UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Igor da Silva Portela

IMERSÃO, NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS NO VIDEOGAME

Reconstruindo uma cidade morta: a *flânerie* por Bagdá do século IX

Juiz de Fora
2025

Igor da Silva Portela

IMERSÃO, NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS NO VIDEOGAME

Reconstruindo uma cidade morta: a *flânerie* por Bagdá do século IX

Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito para obtenção do grau de mestre.
Área de concentração: Comunicação e Sociedade.
Linha de Pesquisa: Redes, Linguagens e Memória.

Orientador (a): Prof.ª Dr.ª Christina Ferraz Musse

Juiz de Fora

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração
automática da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Portela, Igor da Silva.
IMERSÃO, NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS NO VIDEOGAME : Reconstruindo uma cidade morta: a flânerie por Bagdá do século IX / Igor da Silva Portela. -- 2025.
122 f. : il.

Orientadora: Christina Ferraz Musse
Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2025.

1. História. 2. Games. 3. Flâneur. 4. Assassin´s Creed. 5. Imersão. I. Musse, Christina Ferraz, orient. II. Título.

Igor da Silva Portela

IMERSÃO, NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS NO VIDEOGAME

Reconstruindo uma cidade morta: a flânerie por Bagdá do século IX

Dissertação apresentada ao Programa de Pós - Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e sociedade.

Aprovada em 21 de março de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof.ª Dr.ª Christina Ferraz Musse - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Fernando Perlatto Bom Jardim
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.ª Dr.ª Letícia Perani Soares
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.ª Dr.ª Alessandra Cristina da Silva Maia Cardoso Monteiro
Fundação Getúlio Vargas

Juiz de Fora, 12/03/2025.

Documento assinado eletronicamente por **Christina Ferraz Musse**, **Professor(a)**, em 21/03/2025, às 15:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Fernando Perlatto Bom Jardim**, **Professor(a)**, em 21/03/2025, às 15:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Alessandra Maia**, **Usuário Externo**, em 21/03/2025, às 17:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Leticia Perani Soares**, **Professor(a)**, em 23/04/2025, às 21:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Uɳf (www2.uɳf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2288825** e o código CRC **81C2F2AC**.

A minha mãe Wilma, ao meu pai Wildson e ao um irmão Douglas. Por todo apoio e incentivo.

Agradecimentos

O presente trabalho foi desenvolvido com apoio da Fapemig, entre abril de 2023 a maio 2024 e da Capes, entre abril de 2024 a abril de 2025, através da concessão de bolsa de estudo de Mestrado e apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Gostaria de deixar registrado meus agradecimentos, em especial, a minha família e amigos próximos que sempre me deram apoio e incentivo para realizar meus sonhos. Também agradecer muito a todo o Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora pela oportunidade em concluir o mestrado, além da faculdade de História, também da UFJF, que me deu uma base de conhecimento fundamental para minha entrada e trajetória durante o mestrado.

Quero agradecer a todos os meus professores da Facom, em especial, minha orientadora Christina Musse e ao grupo Comcime por tantas reuniões e aprendizagens ao longo desses dois anos excepcionais. Aos meus colegas mestrandos e doutorandos que também me ensinaram muito, aos quais criei laços de amizade, respeito e admiração com tantos pesquisadores incríveis. Sou muito grato também a minha turma que entrou junto comigo em 2023, a qual compartilhamos aulas com muitos debates enriquecedores e de sofrimento pela perda de um jovem colega, que entrou junto com a gente, mas que nos deu um grande exemplo de dedicação aos estudos e luta pela vida, mesmo em situações e momentos adversos.

Foi muito gratificante conhecer tanta gente legal e de tantas aprendizagens que me transformaram como pessoa, para melhor. Me encontrei na pesquisa acadêmica, sou muito feliz com isso e espero ainda ter uma longa trajetória pesquisando jogos de videogame e de viver experiências acadêmicas profundamente satisfatórias.

Futures made of virtual insanity, now
Always seem to be governed by this love we have
For useless twisting of our new technology
Oh, now there is no sound
For we all live underground
And I'm thinkin' what a mess we're in
Hard to know where to begin

(Jamiroquai, 1996)

RESUMO

A proposta da nossa dissertação de mestrado é pensar, estudar, analisar e comunicar a História através dos jogos eletrônicos, investigando as especificidades do objeto e interpretando suas narrativas e representações históricas, bem como possibilidades, potências, impactos, desafios e dilemas sobre a ideia de conhecer, aprender, pensar e debater a História jogando videogame. O fundamento teórico da pesquisa segue a linha do campo de pesquisa Game Studies, reunindo também referências de historiadores e teóricos da Comunicação para trabalhar com os *games* sob uma ótica acadêmica e como meio comunicativo de transmitir conhecimentos científicos através de suas múltiplas formas de narrativas. Logo, um dos temas a ser bastante explorado durante o trabalho é sobre a imersão em jogos de mundo aberto e como o jogador se envolve com a representação simulada de uma outra época do passado. Com isso, discutiremos o papel dos *games* na sociedade e seus possíveis impactos culturais, na construção de linguagem e na difusão de narrativas históricas. Após toda essa abordagem teórica, realizamos um estudo de caso do jogo *Assassin´s Creed Mirage* (Ubisoft, 2023), ambientado na Bagdá do século IX, então capital do império islâmico, dentro de um contexto histórico relevante para o método científico e de desencadeamentos sociais, culturais, políticos e artísticos pelo mundo.

PALAVRAS CHAVE: *Games*; História; *Flâneur*; Imersão; *Assassin´s Creed*.

ABSTRACT

The proposal of our master's thesis is to think about, study, analyze, and communicate History through video games, investigating the specificities of the medium and interpreting its historical narratives and representations, as well as exploring the possibilities, potentials, impacts, challenges, and dilemmas related to the idea of knowing, learning, thinking, and debating History while playing video games. The theoretical foundation of the research follows the Game Studies field, also incorporating references from historians and communication theorists to examine games from an academic perspective and as a communicative medium for transmitting scientific knowledge through their multiple narrative forms. Therefore, one of the key themes to be explored throughout the thesis is immersion in open-world games and how the player engages with the simulated representation of a different historical period. In this way, we will discuss the role of video games in society and their potential cultural impacts, in the construction of language, and in the dissemination of historical narratives. After this theoretical approach, we conduct a case study of the game Assassin's Creed Mirage (Ubisoft, 2023), set in 9th-century Baghdad, then the capital of the Islamic empire, within a historically significant context for scientific methods and the social, cultural, political, and artistic developments across the world.

KEYWORDS: *Games; History; Flaneur; Immersion; Assassin's Creed.*

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: As dez maiores receitas de empresas na produção de *games* 21

Figura 2: Dados de mercado por plataformas 22

Figura 3: Distribuição de receitas entre os continentes 23

Figura 4: Quantidade de jogadores pelo mundo 24

Figura 5: Cidade de Florença, com a catedral de Santa Maria del Fiore e o Palazzo Vecchio ao fundo em *Assassin´s Creed IV: Black Flag* 74

Figura 6: Colônia de Porto Príncipe e a entrada da Catedral de Notre-Dame, em Paris 75

Figura 7: Londres na Era Vitoriana e o Egito Antigo 76

Figura 8: Cidade de Atenas e jogo de dados nórdico 77

Figura 9: Códices sobre a história de Bagdá 85

Figura 10: Biografia da cantora (*qayna*) e poeta Arib al-Ma'muniyya 87

Figura 11: Interface do inventário 88

Figura 12: Quarto de Al-Jāḥiẓ, na região nobre da Cidade Redonda 88

Figura 13: Carta de Qabiha para Adid 89

Figura 14: Mapa de Bagdá do século IX 91

Figura 15: Basim realizando *parkour* 92

Figura 16: *Parkour*: flanando pelas coberturas das casas de Bagdá e fugindo de soldados turcos 93

Figura 17: Pesquisas científicas na Casa da Sabedoria 94

Figura 18: Deserto no entorno de Bagdá 96

Figura 19: Ali Maomé liderando os rebeldes da Rebelição Zanje 98

Figura 20: Basim conversando com Alfagrano na Casa da Sabedoria 99

Figura 21: O grande Bazar de Bagdá..... 100

Figura 22: Palácio da Cúpula Verde no centro de Bagdá..... 101

Figura 23: A cidade de Bagdá do século IX em *Assassin´s Creed*..... 103

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO 14

CAPÍTULO 2: INDÚSTRIA, GAME STUDIES E HISTORIOGRAFIA 16
2.1 INDÚSTRIA DOS GAMES 16
2.2 GAMES NA CIÊNCIA 25
2.3 HISTORICAL GAMES 33

CAPÍTULO 3: *FLÂNEUR GAMER*: IMERSÃO EM JOGOS DE MUNDO ABERTO 42
3.1 O UNIVERSO DOS JOGOS DE MUNDO ABERTO 42
3.2 O *FLANÊUR GAMER* 45
3.3 TECNOLOGIA, SIMULAÇÃO E IMERSÃO. 50

CAPÍTULO 4: CULTURA, ARTE E METODOLOGIA 55
4.1 RECONHECIMENTO DE CONTEXTOS SOCIAIS E O PODER DA CULTURA NA SOCIEDADE DE MERCADO 55
4.2 VIDEOGAME COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA E CULTURAL 61
4.3 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS PARA O ESTUDO DE CASO 67

CAPÍTULO 5: A FRANQUIA *ASSASSIN´S CREED*: UMA VIAGEM PELO TEMPO 70
5.1 A UBISOFT ENTERTAINMENT 70
5.2 A FRANQUIA *ASSASSIN´S CREED* 72
5.3 VIAJANDO PELA HISTÓRIA 73

CAPÍTULO 6: ESTUDO DE CASO: *ASSASSIN´S CREED MIRAGE* 79
6.1 JUSTIFICATIVA DA ESCOLHA, PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E CONSIDERAÇÕES DE ANÁLISE 79
6.2 CONTEXTO HISTÓRICO 81
6.3 CYBERTEXTUALIDADE: O TEXTO DIALOGANDO COM O CENÁRIO 85

6.4 A *FLÂNERIE* POR BAGDÁ 90

6.5 NARRATIVAS HISTÓRICAS E O USO DA FICÇÃO EM SUAS LACUNAS 96

6.6 DISCURSO HISTÓRICO E SENTIDO EMOCIONAL AO PASSADO 104

6.7 APLICANDO A METODOLODIA DE ANÁLISE TELEVISUAL 106

CONSIDERAÇÕES FINAIS 112

REFERÊNCIAS 117

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO

O meu objeto de pesquisa é também o objeto material mais importante para mim e que sempre fez parte da minha vida. Na minha infância, meu pai tinha locadora de Playstation 1 e, de certo modo, sempre levei o videogame para as pessoas mais próximas do meu convívio. Através dele, fortaleci relações com amigos e familiares. Eu escolhi estudar *games*, pois acredito que os resultados são sempre melhores quando fazemos algo do qual gostamos e acreditamos. Jogos eletrônicos, inclusive, tiveram grande contribuição para o meu interesse pela História, e o meu trabalho é justamente no intuito de aproximar mais as pessoas da História, através dos *games.* Os jogos eletrônicos são hoje uma ótima ferramenta para a comunicação e propagação de conhecimentos e reflexões históricas.

Jogar videogame não é uma simples brincadeira e nem é restrito a idades. Logicamente, quem teve a oportunidade de ter a experiência de jogar videogame durante a infância, tem a tendência maior de criar um laço mais afetivo com essa prática, assim como qualquer atividade lúdica sobrecarregada de nostalgia. Mas isso nada tem a ver com a idade em si. Como a era da popularização dos consoles domésticos só surgiu, de modo mais evidente, durante a década de 90, é mais raro encontrar jogadores *gamers* que só foram conhecer o videogame já na fase adulta. A tendência, portanto, é que todas as faixas etárias joguem mais ativamente em um futuro próximo. Contudo, o fato é que, atualmente, ainda há um imaginário social de não levar jogos eletrônicos a sério, tanto enquanto arte, quanto como cultura. O lado positivo é que essa mentalidade, aos poucos, está mudando. A maior indústria de entretenimento do mundo é a indústria dos *games* e essa realidade não pode ser ignorada por aqueles que buscam compreender o mundo e a sociedade em que vivemos. Afinal, como produto cultural e expressão artística, os *games* são meios narrativos, comunicativos e que podem abordar qualquer tema que existe ou não em nossa realidade, até mesmo em relação as áreas do conhecimento, como a História.

O recorte dessa dissertação são jogos de videogame ambientados dentro de contextos históricos, conhecidos através no campo de pesquisa Game Studies, como *historical games*. Ou seja, que narram e representam cidades, regiões, acontecimentos, épocas, culturas, marcos e figuras históricas. Para isso, elaboramos um estudo de caso a partir do jogo *Assassin´s Creed Mirage* (Ubisoft, 2023). O trabalho é dividido em seis capítulos, sendo o último, a análise de conteúdo do nosso objeto de estudo e, o primeiro, esta própria introdução. Assim sendo, no capítulo 2, iremos contar a história e o que representa a indústria dos *games* para o mundo atual. Em seguida, elaboramos um panorama do campo

de pesquisa acadêmico dos Game Studies, apresentando suas principais referências bibliográficas para, em sequência, especificar a categoria dos *historical game studies*, de modo a apresentar argumentos sobre a relevância e as potencialidades de jogos de videogame para a área da História. Este segundo capítulo se propõe a situar o leitor sobre o mundo dos videogames e também as nossas bases teóricas para pensar jogos eletrônicos em perspectiva científica.

O capítulo 3 é destinado a uma característica única, principalmente em jogos de mundo aberto: trata-se das profundas imersões para dentro de um universo paralelo a nossa vida real. No caso dos *historical games*, esses universos são épocas e contextos históricos que levam o jogador a uma viagem ao passado. Com isso, propomos um outro conceito de *flanerie*, denominado *flâneur gamer*, para abordar essa exploração profunda e imersiva no cotidiano de mundos criados através dos jogos eletrônicos, aos quais o jogador realiza atividades, viaja entre os cenários, observa as paisagens, interage com outros *npc´s*[1], faz personalizações e atua livremente em um mapa coberto de imprevisibilidades. Vale destacar também o nosso cenário de avanços tecnológicos que potencializa ainda mais as possibilidades narrativas e imersivas ao mundo dos *games*. O quarto capítulo contextualiza o videogame enquanto produto cultural dentro de uma sociedade de mercado altamente globalizada e como expressão artística. No final, explicamos as nossas considerações metodológicas aplicadas no estudo de caso do último capítulo. Já no capítulo cinco, antes de adentrarmos na análise, situamos a franquia *Assassin´s Creed* como um todo e suas propostas e características como *historical game*. Por fim, no último capítulo, o estudo de caso a partir de *Assassin´s Creed Mirage*, ambientado na Bagdá do século IX, dentro de um período histórico pouco abordado pela historiografia ocidental, mas de sublime importância para compreender a História e ao desenvolvimento do pensamento científico, inclusive, no próprio ocidente. Para finalizar, inserimos as considerações finais sobre tudo o que foi abordado na dissertação, sintetizando como foi esse processo de escrita, os desafios enfrentados, as descobertas, aos dilemas a serem abordados e as conclusões obtidas. Como trabalhamos o tempo todo com a ideia de imersão, essa dissertação foi desenvolvida de modo a deixar o leitor o mais imerso possível ao nosso tema.

[1] Personagens coadjuvantes ou habitantes inseridos dentro dos jogos de mundo aberto.

CAPÍTULO 2: INDÚSTRIA DOS GAMES, CIÊNCIA E HISTORIOGRAFIA

O capítulo 2 é dividido em três seções. No primeiro momento, o intuito é situar, para o leitor, o cenário dos videogames no momento presente, abordando sobre a origem, a história, os bastidores, o acesso e a difusão dos jogos de videogame pelo mundo. Trata-se, portanto, de uma contextualização e introdução sobre a indústria dos *games* e sua trajetória dentro um cenário que vem passando por processos muito acelerados de transformação nos últimos anos e que requer uma atenção especial da pesquisa acadêmica.

Na segunda seção, vamos apresentar um panorama sobre o campo de pesquisa Game Studies, apresentando as ideias e os principais autores e pioneiros desses estudos. A proposta do campo é abordar os *games* em uma perspectiva científica. Este trabalho defende que os jogos eletrônicos possuem potenciais, tanto para a difusão de conhecimentos, como meios de entretenimento e cultura, que ajudam a desenvolver diversas competências, entre elas, a criatividade e o senso crítico.

Na terceira e última seção do capítulo, vamos apresentar especificamente os jogos que são ambientados dentro de contextos históricos e discutir como eles podem ajudar na difusão do conhecimento histórico. Portanto, apresentaremos autores dos Historical Game Studies, uma categoria dentro dos Game Studies destinada à área da História.

2.1 INDÚSTRIA DOS GAMES

O computador mais antigo registrado na história é o *Electronic Numerical Integrator Analyzer and Computer* (Eniac), construído nos Estados Unidos, no fim da Segunda Guerra Mundial, no ano de 1946. Contudo, dada as limitações tecnológicas da época, não havia jogos eletrônicos, mas dinâmicas de simulação utilizadas para estratégias militares. O que já se tinha eram jogos que utilizam eletricidade, tipo as máquinas de *pinball*, como o famoso *Baffle Ball*, criado por David Gottlieb, em 1931. Já o considerado primeiro computador automático universal foi o UNIVAC I, em 1951. Ainda não foram encontradas evidências concretas sobre qual foi o primeiro *game* da história, mas um dos mais mencionados é o jogo *NIM*, conhecido por rodar na máquina *Nimatron* e no

computador *Nimrod*[2], produzidos nos anos de 1940 e 1951, respectivamente. Em 1962, o estudante do MIT[3] Steve Russell, desenvolveu o jogo *Spacewar*, para viabilizar o uso dos avanços tecnológicos para a produção de *games*, sendo a primeira máquina interativa de jogo eletrônico. Em 1969, o engenheiro alemão e visionário Ralph Baer desenvolveu a ideia inicial do primeiro console doméstico conectável a uma televisão da história, resultando no lançamento do videogame *Odyssey 100*, produzido pela *Magnavox*, em 1971. No ano seguinte, surge a desenvolvedora Atari, muito relevante pelo seu pioneirismo na indústria dos *games*.

Na região californiana, no futuro Vale do Silício, em 1972, a empresa estadunidense de jogos eletrônicos Atari era fundada para produzir uma máquina de arcade[4] que continha um jogo similar a um tênis de mesa, chamado *Pong,* um dos jogos de arcade mais percussores na história da indústria e considerado, financeiramente, o primeiro sucesso de uma nova era, na qual a sociedade assumiu um papel mais ativo em sua relação com a máquina. Logo em seguida, houve uma enorme difusão dos fliperamas pelas cidades, tornando os jogos de arcade bastante populares. No entanto, só havia um jogo para cada arcade, até que em 1977, o engenheiro elétrico Jerry Lawson desenvolveu máquinas que rodassem vários jogos em uma mesma máquina através de cartuchos individuais. Sua inovação revolucionou a indústria dos *games*, possibilitando a produção em massa de fliperamas e, posteriormente, consoles domésticos.

Tempos atrás, em 1889, a desenvolvedora japonesa Nintendo foi fundada para produzir jogos de cartas e brinquedos, mas, só a partir de 1975, a empresa focou seus trabalhos para jogos eletrônicos. Em 1979, o primeiro console portátil *Game & Watch* foi comercializado em escala global. Já com uma sede nos Estados Unidos, a *Nintendo* lançou seus primeiros grandes sucessos e ícones com *Donkey Kong e Mario Bros*. (nos anos de 1981 e 1983, respectivamente). Em 1983, é lançado o primeiro console doméstico a base de cartuchos: o *Famicom*. No mesmo ano, o console *Nintendo Entertainment System* (NES) já rodava seus jogos conectados na televisão em mídias de *CD-ROM*. No entanto, a Nintendo nessa época ainda não tinha o tamanho que viria a ter uma década depois. No

---

[2] O computador Nimrod apareceu no filme francês *L'année dernière à Marienbad*, do diretor de cinema Alain Resnais, lançado no ano de 1961.

[3] Instituto de Tecnologia de Massachusetts, Estados Unidos.

[4] Populares nos anos de 1980 e 1990, geralmente encontradas em locais públicos como fliperamas, centros de lazer ou praças de alimentação Para jogar, os usuários inserem fichas ou moedas, e cada ficha dava direito a uma partida.

ano de 1984, alguns especialistas indagavam que o crescimento em larga escala da tecnologia e o surgimento dos primeiros computadores domésticos poderiam ser um presságio para a materialização da visão distópica do autor George Orwell em seu livro *1984*[5]. Já em 1989, o console portátil *Game Boy* – em 2001, foi lançado o *Game Boy Advance* (GBA) - foi desenvolvido para jogadores de todo o mundo e em pouco tempo se popularizou. Em 1996, a sublime franquia Pokémon, grande responsável por essa popularização do console, foi lançada para a plataforma *Game Boy*.

Durante as primeiras duas décadas da indústria dos *games*, já havia campeonatos mundiais de videogame, que reuniam multidões, contando com coberturas midiáticas, premiações e marketing com lançamentos de jogos durante tais eventos. *Eletronic Games*, a primeira revista sobre videogame, foi publicada nos Estados Unidos no ano de 1981, por Joyce Worley, Arnie Katz e Bill Kunkel. Em 1988, o console *NES*, com seus 8 bits, foi o brinquedo mais vendido do mundo, porém, neste mesmo ano, surgia no cenário de consoles domésticos uma concorrente à altura da *Nintendo*: a *Sega*. Com isso, é dada a largada para a primeira guerra de consoles. A desenvolvedora *Sega Corporation* foi fundada em 1960 para produzir caça-níqueis à base de fichas. Depois, entrou no ramo dos arcades até que, em 1983, desenvolveu seu primeiro console doméstico, o *SG-1000*. Em 1986, foi a vez do *Master System*, muito popular no Brasil, mas foi só em 1988, com o *Mega Drive*, de 16 bits, que a *Sega* se estabeleceu como uma grande potência da indústria dos *games* na produção de consoles e jogos. Em 1991, a *Sega* cria *Sonic*, o jogo e mascote ideal para concorrer com o *Mário Bros*. Então, a *Nintendo* lançou o *Super Nintendo*, de 16 bits. Nessa época, havia vários duelos comerciais e uma corrida tecnológica e artística que elevou o patamar dos jogos de videogame.

Os gráficos dos jogos eram em duas dimensões (2D) e os movimentos eram apenas verticais e horizontais. O primeiro jogo em 3D só foi lançado em 1992 com o *game* em primeira pessoa[6] *Wolfenstein*. No mesmo ano, o jogo de luta *Mortal Kombat* também revolucionou os *games* ao propor captação de movimento de pessoas reais para os personagens dentro do jogo. No ano seguinte, chega a tecnologia de 32-bit. Em 1994, 64-bit e, desde então, o salto gráfico continua evoluindo sem precedentes. A qualidade

[5] No ano de 1949, o escritor George Orwell publicou sua clássica obra chamada *1984*, uma distopia futurística que se passava no ano de 1984, em um cenário de intenso controle governamental, no qual a sociedade é o tempo todo monitorizada e oprimida.

[6] Categoria de game na qual a visão em tela é através da perspectiva do personagem jogável.

gráfica e as possibilidades de produção de *games* sempre aumentaram em uma grande escala e em um curto espaço de tempo, assim como a tecnologia no geral. Uma grande pergunta da contemporaneidade é se um dia chegaremos ao ponto de não conseguirmos saber diferenciar mais um gráfico em realidade simulada das imagens que vemos no mundo real e físico. Considerando a capacidade de processamento das tecnologias do momento, em seus hardwares e softwares, talvez, esse dia não esteja tão distante assim.

Outra empresa gigante da indústria dos *games* é a Sony, fundada no Japão, em 1946, como uma loja de eletrônicos, que passaria a ser pioneira na produção de fita cassete e *walkman*. Após comprar o estúdio de produções cinematográficas de Hollywood, *Columbia Pictures*, a Sony se consagrou como uma das maiores empresas do mundo. Finalmente, no ano de 1994, é lançado o console de jogos eletrônicos *Playstation*, outro responsável por revolucionar a indústria dos *games*, ao bater de frente com a Nintendo e a Sega. Paralelamente, os computadores também se tornavam domésticos e havia diversos esquemas de pirataria, possibilitando uma popularização muito significativa para este período em que os *games* de console eram bem mais acessíveis. Isso contribuiu para a existência da época de ouro das locadoras de videogame e das *Lan Houses*, nos anos 2000, sendo ambientes em que se reunia amigos e criava-se laços afetivos e de amizades. Também havia disputas de torneios, campeonatos e muita diversão com catálogos enormes dos mais diversos jogos que existiam naquele momento.

Na chamada segunda geração de consoles, a empresa Microsoft decide entrar de vez no ramo dos videogames, lançado, em 2001, o *Xbox* para competir com o consolidado *Playstation 2* e com os consoles da Nintendo. Enquanto isso, Atari e Sega não conseguiam mais acompanhar o ritmo de seus concorrentes, parando de produzir seus consoles e participando apenas do processo de produção de alguns jogos e franquias já estabelecidas no mercado e na cultura pop. Hoje em dia, estamos aproximadamente na metade da quinta geração, em uma disputa acirrada entre o *Xbox Series X* e o *Playstation 5*, além da Nintendo que promete lançar, em breve, sua segunda versão do console portátil *Nintendo Switch*. Mesmo a Microsoft possuindo um patrimônio financeiro muito superior ao da Sony, suas plataformas têm hardwares similares e a briga comercial entre elas é de igual para igual. O *Nintendo Switch*, por sua vez, com um hardware inferior e em console portátil, também entra nessa disputa, porém, de certa forma, paralela e muito sustentada

pelos seus grandes exclusivos[7] que agregam uma imensa legião de fãs pelo mundo e, principalmente, no Japão. Além dessas desenvolvedoras, é claro, existem os computadores que rodam a maioria dos *games*, incluindo, além dos seus próprios jogos, alguns exclusivos da Sony, Nintendo e Microsoft através da Steam[8]. Por fim, o mercado para jogos de celulares vem crescendo de modo abundante e grandes empresas de *streaming*, como Netflix e Amazon Prime, já estão trabalhando no desenvolvimento de projetos para entrar forte no maior mercado de entretenimento do mundo.

Ao longo de todo esse processo, foi se estabelecendo um ecossistema dentro da indústria dos *games*, através, além das já citadas, desenvolvedoras de grandes jogos eletrônicos *Triple A* (AAA)[9], como 2k, Konami, Naughty Dog, Rockstar, Electronic Arts, Take-Two, Epic Games, Tencent, dentre outras. Há também os *games* independentes, classificados como *Indies*. Cada desenvolvedora tem o seu próprio foco na produção de seus respectivos jogos eletrônicos, podendo ser exclusivos para determinada plataforma (consoles, computadores, celulares) ou até multiplataforma. A produção de *games* varia entre jogos mais narrativos; de estratégias; esportes; multiplayers; mundos abertos etc. São imensuráveis as possibilidades de temas, abordagens e gêneros de jogos eletrônicos dentro do universo dos *games*. Basicamente, tudo ou qualquer coisa que existe ou não em nossa realidade pode virar um jogo, afinal, não há limites, quando se trata da criatividade humana, da arte e da tecnologia. Em relatório da Newzoo[10], maior empresa de estatística e levantamento de dados sobre mercado e indústria dos *games*, foram listadas as dez principais produtoras de jogos eletrônicos e suas respectivas receitas no ano de 2024. Destaca-se a empresa Tencent, ocupando o primeiro lugar, com um montante significativamente maior em relação às demais produtoras, mostrando a tendência na popularização dos jogos de celulares, foco da desenvolvedora:

Figura 1: as dez maiores receitas de empresas na produção de *games*

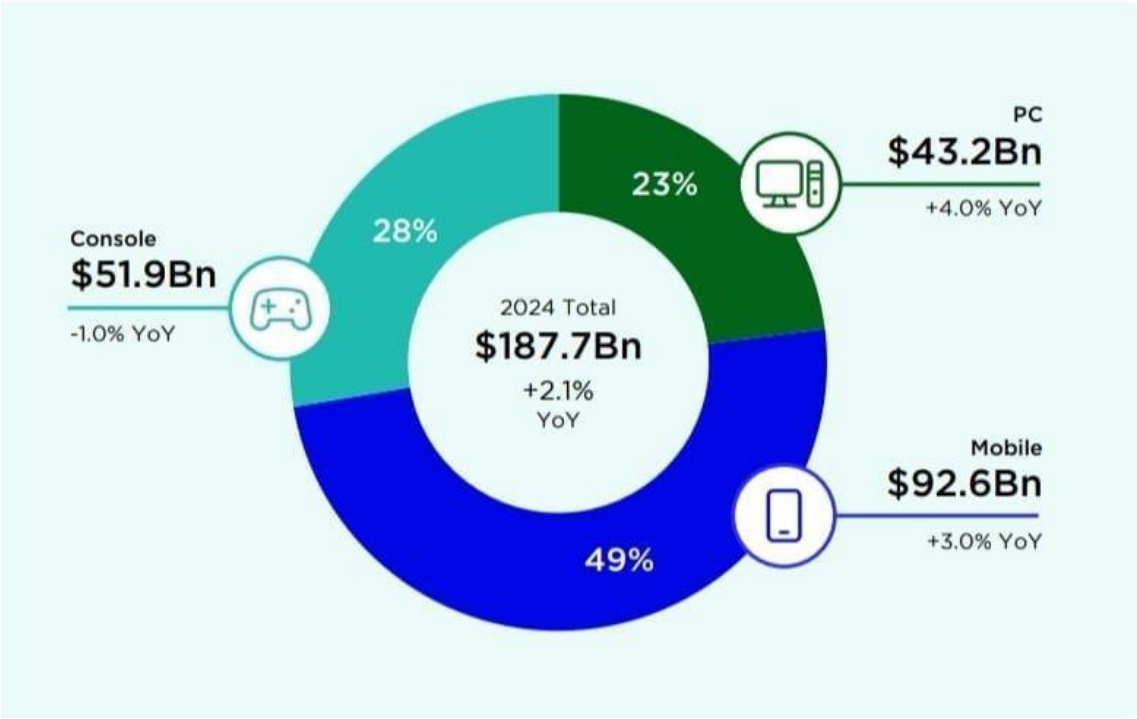
[7] Títulos de jogos exclusivos de uma única plataforma (Nintendo, Playstation, Xbox).
[8] Software que possibilita os computadores a "baixar", através da plataforma, jogos eletrônicos e aplicativos de programação.
[9] Jogos de grandes orçamentos produzidos por grandes desenvolvedoras.
[10] Link do site oficial :https://newzoo.com/

		Company	Revenues
1.	Tencent 腾讯	Tencent	$24,984.6M
2.	Microsoft	Microsoft	$14,867.4M
3.	SONY	Sony	$14,071.9M
4.		Apple	$11,331.4M
5.	網易 NetEase www.163.com	NetEase	$8,229.9M
6.	Google	Google	$5,960.9M

Fonte: Newzoo

A indústria dos games hoje é a terceira maior do planeta, somente atrás das indústrias bélicas e automobilísticas (Moita, 2010) e sendo, simultaneamente, a maior indústria de entretenimento do mundo e até mesmo maior que as indústrias do cinema e da música juntas. Logo, os jogos eletrônicos possuem um poder mercadológico muito forte e isso precisa ser considerado e mais estudado nas pesquisas acadêmicas. O relatório de pesquisa da Newzoo, realizado no ano de 2024, conta com diversos dados recentes sobre a indústria dos *games*, de modo bastante detalhado. Em 2024, o mercado de *games* gerou uma receita de 187 bilhões de dólares. Logo abaixo, segue o valor distribuído em cada plataforma:

Figura 2: dados de mercado por plataformas



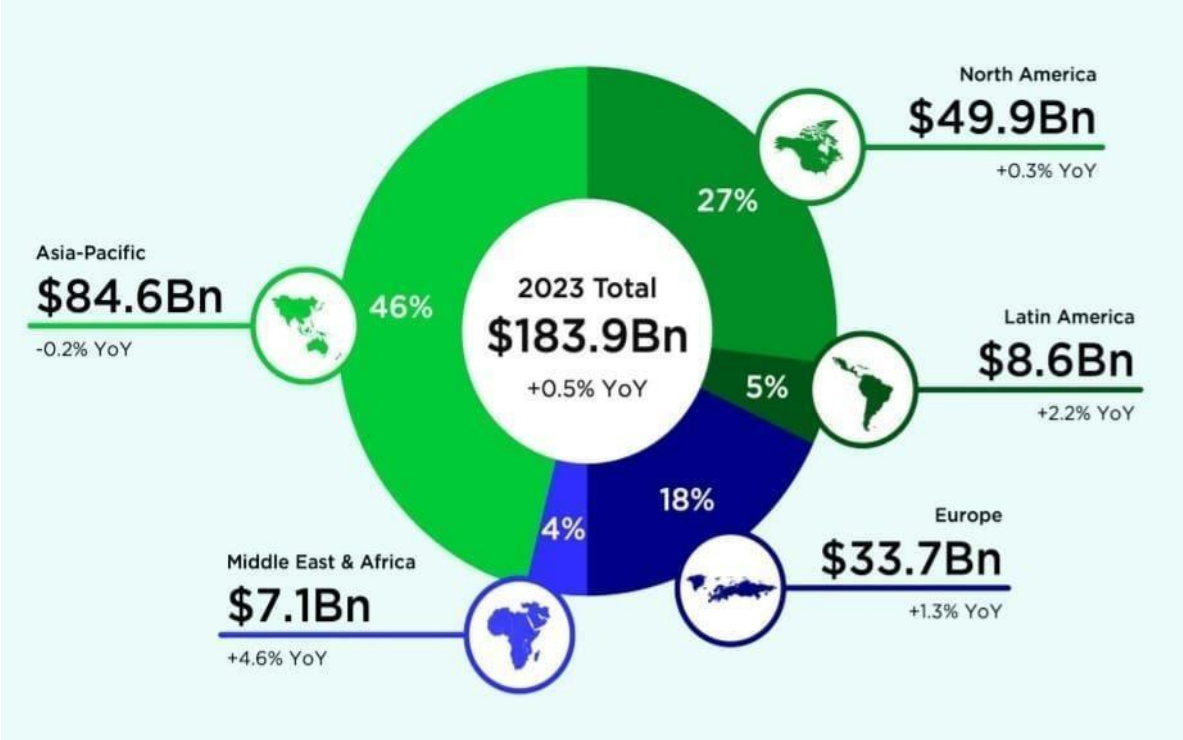
Fonte: Newzoo

A Newzoo, no relatório de 2023, também separou o levantamento dessas receitas por continente e é observável que apenas 5% delas estão na América Latina. No Brasil, existem muitas barreiras burocráticas, que dificultam investimentos dentro desse mercado bilionário. Recentemente, foi aprovado o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, que promete estimular a produção de jogos de videogame nacionais e a formação de profissionais da área, com o suporte da Lei do Audiovisual e da Lei Rouanet[11]. Ainda é cedo para entender como isso irá funcionar na prática, mas a realidade é que o Brasil, mesmo sendo um dos maiores mercados consumidores de *games* do mundo, possui uma política de cobrança de impostos muito agressiva e pouco se fala na grande imprensa sobre a potencialidade de maiores investimentos nesse setor, que podem gerar grandes benefícios econômicos, sociais e culturais no país. O mercado asiático é consideravelmente o maior, seguido pelos mercados em conjunto de Estados Unidos e Canadá. Os europeus ocupam a terceira posição, entre as receitas geradas pelos

[11] Mais detalhes em: https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/05/06/marco-legal-dos-jogos- eletronicos-entra-em-vigor. Acesso na data de 18 de junho de 2024.

continentes, com 18%, acima da América Latina. Por último, o mercado africano com 4% do montante global.

