UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA SOCIAL

ROBSON SCARASSATI BELLO

O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e
Jogabilidade, em *Assassin's Creed* (2007-2015).

São Paulo
2016

ROBSON SCARASSATI BELLO

O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade, em *Assassin's Creed* (2007-2015).

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre.

Área de concentração: História Social

Orientador: Prof. Dr. Flávio de Campos

São Paulo
2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial desse trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo ou pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

BB446v Bello, Robson Scarassati
O VIDEOGAME COMO REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA:
NARRATIVA, ESPAÇO E JOGABILIDADE EM ASSASSIN'S CREED
(2007-2015) / Robson Scarassati Bello ; orientador
Flávio de Campos. - São Paulo, 2016.
323 f.

Dissertação (Mestrado)- Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
Paulo. Departamento de História. Área de concentração:
História Social.

1. Videogames. 2. História. 3. Representação. I.
Campos, Flávio de , orient. II. Título.

BELLO, Robson Scarassati. **Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em *Assassin's Creed* (2007-2015)**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em História Social do Departamento de História da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Mestre em História.

Aprovado em:

Banca examinadora:

Prof. Dra. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dra. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

AGRADECIMENTOS

Meus maiores agradecimentos destinam-se a Kelly Priscila Mattos Campos, Carla Teodoro da Costa e Natália Frizzo de Almeida, amigas muito queridas e que me ajudaram em todos os momentos que precisei. Sua presença, atenção, carinho e críticas foram fundamentais para que este trabalho fosse concluído. Kelly Campos, por elucidar minha razão e pelos intensos debates sobre tudo que há. Carla Teodoro, cujo balanço crítico foi sempre severo e sincero. Natália Frizzo por toda a ajuda e conversas, e cuja companhia foi também imprescindível.

Agradeço aos meus pais Sônia Raquel e Antônio Roberto, e ao meu irmão Thômas, pelo apoio sempre incondicional.

Agradeço também a Ricardo Streich e André Ponce, pessoas fundamentais e a quem também devo muito pelas leituras, debates e toda a amizade. A Gustavo Saiz, amigo da primeira semana da graduação, que acompanhou a pesquisa desde seu primeiro dia e a quem devo inúmeros debates e minha formação. Sou também grato à Renata Rogé pelas leituras atentas, contribuições e por toda atenção, paciência e carinho que foram muito importantes. Ao Edson dos Santos, amigo que foi grande apoio intelectual muitas vezes neste trabalho. E à Taís Araújo, por leituras e apontamentos, e cujo espírito crítico foi sempre grande inspiração.

Também deixo agradecimentos a valiosos amigos e amigas que em momentos distintos desta dissertação, desde sua elaboração, me apoiaram, incentivaram, discutiram e foram responsáveis por minha formação de maneira ampla e valiosa.

Meus amigos de mais de uma década: Tiago Fernandes, Douglas Rosa, Miguel Augusto, Caio Viana, Gustavo Carvalho, Ricardo Cabral, Fernando Teshainer, Daniel Garcia, Rômulo Caruso, Marcela Bonabitacola, Thiago Moura, Mairon Giovani, amigos com os quais sempre tive debates e que definiram meu curso de vida. Um obrigado especial à Luiza Archer cuja amizade foi imprescindível em vários momentos desta dissertação.

Agradeço à Patrícia Rossetti, pela amizade e companheirismo há uma década e a Bianca Medina e Aline Oliveira, por toda a amizade durante estes anos. Agradeço também à (Doutora) Tatiana Guimarães, pela amizade, cuidado e carinho quando mais precisei.

Meus amigos de graduação e pós que também me ajudaram desde o começo deste projeto e contribuíram de diversas maneiras em momentos distintos à minha formação

acadêmica e intelectual: Carolina Alberice, Lucas Motte, Rodrigo Inácio, Nadiesda Dimambro, Yara Morena, Marcos Paulo.

Agradeço aos meus ex-alunos, Letícia Karen (a quem particularmente devo por ter me mostrado um dos “jogos secundários” da minha pesquisa) e Arley Campos, que por razões diferentes fizeram valer a pena o trabalho de professor e que mantêm firme a esperança no futuro.

Não posso deixar de agradecer ao meu orientador, Prof. Dr. Flávio de Campos, pela confiança e colaboração neste trabalho, um dos profissionais que me inspiraram a almejar ser um historiador. Agradeço à minha banca de qualificação, ao Prof. Dr. Maurício Cardoso e ao Prof. Dr. Marcos Napolitano pela atenção, apontamentos e contribuições que foram norteadores e imprescindíveis na realização desta dissertação. Ao Prof. Dr. Eduardo Morettin pela atenção, conversas e debates inestimáveis pessoalmente e nos Congressos da ANPUH. Agradeço também ao Prof. Dr. José Vasconcelos, de quem fui estagiário PAE em sua disciplina, e cujos laços perduraram em amizade e contribuições. Também sou grato ao Prof. Dr. Gilson Schwartz pelas conversas e oportunidades de proximidade profissional.

Agradeço também aos funcionários do Departamento de Pós-graduação da História, sobretudo Nelson Caetano, sempre atencioso, prestativo em todos os tipos de requerimentos, sua atenção e respeito ao trabalho dos pós-graduandos colaborou muito com este trabalho. E também a Willian Maranhão do LUDENS, que sempre me apoiou e ajudou quando precisei.

Por fim, agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo financiamento da pesquisa.

Dedico aos meus pais, Antonio Roberto e Sônia Raquel, e ao meu irmão Thômas,
por todo o amor e suporte.

RESUMO

BELLO, Robson Scarassati. **Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em *Assassin's Creed* (2007-2015)**. Dissertação (Mestrado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2016.

O objetivo deste trabalho é investigar as relações entre a representação da História e os jogos eletrônicos (Videogames) através da análise dos jogos da série, produzidos entre 2007 e 2015, *Assassin's Creed*. A série representou múltiplos tempos históricos em narrativas, jogabilidades e espaços virtuais que reconstituíram cenários do passado para exploração e interação de um jogador que controla o avatar de um “Assassino”. Nossa investigação pretende compreender este produto, ainda pouco estudado nas ciências humanas, em sua especificidade, estabelecendo sua posição dentro da Indústria Cultural em seus suportes materiais e distintos gêneros e em relação a outros jogos. Utilizamos um dos episódios em específico, *Assassin's Creed III* (2012), para nos aprofundarmos sobre o desenvolvimento da narrativa de acontecimentos, a elaboração do espaço, a interatividade proposta, para então compreender como as várias temporalidades são sistematizadas em uma estrutura narrativa e lúdica no conjunto da série, que expressa uma determinada visão sobre o multiculturalismo e a História.

Palavras-chave: Videogame, Jogos Eletrônicos, História, Representação, Narrativa, Espaço Virtual, Jogabilidade

ABSTRACT

BELLO, Robson Scarassati. **Videogames as Historical Representation Narrative, Space and Gameplay in Assassin's Creed (2007-2015)**. Dissertação (Mestrado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2016.

The goal of this work is to investigate relations between the representation of History and electronic games (Videogames) by analyzing the game series Assassin's Creed (between 2007 and 2015), which has representations of multiple historic times in narratives, gameplays and virtual spaces that reconstitute sceneries of the past for a player to explore and interact controlling the character of an "Assassin". Our investigation intends to understand this product, which has been very little studied in the Humanities, within its specificity, and to pinpoint its position within the Culture Industry with its material supports and many genres as well as in relation to other games. One specific episode of the game, *Assassin's Creed III* (2012), has been used for in-depth analysis of the narrative development of events, the creation of space and the proposed interactivity, so as to understand how the many temporalities are systemized in a ludic and narrative structure throughout the whole series, which expresses a specific view on multiculturalism and History itself.

Keywords: Video game, Electronic Games, History, Representation, Narrative, Virtual Space, Gameplay

LISTA DE QUADROS

Quadro 1.1: "Jogos principais" da série <i>Assassin's Creed</i>	88
Quadro A: Comandos principais de <i>Assassin's Creed</i> (PS3).....	322

LISTA DE FIGURAS

Figura I: Pôster com todos os protagonistas Assassinos até 2015)	34
Figura 1.1: Montagem encontrada na internet ironizando as expansões e DLCs.....	52
Figura 1.2: <i>Red Dead Redemption</i> e o Texas de 1910.....	61
Figura 1.3: A mitologia grega reimaginada – topo do Olimpo em <i>God Of War III</i>	62
Figura 1.4: <i>Civilization V</i> (Firaxis Games, 2010) – o desenvolvimento das nações.....	63
Figura 1.5: <i>Rock of Ages</i> – Um <i>puzzle</i> que passa por caminhos de tema “histórico”.....	68
Figura 1.6: <i>Age of Empires 3: British Musketeer Rush vs. Germans on Great Plains</i>	70
Figura 1.7: <i>Caesar III: a neighborhood</i>	72
Figura 1.8: <i>Monkey Island II: Lechuck’s Revenge</i>	75
Figura 1.9: <i>Chuck Rock</i> (Sega Master System, 1991).....	76
Figura 1.10: <i>Time Commando</i> – Fase 1: Pré-História.....	77
Figura 1.11: “Fase” de <i>Pac-Man</i>	81
Figura 1.12: Fase 1-1 de <i>Super Mario Bros</i>	82
Figura 1.13: <i>Super Mario Galaxy</i> – seção inicial da narrativa.....	83
Figura 1.14: Estátua de Connor (<i>Assassin’s Creed III</i>) na estação de Metrô Butantã.....	85
Figura 1.15: <i>Assassin’s Creed Revelations</i> para computador.....	93
Figura 1.16: <i>Assassin’s Creed Revelations</i> para celular.....	94
Figura 2.1: Box-art de <i>Assassin’s Creed</i> para Playstation 3.....	103
Figura 2.2: Desmond, William, Shaun e Rebecca na caverna da antiga civilização.....	107
Figura 2.3: Refresher Course – Desmond treinando no ambiente virtual da Animus.....	109
Figura 2.4: Exploração Linear: Haytham na Royal Opera House.....	110
Figura 2.5: Exploração aberta – Haythan subindo um mastro no navio.....	111
Figura 2.6: Haytham, Charles Lee e Benjamin Franklin.....	113
Figura 2.7: Jovem Connor brincando com outras crianças indígenas.....	115
Figura 2.8: Connor seguindo um dos falseadores em NY.....	120
Figura 2.9: Connor na Bridewell Prison.....	121
Figura 2.10: Connor sendo levado ao enforcamento.....	121
Figura 2.11: Connor e George Washington em cena.....	123
Figura 2.12: Haytham acompanhando Connor no jogo.....	123
Figura 2.13: Jogabilidade exclusiva da missão: canhão apontado às tropas inglesas.....	125
Figura 2.14: Tons vermelhos e alaranjados na Batalha Marítima de Chesapeake.....	126
Figura 2.15: Connor no poço em cena não interativa.....	127
Figura 2.16: Connor no poço em passagem agora interativa.....	127
Figura 2.17: Connor confrontando Haytham com a jogabilidade e câmera alterados.....	128
Figura 2.18: Connor com a pintura de guerra.....	129

Figura 2.19: A entidade Juno (direita) explicando à Desmond suas opções.....	130
Figura 2.20: A capa oficial de <i>Tyranny of King Washington</i>	137
Figura 2.21: Ratonhnhaké:ton em sua manta de lobo e Thomas Jefferson.....	139
Figura 3.1: Viewpoint das margens da cidade de Boston.....	159
Figura 3.2: Haythan andando em Boston.....	172
Figura 3.3: Connor e um cão de guarda em meio às ruínas de NY.....	176
Figura 3.4: O jovem Connor em vestes nativas observando a floresta na Fronteira.....	181
Figura 3.5: Connor “analizando” uma fazendeira para a <i>Encyclopedia</i>	184
Figura 3.6: Batalha Naval.....	186
Figura 3.7: O protagonista Connor em New York.....	191
Figura 3.8: Modo combate.....	193
Figura 3.9: Cena não-interativa na qual Stéphane ataca um inimigo.....	196
Figura 3.10: Connor iniciando a quest “ <i>The Tea Party</i> ”.....	198
Figura 3.11: A câmera se aproxima.....	198
Figura 3.12: Cena não-interativa: Connor narrado em um plano americano.....	199
Figura 3.13: Cena não-interativa: Samuel Adams em campo visual.....	199
Figura 3.14: Cena não-interativa: Connor em contracampo.....	200
Figura 3.15: Cena não-interativa: Connor em linguagem fílmica e guardas no local.....	202
Figura 3.16: Connor agora passível de ser controlado e os guardas à frente.....	202
Figura 3.17: Connor se escondendo atrás de uma caixa antes de atacar os alvos.....	203
Figura 3.18: Connor lutando com <i>Redcoats</i> à golpes de machado.....	204
Figura 3.19: Cena não-interativa que anuncia a jogada dos caixotes com chá.....	205
Figura 3.20: O jogador podendo lançar caixas de chá ao mar.....	206
Figura 3.21: Cena não-interativa onde Connor observa a multidão ovacionando.....	207
Figura 3.22: Cena não-interativa: William Johnson e Charles Lee.....	207
Figura 3.23: Cena não-interativa: Samuel Adams e Connor.....	208
Figura 3.24: Novamente possível explorar Boston.....	208
Figura 4.1: <i>Assassin’s Creed I</i> – Assassinos uniformizados em Masyaf.....	259
Figura 4.2: As três “personas” de Aveline: “Dama”, “Assassina” e “Escrava”.....	261
Figura 4.3: Adéwale escapando do navio em meio aos corpos.....	264
Figura 4.4: Os Assassinos Cassidy e Achilles conversam com Shay.....	265
Figura 4.5: Cena da fase brasileira de <i>Assassin’s Creed 3</i>	277
Figura 4.6: Joaquim Barbosa com o capuz de Assassino.....	278
Figura 4.7: “Santinho” de candidatura de Ezio (<i>Assassin’s Creed II</i>) em 2012.....	280.
Figura A: Esquema de botões do Dualshock 3 – controlador do PS3.....	322

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1. Apresentando Assassin's Creed	16
2. O Videogame como fonte e representação	21
3. O Videogame como fonte visual	23
4. O videogame como fonte lúdica	26
5. Estrutura da Dissertação	34
 CAPÍTULO I - OS VIDEOGAMES NA HISTÓRIA E A HISTÓRIA NOS VIDEOGAMES	 37
1. Os Jogos Eletrônicos: um problema teórico	37
2. Os Videogames na História e na Indústria Cultural	39
3. Uma breve História dos Videogames	42
4. O panorama atual e a Indústria Transmidiática	49
5. Os "Jogos Históricos" enquanto gênero narrativo	57
5.1 As formas de representação histórica	59
6. Os "Jogos Históricos" enquanto gêneros e lúdicos e objetivos de jogo	63
6.1 Jogos de Construção e Gerenciamento Social	68
6.2 Jogos de Performance	73
7. O processo de narrativização dos <i>games</i>	78
8. Entre a História e para a História: <i>Assassin's Creed</i> e as outras particularidades dos videogames	84
8.1 Os diversos jogos e suportes de <i>Assassin's Creed</i>	87
8.2 Jogando <i>Assassin's Creed</i>	90

CAPÍTULO II - AS NARRATIVAS DE ASSASSIN'S CREED III E A "REVOLUÇÃO AMERICANA" _____ 95

1. Apresentação de Assassin's Creed III _____	95
2. <i>Assassin's Creed III</i> e o discurso da nação estadunidense _____	97
3. A Narrativa jogável de <i>Assassin's Creed III</i> e suas representações. _____	102
3.1 Sequência 1: Do velho ao novo mundo. _____	109
3.2 Sequências 2 e 3: Os Templários e os primórdios da Guerra Franco-Indígena _____	112
3.3 Sequência 4 e 5: o processo civilizatório e a jornada do herói _____	115
3.5 Sequência 6, 7 e 8 - Começa a Revolução _____	117
3.6 Sequências 9, 10 e 11 – O conflito entre Pai e Filho _____	122
3.7 Sequência 12 - encerramento da narrativa principal _____	128
3.8 As side quests _____	131
3.9 A “expansão” do Rei Washington _____	136
4. Análise das Representações _____	140
4.1 As representações identitárias _____	146

CAPÍTULO III: ESPAÇO E INTERATIVIDADE EM ASSASSIN'S CREED 153

1. Os espaços lúdico-narrativos _____	153
2. O Parque de diversões da História _____	157
2.1 Os tipos de espaço virtual nos games _____	160
2.2 A câmera virtual _____	163
3. Espaço histórico em <i>Assassin's Creed III</i> _____	167
3.1 As cidades e o espaço urbano em Boston e New York _____	174
3.2. A “Fronteira” americana e o espaço da <i>wilderness</i> _____	178
3.3 <i>Homestead</i> – o lar americano _____	182
3.4 O espaço marítimo _____	185
3.4 O presente _____	187
4. Interatividade e mecanismos de controle _____	189
5. <i>Assassin's Creed III</i>: pedagogia da narrativa e da jogabilidade _____	196
6. O espaço procedimental e a participação _____	210

CAPÍTULO 4 – AS REPRESENTAÇÕES DE ASSASSIN’S CREED: SOBRE HISTÓRIA, POLÍTICA E MULTICULTURALISMO	219
1. Introdução a <i>Assassin's Creed</i> e à representação do multiculturalismo	219
2. O elemento “transmídia”	222
3. A “História” em <i>Assassin’s Creed</i>	225
3.1 O Passado “tal como ele realmente foi”	229
3.2 O Acesso a memória do passado	233
4. Assassinos e Templários nos Tempos Históricos	237
5. A moralidade da política – Tirania <i>versus</i> Liberdade	242
6. Multiculturalismo	252
6.1 <i>Assassin’s Creed I</i> e <i>Assassin’s Creed Revelations</i> : sobre o Orientalismo	254
6.2 <i>Assassin’s Creed III</i> , <i>Liberation</i> , <i>Black Flag</i> e <i>Rogue</i> : A América Multicultural	259
6.3 <i>Assassin’s Creed II</i> , <i>Brotherhood</i> , <i>Unity</i> e <i>Syndicate</i> : o padrão europeu e a inclusão	266
6.4 O “Eu” presente	268
7. Multiculturalismo: a ideologia do Capitalismo Pós-moderno	272
CONSIDERAÇÕES FINAIS	282
FONTES	287
BIBLIOGRAFIA	292
APÊNDICES	311
APÊNDICE I – OS “JOGOS PRINCIPAIS” DE ASSASSIN’S CREED	311
APÊNDICE II – PRODUTOS ASSASSIN’S CREED (2007-2015)	315

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o fenômeno dos *videogames*¹ – ou jogos eletrônicos – tem cativado a curiosidade e a atenção de consumidores, políticos, jornalistas, educadores, empreendedores e pesquisadores de diversas áreas. Em menos de meio século, estes jogos ocuparam o ambiente doméstico de milhões de pessoas, passaram a ser forte elemento da cultura contemporânea, além de movimentar bilhões de dólares mundialmente e se estabelecerem como uma linguagem diversa que associa elementos lúdicos, audiovisuais, e muitas vezes, narrativos. Sua particularidade é a possibilidade de interatividade de um jogador em um meio digital que permite a navegação em espaços virtuais, os quais, por sua vez, representam e simulam uma miríade de temas sob estruturas de regras de jogo. Dentro desta grande diversidade, muitos destes jogos representam de várias formas a História.

Nosso objetivo neste trabalho é contribuir para a compreensão dos videogames como objeto de estudo da História, analisando as relações entre narrativa, espaço, jogabilidade e representação histórica na série *Assassin's Creed* entre os anos 2007 e 2015, inserindo-a dentro de seu circuito de produção cultural industrial². Para fim de orientar as reflexões propostas e na tentativa de compreender os games enquanto fonte de conhecimento, propomo-nos a elaborar um método crítico de análise dos “jogos principais” da série *Assassin's Creed*. O contraponto com outros jogos, quando necessário, é parte da tentativa de estabelecer as diferentes aproximações e transformações que tiveram curso na intenção, em um sentido amplo, de uma “história sociocultural” do videogame.

Os documentos foram escolhidos por constituírem um rico corpo narrativo de representações e uma unidade tanto do ponto de vista de produção, quanto de desenvolvimento narrativo. Estes jogos apresentam múltiplas temporalidades em poucos anos, havendo uma clara negociação entre produção e público no remodelamento de aspectos do jogar e das narrativas e

¹ Há ainda no campo uma dificuldade de definição do que seriam “Videogames” uma vez que o termo pode ser aplicado tanto para os jogos propriamente dito, quanto para os suportes materiais especificamente criados para jogar, distinguindo-se de computadores, celulares e outros suportes.

² Apesar da produtora possivelmente continuar produzindo a série, nosso recorte nos restringe à produção feita até 2015 por uma limitação do tempo da pesquisa, mas também, coincidentemente, por que em seu décimo ano (2016), decidiu-se não lançar nenhum novo “jogo principal” da franquia. O redirecionamento dos esforços a uma série de “jogos secundários” e também uma produção cinematográfica, torna incerto quais serão os rumos da série em anos posteriores. A diferenciação entre “jogos principais” e “jogos secundários” que realizaremos neste trabalho será melhor apresentada no Capítulo 1, por ora basta afirmar que os “jogos principais” são os que conduzem a narrativa da série. Além detecnicamente melhor produzidos, pois são análogos ao desenvolvimento tecnológico de cada momento, são produzidos para os Consoles e Computadores Pessoais. Já os “jogos secundários” são os que complementam narrativamente e foram produzidos para portáteis e celulares.

representações entre um e outro.

Apesar de existirem vários “jogos históricos” distribuídos por diferentes gêneros narrativos e lúdicos, a série *Assassin's Creed* destacou-se por se apresentar sobre o pressuposto do “multiculturalismo”. Além disso a representação de múltiplos tempos históricos – tais como a Terceira Cruzada, a Renascença Italiana, as “Treze Colônias” americanas, o Caribe, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial - também é característica marcante do jogo pois permite que jogadores interajam e explorem reconstituições “virtuais” de diferentes acontecimentos e espaços históricos, sob as vestes de um “Assassino” combatente da liberdade.

Nossa hipótese é de que a relação entre a *forma* e o *conteúdo*, isso é, as estruturas de regras e composição audiovisual e a narrativa transmitida, podem nos informar sobre questões do momento histórico em que este jogo está inserido e, assim, nos permitir compreender quais são os significados ideológicos contidos na representação da História, na reivindicação multiculturalista, e no próprio jogar.

Dessa forma, esta pesquisa parte em seu primeiro capítulo do contexto de uma Indústria Cultural ao qual os videogames pertencem, não apenas como conjunto de suportes materiais e gêneros narrativos e lúdicos, mas também como uma série de relações sociais. Então tomaremos no segundo e terceiro capítulo uma reflexão particularizada sobre quinto episódio da série, *Assassin's Creed III* (2012) as bases para a discussão a respeito do papel da interatividade sobre a representação temporal e espacial, encerrando no quarto capítulo em uma análise do conjunto dos dez “jogos principais” que conduziram a lógica da franquia nestes anos.

Além destes, os “jogos secundários”, bem como as várias formas de publicidade, brinquedos, quadrinhos, livros e animações são fundamentais para compreender o caráter “transmídia” desta produção – isso é, como uma série de produtos se interconectam na criação de uma narrativa mais ampla. Como subsídio para a análise utilizamos também entrevistas concedidas pelos produtores da série e a recepção jornalística, bem como de dados empíricos dos números da produção, circulação e consumo dos *games* em questão.

1. Apresentando Assassin's Creed

Lançados quase ano a ano, entre 2007 e 2015, os jogos da série *Assassin's Creed* têm colocado múltiplos tempos históricos à luz de representações, narrativas e uma jogabilidade

que os apresentam em um produto cultural ainda muito pouco compreendido. Distribuído por diferentes plataformas de videogames, cada um dos jogos principais vendeu cerca de dez milhões de cópias - sem contar os números dos jogos “secundários” e as possíveis milhares, ou milhões de cópias piratas transmitidas ilegalmente - e rendeu mais de um bilhão de dólares para a distribuidora e desenvolvedora *Ubisoft*³.