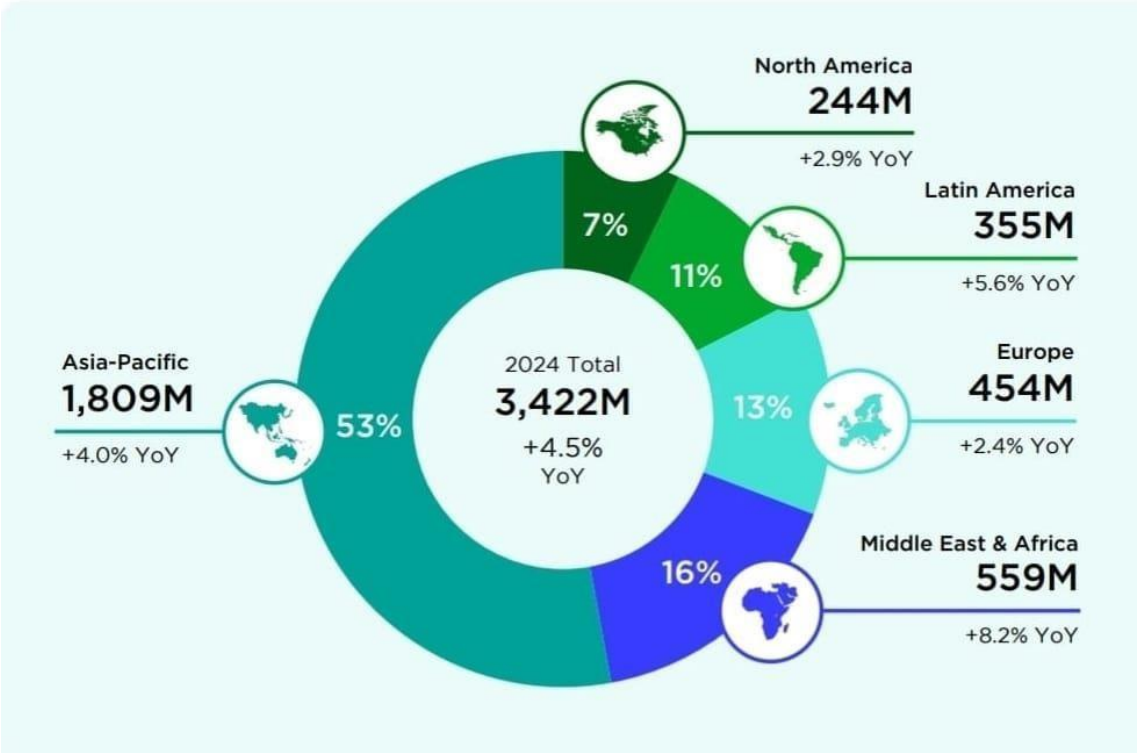
Figura 3: distribuição de receitas entre os continentes



Fonte: Newzoo

O tamanho da indústria dos *games* se deve pela grande quantidade de jogadores espalhados pelo mundo. Ano após ano, esses números aumentam de forma significativa. A América Latina, por exemplo, teve um crescimento de 7%, entre 2022 a 2024, segundo a pesquisa da Newzoo. O mercado japonês, desde o início, se prontificou como uma grande potência dentro da indústria e continua mantendo tal posição. Contudo, é notório, nos últimos anos, o desenvolvimento elevado do mercado coreano e, principalmente, do chinês. Atualmente, existem mais de 3,4 bilhões de jogadores no planeta, chegando perto de quase a metade da população mundial. Se considerarmos as dificuldades financeiras para o acesso aos jogos eletrônicos de forma geral, esses números se tornam ainda mais impressionantes. Além disso, a tendência desses números é aumentar a cada ano. De acordo com a própria Newzoo, estima-se 3,68 bilhões de jogadores até o fim de 2026.

Figura 4: quantidade de jogadores pelo mundo



Fonte: Newzoo

Mais do que uma realidade no mundo contemporâneo, os videogames têm um papel protagonista nas construções de linguagem, principalmente das novas gerações Z (nascidos em meados da década de 1990 até 2010) e Alpha (nascidos a partir do ano de 2010). O acelerado ritmo de mudanças geracionais, culturais e tecnológicas requer bastante atenção para as novas pesquisas acadêmicas, sendo, portanto, fundamental compreender sobre como a maior indústria de entretenimento do mundo tem evoluído e gerado impactos em diversas frentes. Além do tamanho e da difusão global, há imensuráveis potenciais que as tecnologias dos *games* podem contribuir para a sociedade, sendo plataformas possíveis de disseminação de conhecimentos em diversas áreas do saber e promoção de reflexões críticas, trazendo um enriquecimento cultural de modo mais dinâmico. Por isso, há um movimento acadêmico muito importante que visa a explorar e debater o universo dos jogos eletrônicos a partir de perspectivas científicas: o campo de estudos Game Studies.

2.2 GAMES NA CIÊNCIA

Com o exponencial crescimento da indústria dos *games*, assim como sua participação protagonista na economia e nas culturas contemporâneas, os meios acadêmicos reconhecem a relevância de estudos sobre jogos eletrônicos, e pesquisas da área estão se tornando cada vez mais frequentes. Com isso, o campo teórico dos Game Studies é um movimento que propõe uma abordagem e perspectiva científica em relação ao seu objeto principal: os jogos. Apesar dos Game Studies abranger em seus estudos todo tipo de jogo, são os eletrônicos que ganham maior destaque, nos dias atuais, e que são o foco desta pesquisa. No entanto, é preciso voltar aos tempos antes das máquinas, para compreender melhor o conceito de jogo.

Desde pelo menos os tempos da Antiguidade, já existiam jogos de tabuleiro, com regras e dinâmicas próprias. O historiador e pioneiro da Ludologia[12] Johan Huizinga fala que o ato de jogar é anterior à cultura e até mesmo ao homo sapiens, considerando o fato de que outros animais adotam esse tipo de comportamento há bastante tempo. A ação de jogar, portanto, para Huizinga, é algo natural e inerente da nossa cultura. Mesmo nas suas formas mais básicas, no nível animal, o jogo vai além de ser apenas um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ele ultrapassa os limites de uma atividade meramente física ou biológica. Trata-se de uma função que carrega um significado, ou seja, envolve um propósito específico. No jogo, há algo "em jogo" que vai além das necessidades imediatas da vida e dá um sentido à ação. Todo jogo carrega algum tipo de significado (1938).

Para explicar o que é um jogo, Huizinga faz alusão a um círculo paralelo à realidade. Dentro dessa circunferência, existem regras e fundamentos que só funcionam na parte interna. O jogador, então, para entrar dentro desse “círculo mágico”, precisa aceitar as normas para que as dinâmicas do jogo funcionem. Na parte de fora, está a vida real, limitada por suas leis e princípios, que não se modificam. Logo, o jogo é um meio possível de transcender o real e criar sua própria realidade dentro de sua própria lógica e cadeia de sentidos.

---

[12] Ludologia é o campo de pesquisa sobre o estudo do lúdico. Pode ser associado aos Game Studies, pois são campos que possuem o jogo e o ato de jogar como tema central.

O sociólogo e crítico literário Roger Caillois esquematizou duas formas de jogar: *paidia* e *ludus*. O primeiro modelo, denominado *paidia*, é um modo livre e improvisado para se divertir, enquanto o segundo, *ludus*, se baseia em regras e convenções mais arquitetadas e com objetivos mais evidentes. Contudo, quando se trata de jogos, suas categorias - gêneros e formatos - podem ser bastante híbridos e, não necessariamente, a criação de um jogo tem que se fixar em determinado modelo. Caillois destaca que é importante entender estes dois conceitos não como caixas separadas, mas, sim, como extremidades de uma mesma linha (1958). Dentro dessa lógica, o autor ainda faz quatro classificações: jogos competitivos (*agon)*; jogos de azar (*alea)*; jogos de simulação (mimicry); e, por fim, jogos que envolvam atividades físicas (*inlinx)*. Para Caillois, o leque de possibilidades e formas de jogar apresentam uma variedade imensurável, mas giram em torno de termos universais como diversão, liberdade, sistema de regras, invenção, risco e habilidade. Contudo, o autor reconhece a morfologia categórica dos jogos, pois há situações em que os limites se tornam mais evidentes, e as regras se desfazem; em outros casos, ao contrário, a liberdade e a criatividade quase desaparecem. No entanto, o jogo mantém a presença desses dois extremos e preserva a relação entre eles. Ele apresenta e promove estruturas abstratas, imagens de sistemas fechados e protegidos, nos quais os participantes são igualmente exemplares para as normas e comportamentos a serem seguidos. Esses modelos, certamente, não se aplicam diretamente à realidade, que é instável, confusa, complexa e cheia de excessos. Em um mundo onde interesses e paixões não podem ser facilmente controlados, e onde a violência e a traição são comuns. No entanto, os modelos oferecidos pelos jogos também funcionam como antecipações de um universo ordenado, que é desejável substituir à desordem natural (1958).

Além do historiador Huizinga e do sociólogo Caillois, os trabalhos do filósofo alemão Hans-Georg Gadamer completam a considerada tríade fundadora dos Game Studies (Fragoso; Amaro, 2018). Gadamer pensa os jogos como uma obra de arte, capaz de se conectar com a subjetividade dos jogadores, e que isso ocorre através de uma certa seriedade em alguns jogos (Gadamer, 1999). O pensamento de Gadamer, como contraponto à ideia de jogo enquanto atividade como mera distração lúdica, é importante, pois, socialmente, durante muitos anos, jogos, de modo geral, foram minimizados, simplificados e subestimados não só enquanto arte, mas também como meio de aprendizagem e estímulo à criatividade. A criatividade não é algo que surge do nada, mas

é mentalmente aprimorada através de estímulos cerebrais, os quais, durante a infância, têm os efeitos potencializados. Mas independentemente da idade, a criatividade é um exercício contínuo, e seus benefícios vão muito além da criação de ideias, podendo ser requisitada em quaisquer ações cotidianas, como em tomada de decisões, escolhas e soluções de problemas, de modo mais eficiente. Para o campo teórico dos Game Studies, essa ideia de seriedade nos jogos, também é pertinente para adentrarmos de modo mais profundo em possíveis formas de se pensar e fazer ciência através do lúdico. Com o avanço tecnológico, vieram os jogos eletrônicos, a complexidade e as múltiplas abordagens da ludicidade que também se ampliaram em larga escala exponencial. Portanto, o campo de pesquisa dos Game Studies passou por uma revolução sem precedentes com o surgimento e disseminação mundial dos jogos eletrônicos.

Os Game Studies possuem caráter multidisciplinar e isso gera uma situação paradoxal dentro da Academia. É possível trabalhar com *games* e relacionar com qualquer área do saber, pois os jogos eletrônicos possuem abordagens temáticas praticamente ilimitadas. Contudo, seria bastante oportuno que os Game Studies se consolidassem dentro das universidades e eventos científicos, com disciplinas, cursos e projetos de pesquisa específicos da área, pois isso valorizaria e legitimaria ainda mais a pesquisa em *games* e o seu lugar na ciência.

Um grande debate teórico interno que dividiu o campo em duas vertentes ocorreu entre pesquisadores da Ludologia, que focaram seus estudos na característica lúdica, ativa e divertida dos jogos, e os teóricos da Narratologia, os quais valorizavam a narrativa, como Janet Murray: De acordo com a autora, representar, jogar e contar histórias estão profundamente conectados. Assim como a linguagem, esses elementos são partes fundamentais e primordiais da nossa humanidade. Além disso, são ferramentas essenciais para as tarefas culturais que enfrentamos hoje, especialmente no desafio de viver em uma comunidade global que promova compreensão e respeito mútuo entre as diversas fronteiras culturais que existem.

Jogos de videogame são narrativas audiovisuais para contar histórias e atingir o sensível dos jogadores. *Games* ambientados em contextos históricos são representações simbólicas de narrativas sobre o passado. O passado não existe mais, mas sim narrativas sobre ele. O pesquisador Luiz Gonzaga Motta destaca que toda narrativa tem uma intenção e um propósito por trás de quem está narrando determinado acontecimento (Motta, 2013). Para o filósofo Paul Ricoeur, a experiência temporal é indissociável da

narrativa e da historiografia, ao estabelecer um elo entre o narrado e o vivido, possuindo a mesma base das narrativas dramatúrgicas (Ricoeur, 1987). Cada temporalidade tem sua percepção dentro da historiografia e reconhecer a historicidade do tempo e sua subjetividade é um argumento válido para o uso de elementos fictícios na construção de narrativas históricas, fornecendo uma compreensão mais ampla e profunda dos sentidos implicados nos acontecimentos do passado.

A História sempre parte do presente, pois a percepção do passado depende, além do tempo, da região, da cultura e até da personalidade do indivíduo, inserido dentro de um contexto social e pessoal específico. A História é um terreno de disputa de narrativas e, essencialmente, subjetiva. Logo, assim como apontam historiadores como Hayden White e Pierre Francastel, fixar a História em uma suposta exatidão de fatos pode limitar o potencial dela. Os videogames são plataformas onde essas disputas de narrativas podem acontecer, considerando que a indústria dos *games* é a maior indústria de entretenimento do mundo. Além disso, os *games*, ao representar eventos históricos, trazem novas possibilidades de se pensar a História, ao apresentar uma linguagem mais dinâmica e prática. A linguagem é de fundamental importância para a historiografia. A linguagem se modifica com o passar das gerações, principalmente se tratando do momento atual de avassaladoras inovações tecnológicas e comunicativas, sendo que o videogame, hoje, tem um papel significativo nessas mudanças. Narrativas são relatos ou histórias que podem ser contadas de várias formas, com diferentes propósitos e estruturas. Elas envolvem a construção de um enredo, personagens e um ambiente onde eventos se desenrolam. As narrativas podem ser tanto reais quanto ficcionais, e são fundamentais para a comunicação humana, pois ajudam a dar sentido à experiência e a transmitir ideias, valores e culturas.

A autora Janet Horowitz Murray aprofunda o conceito de narrativas e explica como elas podem se transformar a partir dos meios de comunicação, que surgem trazendo grandes inovações. Narrativas seguem estruturas e podem ser reinventadas. Murray diz que as narrativas multiformes[13] buscam existência simultânea a uma composição de possibilidades paralelas (Murray, 1997). Assim como o cinema demonstrou novas possíveis abordagens de se narrar algo, os *games*, em suas diversas características lúdicas, artísticas e tecnológicas, também trouxeram formas únicas de narrativas, as quais o jogador se torna ativo na construção do drama e no desenvolvimento da história dentro

[13] Narrativas que apresentam perspectivas variadas em relação a uma mesma história, ao ponto de não deixar claro uma verdade absoluta, mas sim diversos pontos de vista com interpretações e significações distintas.

do jogo. Até mesmo dentro do universo dos *games*, as possibilidades narrativas e lúdicas são imensuráveis, com lançamentos de vários jogos por ano que se propõem a entregar uma determinada forma de narrar nunca antes pensada anteriormente, criando todo um ecossistema de modelos narrativos em jogos de videogame que se retroalimentam constantemente. Muitos jogos *triple A* tem focado em trazer experiências envolvendo escolhas com consequências. Além das tomadas de decisões, que direcionam os rumos da história e o destino de personagens, há também decisões morais e éticas, fornecendo ao jogador o poder de decidir os valores e desejos pessoais (como, por exemplo, relacionamentos e estilos) do seu *persona*. Retomando Janet Murray, ao falar sobre os jogos de RPGs (Role-Playing Games)[14], a autora destaca que esses jogos de representação funcionam como uma forma não convencional, porém intensa, de teatro. Nesses jogos, os participantes são ao mesmo tempo atores e espectadores uns dos outros, e os eventos que encenam muitas vezes têm a intensidade e o imediatismo das experiências pessoais (1997).

Com o desenvolvimento tecnológico, artístico e cultural dos *games*, ficou evidente que o lúdico e a narrativa não são antagônicos, mas ambos se complementam e se potencializam entre si. É importante entender e saber diferenciar conceitos e categorias, mas jogos eletrônicos não necessariamente precisam se fixar em caixas específicas, pois suas propriedades são simbioticamente interconectadas, possibilitando imensuráveis tipos de abordagens diferentes. Uma atividade lúdica, como aponta a ludóloga Letícia Perani Soares, não é necessariamente um jogo, mas sim algo bem mais amplo do que o ato de jogar, intrínseco da característica humana – seguindo também a linha de raciocínio de Huizinga. Segundo a pesquisadora, a ludicidade pode ser definida através das regras que são a base de toda a construção e o universo da atividade lúdica; outro atributo do lúdico é a engenhosidade, que possibilita o exercício da criatividade dentro de uma esfera envolvente; o terceiro aspecto é a diversão ou sensação de prazer que o lúdico oferece e, por fim, mas principalmente, a exploração, podendo ser física, mental ou vinculada a impactos culturais ou sociais (Soares, 2021). Além disso, em artigo publicado pela revista *Lumina,* do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de

[14] Jogos participativos, os quais os jogadores montam seus personagens, atributos e decisões, ao estilo dos jogos de tabuleiro como *Dungeons & Dragons*. Esse gênero é muito presente nos games, onde incorporam elementos de RPG em seus respectivos graus, podendo se atingir o máximo de fidelidade possível aos jogos clássicos de tabuleiros ou apenas utilizando-se de alguns conceitos para implementar no jogo.

Juiz de Fora, Thiago Falcão e Letícia Perani destacam a importância de olhar com mais seriedade em relação aos jogos:

> Legitimação, talvez, seja do que o jogo precise; não apenas como objeto acadêmico no campo da Comunicação, mas como fenômeno social responsável pela diversidade de articulações, aglomerações e comunidades experimentadas e observáveis na cultura contemporânea. Os nichos são os mais distintos o possível, e respondem, neste caso, pela pluralidade de temas tocados pela composição deste dossiê: o jogo é bem mais que o fenômeno dos videogames, mais do que os puzzles em nossos smartphones: ele se encontra imbricado como espírito àquilo que chamamos de cultura contemporânea, ele é o macabro e o obscuro, o arcano, as nuances da representação teatral no nosso dia-a-dia - um elemento de mediação definitiva em nossa relação com o mundo (Falcão; Perani, 2017).

O videogame, além de ser uma atividade lúdica, é também uma mídia cultural que propõe narrativas. Para o autor e designer de jogos Jesper Juul, o videogame é real e ficcional ao mesmo tempo. Há, portanto, uma interação indissociável entre as regras reais que estruturam as mecânicas lúdicas do jogo, com as narrativas próprias de seu mundo, ambiente ou universo fictício – embora nem todos os jogos se fundamentam em ficções. Além de concordar que jogos são baseados em regras, Juul destaca a variabilidade de resultados possíveis nos *games* e a relação entre jogo-jogador: o jogo convence (pela dinâmica, narrativa ou desafio) o jogador a se esforçar para atingir um objetivo final e concorda em ficar feliz ou triste se ganha ou perde, respectivamente. Logo, o autor elabora uma definição de jogo através de seis princípios: as regras; o resultado quantificado e variável; a valorização do resultado; o esforço do jogador; a conexão do jogador com o resultado e as consequências negociáveis (Juul, 2005). O designer de jogos de videogame ainda destaca a relação entre regras e ficção. Para Juul, As regras e a ficção competem pela atenção do jogador. Elas são complementares, mas não se equilibram de forma simétrica. Não se pode abordar a ficção nos jogos sem considerar as regras. O universo ficcional de um jogo é criado de diversas formas – por meio de gráficos, sons, textos, propagandas, o manual do jogo e, claro, as próprias regras. A forma como os objetos do jogo se comporta também afeta o mundo ficcional que o jogo apresenta. Embora as regras

possam existir de forma independente da ficção, a ficção depende das regras para se estabelecer (2005).

Outro pesquisador de jogos de videogames, Espen J. Aarseth, foi pioneiro em considerar tanto os aspectos lúdicos, como narrativos para a prática de análise em *games*. Aarseth propõe três aspectos para explicar a metodologia de um jogo: a jogabilidade, sua estrutura e o mundo do game. A jogabilidade se refere às motivações, estratégias e ações. A estrutura são, basicamente, as regras. Por fim, o mundo do jogo são elementos como texturas, design, imersão e ficção. Dentro do aspecto da jogabilidade, podemos fazer pesquisa em relação aos processos éticos, sociológicos, psicológicos, dentre outros. Já a estrutura e o universo do jogo podem ser abordados, como, por exemplo, de modo histórico, econômico, artístico, político, estético, social e cultural. Videogames unem a realidade física com a virtual, de modo simbiótico, como realidades paralelas interconectadas por um elo. Para o autor, o ciberespaço ou o ambiente digital não é um espaço autônomo ou isolado, mas uma região situada no espaço (Aarseth, 2000), impactando em um envolvimento maior do jogador com a narrativa e o mundo do jogo.

O pesquisador uruguaio Gonzalo Frasca destaca o parentesco entre a narrativa e o jogo, mas ressalta, como designer de jogos, o desafio em manter esse equilíbrio. Segundo o autor, o lúdico é diferente da narrativa, sendo necessário saber diferenciar para compreender que, enquanto o *ludus* é uma variável de combinações possíveis, o processo narratológico é uma série de ações em sequência (Frasca, 1999). Em relação aos jogos de videogame que se propõem a ter uma pegada mais realista, é uma linha tênue e difícil saber dosar o equilíbrio entre realismo e uma *gameplay* agradável. Frasca (2005) ainda acrescenta que o videogame é a extensão do drama e da narrativa, não apenas baseada na representação, mas como estruturas semióticas alternativas conhecidas como simulação, que, em conjunto com a narrativa, oferecem possibilidades retóricas distintas, como regras, sistemas, interatividade, escolha, ação e multidimensionalidade.

Ao propor linguagens mais dinâmicas e trabalhando com narrativas imersivas, é notório que existem inúmeras possibilidades de se pensar ciência através dos *games*. Apesar de suas fronteiras serem maleáveis, o campo de pesquisa Game Studies possui fundamentos particulares. O pesquisador precisa ser jogador e sua experiência de jogo ou jogatina é um pilar para a análise de um jogo de videogame. Da mesma forma que é necessário ler o texto, antes de refutar o autor, ou assistir a um filme, para fazer uma crítica cinematográfica, jogar o jogo é imprescindível para a pesquisa em Game Studies

e, por isso, a experiência pessoal é bastante valorizada nos estudos de jogos. Jesper Juul, ao falar sobre ontologia e estética nos jogos, traça um perfil característico de um pesquisador em jogos de videogames, ao discutir o que os videogames são (ontologia), o que deveriam ser ou o que os torna prazerosos (estética). Na prática, no entanto, essa discussão pode ser um tanto confusa: o pesquisador de videogames geralmente é (e pode-se argumentar que deveria ser) um grande fã do assunto, o que leva esse pesquisador a entrar no campo com preferências por certos tipos de jogos. Essas preferências influenciam diretamente a seleção dos jogos analisados e, consequentemente, os argumentos que o pesquisador apresenta (2005).

Quando o pesquisador tem afeto pelo objeto, é claro que isso pode impactar ou até prejudicar a análise. É preciso reconhecer esse desafio de manter um distanciamento, mesmo gostando dos videogames. Contudo, também seria muito complicado analisar um jogo sem gostar de videogame, pois o pesquisador não teria a dimensão necessária para compreender um jogo sem a experiência crônica de jogar. Essa diversão em fazer pesquisa é uma especificidade dos Game Studies, sendo, ao mesmo tempo potente, e desafiadora do ponto de vista do distanciamento do objeto.

A brincadeira é algo, além de natural, necessária à vida humana. Em um mundo capitalista, com uma sociedade de mercado que excessivamente compete para produzir o tempo todo, às vezes, esquecemo-nos que adultos também podem brincar e se divertir. Os Game Studies, além de ser um campo bastante promissor, são inovadores na área científica, pois existe um poder enorme, quando ocorre a união entre diversão e aprendizagem, e é justamente essa sua premissa central. Para Jesper Juul, os jogos não são o que parecem ser e diferentes jogos trazem diferentes prazeres e um mesmo jogo pode trazer diferentes prazeres para cada jogador. Ou seja, a experiência de jogar, para analisar e compreender melhor a obra, é fundamental na pesquisa. O objeto central em questão não se trata somente do jogo ou do jogador, mas, sim, a interação lúdica que interconecta os dois. Como uma via de mão dupla, no videogame, o jogador precisa se conectar com o universo do jogo e o jogo, por sua vez, precisa reagir às decisões e ações tomadas pelo jogador. Grandes desenvolvedores de *games*, em entrevistas, costumam dizer que, no momento da criação do jogo, é necessário pensar como jogador. O “x” da questão é saber traçar uma conectividade profunda e imersiva, ligando a mente do jogador com as regras, a *gameplay* e a narrativa daquele mundo original do jogo.

Mediante tal campo cada vez mais consolidado enquanto ciência, pesquisadores dos Game Studies têm se unido para ampliar o debate sobre a relevância de estudar algo tão presente na vida humana, principalmente nas atuais gerações, que vivem em um mundo de acelerados avanços tecnológicos. Organizações científicas internacionais como a DiGRA[15] (Digital Games Research Association) e a Game Philosophy Network[16] trabalham no campo de estudos de jogos eletrônicos, realizando atividades e eventos acadêmicos pelo mundo, principalmente na Europa e nos Estados Unidos. No ano de 2024, ocorreu o segundo congresso da DiGRA Brasil, na Universidade Federal Fluminense - UFF -, em Niterói, Rio de Janeiro. O primeiro ano do congresso no país foi em 2021. O SBGames é o maior evento de pesquisa em videogame, na América Latina. No Brasil, congressos na área da Comunicação fornecem aberturas para as pesquisas em *games*, inclusive alguns com grupos ou simpósios temáticos exclusivos do campo. Contudo, a falta de traduções de artigos internacionais é algo que dificulta o acesso bibliográfico para quem está começando. Apesar de ainda ser um grande desafio no país a ascensão dos Game Studies em outras áreas, como História, Física, Geografia, Arquitetura, Química, é notório o aumento de pesquisas, utilizando os jogos de videogame e seus jogadores como objeto de estudo. A tendência é que isso só aumente nos próximos anos, de modo paralelo com os avanços técnicos e tecnológicos dos *games* que, consequentemente, ampliam o leque de possibilidades em suas propostas e abordagens.

2.3 HISTORICAL GAMES

Desde o surgimento da Escola dos Annales, fundada pelos historiadores Marc Bloch e Lucien Febvre, em 1929, a historiografia permitiu ampliar seus horizontes para dialogar com outras áreas do conhecimento, promovendo, então, a interdisciplinaridade ao pensar a História. As imagens do senso comum, quando falamos sobre História, costumam ser associadas com questões do passado, como pergaminhos, papiros, objetos medievais, tecnologias do século XX e por aí vai. De fato, a História remete aos tempos do passado, mas não é só isso, pois seria impossível pensar períodos antigos sem nos desvincularmos

[15] Site oficial, disponível em: https://digra.org/
[16] Site oficial, disponível em: https://www.gamephilosophy.org/

completamente do tempo presente. A História não é uma reconstrução objetiva do passado, mas sim uma construção moldada pelo presente. Nossa percepção do que aconteceu depende não apenas do momento em que vivemos, mas também das influências culturais, regionais e pessoais que nos moldam. Desse modo, a História é um campo aberto à disputa de narrativas e sempre carregada de subjetividade. Buscar uma precisão absoluta nos fatos pode, portanto, restringir sua capacidade de nos revelar novas interpretações e significados.

A linguagem é de fundamental importância para a historiografia e linguagens se modificam com o passar das gerações, principalmente tratando do atual momento de diversas inovações tecnológicas e comunicativas acontecendo de forma avassaladora. Assim, em vez de encarar a História como algo fixo, imutável e detentor de uma "verdade" absoluta, a ficção se apresenta como uma linguagem flexível e inventiva, capaz de expandir nossa percepção do passado e transformar as maneiras como nos conectamos com ele. Além disso, os recursos tecnológicos estão sempre se renovando, contribuindo bastante para usar a ficção como uma opção cada vez mais complexa, profunda e potente. Um grande exemplo disso são justamente os jogos de videogame. Para o sociólogo francês e pensador da pós-modernidade, Michel Maffesolli, é possível dialogar diferentes temporalidades em uma sucessão morfológica, em que dois momentos históricos possam ser contemporâneos:

> Trata-se aí de um esclarecimento singular que mostra que, além ou aquém de uma realidade efêmera e reduzida a uma só dimensão histórica, a de um social unilateral, esse Real transcende o tempo. Ele é plural por essência e, um eterno retorno, permite atualizar, isto é, tornar presente, uma ou outra estrutura antropológica que é arquetipal (Maffesoli, p. 165, 2016).