A série coloca o jogador no papel de Desmond Miles e outros agentes anônimos no presente, que ao serem colocados em uma máquina que materializa virtualmente a "memória genética" de antepassados, passa a reviver suas experiências dentro de um ambiente virtual. Esta narrativa, que coloca o jogador no papel de um "Assassino", é segmentada em dez “jogos principais” produzidos para as principais plataformas de Videogame do período: *Assassin's Creed I* (2007)⁴, *Assassin's Creed II* (2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), *Assassin's Creed: Revelations* (2011), *Assassin's Creed III* (2012), *Assassin's Creed III: Liberation* (2012), *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), *Assassin's Creed Rogue* (2014), *Assassin's Creed Unity* (2014) e *Assassin's Creed Syndicate* (2015) e desenvolve-se em tantos outros jogos considerados "spin-offs", ou como chamamos, “jogos secundários”, paralelos, produzidos sobretudo para outras plataformas como portáteis e celulares.

Uma das premissas desta série é de que ela foi elaborada por uma equipe de profissionais de diversas nacionalidades que se afirmam como uma equipe plural e multifacetada culturalmente, como pode ser notado na frase de abertura inicial de cada episódio: “*Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs*”⁵.

A narrativa da série passa por uma luta transhistórica entre duas organizações, os heroicos Assassinos, que combatem pelo direito à liberdade, e os vilanescos Templários, para

³ Para uma referência quanto a venda dos *games*, acessar VGCHARTZ. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=assassin%27s+creed>>. Acesso em: 05 jan. 2016. Os números sobre a pirataria são flutuantes e imprecisos, dada sua ilegalidade. Entretanto, a *Ubisoft* declarou que enfrenta entre 93% e 95% de pirataria em seus jogos para Computador, relativizando esse número posteriormente. Ver: PHILIPS, Tom. Ubisoft clarifies 93-95 percent PC piracy comments. **Eurogamer.net**. 05 set. 2012. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2012-09-05-ubisoft-clarifies-93-95-percent-pc-piracy-rate-comments>>. Acesso em: 05 jan. 2016.

⁴ O primeiro jogo da série foi nomeado *Assassin's Creed*, assim como o conjunto da franquia. Para fins de diferenciação, neste trabalho nomearemos o primeiro jogo como *Assassin's Creed I*.

⁵ No último jogo em nosso recorte, *Assassin's Creed Syndicate* (2015) a frase é alterada significativamente para “*Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed, and produced by a multicultural team of various beliefs, sexual orientations and gender identities*” demonstrando uma preocupação da produção em estar articulada às demandas de representação de gênero dos últimos anos.

quem a organização social deve ser controlada sob um punho de ferro. Ambos buscam “artefatos” da *Primeira Civilização*, uma espécie “superior” extinta há milênios, que deu origem à própria humanidade, cujos resquícios possuem um avançado poderio tecnológico. A busca de ambos os grupos pelos resquícios do passado remoto e dentro de diferentes tempos históricos é revivida por um agente que é colocado em uma máquina chamada *Animus*, na qual a “memória genética” de antepassados é materializada virtualmente. Dessa forma, a série operacionaliza a história e a funde com a ficção (científica) para criar sua narrativa.

Temos notícia de o primeiro jogo de *Assassin's Creed* nasce em 2005 como um projeto de um novo *Prince of Persia*⁶, uma série de jogos de plataforma, cuja narrativa representa um mundo fantasioso em uma Arábia mística. Atentos as críticas que vinham recebendo por sua apresentação estereotipante do Oriente Médio os produtores buscam inspirações nas históricas Ordem dos Cavaleiros Templários e na sociedade secreta dos “Assassinos”⁷.

O primeiro *Assassin's Creed* foi lançado em 2007 e aborda o período da Terceira Cruzada. Sem ignorar a problematizada relação de determinação do *texto* pelo *contexto*, mas compreendendo em qual palco social este jogo entra em disputa, podemos dizer que ele se insere na tumultuada relação entre o Ocidente e o Mundo Islâmico, a qual, sobretudo após 2001, viu suas tensões aumentarem tanto no campo da política quanto no da representação. Podemos verificar isto em vários exemplos: o ataque às Torres Gêmeas, o que levou o Oriente Médio novamente ao centro do debate midiático, seguido das invasões estadunidenses ao Afeganistão no mesmo ano de 2001 e ao Iraque em 2003; a conturbada diplomacia do Ocidente com o Irã e o conflito Israel-Palestina também fazem parte desse cenário; as animosidades acirradas levaram em 2005 a um escândalo internacional com a publicação de charges sobre Maomé e o Islã por um cartunista dinamarquês; a França, país de origem da produtora do jogo, lida com a imigração em uma crescente xenofobia na Europa.

Também dentro do campo de representações, uma larga produção cultural, sobretudo fílmica é concebida com diversos elementos anti-Islã, especialmente em filmes de ação voltados

⁶ OFFICIAL XBOX MAGAZINE. *Assassin's Creed: how a Prince of Persia spin-off became Ubisoft's flagship IP*. Disponível em: <<http://www.oxm.co.uk/50961/features/assassins-creed-how-a-prince-of-persia-spin-off-became-ubisofts-flagship-ip>>. Acesso em: 10 set. 2013.

⁷ Estes “Assassinos” são inspirados em um grupo de ismaelitas, um secto da religião islâmica, que praticava assassinatos políticos de figuras conectadas ao poder sobretudo sunita na Pérsia e na Síria entre os séculos XI e XIII. Este nome deriva da palavra pejorativa *hash-ishiyun*, que aparentemente foi utilizado por opositores dos ismaelitas, e cujas variações ganhou popularidade na Europa. Cf. LEWIS, B. **Os Assassinos. Os primórdios do terrorismo no Islã**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003 e DAFTARY, Farhad. **A Short History of the Ismailis: Traditions of a Muslim Community**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1998.

ao público jovem como *300* (2006) e *Fúria de Titãs* (2010) que representam um Oriente místico e/ou despótico em contraposição à democracia e racionalidade ocidentais. No campo dos jogos eletrônicos isso ocorreu de forma parecida, já que a apresentação do Oriente como um mundo místico são encontrados na grande maioria dos *Jogos de Performance*, enquanto a representação de um Oriente Médio estereotipado, como terra da barbárie, pode ser largamente encontrada nos “jogos de tiro” em primeira pessoa, nos quais o jogador encarna a versão *game* dos soldados americanos que destroem o terrorista árabe sem rosto.

A representação “orientalista” (nos termos de Edward Said) destes jogos não passou despercebida, contando com muitos jornalistas problematizando a questão e produtoras islâmicas agindo em sua oposição. Por exemplo, o *Central Internet Bureau* do movimento libanês *Hezbollah* publicou uma nota trabalhando com a ideia de que o "problema atrás dos vídeo games é que a maioria deles são estrangeiros, especialmente americanos [...] em adição, alguns contém humilhação para com muitos de nossos países Islâmicos e Árabes [...]" à qual responderam criando um jogo próprio: *Quwwat al-Khasa (Special Force, Solution, 2003)* colocando o jogador no exaltado papel de um soldado do próprio movimento, em confronto com forças sionistas⁸. O Estado Islâmico em 2015, além de utilizar as redes sociais (sobretudo o *Twitter*) para recrutamento internacional, também anunciou o desenvolvimento de um *game* para “treinar crianças e jovens em como batalhar o Ocidente e causar terror nos corações daqueles que se opõe ao Estado Islâmico”⁹.

Nos anos seguintes, a *Ubisoft* produziu vários *Assassin's Creed* que apresentam o “Renascimento” europeu, a América “colonial”, bem como o mundo moderno das Revoluções Americana, Francesa e Industrial-Inglesa. Dessa forma, levantou e aqueceu debates no jornalismo e no campo da educação sobre as representações dos outros episódios e as possibilidades educativas da História apresentada nestes jogos, rendendo inúmeros posicionamentos sobre seu caráter. Também retomou a já antiga discussão da violência reforçada pelos videogames, como no caso “Pesseghini”, em que um garoto de treze anos de idade se tornou suspeito do assassinato dos pais e possuía um avatar do assassino Ezio

⁸ Citação e análise encontrado em Cf. SISLER, V. Digital Arabs: Representation in Videogames. **European Journal of Cultural Studies**, Los Angeles, SAGE Publications, 2008, p. 211

⁹ GROSSMAN, Michelle Malka. WATCH: Islamic State's Terror Video Game. **The Jerusalem Post**, 21 set. 2014. Disponível em: <<http://www.jpost.com/Middle-East/IS-claims-it-created-a-terror-video-game-375935>>. Acesso em 19 mar. 2015.

(*Assassin's Creed II*) em seu perfil do *Facebook*¹⁰.

É a partir destes jogos que o maior número de produções paralelas, como HQs, animações e livros (traduzidos no Brasil) são lançados. A disputa entre Templários e Assassinos é tornada cíclica e continua sendo ressignificada a incorporar personagens, eventos e espaços históricos nos demais jogos e produções. Por isso, tomamos o conceito de “narrativa transmídia”¹¹ para compreender este fenômeno.

Verificamos que, assim como o cinema, nascido no seio da cultura ocidental, as representações, símbolos e códigos de linguagem do videogame já vêm sendo apropriados e reutilizados como parte de um combate simbólico, que entretanto, ultrapassa a própria dimensão da produção de jogos. Os *games*, nas últimas décadas, têm se tornado cada vez mais parte integrantes e importantes da cultura de consumo. Além de sua grande expressão econômica, nos interessa seu impacto sociocultural: as diferentes práticas, códigos e representações que constroem sobre o mundo. Ademais, são produtos de entretenimento que já há muitos anos produzem diferentes representações sobre a História e, sobretudo depois da década de 1990, têm invadido as múltiplas esferas culturais, políticas, econômicas e sociais (se é possível assim divisá-las) de inúmeros países espalhados pelo planeta devido à força de sua lucratividade e aliados ao movimento auto-expansionista do capitalismo já globalizado¹².

Esta posição “multicultural” da série, então, irá nos indicar um posicionamento e um percurso de representação histórica destes *games* representando visualmente a Terceira Cruzada, a Renascença Italiana, a Istambul Otomana, as Colônias Americanas, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial conduzidas pela reconstrução a partir do homem do presente. Estes dez “jogos principais” articulam ficção científica e ficção histórica em um ambiente participativo nos levanta algumas importantes questões iniciais: como são e podem ser representados discursos históricos através de jogos eletrônicos, como são *formatados* sua narrativa e seu modo de jogar e o que estes *games* tem a nos dizer sobre o momento histórico em que foram produzidos?

¹⁰ FOLHA DE SÃO PAULO. Filho de PMs mortos usava imagem de personagem assassino em rede social. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2013/08/1322308-filho-de-pms-mortos-usava-imagem-de-personagem-assassino-em-rede-social.shtml>>. Acesso em 7 ago. 2013.

¹¹ Narrativa transmídia é um conceito que pensa uma narrativa que não é fixa em um só produto, e sim é pensada para se desdobrar em múltiplos produtos e suportes. JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

¹² Tomamos aqui a ideia fundamentada por Slavoj Žižek de que o capitalismo têm exercido uma “auto-colonização” econômica e ideológica sobre seus espaços já conquistados.

2. O Videogame como fonte e representação

Apesar de nos últimos anos a produção teórica ter aumentado na medida em que mais pesquisadores passam a reconhecer os jogos eletrônicos como objeto conhecimento de conhecimento, ainda é visível a dificuldade em encontrar e ter acesso a essa bibliografia especializada. Nesse sentido, as contribuições à disciplina da História ainda são muito pontuais, embora as possibilidades de análise sejam imensas. A aparição rarefeita dos videogames enquanto objeto de estudo aparece com um problema claro a ser respondido: pensar qual é o significado destes jogos e o que eles podem nos dizer sobre nosso próprio tempo histórico.

Um dos aspectos que devemos apontar para nossa discussão é que apesar da suposta revolução de suas fontes e objetos nos anos 1970, o campo historiográfico ainda é relutante a certos tipos de documento. Peter Burke reconhece a dificuldade de trabalhar com fontes visuais e atesta que “a ‘crítica da fonte’ de documentos escritos há muito tempo tornou-se uma parte essencial da qualificação dos historiadores”¹³. Ulpiano Meneses refere-se a isso como uma limitação logocêntrica dos historiadores e como um não reconhecimento da cidadania da fonte visual ou da problemática visual pensando seu uso como ilustração. Estas mesmas críticas podem ser facilmente posicionadas ao campo de estudos do lúdico, cujas reflexões têm seu principal precursor na já clássica obra do historiador Johan Huizinga, *Homo Ludens* e na do sociólogo francês Roger Caillois.

Videogames são produtos culturais cujo desenvolvimento e produção foram possíveis depois do desenvolvimento tecnológico concomitante ao de uma indústria que os viabiliza e comercializa. A junção entre o lúdico e o audiovisual inseridos em um ambiente virtual computacional produziu novas possibilidades e formas de jogar, de contar histórias, de interação, de imersão e de trocas de experiências. O resultado é uma indústria multibilionária que não suscita suficiente crítica e análise por parte das ciências humanas em geral, e da História em particular.¹⁴

Trabalhando com a ideia de que videogames são, como outros tipos de objeto de análise histórica, expressão do resultado de um processo histórico de desenvolvimento de questões sociotecnológicas, podemos observar na composição de sua forma e conteúdo a expressão das

¹³ BURKE, Peter. **Testemunha Ocular: história e imagem**. Bauru: EDUSC, 2004.

¹⁴ Algumas exceções incluem WHALEN, Zach; TAYLOR, Laurie N. (orgs) **Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games**. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008. e ARRUDA, E. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas: Alínea, 2011.

práticas e representações das múltiplas dimensões do social. Esses tratamentos estão inseridos não só na representação dos jogos, mas na própria maneira em que são historicamente construídos para serem jogados, sendo, por isso, necessário refletir sobre os processos mais amplos de circulação e produção.

A interatividade e participação do jogador de videogame o coloca em uma posição de outra natureza em relação ao audiovisual, onde sua ação é constantemente requisitada e causa interferência e resposta do emissor eletrônico. O objetivo final é entendermos como as obras são construídas, produzidas, narradas e as maneiras como se inserem no mundo social, o apropriando, interpretando e ressignificando. O historiador Carlo Ginzburg demonstra que a compreensão de uma obra não pode ser separada do contexto específico em que é criada, pois, do contrário, deixar-se-ia de levar em conta as inter-relações com a sociedade.¹⁵

No tocante às representações sociais nos jogos analisados, sobretudo os da série *Assassin's Creed*, recorremos às reflexões de Roger Chartier. Chartier propõe uma "história cultural do social", que reflita como em diferentes lugares e momentos, uma determinada realidade é construída, pensada, dada a ler, com atenção sobre as estratégias que determinam posições e relações e que atribuem a cada classe, grupo ou meio um "ser-apreendido" constitutivo da sua identidade. Pensar "o conceito de representação num sentido mais particular e historicamente mais determinado", ou em outras palavras, uma *história cultural do social*:

que tome como objecto a compreensão das formas e dos motivos - ou, por outras palavras, das representações do mundo social - que, à revelia dos actores sociais, traduzem as suas posições e interesses objectivamente confrontados e que, paralelamente, descrevem a sociedade como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse.¹⁶

Portanto, em Chartier, as representações aspiram à universalidade, mas as percepções do social nunca são discursos neutros, pois produzem práticas e estratégias que tendem a impor uma autoridade a fim de reformar ou justificar suas escolhas e condutas, construindo sentidos e institucionalizando representantes de grupos, classes e comunidades¹⁷.

A definição que o autor postula, sintetiza o posicionamento deste trabalho e abre a primeira porta para a compreensão da estratégia multicultural da série, cuja crítica pretende

¹⁵ GINZBURG, C. **Mitos, emblemas e sinais**. São Paulo: Cia das Letras, 1989. p. 75.

¹⁶ CHARTIER, R. **A História Cultural. Entre Práticas e Representações**. Lisboa: DIFEL, 1990. p. 17.

¹⁷ Idem. p. 23.

traçar a área social de recepção em que circulam as obras e os objetos. Também é necessário pensar uma prática histórica particular que comporte a crítica dos textos, seus múltiplos suportes e linguagens, além de seus usos e significações contrastantes inscritas em *lutas de representação* cuja problemática central é a hierarquização da própria estrutura social.¹⁸

Finalmente, buscamos a proposição de Le Goff sobre as "intencionalidades inconscientes" dentro do documento/monumento¹⁹, isto é, outras representações e imaginários que vão além das intenções de autoria, traduzindo valores e problemas coetâneos à sua produção²⁰. A "linguagem videogame" sobre a qual iremos refletir trata de um sistema de representações que não é autônomo, pois remete às práticas sociais do circuito social de produção que está inserido.

Dentro destas perspectivas, se fez necessário uma reflexão levando em conta construções teóricas sobre o aspecto audiovisual e o lúdico para compreensão das representações nos *games*.

3. O Videogame como fonte visual

O historiador do cinema, Robert Rosenstone afirma que por muito tempo as mídias visuais estiveram do lado do muro considerado como "baixa cultura", e suas representações acerca da história foram consideradas falhas, ingênuas, e completamente artísticas e ficcionais. A partir dos anos 1980 isso muda: é necessário entendê-las como construções com compreensões e preocupações de sua época, uma vez que "*uma nova mídia, como as imagens em movimento em uma tela acompanhada de sons, cria uma mudança enorme na maneira como contamos e vemos o passado - e também na maneira como pensamos o seu significado*".²¹ Partimos daí a um possível novo paradigma: a das imagens em movimentos, acompanhadas de sons, mas também manipuladas por um jogador. De que forma contamos, vemos e pensamos o significado do passado?

Douglas Kellner propõe compreendermos a cultura da imagem dos meios de

¹⁸ CHARTIER, R. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 5, n.11, jan.-abr.1991.

¹⁹ LE GOFF, J. *Memória-História*, Campinas: Editora da Universidade de Campinas, 1990

²⁰ NAPOLITANO, M. A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado: uma análise comparada de Amistad e Danton. In: CAPELATO, M.H.R. et al. (Orgs.) **História e Cinema**. São Paulo: Alameda, 2007. p. 66-68

²¹ ROSENSTONE, R. **A história nos filmes, os filmes na história**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

comunicação em massa como uma "Cultura da Mídia". Partindo de uma perspectiva gramsciana, o autor entende essa cultura como um campo de batalha, um *terreno de disputa* em que "há uma luta entre representações que reproduzem as lutas sociais existentes e transcodificam os discursos políticos da época". Assim, variáveis como raça, classe, sexo, preferência sexual e ideologia são expressas nos termos da organização da sociedade existente e das lutas pelo poder. Nesse sentido, o autor afirma que:

os textos da cultura da mídia não são simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente. Ao contrário, são produções complexas que incorporam discursos sociais e políticos cuja análise e interpretação exigem métodos de leitura e crítica capazes de articular sua inserção na economia política, nas relações sociais e no meio político em que são criados, veiculados e recebidos²².

Por esse viés, as lutas concretas de cada sociedade são postas em cena nos textos da mídia, especialmente na mídia comercial da indústria cultural. Essas representações ajudariam a constituir a visão de mundo e o senso de identidade do indivíduo, mas apesar de papel ativo do espectador, induziriam à identificação ou à simpatia com a sua política bem como mobilizariam o desejo do espectador para certos modos de pensamento, comportamento e modelo²³. Para o desenvolvimento de uma "crítica diagnóstica" necessariamente histórica, Kellner pensa o objeto em seu campo de relações, tanto para com outros objetos historicamente passados quanto para o "todo social". Daí a a necessidade de compreender a especificidade de cada série de discursos, que são inscritos em lugares e meios de produção e condições de possibilidade e em princípios de regularidade que o ordenam e controlam.

Ainda que não possamos nos limitar a ela, as reflexões sobre as fontes visuais, sobretudo o Cinema, têm papel importante na perspectiva de nos fornecer ferramentas para a elaboração de um método analítico próprio, que tanto dê conta dos aspectos audiovisuais do videogame, em vista de sua própria estrutura de linguagem, como também respeite seu caráter como objeto com especificidades, sendo regido por mecanismos de representação da realidade e códigos internos que têm convenções, estilos e objetivos distintos de outras linguagens. Não obstante, a aproximação entre os dois objetos é fundamental para compreender a força da imagem na construção de um "efeito de realidade" que é comum a ambos.

Buscando, portanto, referências nos estudos sobre o campo cinematográfico, podemos

²² KELLNER, D. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.p. 13

²³ Idem. p. 108.

certamente fazer um paralelo às reflexões de Eduardo Morettin quando este afirma que o cinema seria, muitas vezes, considerado comprovador e complementar à História escrita na busca de uma realidade alcançável. As categorias de relação teórica entre História e Cinema que Morettin discute nos são pertinentes, bem como as maneiras que a História se manifesta nesse Cinema. Os três principais problemas teóricos passariam em nossa análise pelas ideias do Videogame na História, como fonte de investigação historiográfica; da História no Videogame, este como produtor de um "discurso histórico" e como "intérprete de um passado"; e finalmente, uma História do Videogame, que são os estudos dos "avanços técnicos", da sua linguagem e das condições de produção e recepção. Morettin afirma o caráter polissêmico, a possibilidade de abrigar leituras opostas e a existência de pontos de adesão ou rejeição existentes entre o "projeto ideológico-estético" de um determinado grupo social na imagem cinematográfica. Para ele: "trata-se de desvendar os projetos ideológicos com os quais a obra dialoga e necessariamente trava contato, sem perder de vista a sua singularidade dentro de seu contexto²⁴". A efetiva dimensão histórica, seja do cinema ou do videogame, viria da identificação através da análise da representação que a obra audiovisual constrói sobre a sociedade na qual se insere.

Sobre a elaboração de método para análise de obras audiovisuais, Marcos Napolitano trabalha com duas espécies de decodificação da obra fílmica, uma de natureza técnico-estética, outra de natureza representacional. Para ele, na prática, ambas decodificações não são feitas em momentos distintos, mas à medida que a escritura específica do material audiovisual é analisada, *"suas formas de representação da realidade vão se tornando mais nítidas, desvelando os 'fatos' social e histórico nela encenados, direta ou indiretamente."*²⁵ Propomos que no caso dos *games*, uma terceira seja adicionada: de natureza técnica das regras internas, articulada às possibilidades de performance do jogador. Portanto, seria o conjunto desses três elementos que traria luz à análise formal da fonte.

Em nosso trabalho, não tratamos de verificar uma fidelidade ou uma "verdade histórica" nos jogos de nossa análise. De acordo com Napolitano, muitos historiadores cobram ou avaliam filme a partir da "fidelidade" e apesar dos questionamentos sobre "verdade histórica" não serem irrelevantes, eventuais anacronismos, omissões e informações devem ser apontados, mas não pode se limitar a isso²⁶. Seguiremos isso à risca: pensamos o recorte como um procedimento de

²⁴ MORETTIN, E. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. In: CAPELATO, Maria Helena R. et. al. (Orgs.) **História e Cinema**. São Paulo: Alameda, 2007. p.42-64

²⁵ NAPOLITANO, M. A História depois do Papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2008. p. 238.

²⁶ Cf. NAPOLITANO, M. A História depois do Papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). **Fontes Históricas**.

escolha, uma intencionalidade que pretende transformar a história em um objeto de entretenimento para consumo de massas tratando-o como narrativa e jogabilidade em um espaço navegável. Também de acordo com Napolitano, todo filme pode ser tomado como documento histórico de uma época, a época que o produziu²⁷, e isso deve ser compreendido como igualmente válido quando pensamos nosso objeto. Assim, partindo de suas considerações, é possível dizer que o "videogame histórico" é sempre representação e simulação de uma dada realidade, carregando as motivações ideológicas dos seus realizadores.

Tomamos também como fundamentos as múltiplas considerações apontadas em relação ao campo da visualidade na História, para Ulpiano de Meneses, em que três modalidades podem ser consideradas: o documento visual como registro produzido pelo observador, como registro ou parte do observável, na sociedade observada e a interação entre observador e observado²⁸.

Entretanto, nossa perspectiva é encontrar de que forma as apropriações, práticas e representações históricas e sociais encontram-se constituídas em um espaço interativo, que não só é áudio-imagético, como também expõe um discurso às próprias possibilidades de atuação do jogador dentro do que lhe é permitido ou não fazer e os múltiplos significados, apropriações e reações possíveis dentro desse meio. O conjunto de representações constituem uma rede de significados dentro da narrativa e do *gameplay* que ao mesmo tempo compõem e são portadores de um discurso sobre o mundo.

4. O videogame como fonte lúdica

O que torna os *games* particulares é a forma na qual a representação histórica aparece tanto na narrativa audiovisual quanto em seu espaço e jogabilidade. Elas encontram-se constituídas em um espaço interativo, que não é apenas áudio-imagético, pois também expõe um discurso às próprias possibilidades de atuação do jogador dentro do que lhe é permitido ou não fazer e daí os múltiplos significados, apropriações e reações possíveis dentro desse meio.

As reflexões sobre os jogos como elementos da cultura têm seu principal precursor na

São Paulo: Contexto, 2008.

²⁷ NAPOLITANO, M. A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado: uma análise comparada de Amistad e Danton. In: CAPELATO, M.H.R. et al. (Orgs.) **História e Cinema**. São Paulo: Alameda, 2007. p. 67.

²⁸ MENESES, U. Fontes Visuais, Cultura Visual, História Visual: balanço provisório, propostas cautelares. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 23, n. 45, pp. 11-36, 2003.

clássica obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens*, que vai qualificar o lúdico como desinteressado e gratuito. Nesta interpretação o lúdico precederia a Cultura e possuiria ligações com a própria ritualização do sagrado, a partir do conceito de um suposto "círculo mágico", afastado da realidade concreta, onde valeriam outras regras e representações.²⁹ Humberto Eco viria a discordar afirmando que o jogo não é nem desinteressado, nem gratuito e não se desvincula da vida social³⁰. Adorno, por sua vez, problematiza Huizinga em suas formulações estéticas, de linguagem e a percepção de uma unidade dos diversos jogares que variariam somente em grau, não em diferença qualitativa. Huizinga também teria falhado em perceber a acomodação do trabalho físico desagradável em um prazer secundário que habituaría as pessoas às "demandas da práxis".³¹ Essas demandas revertidas em uma ideia de "trabalho prazeroso" têm reverberado em alguns projetos contemporâneos de "gamificação" do trabalho.³²

O sociólogo francês Roger Caillois propôs modelos de classificação que distinguem jogos de competição, sorte, imitação e fantasia e jogos que proporcionam sensação de vertigem. Outra distinção seria entre a ideia de *paidia*, que seriam modalidades lúdicas mais livres e improvisadas, como as brincadeiras infantis, e a ideia de *ludus*, atividades com maior número de regras, sendo o esporte surgido no século XIX, sua expressão máxima.³³ A partir dessas classificações, o estudioso de videogames Gonzalo Frasca, em sua dissertação de mestrado, distingue *games* cujos propósitos distanciam-se (*paidia*) ou aproximam-se (*ludus*) da dicotomia vencer/perder que qualificam explicitamente quais são os objetivos mais importantes a serem alcançados.³⁴

Diversos outros estudiosos dedicaram-se a procurar uma "ontologia" sobre os jogos e o jogar³⁵, como Bernard Suít, que nos anos 1970 vai pensar o conceito de "*play game*" ("jogar o jogo", em uma tradução livre) como um estado específico de eventos e situações, mediados por

²⁹ HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

³⁰ ECO, U. **Huizinga e o jogo. Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

³¹ ADORNO, T. **Aesthetic Theory**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

³² Cf. MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012. Ver também: CHATFIELD, T. **Fun Inc. Why Gaming will dominate the twenty-first century**. New York: Pegasus Book, 2010.

³³ Cf. CAILLOIS, R. Classification of Games. In: ZIMMERMAN, E.; SALEN, K. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003.

³⁴ FRASCA, G. **Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate**. 2001. 118 f. Dissertação (Master in Information Design and Technology) - Georgia Institute of Technology, 2001.

³⁵ Dentre outros: ALCANTUD, J.A.G. **Tractatus ludorum. Una antropológica del juego**. Barcelona, 1993. ; BLANCHARD, K. **The anthropology of Sport. An introduction**. Westport/London, 1995. ; COTTA, A. **La société ludique. La vie envahie par le jeu**. Paris, 1980. ; DUVIGNAUD, J. **El juego del juego**. Santafé de Bogotá, 1997. ; AVEDON, E.; SUTTON-SMITH, B. (eds). **The Study of Games: A Source Book**. New York: John Wiley & Sons, 1971.

regras que não são os meios mais eficientes de realizar a tarefa³⁶, e após a virada do século, refletindo o tema como *game designers*, Katie Salen e Eric Zimmerman definirão o jogo como um sistema, ou uma atividade interativa voluntária, onde jogadores restringem seu comportamento, criando um conflito artificial, definido por regras, que termina com um resultado quantificável.³⁷ Já referente a discussão mais centrada em *games*, as obras organizadas por Mark Wolf e Bernard Perron³⁸, bem como as de Joost Raessens e Joost Goldstein³⁹ também trazem reflexões importantes e o cotejamento de autores de tradições e preocupações diferentes.

Entretanto, alguns estudos tem começado a ser realizados, principalmente a partir dos anos 2000. As pesquisas sobre o videogame no Brasil têm se desenvolvido através de diversas disciplinas, sobretudo pesquisas ligadas às áreas de Educação, Psicologia e Comunicação. Diversos núcleos como o LUDENS-USP, espalhados pelo país têm também se dedicado à pesquisa e mesmo à criação de jogos voltados ao ensino de História⁴⁰. Há também um grande número de cursos universitários que têm sido criados para capacitar profissionais ao design e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Podemos dizer que a elaboração teórica mais específica sobre videogames começou a ser desenvolvida a partir dos trabalhos de Cris Crawford⁴¹ nos anos 80 e de Janet H. Murray e Brenda Laurel, já nos anos 90 dentro do contexto do surgimento e popularização das novas mídias e da internet⁴². Em um dos mais influentes trabalhos para o campo, Murray vai buscar no *Holodeck*, ambiente superfuturista virtual de imersão e interação que pertence à série *Jornada nas Estrelas (Star Trek)*, um modelo para a construção de uma ideia e um projeto a ser perseguido de *narrativa interativa*. De acordo com essa concepção, as narrativas do futuro pretendiam uma autoria procedimental inserida em um ambiente virtual e guiada por três eixos: imersão, agência e transformação. A “autoria procedimental” de Murray pressupõe um meio que é construído por um “autor”, mas que só pode existir por completo enquanto

³⁶ SUITS, B. **Grasshopper: Games, Life and Utopia**. Broadview Press, 2005.

³⁷ ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In: WARDROP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004. pp. 154-163.

³⁸ Dentre outras: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. (org). **The Medium of the Video Game**. Austin University of Texas, 2002 e WOLF, M. J. P.; PERRON, B.(org). **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003.

³⁹ RAESSENS, J., GOLDSTEIN, J.(edit.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005.

⁴⁰ Como o game *Tríade* realizado pela UNEB. Cf. TRÍADE. Uneb. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/index.htm>> Acesso em: 01 abr. 2016.

⁴¹ CRAWFORD, C. **The art of computer game design**. Berkeley: Osborne Press, 1984.

⁴² LAUREL, B. **Computers as Theatre**. Addison-Wesley, 1991.

interagido por um “interator” (alguém que interage com o ambiente). Para Murray, os três eixos que guiam essa construção estão inseridos em um *espaço navegável* onde os jogadores podem se mover imersos em um mundo que não é mais o seu, além de projetar-se em avatares que lhes representam, ao se transformarem durante o processo.⁴³

Marie-Laure Ryan, por sua vez, vê um processo de “narrativização” dos videogames, no qual as estruturas de regras são imediatamente inseridas em um contexto narrativo ou intermediadas por interrupções que contam uma história, através de diálogos ou cenas construídas a partir de uma lógica hegemonicamente cinematográfica.⁴⁴ Eric Zimmerman, abordando o problema em outra perspectiva, considera que não é possível pensar videogames nos modelos teóricos da narração clássica e propõe que eles sejam compreendidos como sendo dotados de uma espécie de narratividade própria, com objetivos e caminhos distintos.⁴⁵

Esse movimento de pensar o vídeo-game como narrativa interativa ficou conhecido como estudos narratológicos ou narrativistas. Posteriormente, em contraposição a essa tendência surgiram os ludologistas, que em contraponto e oposição a esse movimento de compreender videogames como narrativas interativas, e uma suposta “colonização” de outros estudos midiáticos como críticos literários e de cinema, travou-se uma batalha teórico-metodológica, cuja primeira obra é de Espen Aarseth, *Cybertext*⁴⁶, também fundador do periódico online *Game Studies*⁴⁷. Os autoaclamados ludologistas pretendem conceber os estudos sobre videogame como um campo próprio e defendem sua especificidade, criticando a concepção dos videogames enquanto narrativas interativas como um equívoco, pois limitaria a compreensão e mesmo a possibilidade de concepção de novos jogos, os atrelando necessariamente à necessidade de contar uma história: assim, jogos até podem possuir narrativas, mas não se trata de uma exigência teórica.⁴⁸

Para Aarseth e outros teóricos, os jogos eletrônicos são “textos ergódicos” (isso é, são

⁴³ MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

⁴⁴ RYAN, M. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **Story Worlds: A Journal of Narrative Studies**. v. 1, n. 1., 2009. pp. 43-59.

⁴⁵ ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004. pp. 154-163.

⁴⁶ AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

⁴⁷ GAME STUDIES. Disponível em: www.gamestudies.com – Acesso em: 15 ago. 2012.

⁴⁸ ESKELINEN, M. The Gaming Situation. **Game Studies**. v.1, n.1, jul. 2001. Disponível em: <http://cmc.uib.no/gamestudies/0101/eskelinen/>. Acesso em 15 ago. 2012.

uma forma que pressupõem a ação de um interator e a resposta de uma máquina) e *simulam* a realidade - isso é, moldam um sistema complexo em um mais simples, e representam não só semióticamente, mas o próprio comportamento de dados objetos. Esta distinção caracterizar-se-ia na a diferença entre *assistirmos* à representação visual de um carro em alta velocidade, com *ações imutáveis* já pré-definidas, e um carro que pode ser *controlado* e cujas *ações programadas* (aceleração, desaceleração, mobilidade e impactos) *respondem* de diversas maneiras dependendo de cada situação.

Tendo por vista todas estas discussões, devemos compreender *Assassin's Creed* e os “jogos históricos” como representações que não só apresentam uma narrativa sobre os tempos históricos, mas sim estabelecem um espaço virtual em que o comportamento de agentes, grupos e situações são programados a simularem determinadas ações: guardas patrulham as cidades e investigam crimes, mercadores vendem objetos, ladrões, mercenários, nobres, políticos, monges e transeuntes perambulam pelos ambientes e reagem de diferentes maneiras ao seu redor e às ações do avatar controlado pelo jogador.

Refletindo a partir desses fundamentos, Gonzalo Frasca compreende os jogos como produtos sociais e elenca três níveis na composição da estrutura formal dos videogames. O primeiro seria o nível semiótico, que ele chama de *playworld*, onde encontramos a representação visual ou textual dos personagens, a intertextualidade e as escolhas artísticas. O segundo seria o nível das regras em que ele distingue três espécies: as regras que dizem o que o jogador pode (can) ou não pode fazer, deveria (should) ou não deveria fazer, e deve (must) ou não fazer - uma última *metaregra* define o que o jogador pode fazer com o próprio jogo. Essas regras definem o sistema de perdas e ganhos dentro do jogo e orientam o que o jogador deveria fazer para progredir. Finalmente, o terceiro nível é a experiência do próprio jogar: a negociação do jogador com a representação simbólica e a manipulação de regras⁴⁹. Deve estar claro que estas dimensões são um procedimento de escolhas por parte dos autores.

O *game designer* Chris Crawford define como “verbos” (*verbs*) as ações que o jogador pode realizar dentro do jogo⁵⁰. De acordo com Frasca, quando a produção do *game* define a lista de “verbos” disponíveis ao jogador, também está decidindo quais ficam de fora e isso tem um duplo caráter: é uma decisão que define o *gameplay*, mas é também uma escolha

⁴⁹ FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – IT University of Copenhagen, 2007.

⁵⁰ CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on game design**. New Riders Publishing, 2003.

ideológica⁵¹.

Já para a pesquisadora Hélia dos Santos, as regras e o *gameplay* são os elementos que possibilitam o envolvimento do jogador com o jogo. Inerentemente, as regras e mecânicas do jogo, os objetivos, a interação do jogador com as regras e o espaço artificial, além da condição de ser voluntário e incerto, são os principais fatores que orientam e condicionam o jogador. E, assim, seriam decorrentes do ato de jogar: o *gameplay*, os resultados alcançados em função dos objetivos propostos, a competição estabelecida e o faz de conta que perpassa a interação do jogador com o ambiente do jogo. A pesquisadora propõe, então, uma tipologia, segundo a qual, as regras organizam os jogos e a experiência do jogador: as regras de desenvolvimento, por sua vez, guiam o desenrolar do jogo e mantêm engajamento do jogador, já as regentes determinam o funcionamento geral do jogo, pois definem o que o jogador pode ou não fazer e como suas ações se conectam. Finalmente, as regras orientadoras guiam o jogador em busca do objetivo e permitem-lhe estabelecer um plano de ação. Por isso, *Gameplay* é definido como a interação, agência e imersão⁵².

Esta jogabilidade, ou *gameplay*, se insere dentro do que Frasca chama de *Gameworld*, o universo audiovisual fundamentado pelas regras do jogo. O espaço nos jogos eletrônicos é um fator de suporte para prender o jogador no universo do game e situar ações, objetos e mesmo a interação com outros jogadores. Nesse sentido, Brenda Laurel defende que o conjunto de regras definidoras das interações dos jogos não podem ser como a vida real, por justamente serem uma seleção que definiria o propósito e as ideias contidas no jogo⁵³. Essa seleção do conjunto de regras se associa ao ambiente representado que seria, para Michel Nitsche, um espaço recheado de elementos narrativos evocativos. Esses elementos podem ser, ainda segundo Nitsche, qualquer situação encontrada dentro do *game world* que é estruturado para dar suporte e guiar sua compreensão. A tarefa destes elementos, então, é incrementar a experiência do jogador e seu entendimento daquele mundo virtual⁵⁴.

Alguns trabalhos feitos no Brasil, sobretudo na área da Comunicação, pretendem discutir as narrativas nos games e podem ser aqui evidenciados como base para estabelecermos algumas

⁵¹ FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – IT University of Copenhagen, 2007. pp. 121-123.

⁵² SANTOS, H. V. A. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Universidade de São Paulo (USP), 2010.

⁵³ LAUREL, B. **Computers as Theatre**. Addison-Wesley, 1991.

⁵⁴ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008.

de nossas fundamentações teóricas. Para Flávia Gasi, há uma narrativa “ludológica” nos *games* que é reconhecível pelo arquétipo ontológico junguiano em uma trajetória antropológica. Seu objetivo é compreender como o imaginário faz passagens e é traduzido no processo de criação dos jogos digitais – imaginário este que é construído pela narrativa e pela ludologia. Para ela, a limitação das possibilidades de ação nos jogos é tão somente pela finitude da capacidade técnica da máquina⁵⁵.

Procurando os referenciais simbólicos através dos elementos que constituem os jogos eletrônicos, em um estudo semiótico, o pesquisador Daniel Guimarães destaca os signos presentes como objetos dinâmicos que vão aparecer tanto na visualidade quanto na narrativa e na jogabilidade dentro da estrutura de regras. Em respeito aos elementos que constituem os jogos de tipo simbólico-referencial, dispõe que em *God of War*(2009, SCEA), a semiose se processa em contínuos elos simbólicos, que trazem os signos referenciais originados na literatura dos mitos gregos, enquanto em *games* cujo objeto dinâmico-referencial, tal qual *Super Mario Galaxy*, o que importa é como se dão as “relações reconhecíveis dentro de um universo particular” e, finalmente, *Gears of War* do tipo dinâmico inter-referencial diria respeito aos elementos “compartilhados com uma certa similaridade” entre os games⁵⁶.

Não vemos aqui o porquê de eleger um destes modelos classificatórios para encaixar *Assassin's Creed* e sim pontuar como a experiência lúdico-narrativa do *game* se dá a partir do intercâmbio entre elementos a) reconhecíveis com representações históricas de outras naturezas, sobretudo fílmicas, b) com os próprios games da série – compartilhando autorreferências como as vestimentas, histórias e personagens anteriores, signos variáveis e a própria jogabilidade e c) outros *games* que partilham formas de jogar semelhantes.

Finalmente, adotamos a posição metodológica de Ian Bogost, que veio a definir os Videogames como a conjunção do mundo audiovisual e das regras expressam uma compreensão própria em sua articulação. Especificamente falando sobre videogames, Bogost

⁵⁵ Está aqui uma posição à qual somos radicalmente opostos, em nossa perspectiva o “imaginário” é construído sócio-historicamente e é devedor de várias matrizes narrativas e lúdicas, constituindo sempre um recorte, uma representação de determinados agentes com determinadas intencionalidades, nunca a ressignificação de um arquétipo que paira ahistoricamente de forma inconsciente aos seres humanos. A limitação pela tecnologia, por sua vez, implica que há um horizonte infindável na programação do mundo virtual e das ações, quando, enquanto um ambiente artificial gestado por humanos, é fundamentalmente um espaço de escolhas e decisões. Cf. GASI, F. **Videogames e Mitologia**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

⁵⁶ GUIMARÃES, Daniel de Vasconcelos. **O campo de referência dos videogames: Estudo Semiótico sobre o Objeto Dinâmico do Game**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2008. p. 117.

trabalha com o conceito de retórica procedimental (*procedural rhetoric*), que em suas palavras, seria "a arte de persuasão através de interações e representações baseadas em regras (*rule-based*) e só não através de palavras ditas ou escritas e imagens estáticas ou em movimento"⁵⁷. Nesse sentido, entendemos que a representação audiovisual, a estrutura de regras e a própria interação do jogador com o espaço também é fruto de escolhas. O mundo histórico representado nestes jogos eletrônicos é a simulação de comportamentos do passado em um espaço lúdico que também estabelece uma narrativa, representando a História dessa forma, não só temporalmente, como um evento contado, mas também espacialmente, constituindo uma tensão entre a narrativa e a jogabilidade.

Essa releitura da história, que a um primeiro olhar se limitaria a esse referencial-simbólico construído a partir dos cenários, roupas, personagens históricos, citações, nomes, passa também pelas inter-referências do próprio mundo dos games. Neste sentido, a apropriação histórica se dá em uma dupla dimensão: de um suposto passado reconstituído, mas também de uma tradição dos jogos eletrônicos: o consumidor já sabe que deverá se reutilizar de estratégias de combate, furtividade, coleta de itens, etc. apreendidos em outros *games*. O padrão de outros jogos também o ensinou a utilizar ferramentas fundamentais no desenvolvimento do jogo, tais quais o mapa, minimapa, o menu para guardar e carregar seu progresso, as *sidequests* e “pontos de vida”⁵⁸.

⁵⁷ BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge, MA; London, England.: The MIT Press, 2007. p. 1-5

⁵⁸ Mecânicas próprias dos jogos eletrônicos. Resumidamente, “quests” são objetivos narrativos que o jogador deve concluir, enquanto “pontos de vida” são a limitação à quantidade de vezes que o avatar pode se machucar, cuja perda total rende um *game over* (fim de jogo).

Figura I: Pôster com todos os protagonistas Assassinos até 2015⁵⁹

Fonte: www.gbeye.com

Sabe-se o que esperar da estrutura narrativa lúdica de cada um dos jogos a partir da experiência que jogador teve com os demais – um avatar que pode percorrer cidades e ambientes historicamente representados, além de utilizar de vários artifícios para assassinar alvos e combater os Cavaleiros Templários. A identidade com a franquia – como demonstra a figura a seguir – se dá pelo capuz que demarca os membros da Ordem, pelos cenários históricos e também pelo tipo de jogabilidade esperada – e caso tal expectativa seja subvertida, a possibilidade de frustração é grande.

5. Estrutura da Dissertação

No primeiro capítulo, pretendemos estabelecer a base das discussões e definições conceituais, teóricas e taxonômicas sobre a indústria e os Videogames como um todo, na qual se assentarão o restante do trabalho. Pretendemos propor uma breve história dos jogos eletrônicos trazendo algumas discussões referentes às suas raízes históricas em outros jogos e

⁵⁹ Na ordem disposta: Altaïr (*Assassin's Creed I*), Connor (*Assassin's Creed III*), Ezio (*Assassin's Creed II*, *Brotherhood* e *Revelations* e ACR), Evie e Jacob (*Assassin's Creed Syndicate*), Edward (*Assassin's Creed IV: Black Flag*), Aveline (*Assassin's Creed III: Liberation*) e Arno (*Assassin's Creed Unity*). Ficaram de fora desta imagem Adéwale, protagonista da expansão *Freedom Cry* e Shay, protagonista templário de *Assassin's Creed Rogue*, além de outros Assassinos de “jogos secundários”. Com exceção de Aveline, todos são identificados por suas vestes “esguias” e o capuz.

sua inserção dentro da Indústria Cultural. Tendo a série *Assassin's Creed* e os “jogos históricos” como condutores, propomos uma classificação dos jogos eletrônicos que os torne inteligíveis a partir da compreensão de seus suportes materiais, modalidades de jogar, espaços onde são jogados e qual é seu público. O objetivo em percorrer este caminho é trazer uma visão mais ampla de suas disposições materiais, lúdicas e narrativas ao campo historiográfico bem como inserir a série escolhida como um recorte específico.

Já no segundo capítulo nos dedicaremos à apresentação de um dos jogos da série, *Assassin's Creed III*. Essa análise nos permitirá compreender as maneiras que sua forma de jogo eletrônico se apresentam em sua especificidade como uma representação histórica em suas múltiplas narrativas, espaços e jogabilidades. Compreendendo as representações dos eventos da chamada “Revolução Americana”, nosso objetivo vai ser postular alguns debates historiográficos nos quais dispomos a analisar como a narrativa principal transcorre linearmente para o jogador, articulando espaços virtuais, imagem, som e jogabilidade. Veremos também como dentro deste espaço há outras possibilidades lúdico-narrativas que se interpõem à narrativa espacial e linear: as missões paralelas, os objetivos opcionais, etc. que se conformam em formas próprias de se colocar diante do jogo. Ao encerramento, será realizada uma síntese dos vários elementos de representação para demonstrar qual é a representação do jogo sobre a História e os grupos que nela participam.

Passaremos em seguida a descrever o espaço propriamente interativo de *Assassin's Creed III* e como ele constrói através de seus mecanismos um discurso de verossimilhança histórica. A partir da articulação entre seus vários elementos em uma *pedagogização narrativa do jogar* e da análise da passagem do jogo sobre a “Festa do Chá de Boston”, procuraremos demonstrar e analisar empiricamente – sempre com imagens capturadas do jogo -como se dá a interação do jogador com as representações e regras do jogo. Nesse sentido, nos aprofundaremos verticalmente na reconstituição das várias narrativas que perpassam a “Revolução Americana” em *Assassin's Creed III*. Analisaremos também o discurso construído ideologicamente, verificando as perspectivas, os locais e eventos escolhidos, além da importância atribuída a eles. Sendo assim, é fundamental observar os papéis dos diversos agentes históricos e grupos sociais nesta narrativa, para compreender em que medida a narrativa da nação é reiterada ou negada e o papel do jogador enquanto participante.

O terceiro capítulo será dedicado aos conceitos de *navegação espacial e narrativa espacial*, pontuados respectivamente por Janet Murray e Henry Jenkins, compreendidos à luz

das elaborações de Michel Nitsche sobre o espaço tridimensional dos jogos eletrônicos. Estes conceitos serão aqui desenvolvidos como um dos fundamentos da composição dos videogames, e como uma forma específica do ambiente virtual de representar não só narrativamente, mas também *espacialmente* a História, exigindo interatividade e performance de um jogador. Nesse sentido, defendemos que a elaboração audiovisual dos jogos não devem ser pensadas somente como imagens em movimento que contam uma história com certa interatividade, pois pressupõe a exploração de um espaço. Veremos, então, como Boston, New York, a Frontier e o vilarejo da Homestead em *Assassin's Creed III* são apresentados

Pretendemos também analisar de que forma esta narrativa possui uma dupla determinação com o jogar nos múltiplos níveis dos *games* descritos por Gonzalo Frasca – a figuração semiótica, as regras e o interagir do interator - e como a jogabilidade também é um processo de escolha e representação discursiva sobre a História, já que esse tempo-espaço pretensamente reconstituídos estão sujeitos à performance de um avatar controlado pelo jogador, cuja manipulação também contém elementos para se pensar nosso tempo.