Um *historical game* fala tanto do período representado no jogo, quanto da época de seu lançamento, conectando o passado e o presente. O anacronismo é inevitável e é sempre importante estar atento às problemáticas que ele nos traz, contudo, ele não tem apenas lados negativos. A Biblioteca de Hamburgo e o conceito de Mnemosyne, elaborado pelo historiador da arte, Aby Warburg, montam painéis contendo imagens de diferentes épocas e lugares, mas que, de alguma forma, dialogam entre si. Por ser inevitável, é necessário reconhecer essa limitação, mas sem fechar a mente para possíveis

potenciais de produtos culturais que são representações históricas feitas no presente (no caso, no lançamento da obra). Essa potência é bem ampla e pode nos ajudar a pensar a História de modo mais eficiente, dinâmico e interativo.

É muito mais fácil compreender determinado contexto histórico, quando visualizamos e interagimos com ele, mesmo que por uma simulação. Nos grandes jogos *AAA* que são ambientados em certo período do passado, as desenvolvedoras consultam historiadores especialistas que são referências mundiais nos estudos dessa época histórica específica. Logo, por trás desse mundo simulado, há pesquisas mais aprofundadas e de fontes confiáveis. Jogos narrativos ativam o nosso sensível e, quando criamos uma conexão emocional maior com o passado, mais interessante ele fica, pois nos sentimos mais próximos e envolvidos com esse determinado contexto histórico. História não é somente sobre o passado, mas a nossa relação com ele.

O historiador de cinema Robert Rosenstone alega que, nos filmes, a História se parece mais com a vida real, já que instâncias como política, economia e cultura acontecem de forma simultânea. Na historiografia, geralmente tais áreas são trabalhadas de forma separada, dificultando uma noção histórica geral daquele período (Rosenstone, 2010). Nos *games* ambientados em contextos históricos, esse recurso imersivo que o cinema oferece é ainda mais evidente, pois a proposta do jogo é justamente "viver" uma outra época, enfrentando os problemas e encontrando soluções similares a esse passado condizente.

Para exemplificar, vamos pensar no jogo *Call of Duty: Cold War* (Activision, 2020). Ambientando no contexto da Guerra Fria, o jogo, em sua narrativa, se passa através de eventos reais em lugares como Vietnã, Angola, Berlim, Moscou, Nicarágua, Turquia, dentre outros. Ao trazer o conflito por hegemonia global entre Estados Unidos e União Soviética, o jogo representa grupos como CIA, KGB, M16 e mescla nas *cutscines*[17] imagens reais da Guerra Fria, com as imagens originárias do próprio jogo. É natural que jogos produzidos por estadunidenses tenham um olhar e uma perspectiva mais norte-americana em suas obras. História é disputa de narrativas e a indústria dos *games* é, sim, um terreno de disputa dessas narrativas históricas, e, por isso, é muito importante mais

[17] Cenas cinematográficas, fora do gameplay, para uma narrativa mais completa e imersiva. Ou seja, a narrativa do jogo se dá tanto pelo momento em que o jogador joga, quanto pelas cenas, similares aos filmes, que preenche e completa essa estrutura narrativa.

estudos e pesquisas sobre os impactos no imaginário histórico, que os jogos ajudam a difundir pelo mundo.

O historiador Pierre Nora fala que a História sempre está em conflito com a memória e é a memória que dita o que a História escreve (Nora, 2009). Os meios de comunicação trazem narrativas em relação aos acontecimentos do passado e do presente, gerando impactos significativos na construção de imaginários históricos, ao privilegiar determinadas narrativas e perspectivas em detrimento das outras. Assim como a História é relativa, a memória é seletiva:

> Selecionar, nesse sentido, significa evidenciar determinado fato ou evento em detrimento de outros, pois, obviamente não lembramos de tudo, mas também não esquecemos de nada. E as escolhas do que queremos lembrar ou esquecer derivam do contexto e dos eventos engendrados nos processos históricos. Como em qualquer estudo nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, a construção das narrativas sobre as mídias também se baseia no preceito fundamental de que a memória se alimenta e é alimentada pelos processos históricos. Nesse sentido é lícito afirmar que a memória das mídias será sempre um recorte de uma determinada realidade, em um determinado tempo e espaço (MUSSE; HENRIQUES, 2023).

Mesmo com o auxílio de especialistas do período histórico, representações simuladas de cidades históricas nos videogames possuem uma ligação forte com a memória de tais lugares. Além de historiadores, a mídia e comunicadores em geral, são responsáveis – em grande parcela - por construções de imaginários em relação às memórias do passado, afetando a perspectiva do jogador e seu vínculo com aquele passado, que, muitas das vezes, precisa preencher lacunas do jogo através da sua própria imaginação. Ao abordar a memória dos lugares e ambientes públicos, a jornalista e pesquisadora Christina Musse compara o exercício imaginativo da memória das cidades contemporâneas como uma espécie de arqueologia para montar o quebra cabeça dos rastros de memória que permanecem:

> Um trabalho arqueológico, que revela muitas outras “cidades” ou “cidades narradas” ou “estórias da cidade” ou “fabulações”. Este é sem dúvida um exercício de memória e de interpretação, que nos leva a uma compreensão de como a imprensa constroi a

> imagem da cidade ou das muitas cidades possíveis e imagináveis, embora algumas continuem invisíveis (MUSSE, 2008).

Para a antropóloga alemã Aleida Assmann, as lacunas nos fatos existem e se movem facilmente, assim como a confusão entre datas, mas não tem como se enganar com o sentimento (Assmann, 2011). Os jogos de videogame colocam sentido emocional no passado e isso é bastante poderoso para o conhecimento histórico. Isso não quer dizer que a História e a memória deixam de ser "verdadeiras", mas, como aponta Assmann, é uma veracidade subjetiva e não uma verdade objetiva - até porque afirmar que a História tradicional escrita e os documentos reproduzem a "realidade pura" é demasiadamente ingênuo. O que interessa mais para a historiografia é a linguagem para produzir sentidos mais profundos e com o dinamismo inerente das gerações que continuam. Com isso, o uso da ficção e da imaginação é de fundamental relevância para a nossa relação com as épocas do passado.

Mediante esse potencial enorme de aprendizagem histórica, forma-se, então, uma categoria dentro dos Game Studies - o que alguns autores do tema denominam de Historical Game Studies. Para facilitar a compreensão e pela ambiguidade dos termos "jogos históricos" ou "jogos de história", iremos nos referir a jogos de videogame ambientados dentro de contextos históricos, como "*historical games*". Uma das grandes referências dentro do Historical Game Studies é o historiador Adam Chapman, que enfatiza que as comparações entre as formas de se contar História não podem ser baseadas no julgamento sobre qual é "melhor" ou "pior", mas, sim, em entender quais são as diferenças entre elas e quais tipos de envolvimento com o passado elas permitem. (Champman, 2016). Existem muitas formas de obter conhecimento e os *games* são um caminho possível para isso, mesmo que ainda existem muitos outros caminhos possíveis de aprender. As artes audiovisuais possuem especificidades únicas e, sendo bem criativas em suas formas de narrar, potencializam a aproximação com a História:

> O mesmo pode ser dito sobre os criadores de dramas históricos para TV, autores de romances históricos e, como argumentei, desenvolvedores de jogos digitais. Todos esses produtores de história, independentemente da forma, atribuem significado ao passado; eles tanto participam quanto produzem o discurso histórico mais amplo, e as histórias que produzem são referenciais – isto é, são construídas em

> relação a outras narrativas sobre e evidências do passado (Chapman, 2016)[18].

A linha de pensamento de Chapman aproxima-se a de autores clássicos como Frank Ankersmit, Hayden White, Robert Rosenstone, dentre outros, que pensam mais na historiografia a partir da linguagem, do que na suposta preocupação com a exatidão dos fatos, que não se sustentam, devido à ampla subjetividade da História. Alguns historiadores até rejeitam o excesso de subjetividade na História, mas isso seria negar a complexidade maior que sempre existiu na área. Talvez haja uma resistência entre os historiadores de abraçar as novas tecnologias para pensar a História. Isso é perceptível se refletirmos como os estudos históricos a partir do cinema tiveram alta rejeição dentro das universidades até a década de 1990.

Atualmente, praticamente não há disciplinas sobre jogos eletrônicos (nem opcionais) dentro das faculdades de História e é raro a presença do debate dos Game Studies nos congressos e eventos de História pelo país. A História é um terreno de disputas e ignorar a maior indústria de entretenimento do mundo seria um grande erro para a historiografia, ocasionando um afastamento ainda maior entre a História e a população, principalmente mais jovem. Esse distanciamento, e até falta de interesse pela História, é evidente há muito tempo e, por isso, buscar alternativas com linguagens diferentes é um passo interessante para aproximar a História da nossa sociedade.

É notório que, na História, existem as narrativas dominantes e as inúmeras narrativas que são silenciadas. Os exemplos de silenciamento, seleção e deturpação de narrativas históricas são imensuráveis, o que é um problema muito grave e que gera impactos sociais significativos. Os meios de comunicação da grande mídia também reforçam o estabelecimento de determinadas narrativas, ao seguir uma linha editorial ocidental e mercadológica. Por isso, é crucial que existam mais alternativas de se pensar a História e fornecer mais espaço para narrativas historicamente oprimidas e ocultadas:

---

[18] The same can be said of historical TV drama makers, authors of historical novels, and as I will argue, digital game developers. All these producers of history, regardless of form, make meaning out of the past, they both engage and produce the larger historical discourse and their produced histories are referential – that is to say they are constructed in relation to other narratives about, and evidence of, the past (Chapman, 2016).

> Essas ideias permitiram uma pluralização do passado ao questionar as narrativas dominantes e, ao fazer isso, permitir que vozes e perspectivas até então não ouvidas se manifestem. No entanto, o mais relevante para nossas preocupações atuais é que elas também se pluralizam porque essas conclusões sobre a natureza subjetiva da história se aplicam a toda a história. As diferenças entre a história popular e a acadêmica podem ser, então, uma questão de grau (e propósito), mas não de tipo. Não podemos afirmar que uma é pura ficção enquanto a outra é a pura verdade (Chapman, 2006, tradução nossa)[19].

O jogo *Battlefield V*, ambientado na Segunda Guerra Mundial, se propõe a trazer à tona narrativas que foram silenciadas pela História. Ao todo, o modo história[20] conta seis histórias distintas, como a dos *Tirailleurs Senegalais* - tropas de países colonizados pela França que lutaram por ela durante a Segunda Guerra, mas, mesmo tendo feitos heroicos, os franceses tentaram apagar a participação dos negros que lutaram pela França, ao ponto de cortar a imagem deles em fotos oficiais e desfiles. O jogador controla um jovem senegalês animado por lutar pela França, seu país "paterno", mas logo quando chega na Europa, o personagem diz: "Não somos tão franceses como pensávamos". Outro conto adentra em um assunto muito delicado, em que o jogador controla um nazista, que entra em um conflito interno consigo mesmo, a partir das barbaridades em que tudo aquilo estava se tornando. Uma narrativa semelhante ao filme *A Lista de Schindler*, de Steven Spielberg, em 1993. Colocar o jogador na pele de um personagem, que simboliza sujeitos históricos, é uma narrativa com um potencial enorme em envolver o jogador com o passado. Adam Chapman destaca essa pluralidade narrativa que a História possui e como o uso da ficção tem o seu valor:

> História é sempre narrativa, mas essa narrativa não precisa necessariamente detalhar a sequência exata de eventos que se entende terem ocorrido no passado para ser histórica. É bastante comum, por exemplo, historiadores usarem um cenário histórico para dizer algo sobre outro ao fazer comparações ao longo do tempo. Da mesma forma,

---

[19] Texto original: *These ideas have allowed a pluralisation of the past by questioning dominant narratives and, in doing so, allowing hitherto unheard voices and perspectives to speak. However, most relevantly to our current concerns, they have also pluralised because these conclusions about the subjective nature of history apply to all history. Differences between popular and academic history might then be a matter of degree (and purpose), but not kind. We cannot say that one is pure fiction while the other is the pure truth* (Chapman, 2006).

[20] Modo história é a campanha do jogo.

> as narrativas históricas (tanto populares, como académicas) muitas vezes, resumem, generalizam, simbolizam e conceitualizam. Reconhecer isto sugere a possibilidade de que, por exemplo, ficções históricas (ou seja, obras como filmes, romances e jogos que utilizam de cenários, eventos ou personagens históricos) também possam ser utilizadas para dizer algo significativo sobre o passado em que estão inseridas (Chapman, 2016, Tradução nossa)[21].

Adam Chapman amplia a noção de História ao dizer que ela não se limita apenas aos fatos. A ficção trabalha com diversas maneiras de se pensar História, ampliando as possibilidades em promover o conhecimento histórico e no modo em que nos relacionamos com o passado. É complicado falar em "verdade" na historiografia, mas a ficção não necessariamente falsifica fatos históricos, mas os desloca para uma veracidade subjetiva, com licença poética para cobrir lacunas, que existem em todos os acontecimentos históricos. Em suma, os jogos de videogame podem trazer narrativas autênticas, no sentido do que elas simbolizam e podem representar ao olhar do presente, sem ignorar a subjetividade humana. Talvez, para a historiografia, compreender de forma crítica os sentidos implicados e subjetivos dentro de um determinado evento histórico seja mais importante do que entender o evento em si. De qualquer forma, eventos do passado são cada vez mais representados em jogos com temáticas históricas. O ponto fundamental para a historiografia é perceber e se atualizar a essa realidade, relativamente recente, a fim de trabalhar com a História nos *games*, de modo mais sério, científico e, consequentemente, contribuir na produção de jogos que simulam a História, com narrativas confiáveis e que despertem nos jogadores reflexões mais profundas sobre os acontecimentos do passado e sua relação com o tempo presente. Em um artigo do SBGames de 2012, há uma definição do que seria um *historical* ou *history game*:

> O desenvolvimento dos jogos de ficção histórica denominados aqui de history games resulta de adaptações, montagens, restrições, seleções, generalizações e, até mesmo, criações espontâneas e falsificadas, que, "às vezes, não guarda quaisquer relações com os acontecimentos ditos "reais" – tornando-se,

[21] Texto original: *History is always narrative, but this narrative doesn't necessarily have to detail the exact sequence of events that is understood to have taken place in the past in order to be historical. It is quite common, for example, to use one historical setting to say something about another and indeed professional historians often do this by making comparisons through time. So too, historical narratives (both popular and academic) often summarise, generalise, symbolise and conceptualise. Acknowledging this hints at the possibility that, for example, historical fictions (i.e. those works of history such as films, novels and games that utilise historical settings and yet in which key events or characters might be fictionalised) might also be used to say something meaningful about the past in which they are set* (Chapman, 2016).

> assim, uma "história de mentira" [Arruda e Siman 2009]. Nessa lógica, simulam acontecimentos e fatos que se produzem nas e sobre as variadas dimensões da vida, no tempo e no espaço, como uma determinada sociedade, política, economia, cultura que pode ser realista ou alegórica, fidedigna ou fantasiosa, linear e fragmentada. Assim, resgatam o passado - não necessariamente de maneira explícita – através da reconstituição dos vestuários, da arquitetura, dos símbolos, das concepções, das versões, das mentalidades, das dimensões, das vozes e dos costumes da época abordada (Neves; Alves; Bastos, 2012).

As simulações de épocas passadas nos *historical games* são representadas a partir da memória histórica, criando um lugar virtual de memória - nos levando a pensar se os *games* podem ser considerados como "lugares de memória", na concepção de Pierre Nora. Talvez Nora concorde que jogos clássicos lançados há bastante tempo possam ser lugares de memória, mas o uso da memória histórica na criação de representações simuladas de épocas do passado, quiçá, pode ressignificar tal conceito. Essa proposta, ousada ou não, reflete como os videogames podem sim ser locais de preservação de memórias e narrativas históricas em seus universos simulados.

De qualquer modo, pensar a História através dos *games* é uma mudança estrutural de Epistemologia que requer aprimoramentos de teorias e métodos para investigar impactos em relação aos imaginários e perspectivas históricas, oriundas de mundos virtuais, que se propagam em escala global, através de diversos títulos e imensuráveis narrativas históricas. O uso da arte na cultura pop, seja por meio de jogos eletrônicos, filmes ou séries, impactam significativamente o pensamento e o comportamento social, como é observável, sobretudo, nas novas gerações, que já nasceram e cresceram dentro da era digital.

CAPÍTULO 3: *FLÂNEUR* GAMER: A IMERSÃO EM JOGOS DE MUNDO ABERTO

Neste terceiro capítulo, abordaremos a imersão em jogos de mundo aberto nos videogames, principalmente em universos situados dentro de contextos históricos. Jogos de mundo aberto não são lineares e possuem um mapa a ser explorado de forma livre pelo jogador. O mapa pode ser uma única cidade, um país com várias regiões e cidades, um universo de fantasia etc. O tema dos *historical games* trata, portanto, das dinâmicas do tempo presente em que o jogador é "teletransportado" para uma outra época do passado, interagindo com personagens históricos, objetos, costumes, problemas e arquiteturas simuladas com ajuda de historiadores especialistas nos determinados contextos, onde o jogo se passa.

A ideia é apresentar como a visualização e interação dos *games* podem contribuir em muito para a historiografia e o conhecimento histórico de forma geral, destacando a imersão profunda de "viver" dentro de um universo autêntico em jogos de mundo aberto. A imersão profunda impacta diretamente na narrativa, criando uma conexão e personificação maiores. O cientista da computação e especialista em realidade virtual Jaron Lanier, alega que a imersão no digital pode entregar uma sensação de presença emocionalmente e fisicamente com os recursos tecnológicos (2010). Ou seja, a imersão é tanto sensorial, quanto cognitiva.

A criação de universos autênticos não é exclusividade dos jogos de videogame, mas os jogos de mundo aberto bebem da fonte de outros meios como livros, filmes e jogos de tabuleiro. Um universo autêntico é um mundo criado exclusivamente para determinada obra e os jogos de mundo aberto são a inserção do jogador dentro de um universo não linear, com mais liberdade para vagar, como um *flâneur*, vivendo e interagindo com aquela cultura e cotidiano.

3.1 O UNIVERSO DOS JOGOS DE MUNDO ABERTO

Para dar início ao debate sobre imersão em jogos de mundo aberto, é necessário voltarmos aos jogos de tabuleiro. Em 1974, o jogo de tabuleiro *Dungeons & Dragons* desafiava a criatividade dos jogadores ao proporcionar uma dinâmica única de criação de

mundos, imprevisibilidades, personagens, escolhas e consequências. Nesse jogo, um mestre conduz a história, enquanto os jogadores elaboram seus próprios personagens, tomando decisões ao longo da jornada que resultam em consequências, sejam elas positivas ou negativas. A complexidade na criação dos personagens é bem ampla, permitindo aos jogadores a atribuição de diversas características, habilidades, origens, histórias, atributos variados, dentre tantas outras especificidades. Tal dinâmica inspirou artistas e programadores a transferir tais fundamentos para os jogos eletrônicos. Inicialmente, surgiram jogos em computadores domésticos que adotavam a mecânica de *Dungeons & Dragons*, utilizando textos em *chat* para descrever as ações e eventos. Com o avanço da tecnologia, começaram a surgir jogos, que não apenas mantinham essa estrutura, mas também introduziram gráficos, permitindo a criação de personagens, tomada de decisões, inclusive, morais e éticas, bem como suas respectivas consequências. Esse processo revolucionou a indústria dos *games*, dando origem aos jogos de mundo aberto com elementos do *RPGs* (*Role-Playng Games*)[22], nos quais universos imersivos e interativos são construídos. Esses jogos buscam simular uma maior proximidade com as atividades cotidianas da vida real, mesmo que em cenários fictícios, permitindo aos jogadores explorar e interagir com esses mundos de maneiras profundamente pessoais e imersivas.

Até a década de 1990, os *games* eram mais simples, focados mais nas dinâmicas de *gameplay* com gráficos modestos e sem narrativas muito elaboradas, devido à limitação tecnológica da época. Naquele momento, faltava contar histórias através dos jogos de videogame e criar mundos autênticos, mas, para ajudar a compreender universos de fantasia dentro de jogos, iremos para um lugar, um pouco diferente: o Condado. No ano de 1928, o escritor J.R.R. Tolkien teve a ideia de criar seu mundo próprio em sua obra *O Hobbit*, que só foi publicado em 1937. A escrita de Tolkien é muito conhecida pelo detalhamento de cada cenário, objeto e personagens. Com o sucesso de *Senhor dos Anéis,* muitos outros universos autênticos foram criados como em *Harry Potter*, *Game of Thrones*, *Star Wars* etc. Tais mundos são tão vivos que unem comunidades e legiões de fãs de tudo que é lugar do mundo, marcando presença constante na nossa cultura popular, hibridizam-se entre diversas plataformas, incluindo os *games*.

[22] Jogos participativos, nos quais os jogadores montam seus personagens, atributos e decisões, ao estilo dos jogos de tabuleiro como *Dungeons & Dragons.* Esse gênero é muito presente nos games, onde incorporam elementos de RPG em seus respectivos graus, podendo atingir o máximo de fidelidade possível aos jogos clássicos de tabuleiros ou apenas utilizand-se de alguns conceitos para implementar no jogo.

Para exemplificar os universos autênticos em jogos de mundo aberto, vamos utilizar dois jogos. O primeiro é *Hogwarts Legacy* (Warner Bros Games, 2023), que se passa dentro do universo da franquia *Harry Potter* e é considerado canônico. Contudo, o jogo se passa quase um século antes dos acontecimentos dos filmes e livros clássicos. O jogador cria seu personagem e se torna um aluno de uma das quatro casas de Hogwarts, podendo explorar toda a área do castelo, até as quadras de quadribol, a floresta negra, *Hogsmeade* etc. Ou seja, o jogo coloca o jogador a viver o cotidiano de um aluno de Hogwarts, participando das aulas, aprendendo os feitiços que quiser e fazendo escolhas, tanto para o bem, como para o mal. Outro exemplo é a franquia *GTA* (Rockstar), apesar dos personagens já estarem "prontos", o jogador vive o cotidiano de regiões dos Estados Unidos, como Flórida e Los Angeles [23]. Cada região tem a sua característica cultural. O jogador pode levar seu personagem ao cabeleireiro, fazer tatuagem, comprar roupas, acessórios, armas, casas, alugar apartamentos, carros, helicóptero, iate, trabalhar como taxista, policial, malhar (impactando a musculatura), se alimentar (impactando o peso), usar rede social, namorar, chamar os amigos para ir a uma boate ou cassino, dentre uma infinidade de possibilidades, que também estão presentes em nosso cotidiano. No *GTA* online, é possível fazer tudo isso em um mesmo universo compartilhado entre jogadores de todo o mundo.

Essa experiência (cada jogo traz a sua própria identidade) de viver o cotidiano de um jogo de mundo aberto afeta diretamente a narrativa e a história do jogo. Por isso, a narrativa dos *games* tem uma característica única e o potencial disso é enorme. Ao escrever sobre a plataformização cultural e jornalismo de *games*, David Neiborg traz um trecho interessante nesse sentido:

> Uma boa história não importa sobre o que seja. Pode ser sobre cripto. Pode ser sobre algo super complicado. E alguns desses jogos são muito complicados. Mas se você contar boas histórias sobre, sabe, sobre mundos diferentes, mundos de jogos, mundos virtuais. Contar boas histórias, como o jornalismo de viagem faz. Quando você vai para uma cidade nova... Você nunca esteve em Roma. Como Roma se sente? Como Roma cheira? Você tem uma boa comida, sabe... uma longa história, e você nunca esteve em Roma, mas um bom jornalista de viagem pode, em algumas páginas ou parágrafos, pintar um quadro (Neiborg, 2024).

[23] Por questões de licença, a Rockstar altera o nome das cidades, como San Andreas e Los Santos.

Atrelado a isso, Mihály Csíkszentmihályi, psicólogo pioneiro da Psicologia positiva[24], introduziu o conceito de *flow* para caracterizar o estado mental de imersão profunda e foco absoluto em uma atividade específica. Nos videogames, o conceito de *flow* é fundamental, sendo utilizado estrategicamente pelos desenvolvedores para manter o jogador fixado e imerso na experiência por períodos prolongados de tempo. A execução deste conceito no design de jogos envolve uma série de dinâmicas, técnicas e abordagens gamificadas, como a construção de uma narrativa envolvente; a criação de um mundo imersivo e a implementação de sistemas de recompensas alinhados a uma progressão bem balanceada. Isso inclui a adaptação gradual da dificuldade para manter o desafio constante e a introdução de mini-atividades coerentes no mundo do jogo, além de aspectos estéticos e funcionais, como a qualidade gráfica, o *design* da interface, a própria estrutura da narrativa e o *gameplay*. Quando tais elementos são anexados de modo coeso e criativo, eles podem proporcionar uma experiência bastante satisfatória, potencializando o engajamento e a diversão do jogador. No entanto, é importante destacar que o *flow* também pode ser explorado com outros intuitos, nem sempre voltados para a qualidade da experiência do jogo. Em jogos que adotam práticas abusivas, como microtransações em excesso, o *flow* pode ser manipulado de maneira a criar uma experiência viciante, onde o objetivo principal não é a diversão ou a imersão, mas sim a indução a comportamentos de consumo contínuo, buscando aprimorar cada vez mais seus recursos, criando assim, um ciclo vicioso. Com isso, a dinâmica de *flow* tem mais o objetivo de manter o jogador viciado no jogo, do que prendê-lo por sua qualidade.

3.2 O *FLÂNEUR* GAMER

Os *historical games* são ambientes virtuais aonde podemos ser sujeitos históricos como samurais e ninjas no Japão Feudal; vikings; um fora da lei no Velho Oeste; soldados de guerra, cavaleiros medievais, mafiosos na década de 1930, e por aí vai - sendo todos ambientados dentro dos seus respectivos contextos históricos, obviamente.

[24] Estudo dentro da área da Psicologia relacionado à compreensão da busca pela felicidade humana.

Antes de falar da expressão *flâneur gamer*, vamos retomar os conceitos de *flâneur* já propostos. Jogos de videogame de mundo aberto, que simulam cidades e contextos históricos em universos imersivos, permitem ao jogador agir como um *flâneur*, dentro desse mundo digital. O termo "*flâneur*" foi e é muito utilizado por diversos autores, como Baudelaire para se referir ao homem moderno, observador apaixonado, que vaga pelo mundo de forma descompromissada e se surpreende com todas as imprevisibilidades que ocorrem diante de seu caminho (Baudelaire, 1863). Dessa forma, os *historical games* podem simular períodos históricos com rotinas, imprevisões e atividades cotidianas da época, que fornecem a sensação viva de explorar aquele mundo sem compromisso em relação aos objetivos principais do jogo. Ao adentrar em uma época passada, o jogador parte para uma jornada de explorar lugares que não estão presentes no seu dia-a-dia da vida real, tornando a experiência de jogar um exercício de encantamento e descobrimento, assim como o homem moderno de Baudelaire que vaga pelas ruas das cidades urbanas, dentro de um contexto em que tudo na cidade era uma grande novidade. Com o intenso êxodo rural na Revolução Industrial, as grandes cidades se tornaram uma grande novidade a ser descoberta. Mediante a isso, as sociedades urbanas encaravam a ida às ruas como um evento, escolhendo suas melhores vestimentas para frequentar praças e lojas. Entrando em um ambiente simulado bem diferente do mundo real em que o jogador vive, é despertado nele algo similar a essa sensação de descobrimento e fascinação da *flânerie* dos tempos modernos.

O sociólogo italiano Massimo de Felice estuda as cidades da pós-modernidade sob uma ótica vinculada ao mundo digital. O autor chama de "paisagens pós-urbanas" ou "metrópole eletrônica" essa relação em que o espaço interage com os meios de tecnologia e comunicação. Felice fala sobre uma habitação pelas mídias digitais, sonoras, imagéticas e nas informações e fluxos comunicativos (Felice, 2009). Enquanto Baudelaire dá o sentido somente físico à idealização do explorador aventureiro, Felice conecta o espaço físico com o virtual. A sua expressão de "*flâneur* eletrônico" pode ser exemplificada, de modo geral, na seguinte passagem de Felice:

> Flâneurs eletrônicos, footings midiáticos, consumos visuais e formas trans orgânicas e híbridas do habitar. Na metrópole eletrônica e comunicativamente atravessável, é a paisagem que se move. Um simples bit, alguns sons, o aperto do play ou a digitação de uma senha numérica nos proporcionam a deslocação

> das paisagens e a superação do lugar do seu sentido social (Felice, p. 165, 2009).

Em seus estudos sobre Modernidade, Walter Benjamin utiliza o conceito de *flâneur* para o homem que observa com atenção as transformações de habitação do espaço das grandes cidades, sem que o mesmo participe diretamente dessas mudanças. O *flâneur* é, por essência, ótico (Benjamin, 1994). Apesar de ser um observador atento, o *flâneur* de Benjamin pode ser interpretado como uma metáfora da alienação moderna, pois, ao mesmo tempo em que observa, é incapaz de se conectar profundamente com tantas transformações e rupturas da percepção do habitar. Na literatura, Edgar Alan Poe escreve sobre o *flâneur* com as características similares ao de Baudelaire e Benjamin, mas com uma aura mais melancólica, representando o *flâneur* como um andarilho solitário e pessimista em relação ao futuro.

O escritor Honoré de Balzac, define a *flânerie* como uma ciência social que descreve de modo reflexivo e crítico, fornecendo à *flânerie* um status de método de estudo. O *flâneur* é uma gastronomia de olho (Balzac, 1848), consumidor visual da cidade, ‘’degustando’’ seu olhar, sem compromisso de buscar uma compreensão, se preocupando apenas em sentir o que vê. Outros autores que pensam na pós-modernidade, como os franceses Michel Maffesoli e Olivier Roux, trabalham com o conceito de *cyberflâneur* para o observador no contexto da rede digital, que navega e observa, de modo curioso e desinteressado, através da internet, intercalando diversos tipos de conteúdo ao mesmo tempo ou em uma questão de minutos e segundos. O escritor marxista, também francês, Guy Debord, recorre à figura do *flâneur* através da Psicogeografia e do conceito de deriva, argumentando que esse *flâneur* precisa ser participativo e crítico (à deriva), resistindo à alienação causada pelas novas cidades urbanas. Esse pensamento situacionista envolve uma Psicogeografia, ao buscar compreender como o meio urbano impacta emocionalmente o indivíduo. Este *flâneur* de Debord, portanto, não é uma figura passiva, mas reflexiva e crítica ao capitalismo e à sociedade de consumo. Ao mesmo tempo em que ele explora, luta de maneira revolucionária e engajada.

Com isso, tomando como base todas essas descrições e reconfigurações do conceito de *flâneur*, sugerimos o conceito de “*flâneur gamer*”, onde o *flâneur* surge em uma realidade paralela virtual à qual o indivíduo é “transportado” para um outro mundo não físico, que permite explorar um universo paralelo gigantesco, interativo, imprevisível e

imersivo, no qual estamos sujeitos a nos perder nele, com liberdade para explorar e nos deparar com múltiplas situações aleatórias e imprevisibilidades. O *flâneur gamer* é uma maneira peculiar do ato de habitar, que modifica a concepção do próprio termo de habitação, do espaço e das relações entre o analógico e o digital. O indivíduo fica praticamente inerte no universo físico, mas sua atenção e percepção estão conectadas a uma realidade programada, na qual ele interage dentro de mundos abertos imersíveis. O jogo de mundo aberto "vivo" é um exemplo perfeito para essa proposta de *flânerie*, pois o jogador pode explorar as cidades, monumentos, paisagens, interagir com a cultura local, sem compromisso com as missões principais do jogo. O jogador pode viver aquele cotidiano e aproveitar tudo o que as cidades representadas no mundo do jogo tem a oferecer.

O *flâneur gamer* é muito pertinente quando se trata de *historical games*, nos quais o jogador explora um mundo virtual de outra época do passado. O conceito de História, inicialmente denominado de *Historie*, passou a ser ressignificado através da palavra alemã, *Geschichte*. Tal termo representa a História como algo abstrato, mas, ao mesmo tempo, intrinsecamente ligada a múltiplas pluralidades de diversas histórias da humanidade espalhadas pelo tempo e espaço (Koselleck, 1992). Para o historiador francês Pierre Nora, a História, existe uma grande diferença entre o que ele chama de "memória verdadeira" e "memória integrada" que, inclusive, é e sempre foi o mesmo grande dilema da História. Fazendo um link com Guy Debord, tudo o que era diretamente vivido se afastou em uma representação (Debord, 1967). Logo, nossa sociedade atual é mediada por imagens e representações que substituem as experiências vividas. O passado não se apresenta, mas é representado por interpretações e subjetividades. Por outro lado, a memória é, de acordo com Nora, a vida como ela é, individual ou coletiva, no concreto e nos sentidos.