Finalmente, no quarto e último capítulo, trazemos as discussões realizadas nos capítulos anteriores sobre narrativa, espaço e interatividade para a análise transversal da narrativa e da jogabilidade da série *Assassin's Creed* produzidos entre 2007 e 2015. Buscamos analisar as permanências e transformações no discurso, no jogar e na forma das representações históricas, pois compreendemos que um determinado jogo da franquia não existe por si só e, por isso, deve ser colocado dentro do contexto mais amplo de uma produção serializada. Refletiremos, então, sobre diversos temas transversais à série como um todo, tais como o conceito de História, o sentido do conflito entre as organizações Assassinos e os Templários e o multiculturalismo, fenômeno que na série trabalha os múltiplos tempos históricos e as várias identidades culturais, além de dar sentido a todo esse corpo representativo.

CAPÍTULO I - OS VIDEOGAMES NA HISTÓRIA E A HISTÓRIA NOS VIDEOGAMES⁶⁰

1. Os Jogos Eletrônicos: um problema teórico

Ao nos colocarmos diante do problema de pensar uma série de jogos eletrônicos como objeto de pesquisa, temos fundamentalmente à primeira vista algumas questões. Para dar conta de respondê-las, é necessário pensar *Assassin's Creed* como parte de um fenômeno histórico e global, além de inseri-lo numa longa tradição de modalidades lúdicas e outros jogos de videogame, em seus díspares dispositivos materiais e múltiplos gêneros. Assim, por um lado, é possível compreender os *games* em sua dimensão histórica lúdica, articulando-o com a dimensão mais ampla da diversão e da indústria do entretenimento dentro do século XX e XXI, por outro, entender como os códigos culturais (seja no tocante ao Outro, à violência, etc.) são representados em produtos geograficamente delimitados, mas voltados a um consumo globalizado.

Nosso objetivo principal é verificar como as representações históricas são construídas na série *Assassin's Creed* a partir da articulação entre narrativa e jogabilidade. Para tanto, e diante da falta de estudos que articulem essas esferas, devemos apontar os caminhos que em suas disputas levaram à síntese desse produto: a história dos avanços técnicos, do desenvolvimento dos gêneros e modos de jogabilidade e a história de como os agentes históricos envolvidos com a produção, circulação e consumo das mercadorias e símbolos interagiram socialmente. Ao tomarmos nota deste processo, da disposição material e o circuito social em que se insere, estaremos prontos a entender estes jogos em suas especificidades e discutir o que há de específico em sua representação e que elementos podemos trazer à luz de uma compreensão mais ampla.

Jogos eletrônicos são produtos culturais cujo desenvolvimento e produção se tornaram possíveis depois dos avanços tecnológicos e das transformações intrínsecas no modo que as pessoas passaram a viver. Há quase um século, os jogos vêm sendo pensados em suas diversas formas pelos mais distintos campos de produção de conhecimento. Nos colocamos na função de dar continuidade a essa tarefa buscando sua mais nova e, talvez mais lucrativa, expressão:

⁶⁰ Faço referência aqui ao clássico trabalho sobre o cinema de Robert Rosenstone “A história nos filmes, os filmes na história”.

os Videogames.

A definição do termo "videogame" é ampla, vaga e utilizada de formas distintas pelos agentes que com ele interagem. Não há sequer um consenso na língua inglesa (ou portuguesa) se deva ser grafado "Videogame", "video game", e qualquer busca em periódicos e espaços de pesquisa deve incluir plurais e múltiplas variações como *games*, jogos eletrônicos, jogos digitais, dentre outras tentativas de definição que colocam especialistas e estudiosos diante de um conflituoso debate conceitual em um campo cujas reflexões ainda têm pouca tradição. Mais complicador ainda é como "videogames" podem significar para jogadores e acadêmicos tanto os suportes materiais quanto os produtos audiovisuais expressos já na tela. Outros fazem distinção entre "jogos de computador" e "jogos de videogame" pela diferenciação entre a base material, apesar do jogo ser o mesmo. Além da dificuldade de determinar um vocabulário básico, os *games* apresentam a problemática de pela primeira vez trazer em um único produto várias composições diferentes: audiovisuais, narrativas, lúdicas, artísticas e de ambientação num espaço computacional que possibilita "interatividade".

Não há precedência ou paralelo na quantidade de formas diferentes que os suportes e os jogos eletrônicos podem assumir. Pretendemos estabelecer aqui algumas definições conceituais bem como um mapeamento para trazer maior clareza à questão. Para evitar maiores complicações, aqui distinguiremos, nos referindo ao suporte sempre pelo sua espécie: console, portátil, celular, gabinete e aos jogos propriamente ditos com as demais denominações⁶¹.

Apresentamos aqui um contexto introdutório necessário à ambientação do campo historiográfico na questão, sem pretendermos *a priori* encaixar nosso objeto dentro de um quadro contextual pronto que o explicaria, mas sim explicitar e estabelecer as bases e conceitos a que nossa discussão irá perseguir. Assim, o trajeto nos levará a percorrer as questões filosóficas, históricas e sociológicas de seu circuito industrial; em seguida estabelecer os gêneros em que a série se estabelece e dialoga, para no final deste capítulo, estabelecer um quadro técnico da série *Assassin's Creed* e demarcar nossas especificidades de análise.

⁶¹ Consoles, ou videogames domésticos, são as máquinas de jogos eletrônicos mais comuns e populares, em que necessitam de uma televisão e um controlador. Videogames portáteis, por sua vez, são máquinas desenvolvidas com tela própria e podem ser levadas para qualquer lugar. Gabinetes ou "Arcades" encontradas no Brasil em "Fliperamas" e *Shopping centers*, são as grandes máquinas com controladores e telas próprias, usualmente encontradas em espaços de convívio social e operadas com o uso de dinheiro por partida. Computadores pessoais, celulares, tablets e outros gadgets, apesar de não serem especificamente voltados aos jogos eletrônicos, também podem rodá-los de acordo com suas especificações técnicas.

2. Os Videogames na História e na Indústria Cultural

Apesar de não ser o foco desta pesquisa, alguns apontamentos são interessantes na tentativa de compreender a ainda breve história dos videogames e sua inserção em uma história social mais ampla dentro das últimas décadas. Nascido dentro da corrida militar tecnológica e do desenvolvimento de computadores, os Videogames rapidamente ocuparam parte do tempo livre dentro da lógica do trabalho e adentraram a estrutura da indústria produtora de cultura.⁶² É certo que os múltiplos jogos eletrônicos têm enraizamentos distintos em outros jogos, esportes e modalidades lúdicas bem anteriores ao seu nascimento. A disparidade de jogos concentra-se em um número menor - mas ainda amplo - de suportes físicos que funcionam como plataformas mediadoras para a interação entre jogador e jogo.

Em uma pequena, mas instigante, obra o historiador Nicolau Sevcenko vai fazer um panorama sobre a vida cultural no século XX, e ao que nos interessa, construir uma aproximação entre o nascimento do cinema e o desenvolvimento de brinquedos dos parques de diversões no compartilhamento entre ambos de um caráter vertiginoso, popularesco e feito para o consumo de massa⁶³. Um paralelo com nosso objeto pode ser feito pensando os *games* como um prolongamento dos esforços tecnológicos da indústria do entretenimento em torno do audiovisual cinematográfico e da sensação lúdica do parque de diversão. Os videogames articulam ambas experiências de forma particular, expressando, por um lado, uma narrativa audiovisual vinda do cinema, e, por outro, uma imersão lúdica em espaços pensados para serem explorados sensorialmente, como o parque de diversões.

Assim, os *games* situam-se sobretudo em um sistema cultural onde tudo está interligado: a Indústria Cultural alçou uma escala global e uma convergência de formatos e conteúdos, disseminando-se pelo planeta e articulando produções de inúmeras indústrias – a audiovisual, lúdica, editorial, têxtil, dentre outras. Na virada da primeira década século XXI, milhões de consumidores passaram a se conectar e partilhar de espaços comuns na internet, seja fóruns de discussão, sítios de compartilhamento de conteúdo como o *Youtube* ou o *Facebook*, e jogos *online*. Consumir um game muitas vezes não se encerra na experiência particular do jogador com o produto, mas transporta-se para o consumo de outras mercadorias de mídias distintas: livros, quadrinhos, camisetas, brinquedos, filmes, e até mesmo o contato com outros jogadores

⁶² ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame: Educação e Cultura**. Campinas: Alínea, 2010.

⁶³ SEVCENKO, N. **A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa**. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

em discussões em comunidades virtuais sobre o *game* em questão, assim como na partilha de significados e significantes em sua referência.

Os códigos narrativos e lúdicos ocuparam a própria experiência da vida contemporânea e mais pesquisas são necessárias para compreender o quanto a imaginação audiovisual, o comportamento lúdico-behaviorista passaram a integrar esferas que ultrapassam o limitado espaço dos produtos. A experiência no XXI passa a diretamente a ser produzida a partir dessa vivência compartilhada e narrada com muita força sobretudo pelos polos produtores de cultura feita para contingentes gigantescos de população humana. Se antes a memória, a narrativa e a tradição pretendiam dar conta de uma comunidade local, que transitou às construções das identidades nacionais, essas irradiações pretendem construir a ideia de uma comunidade global, obviamente construída a partir dos valores simbólicos e culturais de setores que detém os meios hegemônicos para essa produção.

Em outras palavras, além das disputas do campo econômico ou político, o que apreendemos são imperialismos culturais em disputa de mercados e mentes localizados em produtos aparentados como “ingênuos”. Um mesmo jogador pode ter acesso a um mangá japonês, um *game* coreano, um filme canadense, uma série de TV americana, cada qual com sua própria ideologia. Isso não significa necessariamente a expansão de uma compreensão multicultural ou crítica do mundo do mundo, e sim uma disputa simbólica que ao mesmo tempo transmite certos valores contrastantes e se articula em uma unidade que não se importa com o discurso ou o viés ideológico. Ou seja o produto pode ser progressista, conservador ou reacionário, pois a lógica desta indústria é a apropriação voltada para o lucro, algo que pode ser sintetizado em uma máxima: *consuma esquerda ou direita, mas consuma*. Esse sistema onde tudo se interliga impede com uma força esmagadora que enorme parte dos seres humanos não se conecte ao menos a um tipo de produção midiática dessas indústrias, que cada vez mais se articulam. Os intercâmbios narrativos entre as produções cinematográficas e de videogames são as mais evidentes, mas não são a únicas. Esse é um processo ainda em andamento, cujo futuro parece ter uma direção muito clara, ao menos para os próximos anos: uma das ferramentas do *Playstation 4* é a possibilidade de conectar-se diretamente ao *Facebook* e compartilhar telas e vídeos capturados de seus jogos instantaneamente na rede. Filmes, livros, quadrinhos e demais produtos são cada vez mais concebidos de maneira articulada, diretamente ou indiretamente.

O começo do século XXI se apresenta como um espaço social onde o comportamento humano teve de se adaptar a transformações radicais da experiência social em que milhões de

pessoas globalmente passam razoável tempo de suas vidas em frente à internet ou a um videogame. Seu desenvolvimento histórico origina em um período de "ascensão da cultura da imagem e consumo", concomitante à desregulamentação de mercados, retração do Estado e como parte intrínseca da Revolução Microeletrônica e digital e é indissociável à aceleração tecnológica, ao desenvolvimento dos computadores, as transformações dos espaços públicos e familiares, ao advento da televisão, do cinema à acentuação da "cultura do espetáculo"⁶⁴.

Os filósofos Theodor Adorno e Max Horkheimer já afirmavam que "o entretenimento e os elementos da indústria cultural já existiam muito tempo antes dela"⁶⁵ e o mesmo é válido para os jogos eletrônicos, tanto para sua própria existência quanto para os elementos que o precedem. Pensamos aqui as reflexões de Adorno, Horkheimer e outros intelectuais da tradição da "Escola de Frankfurt" como um projeto de radicalização crítica que deve ser contextualizado e problematizado mas que indubitavelmente traz luz a questões que são anacrônicas a seu olhar (limitado pelo tempo de vida dos autores, que jamais viram um *game*, por exemplo) e que, ainda assim, mantém permanências e semelhanças históricas a nosso objeto. Os videogames possuem múltiplos enraizamentos históricos - sobretudo modalidades lúdicas e formas narrativas que lhe são anteriores - e dão continuidade a uma série de tradições prévias, como outras modalidades lúdicas, narrativas e a própria Indústria Cultural.

Pensando essa continuidade, não é de se estranhar os primeiros jogos eletrônicos foram baseados em pingue-pongue e tênis, bem como de adaptações de jogo-da-velha, jogos de cartas, quebra-cabeças, tabuleiros e diversos esportes. Além destes, não deve ser equivocado pensar como as inúmeras brincadeiras infantis de aventuras, "polícia e ladrão", pega-pega", "cabo-de-guerra" são apropriadas e inspiradas na composição de jogos como, *Grand Theft Auto*, *Frog*, *Call of Duty* ou *The Legend of Zelda* desde suas versões mais antigas até suas versões mais sofisticadas tecnologicamente⁶⁶. Nesse sentido, seria preciso uma investigação mais profunda sobre por que modos a interpretação de papéis, de jogos como *Dungeons and Dragons* ou de peças teatrais, contribuiu na construção do assumir o papel de controlar um avatar dentro dos games de personagem.

⁶⁴ SEVCENKO, N. A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

⁶⁵ ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. Trad. Guido Antonio de Almeida.

⁶⁶ De fato, Shigeru Miyamoto, criador da série *Legend of Zelda* e também *Super Mario* já descreveu em entrevistas como se aventurar pelo bosque enquanto criança teria o inspirado na criação de seus jogos. DAVID, S. **Game Over: Press Start to Continue: The Maturing of Mario**. Wilton, Connecticut: GamePress, 1999.

Suas raízes podem ser também encontradas nas mesas e máquinas de jogos e entretenimento em geral; nos computadores e nas tecnologias envolvidas no desenvolvimento de seu *hardware* e *software*; nas pesquisas em torno da realidade virtual; além das tradições estéticas e artísticas de composição visual. Inseridos em um mundo de intenso e rápido desenvolvimento industrial, tecnológico em um espaço majoritariamente urbano - da cidade - um espaço social de multidões, um centro de convivência, de modelação de comportamentos e tensões, os games se instalaram em um espaço em que pessoas estão acostumadas a já passarem horas em casa em frente à televisão ou ao computador e ao mesmo tempo possuírem os reflexos rápidos da era industrial, necessários à sobrevivência aos múltiplos sons, luzes e movimentos do espaço fabril, do trânsito e da cidade como um todo.

3. Uma breve História dos Videogames

Ainda há pouco consenso entre os poucos historiadores da mídia sobre uma periodização mais complexa acerca dos videogames. Entretanto, é a partir dos anos 1970 que podemos observar a criação de uma primeira indústria e "cultura do Videogame", localizada em bares e *arcades*, que rendiam já nessa época, milhões de dólares anuais para suas companhias. O mais bem sucedido gabinete, com o jogo *Pong* (Atari, 1972), teve mais de dez mil unidades vendidas nos anos subsequentes ao seu lançamento e por algum tempo trazia lucros nunca dantes vistos em máquinas operadas em moedas até aquele momento⁶⁷.

Podemos, de maneira breve, ensaiar uma periodização da história dos jogos eletrônicos com a intenção de nos contextualizarmos. Nos anos 1970, surgem os primeiros videogames lançados comercialmente e houve o início da constituição de uma indústria. A partir de meados da década de 1980, ocorreu uma consolidação dos videogames domésticos como a plataforma hegemônica de jogos eletrônicos. Já na passagem dos anos 1980 para os 1990, observamos um deslocamento definitivo para o ambiente familiar, na figura dos Videogames domésticos e portáteis produzidos pelas empresas japonesas Nintendo, Sega e Sony.⁶⁸ Finalmente, sobretudo a partir da virada do milênio, há uma enorme expansão da indústria, tanto na diversificação de plataformas e de seus produtos como uma acentuação nos custos de sua produção (dada a aceleração tecnológica), paralelos ao desenvolvimento cada vez maior de *games* por produtoras

⁶⁷ KENT, S. L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001.

⁶⁸ DONOVAN, T. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010.

pequenas, "independentes" e programadores e usuários "comuns". Nessa última fase, observa-se também uma expansão do público consumidor através de jogos de menor custo e maior acessibilidade, inclusive no que diz respeito ao domínio das técnicas para o jogar.

Nesse sentido, os anos 1970 observaram uma popularização dos jogos eletrônicos e a criação de uma primeira "cultura do videogame", localizada em espaços públicos, onde encontravam-se os Arcades mais vendidos. É possível dizer que um primeiro momento da indústria do videogame acontece entre o lançamento de *Pong*, a ascensão e "era de ouro" dos Arcades (que começam a perder popularidade em idos dos anos 1980) e as duas primeiras gerações de videogames domésticos, os primeiros videogames portáteis e primeiros jogos para computadores pessoais.

Inseridos nos mesmos espaços que as máquinas de Pinball, os gabinetes de videogame, também chamados de *Arcades* foram produzidos e vendidos também para operar a partir da inserção de moedas, sendo o primeiro deles o *Galaxy Game* (concebido a partir de *Space War!*), desenvolvido a partir do computador DEC PDP-11/20 da Universidade de Standford por Bill Pitts e Hugh Tucks em 1971. No mesmo ano, Nollan Bushnell e Ted Dabney vendem os direitos à Nutting Associates que lança o primeiro Arcade comercialmente: *Computer Space* (também elaborado a partir de *SpaceWar!*). Em 1972, Bushnell e Dabney fundam a Atari, e *Pong* se torna o primeiro grande sucesso comercial da empresa (19.000 máquinas vendidas), sendo este o primeiro grande impulso dado ao desenvolvimento de uma "indústria do videogame". Enquanto isso, o primeiro "Console", isso é, a primeira plataforma de jogos eletrônicos para televisão, é criado em 1966 por Ralph Baer, e lançado comercialmente somente em 1972, depois de sete versões experimentais, sob o nome de *Magnavox Odyssey*, que vende 100.000 unidades em seu primeiro ano, e até o fim de sua existência, mais de dois milhões.

As diversas periodizações levam em conta um suposto "crash" que teria acontecido com a indústria no começo da década de 1980. O "crash" teria sido causado pelas diversas estratégias equivocadas da Atari, como centralização dos direitos autorais e a inundação de jogos caros e ruins enquanto mantinha o monopólio dos consoles - o que levou a ruptura empresariais e criação de novas companhias.

O segundo momento da história dos Videogames se inicia em 1985, quando Nintendo, Sega e outras empresas japonesas tomam a dianteira da criação de hardware da indústria e sedimentam a popularidade e hegemonia dos Videogames Domésticos, causando um deslocamento majoritário do local de jogatina do espaço público para o privado, principalmente

para os espaços já dantes ocupados pelo televisor no espaço familiar. Assim, os Arcades perdem sua popularidade, cedendo lugar para os computadores pessoais e videogames domésticos. Videogames portáteis se tornam plataformas de nichos de jogos específicos, para um público muitas vezes distinto do grosso da indústria. Foi um período de importantes inovações, tanto na técnicas quanto no conteúdo, que estabeleceram os padrões para os futuros suportes e gêneros⁶⁹. E no final da década a indústria viveu um momento de completa euforia⁷⁰.

Por outro lado, o mercado de jogos eletrônicos para computadores pessoais teve rumos diferentes. Nos anos 1980, a Apple também enfrentou crise parecida, mas a ascensão da Microsoft, IBM, e outras empresas, manteve uma estabilidade dessa plataforma cujas funções ultrapassavam, mas incluíam, os *games*. As experiências em *rede* dos computadores permitiu, por exemplo, o desenvolvimento do *multiplayer* (múltiplos jogadores) que não necessitavam estar no mesmo ambiente, como era o caso dos Arcades e do videogame doméstico. Aranha desenvolve sobre isso abaixo:

Enfim, a experiência da atualização dos Jogos Eletrônicos no PC trouxe uma gama de recursos novos para os Jogos Eletrônicos, mas não somente isso. Todo este potencial comunicativo, era percebido também por aqueles desenvolvedores de computadores, provocando a indústria de PCs no sentido de expandir para todo o dispositivo aquele modo de participação verificado nos jogos, aquela experiência mediada por linguagem que articulava imagens e sons através da participação ativa do usuário. Estas inquietações conduziram à elaboração do conceito de interface como base de ligação do usuário à máquina. Enquanto os consoles passariam a experimentar novas configurações no uso dos jogos que ampliassem as formas de uso. Desenvolve-se a partir disto o conceito de multi-player, sistema no qual múltiplos usuários participam de um mesmo jogo, dando origem à prática coletiva e simultânea em um mesmo jogo⁷¹

A Nintendo dominou o mercado na decênio posterior (de 1985 a 1996, aproximadamente) e controlava uma parcela proeminente da mídia especializada - com sua própria revista *Nintendo Power* e outras, que precisavam trabalhar em cima de seus jogos para sua própria sobrevivência – que ajudou a consolidar a narrativa que ultravaloriza sua intervenção na história dos Videogames com o *NES* e *Super Mario Bros*. Essa versão se tornou até hoje uma espécie de “história oficial” da indústria. Uma outra característica neste período é

⁶⁹ MALLIET, S; MEYER, G. de. The History of Video Game. In: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (org.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005. p. 25

⁷⁰ ARANHA, G. O processo de consolidação dos jogos eletrônico como instrumento de comunicação e de construção do conhecimento. **Revista Ciência e cognição**, ano 1, v. 3, nov. 2004. p. 34.

⁷¹ Idem p. 45.

a de que vários consoles surgiram e desapareceram diante da instabilidade na indústria, ademais os jogos passaram a se distanciar do processo de ação e reação que testava o reflexo dos usuários e a aproximação com os computadores trouxe novidades à interface e à maneira pela qual jogadores passaram a lidar com estas máquinas.

Há um deslocamento fundamental principalmente a partir de meados dos anos 1980 e principalmente durante os anos 1990 quando estes passam a ser incorporados ao ambiente doméstico em computadores pessoais e consoles (Videogames domésticos). O próprio ambiente familiar sofre modificações: lentamente, muitos filhos começaram a passar mais o dia em casa, ocupando o espaço onde já havia uma televisão ou um computador - isso traz importantes questões a serem pesquisadas para a história da família e da mulher. Compreendido como uma cultura jovem e masculina, ignora-se por exemplo o grande segmento feminino - a "menina gamer" e sua posição social dentro desse universo que lhe é inúmeras vezes opressor.⁷² Para Brenda Laurel, criadora da Purple Moon - desenvolvedora dedicada a fazer games para garotas - as produtoras e mercados não atendiam à demanda de jogadoras femininas que já no começo dos anos 1990 se organizavam em grupos para jogar *Doom* entre outros games a fim de resistir às investidas de um público masculino que as estereotipava e oprimia dentro do espaço dos jogos. Para Laurel e outras mulheres envolvidas com jogos, já houve uma mudança significativa e as condições de gênero melhoraram de alguma forma desde os anos 1990, quando computadores eram coisas estritamente de meninos⁷³. Essa resistência certamente levou a uma demanda de representação que está de acordo com o que o jornalista Tom Chatfield afirma ao levantar dados que demonstram como a base de consumidores de jogos eletrônicos cresceu em quantidade e diversidade⁷⁴.

Concomitante a estas questões, os jogos para computador e para videogames domésticos começam a se aproximar em gênero, público e produção, com a ascensão da internet e a popularização dos jogos tridimensionais⁷⁵. Isso representou uma significativa mudança no paradigma de representação dos jogos eletrônicos, muitas vezes desprezada com uma

⁷² Para um relato mais contemporâneo quanto à situação, há um manifesto "Não seja esse player. Manifesto da Garota Gamer". Cf. UMSERVIDORPORVEZ. Não seja esse player. Manifesto da Garota Gamer. Disponível em: <<http://umservidorporvez.tumblr.com/post/44896681261/nao-seja-esse-player-manifesto-da-garota-gamer>>. Acessado em: jul. 2013.

⁷³ DONOVAN, T. **Replay: The History of Video Games**. Lewes: Yellow Ant, 2010.

⁷⁴ CHATFIELD, T. **Fun Inc. Why Gaming will dominate the twenty-first century**. New York: Pegasus Book, 2010. p. 61

⁷⁵ MALLIET, S.; MEYER, G. de. The History of Video Game. In: RAESSENS, Jost.; GOLDSTEIN, Jeffrey (org.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005. p. 40.

naturalidade que deve ser problematizada: a tridimensionalidade do espaço. A arte ocidental têm se voltado, sobretudo desde o Renascimento, à ilusão da perspectiva, em outros termos, a profundidade do espaço que pretende se assemelhar à realidade. O advento da fotografia e do cinema dão a esse espaço uma nova dimensão: primeiro do fotorrealismo e posteriormente sua passagem temporal. Os ambientes computacionais, e o videogame como seu principal expoente, dão materialidade a um espaço que é temporal mas também voltado à intervenção de alguém que interage. Esses experimentos com o espaço, entretanto, não são acompanhados pela representação do tempo e da narrativa, que se mantém em larga escala unidimensionais, com algumas exceções. O tempo-espaço se hegemoniza em uma narrativa linear e cronológica como a representação realista do mundo por excelência.

Depois da metade da década de 1990, os *games* começam a se apropriar da linguagem cinematográfica e da representação visual naturalista da realidade. Nos anos de 1997 e 1998 pelo menos três jogos se tornam paradigmáticos e clamados como "melhores games de todos os tempos": *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998) e *Metal Gear Solid* (Konami, 1998). O primeiro trazia quase ineditamente animações em CGI⁷⁶ com cenas de ação e visualmente “realistas” para o momento tecnológico; o segundo transformou um jogo cartunesco em 2D em uma saga épica em três dimensões com personagens também representados de forma naturalista; o terceiro bebia diretamente em filmes de espionagem do cinema.

A aceleração da inovação tecnológica trouxe saltos técnicos aos videogames na mesma proporção que aos computadores, impactando diretamente a sua produção e a forma pela qual eram jogados. Previamente, nos anos 1970 e 1980, o sistema de cartuchos, os computadores pessoais e resoluções de tela fortemente influenciaram toda a indústria do videogame⁷⁷, enquanto nos anos 1990, as capacidades processuais cresceram exponencialmente, e na virada do milênio, a popularização de certos gêneros de jogos multi-player e da internet levou no Brasil, por exemplo, à profusão de Lan-houses por todo o país.

A partir dos anos 2000, sem deixarem de ser a principal plataforma de jogos, os consoles

⁷⁶ *Computer Graphics Imagery* – termo utilizado para cenas feitas “por computador”. Contudo, nos videogames o termo assume um sentido específico, já que todo o processamento é gerado por computador. Trata-se, pois, de cenas fílmicas – de maior qualidade técnica e verossimilhança - desprendidas dos gráficos, da jogabilidade e do resto do game.

⁷⁷ MALLIET, S.; MEYER, G. de. The History of Video Game. In: RAESSENS, Jost.; GOLDSTEIN, Jeffrey (org.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005. p. 38

domésticos começam a se transformar em máquinas de entretenimento e oferecerem mais opções do que o simples jogar, como assistir filmes e navegar pela internet, aproximando-se em público e jogos criados aos computadores pessoais ainda que o foco legitimador para seu público mais fiel seja ainda os games⁷⁸.

O aumento do custo do desenvolvimento de jogos, devido ao desenvolvimento tecnológico e exigência do público consumidor, começou a se tornar uma preocupação crescente que impôs novas estratégias de *business* para os fabricantes de games. Uma delas foi a criação de nichos de jogos específicos para um público considerado "casual", o que nos aponta mudanças nos estilos de consumo e do público-alvo desta indústria multibilionária. Estes "casuais" são jogos tecnicamente mais simples e de jogabilidade mais acessível, limitando-se ao uso de habilidades que requerem menor treino em *games* curtos e que normalmente reproduzem aspectos da vida cotidiana. Nesse sentido, a Nintendo, por exemplo, passa a se focar no *Nintendo Wii*, criando jogos "casuais" mais baratos e para um público usualmente não jogador, já a outras produtoras, buscando o mesmo público-alvo, optou por oferecer pacotes de conteúdo complementar disponíveis na internet mediante pagamento do jogador.

O processo de remodelamento dos negócios das produtoras de jogos eletrônicas também contou com um movimento de produtoras "independentes", o qual começou a pressionar verticalmente a indústria de jogos. O movimento, lento e gradual, logrou influenciar os produtores de jogos milionários, em uma aparente descentralização das produções de alto custo⁷⁹. Temos então, um cenário que, de acordo com o jornalista Tristan Donovan, enquanto a Nintendo ganhou a adesão de milhões de pessoas previamente alienadas pela complexidade dos videogames, outras tantas iniciativas buscavam expandir a escala imaginativa criando títulos de alto orçamento e épicos oferecendo um entretenimento eletrônico que tinha a ambição de ser arte mais do que diversão concentrada⁸⁰.

O desenvolvimento da miniaturização tecnológica permitiu a popularização de telefones celulares, que passaram também a serem plataformas de jogos, bem como *tablets*, *laptops* e outros *gadgets* tomando tanto o espaço da casa quanto o da rua e resultando em uma cultura cada vez mais conectada à tecnologia digital e virtual, alterando, inclusive, fundamentos da

⁷⁸ JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

⁷⁹ DONOVAN, T. **Replay: The History of Video Games**. Lewes: Yellow Ant, 2010. p. 368.

⁸⁰ Ibidem, p. 341.

relação e percepção do corpo humano⁸¹.

Entretanto, apesar destas transformações substanciais na forma qualitativa e quantitativa dos jogos (expandindo, por exemplo, os gêneros e os suportes) é importante perceber um mesmo padrão circular que continua se repetindo desde o estabelecimento dos Consoles como a plataforma material central na indústria, sobretudo a partir do começo dos anos 1990. Este ciclo opera no desenvolvimento tecnológico que substitui a cada cerca de seis ou sete anos estes suportes materiais por novos Consoles com equipamento mais sofisticado e capacidade de armazenamento interno ou externo maior, capaz de gerar “gráficos” mais realistas e bem elaborados. Esta centralidade nos consoles demarca saltos “geracionais”, isto é, jogos e suportes são feitos orientados pela sua produção.

Este ciclo inicia-se com a disputa entre o *Nintendo Entertainment System* (NES) e o *Sega Master System*, dando lugar eventualmente para a disputa entre o *Super Nintendo Entertainment System* e o *Sega Mega Drive/Genesis*. A indústria japonesa mantém-se como a principal produtora dos suportes materiais até a virada do século; o *Sony Playstation*, lançado para o mercado em 1994, competia com o *Nintendo 64* e o *Sega Saturn*. Na mudança de geração para o *Playstation 2* em 2000, a companhia Sega largou o mercado, a Microsoft lançou seu *XBOX*, e a Nintendo desenvolveu seu *Nintendo Gamecube*, além da primeira sequência bem sucedida para seu portátil *Game Boy*, o *Game Boy Advanced*. No outro salto “geracional”, em idos de 2006, muda-se novamente os competidores no mercado: *Sony Playstation 3*, *Microsoft Xbox 360*, *Nintendo Wii* e os novos portáteis *Nintendo DS* e *Sony PSP*. Novamente, em 2013, novos Consoles orientam: o *Sony Playstation 4*, *Microsoft Xbox One*, *Nintendo Wii*.

A cada salto de “geração”, os “gráficos”, franquias e modos de jogabilidade se transformam qualitativamente, e outros suportes “secundários” passam a existir, aproveitando-se muitas vezes da tecnologia utilizada pelas gerações anteriores. Os jogos de computador são, salvo exceções, a ponta de lança deste desenvolvimento tecnológico, apontando as novas capacidades antes dos Consoles serem substituídos, e entretanto, estes são ainda o que determinam quando e como a orientação deverá ser prosseguida até o final do ciclo.

⁸¹ SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

4. O panorama atual e a Indústria Transmidiática

Para Frédéric Martel, sociólogo estudioso daquilo que ele chama de "indústrias da diversão", o conceito de Indústria Cultural deve ser retrabalhado uma vez que a globalização e a internet reorganizaram completamente as trocas em uma guerra mundial de conteúdos pelo controle das imagens e dos sonhos dos habitantes de muitos países dominados que produzem pouco ou não produzem bens e serviços culturais. Nesse sentido, para o autor, surgiu um novo capitalismo cultural “avançado” global, em um sistema autenticamente descentralizado, mas ao mesmo tempo muito concentrado, não monolítico e que se transforma e se adapta a todo momento, constituindo redes de produção compostas de milhares de pequenas e médias empresas e start-ups que são imbricadas e indispensáveis umas às outras. É em sua opinião, um modelo dinâmico que privilegia a criatividade em detrimento da reprodução idêntica, que não pretende apenas impor certos valores culturais e sim multiplicar e ampliar seus mercados. Os Estados Unidos, como um dos principais expoentes, por exemplo produz uma “diversidade padronizada” ao exportarem não apenas seus produtos mas também seu modelo de produção cultural⁸². Ideologicamente o que se apresenta, então, é uma sociedade globalizada onde as diferenças são tornadas iguais dentro das mercadorias, e o que importa é a produtividade.

Nas reflexões frankfurtianas sobre a Indústria Cultural, a diversão é entendida como prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio em uma cultura em que toda produção é semelhante formalmente. Dessa forma, a produção industrial constitui em sua totalidade um sistema em que cada “setor é coerente em si mesmo e todos os são em conjunto” e que, conseqüentemente, submete tudo ao poder do capital. A diversão seria “procurada por quem quer escapar ao processo de trabalho mecanizado, para se pôr de novo em condições de enfrentá-lo”. Diversas críticas podem ser feitas a esse modelo de crítica radical, dentre elas a concepção da indústria como um ente sistematicamente organizado. Algumas interpretações propõem pensar em várias indústrias culturais com modelos e projetos diferentes, tal qual sugerido por Mattel:

A realidade é mais nuançada e mais complexa: existe ao mesmo tempo homogeneização e heterogeneização. O que acontece: a ascensão de um entretenimento mainstream global, em ampla medida americano, e a constituição de blocos regionais. Além disso, as culturas nacionais são reforçadas em toda parte, muito embora o "outro" referencial, a "outra" cultura seja cada vez mais os Estados Unidos. Finalmente, tudo se acelera e se

⁸² MARTEL, F. **Mainstream. A guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. p. 441-455.

mistura: o entretenimento americano muitas vezes é produzido por multinacionais europeias, japonesas e já agora também indianas, ao passo que as culturas locais são cada vez mais coproduzidas por Hollywood⁸³.

O filósofo Slavoj Žižek, por sua vez, defende que a lógica do ciberespaço dentro do capitalismo global assume uma fantasia de um “capitalismo sem atritos” referente tanto à realidade dos obstáculos materiais que sustentam todo processo de troca quanto aos antagonismos sociais e as relações de poder. Ele aponta que na análise de Marx sobre o século XIX, a própria disposição material tornava concreta a relação capitalista de produção, onde o trabalhador era um apêndice subordinado às máquinas possuídas pelo proprietário; já nas condições sociais do capitalismo tardio, a materialidade do ciberespaço gera um espaço abstrato de troca “sem atritos”, nas quais a particularidade da posição social dos participantes é destruída. Ainda segundo o autor, a relação entre o Capital e esta nova forma do Estado-Nação pode ser designada como uma “autocolonização”, na qual esse capitalismo multinacional não mais lida com a oposição entre países do centro e da periferia, já que nessa nova etapa do capitalismo as companhias globais são poderes coloniais que tratam todos os países, inclusive seu original, como territórios a serem colonizados, cuja ideologia é o próprio multiculturalismo⁸⁴.

Em certa oposição crítica a Heidegger e à Escola de Frankfurt, o sociólogo Pierre Levy vai pensar a Cibercultura como um "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço"⁸⁵. Para ele, uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas que são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal, sendo impossível de separar o humano de seu ambiente material. Ao dar valor ao caráter de suporte de “inteligência coletiva” na produção técnica contemporânea, ele também atenta à sua ultra aceleração - quanto mais rápida é a alteração técnica, mais nos pareceria distante da compreensão⁸⁶. Esta “inteligência coletiva” seria o esforço de múltiplos profissionais especialistas, cada um contribuindo para uma

⁸³ Ibidem. p. 420.

⁸⁴ ŽIŽEK, S. Multiculturalism, or, the Cultural Logic of Multinational Capitalism. **New Left Review**, pp. 28-51, sep.-oct. 1997.

⁸⁵ LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010. p. 16

⁸⁶ Idem. p. 21-29

determinada questão técnica: desde a produção dos modelos poligonais, a arte conceitual, a câmera, os mecanismos de programação de regra e da jogabilidade, etc. E, no sentido das reflexões de Levy, poderíamos afirmar de acordo com sua análise, que como produção ultra especializada, os videogames nos encantariam justamente por, enquanto mão de obra não especializada, nos foge o domínio da técnica: é possível amadoristicamente escrever, desenhar, pintar, filmar, mas criar um jogo eletrônico exige um esforço coletivo ultraespecializado da técnica de construção destes vários fatores em união.

O videogame é outro produto já produzido dentro de uma indústria que pensa a reprodução voltada para o consumo de massa, por isso podemos nos apropriar das reflexões de Walter Benjamin acerca o cinema⁸⁷. Essa reprodução técnica que foi se aprimorando nos últimos séculos e se tornando cada vez mais acelerada e sofisticada até ganhar nos dias de hoje uma espécie de *autonomia* aos recursos proprietários e exclusivos da indústria, na medida em que sua *reprodução técnica digital* independe de recursos, bastando um único indivíduo que domine o relativamente simples instrumental necessário para transpor um *game*, filme, livro ou música ao ambiente *online* e a partir de então, este produto está praticamente livre para ser reproduzido e disseminado para quantos interessados houver. Isso sem dúvidas não quer dizer que as próprias indústrias não tenham se apropriado desse novo paradigma: no caso dos videogames, por exemplo, houve um esforço constante nos últimos anos de deslocar todo o sistema de mídias físicas, que implica recursos humanos e materiais, bem como espaços destinados ao consumo (lojas) abdicados, para o espaço virtual centralizado de venda.

Nesse sentido, os games fazem parte dos produtos da Indústria Cultural que são voltadas ao consumo indistinto. Há um claro recorte de classe em quem pode obter o equipamento necessário, e outro corte em produtos só acessíveis aos mais abastados ou dispostos a comprometerem seu orçamento diante do seu fascínio pelo objeto (como edições de colecionador). Conteúdos particulares que destacam e permitem acessos privilegiados à certa parte do conteúdo impõe mesmo dentro do jogos uma hierarquia socioeconômica que parece ser cada vez mais a regra.

Isso se torna bastante evidente na questão das “expansões”⁸⁸. Até a virada da primeira

⁸⁷ BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Primeira versão. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

⁸⁸ Além dos *games* produzidos e vendidos separadamente, a indústria também produz “expansões”, que são adições ao jogo original com novas fases, objetos, etc. que podem ou não serem pagos. DLCs (Downloadable Contents) são expansões que podem ser “baixadas” na internet. A série *Assassin's Creed* possui em vários de seus jogos

década do século XXI, bastava ao consumidor comprar a plataforma e o jogo, e expansões caso quisesse obter algo a mais da experiência original. Posteriormente, o mecanismo das expansões foi incrementado, pois os jogos receberam cada vez mais adições que deveriam ser compradas e o próprio acesso ao *game* original passou a ser comprometido. Isso tornou-se regra para alguns gêneros de jogos (sobretudo os *online*) e passou a ser o próprio modelo de negócio de jogos para celulares. Atualmente, há certo descontentamento em alguns círculos *gamers*, e abaixo podemos ver uma imagem produzida na internet cuja percepção faz uma sátira em reação a esse projeto em curso e deixa bem clara a questão:

Figura 1.1: Montagem encontrada na internet ironizando as expansões e DLCs

Fonte: <https://internationalhouseofgeek.files.wordpress.com>

A ampliação de mecanismos de lucratividade em torno dos jogos eletrônicos, entretanto, tem sua principal expressão naquilo que o teórico Henry Jenkins veio a conceituar como Indústria e Narrativa transmídia. Jenkins propôs esta formulação em articulação com o conceito de “cultura da convergência” para se distanciar do que ele chama de “falácia da caixa preta”, uma projeção de futuro da tecnologia, onde todos os conteúdos culturais estariam unificados em um único suporte material. Ao contrário, em sua asserção, ninguém mais quer um celular, um computador, um videogame ou uma televisão com funções únicas.

Nesta nova lógica, haveria uma profusão de suportes materiais e uma convergência dos conteúdos: *games* começaram a serem feitos para serem jogados não apenas em aparelhos

esses novos conteúdos adquiridos na internet.

concebidos exclusivamente para isso, ao passo que os aparelhos que originalmente tinham como única função o jogo, cada vez mais passaram a integrar a possibilidade de acessar filmes, internet, e outros conteúdos. Jenkins, então, afirma: “graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares” – esse crescimento quase canceroso explica adolescentes mexendo na web em cinco ou seis janelas, escutando mp3, enquanto conversam e jogam no celular, tudo ao mesmo tempo⁸⁹ - e aparentemente, o impacto psíquico disso ainda não foi devidamente avaliado.

No centro da “cultura da convergência” estaria o “impulso transmídia”, narrativas que desenrolariam através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo, uma vez que suportes e conteúdos diferentes atraem nichos de mercado diferentes ampliando a possibilidade de mercado consumidor. Nesse sentido *Assassin's Creed* (mas também *Matrix* e tantos outros) é entretenimento dessa convergência, integrando múltiplos conteúdos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em único suporte. Para tanto, criam-se não só games, mas também quadrinhos, animações, brinquedos, livros e mesmo imensas peças de publicidade – em um interesse explícito em integrar entretenimento e marketing, criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar as vendas⁹⁰.

A indústria midiática está adotando a cultura da convergência por várias razões: estratégias baseadas na convergência exploram as vantagens dos conglomerados; a convergência cria múltiplas formas de vender conteúdos aos consumidores; a convergência consolida a fidelidade do consumidor, numa época em que a fragmentação do mercado e o aumento da troca de arquivos ameaçam os modos antigos de fazer negócios. Em alguns casos, a convergência está sendo estimulada pelas corporações como um modo de moldar o comportamento do consumidor. Em outros casos, a convergência está sendo estimulada pelos consumidores, que exigem que as empresas de mídia sejam mais sensíveis a seus gostos e interesses⁹¹.

Com estes fatores em mente, devemos levar em conta que nos últimos anos a indústria do videogame foi estimada entre 65 e mais de 70 bilhões de dólares mundialmente⁹². O sucesso

⁸⁹ JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

⁹⁰ Ibidem. p. 138-139

⁹¹ Ibidem. p. 140.

⁹² Diversas fontes da imprensa discutem os números da indústria videogame, para uma perspectiva mais abrangente da indústria cultural como um todo no ano de 2011, há um estudo que compila diversas fontes, e pode indicar, se não a veracidade das informações, sua tendência de crescimento. Cf. MASNICK, M.; HO, M. *The Sky is Rising*.

da indústria de jogos eletrônicos não se limita ao campo financeiro, já que diversos outros produtos incorporaram a "linguagem videogame", como por exemplo os aplicativos para celulares que transformam os espaços urbanos em *games*. Nesse sentido, além da importância econômica mais explícita, é observável uma expansão da lógica do entretenimento, do lúdico e do virtual para múltiplas esferas da vida cotidiana, inclusive das relações educacionais e do trabalho. Também é notável como a comunidade e a indústria *gamer* passaram a reivindicar um estatuto artístico⁹³.

Esse movimento coloca certos *games*, e não outros, como exemplos de forma de arte. Os jogos tido como exemplo de arte têm espaços virtuais considerados belíssimos representados "artisticamente", dificilmente reivindicando seu estatuto pelo seu *gameplay* ou possibilidades de participação – o grande foco é a sua beleza estética ou a força de suas representações e narrativas⁹⁴. Isso não está desconectado da valorização das "artes clássicas" nem tampouco da ampliação das representações visuais no mundo moderno - naquilo que de Certeau veio a chamar de "crescimento canceroso da visão", isto é, a profusão em massa de imagens e símbolos após a revolução industrial e principalmente a partir do advento do cinema, da televisão e do crescimento da publicidade no século XX.⁹⁵

Para muitos teóricos da estética, há uma distinção entre obra de arte e entretenimento que consiste, em termos gerais, em defender que a obra de arte, dentro da perspectiva das vanguardas modernistas no século XX, é uma manifestação que pode causar choque e transformação social, ao passo que o entretenimento seria uma mercadoria que visaria à alienação das massas através do divertimento. Conforme Fredric Jameson, a obra de arte modernista em seu potencial transformador no começo do século passado passou por um processo de apropriação, institucionalização e conformação através da sua incorporação como objeto legítimo dentro da academia e das galerias de arte⁹⁶. Portanto, achamos estéril entrar na discussão, muitas vezes dicotômica, entre as duas definições e no lugar de definir os jogos eletrônicos como um ou outro, nos colocarmos a compreender o movimento dentro da indústria

TECHDIRT. Disponível em: <<http://www.techdirt.com/skyisrising>>. Acesso em 30 abr. 2012.

⁹³ Como um exemplo, após afirmar que os “videogames nunca poderiam ser arte”, o crítico de cinema Roger Ebert instaurou um grande debate com seus leitores, que só se encerrou quando ele recuou e afirmou que talvez ele “não entendesse”. Cf. EBERT, Roger. Okay, kids, play on my lawn. ROGER EBERT JOURNAL. jul. 2010. Disponível em: <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>>. Acesso: mar. 2013.

⁹⁴ BOBANY, A. **Video game arte**. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

⁹⁵ CERTEAU APUD SEVCENKO, N. **A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa**. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

⁹⁶ JAMESON, F. Pós-Modernidade e Sociedade de Consumo. **Novos Estudos Cebrap**, n. 12, p. 16-26, 1985.

de se *legitimar* enquanto arte.

Nesse sentido retomamos as reflexões da Teoria Crítica: o videogame passa a se apresentar como arte, apesar de ser um negócio. A qualidade artística dos *games* aparece como legitimadora e passa a se justificar sobretudo pela sua bem sucedida aventura econômica. Assim como na reflexão sobre Indústria Cultural em seu momento anterior, quanto mais economicamente rentáveis, mais "se definem a si mesmos como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores gerais suprimem toda dúvida quanto a necessidade social de seus produtos"⁹⁷. Essa postura alinha-se com os investimentos massivos da indústria em jogos cada vez mais complexos, interativos e que buscam uma legitimidade social como uma nova forma de arte, aproximando-se das narrativas cinematográficas.

Essa mesma lógica de incorporação à legitimidade nos é compreendida na inserção do videogame a uma continuidade de esforço do trabalho intelectual, mecânico e produtivo em uma lógica voltada ao entretenimento. Sintoma disso são os diversos projetos de “gamificação” tanto da educação quanto do trabalho que vêm sendo feitos. Uma das principais expoentes dessa perspectiva, é a ideóloga e membro do “Instituto do Futuro”, Jane McGonigal, para quem a superação da “realidade saturada” e do “trabalho chato” seria a incorporação de elementos lúdicos dos games que os tornariam divertido e mais produtivo⁹⁸. Essa perspectiva adota a ideia de que o trabalho seria pouco recompensador psicologicamente e para resolver isto, seria interessante trazer os mecanismos lúdicos dos *games* para seu interior, como pontuação sobre objetivos e metas, recompensas mais imediatas e prazerosas, e um ambiente de diversão que faria o trabalhador pensar não em um fardo a ser carregado, mas como em um *game*, algo que o traria sentido e entretenimento enquanto realiza suas tarefas.