Essa distinção separa a história como foi - vivida - para a história que temos acesso e somos induzidos a conhecer. Nora pontua que a memória se dá nos sentidos, enquanto a História é uma representação problemática e incompleta do passado (Nora, 2009). Com isso, o autor trabalha com a questão "lugar de memória", que é o que possibilita estimular nossa imaginação a partir de símbolos e sentidos. Pierre Nora considera a memória como um lugar afetivo. Além de ter características da História Oral, os *games* também estabelecem relações de afeto, pois os efeitos e recursos das mídias áudio imagéticas – atrelado a suas narrativas dinâmicas - conseguem potencializar o aspecto sentimental da

História, além de aproximar o jogador com o período retratado, podendo despertar nele um interesse maior em entender aquela época.

O jogo histórico não somente preserva sentidos e simbologias de um período histórico em que ele se passa, mas também da época e do lugar em que ele foi produzido. Além da multidisciplinaridade, pensar a História através dos *games* envolve dialogar o momento atual com o passado, mediado pelas novas tecnologias que possibilitam repensar e aprimorar a própria História e a historicidade[25] dos acontecimentos. Desde a Escola dos Annales, a História começa a permitir mais a interdisciplinaridade e se abrir para outros meios de atingir o conhecimento. Não justifica a historiografia não considerar os *games* como vias de fontes históricas, por causa da ficção e da metáfora, se ela própria utiliza esses elementos – haja vista que a História, segundo Nora, é uma reconstrução imperfeita da história como ela foi, além de possuir inúmeras lacunas pendentes que dificultam os processos de conhecimento histórico. Toda narrativa, inclusive, já é uma ficção e, segundo Walter Benjamin, toda tradução é uma traição (Benjamin, 1923). Luiz Gonzaga Mota também alega que toda narrativa é ficção, sendo fundamental conhecer quem está narrando, para analisar o contexto e pensar História.

O diferencial dos *historical games* está na interação com o cotidiano de determinado contexto histórico. Além de visualizar, explorar uma outra época, tendo a mesma rotina e problemas de tal período, realizando seu *flâneur* através de um mundo que permite interagir com objetos, arquiteturas do passado ou até com representações de personagens históricos, há um enorme potencial de produzir conhecimento ao envolver História, o jogo e o jogador. Adam Chapman chega a definir tal dinâmica interativa dos *historical games,* como museus virtuais. Os *historical games* usando uma narrativa ficcional, sabendo mediar a linha tênue entre liberdade poética e fatos históricos, podem ser extremamente úteis para a História, mas isso não significa que os *games* são melhores ou piores do que as metodologias tradicionais. O conhecimento histórico está na linguagem e existem muitos meios para isso, sendo, os *games*, portanto, um desses meios possíveis que merecem o seu reconhecimento como lugar de memória e como objeto relevante na historiografia.

Essa interconexão entre a mente do jogador com esses universos simulados em jogos de mundo aberto, altamente imersivos, produzem efeitos significativos na experiência e

[25] Conceito para qualificar um objeto, sujeito ou acontecimento que pertence a determinada época, condição e contexto.

vínculo do *player* com a narrativa. Muitos jogos têm focado em trazer experiências envolvendo escolhas com consequências. Além das tomadas de decisões, que direcionam os rumos da história e o destino de personagens, há também decisões morais e éticas, fornecendo ao jogador o poder de decidir os valores e desejos pessoais (como, por exemplo, relacionamentos e estilos) do seu personagem. Janet Murray, ao falar sobre os jogos de RPG, destaca que os jogos de representação são teatrais e os jogadores são, através da simulação, atores e espectadores uns para os outros, e os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais (Murray, 1997).

Há uma enorme variedade de narrativas e imensuráveis possibilidades artísticas de narrar uma história nos *games*, por meio de mecânicas como *game design* e estética. O jogo *Trek To Yomi* (Devolver, 2022) se inspira na direção do diretor de cinema Akira Kurosawa, apresentando várias camadas no mesmo plano; câmera estática com movimentos sutis de partículas como folhas e pássaros, em uma dimensão 2,5. O modo fotografia em jogos com gráficos de alto nível permite ao jogador contemplar a tela como uma moldura. O jogador pausa o jogo e tem todos os graus possíveis para ajustar o enquadramento, podendo tirar, editar e compartilhar fotografias da sua experiência.

O movimento de câmera, a justaposição de imagens dentre outras técnicas cinematográficas não tem apenas valor puramente estético, pois os enquadramentos possuem um papel bastante importante na construção da narrativa. Vale destacar que a moldura não depende do dispositivo (televisivo, tela de cinema, celular etc) para a imersão do espectador, já que é a narrativa o elemento mais imprescindível para a conexão entre o audiovisual e o público (Green; Clark, 2012). A cena como moldura, no caso, ajuda a colocar ainda mais sentidos na narrativa. Neste capítulo, não vamos trazer mais exemplos práticos de *games* para entender tais dinâmicas citadas, pois iremos fazer isso, de modo bem detalhado, nos dois últimos capítulos.

3.3 TECNOLOGIA, SIMULAÇÃO E IMERSÃO

Nos jogos de mundo aberto, é comum a presença de diversos *npc´s* criados em inteligência artificial (IA). Atualmente, as discussões sobre o comportamento dos algoritmos estão cada vez mais ganhando destaque na Academia. Os algoritmos são

criados e codificados por seres humanos, mas podem ganhar certa autonomia e aprender por conta própria. O autor Nick Bostrom adota o conceito de superinteligência para classificar intelectos superiores ao cérebro humano que podem surgir daqui a alguns anos devido ao exponencial desenvolvimento das IAs e dos algorítmicos. Tendo em vista esse horizonte, podemos pensar sobre as capacidades humanas de criar um universo simulado, com *npc`s* superinteligentes ou muito inteligentes, inseridas talvez dentro de uma qualidade gráfica em nível próximo ou similar ao da nossa própria realidade, em uma alta qualidade estética, artística e inovadora. O próprio Bostrom argumenta que, com essas premissas sendo possíveis, poderíamos então criar simulações de nossos antepassados para analisar seus comportamentos em sociedade dentro de contextos históricos simulados (Bostrom, 2003).

O filósofo, fundador e ex-diretor do centro de pesquisa *Future of Humanity Institute* (FHI)[26], na Universidade de Oxford, Nick Bostrom, tem como premissa que sistemas, com estruturas e processos computacionais específicos, podem ser associados às experiências. Partindo desse pressuposto, a consciência não necessariamente seria apenas baseada em redes neurais biológicas de carbono, mas também pode ser pensada teoricamente como processamentos em silício inseridos em um computador (Bostrom, 2003). A definição da consciência sempre foi um dos grandes enigmas da humanidade que, até hoje, a ciência não chegou a uma conclusão sobre o que de fato ela é. Essa super inteligência seria um desenvolvimento possível no percurso das inteligências artificiais que se tornaram uma espécie de consciências artificiais. Isso tudo somado à aprendizagem autônoma dos algoritmos, contribui para a hipótese sobre as possibilidades futuras de criar simulações em mundos os quais seus "habitantes" sejam inteligências artificiais conscientes e que se desenvolvam de acordo com o seu tempo e meio simulado. No jogo *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018), os *npc´s* têm rotina própria (moradia, trabalho, hábitos, costumes de visitar lugares específicos em determinados horários dentro dos dias do jogo). É válido ressaltar que esse tipo de inteligência ou consciência artificial não significa algo como indistinguível da consciência biológica, mas se trata de um nível equivalente de capacidade, mesmo possuindo características bastante distintas. Embora, atualmente, não se tenha recursos tecnológicos suficientes para implantação de super inteligências, não é absurdo pensarmos que, em um futuro breve, teremos elas à

[26] Centro de pesquisa interdisciplinar que reunia, inclusive, cientistas da programação para pensar em possíveis implicações futuras do desenvolvimento tecnológico, juntamente com os dilemas da humanidade que decorrem nesse processo.

disposição, devido a todos esses desenvolvimentos em exponencial de tecnologia que estamos presenciando.

O matemático, biólogo e cientista da computação, Alan Turing, no final da década de 1940, começa a desenvolver estudos que correlacionam a seleção natural com algoritmos genéticos otimizados, dando as ideias iniciais da corrente denominada Computação Evolutiva, que tem seu periódico de mesmo nome revisado por pares a cada quatro anos pela editora do Massachusetts Institute of Technology (MIT), em Cambridge. Essa corrente científica argumenta que um algoritmo pode se desenvolver com propriedades baseadas na seleção natural de Charles Darwin. Existem jogos e programas[27], que simulam a seleção natural, a partir de partículas que se desenvolvem dentro de um ambiente simulado. Tais programas se baseiam em criarmos pequenas partículas dentro de um meio virtual e simplesmente deixar "as coisas acontecerem". Assim como no mundo real, onde existem imensuráveis espécies de seres vivos, os resultados observáveis nesses programas são também de imensuráveis formas distintas de partículas que, a priori, seriam inimagináveis no momento da criação daquele meio simulado.

Em termos de imensidão de mundo, é interessante o exemplo do jogo de exploração espacial *No Man´s Sky* (Hello Games, 2016), que utiliza, assim como alguns outros jogos, a tecnologia de memória procedural[28]. Neste jogo, existem mais de 18 quintilhões de planetas para explorar, ou, sendo mais específico, 18.446.744.073.709.551.616 planetas. Muitos desses planetas, inclusive, são proporcionalmente maiores do que o tamanho do planeta Terra. Os desenvolvedores de *No Man´s Sky* estimaram um tempo de 585 bilhões de anos para o jogador explorar todos os planetas. As formas de vida ou espécies dentro do jogo são criadas por um sistema algorítmico que recriam, de modo remixado, órgãos e partículas de novo, e de novo, resultando no descobrimento de 10 milhões de espécies diferentes dentro do jogo, apenas nas primeiras 24 horas após o lançamento[29].

Estamos trazendo todos esses exemplos para que tenhamos uma dimensão do potencial que os jogos de videogame podem trazer para as construções de mundos complexos, profundos e imersivos. Contudo, a tecnologia imersiva não se limita apenas à parte digital do jogo. Com a tecnologia atual, já é possível produzir jogos, que atingem quatro dos

---

[27] Alguns exemplos: https://phet.colorado.edu/en/simulations/natural-selection; https://simbio.com/webinars/intro-bio-textbook-replacement/; https://pmav.eu/stuff/javascript-game-of- life-v3.1.1/

[28] Conjunto de algoritmos que produz inúmeras combinações possíveis para a construção do ambiente ou cenário do jogo.

[29] Fontes: https://meups.com.br/novidades/10-milhoes-de-especies-ja-foram-descobertas-em-no-mans- sky/; https://www.theenemy.com.br/games/no-mans-sky-dois-jogadores-conseguem-se-encontrar.

nossos cinco sentidos. Além da visão (destaque para os óculos de realidade virtual) e da audição (destaque para os fones com áudios binaurais), existem dispositivos também para o tato e o olfato. A empresa OWO Games desenvolve roupas de feedback tátil em relação aos impactos físicos do seu personagem no jogo, como, por exemplo, uma facada ou um tiro de uma bala em uma região específica do corpo – podendo até mesmo chegar a atravessa-lo. A desenvolvedora Ubisoft e seu jogo *Assassin´s Creed Mirage*, que analisaremos no capítulo seis, também produziu uma camisa de *feedback* tátil, haja vista que o *parkour*[30] do personagem jogável é uma característica marcante no jogo e na franquia.

O *Playstation 5* já foi lançado, no início de 2021, com um controle de *feedback* tátil, chamado *dualsense*. Ou seja, o jogador sente, em suas mãos, os atritos que acontecem no jogo como, por exemplo, o solo (madeira, areia, quadra, grama, gelo etc), gatilhos adaptáveis, impacto de chuvas e explosões, sensação de puxar uma corda, sacar uma espada ou o próprio atrito entre duas espadas, dentre uma série de sensações, contendo até mesmo a ação do sopro do jogador e a movimentação do controle. Esses impactos são difíceis de serem explicados para alguém que não teve a experiência, mas, de forma geral, de fato, o jogador sente os atritos de tudo que ocorre no jogo em suas mãos, aumentando ainda mais a imersão. Vale destacar que essa tecnologia existe na plataforma, mas cabe às desenvolvedoras de jogos investir e saber utilizar tais mecânicas.

Em relação ao olfato, foi lançado recentemente o aparelho *Game Scent* e, em sua primeira versão, o aparelho reproduz feedback tátil através de aromas como tiroteios, explosões, corrida, tempestade, floresta, pólvora, esforço humano, oceano, sangue, campo de golfe e quadra de esportes. O futuro dos *games* perpassa sobre desenvolvimentos tecnológicos, que irão ajudar a criar universos autênticos mais profundos, complexos, imersivos e vivos. No caso dos *historical games*, teríamos um acesso ativo dentro de uma época do passado, simulada, mas com bases historiográficas consistentes, o que possibilitaria ao jogador ter uma conexão mais direta com a História. Em síntese, o desenvolvimento tecnológico está diretamente ligado aos jogos de videogame, oferecendo mais possibilidades e potências significativamente úteis para vários âmbitos, inclusive, educacionais. Cabe também às Ciências Sociais e Humanas se permitirem a usar os benefícios da tecnologia ao nosso favor e assumir um grande desafio que é acompanhar o acelerado ritmo de tantas transformações tecnológicas, sendo, uma

[30] É um movimento com o corpo para ultrapassar obstáculos de forma rápida, fluida e eficiente.

delas, os jogos de videogame, que impactam as relações sociais e a linguagem, principalmente das novas gerações.

CAPÍTULO 4: CULTURA, ARTE E METODOLOGIA

Após debatermos sobre a imersão nos jogos de mundo aberto a partir do conceito de *flâneur gamer*, propomos aqui uma discussão mais específica aos *historical games*, no que tange ao envolvimento do jogador com aquele mundo (ou seja, com aquela época, período e contexto histórico). No último capítulo, realizaremos um estudo de caso considerando esses elementos como foco central da análise de conteúdo. Antes, porém, logo na primeira seção deste quarto capítulo, iremos debater o jogo de videogame como um produto cultural, sendo necessário para o estudo compreender processos, efeitos e contextos sociais e culturais de produção, difusão e engajamento.

Além de um produto cultural, o jogo de videogame é um produto artístico. No entanto, o *status* de arte dos *games* ainda não tem o devido reconhecimento acadêmico e social. Com isso, é relevante discutir o videogame como representação artística e cultural para defender o argumento de que é interessante pensar jogos de videogame com mais seriedade. Portanto, esse debate será desenvolvido na segunda seção deste capítulo. Por fim, na terceira e última seção, iremos propor nossa base metodológica para o nosso estudo de caso a partir do jogo *Assassin´s Creed Mirage*. Para construir um método, relacionamos estudos e metodologias de outros autores para analisar três vertentes: a imersão, a narrativa e a representação histórica.

4.1 RECONHECIMENTO DE CONTEXTOS SOCIAIS E O PODER DA CULTURA NA SOCIEDADE DE MERCADO

Toda obra ou produção está situada em seu tempo e espaço, portanto, é fundamental compreender o contexto, reconhecendo a conjuntura e o recorte social e cultural. Desde que surgiu o cinema, a televisão e, posteriormente, os videogames, o cenário de produção dessas mídias sempre estiveram inseridas em um mundo globalizado e capitalista, em que tudo é transformado em mercadoria (Polanyi, 1944), inclusive a arte e a cultura. A grande parcela de produções de *games*, ou pelo menos a dos mais aclamados, são oriundas dos Estados Unidos, país altamente voltado para uma sociedade de consumo. Os preços de jogos, consoles e periféricos (controle, fone, cosméticos, ventoinhas de resfriamento etc.)

estão ficando cada vez mais abusivos – sem citar as micro transações, tornando os videogames das recentes gerações um objeto de luxo. Contudo, o videogame também é popular, mas, por motivos econômicos, as pessoas sem uma boa condição financeira para obter os grandes lançamentos, optam pelos consoles e *games* mais antigos. Também existem promoções, desvalorização do valor com o passar do tempo, serviços de assinatura e até mesmo a prática de trocas, compra e venda por um preço menor em grupos de redes sociais ou entre conhecidos próximos. É importante também o debate em relação à acessibilidade (financeira e física) para que mais pessoas possam ter condições de jogar. Além da consciência desse sistema de mercado, também é importante não esquecer e considerar um jogo de videogame como arte e cultura.

O acesso à cultura é um problema sério que precisa ser mais discutido, não só em espaços acadêmicos, como também nos meios de comunicação. A indústria dos *games* pode ser a maior de entretenimento do mundo, mas o problema do acesso à cultura e à arte vai muito além do que jogos eletrônicos. Portanto, discutir questões de consumo (como microtransações a partir de estratégias algorítmicas que estimulem gastos abusivos aos jogadores), não é somente denunciar práticas manipulativas de conglomerados corporativistas, mas também é uma problemática em uma dimensão mais ampla sobre o acesso ao produto cultural, que se torna mais restritivo através de abusos monetários.

Trazendo essas considerações para análise, não basta só considerar o lado mercadológico do produto, mas é preciso saber dosar e compreender a fundo o objeto analisado e não apenas uma nuance isolada. O filósofo italiano e marxista Antonio Gramsci chama de contra hegemonia a resistência de grupos contrários aos interesses da classe dominante. A cultura, ao mesmo tempo em que pode ser dominada pelos hegemônicos para direcionar o pensamento social, também pode ser utilizada por grupos contra hegemônicos para conscientizar e promover debates críticos e, portanto, modificar estruturas da sociedade (Coutinho, 1989). Os grupos hegemônicos exercem seu domínio e estabilização governamental diante da população, muito por causa do poder que eles têm vinculado aos meios midiáticos e de comunicação, onde o controle da propagação das produções culturais ajuda a sustentar a sociedade de mercado. O autor Jorge Luis Acanda ressalta esse domínio nas produções culturais ao dizer que ‘’a classe dominante é hegemônica porque controla a produção cultural. É esse o ponto fundamental no qual a dominação se enraíza” (Acanda, 2006).

No capitalismo, a cultura é mercantilizada e uma peça essencial para a manutenção de qualquer sistema político ou econômico. No entanto, é também através da cultura e dos demais aparelhos privados de hegemonia, que se oferecem forças para um outro modelo de sociedade, por meio de uniões entre grupos de pessoas que lutam por um determinado ideal ou causa, promovendo mais consciência social e senso crítico. A cultura, portanto, é um terreno de disputas. A cultura traz imensuráveis narrativas, que também são territórios em disputa e possuem um poder enorme para a construção social. Mediante a isso, a análise em artes audiovisuais tem um papel social e político muito significativo e pertinente para compreender melhor nossa comunicação, nossas formas de pensar, nossos imaginários históricos, nossos olhares para o outro e em viver a vida com outras percepções e perspectivas, que vão se modificando rapidamente com o passar do tempo.

Filmes, séries e *games* apresentam uma colossal quantidade de temas, assuntos e possibilidades de promover uma reflexão a partir de suas narrativas e amplificá-las através de diversos elementos sensoriais, como a trilha sonora e a estética, que potencializam o conteúdo, e, consequentemente, impactam o público de uma forma mais profunda e emocional. Como toda obra é produto de seu tempo (Ginzburg, 1990), é natural que as pautas e discussões do respectivo cotidiano apareçam dentro da narrativa da produção. Com isso, o jogo de videogame também é lugar de promover debates sociais e políticos, reverberando em mudanças de pensamento e, por consequência, da sociedade. O sociólogo Stuart Hall, em um contexto mais amplo de mídia, aborda a questão da produção discursiva para pensarmos nas proporções de difusão das produções pelo mundo:

> O objeto de tais práticas é composto por significados e mensagens sob a forma de signos-veículo de um tipo específico, organizados, como qualquer forma de comunicação ou linguagem, pela operação de códigos dentro da corrente sintagmática de um discurso. Os aparatos, relações e práticas de produção, aparecem, assim, num certo momento (o momento da "produção/circulação"), sob a forma de veículos simbólicos constituídos dentro das regras de "linguagem". É nessa forma discursiva que a circulação do "produto" se realiza. O processo, desta maneira, requer, do lado da produção, seus instrumentos materiais— seus "meios" — bem como seus próprios conjuntos de relações sociais (de produção) — a organização e combinação de práticas dentro dos aparatos de comunicação. Mas é sob a forma discursiva que a circulação do produto se realiza, bem como sua distribuição para diferentes audiências. Uma vez concluído, o discurso deve então ser traduzido — transformado de novo — em práticas

> sociais, para que o circuito ao mesmo tempo se complete e produza efeitos (Hall, 2003, p. 388).

Portanto, são imprescindíveis metodologias de traduções de produtos áudio-imagéticos e, desse lugar, voltando o foco para as artes audiovisuais, surge a importância do trabalho do crítico, dos comunicadores da área e dos pesquisadores para levantar questões presentes em obras que refletem nossa realidade social, mas que não são devidamente percebidas por uma grande parcela do público. Os efeitos e impactos dos jogos de videogame são muito poderosos e isso precisa ser mais estudado nas Ciências Humanas e Sociais – ou até mesmo em outros campos científicos, como as Exatas, ou praticamente qualquer área do conhecimento, devido ao leque imenso de temas e abordagens que os *games* podem oferecer.

Stuart Hall alega que o evento histórico se transforma primeiramente em narrativa, para, depois, se tornar evento comunicativo. Com isso, existem disputas de narrativas, as quais os meios de comunicação têm um papel bastante forte em direcionar, e, principalmente, selecionar aqueles acontecimentos que serão silenciados. Hall aponta que as produções possuem mensagens que são difundidas pela sociedade e que são interpretadas de diversas formas:

> A produção, nesse caso, constrói a mensagem. Em um sentido, então, o circuito começa aqui. É claro que o processo de produção não é isento de seu aspecto "discursivo": ele também se constitui dentro de um referencial de sentidos e ideias: conhecimento útil sobre rotinas de produção, habilidades técnicas historicamente definidas, ideologias profissionais, conhecimento institucional, definições e pressupostos, suposições sobre a audiência e assim por diante delimitam a constituição do programa através de tal estrutura de produção (Hall, 2003, p. 389).

A significação das coisas é algo inerente da nossa comunicação e está sempre sujeita a processos de mudanças, pois são criações de seres vivos e a vida é um momento muito curto em todo processo de entropia do universo: o tempo. Nascemos, reproduzimos e morremos, deixando os signos que criamos se perderem totalmente, parcialmente ou perpetuando-os para gerações futuras. A vida também é uma experiência e perspectiva única, sendo necessário buscar um consenso coletivo a partir de múltiplas e imensuráveis

individualidades e identidades. O problema disso é que consensos também são disputas de narrativas e, em muitos casos, são resolvidos através de guerras, jogos de poder, explorações, mas também de reconhecimento, identificação e sentimento, que unem forças para pessoas buscarem algo em que elas acreditam, seja para o bem, ou para o mal.

Para analisar o produto em seu contexto mais amplo, é fundamental ampliar a nossa mente e reconhecer o outro e as nossas limitações enquanto seres humanos efêmeros, situados em contextos temporais, espaciais e familiares muito específicos. Entender a subjetividade é sempre uma busca, talvez inalcançável, mas necessária para compreendermos melhor o mundo, mas, ao mesmo tempo, tomando cuidado para não nos perdermos de modo muito deslocado, no meio de toda essa busca. A cultura, a arte e suas obras e produções podem ser interpretadas, mas interpretadas a partir de uma lente, e as narrativas das lentes irão resultar em interpretações mais conjuntas, mesmo que suas leituras midiáticas não sejam completamente decifradas ou interpretadas de forma equívoca. É exatamente por causa disso que a arte e a cultura são poderosas e capazes de gerar diversos efeitos que mudam nossa história e visão de mundo.

A arte audiovisual atinge sentidos sensoriais como a visão e a audição, que afetam emoções e criam imaginários, e é a partir de imaginários e das relações humanas que a construção social se desenvolve. O papal do crítico, do analista, do pesquisador e comunicador em artes audiovisuais vai muito além da cultura popular, pois através dessas mídias, estão as representações do nosso mundo e, concomitantemente, as representações dentro dos meios áudio-imagéticos também podem impactar e transformar a realidade social, econômica, política, científica e todas as estruturas que constituem a sociedade.

A indústria cultural é um mercado bilionário que usa os grandes sucessos em todos os meios possíveis, não apenas no audiovisual. A Marvel, por exemplo, amplia seus títulos para além das telas, como na produção de brinquedos, revistas, HQs, camisas, fantasias, objetos decorativos, dentre diversos outros instrumentos que possam ser personalizados. O próprio UCM[31] é compartilhado tanto nos filmes, como em séries, canonicamente. Com a presença da franquia nesses espaços híbridos, é estabelecido um ciclo imensurável de produção, disseminação e consumo, além da formação de identidades e comunidades, por meio de vínculos - trocas sociais e afetivas - em torno de um interesse cultural ou ideal em comum, as quais o pesquisador Michel Maffesoli chama de “tribos” da pós-

[31] Universo cinematográfico da Marvel.

modernidade. As circulações híbridas de cultura popular, através das mídias e movimentos coletivos, são um dos pontos fundamentais para entender a dinâmica dos comportamentos sociais e comunicativos na contemporaneidade.

As questões sociais do tempo presente também são reproduzidas na artes audiovisuais, que são um lugar de engajamento para reflexões críticas, seja nas próprias narrativas que trazem problemáticas raciais, de gênero e sexualidade, desigualdade, opressão e entram em terrenos que podem até promover discussões para repensar a historiografia, sociologia, psicologia ou praticamente qualquer área do conhecimento, já que os temas abordados nessas mídias são imensuráveis. A arte também tem o poder da conexão do sensível e da profundidade emocional em níveis conotativos, que ultrapassam as dinâmicas da oratória e da escrita. Afinal, a arte consegue conectar nossos sentidos, em uma sinestesia própria das audiovisualidades.

A interação do público em fluxos transmidiáticos (recepção das pessoas em variados universos midiáticos) desperta certo protagonismo aos espectadores, sendo, em alguns casos, convocados para um lugar de tomada de decisão, como ocorre em *reality shows*. Os *games* já adotam mecanismos de escolhas, alterando a narrativa e o desenrolar da trama. As redes sociais podem pressionar ou ser um parâmetro para a inserção de determinados conteúdos e temas em programas televisivos ou produções artísticas audiovisuais. As comunidades de fãs formam grupos, organizam eventos, compram produtos, especulam teorias ou até fazem campanhas para inserir alguma ideia coletiva para determinado produto cultural. O público, portanto, está ganhando cada vez mais participação nas produções e elevando o engajamento em larga escala – principalmente através do mundo virtual na propagação que extrapola os limites territoriais que conhecemos em seu aspecto geográfico.

Outro ponto a ser considerado é a dimensão do "ao vivo" nas audiovisualidades, a qual possui uma espécie de aura em sua característica. Nos jogos eletrônicos, o jogo online promove ambientes de socialização e trocas culturais - reunindo pessoas de regiões e países diferentes, em uma instância que difere do jogar sozinho, em *single-player*. O jogar[32] ou assistir junto físico, com duas ou mais pessoas na mesma tela, de forma presencial, fortalece laços e reúne amigos e familiares, assim como assistir a uma partida

[32] No início dos anos 2000, a época de ouro das locadoras de videogame eram espaços que reuniam crianças, adolescentes e jovens e estimulavam uma socialização bastante característica daquele tempo.

de futebol ou a um episódio de novela. Logo, a relação da sociedade com as audiovisualidades é algo característico do século XXI e final do século XX ou da chamada pós-modernidade por alguns autores. Essa nova realidade traz mudanças drásticas de comportamento e estilo de vida, com aspectos positivos e negativos. Por isso, a ciência precisa estar sempre em constante atualização sobre os meios midiáticos dessa recente e nova era que, com tantos desenvolvimentos tecnológicos em ritmos bastante acelerados, torna o futuro mais imprevisível e com desafios complexos a serem investigados e superados. Para isso, é imprescindível estudar as diversas metodologias analíticas em audiovisual.

De acordo com os sociólogos Peter Berger e Thomas Luckmann, a realidade é constituída socialmente (2007). Isso significa que as relações sociais interagem com nossas funções sensitivas e cognitivas a todo momento, de modo que nossa identidade e personalidade é resultado intrínseco ao nosso contexto social. A cultura pop e suas produções podem afetar de diversos modos os processos de identificação em um indivíduo, superficialmente ou não. Ao mesmo tempo em que as obras refletem o contexto, no momento de sua produção, elas também entram em um processo que, ligado a imensuráveis outros processos, atuam na formação de identidades e imaginários. Para dar um simples exemplo, uma pessoa pode se conectar com um determinado personagem e reproduzir (de alguma forma) os trejeitos dele nas suas próprias relações sociais do cotidiano.

4.2 VIDEOGAME COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA E CULTURAL

No decorrer da história, definir o que é arte sempre foi uma tarefa desafiadora, devido a profunda subjetividade de sua essência. Há imensuráveis perspectivas tem torno do conceito de arte, refletindo em diversas perspectivas e interpretações que cada indivíduo atribui a uma determinada obra. Por isso, a arte talvez seja o significado que um indivíduo atribui a ela, quando este entra em contato e a contempla. A partir do momento em que o artista cria a obra, esta obra não pertence mais ao artista, em sua plenitude, pois qualquer arte precisa de um intérprete para conceder o seu significado. Ou seja, a arte depende de um apreciador. Para o escritor francês e crítico de arte Roland Barthes, o autor precisa ser “morto” para que sua obra exista por ela própria (1967). A imagem, para o historiador de cinema Marc Ferro, pertence a vários e não somente àquele que a cria (2009). Logo, a

obra se torna maior do que o artista e este não tem controle sobre sua recepção, sendo justamente a recepção, responsável por potencializar seu *status* enquanto arte. Com isso, uma mesma obra pode ser vivenciada de múltiplas experiências.

Para os antigos gregos Platão e Aristóteles, a arte imita a vida. O escritor russo Leo Tolstói (1898) alega que a arte é um meio de transmitir emoções, enquanto Barthes argumenta que cada ser humano interpreta a arte mediante suas vivências individuais. O filósofo alemão Arthur Schopenhauer retrata a arte como uma fuga da realidade (1818). O sociólogo Jean Paul-Sartre também percebe a arte como uma forma de libertação do cotidiano (1943). Para o filósofo Martin Heidegger, a arte é uma revelação subjetiva da verdade (1935). Theodor Adorno define arte como uma crítica que promove reflexões sobre a sociedade (1970). Já, para David Hume, a arte é uma questão de gosto pessoal, embora haja critérios gerais para análises estéticas (1757). Para Immanuel Kant (1790), a arte expressa a beleza e para o psicólogo Rollo May, a arte expressa a criatividade humana (1975). A arte é uma comunicação cultural, para o filósofo David Roberts (1995). A historiadora Hannah Arendt aborda que a arte é um testemunho do tempo e da memória (1958). A autora enxerga a arte como meio de transmitir experiências do nosso tempo, criando um diálogo entre temporalidades.

Umberto Eco pensa a arte como uma linguagem que se constitui em simbologias e códigos que são interpretados e ressignificados constantemente (1962). O signo depende do intérprete, pois é ele quem o cria e o desenvolve em âmbitos individuais ou coletivos - por meio de um consenso sobre a significação de determinado objeto. Mediante isso, signos podem ser mais objetivos como um simples nome para representar algum objeto material ou subjetivos como um pensamento ou uma ideia. O signo não é, necessariamente, verbal ou uma linguagem em sua plenitude, mas pode ser também uma ação ou um sentimento subjetivo. Em suma, todas as coisas da natureza, físicas ou abstratas, podem possuir um signo através de um intérprete.

Para Maurice Blanchot, a arte é uma ruptura transcendental das limitações da realidade (1955) e Nelson Goodman, crítico da estética, define arte como construtora de mundos (1968). Essa última definição vai além da ideia de arte como representação ou reflexo de nossa realidade, colocando-a como meio que cria universos e novas formas de ver o mundo e, consequentemente, gerando e estimulando novas interpretações e perspectivas em relação a vida.