Entretanto, apesar de sedutor, tal ideia abandona a crítica à exploração do trabalho, ao produtivismo e tantos outros problemas do capitalismo moderno em uma lógica tecnocrata e behaviorista disfarçada de melhoria da vida pela diversão. Ao advogar um paralelo com *games* que já exigem um hercúleo esforço por jogadores, que estão se dedicando por uma atividade exclusivamente lúdica, a “gamificação” do mundo do trabalho pretende solucionar suas mazelas não contestando suas estruturas, mas sim apelando ao prazer possível de ser obtido – em vez de chicotadas, pirulitos. Várias empresas, sobretudo ligadas à tecnologia que rendem

⁹⁷ ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. Tradução: Guido Antonio de Almeida. p. 100.

⁹⁸ MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012

bilhões de dólares anualmente, como o *Google*, já passaram a empregar técnicos especialistas em um ambiente com videogames, televisão, massagistas, tornando-se o “trabalho dos sonhos” para muitos, mesmo que seja uma exceção para poucos, que vêm nos últimos anos explicitando diversas críticas ao modelo. De funcionamento parecido, a indústria dos *games* já emprega centenas de *beta-testers* não pagos, jogadores que trabalham testando e encontrando problemas nas produções diante da possibilidade de serem os primeiros a jogarem os novos *games* e como uma espécie de honraria⁹⁹.

Tal perspectiva articula-se à crítica que Adorno faz às posições de Johan Huizinga acerca da unidade entre as diferentes formas de jogar, que variariam somente em grau, não em diferença qualitativa, onde o que importa é a adesão ao jogo, não seus fundamentos ideológicos, comportamentais, etc. Neste sentido, o pensador de Frankfurt aponta como a própria *forma* do jogo pode conter mecanismos de alienação e dominação dos corpos (o que não é o mesmo que dizer que o jogo é essencialmente alienante, numa acepção mais vulgar) e assim, *Homo ludens* teria falhado em perceber a acomodação do trabalho físico desagradável em um prazer secundário que habituaria as pessoas às “demandas da práxis”.¹⁰⁰

Dessa forma, se aderirmos à tese de que o mundo urbano e industrial teria capacitado pessoas para maiores reflexos e capacidade de reação, essa virtualização do real pensada em um treinamento *behaviorista* que recompensa o esforço e a produtividade talvez seja a própria consagração do conceito da alta performance, da interação dirigida em uma capacidade reativa rápida, o próprio sonho do capitalismo para seus seres sociais. E tudo isso disfarçado de um “capitalismo colorido”, multicultural, lúdico, que se importa mais com o bem-estar de seus trabalhadores que estariam se divertindo, não mais explorados pelos mecanismos da estrutura.

Muitos *games*, e aqui certamente incluímos a série *Assassin's Creed*, operam com jogabilidades e estruturas de regras que pontuam e premiam a alta performance, efetuada pelos jogadores e representada pelos avatares. Isso é, os videogames reforçam a ideologia meritocrática do esforço e recompensa, tendo como prêmios, novas fases, novos objetos *in-game*, passagens cinematográficas e “troféus”¹⁰¹, expandindo o próprio jogar a, muitas vezes,

⁹⁹ DYER-WITHERFORD, N. ; DE PEUTER, G. **Games of Empire: Global Capitalism and Video Games**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2009.

¹⁰⁰ ADORNO, T. **Aesthetic Theory**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

¹⁰¹ Os “troféus” ou “conquistas” são uma invenção da indústria dos games desde meados da década de 2000. Eles simbolizam feitos internos dentro do jogo que são premiados com uma espécie de condecoração que pode ser colocada *online* para outros jogadores verem. Esses feitos ultrapassam, muitas vezes, os objetivos “normais” de cada game se tornando desafios particulares, e uma série de *websites* podem ser encontrados na internet ensinando

se tornar indistinguível do trabalhar. De fato, muitos jogadores de fato trabalham dentro de jogos online acumulando recursos para vender a outros jogadores, resultando em proibições a esse tipo de prática ser monetarizada em moeda não-digital¹⁰². E como também é observável em muitos jogos, as pontuações e recompensas são muitas vezes programadas a funcionar como uma espécie de capital simbólico a ser utilizado dentro do *game* ou usado como distinção social.

5. Os “Jogos Históricos” enquanto gênero narrativo

Na primeira metade deste capítulo, realizamos uma síntese necessária da inserção dos jogos eletrônicos em uma continuidade histórica mais ampla, e observamos também como a história do seu desenvolvimento midiático enquanto indústria se configurou e se articulou até o lançamento de *Assassin's Creed*, cuja produção ainda nos é contemporânea. A partir de agora, nos aprofundaremos em como a História propriamente dita foi modelada a partir de um conjunto de gêneros que condicionam as formas possíveis dos jogos eletrônicos representarem e simularem o passado.

É necessário discutirmos então o que seriam “jogos que usam a História” ou, em outros termos, o que chamamos de “jogos históricos” neste trabalho. Para Kappel e Eliot, são jogos em que “jogadores podem influenciar o resultado de batalhas, campanhas e mesmo civilizações inteiras do passado” e levantam algumas questões que pretendemos responder ao longo do trabalho: 1) de que tipo de História estamos falando? 2) de que tipo de Games, e quais são suas diferentes relações com a História?¹⁰³

Para compreendermos o “gênero histórico” na especificidade dos jogos eletrônicos, devemos retomar um debate que foi feito há cerca de uma década. Assim, concordamos com os “ludologistas” quanto o não imbricamento intrínseco entre jogos e narrativas, sem desconsiderar, no entanto, as observações de Marie-Laure Ryan, para quem tem acontecido uma narrativização dos jogos¹⁰⁴. Outro teórico importante, nesse esforço de definição dos

o passo-a-passo para obtê-los, ou até mesmo um ranqueamento entre os jogadores que desejam.

¹⁰² A questão da moeda virtual ainda é controversa. A mais circulante delas é o *Bitcoin*, proibido ou desencorajado em muitos países. No tocante a *games*, o jogo *World of Warcraft* tornou ilegal a troca de seus objetos e moedas por moedas fora do mundo virtual, apesar de ainda existir um mercado negro que opera isto.

¹⁰³ KAPPELL, Mathew Wilhelm.; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013. p. 2

¹⁰⁴ RYAN, M. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**. v. 1, n. 1, 2009. pp. 43-59.

“jogos históricos” é Eric Zimmerman, defensor da ideia de que jogos possuem uma narratividade própria, distante da ideia comum de *storytelling*¹⁰⁵. Portanto, é ingênuo e impreciso deixar de constar que os jogos possuem um discurso narrativo, mesmo que completamente abstrato, mas que também podem estar diretamente conectados a uma tradição narrativa que nos é familiar.

No caso dos “jogos históricos”, essas articulações são não apenas intrínsecas mas também as mais explícitas: as representações, sejam narrativas-discursivas, sejam de espaços ou de personagens ou unidades sempre remetem a um conhecimento e a uma representação mais ampla sobre a História que ultrapassa as fronteiras do próprio jogo e recorre ao imaginário histórico construído tanto educacionalmente, como por filmes, livros e outros produtos da Indústria Cultural. Sabemos que a experiência e a consciência sobre a História é a ao menos um século hegemonicamente construída pela força das produções audiovisuais, sobretudo da indústria cinematográfica americana e europeia. Não é incomum ao discutirmos publicamente sobre, por exemplo, o Império Romano, constatarmos que a imagem mental que vêm à mente do público são filmes como *Gladiator*, *Spartacus* ou outros de igual proveniência. Esse é o alvo da crítica que a Teoria Crítica faz ao poder da Indústria Cultural sobre a psiquê do gênero humano: aproximando-se da construção onírica, seus produtos preenchem o inconsciente de referências sobre a História que podemos resgatar facilmente o polo de irradiação.

É importante deixar isso claro para nos afastarmos de perspectivas problemáticas de teorias da comunicação que acreditam num arquétipo ahistórico e universal dos símbolos humanos e seu automático reconhecimento nos produtos culturais. Mas o caráter lúdico e interativo dos jogos eletrônicos reforça um segundo desdobramento do impacto da Indústria Cultural: ao efetuarem *ações* dentro do espaço virtual, concebemos uma articulação entre o molde da psiquê e também do *comportamento*. Afinal, as regras dos jogos não são espaços neutros, e sim formas ideológicas que podem independer de seus conteúdos.

Estes conteúdos e formas tornam os “jogos históricos” reconhecíveis por referenciar imagetivamente e narrativamente a História construída por todo esse sistema: ao jogar com os *Germânicos* em *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999) ou com um renascentista que encontra Leonardo da Vinci em *Assassin's Creed II*, já existe um contexto pré-construído sobre

¹⁰⁵ ZIMMERMAN, E. “Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline”. **First Person**. Eds. Noad Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. Pp. 154-163.

esses tempos ao jogador, independente de quão familiarizado ele seja com o tempo ou a cultura em questão.

Para Uricchio, os “jogos históricos” não são um gênero, mas sim um amplo espectro de jogos que provocam as possibilidades e implicações da representação e simulação histórica. Alguns jogos permitem um “e se” com a contingência histórica, outros esforçam-se em maximizar a precisão do detalhe histórico, e em outro extremo, há jogos que lidam com o processo histórico de maneira abstrata ou estrutural, como *Civilization* (Microprose, 1991). Apesar de permitirem uma interação especulativa, se constroem a partir de visões particulares ou teorias de desenvolvimento histórico de longa duração¹⁰⁶.

Salvatti e Bullinger, por seu turno, afirmam que a invenção de personagens, diálogos e incidentes são projetados para transmitir um senso do passado generalista e oferecer verdades metafóricas para comentar e desafiar o discurso histórico tradicional. Entretanto, esse processo tem tornado as fronteiras entre a História como conhecimento e a História como entretenimento “borradas”, necessitando criticar e analisar como é operacionalizada a representação dessa História “real” e suas repercussões culturais. Em um tom dramático, mas não menos verdadeiro, afirmam que antes os *vencedores do passado escreviam a história, hoje eles a programam e a vendem*.¹⁰⁷

Cabe aqui um pequeno panorama que nos permita inserir *Assassin's Creed* nesse contexto de produção de jogos históricos, bem como exemplificar e explicar sinteticamente os diferentes modos aos quais ela é tornada jogável dentro do atual cenário da indústria. Entretanto, mesmo dentro desse panorama faremos um recorte diante da massiva multiplicidade, nos atendo à relação entre alto consumo e alta exposição aos jogadores, limitando-nos, então, a demonstrar alguns casos de jogos e séries com maiores vendas.

5.1 As formas de representação histórica

Representar a História, em qualquer veículo, é olhar a um Outro a ser representado que

¹⁰⁶ URICCHIO, William. Simulation, History and Computer Games. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey H. (Eds). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge, MA: MIT PRESS, 2005.

¹⁰⁷ SALVATI, Andre J.; BULLINGER, Jonathan M. Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

se distingue daquele que o representa. Este deve ser um fundamento básico para qualquer estudo sobre a representação. Ao nos debruçarmos sobre os “jogos históricos” como nosso recorte de pesquisa, observamos um número de especificidades no meio dessas representações, particularidades estas sobre as quais nos deteremos nos próximos capítulos ao analisar as formas através das quais elas aparecem na série *Assassin's Creed* e quais são seus significados. Por ora, descrevemos brevemente três grandes famílias de jogos eletrônicos e quais as principais formas de representação da História através da estruturação de suas regras lúdicas. Estas questões se articulam entre a representação do Outro histórico-cultural (Cap. 2) dentro de uma narrativa (Cap. 3) e de um espaço navegável e interativo (Cap. 4). Esses elementos são imbricadamente essenciais para entender os Videogames. Como um último exercício neste capítulo, antes de descrevermos como *Assassin's Creed* se encaixa no que já foi descrito, nos debruçamos também brevemente sobre as três principais formas de representação que articulam a representação audiovisual, a narrativa e o espaço lúdico.

É possível verificarmos três principais *modos* de apropriação e representação feita da História para a confecção do jogos eletrônicos: I) jogos que pretendem reconstituir narrativamente a História “tal como foi” através de um narrador que segue personagens; II) jogos que se apropriam de elementos da História, mas não pretendem serem “históricos”; III) jogos que sintetizam estruturas de espaços e processos históricos; Há também um quarto modo, que não trabalharemos aqui, que é o resgate da nostalgia “retrô” da própria história dos videogames, se utilizando propositalmente da estética de jogos antigos para a composição de games modernos¹⁰⁸.

I) Os primeiros pretendem criar um ambiente de imersão histórica que reconstituiria o passado mantendo-se o “mais fiel possível”, sendo *Assassin's Creed* seu principal expoente, mas definitivamente não o único. Estes jogos simulam um tempo passado que não mais existe e tentam inserir os jogadores como agentes individuais na história, acompanhando o cenário e os eventos narrados, e exigindo deles a ilusão de descrença para que se sintam pertencentes àquele mundo. Estes jogos vêm ganhando cada vez mais notoriedade e força dentro da indústria diante do crescente desenvolvimento da tecnologia de criação de gráficos naturalistas e tridimensionais que simulam a realidade. A operação narrativa ilusória lembra muito a da linguagem cinematográfica cujo objetivo de composição é fazer o espectador abstrair de sua

¹⁰⁸ Cf. WHALEN, Zach; TAYLOR, Laurie N. (orgs) **Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games**. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008.

posição de si e se entregar ao narrado em tela. Situam-se sobretudo na família de *Jogos de Performance*. Exemplos: *Assassin's Creed* e *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010).

Figura 1.2: *Red Dead Redemption* e o Texas de 1910

Fonte: <http://geracaojogos.com.br/artigos/especial-os-10-melhores-jogos-de-ps3/>

II) Outro principal modo são os jogos que com elementos que reinterpretam, se inspiram ou fazem “pastiche” da história junto com representações que não necessariamente remetem ao passado. Estes são jogos que se apropriam de certos elementos históricos para composição do cenário por uma questão estética ou narrativa: *God of War*, por exemplo, se passa em uma “*Dark Side of Greek Mythology*”¹⁰⁹ – os cenários, personagens e “monstros” são inspirados na mitologia grega, mas tornados brutais e grotescos; *Monkey Island* se passa em um Caribe oitocentista recheado de piratas, mas cheio de autorreferências à Indústria Cultural, como montanhas-russas e máquinas de latinhas de *grog*. Esses jogos não têm a preocupação de serem “históricos”, pois usam elementos que representam a História como símbolos estéticos em sua montagem, seja em um tom cômico, ou para inspirar um passado em suas fantasias. Bem como o primeiro grupo que tenta compor uma ilusão da descrença, muitos destes seguem o mesmo procedimento, ainda que diante dessa perspectiva de pastiche histórico, não seja necessariamente este o objetivo. Exemplos: *God of War* (SCEA, 2005), *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm, 1989) e *Rock of Ages* (Atlus, 2011)

¹⁰⁹ MAKING OFF: *God of War III*. SCEA, 2009.

Figura 1.3: A mitologia grega reimaginada – topo do Monte Olimpo em God Of War III

Fonte: <http://www.pushsquare.com/news/2015/07/>

III) Os jogos do terceiro grupo estão preocupados com a simulação de grandes coletivos, com a estrutura social funcionante e o desenvolvimento histórico em curso – jogos de estratégia fundamentalmente se estabelecem dentro disso. Estes jogos, diferentemente dos anteriores, ignoram a ilusão da descrença, já que ainda pretendem uma verossimilitude com o passado, mas desta vez procurando representar esteticamente a arquitetura, as vestimentas de “unidades” e simular formações sociais e regimes políticos. A preocupação central não é o de fazer crer no ambiente histórico “tal como foi”, e sim simular o *recorte estrutural*, a *passagem do tempo* e o *processo histórico*. Se os primeiros são amplamente centrados no *sujeito da história*, estes mais preocupados com a organização social e sua estrutura. Exemplos: *Civilization V* (Firaxis Games, 2010), *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) e *Rise of Nations* (Microsoft, 2003).

Figura 1.4: *Civilization V* (Firaxis Games, 2010) – o desenvolvimento das nações

Fonte: <http://civilization-v-gods-kings.softonic.com.br/>

6. Os “Jogos Históricos” enquanto gêneros e lúdicos e objetivos de jogo

É do caráter particular da linguagem dos *games* a existência de uma tensão entre narrativa e jogabilidade. Nesse sentido, os “jogos históricos” articulam diferentes gêneros lúdicos e objetivos de jogo às narrativas, símbolos e cenários que, dialeticamente, se apropriam da História e estabelecem um modo de funcionamento próprio, estruturando a narrativa e as regras do jogo no intuito de simular o comportamento da ação de indivíduos e processos históricos. Teóricos como Espen Aarseth apontam como além da representação (que ele entende como a semiótica audiovisual), os jogos eletrônicos são particulares pela *simulação* de comportamentos programados matematicamente a emular a realidade.¹¹⁰ Para William Uricchio, diferente das representações, que tendem a ser fixadas por natureza, as simulações são capazes de “gerar encontros incontáveis que podem ser subsequentemente fixadas como representações”. Em outros termos, a simulação seria uma máquina para produzir representações especulativas e condicionais.¹¹¹

¹¹⁰ AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

¹¹¹ URICCHIO, William. Simulation, History and Computer Games. In.: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN,

Essa “simulação” da História ultrapassa a dimensão de sua representação áudio-imagética e narrativa, pois pressupõe o estabelecimento de uma base matemática que determina ações e reações programadas com base em funções. Indivíduos e grupos se comportam de acordo com regras pré-estabelecidas de movimentos, e assim, do micro ao macro cosmo, suas ações são ordenadas de acordo com visões determinadas dos produtores sobre seu funcionamento. Em outras palavras: o programador pode decidir que uma dama da sociedade sempre ande mais lenta e cuidadosamente que um soldado, e enquanto a primeira desvia o olhar e o trajeto, o outro é condicionado a manter o curso reto e começar uma briga com quem trombar. Grupos considerados “primitivos” podem ser sempre violentos e nunca “evoluir” tecnologicamente, enquanto outros são programados a progredir em uma escala civilizacional. O acúmulo e desenvolvimento de recursos materiais pode estar programado como a função primordial de *status* dentro do jogo, em detrimento de outros.

Os “jogos históricos” podem ser, portanto, compreendidos como *games* que de alguma forma (pretendendo um suposto realismo ou não) representam e simulam algum tempo histórico que já não mais existe, ou que se apropria de elementos deste passado para sua composição. Sobretudo, nos parece que o olhar com que as produções culturais concebem e pretendem representar a História é fundamentalmente diferente daquele que concebe um mundo puramente de ficção, presentista ou futurista. Apesar da busca por uma verossimilhança estar presente em muitos games, independentemente de seu recorte temporal, a representação histórica busca em referências conhecidas do passado a sua legitimidade de composição.

Os jogos eletrônicos são difíceis de serem classificados dentro de qualquer taxonomia lúdica, por que distinguem-se em múltiplas variações por seus suportes e controladores materiais, por sua composição gráfica, seu gênero lúdico e mesmo gênero narrativo. Se nos atentarmos, como exemplo, aos “jogos de bola” - que incluem esportes como vôlei e futebol - veremos que eles variam fundamentalmente na forma da bola, do espaço jogado, do número de jogadores, na disposição corporal e nas regras - sem contar outras questões sociais envolvidas¹¹². Já um jogo eletrônico pode variar em qual máquina é utilizada, qual é a tela, o controlador, a mídia física, em qual espaço é jogado, a disposição corporal, bem como variar em um enorme número de gêneros lúdicos que se intercambiam com os gêneros narrativos, resultando em que cada game individualmente tem seu próprio funcionamento e impõe uma necessidade de se

Jeffrey H. (Eds). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge, MA: MIT PRESS, 2005.

¹¹² Como definições de “igualdade”, “jogo justo”, “esportização”, dentre muitos outros.

aprender como jogar, mesmo que exista um referencial a priori de jogos parecidos.

Estes *gêneros lúdicos* são as designações de como propriamente os *objetivos de jogo* articulam-se para a criação de estruturas de regras que definem o que o jogador pode, deve ou precisa fazer para realizar o que cada *game* particular define como prioritário. Um jogo de “Plataforma” como *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1989) exige que o jogador atravesse as “fases” controlando o avatar a saltar, correr, desviar ou “pisar” em seus inimigos, priorizando a superação destes obstáculos para chegar ao final do nível. Em *God of War* (SCEA, 2009), um jogo de “Ação”, exige que ele também percorra o cenário para passar de “fases”, mas sua prioridade é forçar o jogador a “combater” uma miríade de inimigos, cada quais são suscetíveis a determinadas estratégias, armas e outras habilidades. Já em *Starcraft* (Blizzard, 1998), o jogador deve controlar não um avatar, mas sim gerenciar unidades e recursos para expandir seu domínio sobre o espaço. Em nossa pesquisa nós conseguimos diferenciar mais de quarenta gêneros lúdicos distintos que priorizam certos objetivos em detrimento de outros e estruturam-se de forma diferente¹¹³.

Em cada um destes, os elementos audiovisuais, simbólicos e narrativos direcionam a atenção e imersão com o jogo.

O que pretendemos descrever e analisar aqui é como os gêneros lúdicos se fundem com o gênero narrativo histórico e se estruturam através da articulação entre representação e estrutura de regras para um jogo. Um dos exemplos mais claros da fusão entre narrativa e regras aparece no gênero do *survival horror*¹¹⁴: um conjunto de jogos que apropria da narrativa e da composição visual de filmes de terror e cuja jogabilidade é submetida a servir o propósito de representar a fragilidade do jogador: suas regras podem, por exemplo, envolver combate a longa distância e requerer mira e precisão, projéteis, armas de fogo e veículos. Também estão presentes combates com avatares humanos, ou monstruosos, entretanto diferentemente de outros gêneros com regras semelhantes, neste, a munição é limitada, o espaço restrito, e os inimigos aparecem sem aviso, sendo difíceis de combater pelo jogador, muitas vezes o obrigando a fugir e se esconder, criando um clima de terror diante de sustos e da necessidade

¹¹³ Infelizmente, fugiria demais à nossos objetivos elencar e descrever todos eles. A imprensa, os produtores e as comunidades de jogadores desenvolveram ao longo dos anos inúmeras classificações para estes jogos, com poucos consensos. Alguns dos mais famosos são Plataforma, Ação, Aventura [*Point and click*], RPG, Luta, Estratégia, Esportes, Corrida, Puzzle, mas há muitos outros.

¹¹⁴ Um livro nacional já foi feito trabalhando este gênero. Cf. MASTROCOLA, Vicente M. *Horror ludens. Medo, entretenimento e consumo em narrativas de video games*. São Paulo: Vitrus, 2014.

de sobrevivência.

Uma das classificações que nos chama atenção é a taxonomia criada por Wolf e Perron em que nomeiam quarenta e dois gêneros de jogos. Esse sistema de classificação delimita as especificidades dos múltiplos gêneros de jogos eletrônicos e impõe a necessidade de entender que cada jogo individual pode pertencer a mais de um gênero em específico¹¹⁵. Essa abordagem fragmentada nos ajuda pouco a compreender os jogos dentro de categorias que aglutinam certos modos de jogo e regras em gêneros específicos, entretanto, sua listagem é profícua em demonstrar os diferentes *objetivos de jogo* dentro dos *games*. Por exemplo, Wolf e Perron definem “Pegar” e “Coletar” como um gênero de jogo, entretanto, há uma profusão de jogos que utilizam-se destas mecânicas, entretanto, não se definem por elas. O próprio *Assassin's Creed* possui diversos objetos colecionáveis que podem ser “coletados”, com pouca ou nenhuma influência sobre o espaço, a narrativa e a estrutura de regras mais ampla.

Abaixo, tomamos a liberdade de revisar os autores e listar não exaustivamente esta miríade de *objetivos de jogo*¹¹⁶:

“Abstrato”, “Investigação”, “Vida Artificial”, “Jogos de Tabuleiro”, “Capturar”, “Jogos de Carta”, “Pegar e Coletar”, “Perseguição”, “Combate”, “Desviar”, “Dirigir”, “Fuga”, “Luta”, “Voo”, “Aposta”, “Filme Interativo”, “Simulação Administrativa”, “Labirinto”, “Percurso de Obstáculos”, “Jogos de Papel e Pena”, “Pinball”, “Salto em plataforma”, “Jogos de Programação”, “Solução de Enigmas”, “Perguntas e Respostas”, “Corrida”, “Desenvolvimento Estatístico”, “Escolha de Diálogos”, “Dança e Ritmo”, “Atire-em-todos [Shoot 'em Up]”, “Simulação”, “Esportes”, “Estratégia”, “Jogos de Mesa”, “Alvo”, “Aventura de Texto”, “Simulação de Treinamento”, “Furtivo”.

Outra diferenciação notável é a respeito do propósito de cada *game*. Apesar de o conceito “jogar” estar estreitamente vinculado à ideia de entretenimento, há diversas formas de jogos

¹¹⁵ WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (org). **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003.

¹¹⁶ É importante deixar claro a distinção entre o que chamamos de *gêneros lúdicos* e os *objetivos de jogo*. Os *gêneros lúdicos* estruturam e priorizam certos *objetivos de jogo* e não outros. No supracitado exemplo de *Super Mario Bros.*, um jogo de gênero lúdico Plataforma que inclui os objetivos Capturar, Pegar e Coletar, Desviar, Labirinto, Percurso de Obstáculos, dentre outros, mas não se resume a nenhum deles, priorizando este último. É também importante distinguir dos “verbos” que Chris Crawford designa como as ações possíveis: saltar, correr, etc. que fazem parte de cada um dos objetivos.

eletrônicos cujas diferenças não são de gênero lúdico ou narrativo, por que o importante não é o que está sendo contado, e de qual forma, mas qual é sua finalidade. Sem dúvidas os *games* mais caros, tecnicamente mais desenvolvidos e de cifras milionárias, são os voltados ao “simples divertimento”, mas há também toda uma produção voltada a outros propósitos e incluem jogos educativos, voltados a treinamento, *Serious Games*, publicitários (Advergates), artísticos, missionários-religiosos, dentre outros. Mesmo dentro dos jogos de entretenimento, há algumas distinções feitas de acordo com público alvo, que determinam diretamente o papel deles dentro da lógica da indústria. Desde os anos 2000, dentro dos jargões da cultura dos *games*, é absolutamente essencial a distinção entre *games casuais* e *hardcore*: o primeiro define jogos mais simples tecnicamente destinados a um público não jogador, portanto dotados de menor complexidade em sua jogabilidade, enquanto o segundo define *games* para “verdadeiros jogadores” em uma construção moral que distingue quem *sabe jogar* e quem *não sabe*.

Em nossas pesquisas, verificamos uma imensa discussão fragmentada sobre a categorização dos jogos, sem qualquer padrão consensual e estabelecido nem pela imprensa especializada ou por trabalhos acadêmicos. Sem querer solucionar esta contenda aqui, definimos que os jogos eletrônicos podem ser divididos em três grande famílias de jogos: os *Jogos de Performance*, os *Jogos de Construção e Gerenciamento Social* (que no jargão comum são chamados de jogos de “estratégia”) e os *Jogos que simulam atividades específicas* do mundo não virtual.

Este último grupo representa um certo número de gêneros de jogos que variam entre modalidades lúdicas que não tem origem virtual, esportes, *puzzles*, controladores de veículos, e uma gama de outros. A apropriação da História nestes jogos não é sistemática, e em geral, trabalham com pequenos elementos do passado por razões estéticas em suas representações. Um destes jogos podem ser observados abaixo em *Rock of Ages*, cujo *gameplay* pede que o jogador controle uma “rocha divina” através de caminhos de obstáculos temáticos da História, onde o objetivo é destruir objetos e acumular pontos até alcançar o final.

Figura 1.5: *Rock of Ages* – Um *puzzle* que passa por caminhos de tema “histórico”

Fonte: <http://www.giantbomb.com/articles/qa-rock-of-ages/1100-2261/>

No caso de *Assassin's Creed*, o épico histórico é narrado através de um protagonista que é um Assassino, implicando uma jogabilidade que impõe ao jogador a necessidade de furtividade e combate, sobretudo a curta distância. Além disto, a exploração do espaço histórico se dá através de diversos padrões de movimentos que incluem caminhada, corrida, escaladas e saltos para atravessar as multidões e permitir subir em localidades históricas.

Entretanto, são nos *Jogos de Performance* e nos *Jogos de Construção e Gerenciamento Social* e que encontraremos quantitativa e qualitativamente a representação e simulação da História em sua articulação entre narrativa e jogabilidade.

6.1 Jogos de Construção e Gerenciamento Social

De certo a grande concentração de “jogos históricos” são os que se situam nos *Jogos de Construção e Gerenciamento Social*. Estes games se concentram na construção, planejamento, disposição e gerenciamento de estruturas e relações sociais, em pequena e/ou grande escala. Esse grupo atravessa jogos de desenvolvimento de longevas civilizações, a espaços urbanos ou rurais, instituições ou parques temáticos e até a manutenção da vida social e afetiva de avatares humanos e de outras espécies. Originam-se nos de jogos de tabuleiro de guerra e estratégia que

acabam se expandido por uma miríade de estruturas de regras. Apesar de não ser exclusividade do tema histórico, este figura na maior parte dos jogos do gênero por um princípio fundamental: o desenvolvimento de uma civilização ou de uma cidade. Muitos destes jogos vêm acompanhados de glossários e modos de “campanha” e “cenário” que emulam situações históricas “concretas”. Diferentemente do que veremos nos *Jogos de Performance*, a narrativa é um acompanhante de alguns destes modos dos jogos, não exercendo uma função estruturante no *game*.

Três grupos podem ser considerados em função de sua escala e de seus objetivos: em um primeiro a ênfase está na mobilidade de unidades e na construção das infraestruturas e estruturas econômico-sociais de uma “civilização” ou de uma cidade. O gerenciamento das estruturas e infraestruturas econômicas e sociais, assim como a mobilização de unidades e as estratégias militares são manipuladas pelo jogador em “tempo real”, isso é, a ação do jogador tem efeito imediato, e a ação dos adversários (seja o computador ou de um adversário humano) são concomitantes ou em “turnos” – entre a ação do jogador a concretização desta, há um tempo estipulado, e a ação de adversários têm lugar antes ou depois. Dependendo do tipo, o jogo requer maior dinamismo ou prioriza o planejamento na observação e controle dos recursos em sua disposição espacial no mapa. Exemplos incluem as séries históricas *Age of Empires* e *Civilization* e outras de fundamental expressão como *Warcraft* e *Starcraft*.

Grande parte destes jogos de “civilização” usam este conceito no sentido mais clássico do Estado ocidental – diríamos mais especificamente, no sentido generalizado de um Estado moderno capitalista, organizado racionalmente, cujas ações levam sempre ao crescimento progressivo e evolutivo de seu poder tecnológico, econômico, político e territorial. Para Eucídio Arruda, tal noção de Estado e civilização evoca síntese, expansão e domínio, que são objetivos do jogo, ainda que jogadores possam criar outras relações baseadas em distribuições de poderes diferentes daqueles pretendidos pelo jogo¹¹⁷. Colocamos também a noção de que estes Estados são concebidos dentro da ideia uma gestão administrativa empresarial que deve ser gerida através do controle de recursos humanos, materiais e seu desenvolvimento e expansão.

Os mais famosos e bem vendidos jogos deste gênero são a série *Age of Empires*, *Civilization* e *Rise of Nations*, cujos títulos já dizem bastante sobre a teoria histórica que sustenta sua estrutura: uma ideia de progresso civilizacional imperialista. Dadas as diferenças

¹¹⁷ ARRUDA, E. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas: Alínea, 2011. p. 117

de jogabilidade entre cada um deles, a premissa que os sustenta é desenvolver econômica, militar e tecnologicamente uma *nação* desde uma remota “Idade da Pedra”, até alcançar seu “fim da História” (na acepção senso-comum da frase de Fukuyama) no molde capitalista tecnocrata moderno. Em suas variâncias, “modelos de governo” distintos como Comunismo, Liberalismo ou Fascismo podem ser adotados na gestão micro de sua organização de produção, mas ainda se pautam absolutamente numa lógica teleológica da História, na acumulação primitiva de capital (simbólico, representado por reservas naturais, como outro, pedra ou madeira), e a conquista ou defesa de território. Acordos diplomáticos ou troca econômicas são ferramentas nesse processo de desenvolvimento e índices como cultura ou sociedade são dados estatísticos que algumas vezes influenciam de alguma forma uma ou outra mecânica de jogo. Kappel e Eliot apontam como em *Civilization V*, trocas econômicas não produzem identidades ou crenças e o “outro primitivo” é representado incapaz de se transformar e progredir, se tornando cada vez menos relevantes.¹¹⁸

Figura 1.6: Age of Empires 3: British Musketeer Rush vs. Germans on Great Plains

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=NBVS7Ek0ic8>

¹¹⁸ KAPPELL, Mathew Wilhelm.; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

Na imagem acima, podemos ver uma colônia britânica em *Age of Empires III*. Iluminada no centro da imagem estão as “Barracas” (quartéis), construção que permite desenvolver a força militar, à direita trabalhadores produzindo o “capital-madeira” e à esquerda, no edifício maior, o *Town Center*, construção presente em quase todos os jogos deste gênero, na qual os recursos, as tecnologias e o centro de poder são centralizados. O modelo destes jogos, apesar de seguir o do Estado Moderno e Nacional, estrutura-se a partir da lógica de Cidades-Estado cujos centros são responsáveis pelo desenvolvimento das várias cidades-colônias e suas expansões. Novamente, com certa variabilidade entre os jogos individuais, por exemplo, novos jogos, como *Rise of Nations* operam com o conceito de “Fronteira”, colorindo o espaço, que mesmo não ocupado, pertence a determinada nação.

Estes jogos enfim, trabalham de perto conceitos como o de “processo” e “causalidade” históricos e um certo número de autores debate o quanto eles podem ser instrumentos para inspirar educativamente nos jogadores a ideia de mutabilidade da História, a partir da perspectiva de que ela não necessariamente seguiria seu curso diante da variabilidade dos resultados dos jogos¹¹⁹. Assim, para estes autores, o Império Asteca vencer os colonizadores espanhóis demonstraria a casualidade histórica e que ela não seria predeterminada, e sim fruto dos seus arranjos contemporâneos e de eventualidades.

Em um segundo gênero, o foco é a organização espacial das estruturas e da população interna de uma cidade ou espaço privado. Esse concentra-se menos na mobilização de unidades e no levantamento de “recursos”, e mais na construção, loteamento e a organização espacial das estruturas e das populações que lá habitarão ou simplesmente frequentarão e gastarão “dinheiro”. Provavelmente o jogo mais proeminente deste gênero seja *Sim City* ou *Roller Coaster Tycoon*, mas, apesar de pouco explorados pela bibliografia, alguns destes jogos simulam a administração de uma cidade histórica, como as *civitas* romanas na série *Caesar* ou em *Glory of the Roman Empire*. Outros jogos da mesma produtora trazem *polis* gregas em *Zeus* ou cidades egípcias em *Pharaoh*.

Ainda pautados na administração de um Estado onisciente, voltam-se ao planejamento urbano e lidam com uma administração que tem o acesso a melhores condições urbanas e acesso à cultura como plataformas para ascensão social. Em *Caesar III*, por exemplo, para sua cidade

¹¹⁹ APPERLEY, Tom. Modding the Historian’s Code: Historical Verissimilitude and the Counterfactual Imagination. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury, 2013.

desenvolver *villas* mais ricas, é necessário que a região tenha acesso à água, estar na rota de vários suprimentos de alimentos e *commodities*, além da proximidade a “centros culturais” como arenas e teatros. A inabilidade em solucionar a pobreza material através do bom gerenciamento pode levar a incêndios e revoltas sociais.

Figura 1.7: *Caesar III*: a neighborhood

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=_QEIAeIqSHA

Um último grande gênero destes jogos de gerenciamento é o nível de escala da interação social entre indivíduos e a manutenção da vida, entretanto, há uma escassez de jogos históricos dentro deste. São jogos que simulam a vida social de um ou mais indivíduos e focam-se na construção de relacionamentos, trabalho e o cotidiano ou que simulam o cuidado a indivíduos e animais de estimação, que estão praticamente à mercê das intervenções do jogador. O exemplo mais conhecido e notável deste tipo é *The Sims* ou o “bichinho” virtual *Tamagotchi*. Entretanto, não há casos conhecidos de jogos históricos do gênero.

6.2 Jogos de Performance

Nosso principal foco nesse trabalho diante da série em recorte são os *Jogos de Performance*, por que diferentemente dos outros gêneros que focam em lidar com coletivos, seja em gerenciamento de civilizações, cidades, ou em simulações de esportes de grupo, ou mesmo em jogos que focam no controle individual de avatares (como os simuladores de avião), os *Jogos de Performance* concentram-se no específico controle de um ou mais avatares individualizados, com distinções e personalidades estéticas que o diferenciam e contextualizam suas ações em um curso narrativo, ainda que jogos de outras famílias possam compartilhar alguns de seus elementos.

Esses jogos incluem uma grande variedade de gêneros em distintas proposições como jogos restritamente voltados ao combate (corpo-a-corpo ou atirando) passando por fases, jogos de “luta” em um ringue, jogos voltados à superação de obstáculos através de corrida e saltos (plataforma), RPG’s¹²⁰ que levam em conta o desenvolvimento estatístico e narrativo dos personagens ou jogos cujo objetivo é a solução de enigmas e adversidades através da exploração de diálogos e da interatividade com o cenário (*graphic novels* ou os chamados *Point and Click*). Do ponto de vista das regras do jogo, podemos observar que os *Jogos de Performance* priorizam e dão ênfase ao enfrentamento, confronto ou embate direto de um personagem com alguma espécie de obstáculo: desde combates com um ou mais inimigos a obstáculos de cenário e quebra-cabeças mentais (*puzzles*).

Os “jogos históricos” aparecem aqui, mais do que nos *Jogos de Gerenciamento*, utilizando a História como o fio narrativo condutor do jogo e impõem ao jogador a imersão e interação com este espaço. O ângulo do olhar historicizante tem pouca variabilidade entre os múltiplos gêneros que aqui encontramos, voltando-se ao narrador (onipresente ou não, consciente ou não) estabelecer-se enquanto uma câmera que segue os passos do avatar controlado pelo jogador através da sua interação com o espaço.

As principais diferenças entre os gêneros aparecem nas diferentes formas de ultrapassar

¹²⁰ Os RPG’s, sigla para *Role Playing Games*, ou “Jogo de Interpretação de Papéis” é um termo comum para duas modalidades de jogos: os RPG’s de “mesa”, regidos por sistemas de regras específicos e conduzidos por um Mestre-Narrador e participantes, que interpretam personagens em determinados cenários; e os RPG’s de jogos eletrônicos, que se apropriam da estrutura de regras codificada matematicamente em dados estatísticos e aleatoriedade que é o usual aos de “mesa” e os aplica ao ambiente computadorizado, que assume o papel de “Mestre-Narrador” e restringe a “interpretação de papéis” às ações possíveis dentro do *game*.

os obstáculos ao avanço do jogado, e dessa forma, também estabelecemos três grandes grupos de *games* baseados em sua jogabilidade e regras:

1) Um primeiro grupo põe ênfase no *gameplay* que requer coordenação motora como aspecto fundamental de sua jogabilidade. No jargão comum, são jogos de “Ação”, isso é, a primazia se dá no envolvimento ativo de comandos do jogador em enfrentamento à resposta da máquina. Há uma série de gêneros distintos que podem ser englobados, desde “Plataformas” (como *Super Mario* ou *Chuck Rock*), jogos de tiro em primeira pessoa (*Counter Strike* e *Call of Duty: Modern Warfare*), de luta (*Street Fighter*), espionagem (*Metal Gear Solid*), etc. *Assassin's Creed* segue primordialmente esse primeiro grupo: e dada sua complexidade, funde em sua experiência os gênero de *exploração e aventura*; *plataforma*; *combate a curta distância e stealth*.

2) Um outro grupo foca menos na coordenação motora e sim na exploração, solução de enigmas e na administração de recursos pessoais. A maior parte dos “RPG’s de Videogame” se define por isso: mais do que a superação de obstáculos imediatamente nocivos ao jogador, é importante administrar uma série de elementos como equipamentos, dados estatísticos, e explorar localidades a fim de descobrir soluções. Exemplos incluem as séries *Final Fantasy*, *Elder's Scroll*, *Fable*. Sobretudo a partir de *Assassin's Creed II*, os jogos da série passam a incorporar armas e equipamentos diferentes que servem para situações distintas e alteram a capacidade estatística de infligir ou se proteger de dano. Além disso, o acúmulo de recursos através da aquisição de “imóveis” e a exploração das cidades passam a incorporar pequenos *puzzles*.

3) Um último grupo pode ser distinguido, no qual a solução de enigmas, a *storyline* e a interação narrativa são o grande enfoque – onde o *game* se assemelha muito a uma *storytell* jogável: descobrir “o que fazer”, conversar com personagens e superar *puzzles* que avançam a história são suas principais preocupações. São os jogos chamados *Point & Click*, os filmes interativos e jogáveis, as *graphic novels* e outros subgêneros. Limitadamente, *Assassin's Creed III* trabalha com esse gênero colocando uma série de *quests* que envolvem conversar com os habitantes da *Homestead*, e *Assassin's Creed Unity* e *Syndicate* com as *quests* de solução de crimes em Paris e Londres. Os jogos históricos dificilmente vêm a essa seara, com algumas poucas inclusões mais conhecidas, como a série *Monkey Island*, que se passa em um Caribe oitocentista “modernizado”.

Figura 1.8: Monkey Island II: Lechuck's Revenge

Fonte: <http://lparchive.org/Monkey-Island-2/Update%2037/>

Enquanto os *Jogos de Gerenciamento* estruturam a História através de uma perspectiva processual e estrutural, é facilmente verificável que os *Jogos de Performance* mudam a óptica para uma perspectiva individual. A teoria da História que fundamenta estes jogos é a da história-acontecimento, dos grandes eventos, das conjunturas de tempo limitado, vividas e vivenciadas pelos personagens da narrativa, que são agentes em seu interior. O que orienta e dá sentido para estas narrativas históricas é a imersão no passado e a ação interativa sobre ele. Ademais, a centralidade gira em torno do indivíduo controlado pelo jogador, cujas mudanças e continuidades históricas do mundo ao seu redor recaem sobre ele. Trata-se, pois, da primazia do sujeito e do evento individual sobre o processo histórico de raízes sociais e de média e longa duração.

A narrativa que se centra no sujeito possui seus fundamentos em outras artes dramáticas muito anteriores aos *games*, enquanto podemos retomar as origens deste tipo de jogabilidade até o início da indústria com *Pac-Man*. São estes jogos que figuram os maiores sucessos dentro da indústria dos videogames em termos econômicos e culturais. Personagens como *Super Mario*, *Pac-Man*, *Sonic the Hedgehog*, *Kratos (God of War)*, *Link (The Legend of Zelda)* nascem dentro deste gênero e são conhecidos mundialmente até pelo público não-jogador. E

tantos outros personagens de narrativas literárias ou cinematográficas já foram incorporados a games deste tipo. *Assassin's Creed* é fundamentalmente um jogo de personagem: o jogador controla os personagens assassinos em sua experiência pela narrativa do passado.

De certo, os jogos históricos se articulam dentro desse processo, como é o caso, por exemplo de *Chuck Rock* (1991) (Fig. 1.9). Um jogo de *plataforma* bidimensional com o tema “pré-história”, com comandos e objetivos muito próximos dos demais clássicos do período, e cujo contexto narrativo aparenta mais uma espécie de “pano de fundo” do que uma narrativa complexa característica dos jogos eletrônicos posteriores. A expansão da narrativa, como mencionado, se articula à tridimensionalização sobretudo a partir de metade da década de 1990, como no caso de *Time Commando* (1996). Este pode ser considerado uma espécie de precursor da representação histórica em relação a *Assassin's Creed* por ser o primeiro jogo que tenta reconstituir em um ambiente tridimensionalmente navegável diversos tempos históricos.

Figura 1.9. *Chuck Rock* (Sega Master System, 1991)

Fonte: <http://www.playeronepodcast.com/2011/01/10/>

Figura 1.10: Time Commando – Fase 1: Pré-História

Fonte: <http://paulthetall.com/time-commando-mac/>

Entretanto, é necessário problematizarmos a relação entre narrativa e estes jogos antes que sigamos adiante em nossa análise, reposicionando a perspectiva de que os *Jogos de Performance* teriam uma relação direta com sua matriz narrativa, sobretudo ocidental, onde o narrador acompanha o protagonista. Para Beatriz Sarlo, os videogames provam a possibilidade de existência de um “sistema de personagens sem narrativa”. Em seu ensaio, a filósofa argentina, ao visitar espaços de *arcade* nos anos 1990, define uma modalidade que chama de “videogames clássicos” que teriam por característica a própria *rejeição da narrativa*. Em sua argumentação, nestes jogos "não há uma história, e sim unidades regulares, ao final das quais o jogador fica sabendo se ganhou ou perdeu" e o "suspense depende das contas que a máquina e o jogador fazem depois de cada troca de tela, a cada acionamento de botão ou movimento de alavanca"¹²¹. Estes dois elementos vão manter certa coerência até hoje mas se transformar na

¹²¹ O que Sarlo conceitua em seu ensaio como "videogames clássicos" são somente um segmento - significativo - mas não amplo dos *games* que existiam então, e não deve ser arriscado imputar que as *Máquinas Clássicas* de Pacman e demais "videogames de personagem" que ela convoca são limitados apenas a determinados gêneros de jogos, aqueles que posteriormente foram convencioneados a chamar de videogames de *aventura* ou *plataforma*. Entretanto, o que há de original no pensamento da autora é a reflexão sobre o caráter de *novidade* destes jogos: se *games* de futebol e outros esportes trazem jogadores interessados naquilo que os lembra, estes deixariam bem claro a "lógica da variação e repetição que é a lei do jogo. E também assinalam que o segredo está num limite nítido entre ciclos de peripécias e vazio de sentido narrativo" Cf. SARLO, Beatriz. **Cenas da Vida Pós-Moderna:**

medida em que toda a produção de *games* começa a passar por um processo de *narrativização* sobretudo no final dos anos 1990. O sistema de personagens sem história passam por uma dupla mutação: os personagens passam a quase universalmente possuírem uma história e personalidades próprias e destacadas e a história, isto é, a narrativa, passa a integrar mais substancialmente o modo operacional.

O percurso dentro da indústria dos *games* que culmina no contexto de produção de *Assassin's Creed* passa sobretudo pelas transformações deste processo, cujas tensões se verificam nas disputas conceituais em torno da legitimação dos *games* enquanto arte e mídia narrativa.

7. O processo de narrativização dos *games*

No momento em que foi produzido o primeiro *Assassin's Creed*, as discussões entre ludologistas e narratologistas no campo acadêmico já existiam há alguns anos, inauguradas sobretudo pelo debate que o periódico online *Game Studies* estabelece com autores que defendem o potencial narrativo dos jogos¹²². Os autores deste periódico travam uma batalha conceitual em defesa da prioridade lúdica dos jogos, que estaria se perdendo frente a “colonização” tanto dos estudos sobre narrativa quanto dos próprios jogos estarem cada vez mais articulando a narrativa e a jogabilidade. Autores como Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Jesper Jull e Markku Eskelinen se auto-intitulam “ludologistas” ao afirmar que a narrativa não é uma exigência intrínseca aos *games*. De fato, é observável com a proliferação de jogos de produtoras independentes e de baixo orçamento nesta década, que a “história” de um jogo pode ser absolutamente deixada de lado em primazia da jogabilidade.

Para além da suposta narrativização dos jogos, Eric Zimmerman, por sua vez, considera que não é possível pensar videogames nos modelos teóricos da narração clássica e propõe que os jogos eletrônicos sejam compreendidos como dotados de uma espécie de narratividade própria diferente de outras mídias, com objetivos e caminhos distintos. A especificidade da estrutura lúdica dos ludologistas é apropriada e concebida como detentora de um novo modo de experienciar o mundo¹²³.

Intelectuais, arte e Vídeo-Cultura na Argentina. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997. Trad. Sérgio Alcides.