Absolutamente todas as características citadas acima em torno da definição do conceito de arte se adequam às propriedades dos jogos de videogame. Os *games* imitam a vida, transmitem emoções, são interpretativos e expressam a criatividade e beleza em seus design e gráficos. O videogame também pode ser considerado uma "fuga" da realidade para um mundo alternativo. Em suas narrativas, os *games* podem estimular reflexões críticas, sendo uma comunicação cultural, um lugar de memória e um testemunho de seu tempo. Os *games*, cada vez mais cinematográficos, são parentes da sétima arte. Portanto, o jogo de videogame pode ser considerado uma expressão artística. Reconhecer o videogame como arte é o primeiro passo para uma boa análise.

Em uma análise ou crítica, podem surgir, por parte do analista, tanto questões individuais, como sociais, que causam efeitos emocionais singulares ao observador – o que torna a crítica de arte algo abstrato e que, não necessariamente, resultará em uma explicação precisa da obra. Existe certa característica ou necessidade humana de colocar sentido em tudo na vida, porém, essa obsessão por respostas pode impactar a análise de uma obra de arte que, não necessariamente, tenha uma explicação, fazendo com que o crítico elabore um parecer muito destoante da obra e da intenção original do artista. Por isso, não reconhecer a arte no áudio-imagético - seja em *games*, séries ou filmes – pode induzir a avaliações equivocadas. Mediante tais considerações, agora, iremos mostrar um exemplo, analisando as críticas de cinema escritas pelo autor Douglas Kellner, em seu livro *A Cultura da Mídia*, de 2001.

Neste livro de Douglas Kellner, o foco é para suas análises midiáticas durante o período governado pelos conservadores, desde a chagada ao poder do presidente Ronald Reagan, com o vice George Bush (1981-1989), até a eleição do liberal Bill Clinton, em 1992. O autor aponta muito bem que, dentro deste contexto, havia um intenso debate cultural entre liberais, conservadores e radicais e, isso, é claro, refletia diretamente na cultura da mídia e nos meios midiáticos. Essa "guerra cultural" surge a partir de um contexto de crises políticas e da ascensão de governos conservadores pelo mundo ocidental. No filme *Top Gun* (1986), o autor critica o teor de conservadorismo e individualismo em uma sociedade competitiva, nos discursos de Ronald Reagan sobre meritocracia e o sonho americano. Kellner ressalta pontualmente que *Top Gun* também serviu como estímulo para jovens se alistarem na Academia Naval e para direcionar uma narrativa que diminuísse a imagem ruim a respeito dos atos norte-americanos de

dominação e de intervenção militar em países, classificados como ‘’terceiro mundo’’, como exemplo, o Vietnã.

No entanto, o autor, em vários momentos, se perde em suas críticas por justamente desconsiderar o filme enquanto arte, direcionando todo o seu olhar para o aspecto político, ideológico, mercadológico e industrial. Retiramos um trecho em que o autor analisa uma cena do filme *Top Gun* para discutirmos a respeito:

> A certa altura, Maverick valoriza a habilidade intuitiva individual em oposição às capacidades cognitivas: "Lá em cima você não tem tempo de pensar. Se pensar, morre". O mesmo ethos antiintelectual permeava os filmes Guerra nas Estrelas, pondo inconscientemente à mostra o antiintelectualismo e a irreflexão que fazia parte integrante do reaganismo (Kellner, 2001).

A cena em questão trata de determinado embate entre dois pilotos de avião norte-americanos contra outro piloto sem identificação, o qual aparecia de máscara - técnica clássica de desumanizar o vilão, escondendo o seu rosto, para o público não criar uma espécie de afeição ao personagem. Após este conflito, Maverick, interpretado por Tom Cruise, se mantém tranquilo, enquanto seu parceiro “trava”, dentro de seu avião, em uma crise de apreensão. Ao interpretar essa cena como “*ethos* anti-intelectual”, Kellner desconsidera dois fatos: primeiro, de que o personagem acabou de sair de uma situação de alto risco de morte; segundo, que sua esposa estava grávida e, se ele tivesse morrido, nunca iria poder ver sua filha. Por fim, em um cenário de guerra, é comum o indivíduo passar mal, vomitar ou simplesmente “travar” ao ponto de não conseguir se mexer, devido à imensa tensão do momento. Durante a obra, o autor elabora críticas de diversos outros filmes, mas, recorrentemente, comete o mesmo erro em várias cenas analisadas: o erro de não conseguir sair do seu olhar direcional inicial. É inevitável, antes de uma crítica de arte ou pesquisa acadêmica, existir uma visão pré-estabelecida sobre o que vai ser encontrado naquela obra, porém, a capacidade de sentir e alterar seu foco, após a aparição de um elemento inesperado, é um aspecto crucial para o crítico.

A subjetividade da arte se estende para além do ver, como se fosse a parte submersa de um iceberg, sendo a objetividade, a superfície, limitando sua totalidade. As audiovisualidades artísticas são bem subjetivas, sendo necessário ir além do que é visto, e considerar uma cadeia de sentidos, sinais e pressupostos presentes na produção áudio-

imagética. De acordo com Barbero, a experiência audiovisual introduziu uma espécie de desordem cultural, a partir de representações e ressignificações culturais, por meio da arte e em sua dinâmica de aguçar em nós outras formas de percepção e sensibilidade (2001). Isso se inicia com o cinema e se amplifica através de múltiplos fluxos em diferentes modelos audiovisuais, que surgem e se renovam com o tempo, como por exemplo, os jogos de videogame. As artes misturam entre elas e se complementam, enriquecendo a cultura popular que, então, se torna cada vez mais híbrida, simultânea, interativa, com participação coletiva da sociedade no mundo digital, fomentando fluxos e desencadeando imensuráveis releituras, atingindo a cultura, progressivamente, para um maior número de pessoas engajadas. Apesar das diversas especificidades nas audiovisualidades, os fluxos transmidiáticos e das artes desencadeiam circuitos que conectam várias mídias. Por isso, quanto maior o repertório de conhecimento das funcionalidades e mecanismos dos variados meios multi-midiáticos, melhor é a compreensão de uma mídia audiovisual específica. Isso também serve para a arte, pois uma noção mais profunda de várias expressões, estilos e propriedades artísticas, facilita o trabalho analítico e as ideias criativas de produção em uma arte específica.

A própria linguagem é abstrata, assim como a arte, pois, através dela, ocorrem sensações bastante conotativas, ou seja, ela pode estabelecer uma comunicação subjetiva não verbal, utilizando, em muitos casos, metáfora, referências culturais, sonoridade, tom, tanto visual, como verbal; além das narrativas, estéticas, dentre tantas outras possibilidades que as artes – mais precisamente, audiovisuais – conseguem entregar e se reinventar em suas múltiplas formas de expressão e comoção. Afinal, nosso mundo interior pode ser expressado pela arte, quando as palavras não são suficientes (Bakhtin, 1988).

Na atualidade, a linguagem, as novas formas de comunicação, as conexões sociais, tecnológicas, artísticas e culturais estão atreladas ao imaginário. Em qualquer compreensão de um objeto de pesquisa ou análise de conteúdo, é impossível fugir do imaginário. O imaginário é construído socialmente de signos, símbolos e sentidos. O sociólogo francês Michel Maffesoli busca compreender o imaginário a partir das imensuráveis mudanças de comportamento que contribuíram nas moldagens de identificações bastante plurais da era pós-moderna. O imaginário histórico está sempre em disputa, assim como o social, moral e as narrativas em determinados assuntos ou temas. Por isso, é imprescindível considerar a subjetividade dos imaginários e da

construção narrativa que se aplicam através do audiovisual. Maffesoli, ao tratar do real, não como conceito, mas como enigma, traz essa dimensão de como imaginários podem ser construídos e estruturados como realidade:

> O Real é prenhe de possibilidades. Ele é a cristalização dos sonhos, fantasmas, fantasias, pelos quais nossa pobre "humanidade", a longo prazo, exprimiu esperanças, medos e diversas ilusões que constituem a cultura, isto é, o terreno a partir do qual pode nascer, crescer, e desenvolver-se a vida coletiva. (Maffesoli, 2016, p. 162).

Outro ponto importante de análise – principalmente em jogos eletrônicos - está na alusão ao círculo de Johan Huizinga[33], pois apenas o olhar de fora não é capaz de entender o que acontece por dentro. É impossível compreender totalmente um universo simbólico sem estar dentro dele (Berger; Luckmann, 2007). Assim como cada pessoa é um universo simbólico dentro de si, o jogo de videogame também é uma realidade específica com suas próprias simbologias, regras e dinâmicas. Com isso, para fazer uma crítica embasada, é preciso jogar o jogo, entendendo que o jogo é uma arte deslocada da realidade cotidiana. Assim, para criticar de forma precisa e contundente, é necessário jogá-lo. Isso não significa que o olhar de fora não possa manifestar sua leitura sobre o objeto e elaborar um problema, muito pelo contrário, é fundamental para as análises de artes audiovisuais o diálogo entre diferentes tipos de olhares ou pontos de vista, com diferentes bagagens e experiências - incluindo o olhar de fora, que pode observar elementos não nítidos para quem tem o olhar de dentro. A grande problemática em questão é impor ou propor leis ou métodos de regulamentação, ou até proibição, sem sequer considerar a opinião de quem tem o olhar de dentro, como ocorre muito na política, no jornalismo e em algumas pesquisas acadêmicas, principalmente quando o assunto é sobre a violência nos *games*.

Diante de todo esse debate teórico em torno da condição de seriedade do *status* de arte nos jogos de videogame, nas considerações socioculturais abordadas nesta seção, no conceito de *flâneur gamer* em jogos de mundo aberto trabalhado no capítulo anterior e em todo o panorama apresentado da indústria dos *games* e da pesquisa em Game Studies, chegou o momento de irmos para a parte mais prática do trabalho, que é o nosso estudo de caso. Contudo, antes, explicaremos a nossa proposta de metodologia que será aplicada

[33] Em sua obra clássica, *Homo ludens* (1938), Huizinga faz uma alusão de um círculo para comparar com um jogo. Quando o jogador entra no círculo, este está submetido a determinadas regras e especificidades originais neste universo ou círculo.

na análise de conteúdo e, depois, vamos mapear, para o leitor, a franquia como um todo de *Assasin´s Creed*.

4.3 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS PARA O ESTUDO DE CASO

A autora Lucia Santaella pensa os jogos de videogame como construtores de linguagens e de mediações culturais e os reconhece como campo teórico necessário à área da Comunicação (Santaella; Feitoza, 2009). Mediante isso e com base em tudo que foi discutido de forma teórica nessa dissertação, iremos elaborar uma análise de conteúdo do jogo *Assassin´s Creed Mirage*, a partir de três elementos centrais: a representação histórica, a narrativa e o conceito de *flâneur gamer*. No entanto, é necessário pontuar a dificuldade em encontrar uma metodologia clara ou método empírico consistente para analisar um *historical game* e suas respectivas especificidades. Antes de analisar *Assassin´s Creed Mirage*, é fundamental pesquisar o contexto histórico representado no jogo, entre os anos de 861 até 871 na cidade de Bagdá, então capital do Império Islâmico. Para isso, usamos como referências os historiadores John Donohue, George Saliba e Jonathan Lyons. Externamente, pesquisamos o processo de produção do jogo, sobretudo no trabalho de construção dos elementos históricos.

Portanto, optamos por usar a metodologia de análise crítica de narrativa audiovisual da pesquisadora Beatriz Becker, por ser um método amplo que engloba o estudo de várias mídias, incluindo os jogos de videogame. A metodologia percorre três eixos, sendo o primeiro voltado para a descrição do objeto de estudo, incluindo a proposta de narrativa, formatos e edição, e como isso tudo é estruturado, enquanto produto cultural. Em seguida, uma análise quantitativa em relação à estrutura do texto, temática, enunciadores, visualidade, som e edição. Posteriormente, uma análise qualitativa da fragmentação, do drama e das representações de identidades e valores (2012). Por fim, a conclusão das análises dos resultados coletados.

Antes da aplicação dessa metodologia, abordaremos a questão da cibertextualidade de Espen Aarseth, conceito focado nos textos interativos, buscando compreender como o jogador absorve e interpreta as informações, relacionando com a estrutura do jogo e a jornada narrativa (1997). Contudo, essas informações textuais serão analisadas

principalmente a partir da perspectiva histórica. Para análise de conteúdos históricos, é necessário compreender o aspecto da reconfiguração da História a partir do cenário e de sua interatividade com o jogador. Com isso, a abordagem do pesquisador Henry Jenkins sobre análise do jogo a partir do design é adequada para analisar como os ambientes interativos guiam ações e estruturam a narrativa. (Jenkins, 2001)

Como abordamos ao longo dessa dissertação, os *historical games* colocam sentido emocional no passado. Logo, vamos utilizar o trabalho da pesquisadora Katherine Isbister, que investiga a interação entre humano-computador e as emoções que os jogos de videogame podem provocar nos jogadores através da narrativa, *gameplay*, design e interatividade (2016). A ideia é compreender como esses efeitos emocionais envolvem o jogador com o contexto histórico do jogo. Essa abordagem dialoga com o debate sobre como os *games* podem ser pensados como meios de estímulo a reflexões históricas, culturais, sociais e políticas, também em sintonia com a análise qualitativa do drama e das representações de identidades e valores, de Beatriz Becker.

Com isso, a estrutura para o nosso estudo de caso ficou da seguinte forma: iniciamos com a justificativa da escolha, seguida de uma contextualização aprofundada do contexto histórico em que o jogo é ambientado. Depois, entramos na cibertextualidade, descrevendo a interconexão entre texto e cenário. Em sequência, abordamos a *flânerie* para debater a imersão e interatividade daquele universo. Dando continuidade, discutimos as narrativas históricas e a licença artística do uso em conjunto entre História e ficção, debatendo os sentidos emocionais que o jogo proporciona ao passado. Após todas essas descrições, utilizamos a metodologia de Beatriz Becker para a análise do conteúdo e, por fim, a nossa conclusão final.

Iremos analisar o período histórico e suas representações, o mundo aberto, a jogabilidade, as motivações, emoções e ações. Atrelado a isso, vamos investigar as narrativas históricas, os temas e a liberdade poética em juntar História e ficção, bem como a representação cultural, política e social do período, através de cidades, costumes, monumentos e figuras históricas. Esses componentes serão discutidos a partir do conceito de *flâneur gamer*, buscando compreender como um jogo pode levar um jogador a se conectar com uma representação simulada de uma outra época de forma mais profunda e pessoal. Por fim, a análise irá responder questões como possíveis efeitos, potencialidades, desafios e possibilidades que possam ser trabalhadas nos *historical games*, sugerindo

propostas, nos meios acadêmicos e midiáticos, para melhorar a comunicação e difusão da História através dos jogos de videogame.

CAPÍTULO 5: A FRANQUIA *ASSASSIN'S CREED*: UMA VIAGEM PELO TEMPO

Após toda uma discussão teórica nos quatro primeiros capítulos, agora, iremos trazer exemplos de *historical games*, a partir da franquia *Assassin´s Creed*. Antes de entrar no objeto principal, que é o jogo *Assassin´s Creed Mirage*, é interessante apresentar a franquia de forma geral e falar sobre a desenvolvedora. Isso irá fornecer uma dimensão mais ampla para situar o leitor dentro do universo de *Assassin´s Creed*, para, então, posteriormente, fazermos uma análise do objeto principal de modo mais detalhado.

Com isso, este capítulo será mais prático, levando o leitor a uma viagem por diferentes épocas históricas, com imagens originárias da minha própria *gameplay.* Lembrando que uma das premissas do Game Studies é a experiência do pesquisador-jogador, por isso fiz questão de trazer essas imagens, com o intuito de aproximar, ao máximo, o leitor das minhas experiências, jogando esses jogos. Portanto, o quinto capítulo é uma boa ponte para o estudo de caso aprofundado do sexto e último capítulo.

5.1 A UBISOFT ENTERTAINMENT

A desenvolvedora e editora de jogos eletrônicos, Ubisoft, foi fundada no ano de 1986, em Montreuil, na região metropolitana de Paris, na França. Atualmente, a empresa tem sedes em diversas regiões pelo mundo, como Montreal, Quebec e Toronto, no Canadá; São Francisco, nos Estados Unidos; Estocolmo, na Suécia; Bucareste, na Romênia, além de Annecy, Montpellier e Paris, na França, sendo a última, juntamente com Montreal, os estúdios principais. Além disso, a empresa tem outros estúdios e filiais em países como Brasil, Japão, Alemanha e Rússia. O carro chefe da Ubisoft é justamente a franquia *Assassin´s Creed,* com destaque também para outras séries de sucesso como *Far Cry, Valiant Hearts, Watch Dogs, Prince of Pérsia, Rayman*, dentre outros.

Uma das principais características da Ubisoft, e a mais elogiada pela comunidade, é a ambientação de seus jogos. Em *Assassin´s Creed*, o cuidado historiográfico e o

compromisso com a História, também é um aspecto muito positivo. Por outro lado, a empresa é recorrentemente criticada pela comunidade *gamer*, por lançar seus jogos com muitos *bugs*, falta de polimento, faces de personagens e físicas, aquém para os padrões de hoje. Isso se dá por uma questão de pensamento da própria Ubisoft de lançar vários jogos por ano, não dando tempo suficiente para os desenvolvedores terminarem a produção do jogo. Após meses de lançamento, a Ubisoft traz atualizações que melhoram um pouco tais defeitos oriundos de seus lançamentos precoces. Em *Assassin´s Creed*, o lançamento era anual ou em um intervalo de dois anos, com cada jogo apresentando mapas gigantescos, como o mapa inteiro da Grécia ou Egito Antigo, por exemplo. A comunidade lamenta tal conduta, pois sabe que a Ubisoft tem um enorme potencial que é prejudicado por sua própria política de desenvolvimentos de jogos em um curto espaço de tempo e em alta quantidade.

Em *Assassin´s Creed*, a desenvolvedora sempre busca estimular reflexões críticas em seus jogadores, recorrendo a eventos históricos para pensarmos sobre injustiças sociais. Vale destacar que, por mais que a empresa tenha políticas de mercado gananciosas – como propagandas dentro de seus jogos, microtransações, e lançamentos prematuros, quem produz, de fato, o jogo, é a equipe de desenvolvedores, composta por programadores, artistas, historiadores etc. Sempre que entramos no jogo, a Ubisoft destaca a seguinte mensagem:

> A Ubisoft é uma empresa global, com equipes de diversos países e culturas. Acreditamos que a diversidade de origens e perspectivas é fundamental para criar jogos inovadores e inclusivos, que possam ser apreciados por todos (Ubisoft Entertainment).

Essa diversidade étnica e cultural das equipes da Ubisoft impacta diretamente seus jogos. Geralmente, a indústria cultural retrata épocas como a Grécia Antiga com pessoas brancas, de olhos e cabelos claros. Em *Assassin´s Creed Odyssey,* os gregos, em sua maioria, têm peles mais escuras, embora os personagens principais, tanto o homem quanto a mulher, sejam naquele padrão mais próximo do caucasiano. Hoje, é reconhecido por muitos historiadores, que a Grécia Antiga recebeu influências muito mais do Oriente do que da parte ocidental da Europa, como os celtas, germânicos, eslavos etc. Portanto, é mais realista pensar que a maioria da civilização grega foi composta por pessoas de pele

mais escura do que em relação àquele padrão europeu, que sempre foi bastante presente nas produções hollywoodianas ao representar tal período histórico. A equipe da Ubisoft[34] conta com pesquisadores acadêmicos, justamente para ser o mais fidedigna possível à História:

> O grupo de pesquisa e desenvolvimento da Ubisoft, La Forge, reúne especialistas da indústria e do setor acadêmico para prototipar inovações tecnológicas e aprimorar o processo de criação de jogos. Com esse foco em pesquisa aplicada, buscamos preencher a lacuna entre teoria e prática, ao mesmo tempo em que contribuímos para resolver problemas do mundo real por meio de publicações científicas (Ubisoft Entertainment. Tradução nossa).

Os jogos da Ubisoft, principalmente em *Assassin´s Creed*, apelam muito para o lado emocional de suas narrativas, inclusive com cenas bem pesadas para um público mais jovem. Porém, nos contextos históricos em que se passam os jogos, a opressão em cima dos oprimidos é representada de forma cruel, assim como foi, infelizmente, na nossa história real. O que mais existe na História são lacunas e a Ubisoft se aproveita dessas lacunas para inserir sua licença poética, construindo toda a narrativa. Inclusive, a proposta dos "assassinos", como vamos abordar adiante, é de personagens que participam dos eventos históricos e se relacionam com figuras históricas, atuando de forma ativa nos "bastidores" dos acontecimentos, sem deixar rastros ou evidências e, portanto, não incluindo o seu nome e a sua memória na História.

5.2 A FRANQUIA *ASSASSIN´S CREED*

Os assassinos em *Assassin´s Creed* foram inspirados no culto ou seita de assassinos islâmicos no período das Cruzadas, no Oriente Médio. Essa seita era bem hermenêutico e seguia rigorosamente determinados princípios. Foram conhecidos por atuar de forma oculta e a grande missão que eles acreditavam ter era a de assassinar líderes políticos corrompidos, na percepção deles. Em síntese, os alvos eram figuras que estavam em uma posição de poder dentro da sociedade, sempre em virtude da fé islâmica. E, em diversos

[34] Todas as fontes retiradas do site oficial da Ubisoft, disponível em: https://www.ubisoft.com/en-us/.

dicionários, como o *Houaiss* ou *Etimológico de Língua Portuguesa*, bem como o livro *A História das Palavras*, de José de Pina e Costa, explicam que o termo "assassinos" surge da palavra islâmica "assass", que era justamente o nome como o culto em questão era conhecido.

No entanto, esse grupo foi apenas uma inspiração para os personagens e protagonistas da franquia *Assassin´s Creed*, tanto que o primeiro jogo da série foi ambientado na região de Jerusalém, no mesmo período das Cruzadas. A *lore*[35] dos jogos é focada na rivalidade entre os assassinos e os templários. Os templários são uma organização, também oculta, de pessoas que buscam o poder político. Sabemos que o poder político sempre foi, de forma geral, determinante nas construções narrativas sobre o passado. Os templários, portanto, ocupavam cargos políticos importantes e tinham o poder e influência para participar dos rumos da sociedade, ou seja, dos acontecimentos históricos. A ordem dos assassinos agia de forma oculta e seguia princípios e valores de justiça social a favor dos oprimidos e contra a ganância e a exploração dos opressores que, no caso, são os templários.

Na história de *Assassin´s Creed*, todos os jogos são de um mesmo universo, mas em diferentes contextos e lugares históricos. Há também relações diretas com o tempo presente, dentro de uma narrativa que envolve memória genética para acessar as memórias desses assassinos ao longo da história, mas elas acontecem de forma paralela à história principal no passado e em um tempo de jogo muito curto. Tudo que ocorre na história principal não tem nenhum impacto por causa das ações do presente. Portanto, não vamos investigar ou analisar essa parte do jogo que conecta o presente com o passado. O nosso foco para o estudo de caso é nas narrativas e representações históricas, no mundo aberto, e na imersão do jogador dentro de uma outra época do passado, com o intuito de discutir formas de comunicar, difundir e pensar História e a difusão do conhecimento histórico, juntamente com as mensagens críticas atreladas.

5.3 VIAJANDO PELA HISTÓRIA

O segundo jogo da franquia na verdade é uma trilogia, com o mesmo protagonista. O primeiro dos três é o *Assassin´s Creed 2*, ambientado em Florença, na Itália do

[35] Termo utilizado pela comunidade gamer para se referir a história e o mundo do jogo de modo mais amplo, considerando todos os meandros, dos mínimos detalhes ao clímax.

Renascimento, contendo figuras históricas como Leonardo da Vinci, Nicolau Maquiavel, Catarina Sforza e Rodrigo Borgia. Em *Assassin's Creed Brotherhood*, o protagonista se desloca para cidades como Roma e Nápoles. Por último, *Assassin's Creed Revelations*, ambientado no Império Otomano, em Constantinopla (Istambul), contando com a presença do imperador bizantino Manuel Paleólogo e o príncipe Suleiman, o Magnífico. As cidades são todas representadas com monumentos históricos, com grupos, costumes e culturas da época.

Assassin´s Creed 3 é ambientado durante a Guerra dos Sete Anos, na Revolução Americana das treze colônias, tendo Boston e Nova Iorque, como as cidades principais. O protagonista é de origem indígena e participa de eventos históricos, como a famosa Festa do Chá de Boston e as batalhas de Lexington e Concord. O jogo tem figuras como George Washington, Benjamin Franklin, Charles Lee e Samuel Adams. Em seguida, é lançado o *Assassin´s Creed Rogue*, também dentro do contexto da Revolução Americana, só que, dessa vez, ao invés do protagonista ser um assassino, ele é um templário, mostrando uma outra perspectiva, bem diferente das narrativas do outro lado da história. Tal contraste permite ao jogador ter uma visão mais ampla da história, pois, em todos os acontecimentos históricos, nunca existiu apenas uma narrativa e totalmente absoluta, em termos de veracidade. Em *Assassin´s Creed IV: Black Flag*, a ambientação é no Caribe, durante a época de ouro da pirataria na região. O protagonista é um corsário, que comanda uma tripulação em seu barco. Dentre as figuras históricas, o destaque é para o pirata Barba Negra. A seguir, algumas imagens para ilustrar as ambientações desses primeiros títulos da série:

Figura 5: cidade de Florença, com a catedral de Santa Maria del Fiore e o Palazzo Vecchio ao fundo em *Assassin´s Creed IV: Black Flag*

Fonte: Imagens capturadas via console do autor

A História, enquanto disciplina escolar, passa por seleção de conteúdo, assim como a História, enquanto curso acadêmico. Com isso, muitos acontecimentos históricos acabam sendo desconhecidos por grande parte da sociedade. A Revolução do Haiti é um grande exemplo de um evento histórico bastante importante de ser estudado, por se tratar da primeira e única revolução de escravos, que resultou na independência de um país e de toda uma exploração, principalmente por parte da França, que perdurou por séculos, fazendo do Haiti, hoje, o país mais pobre da América Latina. Em *Assassin´s Creed Freedom Cry*, o jogador, controlando o protagonista, participa desse processo revolucionário, libertando e recrutando escravos para a revolução. Já em *Assassin´s Creed Unity*, o contexto é da Revolução Francesa, no qual o jogador participa de eventos históricos como a queda da Bastilha e interage com figuras como Napoleão, Danton e Robespierre.

Figura 6: colônia de Porto Príncipe e a entrada da Catedral de Notre-Dame, em Paris

Fonte: Imagens capturadas via console do autor

Em *Assassin´s Creed Syndicate*, o período histórico é o da Revolução Industrial, tendo figuras como Charles Dickens, Alexander Graham Bell, Karl Marx, Charles Darwin, Florence Nightingale e a Rainha Victoria. Em todos os jogos da série, a relação com os personagens históricos, geralmente, é dentro de acontecimentos que marcaram a vida

deles. Por exemplo, o protagonista ajuda Graham Bell a inventar o telefone e se alia a Karl Marx, defendendo os trabalhadores contra os donos dos meios de produção e libertando crianças do trabalho infantil.

Em *Assassin´s Creed Origins*, todo o mapa do Egito Antigo é explorável, sendo Alexandria a maior cidade. O protagonista dessa vez acompanha de perto a relação do imperador romano Júlio Cesar com Cleópatra; participa da guerra que ocasiona a morte de um dos membros do triunvirato, Pompeu; explora o interior das pirâmides e vaga com o camelo pelo deserto, dentre várias outras atividades. Como já foi dito, a franquia utiliza muito a liberdade poética para preencher as lacunas dos fatos históricos. Por exemplo, na última cena da história principal, o jogador controla a esposa do protagonista, que vai até Roma para assassinar Júlio César. Chegando lá, encontra o imperador discursando, em uma reunião do Senado, até o momento em que ela aplica o primeiro golpe. Em seguida, todos os demais dessa reunião começam a esfaquear César, inclusive Brutos. Ou seja, usando a licença poética, a narrativa de que os senadores romanos eram aliados dos assassinos e de que Júlio César era um templário, preenche a lacuna do fato histórico, sem, no entanto, "mudar a História". Tal dinâmica narrativa é bastante recorrente em toda a série.

Figura 7: Londres na Era Vitoriana e o Egito Antigo

Fonte: Imagens capturadas via console do autor

É possível explorar o mapa inteiro da Grécia Antiga em *Assassin´s Creed Odyssey*. Este título traz uma mecânica de diálogo que funciona muito bem com Sócrates, que sempre faz reflexões e perguntas, as quais o jogador pode responder, escolhendo uma das

opções que aparece na tela, gerando assim, um diálogo bem longo, caso o jogador opte por continuar essas conversas. Na ambientação do jogo, fica evidente a diferença arquitetônica e cultural entre a cidade de Atenas e a região da Lacônia, onde ficava Esparta. O contexto é a Guerra do Peloponeso e o jogador escolhe qual lado quer ajudar, inclusive com a opção de fazer jogo duplo, entre atenienses e espartanos. Desde o início da trama, o considerado primeiro historiador, Heródoto, viaja junto com o protagonista, como membro de sua tripulação do navio. É interessante que, ao navegar e passar por determinadas regiões, Heródoto vai contando acontecimentos e eventos históricos, que ocorreram nesses lugares. Geralmente, quando Heródoto entra em cena, realiza essas observações e explica contextos que desencadearam o tempo, em que eles estavam vivendo. Outro personagem marcante é o médico Hipocrátes, que cuida dos feridos durante a guerra.

Já o protagonista em *Assassin's Creed Valhalla* é um viking vindo da Noruega para a Inglaterra em busca de glórias. Ao chegar em solo inglês, o jogador monta um pequeno assentamento que cresce à medida que o jogador vai investindo, criando cervejarias, estábulos, casas para os habitantes, comércios etc. Eivor, o protagonista, precisa fazer alianças com líderes históricos como Rei Oswald, os filhos de Ragnar, Rei Kelwulf II, dentre outros. Em cada cidade, é possível participar de várias atividades, indo desde competições de beber hidromel, até o jogo de dados viking *Orlog*.

Figura 8: cidade de Atenas e jogo de dados nórdico

Fonte: Imagens capturadas via console do autor

Enfim, chegamos ao último jogo de *Assassin´s Creed* lançado, que é justamente o nosso objeto de estudo. Além dos jogos citados, ainda tem os que não fazem parte dos considerados principais, que são os três jogos ambientados na China, Índia e durante a Revolução Russa. A Ubisoft já anunciou outro que explora a questão da bruxaria na Idade Média. O próximo a ser lançado é *Assassin´s Creed Shadows* em que, pela primeira vez, o protagonista será um personagem que existiu na vida real. Se trata de Yasuke, um africano que foi para o Japão Feudal e trabalhou como samurai para Oda Nobunaga - uma das figuras mais importantes da história do Japão, no período Sengoku.

Agora que temos uma noção mais ampla do que se trata todo o universo e a proposta de *Assassin´s Creed*, chegou o momento de elaborar um estudo de caso aprofundado do jogo *Assassin´s Creed Mirage*, ambientado em Bagdá, entre os anos de 861 a 871. A análise de conteúdo se propõe a pensar metodologias de análise e crítica especializada para jogos de videogame que representam, de algum modo, a História. Também retomaremos o conceito de *flâneur gamer*, aliado a todo o debate realizado nos capítulos anteriores. Após “viajarmos”, neste capítulo, por várias épocas e lugares do passado, agora, iremos para a Bagdá do século IX.

CAPÍTULO 6: ESTUDO DE CASO: *ASSASSIN´S CREED MIRAGE*

Após as discussões teóricas e a apresentação da franquia, chegou o momento de exemplificar, de modo mais prático, toda essa abordagem realizada através do jogo Assassin´Creed Mirage. Primeiro, iremos explicar os motivos para a escolha deste objeto, depois, vamos trazer todo um estudo sobre o contexto histórico da ambientação do jogo. Em seguida, vamos descrever e dissertar sobre o diálogo da cibertextualidade com os cenários; a *flanerie* por Bagdá para debatermos sobre o mundo aberto e o uso das narrativas históricas juntamente com as ficcionais. Também vamos explorar as conotações e produções de sentido emocional ao passado, elaborar uma análise de conteúdo com a aplicação da metodologia de análise televisual de Beatriz Becker e concluir com nossas considerações finais do trabalho.

6.1 JUSTIFICATIVA DA ESCOLHA, PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E CONSIDERAÇÕES DE ANÁLISE

Para a escolha do jogo como nosso objeto de análise, alguns critérios foram adotados. O jogo precisava ser ambientado dentro de um período histórico e ser de mundo aberto, para explorarmos o conceito de *flâneur gamer* em uma época do passado. Além disso, o jogo teria que ser, de preferência, atual, e que ainda não tivéssemos jogado. Logo, houve uma dificuldade em encontrar esse equilíbrio, pois achamos jogos de mundo aberto que contemplavam muito a ideia da *flânerie*, mas que não se adequavam como *historical game*. Por outro lado, encontramos jogos ricos para pensar a História, mas que não serviriam para a discussão do *flâneur*.

O jogo mais próximo do ideal para o trabalho seria *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2018) ou *Kingdom Come* (Warhorse Studios,2018). Contudo, além de não ser atual, já tínhamos jogado e escrito um artigo sobre ele em um e-book do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF, no qual o conceito de *flâneur gamer* aparece pela primeira vez. Portanto, o jogo escolhido foi o *Assassin´s Creed* mais recente, lançado no final do ano de 2023. Os motivos da escolha por *Assassin´s Creed Mirage* perpassam pela nossa familiaridade com a franquia que contempla bem um *historical game*, com

ambientações e representações históricas trabalhadas adequadamente, além do seu compromisso com o conhecimento histórico para além do jogo por si só. No quesito da *flânerie*, apesar de não ser um dos melhores jogos que contemplam essa dinâmica, tem uma base de mundo aberto suficiente para propormos uma boa discussão sobre o nosso conceito de *flâneur gamer*.

Outro fator para a escolha foi pela oportunidade de falar de vários contextos e épocas históricas distintas a partir de uma mesma franquia, como fizemos no capítulo anterior. O contexto histórico do jogo, a Bagdá do século IX, também pesou na decisão, por se tratar de um conteúdo praticamente inexistente nas escolas e faculdades de História, no Brasil. Além disso, não existe nenhuma outra produção audiovisual, que retrata o período em questão. O que encontramos foram no máximo documentários sobre o Império Islâmico como um todo. Esse fato, por si só, já é um atrativo para que o jogo *Assassin´s Creed Mirage* ganhe uma atenção maior por parte dos historiadores. Essa é justamente uma das potencialidades de usar *games* para pensar a História: dar mais acesso a acontecimentos históricos, que não são discutidos com tanta constância, mesmo com toda sua importância. Estudar a Bagdá, capital do Império Islâmico, como veremos neste capítulo, é relevante para entender os impactos culturais, sociais, artísticos e científicos que tal contexto repercutiu posteriormente no mundo, não só no Oriente Médio. Por fim, mas não menos importante, o fato de realmente gostarmos do gênero de jogo narrativo de mundo aberto e ser fã da franquia há muitos anos, foi determinante na escolha do objeto de estudo.

Assassin´s Creed Mirage foi, inicialmente, pensado para ser uma *DLC* do jogo *Assassin´s Creed Valhalla*. O protagonista em *Mirage*, inclusive, é um personagem secundário não jogável do jogo viking, e os acontecimentos de *Mirage* ocorrem 12 anos antes do que os de *Valhalla*. Portanto, *Mirage* é um jogo de escopo menor em relação aos últimos três jogos anteriores da franquia, *Origins*, *Odyssey* e *Valhalla*. Segundo a Ubisoft, o jogo tem como proposta de "voltar as raízes" dos jogos de *Assassin´s Creed* mais tradicionais e o Oriente Médio foi uma escolha pontual para isso, além da própria relevância do período para a história do mundo em que vivemos.

É necessário deixar claro que a análise do jogo não será completa em todos os níveis, mas adotaremos critérios avaliativos, que atendam toda a discussão teórica apresentada na dissertação, como a imersão, narrativa e representatividade histórica. Ou seja, não aprofundaremos a análise em torno de algumas questões técnicas, nem de determinadas

camadas da *lore* e história do jogo, além de toda a complexidade em volta do protagonista Basim, que se estende para além de *Mirage*, e de tramas narrativas muito dispersas da nossa discussão proposta. A análise de conteúdo, neste caso, tem um direcionamento e foco mais evidente para o estudo do jogo como *historical game* e da *flânerie* de seu mundo aberto, que somados, potencializam uma nova forma de narrar e pensar a História. Assim, antes de fazer uma análise de qualquer *historical game*, é fundamental estudar bastante o contexto histórico aonde o jogo é ambientado, para fornecer uma boa dimensão sobre o seu "mundo", no caso, época ou período histórico retratado.

6.2 CONTEXTO HISTÓRICO

Assassin´s Creed Mirage é ambientado em Bagdá, no Iraque, entre os anos de 861 d.C. até 871 d.C. Esse recorte temporal está inserido dentro do período conhecido como a Idade de Ouro Islâmica, na vigência do Califado Abássida. Os califas[36] se denominavam líderes políticos e religiosos dos mulçumanos. A revolução abássida ocorreu entre os anos de 747 a 750, derrubando o califado de Omíada, na então capital do império, em Damasco (hoje, capital da Síria). Dezessete anos depois, já na dinastia abássida, o califa al-Mansur decide mudar e transferir a capital para uma planície banhada pelo rio Tigre. A área de Bagdá já era histórica, antes de sua planejada construção, pois é aonde ficava a antiga região mesopotâmica, berço da civilização, situada entre os rios Tigres e Eufrates. A cidade de Bagdá foi fundada em 762 d.C. pela dinastia árabe dos abássidas (descendentes de Al-Abbas, tio do profeta Maomé), com o objetivo de ser a capital do Império Islâmico, na época, o maior império do planeta, pelo menos no aspecto territorial. A capital, portanto, precisou ser construída praticamente do zero e foi meticulosamente arquitetada para ser o maior polo artístico, científico e cultural do mundo. Bagdá era cercada de muralhas que protegiam a população bagdali de invasões e tempestades de areia. Elas eram redondas, com quatro círculos dentro de um, formando a cidade. O círculo central, chamado de Cidade Redonda, sediava a família real do califado no Palácio da Cúpula Verde, exatamente no centro de toda a cidade, e era a região mais nobre de Bagdá.

[36] Khalifa, em árabe, pode ser traduzida como sucessor e representante. O califado é uma dinastia da família dos sucessores "legítimos" do profeta Maomé.

A história de Bagdá do século IX, apesar de ser bastante desconhecida no Brasil, foi marcada por um momento de avanços bastante significativos para a pesquisa científica, em áreas como matemática, álgebra, astronomia, química, medicina, filosofia e literatura. O método científico pautado na observação, experimentação, constatação e revisão por pares, surge na Era Abássida, com os cientistas árabes Ibn al-Haytham e al-Khwatizmi como pioneiros da aplicação metodológica na física e na astronomia. Uma das principais instituições de Badgá, inspirada na biblioteca de Alexandria, no Egito, a Casa da Sabedoria foi um dos monumentos mais emblemáticos da época, sendo uma biblioteca de produção e descobertas científicas, que reunia intelectuais de várias regiões do mundo medieval. Havia uma forte empreitada por parte dos intelectuais, e com significativos investimentos abássidas, para a preservação do conhecimento, com diversos textos gregos, mulçumanos, romanos, persas, indianos sendo traduzidos para o árabe. Para alguns desses textos, só é possível termos acesso a eles hoje graças a tais traduções, pois muitos textos originais se perderam ao longo do tempo, seja devido a guerras ou por preservações inadequadas. Por outro lado, a preservação de muitas obras traduzidas em árabe, como textos dos filósofos gregos Platão, Aristóteles e do médico Hipocrátes, permaneceram e se difundiram pelo mundo, influenciando toda a cultura ocidental, na literatura, na ciência e no Renascimento europeu, ao projetar uma ponte entre a Antiguidade clássica e o progresso da pesquisa moderna. Havia muitos estudos sobre o universo, com inovações de instrumentos medidores de cálculo, como o astrolábio. O cálculo da circunferência da Terra foi uma obsessão dos matemáticos eruditos da época. O historiador George Saliba argumenta que pesquisas de cientistas árabes como Al-Razi, Ibn Sina e Ibn al-Haytham tiveram forte influência, posteriormente, nos estudos de grandes nomes da ciência, como Galileu e Copérnico (2007). Bagdá arquitetou um intercâmbio cultural, que influenciou diretamente grandes acontecimentos históricos, responsáveis por mudar o mundo e nos direcionar para o que conhecemos e que estamos vivendo hoje.

Contudo, a partir do século XII, Bagdá foi vítima de invasões mongóis, responsáveis por destruir completamente a cidade. Consequentemente, isso representou perdas consideráveis para o conhecimento científico. Há relatos de que, durante a invasão mongol de 1258, o rio Tigres ficou com uma tonalidade próxima ao marrom, fruto da combinação entre o vermelho do sangue da população bagdali, com o preto das tinturas de milhares de livros que foram jogados no rio. Com isso, muitos conhecimentos

acabaram se perdendo, assim como o imaginário de epicentro multicultural de Bagdá, que se tornou muito distante do imaginário atual, que se tem sobre a cidade, marcada por anos de guerras e governos que mudaram totalmente o lugar que um dia foi um dos maiores, senão o maior, polo científico, artístico e cultural do mundo. No entanto, as pesquisas preservadas da Bagdá do século IX, deixaram um legado enorme para o desenvolvimento intelectual e científico no mundo inteiro, responsável por disseminar uma mudança de pensamento coletivo, que dará origem, mais adiante, à era Moderna.

A fama de Bagdá como polo comercial, científico, político e financeiro atraiu milhares de pessoas de diversas regiões distintas, fazendo com que a cidade possuísse uma população com grande diversidade. Os não mulçumanos eram chamados de *dhimmi* e pagavam mais impostos ao governo, como espécie de pagamento ao direito à vida, à propriedade e à liberdade religiosa. Independentemente da origem étnica ou religião, os abássidas reconheciam e empregavam pessoas talentosas e competentes, como tradutores e cientistas, que ajudaram no projeto de expansão do conhecimento científico. Com o crescimento das rotas comerciais, o islamismo disseminou-se por praticamente todo o mundo conhecido, incluindo a África subsaariana, o leste asiático e a Europa. Além da religião islãmica, a língua árabe também se expandiu, incorporando e unificando culturas. O comércio marítimo no Oceano Índico impulsionou a conexão comercial do Império Abássida com outras regiões. Essa "globalização" possibilitou um enorme acesso a produtos de diversos lugares do mundo, encontrados de forma exuberante nos famosos bazares de Bagdá. Os abássidas tinham um peso bastante forte na diplomacia, fazendo com que muitos líderes e embaixadores de grandes potências trouxessem para a cidade presentes do mais alto padrão de luxo.

A poesia, a música e outras artes também foram muito relevantes, no período abássida. Havia competições musicais e de poemas, que movimentavam públicos para além da corte. Na literatura, a coleção de contos *As mil e uma noites* reúne mais de duzentas histórias populares sobre Bagdá e Damasco, duas cidades que foram capitais do Império Islâmico. O famoso conto de Aladim, inspirado em um conto chinês, foi acrescentado na coletânea, mas só no século XVIII. Uma parcela de eruditos mais conservadores alegava que o conteúdo nesses contos era impróprio, o que não deixou de os fazerem bastante populares. Contadores de história de diversas culturas usaram esses contos, reproduzindo, criando, distorcendo e recriando outras histórias baseadas nessas obras. Um grande escritor do período foi Al-Jahiz, com os seus mais de cento e vinte livros, sendo o *adab*,

seu principal estilo literário, com famosas réplicas retóricas, anedotas, poesias, piadas dentre outras. As duas principais cantoras foram Arib al´Mamuniyya e Shariyah, que também eram professoras de escolas que apresentavam suas composições por Bagdá. Os famosos Majlis eram espaços intelectuais, que contavam com recital de poesias, músicas, debates cultos e diversão. Esses lugares eram ambientes para as elites promoverem sua fama, *status* e riqueza, na cidade.

Entre 861 d.C. e 820 d.C. ocorreu a Anarquia em Samarra, ao norte de Bagdá, e é neste contexto em que o jogo se passa. Nesse período conturbado, o Império Abássida vivia uma intensa crise política por causa de revoltas populares e disputas de poder por facções e pelas elites locais, após o assassinato do califa Al-Mutawakkil, em 861 d.C. Mediante isso, soldados turcos[37] conquistaram poder político no califado, exercendo bastante influência na região. Era o início do declínio dos abássidas, que dominavam o Império Islâmico, desde o ano de 750 d.C. Na falta de uma figura imponente para ocupar o lugar de califa, a instabilidade do califado descentralizou o poder e, além dos turcos, havia outras facções do exército com enorme poder político em ascensão.

As constantes alternâncias entre os califas, muito mais fantoches do exército turco do que governantes, demonstram o colapso político desse período, marcado por intensas disputas de poder. A disputa pelo califado gerou diversas rebeliões e forte opressão dos militares. Isso resultou em várias revoltas de camadas mais populares, que viviam na miséria, em detrimento da vida luxuosa das elites de Bagdá. O poder foi fragmentado com a perda da autoridade do califado e várias facções disputavam o governo. O assassinato do califa Al-Mutawakkil foi o acontecimento que desencadeou toda essa crise política e é justamente a partir deste fato histórico, que o jogo se inicia.

Essa instabilidade política impactou significativamente na economia de Bagdá, prejudicando o famoso e elogiado comércio da região, assim como seu polo multicultural. As rotas de comunicação, que conectavam a administração de todo o Império Islâmico, também sofrera efeitos, fazendo com que Bagdá perdesse cada vez mais sua consagrada reputação como uma das mais importantes cidades daquela época. A desordem política aumentou a desigualdade social e a perda do controle administrativo do califado foi um

[37] Esses exércitos turcos, não originários da região onde hoje é a Turquia, mas vindas de locais mais ao leste, no centro da Ásia (territórios situados em regiões como o Turcomenistão e Cazaquistão), serviam ao Império Abássida, durante o período. Com o tempo, esses soldados foram ganhando mais autonomia e poder político, se desenvolvendo militarmente em Bagdá.

terreno propício para ascensão de diversas facções, elites provinciais e exércitos militares na luta pelo poder.

6.3 CIBERTEXTUALIDADE: O TEXTO DIALOGANDO COM O CENÁRIO

Além dos trabalhos de referência bibliográfica dos historiadore historiadores John Donohue, George Saliba e Jonathan Lyons, muitas das informações referentes ao contexto histórico, apresentadas na seção anterior, foram retiradas do próprio jogo. Há, no total, sessenta e seis códices sobre a história de Bagdá espalhados pelo mapa do jogo com textos informativos sobre o período, incluindo fatos, lendas e curiosidades históricas. O jogador tem acesso a tais documentos ao explorar, na sua *flânerie*, Bagdá, seus arredores e o deserto. Quatorze desses documentos são destinados a informações sobre arte e ciência; doze são para crenças e vida cotidiana; outros doze sobre a vida na corte; treze sobre economia e quinze têm relação a dados históricos sobre o governo. Os documentos estão localizados em locais estratégicos e coerentes com o conteúdo apresentado. Por exemplo, os códices "Método científico", "Majilis" e "O cálculo da circunferência da Terra" estão situados em uma das salas de estudos da Casa da Sabedoria. Já o códice "Comércio marítimo" está localizado em um porto no rio Tigre, enquanto o códice "Shurta (polícia)" fica em um quartel general na Cidade Redonda. Sendo assim, todos os sessenta e seis códices seguem essa dinâmica, fornecendo ao jogador aprendizagem histórica em diálogo direto com os ambientes explorados:

Figura 9: Códices sobre a história de Bagdá

Fonte: imagens capturadas do console do autor

O acadêmico norueguês Espen Aarseth propõe o conceito de cibertextualidade para explicar a relação dinâmica virtual entre texto e leitor. Essa leitura digital nos jogos eletrônicos faz com que o leitor interaja com o texto de modo não linear, mas volátil. Para que o jogador descubra os códices do jogo, é necessário que ele, em sua *flânerie*, explore locais não apenas encontrando os documentos, mas realizando descobertas aonde o texto tem uma interação direta com o lugar em que o códice é encontrado. Essa sensação de descoberta coloca o jogador em um papel mais ativo, no qual o texto não é somente lido, mas "vivido" (1997). Com isso, o leitor participa da construção do conteúdo, modificando a narrativa e sua percepção em relação ao mundo do jogo, ou seja, sua visão sobre aquela época histórica representada. A narrativa, portanto, é fluida e depende da interação e ação do jogador.

Como podemos ver nas imagens anteriores, os textos são ricos em detalhes, organizados e acompanhados de imagens ilustrativas (como objetos e documentos históricos), possibilitando ao jogador, assim, uma imersão maior naquele contexto. Nos códices, os conteúdos não são apenas sobre a época em questão, mas também sobre construções históricas responsáveis por desencadear o contexto histórico do período, como informações sobre o império, a revolução abássida e o processo de difusão do Islã. Os conteúdos históricos presentes nos códices são observáveis no mundo aberto, ajudando a explicar como toda aquela estrutura de Bagdá foi construída. Por exemplo, no códice "Camelos", é explicado que, por causa do animal, houve consequências na paisagem e no planejamento urbano da cidade, pois o camelo podia aguentar altas quantidades de cargas, fazendo com que o uso de carroças fosse desnecessário e, com isso, as ruas poderiam ser mais estreitas. Desse modo, os códices, além de ajudar a compreensão de como era a cidade, também explicam processos anteriores que impactaram a sua construção arquitetônica, econômica, social e cultural.

Há também códices de personagens históricos, mas esses aparecem automaticamente no decorrer da história, ou seja, assim que essas figuras históricas são apresentadas pela primeira vez na trama. Esses códices ficam armazenados no banco de dados "Cidadãos do califado", o qual conta com vinte e cinco personagens, incluindo figuras históricas e personagens fictícios. Além do texto descritivo, é apresentada a imagem do personagem com uma frase que sintetiza sua personalidade:

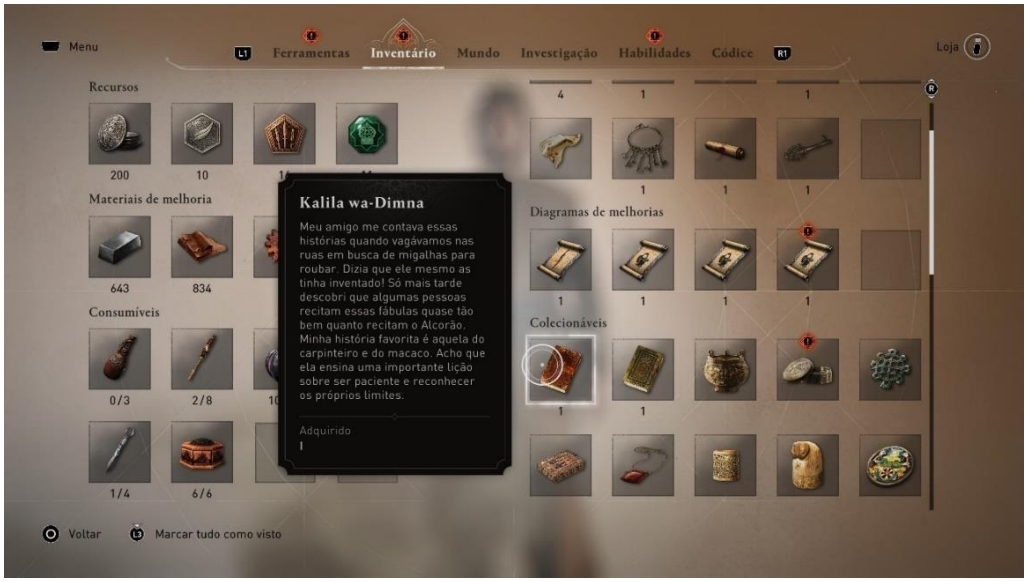
Figura 10: Biografia da cantora (*qayna*) e poeta Arib al-Ma'muniyya

Fonte: imagem capturada do console do autor

Outra figura histórica presente no jogo é o escritor literário Al-Jāḥiẓ. Ele tem uma sala na Casa da Sabedoria e o jogador precisa encontrar sete livros perdidos por Bagdá e região. Todos esses livros são de obras reais, como *Kalīla wa-Dimna* e o famoso livro de cálculo *al-Jabr* do matemático Alcuarismi. Ao recuperar o livro perdido, o jogador recebe informações em relação à produção literária em formato textual, presente na interface do inventário que, além dos livros, também fornece informações sobre outros objetos daquele contexto, como dados de osso, anel sumério, *píxade*[38], *faravahar*[39], dentre outros. Esses materiais podem ser obtidos através de furtos e vendidos a comerciantes. Inclusive, tudo que é comercializado dentro do jogo é através da moeda *diraã*. Há vários objetos materiais coletáveis no jogo, com explicações objetivas para cada um deles. A imersão em um jogo reside nos detalhes, e microelementos assim ajudam o jogador a sentir aquele mundo mais "vivo" ou, no caso, desperta a sensação de que o cotidiano da época em questão é mais real ou autêntico.

[38] Caixa luxuosa de marfim utilizada na Era Bizantina para guardar relíquias preciosas.
[39] Amuletos de uma figura mística, com exemplares encontrados no Irã há mais de dois mil e quinhentos anos atrás.

Figura 11: Interface do inventário



Fonte: imagem capturada do console do autor

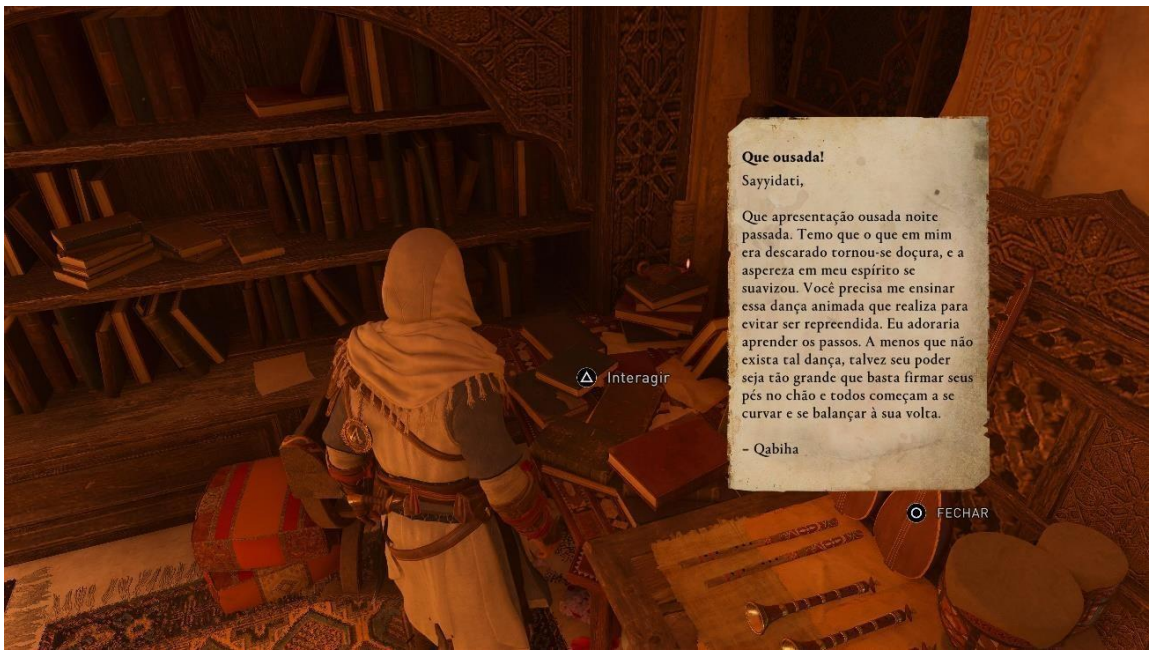
Como apontamos anteriormente, os códices informativos são encontrados em locais pontuais. Um deles está dentro da casa do próprio Al-Jāḥiẓ. Apesar do escritor ficar o tempo todo em sua sala, na Casa da Sabedoria, o jogador pode "invadir" sua casa para encontrar o códice. A imagem abaixo foi capturada em seu quarto e é possível encontrar no ambiente diversas referências da carreira do autor. Um de seus livros mais famosos é a enciclopédia *O livro dos animais*, que apresenta mais de trezentos espécies e discussões similares à teoria da evolução de Charles Darwin, de séculos posteriores. No quarto, é possível identificar pesquisas sobre animais e outros estudos em quadros, cartas e anotações, bem como sua biblioteca de livros.

Figura 12: Quarto de Al-Jāḥiẓ, na região nobre da Cidade Redonda

Fonte: imagem capturada do console do autor

Outro ponto, que é muito presente no jogo, são cartas, bilhetes e avisos nos cenários, dialogando diretamente com os acontecimentos daquele contexto, e até mesmo fornecendo informações adicionais, fazendo parte da construção da narrativa. Durante a exploração pelo mundo aberto, o jogador encontra enigmas, que irão orientar para a busca de algum tesouro. O enigma pode ser tanto um bilhete deixado por alguém como um desenho de alguma região, mostrando aonde está determinado objeto valioso. Na Casa da Sabedoria, há avisos de como não entrar em determinada sala e orientações sobre o uso da biblioteca. Na trama principal, a textualidade das cartas ajuda a construir a narrativa. Por exemplo, ao investigar a casa da cantora Arib al-Ma'muniyya, o protagonista Basim encontra uma carta de outra figura histórica: Qabiha, principal concubina do califa assassinado Al-Mutawakkil, parabenizando a cantora poeta por sua apresentação em um recital de poesia ocorrido na noite anterior, no qual o protagonista estava presente:

Figura 13: Carta de Qabiha para Adid[40]



Fonte: imagem capturada do console do autor

[40] A expressão “Sayydati” presente na carta significa uma cordialidade e pode ser interpretada como “prezado(a)” ou “meritíssimo(a)” ou “senhor(a)”.

Toda a textualidade do jogo, seja em objetos materiais, lugares ou códices dialogam diretamente com o ambiente e os acontecimentos, facilitando a compreensão e o envolvimento com aquele mundo. O cibertexto, como argumenta Aaserth, se desdobra de modo variável e não linear, dependendo do papel ativo do jogador (1997). *Em Assassin´s Creed*, o jogador tem a liberdade, inclusive, de não querer acessar nenhum texto, não recuperar os livros perdidos, não realizar determinadas missões ou atividades secundárias e nem ler uma carta sequer. O jogador, ao invés de adotar uma postura passiva, assume a autoria da sua própria interpretação da história e da trama, desencadeando produções de significados e sentidos à medida em que o jogo avança. A narrativa dinâmica e maleável se adequa, de acordo com as decisões e ações do jogador, proporcionando experiências distintas e, consequentemente, interpretações e percepções diferentes para cada jogador e seu respectivo estilo de jogo. Essa liberdade narrativa é uma das principais características de um jogo de mundo aberto, onde o jogador pode explorar o lugar que ele quiser, através de um imenso mapa, e realizar as atividades possíveis a critério de sua própria ordem e tempo. Ou seja, o jogador possui um controle sobre a progressão de seu próprio personagem, desencadeando narrativas não lineares e experiências mais livres.

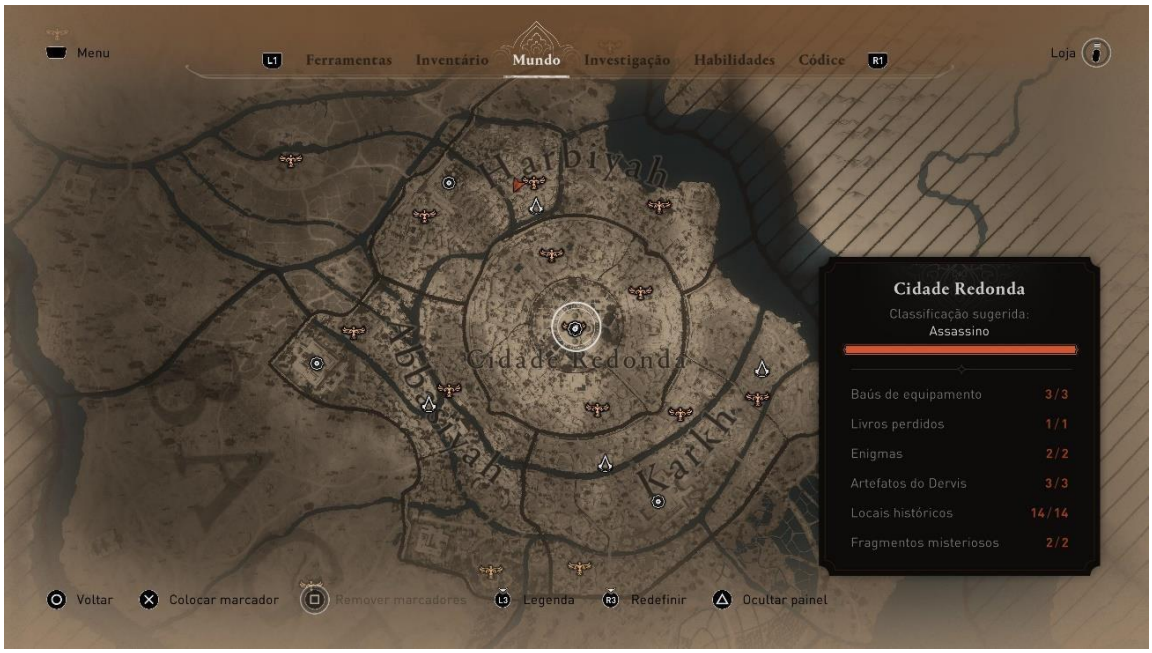
6.4 A *FLÂNERIE* POR BAGDÁ

O planejamento urbano de Bagdá foi constituído por quatro muralhas no formato de círculos concêntricos. O palácio do califa (Palácio da Cúpula Verde) ficava no centro de todas essas circunferências, na região denominada de Cidade Redonda, mas também conhecida como “a cidade da paz” em referência ao paraíso do Alcorão. Os palácios e as casas nobres da região tinham jardins exuberantes como forma de demonstração de poder e riqueza. Próxima ao palácio do califa, ficava o Harém – santuário que passou a ser residência das mulheres e crianças da família do califa. Nos arredores, estavam situados o quartel general de Shurta, a sede do correio e as cortes Mazalim (juízes e o sistema judicial).

Ao norte da Cidade Redonda, ficava a região de Harbiyah, à margem do rio Tigre, onde ficava o Palácio do Príncipe. Mais ao oeste, ficava a prisão do portão de Damasco e a Grande Mesquita, local sagrado religioso da fé islâmica. No Oeste, a região de Abbasiyah contava com monumentos como a Casa da Sabedoria, o observatório

astronômico, a propriedade erudita, os quatro mercados, a farmácia de Haylanah, e o Hamane - banheiros públicos que serviam como locais de descanso. Também tinha o Palácio do Domo do Asno, referência ao nome de um animal simbólico, no Império Abássida e no islamismo, bastante presente pelas ruas de toda Bagdá: o burro. Por fim, a região mais comercial e violenta no sul de Bagdá, Karkh, onde ficava o Monastério das Virgens, o clube dos oficiais, a grande guarnição, o Bimaristan (hospital), a mansão do cobrador de impostos e o Grande Bazar. Os bazares persas ou árabes são bastante famosos e o principal bazar de Bagdá era um espaço público que reunia comerciantes de várias regiões do mundo como gregos, indianos, chineses, egípcios, turcos dentre outros. O bazar de Bagdá era um dos grandes centros comerciais do mundo naquela época.

Figura 14: Mapa de Bagdá do século IX



Fonte: imagem capturada do console do autor

Com o clima quente e seco, Bagdá usufruía de uma vasta rede de hidrovias naturais e artificiais, ligadas pelos canais dos rios Tigres e Eufrates. Esse sistema de abastecimento de água bastante complexo exigia muita mão de obra, demandando grandes esforços de escravos e trabalhadores livres para manter o fluxo do sistema hidráulico funcionando. Outra característica marcante observável, em qualquer canto de Bagdá, são os tecidos e tapetes, pois a região exercia uma manufatura têxtil em larga escala que se estendia por

todo Império Islâmico. Outro ponto que chama atenção no jogo é a relação da população bagdali com as coberturas das casas, sendo muito comum encontrar *npcs* descansando ou confraternizando, com tapetes, vasos de porcelana, mesas e camas no alto de suas residências.

A *flânerie* pela cidade passa muito por cima das casas e prédios, pois o jogo investe bastante na dinâmica do *parkour*, com um protagonista habilidoso em pulos, saltos, escaladas e manobras corporais ao atravessar obstáculos. O ambiente e cenário ajudam muito essa dinâmica. Segundo o historiador Raphael Weyland, que trabalhou com a desenvolvedora para a construção do mundo aberto de *Assassin´s Creed Mirage*, essa proximidade entre as casas foi proposital. Apesar das estreitas ruas da Bagdá, do século IX, o historiador disse que precisou aproximar mais ainda as construções urbanas, do que de fato eram na vida real.

As muralhas redondas de Bagdá proporcionam uma *flânerie* única, fazendo com que o jogador se desloque em círculos constantemente, já que atravessar as muralhas, sem ser pelos portões, era difícil por serem muito altas e robustamente vigiadas por soldados. De acordo com o que está escrito em texto de um dos códices, a arquitetura urbana circular de Bagdá foi inspirada em cidades antigas do século VII, como Gur ou Veh-Ardashir, fundada pelos reis sassânidas. A arquitetura urbana, de modo geral, era distribuída de modo que as regiões centrais fossem as mais ricas, enquanto as mais periféricas fossem menos desenvolvidas. Contudo, a Casa da Sabedoria e toda região oeste de Abbasiyah era uma região rica, assim como alguns locais com outros palácios luxuosos, que podem ser encontrados às margens da cidade.

Figura 15: Basim realizando *parkour*

Fonte: imagem capturada do console do autor

O *flâneur* de Basim está diretamente vinculado ao que ele sempre foi e, mesmo exercendo o ofício de um "oculto" (como os assassinos eram chamados nos jogos da franquia com períodos históricos mais antigos), continua sendo um ladrão em Bagdá. Uma das atividades é o "furto", no qual Basim se aproxima de determinados *npcs* e o jogador precisa apertar o botão em um tempo certo para roubar o pertence. Caso, o jogador perca o *timing*, além de não conseguir o furto, é exposto pela vítima, podendo chamar a atenção dos guardas. Por seus feitos no decorrer da história, e por ser aliado da Rebelião Zange[41], Basim era perseguido pelo califado, por facções e pelo exército turco. Muitos cartazes com sua imagem são espalhados por Bagdá e, quanto mais o jogador rasga esses cartazes, menos fica intensa a perseguição. Outra forma de passar despercebido pelas ruas da cidade é subornar os Munadi (cidadãos de Bagdá que desempenhavam o papel de arautos, levando informações para as autoridades locais) para eliminar momentaneamente sua notoriedade. O suborno também poderia ser utilizado para outros indivíduos e para outras funções, como para obter acesso a informações privilegiadas.

Figura 16: *Parkour*: flanando pelas coberturas das casas de Bagdá e fugindo de soldados turcos

Fonte: imagem capturada do console do autor

Pelas ruas de Bagdá, Basim pode pagar mercenários para atacar guardas, grupos de comerciantes para se infiltrar em uma multidão e, assim, passar despercebido, ou pagar

[41] Rebelião liderada por Ali Maomé contra o Califado Abássida e que contava com muitos ex-escravos vindo da África. A grande revolta ocorreu entre os anos de 869 e 883.

por músicos de rua, que também conseguem atrair a atenção desses oficiais, que regem a ordem na cidade. Também é possível negociar vendas e trocas com comerciantes, ir ao ferreiro para comprar ou aprimorar espadas e adagas, ou ir ao alfaiate para ajustar suas roupas. As vestimentas do personagem podem ser encontradas por meio da exploração ou ganhas como recompensa por algum trabalho. Há estábulos para comprar e administrar cavalos e camelos e até cartógrafos que vendem mapas de tesouros. O personagem também pode se sentar em bancos para passar o tempo ou escutar uma conversa alheia escondido.

Um dos aspectos mais marcantes desse período e contexto histórico são as contribuições científicas. Na região aos arredores da Casa da Sabedoria, há diversas referências de pesquisas científicas, principalmente voltadas para a circunferência da terra. O comportamento, bem como as vestimentas dos *npcs* eruditos, também é diferenciado. As salas de estudos, as bibliotecas, os laboratórios transmitem o quanto o jogo valorizou e investiu em contar essa parte da história do conhecimento científico. É possível encontrar muitos tradutores estrangeiros, que simbolizam os elevados financiamentos para a preservação do conhecimento, traduzindo diversas obras para a língua árabe. Estudos como a dialética de Aristóteles eram bem vistos para serem utilizados para a propagação da fé islâmica, o que exemplifica o forte interesse do califado em fazer de Bagdá um epicentro multicultural do conhecimento, reafirmando o lugar como uma das cidades mais desenvolvidas do mundo.

Figura 17: Pesquisas científicas na Casa da Sabedoria

Fonte: imagens capturadas do console do autor

O mundo aberto de *Assassin´s Creed* vai muito além de Bagdá, porém a maior parte dessa região é desértica. A cidade natal de Basim é Anbar, situada ao norte, próxima da cidade Ukbara, que foi submersa pelo rio Tigre. Entre essas cidades e Bagdá, está a região de Samarra, que dá a nomenclatura ao período conhecido como Anarquia de Samarra, contexto histórico do jogo. Nessa região, há um acampamento, em um moinho de água da Rebelião Zange, liderada por outra figura histórica presente no jogo: Ali ibne Maomé, filho de Maomé I. Um pouco mais ao norte, nas dunas de Acarcufe, fica o monumento histórico de mais de sessenta metros de altura, Dur-Curigalzu. Esse monumento foi construído no século XIV a. C. pelo Rei Curiglzu II, do Império Cassita, que governou o centro e o sul da Mesopotâmia. Nesse templo, confundido por muitos com a Torre de Babel, existiu uma cidade inteira ao seu redor, que virou deserto com o passar dos anos.

No Oeste de Bagdá, há um, dentre centenas que havia no território persa, caravançarai - nome dado a palácios construídos pelos califas para abrigar comerciantes, peregrinos e viajantes, através do denso deserto do Oriente Médio. Nessa região, há vários vilarejos abandonados e também alguns outros oásis. No sul do deserto, há algumas fazendas ao redor da cidade de Jarjaraya. No extremo sul do mapa, encontramos outro monumento castigado pelo tempo: o monte Tel Umar, erguido no século IV a. C. por Seleuco I, um dos sucessores de Alexandre, o Grande. Este território é mais um exemplo de uma cidade que deixou de existir, que simplesmente desapareceu, assim como a própria Bagdá do século IX, completamente destruída pelas invasões mongóis. Na região sul, também há a presença de alguns bosques de palmeiras, pântanos, vida selvagem e pequenos acampamentos.

Figura 18: Deserto no entorno de Bagdá

Fonte: imagens capturadas do console do autor

A *flânerie* pelo deserto é bem diferente daquela pelas ruas de Bagdá. Para o jogador explorar grandes distâncias, é necessário viajar de camelo ou cavalo. É uma ótima oportunidade para contemplar paisagens diferentes e visitar templos históricos, assim como um clássico *flâneur*. No caminho, podem surgir algumas imprevisibilidades, como ser atacado por bandidos ou animais, descobrir baús e tesouros, solucionar enigmas, nadar ou navegar de canoa pelo rio Tigre e conhecer monumentos históricos, além dos denominados "contos de Bagdá", que são missões de histórias aleatórias que o jogador encontra pelo caminho sobre habitantes comuns, tanto na cidade de Bagdá, como pelos desertos.

Para Henry Jenkins, o design do ambiente ajuda a desenvolver o enredo. Neste caso, o jogo é baseado em determinados acontecimentos históricos, em um contexto histórico específico, promovendo o que Jenkins chama de uma narrativa evocada. A liberdade na movimentação do personagem de flanar pelos cenários a critério do jogador, podem se enquadrar no que o autor chama de narrativas encenadas, nas quais as ações do *player* desenvolvem a história do jogo. Portanto, Jenkins (2001) argumenta que os designs de jogos eletrônicos não apenas contam uma história, mas também atuam como arquitetos narrativos ao criar cenários com interatividade.

6.5 NARRATIVAS HISTÓRICAS E O USO DA FICÇÃO EM SUAS LACUNAS

O personagem principal e jogável é o jovem Basim, que mora em um cortiço no subúrbio de Anbar, vivendo de pequenos furtos para se alimentar. A realidade do protagonista era a mesma de muitos habitantes do califado, reflexo de uma enorme desigualdade social. Com consciência das injustiças sociais, Basim era um admirador da organização secreta chamada de "Ocultos" e tinha o sonho de um dia ser um membro da irmandade. Contudo, ainda muito jovem e imaturo, os "Ocultos" poupavam Basim de correr altos riscos. Ao descobrir o desejo do grupo de encontrar um objeto do califa Al-Mutawakkil, ele se infiltra no Palácio do Príncipe, em Anbar, para tentar roubá-lo. Nessa tentativa, Basim consegue o objeto, mas acaba matando o califa, ou melhor dizendo, o califa é assassinado pela amiga do nosso protagonista, chamada Nehal. No final da história, Nehal acaba se revelando como uma personalidade do próprio Basim e a interação entre os dois se tratava de um conflito interno consigo mesmo durante toda a

jornada[42]. Jogando pela segunda vez, percebemos que em nenhum momento um terceiro personagem interage com Nehal, mas apenas Basim.

O assassinato do califa Al-Mutawakkil é a primeira mistura entre História e ficção do jogo. Na vida real, Al-Mutawakkil também foi assassinado de forma misteriosa no ano de 861, gerando diversas teorias sobre sua morte. Uma delas é a de que foi uma trama organizada por seu próprio filho Al-Mu'tazz, que também aparece no jogo. O jogo, portanto, se aproveita de uma lacuna da História para preenchê-la com sua licença poética (o uso da ficção). Al-Mutawakkil, apesar de ter sido califa, no jogo, é representado como uma figura subalterna da "Ordem".

O enredo da franquia *Assasin´s Creed* é sobre a guerra atemporal entre Assassinos e Templários. A saga acontece através de vários períodos históricos, e, de acordo com a época, a nomenclatura desses dois grupos muda. Em *Mirage*, os Assassinos são chamados de "Ocultos" e os Templários de "A Ordem". Durante esse período do califado, muitos califas eram apenas figuras representativas de facções que dominavam o governo, principalmente no período conhecido como A Anarquia de Samarra, que começa após a morte do próprio Al-Mutawakkil.

Perseguido pelas autoridades máximas do califado, Basim recebe ajuda dos "Ocultos", que o levam para Alamut, com o intuito de proteger, esconder e treinar o jovem e imaturo Basim para se tornar um membro da irmandade. Este local não é por acaso, pois, na vida real, Alamut foi a sede da famosa seita dos assassinos, responsável por inspirar toda a saga de *Assassin´s Creed*. Após alguns anos de treinamento, Basim, enfim, se torna um "Oculto". Os "Ocultos" eram aliados dos rebeldes da Rebelião Zanje e, ao saber do sequestro do líder da revolta, Ali Maomé, Basim e os demais partem para Bagdá. E é neste momento, após toda essa introdução, tanto da narrativa, como da *gameplay*, em que o jogo deixa de ser linear para entrar no mundo aberto. A história do jogo se divide na busca por quatro alvos (poderosos membros da "Ordem") que se conectam em um grande líder central do grupo. Os "Ocultos", portanto, buscam caçar esses membros da "Ordem" que almejam ambiciosamente o poder, para exercer controle e domínio político, causando uma exploração maior contra a população menos abastada de Bagdá.

A Rebelião Zanje foi uma grande revolta contra o califado entre os anos de 869 até 883. Seu principal líder, Ali Maomé, era descendente do profeta Maomé e, portanto,

42 Narrativa similar à do filme *Clube da Luta*, dirigido por David Fincher, em 1999.

reivindicava seu direito sagrado de assumir o trono. O tio do profeta foi o fundador da dinastia abássida e do islamismo. A Rebelião Zanje contava com rebeldes de classes menos favorecidas, com a participação de muitos escravos e africanos (conhecidos como os zanjes), representados no jogo principalmente através do personagem fictício Beshi. Basim, então, ao retornar para Bagdá, resgata Ali Maomé que, com seus homens da rebelião, se tornam aliados de Basim na causa contra a derrubada dos líderes políticos, que disputavam o poder e o controle de um califado instável. Nessa primeira parte, o alvo é um escravocrata, que explorava o trabalho humano em um caravançarai abandonado no deserto. A rebelião é descrita como uma guerra civil extremamente violenta e a Anarquia de Samarra foi um período de intensa instabilidade política, gerando miséria aos mais pobres, corrupções, opressões e conflitos entre facções, exércitos e elites provinciais. Na *lore* do jogo, membros da "Ordem" estão por trás desse jogo político pelo poder.

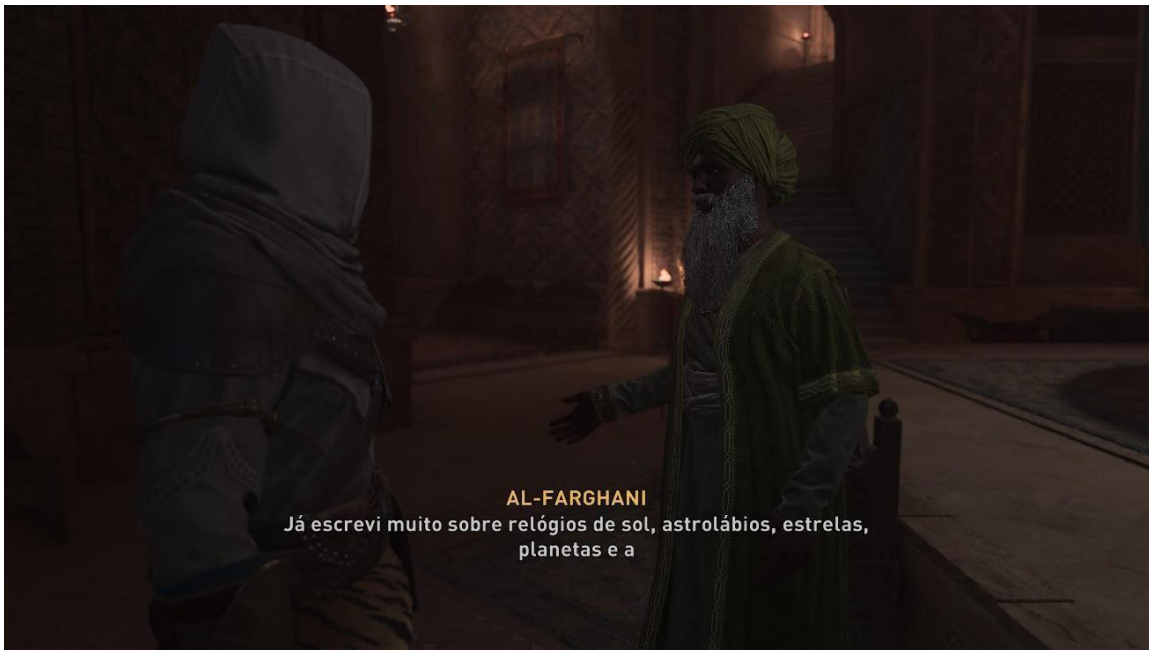
Figura 19: Ali Maomé liderando os rebeldes da Rebelião Zanje

Fonte: imagens capturadas do console do autor

A "Ordem" também entende que o domínio do poder passa pelo domínio do conhecimento. Por isso, ameaçou o escritor Hunayn a traduzir livros. Hunayn foi diretor da Escola de Tradutores de Bagdá, responsável por traduzir mais de cem obras incluindo livros de filósofos gregos como *A Metafísica* de Aristóteles e *Timeu* de Platão. A busca

pelo segundo alvo, portanto, se passa na Casa da Sabedoria. O alvo em questão é um pseudo-cientista, que causa revolta entre muitos intelectuais frequentadores da Casa da Sabedoria, como o próprio escritor Hunayn, a poeta e cantora Arib e o astrônomo Alfragano – responsável por influenciar mais tarde figuras como Galileu Galilei, Copérnico e Cristóvão Colombo. Os três irmãos cientistas Banū Mūsā eram aliados ferrenhos dos "Ocultos", criando e aprimorando ferramentas para Basim.

Figura 20: Basim conversando com Alfagrano na Casa da Sabedoria



Fonte: imagens capturadas do console do autor

O terceiro alvo foi o general turco Wasif al-Turki. Em sua primeira cena, ele dá uma forte advertida no governador de Bagdá, Maomé ibne Tair, já evidenciando o seu grande poder político. Os califas, neste período da Anarquia de Samarra, apesar de ocuparem os cargos, eram subordinados a facções, sendo Wasif um dos exemplos de como o exército turco dominava o califado. Wasif foi escravo de um ferreiro, mas conseguiu liberdade e cresceu politicamente, tornando-se um dos generais com mais poder e domínio sobre Bagdá. Basim, então, aliado aos rebeldes zanjes e Ali Maomé, enfrenta as tropas turcas que estavam dominando a região de Karkh, e derrota Wasif. Assim como no jogo, na vida real, o mercenário Wasif foi assassinado, durante a instabilidade política da Anarquia de Samarra.

Na zona oeste, mais comercial de Karkh, os turcos também dominavam a região, extorquindo comerciantes e estrangeiros com cobrança de altos impostos e roubos. O terceiro alvo, portanto, é a tesoureira Ning, uma membra da “Ordem”, que não é de Bagdá, mas que estava envolvida diretamente nos negócios. Ao participar de um leilão no Grande Bazar, Basim tem a oportunidade de assassinar o quarto alvo. No principal bazar de Bagdá, é possível ver a diversidade de estrangeiros comerciantes, que movimentavam a economia da região. Ao lado desse bazar, ficavam os estabelecimentos do famoso comerciante Ali Babá.

Figura 21: O grande Bazar de Bagdá

Fonte: imagens capturadas do console do autor

A trama do jogo passa por investigações sobre membros da “Ordem”, que levam a outros alvos, compondo um ecossistema de hierarquia e chegando nos quatro principais alvos, que se conectam com a grande líder: a principal concubina do califa assassinado Al-Mutawakkil e mãe de seu filho Al-Mu'tazz: Qabiha. Portanto, para dar fim a todo esse esquema da “Ordem”, Basim invade o Palácio da Cúpula Verde para assassinar Qabiha, que acaba sendo morta pela mestra do protagonista. Posteriormente, as últimas missões envolvem dilemas relacionados às complexidades do personagem Basim e aos “Ocultos”.

A trama do jogo ocorre de maneira não linear e a história vai sendo descoberta ao longo da jogatina. O jogador precisa investigar pistas e resolver mistérios que conectam uma estrutura de toda a narrativa. Essa dinâmica é o que Henry Jenkins chama de narrativa encorpada (2001). No entanto, a narrativa do jogo e suas consequências não são muito afetadas pelas decisões do jogador, apenas a ordem pode ser influenciada. O jogo ainda inclui uma missão bônus, na qual Basim ajuda a filha do comerciante Ali Babá. Essa história na verdade é baseada no conto *Ali Babá e Os Quarenta Ladrões*, presente na coletânea de contos árabes *Mil e uma Noites*. *Assassin´s Creed Mirage* não é somente baseado nos acontecimentos históricos, mas também se aproveita de lendas e contos literários para sua construção narrativa – desde, é claro, que não mude a História. Exemplo disso é a fala de Basim: "pensei que a história dos quarenta ladrões fosse só uma ficção". *Assassin´s Creed Mirage*, portanto, usa a História (acontecimentos, locais e personagens históricos) e as lacunas dela para construir sua própria narrativa, sem comprometer fatos históricos.

Figura 22: Palácio da Cúpula Verde no centro de Bagdá

Fonte: imagem capturada do console do autor

Na *flânerie* por Bagdá, é possível observar muitas representações daquela cultura. Apesar de fortes influências do Islã, é possível identificar habitantes, como freiras e

padres, utilizando o crucifixo da Igreja Católica. As especiarias e objetos típicos do contexto cultural, como tapetes, cerâmica, tinturaria, perfumes estão representados em diversos locais e diálogos por Bagdá. As vestimentas dos personagens e habitantes *npcs*, o idioma árabe, as expressões linguísticas e toda arquitetura, reconstroem a cidade que um dia existiu em Bagdá. É possível notar as famosas geladeiras persas do deserto, chamadas de yakhchal pelos telhados das casas da cidade. Se comparamos a ambientação de *Assassin´s Creed Valhalla* e *Mirage* (a diferença entre os acontecimentos de um jogo para o outro é de 12 anos), é notório como Bagdá era muito mais desenvolvida que toda a Inglaterra, muito mais rural e dominada pela religião católica, sem mencionar o quão avançada artisticamente e cientificamente estava perante a Europa medieval do início do século IX.

Em entrevista ao canal *Aventuras na História*[43], o historiador da Ubisoft, Raphael Weyland, esclarece a linha tênue entre precisão e autenticidade para o desenvolvimento do produto. O jogo precisava ser trabalhado com a precisão histórica, mas com certa autenticidade para mudar alguns fatos da vida real, de modo que se alinhasse com a proposta do enredo. Um exemplo disso é na aproximação entre os prédios da cidade, para que facilite o *parkour*, tornando a *gameplay* mais fluida e dinâmica, característica da saga. Como a Bagdá do século IX não existe mais, foi necessário reconstruir a cidade. De acordo com o historiador, para isso, houve um enorme trabalho de acesso a diversos tipos de matérias e fontes históricas, como poemas e textos da época, como o *Livro das Canções*, escrito no século X, que reunia biografias de cantores e artistas do período, além de eventos e atividades culturais que aconteciam na época. Todos esses detalhes foram sendo incluídos dentro do jogo, também a partir de outros textos que descreviam objetos e construções como armas, barcos, mesquitas, locais comerciais, vestimentas, costumes e práticas sociais e culturais. Segundo Weyland, o museu do Instituto do Mundo Árabe, em Paris, França, também contribuiu para essa reconstrução da cidade, na representação da arte islâmica e no comportamento, imaginário e pensamento do cotidiano daquela sociedade, naquele contexto. Ainda de acordo com o historiador da Ubisoft, eles usaram a estratégia de adaptar a arquitetura de regiões próximas do mesmo período para recriar

[43] Aventuras na História. HISTORIADOR DE ASSA5SIN'S CREED MIRAGE EXPLICA COMO SÃO FEITOS OS CENÁRIOS ANTIGOS! 2023. 15 min e 10s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Lkgg1ZdhM1w. Acesso: janeiro de 2025.

a cidade, pois muitas informações são inacessíveis, exigindo um trabalho árduo de reconstrução e (re)imaginação da extinta cidade.

Figura 23: A cidade de Bagdá do século IX em *Assassin´s Creed*

Fonte: imagem capturada do console do autor

Como muitos elementos foram completamente perdidos, dificultando a reconstrução, também foi necessário o trabalho de realizar associações de construções de monumentos, objetos e práticas culturais com outras regiões próximas e do mesmo período, como Iraque, Irã e Egito. Para Weyland, essas substituições não são precisas, do ponto de vista historiográfico, mas autênticas para o desenvolvimento do jogo, apesar de não ser o ideal. A intenção é reconstruir a cidade do modo mais próximo do que foi, sem prejudicar a *gameplay*. O historiador deixa claro que as escolhas não são tomadas apenas através dos acadêmicos, mas, sim, em conjunto com outros setores da equipe de desenvolvimento da Ubisoft. Os fatos históricos em toda a franquia de *Assassin´s Creed* são preservados, desde que não interfiram em elementos como a jogabilidade, porque o principal objetivo do jogo é ser divertido e não uma ferramenta de aprendizagem, o que não deslegitima o fato de, inevitavelmente, aprendermos jogando. Na nossa opinião, a Ubisoft "brinca" com a História, aproveitando-se de acontecimentos históricos e inserindo a ficção nos "bastidores" dos fatos históricos, mas com referências e trabalhos de pesquisas

historiográficas sérios para pautar a representação histórica de forma bem embasada, convencendo o jogador sobre como aquele mundo é vivo e o deixando imerso naquela realidade.

6.6 DISCURSO HISTÓRICO E SENTIDO EMOCIONAL NO PASSADO

A pesquisadora e cientista da computação Katherine Isbister entende que os jogos de videogame transcendem o entretenimento, como uma ferramenta capaz de tocar a sensibilidade dos jogadores (2016). A História, como território de disputas de narrativas, é constituída através de discursos políticos que usam a emoção para convencer certas versões e lados da História. A franquia *Assassin´s Creed* apresenta uma dualidade oposta muito evidente entre assassinos (os "Ocultos") e templários (a "Ordem"). A "Ordem" representa grupos de poder, enquanto os "Ocultos" são justiceiros de causas sociais, que lutam contra os interesses da classe dominante exploradora das classes mais baixas. Apesar de *Assassin´s Creed Rogue* focar na versão dos templários, todos os outros jogos da saga são narrados pela ótica dos assassinos. Essa mudança de perspectiva é um exercício importante dentro da historiografia para examinar o contexto histórico de forma mais ampla. Afinal, existem múltiplas perspectivas dentro de um mesmo acontecimento histórico. Todos os protagonistas da série, no caso, podem ser classificados como anti-heróis.

Assassin´s Creed Mirage insere o jogador na luta como aliado da Revolução Zanje, composta por rebeldes de classe baixa, escravos e africanos revoltosos contra a exploração e opressão do califado. Temas como liberdade são recorrentemente discutidos, durante a narrativa do jogo, não somente resumidos no conflito entre oprimidos e opressores. No decorrer da história, o líder da rebelião, Ali Maomé, se posiciona diversas vezes de forma mais radical, enquanto Basim e Beshi (outro líder Zanje, porém fictício) fazem um contraponto mais moderado. O jogo não adota uma postura de certo e errado, entre os discursos dessas lideranças, mas elabora diálogos, que nos fazem pensar e refletir sobre como lidamos em situações de opressão, na perspectiva da resistência.

Katherine Ibster também considera como o design do jogo afeta a produção de sentido emocional, através, além da narrativa, da trilha sonora e visualidade. Tais elementos são

característicos do audiovisual, e podem alterar impactos em relação aos discursos históricos e dilemas socias. O nosso imaginário sobro o Oriente Médio também é atrelado a músicas e paletas de cores que nos fazem associar ao lugar. Além disso, trilhas sonoras épicas e melancólicas potencializam o lado narrativo abordado, durante cenas de alta comoção. Em *Assassin´s Creed Mirage*, há trilhas sonoras para cada situação, como no combate, nas cenas cinematográficas, na *flânerie*, no *stelfe,* nos diálogos e na interface – como na apresentação dos códices informativos. A sonoridade ajuda a direcionar as emoções de quem está jogando e, consequentemente, a sua interpretação. Com isso, o jogo de videogame tem o poder de desenvolver discursos históricos e discussões socioculturais muito potentes e que podem gerar impactos sociais significativos, haja vista a enorme difusão dos *games* no mundo atual. Logo, é fundamental que historiadores atentem para quais discursos históricos estão sendo narrados dentro da indústria dos *games*.

Ao retratar a pobreza pelas ruas de Bagdá, em detrimento da luxúria dos associados da "Ordem", usufruidores de poder político, o jogo proporciona o sentimento de revolta e injustiça ao jogador, que se engaja na causa do protagonista Basim. É possível identificar debates também presentes no nosso tempo dentro do jogo, como o uso político da pseudociência para desinformar a população, o abuso de poder do exército e de cobranças agressivas de impostos, dentre outros tipos de opressões contra as classes mais pobres de trabalhadores da sociedade. Quanto mais o jogador está imerso no mundo do jogo mais ele sente, e é o sentimento que guia nossas ações, pensamentos, ideias e comportamentos. Portanto, jogos imersivos são ferramentas, que mexem com a nossa psicologia emocional, empatia e conexão pessoal entre jogadores e personagens, e o que eles representam e simbolizam. Para Katherine Ibster, à medida que a tecnologia evolui, as narrativas também se desenvolvem e aumentam seu impacto emocional, levando aos designers de jogos a terem maiores responsabilidades éticas sobre os impactos culturais de jogos eletrônicos.

Apesar de focarmos nosso estudo de caso em elementos de narrativa e representação histórica, há outras narrativas dentro do jogo sobre superação, valores e dilemas morais, como personificados através da personagem amiga imaginária de Basim, Nehal. Temas como propósito de vida, lealdade e união estão presentes dentro da *lore* sobre a irmandade dos "Ocultos" e entre os rebeldes da Revolução Zanje. Até mesmo em figuras de poder, como o governador taírida Maomé ibn Tahir, é possível identificar toda a complexidade

de conflitos internos com que alguém de sua posição deve lidar, às vezes, tendo que ceder algo para um bem maior ou para o que ele acredita ser a melhor resolução possível da situação, o que é muito presente na realidade do jogo político, que envolve relações de poder.

Através do protagonista Basim, no decorrer da história, o jogador acompanha toda a evolução do personagem de amadurecimento, acompanhado de idealistas por justiça social como os "Ocultos", cientistas que valorizam o conhecimento como forma de ascensão social e revolucionários que arriscam suas vidas por causas sociais. Em oposição, estão os membros da "Ordem", ambiciosos, gananciosos e individualistas que são capazes de passar por cima de qualquer um para conseguir o que querem. Entretanto, dentro de cada lado dessa dualidade, também há conflitos internos e camadas de complexidade de valores, de ética e moral para cada personagem. A franquia *Assassin´s Creed* não resume sua trama em uma dualidade (assassinos x templários ou "Ocultos" x "Ordem"), mas também explora as subjetividades dos dois lados. Exemplo disso é que, tanto em *Mirage* como no jogo anterior *Valhalla*, a "batalha final" é entre assassinos ou "Ocultos". Ou seja, a última luta e o desfecho final é entre dois personagens do mesmo lado da História, mas com subjetividades e particularidades complexas, que os diferenciam em propósito, moral, ética, ideia e valor. Se, em *Mirage*, a perspectiva da "batalha final" é, na ótica de Basim, em *Valhalla*, é o contrário, pois Basim, doze anos mais velho, é o adversário do último confronto da trama e não o protagonista, apesar de se tratar de outro contexto, mas de uma mesma narrativa mais ampla que conecta os dois últimos jogos da saga.

6.7 APLICANDO A METODOLODIA DE ANÁLISE TELEVISUAL

O método de Beatriz Becker consiste em três etapas: a descrição do objeto e de suas especificidades; a análise, a partir dos eixos da estrutura narrativa, tema, enunciadores, visualidade, som e edição, mediante à fragmentação, ao drama e à definição de identidades e valores; a última etapa é a parte interpretativa dos dados. Como já descrevemos a primeira etapa, vamos para a análise quantitativa e qualitativa das seis vertentes da segunda parte.

A estrutura da narrativa não é linear, consistindo em diversas atividades paralelas sem ordem e obrigação de serem executadas pelo jogador. Essa dinâmica é uma característica central de todo jogo de mundo aberto. Contudo, há jogos de múltiplas narrativas distintas, que dependem diretamente das escolhas do jogador. Não é o caso de *Assassin´s Creed Mirage*, em que a trama gira dentro de uma história principal e as poucas escolhas permitidas pelo jogo ao jogador não têm consequências significativas para a narrativa. O *player* tem a liberdade de explorar Bagdá e seus arredores, conhecendo monumentos históricos e figuras históricas, podendo ou não realizar atividades secundárias coerentes com aquele mundo. Como exemplo, as atividades dos chamados "contos de Bagdá" são histórias simples do cotidiano dos habitantes da cidade, vinculadas, às vezes, a acontecimentos históricos, como uma cidade no extremo norte do mapa, que foi inundada pelo rio Tigre.

O tema do jogo é dentro do contexto da Anarquia de Samarra, após a morte do califa Al-Mutawakkil, que desencadeia uma crise política e instabilidade em Bagdá, após este evento. O protagonista Basim começa sendo um personagem imaturo, buscando um propósito maior de vida. Mesmo com alguns anos de treinamento em Alamut, esse conflito interno de busca não é resolvido, sempre o levando para uma crise existencial sobre quem ele é e qual é o sentido de sua vida. Ainda assim, o jogador acompanha um processo de amadurecimento do personagem ao longo da campanha que não coloca fim na história de Basim – mesmo em *Valhalla*, o ciclo da história de Basim na saga *Assassin´s Creed* ainda não terminou. O jogo deixa muitas dúvidas sobre a já complexa construção desse personagem. A temática é inserida dentro de um contexto histórico pouco explorado pela historiografia ocidental, mas muito importante para a História, principalmente pelo seu legado para o desenvolvimento do pensamento científico e artístico, além de sua importância política e econômica, durante o período. O jogador, controlando Basim, se alia aos revolucionários da Rebelião Zanje contra o poder e exploração do califado, lutando em prol das classes mais oprimidas da sociedade.

Os enunciadores do jogo são os personagens. Além do próprio, Basim, algumas figuras históricas transmitem mensagens e ideais como a defesa do pensamento e método científico em personagens como Alfragano, Al-Jahiz, Hunayn e os três irmãos Banu Musa. A poeta Arib representa a apreciação da arte e da cultura. O líder da Rebelião Zange, Ali Maomé é violento, mas também culto e idealista, se auto-declarando um herói de uma profecia. Outro líder, o personagem fictício (figura não histórica, mas original do

jogo) Beshi, ex-escravo africano zanje, é mais cauteloso, compreensivo e empático. Os "Ocultos" são uma irmandade que prega por tradições e valores, mas engajados em construir um mundo mais justo, com menos exploração de indivíduos poderosos. A "Ordem" é justamente um grupo de pessoas ambiciosas por poder, como o próprio senhor da guerra Wasif e a concubina Qabiha. Basim é sempre um personagem em construção e sua amiga Nehal é na verdade uma parte de sua consciência, uma voz interior que entra em conflito dentro da mente do protagonista.

A visualidade dos cenários e objetos é muito bem representada historicamente, com algumas alterações ficcionais para se adequar melhor à jogabilidade (como cordas entre os prédios para facilitar o *parkour*). O trabalho de reconstrução, adaptação e (re)imaginação histórica nos faz sentir imersos na Bagdá do século IX, com suas mesquitas e arquitetura coerentes, pelo menos, com cidades próximas à região, no mesmo período, mas que, diferente de Bagdá, não foram completamente destruídas. Os historiadores da Ubisoft utilizaram essa estratégia para tentar deixar os cenários o mais próximo possível da realidade da época. A interface apresenta imagens de objetos históricos através de gráficos de design e textos informativos bem detalhistas sobre matérias, contos e curiosidades sobre o período histórico retratado.

Em relação ao som, há uma mistura entre trilhas sonoras épicas com a essência musical da cultura árabe que, somada ao idioma, deixa o jogo ainda mais imerso naquele mundo. Na *flânerie*, é possível escutar conversas entre habitantes, ventos, atritos de impacto, animais, dentre outras sonoridades, que deixam o mundo mais vivo. Tanto na *flânerie* pelo deserto ou na cidade, quanto no combate ou no diálogo entre personagens, há trilhas sonoras específicas para cada cenário, contribuindo ainda mais para a imersão. A sonoridade é fundamental para enfatizar a temática histórica.

A edição mescla o enquadramento da *gameplay* com cenas cinematográficas, construindo uma narrativa fixa durante as *cutscines* e maleável durante toda a jogabilidade. Essa mudança entre cena e *gameplay* não é abrupta, mas suavemente natural. O *parkour* é um elemento central dentro do jogo e é mais evidenciado em cima dos prédios, casas, mesquitas e palácios de Bagdá. O roteiro não é inovador, mas segue um modelo clássico narrativo da jornada do herói, porém, se formos analisar a saga *Assassin´s Creed* como um todo, Basim se torna vilão e, ao mesmo tempo, anti-herói. O ponto forte é justamente o uso dos cenários, objetos, acontecimentos, referências e figuras históricas, que são a base da história e construção narrativa do jogo.

Sobre a fragmentação da narrativa, *Assassin´s Creed Mirage* segue a mesma *lore* de toda a franquia, concentrando-se na guerra atemporal entre assassinos e templários. Entretanto, cada protagonista é diferente, com suas próprias ideias, características, pensamentos, valores e personalidade. Não exploramos muito a questão da memória genética, aonde ocorre uma narrativa paralela entre personagens do tempo presente que acessam a memória de antepassados, ou seja, dos assassinos. Mas em *Mirage*, essa camada é praticamente nula, só aparecendo no primeiro minuto de jogo. Como mostramos, a saga é fragmentada em diversos períodos e contextos históricos, mas sempre compartilhando o mesmo universo. Alguns títulos exploram mais o diálogo entre essas temporalidades, outros nem tanto. A experiência de jogo é fragmentada em atividades, missões secundárias e principais, além da *flânerie* do mundo aberto.

Outra fragmentação observável é na mistura do mito com a história, como o artefato da "Maçã do Éden" e de mitologias, mas desde que isso não "afete" a História (os fatos históricos e aceitos historiograficamente), pois essas narrativas ocorrem através de suas "lacunas". Em *Mirage*, essas tramas sobrenaturais são praticamente inexistentes, ocorrendo apenas em alguns dos outros jogos da saga. Por exemplo, em *Assassin´s Creed Odyssey*, mesmo Pitágoras não sendo contemporâneo de figuras históricas representadas no jogo como Sócrates, Heródoto, Hipocrátes, Péricles, no jogo, é criada uma narrativa paralela caso o jogador descubra, em sua exploração pelos mares mediterrâneos, a região de escondida de Atlântida, a qual Pitágoras conseguiu viver mais 100 anos de vida, pois o local tinha uma propriedade temporal particular. Essa narrativa é representada de modo submerso aos acontecimentos históricos, ligando-os com a mitologia e lendas do período. Entretanto, por ser uma narrativa ‘’escondida’’, ela, em tese, não muda os acontecimentos e fatos históricos representados no jogo.

Em relação ao drama, já falamos sobre o conflito interno do protagonista e sua busca por um propósito, além da mentalidade dos "Ocultos" como irmandade que compartilha ritos, valores e condutas. Dentro disso, temas como injustiça social, guerra, desigualdade, superação, luto, revolta são bem dramáticos, apesar de *Mirage* não apresentar uma tragédia muito impactante, comparando com outras, que ocorreram em jogos anteriores. *Assassin´s Creed*, como um todo, é uma franquia bastante dramática, sem medo de lidar com temas delicados ou tabus presentes na sociedade. Isso gera revolta em outros jogadores, sobretudo mais conservadores. Relacionamentos amorosos entre pessoas do mesmo sexo ou crítica a dogmas religiosos e às classes de poder são abordados de forma

recorrente. O drama é a representação da vida em todas as suas nuances, enquanto a tragédia é quando o homem se depara com as suas limitações e as inevitáveis tragédias da vida. A relação entre o drama e o trágico abordada pela franquia, deixa a narrativa mais realista, principalmente considerando as épocas correspondentes, as quais temas como morte e guerra eram mais presentes no cotidiano até mesmo das mais desenvolvidas civilizações do mundo.

Algumas cenas cruéis também surpreendem os jogadores pelo nível de intensidade emocional, como, por exemplo, em *Origens* e *Odyssey*, quando colocam em sua narrativa assassinatos brutais envolvendo crianças que são amigas do personagem principal. Neste aspecto, a cena mais marcante, em *Mirage*, é quando a vizinhança do cortiço de Basim é assassinada com corpos penduradas em estacas, após Basim ter assassinado o califa no início do jogo. Além de tragédias e perdas, conflitos internos, superação e sacrifícios, a saga explora muito dilemas filosóficos e históricos, representando acontecimentos e figuras históricas, através de suas próprias lentes. No entanto, é notório o comprometimento com a pesquisa historiográfica para embasar personalidades históricas, cenários e eventos.

Sobre identidades e valores, o jogo valoriza muito a questão da ciência e da arte do contexto histórico. Inclusive, a própria Ubisoft alega que esse foi um dos motivos para a escolha desse recorte temporal. Além disso, a crise política do período é refletida na representação da desigualdade social, em um contraste de cenário bem evidente entre cortiços (a casa de Basim, por exemplo) e palácios, até mesmo pela arquitetura circular de Bagdá, tendo no centro a residência do califado e as zonas mais ricas da cidade. A liberdade é um tema sempre central em *Assassin´s Creed*, assim como a luta por igualdade social e o antagonismo contra classes dominantes, que estão no poder explorando os oprimidos. Cada protagonista da franquia tem o seus próprios defeitos e qualidades, uns são movidos por vingança, outros têm o espírito mais aventureiro, mas todos são engajados na luta contra a opressão.

Assassin´s Creed Mirage resgata uma história desconhecida e pouco trabalhada pela historiografia ocidental, apesar da Ubisoft ser uma empresa do Ocidente. Ela não só usa a História para criar sua narrativa, mas também traz à tona discussões tanto da época em questão, como do tempo presente. A Ubisoft faz questão de dizer em todos os jogos que sua equipe é composta por profissionais de várias etnias, culturas e religiões distintas e isso reflete na diversidade presente no jogo ao retratar eventos históricos. Retratar a

grande maioria da civilização grega, por exemplo, com a cor da pele mais escura já é algo bem diferente do que estamos acostumados a ver em representações de filmes, séries e animações sobre o período.

A narrativa histórica é carregada de apelo emocional e sentimental, através do audiovisual, dos personagens e acontecimentos. Isso dá um peso e traz personalidade para figuras históricas que, apesar de conhecermos na História, pouco sabemos sobre seu comportamento no cotidiano. Os historiadores da Ubisoft, no entanto, traçam essas representações de personalidade baseada em pesquisas, seja através da historiográfica ou em reproduzir o conteúdo de obras próprias do sujeito histórico para delinear o seu jeito de ser e modo de se expressar. Independente do lado político, mercadológico, artístico ou ideológico, *Assassin´s Creed* faz os jogadores experimentarem a História e, em muitos casos, aumentar o interesse por ela. Evidenciar isso é uma das propostas mais relevantes dessa dissertação: os *historical games* aproximam o jogador da História e, consequentemente, o interesse é maior e isso se reflete em produção de conhecimento histórico com reflexões críticas sobre os acontecimentos do passado.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, a dissertação tinha como proposta a elaboração de um método de análise para um *historical game*, porém, cada *historical game* possui suas próprias características e elementos. Mediante isso, não devemos nos limitar a uma fórmula de análise específica, pois as possibilidades de narrar a História através dos *games* são imensuráveis, assim como as metodologias analíticas possíveis. Contudo, é importante estabelecer algumas bases teóricas para o campo e, com este trabalho, esperamos ter contribuído um pouco para a pesquisa em *historical game studies.* Ter conhecimento sobre a história da indústria dos games e compreender sua evolução e disseminação pelo mundo, tendo consciência dos impactos culturais e sociais dos jogos de videogame é uma base central para o campo dos *historical game studies,* assim como também é fundamental buscar conhecimento em relação à bibliografia dos Game Studies, em geral. Ao analisar um *historical game,* é imprescindível estudar a historiografia do período histórico representado e situar o jogo com outras produções audiovisuais que também representam o mesmo contexto histórico. Não encontramos nenhum filme, série ou jogo sobre a Bagdá do século IX. *Assassin´s Creed Mirage*, portanto, é a primeira obra de arte audiovisual a retratar este período e contexto, como identificamos, tão importante para a História.

Como *historical game, Assassin´s Creed Mirage* é um jogo muito bem trabalhado do ponto de vista historiográfico, com uma preocupação e cuidado nítidos com a História. Entretanto, essa preocupação com a fidedignidade histórica, como o próprio historiador da Ubisoft alega, possui um certo limite para não comprometer as dinâmicas de jogabilidade. Em relação ao uso da ficção nas lacunas da História, algumas são mais ousadas, como a morte do general Wasif que, embora não tenhamos fontes concretas sobre sua morte, há certas evidencias corroborando que o seu assassinato foi através do próprio exército turco e não dos rebeldes zanjes, como é retratado no jogo. Além disso, há manifestações e representações entre o real e o mítico de forma bastante entrelaçada, podendo deixar o jogador mais confuso em separar essas duas vertentes. A personificação do conflito interno do protagonista a partir da personagem Nehal, é uma forma de expressão audiovisual complexa, devida sua propriedade metafórica.

Como jogo de mundo aberto, apesar da ambientação visual ser muito rica, há poucas atividades para fazer. Se consideramos os padrões de mundo aberto dos jogos *triple A* da

atualidade, o jogo fica devendo nesse aspecto. Se ele tivesse mais atividades, a ambientação dos cenários seria potencializada e o mundo mais imersivo. Além de atividades que deixam o mundo mais "vivo", seriam interessantes outras atividades que dialogassem mais com aquele contexto. Em *Assassin´s Creed Valhalla*, o jogo *orlog*, as brincadeiras nórdicas, o empilhamento de pedras e administração do acampamento são exemplos de atividades que fornecem autenticidade à época, ao lugar e à cultura viking. Por exemplo, em *Assassin´s Creed Mirage*, se houvesse a necessidade de Basim ter que beber água ao explorar o deserto, isso mudaria de forma significativa a *flânerie* fora da cidade, pois o jogador deveria se preocupar em levar uma garrafa de água para as viagens e de buscar oásis para a hidratação do personagem. Nessa dinâmica, quando Basim encontrar o oásis, o sentimento do jogador de satisfação será maior, deixando-o mais imerso aquele mundo.

Assassin´s Creed Mirage não dá muito peso às escolhas do jogador, de modo que suas decisões pouco interferem na narrativa. Contudo, talvez essa não tenha sido a proposta deste jogo, mas, se tivesse, representaria mais camadas de imersão no seu universo. *Mirage*, se comparado com os últimos três jogos da franquia, é o menor, e foi pensado e projetado para ser assim. O que chama muito atenção é o trabalho em reconstruir uma cidade que não existe mais. Em *Assassin´s Creed Unity*, ao recriar a Paris da Revolução Francesa, apesar de ser uma cidade bem diferente do que ela é hoje, ainda continua sendo Paris, com monumentos históricos preservados como a catedral de Notre-Dame e o Panteão, assim com os bairros e ruas. O trabalho de reconstruir a Bagdá do século IX é algo extremamente desafiador e requer muita pesquisa historiográfica. É uma cidade que não existe mais, que foi destruída e que praticamente nada sobrou dela. *Assassin´s Creed Mirage* é uma obra muito relevante para a História, pois o período e contexto retratados nele, apesar de não ser muito conhecidos, são de sublime importância para o desenvolvimento do mundo ao qual conhecemos hoje. Só para termos essa dimensão, é possível identificar elementos do renascimento europeu, mais de quatro séculos antes, no Oriente Médio. As abundantes traduções de textos em árabe que não foram destruídas, serviram como referências fundamentais para grandes nomes da ciência em anos posteriores, desenvolvendo metodologias científicas responsáveis por mudar o mundo.

A Bagdá retratada no jogo se trata de uma das, senão a maior, cidade desenvolvida do mundo, no século IX. Em *Assassin´s Creed Valhalla*, o período histórico é o mesmo, pois os acontecimentos do jogo se passam doze anos após os acontecimentos de *Assassin´s*

Creed Mirage. Se formos comparar todo o mundo aberto dos dois jogos, é perceptível como a cidade de Bagdá era mais desenvolvida do que todas as cidades da Inglaterra, um país muito mais rural, e muito mais preso aos dogmas religiosos. A Bagdá do século IX era expoente no pensamento científico e artístico, com uma arquitetura urbana estrategicamente organizada, também sendo um epicentro comercial e cultural.

Essa reconstrução da cidade, de um período histórico e de um contexto tão relevante para a História, é uma evidência concreta da potencialidade que existe nos jogos de videogame de trazer narrativas sobre a História mais profundas e próximas a nós. Entretanto, pouco adianta, por exemplo, ter sessenta e seis textos com informações históricas nos códices, se o jogador não quiser ler. O que sugerimos para os meios de comunicação é uma literacia midiática para estimular uma outra perspectiva de jogar, mais profunda. Aprender História através dos *historical games* (tirando os jogos pedagógicos) não precisa ser encarado como um objetivo, mas, sim, como uma consequência. Primeiro, as desenvolvedoras de jogos, como a Ubisoft, precisam investir mais no marketing sobre o período histórico ambientado em seus jogos. No jogo *Ghost of Tsushima*, por exemplo, a Sucker Punch produziu um documentário com o diretor do jogo conversando com um historiador especialista do período ambientado, no caso, o Japão Feudal. Contudo, vemos poucas iniciativas como essa nas produtoras dos *historical games* de grande orçamento. A ideia não é convencer o jogador a aprender História, jogando, mas convencê-lo de que, quanto mais informações ele tiver sobre o universo ou o mundo daquele jogo, mais imerso ele ficará e, consequentemente, sua experiência de jogo será melhor e, também consequentemente, ele vai aprender História, pois para um *historical game* ser imersivo, ter um mundo vivo e uma narrativa bem construída, necessariamente, precisa de muita pesquisa historiográfica para deixar o universo do jogo autêntico e coerente com sua proposta.

Além da produção de documentários, as desenvolvedoras poderiam explorar outras alternativas de marketing em relação ao universo de seu jogo, como livros de arte, trailers de apresentação de monumentos, costumes ou de figuras históricas presentes no jogo (como aconteceu em *Assassin´s Creed Syndicate*). A mídia, incluindo programas de televisão, redes sociais, canais de YouTube, *influencers*, *blogs* e revistas poderiam contribuir para esse tipo de literacia, estimulando a imersão na época histórica para falar do *historical game* em questão e para incentivar o jogador a interagir de modo mais profundo com aquele mundo. É notório ver, na maioria dos canais de *gameplay* ou

streaming, jogadores com muita pressa ao jogar um jogo, às vezes, até escutando música paralelamente. Cada pessoa tem o seu jeito de jogar, é claro, mas é possível aprender e estimular a jogatina de uma forma mais conectiva e profunda com o mundo do jogo. É claro que o jogo tem que dar condição para isso, não pode ser qualquer jogo, mas, sim, jogos de mundo aberto com a proposta de uma narrativa imersiva e original. É o caso de jogos *como Red Dead Redemption 2*, *GTA*, *The Wichter III* e o próprio *Assassin´s Creed*, caso a Ubisoft adote uma estratégia de dar ênfase maior na qualidade do que na quantidade em relação à produção de jogos. O trabalho da empresa em sua franquia *Assassin´s Creed* é surpreendente, se consideramos o tempo em que são produzidos os jogos, mas isso também deixa evidente que os jogos poderiam ser muito mais grandiosos e potentes do que já são.

A perspectiva de boa parcela do senso comum, em relação ao videogame, precisa ser redirecionada com mais seriedade, haja vista que o imaginário social ainda generaliza os *games* como algo infantil ou restrito aos mais jovens. Por isso, a consolidação do status de arte nos jogos eletrônicos é fundamental. Se o cinema é considerado uma arte, não há justificativa para os *games* não serem também reconhecidos enquanto expressão artística. Todos os elementos que justificam o cinema como uma arte estão presentes em diversos jogos de videogame que também trazem suas próprias propriedades únicas em suas formas de narrar e expressar. Recentemente, através do filme brasileiro *Ainda estou aqui*, vimos o quão importante foi sua conquista na categoria de melhor filme internacional no Oscar 2025, ao transmitir ao mundo, um passado sombrio, mas importante da nossa história. Se os jogos de videogame fossem levados mais a sério, o governo brasileiro poderia investir em desenvolvedoras na produção de jogos que também contém histórias sobre o nosso país e, quem sabe, poderíamos até criar um jogo para concorrer ao The Game Awards (evento proporcional ao Oscar para os *games*), comunicando, debatendo e propagando a História do Brasil no mundo inteiro. Ao invés disso, o governo não estimula muito o acesso aos jogos eletrônicos e cobra altos impostos da população *gamer – games*, em geral, já são caros no mundo inteiro, mas o Brasil é um dos países mais caros para o consumo de jogos eletrônicos. Vale destacar também a questão mercadológica e no quão proveitoso ao país seria, economicamente, maiores investimentos na maior indústria de entretenimento do mundo.

Retomando a nossa hipótese, é notório as potencialidades e particularidades do uso dos jogos de videogame para narrar eventos históricos, assim como é evidente que esse

potencial todo pode ser muito melhor aproveitado, caso os meios de comunicação, as mídias alternativas, as desenvolvedoras, historiadores e estudiosos da arte valorizassem mais essa potência, reconhecendo o poder de impacto e disseminação dos *games* pelo mundo. É fundamental sair da mentalidade que o videogame não é uma ferramenta séria, capaz de sensibilizar as pessoas, através de suas narrativas, tal qual o cinema é capaz de fazer. É imprescindível reconhecer as múltiplas possibilidades de retratar assuntos, temas e abordagens científicas através dos jogos de videogame e compreender que suas narrativas proporcionam impactos sociais, como nas mudanças de linguagem e nas construções de identidades, sobretudo, das novas gerações.

Falamos das desenvolvedoras, dos meios de comunicação e do campo artístico, mas a Academia também pode contribuir na expansão do conhecimento científico, através dos jogos de videogame. O crescimento dos *Game Studies* é fundamental para esse processo de identificar potencialidades de pensar a ciência, de debater sobre assuntos e temas sobre a nossa própria realidade por meio dos jogos eletrônicos. Esse engajamento de pensar *games* em perspectiva científica pode contribuir para a produção de mais jogos, que usam a ciência para construir suas narrativas e de mais jogadores aprendendo e sendo estimulados a refletir de forma crítica sobre temas das mais diversificadas áreas do saber e do conhecimento humano. No caso dos *historical games*, não se trata apenas de usar a diversão e o entretenimento para potencializar o conhecimento histórico, mas de aproximar a História do jogador. Quanto mais o jogador se sentir próximo da História, mais engajado e interessado ele vai estar sobre o universo do *historical game* em questão e, naturalmente, vai aprender História e elaborar reflexões críticas a partir de narrativas bem construídas e envolventes.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. The Johns Hopkins University Press.

AARSETH, Espen. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. In: Cybertext Yearbook. Jyväskylä, Finlândia: University of Jyväskylä, 2000.

ACANDA, Jorge L. Sociedade Civil e Hegemonia. Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.

ARENDT, Hannah. *A Condição Humana*. Tradução de Sérgio P. B. de A. Dias. São Paulo: Ed. Forense Universitária, 2002.

ASSMANN, Aleida. Espaços de Recordação. Campinas: Formas e Transformações da Memória Cultural, 2011.

AVENTURAS NA HISTÓRIA. HISTORIADOR DE ASSA5SIN'S CREED MIRAGE EXPLICA COMO SÃO FEITOS OS CENÁRIOS ANTIGOS! 2023. 15 min e 10s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Lkgg1ZdhM1w. Acesso: janeiro de 2025.

BAKHTIN, M. M. Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. São Paulo: Hucitec, 1988.

BARBERO, M. Jésus & REY, Germán. Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva. São Paulo: Editora Senac, 2001.

BARTHES, Roland. *A Morte do Autor*. In: *O Prazer do Texto*. Tradução de Ivone Benedetti. São Paulo: Ed. Graal, 1992.

BAUDELAIRE, Charles. O Pintor da Vida Moderna. A modernidade de Baudelaire. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1988. (1863)

BALZAC, Honoré de. A Comédia Humana. Trad. de Edson L. G. Fernandes. São Paulo: Editora 34, 1996. (Vários volumes). Publicação original: 1848.

BECKER, B. (2012). Midia e jornalismo como formas de conhecimento: uma metodologia para leitura crítica das narrativas jornalísticas audiovisuais. MATRIZes, 5(2), 231-250.

BENJAMIN, Walter. A Passagem e o Flâneur. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BENJAMIN, W. (1923). Die Aufgabe des Übersetzers (A Tarefa do Tradutor).

BENJAMIN, Walter. Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BLANCHOT, Maurice. *O Espaço Literário*. Tradução de Marcos Steuernagel. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1996.

BLOCH, Marc. Apologia da história, ou o ofício do historiador. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOGOST, Ian. How to Do Things with Videogames, 2011.

BOSTROM, Nick. Are you living a simulation computer? Philosophical Quartely, v. 53, n. 211. Trimestral. 2003.

CAILLOIS, Roger. Man, play and games. Urbana, Ill.: University of Illinois Press, Chicago, 2001. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1999. Publicação original: Les jeux el les homes, 1958.

CHAPMAN, Adam. 2016. Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice. Nova York, Routledge

COUTINHO, Carlos Nelson. Gramsci: um estudo sobre o pensamento político. Rio de Janeiro: Campus, 1989.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Chicago: Harpercollins, 1990.

DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo. Tradução de Jorge Barros. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2006. Publicação original: 1967.

DONOHUE, John J. The Abbasid Caliphate: The History of the Golden Age of Islam. London: Routledge, 2002.

ECO, Umberto. *A Obra Aberta*. Tradução de Maria Luiza X. de A. de L. Cerqueira. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

FELICE, Massimo Di, Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

FERRO, Marc. ‘’A quem pertence as imagens?’’. École de Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS) – artigo da coletânea ‘’Cinematógrafo: um olhar sobre a História". EDUFBA. (2009)

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. Introdução aos estudos de jogos. Salvador. Edufba. 2018.

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Parnasso, 3. 1999.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron, eds. The Video Game Theory Reader. New York, London: Routledge. 2005.

FOKA, Ana. CHAPMAN, Adam. WESTIN, Jonathan. Challenge the past/diversify the future. University of Gothenburg. 2015.

GADAMER, Hans-Georg. Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

GINZBURG, Carlo. Mitos, emblemas e sinais: morfologia e história. São Paulo: Companhia das Letras. 1990.

GREEN, Melanie C.; CLARK, Jenna L. Transportation into narrative worlds: implications for entertainment media influences on tobacco use. The Authors, Addiction: Society for the Study of Addiction, North Caroline, p.477-484, 2012.

GOODMAN, Nelson. *A Linguagem das Artes*. Tradução de Oswaldo Giacoia Jr. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2005.

HALL, Stuart. Da diáspora: Identidades e mediações culturais. Organização Liv Sovik. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento na cultura. São Paulo Perspectiva, 2008. Publicação original: Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur, 1938.

ISBISTER, K. (2016). How Games Move Us: Emotion by Design. MIT Press.

JENKINS, H. Game design as narrative architecture. 2001.

JUUL, Jesper. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Massachusetts: Mit Press, 2005.

GDLK, High Score. Direção/produção: William Acks; Courtney Coupe; Sam LaCroix; France Costrel, Melissa Wood. 2020. Disponível em: Netflix.

GLANCEY, Paul. The Complete History of Computer and Videogames. Brentford: Emap, 1996.

GINZBURG, Carlo. Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LYONS, Jonathan. The House of Wisdom: How the Arabs Transformed Western Civilization. Bloomsbury Press, 2009.

LANIER, Jaron. You Are Not a Gadget: A Manifesto. New York: Alfred A. Knopf, 2010.

KANT, Immanuel. *Crítica da Faculdade do Juízo*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

KELLNER, Douglas. A Cultura da Mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001 [1995].

KENT, Steven L. The Ultimate History of Video Games. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2001.

KOSELLECK, Reinhart. Uma história dos conceitos: problemas teóricos e práticos. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 5, nº. 10, 1992.

MAY, Rollo. *A Coragem de Criar*. Tradução de Carlos Alberto Saldanha. São Paulo: Ed. Cultrix, 1996.

MAFFESOLI, Michel. A Ordem das Coisas: A Sociedade Pós-Moderna. Tradução de Sérgio Tellaroli. 1. ed. São Paulo: Vozes, 2016.

MAFFESOLI, Michel. A Sociologia do Virtual. Tradução de Fábio S. de A. Coimbra. São Paulo: Editora Unesp, 1997.

MAFFESOLI, Michel. O conhecimento comum: introdução da sociologia compreensiva. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MAFFESOLI, Michel. O Tempo das Tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves Da Silva Cordeiro. Os games e o ensino de história: uma reflexão sobre possibilidades de novas práticas educativas. Salvador. 2010.

MONTARGIL, Gilmar; SOARES, Letícia Perani. Gameplay, ludicidade e a contemporaneidade do pensamento de Huizinga, na perspectiva de Letícia Perani Soares: entrevista em 11 de outubro de 2021.

MOTTA, Luiz Gonzaga. Análise crítica da narrativa. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Editora Unesp. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. Publicação original: Hamlet on the Holodeck The Future of Narrative in Cyberspace, 1997.

MUSSE, C. F.; HENRIQUES, R. M. N. História e memória da Mídia na pesquisa contemporânea brasileira. Rio de Janeiro, 2023.

MUSSE, Christina Ferraz. Imprensa, cultura e imaginário urbano: exercício de memória sobre os anos 60/70 em Juiz de Fora. Juiz de Fora: Funalfa; São Paulo: Nankin, 2008.

NEIBORG, David. Plataformização da produção cultural e jornalismo de games: uma entrevista com David Nieborg. Contracampo, Niterói, v. 43, n. 1, P. 01-15, jan./abr. 2024.

NEVES, Isa Beatriz da C.; ALVES, Lynn R.g.; BASTOS, Abelmon de O. Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades. Xi Sbgames, Brasília, v. 11, n. 1, p.192-195, 2012.

NEWZOO. Global Games Market Report. 2024. Disponível em: https://newzoo.com/resources?type=trendreports&tag=all. Acesso: dezembro de 2024.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História, São Paulo, n. London. Penguin Books, 2009.

PERANI, L. FALÇÃO T. O Lúdico e a Cultura (Digital). v. 11 n. 1 (2017): Dossiê Entretenimento Digital: Meios e Processos do Lúdico na Cultura Contemporânea. Lumina, UFJF, Juiz de Fora.

POE, Edgar Allan. O homem da multidão. São Paulo: Companhia das Letras, 2005. Publucação original: 1840.

POLANYI, Karl. A Grande Transformação. 7. Ed. Rio de Janeiro: Campus Ltda, 1994.

Portela, Igor da Silva. O FLÂNEUR METAVERSO: REALIDADES PARALELAS E O UNIVERSO FAROESTE EM RED DEAD REDEMPTION 2. In: Christina Ferraz Musse; Maurício João Vieira Filho; Amanda Thomaz Monteiro; Adriana Aparecida de Oliveira. (Org.). Mídia, cultura e imaginário urbano. 1ed.São Paulo: Pimenta Cultural, 2024, v., p. 202-217.

PORTELA, Igor. MUSSE, Christina Ferraz. Trajetórias historiográficas e reconhecimento acadêmico: o potencial de Cinema e Games como vias para o conhecimento histórico. 14º Encontro Nacional de História da Mídia. UFF, Niterói. 2023.

RICOEUR, Paul. Tempo e narrativa. V. II. Campinas, SP: Papirus, 1995.

ROUX, Olivier. "Le Ciberflâneur: un nouvel explorateur?" publicado em Cahiers de la recherche sociologique, 2004.

SALIBA, George. Islamic Science and the Making of the European Renaissance. MIT Press, 2007.

SANTAELLA, Lucia. Semiótica aplicada. 2. São Paulo. Cengage Learning. 2018.

SCHOPENHAUER, Arthur. *O Mundo como Vontade e Representação*. Tradução de Silvia Figueiredo. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2006.

SHULMAN, Carl; BOSTROM, Nick. How Hard is Artificial Intelligence? Evolutionary Arguments and Selection Effects. Journal Of Consciousness Studies, Exeter, v. 19, n. 7-8, p.103-130, 2012.

THOMÉ, C., Ferraz Musse, C., Coutinho Martins, V., & Azevedo Reis, S. (2023). Clube de leitura audiovisual e suas promessas em um ambiente convergente: uma análise crítica do Netflix Book Club. Mídia E Cotidiano, 17(3), 185-211.

TOLSTÓI, Leo. O que é a Arte? Tradução de Cláudia Lemos. São Paulo: Ed. 34, 2003.

TURING, A. M. Computing machinery and intelligence. 59. ed. Oxford: Mind, Cap 1. 1950.

UBISOFT. Site oficial. Disponível em: https://www.ubisoft.com/pt-br/. Acesso: janeiro de 2025.

UBISOFT. Assassin's Creed. 2007. PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed II. 2009. PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed: Brotherhood. 2010. PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed: Revelations. 2011. PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed III. 2012. PlayStation 3, Xbox 360, Wii U, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed IV: Black Flag. 2013. PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed: Rogue. 2014. PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows. Quebec.

UBISOFT. Assassin's Creed: Unity. 2014. PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed: Syndicate. 2015. PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows. Quebec.

UBISOFT. Assassin's Creed: Origins. 2017. PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed: Odyssey. 2018. PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed: Valhalla. 2020. PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Microsoft Windows. Montreal.

UBISOFT. Assassin's Creed Mirage. 2023. PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X/S, Xbox One, Microsoft Windows. Montreal.