¹²² GAME STUDIES. Disponível em: <<http://www.gamestudies.com>>. Acesso em: 15 ago. 2012.

¹²³ ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline.

O que nos interessa é salientar o caminho pelo qual hegemonicamente a indústria de games caminhou nas últimas décadas: o caminho da *narrativização* e *tridimensionalização* do espaço lúdico e virtual dos jogos eletrônicos. Em debate com os “ludologistas”, Marie-Laure Ryan descreve um processo de “narrativização” dos videogames, onde suas estruturas de regras são imediatamente inseridas em um contexto narrativo ou intermediadas por interrupções que contam uma história, através de diálogos ou cenas construídas a partir de uma lógica hegemonicamente cinematográfica¹²⁴.

Cada jogo eletrônico possui uma forma muito particular de estruturar sua narrativa. Há pouca padronização mesmo na estruturação de seus arcos narrativos, apesar de quanto mais se aproximam da lógica cinematográfica, mais se aproximam da estrutura narrativa clássica. Embora grande número de gêneros e jogos tenha feito parte desse processo, passando a incluir “modo história” ou “campanha” e representações mais estilizadas com componentes narrativos, são os *Jogos de Performance* que passam a ser os principais propulsores e portadores do elemento narrativo em suas regras e jogabilidade.

Este processo de narrativização levam estes *games* sobretudo a se basear na descrição feita de Joseph Campbell sobre a *jornada do herói* e o *monomito*¹²⁵. O jogador controla um único avatar ou um grupo de avatares e os conduz através de uma “jornada” que constitui-se em “fases”, “níveis” ou “episódios” e tem um propósito final (mesmo que seja continuar infinitamente “passando de fase”), dentro de uma estrutura ludológica e narrativa, a ser alcançado. Esta forma que centraliza em torno do objetivo final conduz dentro das regras do jogo o que o jogador *deve* fazer: derrotar todos os inimigos, infiltrar-se em um castelo, assassinar alguém, fugir de um navio, etc.

As unidades regulares sem história descritas por Sarlo eventualmente foram substituídas pelas *quests*, um termo que em acordo com Jônatas Oliveira poderia ser traduzido como “busca”, “jornada” ou “missão”, mas que passam a ter um significado dentro dos *games* bem mais preciso, pois passam a ser “dispositivos narrativos”, ou então “pequenas cápsulas

In: WARDRIIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004. pp. 154-163.

¹²⁴ RYAN, M. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**. v. 1, n. 1. 2009. pp. 43-59.

¹²⁵ Não compactuamos com a descrição e análise que Campbell faz sobre o caráter universal da jornada do herói, mas parece-nos inegável que sua estrutura narrativa é norteadora dentro da estrutura narrativa ocidental e tomada como inspiração ou “modo de fazer” por grande parte dos produtores de jogos eletrônicos. CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1995.

narrativas" que contém desafios e postulam objetivos ao jogador¹²⁶. Estas “unidades narrativas” estabelecem um começo, meio e fim para as ações do jogador e se incorporam a narrativa mais ampla, conduzindo episodicamente o processo.

Para deixarmos estas mudanças nas transformações dos *Jogos de Performance* mais claras, trabalharemos com alguns exemplos dos jogos de “Plataforma” e “Ação”, o primeiro grupo listado em nossa categorização. Outros gêneros dos *Jogos de Performance* como os RPG’s e os *Point and Click*, portadores desde o princípio de uma narrativa mais importante e articulada às suas exigências formais, vão também ganhando mais diálogos e recursos audiovisuais cada vez mais sofisticados em dependência do desenvolvimento tecnológico e capacidade de armazenamento das mídias. A colonização da narrativa avança no decorrer dos anos em quase todos os gêneros.

No cenário descrito por Sarlo sobre os “videogames clássicos”, em jogos como *Pac-Man* ou *Donkey Kong*, cada *fase* - nível de jogo - é similar ao anterior, muito embora com um maior nível de dificuldade. O cenário é estático (Fig. 1.11), não há transições de tela e câmera e funciona na estritamente na lógica do “infinito periódico”, isto é, um ciclo sem narrativa, cujo objetivo é o jogador tentar derrotar a máquina que propõe cada vez maiores desafios, sendo impossível chegar a um fim definitivo: mesmo que o jogador seja excepcionalmente habilidoso em *Pac-Man* (e estamos falando de poucos indivíduos no mundo), ao encerrar o último nível, o game retorna a seu início.

¹²⁶ OLIVEIRA, Jônatas Kerr de. **Videogames e a narrativa seriada: Quest como ferramenta para a construção de mundos**. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Universidade Federal de São Carlos (UFscar), 2010. p. 29.

Figura 1.11: “Fase” de Pac-Man

Fonte: https://atariage.com/screenshot_page.html?SoftwareLabelID=2754

Alguns anos adiante e o padrão da indústria começa a tomar forma nos exemplares *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1986) e *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991), cujas *fases* são trajetos lineares/ramificados bidimensionais. Os temas já ganham um número maior de significantes: *Mario* deve passar por diversas regiões de um reino mágico para salvar a princesa do vilão, *Sonic* por diversas regiões de um mundo que está sendo conquistado e poluído por um cientista maligno. Ambos apresentam personagens com objetivos e cenários - florestas, oceanos, desertos - que devem ser ultrapassados para chegar a um *fim*. Cada *fase* é um período, mas não mais infinito, o jogador pode enfim, derrotar os desafios apresentados pela máquina e ser recompensado não só com a própria satisfação pessoal e o reconhecimento dos pares, como o próprio *game* oferece uma recompensa simbólica e narrativa que o conclui: o final, o encerramento do jogo e os créditos.

Esse modelo de “fases” se estabelece e continua como o principal *topos* estruturante dos jogos eletrônicos até os dias atuais dentro dessa família de *Jogos de Performance*. O que não implica ausência de transformações como indica a adoção da tridimensionalização do espaço virtual, tornada hegemônica pelas grandes produtoras, supostamente atendendo às exigências do público por gráficos esteticamente mais bonitos e se aproximando das representações

Figura 1.13: *Super Mario Galaxy* – seção inicial da narrativa

Fonte: <http://middleofnowheregaming.com/>

Gradativamente as séries e novos jogos começam a ceder às exigências de um mercado que pede gráficos cada vez melhores - ainda que isso não altere em nada o aspecto lúdico, sendo quase uma exigência estética - e histórias mais elaboradas e conectadas com a jogabilidade¹²⁷. Esse processo não é, entretanto, um *continuum* linear, pois é cheio de discontinuidades: um conjunto de outros *games* e muitos gêneros já nascem com narrativa, jogabilidade e *fases* mais articuladas, enquanto alguns poucos mantiveram-se distantes dessa intensificação da narrativa. É no momento de intensa "narrativização" e superprodução dos jogos que encontramos a série *Assassin's Creed*, como talvez, um dos grandes exemplos a discutir os projetos e as representações construídas por essa indústria.

¹²⁷ Definitivamente uma das mudanças mais radicais e exemplares é a do personagem Sonic, que passa a partir de *Sonic Adventure* (Sega, 1998) a ser mais esbelto, de olhos verdes e com uma personalidade mais rebelde, afeita à velocidade, aventura, adrenalina e emoção. Em *Sonic Unleashed* (Sega, 2008), o ouriço contrai uma maldição e se torna uma espécie de "lobisourico" para justificar variabilidades na jogabilidade; em *Sonic Knight* (Sega, 2009) possui uma espada e a narrativa é um pastiche de outras histórias, e assim por diante. Mesmo o mais conservador *Super Mario* (cuja adaptação tridimensional foi mais bem recebida) transita de um *hub* estéril narrativamente que serve de transporte para as *fases* periódicas para *Super Mario Sunshine* (Nintendo, 2002) e *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007) com histórias cada vez mais articuladas a sua passagem pelos diferentes níveis.

8. Entre a História e para a História: *Assassin's Creed* e as outras particularidades dos videogames

Até agora, a partir do que é proposto por Roger Chartier¹²⁸, tentamos traçar a circulação industrial das plataformas e gêneros de jogos eletrônicos. Concebendo-os enquanto uma prática histórica particular, contemplando a crítica dos múltiplos suportes e linguagens, além de seus possíveis usos e significações inscritos em *lutas de representação*, cuja problemática central seria a hierarquização da própria estrutura social. Esse conjunto de disposições fornece nossa sustentação para, a partir deste ponto, orientarmos nossas reflexões em torno da série *Assassin's Creed*.

O aspecto transmidiático é fundamental para compreensão da série. Quando lançado o primeiro jogo em 2007, como pudemos observar, uma grande quantidade de *games* já se esforçavam em articular uma história a ser contada, seja como absoluto pano de fundo, ou articulando de forma mais próxima a narrativa à jogabilidade. Os *games* de maior sucesso econômico e de crítica apresentavam gráficos visualmente impressionantes com alta qualidade técnica e estética. Ao representar os espaços históricos tridimensionalmente reconstituídos com uma narrativa elaborada, *Assassin's Creed* ganha projeção como uma das mais lucrativas séries não apenas por se destacar tecnicamente, mas por estar de acordo com os padrões já estabelecidos pela indústria, e por já existir um legado de jogos de ação com um público significativo que os consumia. O aspecto histórico, então, aparece como particularidade em meio a um mercado competitivo em que cada franquia de sucesso tenta estabelecer sua própria identidade.

Pensado como um produto transmídia desde o princípio, entre 2007 e 2008, a franquia rendeu, além do jogo principal, dois jogos “secundários”, para celular e *Nintendo DS*, duas HQs e duas produções editoriais – um livro “guia” e um sobre a arte do jogo. Entretanto, a partir de 2009, com o segundo jogo principal, há uma intensificação da produção de obras em diferentes mídias, de modo que ao todo, até 2015, já foram produzidas mais de setenta produtos¹²⁹. Dentre jogos eletrônicos, expansões, edições de colecionador, jogos de tabuleiros, produções editoriais, incluindo, até o momento, oito romances e mais de dez HQs, sem contar *action figures* e ações

¹²⁸ CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 5, n.11, jan.-apr.1991.

¹²⁹ A lista completa dos produtos que conseguimos elencar será adicionado no APENDICE II – PRODUTOS ASSASSIN'S CREED (2007-2015)

publicitárias, desde incontáveis propagandas na televisão, jornais e revistas, até estátuas, algumas destas, em estações de metrô até mesmo em São Paulo e no Rio de Janeiro, como é possível ver na imagem (Fig. 1.14) abaixo. Grande parte destas produções dialogam entre si e com os jogos, seja expandindo a mitologia da série, o *background* dos protagonistas, ou apresentando novos personagens e cenários.

Figura 1.14: Estátua de Connor (*Assassin's Creed III*) na estação de Metrô Butantã

Fonte: Fotografia própria (2012)

Do outro lado, observamos na expansão da própria cultura *gamer*, concotamitantemente com a da própria internet, a apropriação e produção de conteúdos próprios dos jogadores, que circulam inúmeras imagens e reivindicam para si uma identidade enquanto consumidores deste setor em particular da Indústria Cultural. Isso possivelmente é resultado da eficácia das estratégias transmídia, que corroboram e incentivam a elaboração de novas interpretações. Diante de nossas preocupações para este trabalho, *Assassin's Creed* é notável em sua grande circulação de imagens que relacionam o *game* com o aprendizado da História.

Esta intensa circulação transmidiática se articula com a reivindicação, colocada já na primeira tela dos jogos, que a série é produzida por um time “multicultural”. Fundada em 1986, a desenvolvedora e *publisher* de *Assassin's Creed* é a francesa *Ubisoft*, que possui diversos estúdios em diferentes lugares do mundo responsáveis pelos jogos e por partes específicas destes, ou então trabalham como tradutores, editores e distribuidores em distintos territórios nacionais ou regionais. Os principais estúdios de desenvolvimento se localizam no Canadá, França, Bulgária, Romênia e China. O estúdio que encabeçou a produção de *Assassin's Creed* até 2014 foi a canadense *Ubisoft Montreal*, sendo substituída para a *Ubisoft Quebec* em 2015 como a nova desenvolvedora principal.¹³⁰ Ao investigar um dos estúdios, em Shanghai, Frederic Martel constatou em sua pesquisa que a *Ubisoft* é um dos gigantes do vídeo game e seus rendimentos estão em forte crescimento. Uma das razões de seu sucesso seria justamente a existência destas extensões transnacionais onde há um uso intenso de mão de obra barata, cujo espaço de trabalho é recheado de “cultura ocidental” que possibilita um diálogo internacional não apenas com a Europa (matriz da produtora), mas principalmente com a América do Norte.

Uma vez que ainda é necessário muito “tempo/homem” para produzir um filme de animação ou um videogame, mesmo na época digital, as empresas ocidentais que mantêm o controle dos roteiros e do marketing, no início e no fim do processo, terceirizam inteiramente o resto, ou seja, toda a produção de seus filmes e jogos, entregando-a a empresas chinesas¹³¹.

Daí o autor afirmar que os principais “clientes” da produtora não estão de fato na França, mas sobretudo na América do Norte, principalmente Texas e Carolina do Norte nos Estados Unidos e em Vancouver, Montreal e Quebec no Canadá. Para ele, os principais jogos da empresa, além de *Assassin's Creed*, *Avatar*, *Prince of Persia* e as adaptações dos romances de Tom Clancy seriam “caricaturalmente americanos”.¹³² A dispersão espacial pelo globo incorpora trabalhadores de diversas localidades, e procura se auto legitimar em seu *statement* inicial¹³³. Esse suposto caráter global, multinacional e multifacetado estabelece uma representação sobre o mundo e deverá ser analisada contrapondo as especificidades de cada

¹³⁰ Em 2010, o Canadá era a terceira maior indústria dos videogames, perdendo apenas para os Estados Unidos e o Japão. Cf. RUDDEN, Dave. Canada boasts the third largest video game industry. **Networkworld**, 6 abr. 2010. Disponível em: <<http://www.networkworld.com/article/2206358/applications/canada-boasts-the-third-largest-video-game-industry.html>>. Acesso em: 20 set. 2015.

¹³¹ MARTEL, F. **Mainstream. A guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. p. 417.

¹³² Ibidem. p.418.

¹³³ Como indica a mensagem que abre os jogos da série: “*Inspired by historical events and characters, this work of fiction as designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs*”

título a uma visão mais geral da obra no Capítulo 4.

Dentro desse quadro socioindustrial, é necessário recapitular os elementos que condicionam a estruturação particular de cada jogo eletrônico: sua inserção histórica na indústria; os diversos suportes materiais que incluem o tipo de plataforma (Consoles, Computador, Portáteis, Celulares ou outro *gadgets*), o tipo de controlador e o tipo de mídia; e os gêneros narrativos e lúdicos e suas diversas formas de interagir e jogar.

8.1 Os diversos jogos e suportes de *Assassin's Creed*

Para prosseguir em nossa análise, é necessário distinguirmos o que chamaremos de “jogos principais” e “jogos secundários” da franquia. Os principais critérios de distinção entre “jogos principais” e “secundários” são definidos sobretudo pelo suporte material e a centralidade da trama em relação ao conjunto da narrativa transmídia que também é composta por outras produções em outras mídias: animações, livros e histórias em quadrinhos. Os jogos “secundários” apresentam histórias numa versão simplificada dos “principais”, ou em histórias com protagonistas diversos ou expansões das aventuras “paralelas” dos protagonistas “principais”

Esse aspecto é correlato a estes jogos terem sido desenvolvidos e lançados sobretudo para celulares e portáteis, enquanto os “jogos principais” foram desenvolvidos para os principais suportes materiais de seu período, são tecnologicamente e narrativamente mais complexos e giram em torno da história “principal” da série. Como já discutimos anteriormente, historicamente dentro da indústria e da cultura dos videogames, os suportes principais têm sido, desde os anos 1980 os consoles domésticos e os computadores pessoais.

Para melhor entendimento e compreensão, abaixo dispomos da lista (Quadro 1.1) dos dez jogos lançados até o momento de entrega dessa dissertação, sendo que a partir do segundo, conteúdos adicionais foram produzidos para quase todos. Os “jogos secundários”, incluindo coletâneas, ultrapassam vinte e serão listados com outros produtos no Apêndice II.

Quadro 1.1: "Jogos principais" da série *Assassin's Creed*

Jogo	Suporte	Ano
<i>Assassin's Creed</i>	<i>Playstation 3, Xbox 360, PC</i>	2007/2008
<i>Assassin's Creed II</i>	<i>Playstation 3, Xbox 360, PC</i>	2009/2010
<i>Assassin's Creed: Brotherhood</i>	<i>Playstation 3, Xbox 360, PC</i>	2010/2011
<i>Assassin's Creed: Revelations</i>	<i>Playstation 3, Xbox 360, PC</i>	2011/2012
<i>Assassin's Creed III</i>	<i>Playstation 3, Xbox 360, PC, Wii U</i>	2012/2013
<i>Assassin's Creed III: Liberation</i>	<i>Playstation 3, Xbox 360, PC</i>	2014
<i>Assassin's Creed IV: Black Flag</i>	<i>Playstation 3, Xbox 360, PC, Playstation 4, Xbox One</i>	2013/2014
<i>Assassin's Creed Rogue</i>	<i>Playstation 3, Xbox 360, PC</i>	2014
<i>Assassin's Creed Unity</i>	<i>Playstation 4, Xbox One, PC</i>	2014
<i>Assassin's Creed Syndicate</i>	<i>Playstation 4, Xbox One, PC</i>	2015

Fonte: Elaboração própria

Os jogos "principais" da série *Assassin's Creed* foram inicialmente todos desenvolvidos para computadores pessoais e Consoles, no caso o *Playstation 3* e *Xbox 360* até *Assassin's Creed III* que foi também distribuído para *Wii U* e *Assassin's Creed IV: Black Flag* também feitos para *Playstation 4* e *Xbox One*. Com a passagem "geracional" dos Consoles, *Assassin's Creed Unity* e *Assassin's Creed Syndicate*, respectivamente em 2014 e 2015, não foram lançados para os consoles mais antigos, fenômeno que deve se manter para os próximos jogos da franquia. Consoles são máquinas usualmente caras vendidas no seu lançamento e o mesmo vale para os computadores: um equipamento para fazer funcionar estes jogos demanda um investimento razoável e deve ser renovado a cada par de anos dado o desenvolvimento tecnológico do *hardware* e dos *softwares* que os demandam¹³⁴.

Por outro lado, os "jogos secundários" de *Assassin's Creed* foram desenvolvidos para

¹³⁴ Os jogos de Playstation 3 ou Playstation 4, por exemplo, custaram cerca de sessenta dólares em seu lançamento nos Estados Unidos, chegando a 199 reais no Brasil. Nos EUA, um *console* como o Playstation 4 tem seu preço inicial a 600 ou 700 dólares - e no Brasil isso chega a ser mais de 3.000 reais nos casos de importação oficial, e mais de 2.000 reais no caso de produtos contrabandeados, implicando quase necessariamente um recorte de classe na obtenção destes *games*. Entretanto, sem possuímos dados para atestar tal hipótese, levantamos o problema que existe um número possivelmente grande, não quantificado, de jogos pirateados dentro destas plataformas e dos computadores pessoais. Contudo, após alguns anos esses aparelhos reduzem seu preço e se tornam mais acessíveis, expandindo a base de consumo e garantindo rentabilidade às empresas de jogos por mais algum tempo.

celulares e portáteis devido ao custo menor diante de sua menor capacidade tecnológica e na intenção de atingir um número maior de consumidores. É possível estimar que um certo número de jogadores tenha tido acesso à série somente por eles, sobretudo os celulares, que muito embora não tenham sido feitos para comportar *games*, são um dos espaços mais recentes para o jogos eletrônicos.

Outros suportes importantes de serem notados são os as mídias e os controladores (*joysticks*). O desenvolvimento tecnológico transformou as espécies de mídia de acordo com o tempo em função da sua capacidade de armazenamento e desempenho de "leitura" acompanhando o processador da máquina. As *mídias físicas* dos videogames incluem cartuchos, cartões, CD-ROMs, DVDs, HD-DVDs e Blurays, e nos últimos anos, passaram também a serem distribuídos digitalmente. Diferentemente de outros sistemas, não há mídias para jogos de celular, sendo todos transferidos por rede local ou pela internet e também não existem controladores específicos, sendo eles dispostos sobre o teclado do aparelho celular, ou via tela de sensibilidade de toque.

Devido ao modelo competitivo e exclusivista da indústria, a estrutura rígida e a linguagem de programação são específicos a cada máquina, tornando os jogos não intercambiáveis. Desde o surgimento da "última geração" de consoles, as mídias físicas tem sido substituídas por transmissão digital via internet, sem no entanto, deixar de se pautar no modelo exclusivista para cada plataforma. Esse modelo exclusivista acaba, portanto a centralizar o consumo dos produtos em torno de plataformas específicas que competem no mercado. Isso é, um jogo *Assassin's Creed* desenvolvido para Playstation 3, não poderá ser jogado em um Xbox 360, ou mesmo em um Playstation 4. Mesmo os computadores podem possuir dificuldade em fazer funcionar jogos antigos por "compatibilidade" dos sistemas operacionais. Uma das poucas exceções à regra é que recentemente o *XBOX One* da Microsoft anunciou compatibilidade retroativa com o Xbox 360.

Quanto aos *controladores*, via de regra, cada espécie de máquina possui um controlador específico e próprio. Comumente, os controladores possuem um manipulador de movimentos e um manipulador de ações e são criados para a utilização com ambas as mãos. Há, no entanto, outras diversas espécies de controladores, desde controladores em forma de Direção de Automóvel a controladores com sensores de movimento. Os consoles possuem, quase sempre, um controlador conectado por um cabo ou via wireless, enquanto nos computadores é possível utilizar um controlador produzido por terceiros ou teclado-e-mouse, e em portáteis e celulares,

o controlador é embutido no próprio suporte, disposto fisicamente junto com a tela.

A variabilidade dos botões e comandos a serem inseridos no controlador e terem efeito sobre o mundo audiovisual em tela muda em diversos jogos da série, usualmente com a intenção de otimizar a interação, criar novas possibilidades de ação, ou simplesmente renovar. Visto que trabalharemos com um jogo em específico no capítulo 2 e 3, construímos uma tabela de movimentos do jogo *Assassin's Creed III* ilustrar e permitir discutir a questão posteriormente. Por uma questão didática, é possível ver no Apêndice III – Controles (Playstation 3) de *Assassin's Creed III*, os comandos disponíveis no *Playstation 3*, sendo que estes variam caso jogados em outros suportes.

Este grande número de comandos – que incluem muitos botões e combinações, que podem ser vistos no supracitado Apêndice - significa que o aprendizado da linguagem videogame por parte dos jogadores pressupõe um entendimento dos signos dispostos em tela, mas também do domínio das ações interativas que só podem ser efetuadas a partir de sua inserção em uma das espécies de controlados e isso impacta significativamente na forma em que estes jogos são jogados. Por exemplo, o *Nintendo Wii*, em seu intento de simplificar a jogabilidade para novos jogadores, possuía um controlador com poucos botões e dependia muito de seu sensor de movimento, enquanto os controladores para PC, Xbox 360 e Playstation 3 pressupõem uma miríade de botões e combinações que dificultam a curva de aprendizado mas tornam a jogabilidade mais sofisticada e complexa.

8.2 Jogando Assassin's Creed

Tentamos demonstrar que na listagem dos diversos gêneros e formas em que os “jogos históricos” aparecem duas questões: a primeira é em qual circuito e com quais formas de representação histórica *Assassin's Creed* estabelece diálogo; a segunda é que há uma necessária correlação entre a estrutura de regras e o tipo de narrativa histórica processada. Qualquer trabalho que pretenda pensar as articulações em História e jogos eletrônicos e generalize os *games* como uma unidade, ou, ainda, desconsidere o elemento do lúdico codificado como condicionante da expressão do discurso histórico irá falhar em sua análise. Jogos eletrônicos não são *só* representação ou simulação, nem *apenas* jogo. Esta é sua especificidade.

Portanto, quando pensamos em *Assassin's Creed*, é necessário levar em conta seus múltiplos objetivos de jogo, seus gêneros lúdico, em articulação com sua simulação de um

tempo do passado. Dentro do grupo dos *Jogos de Performance*, a série faz parte dos jogos do gênero de *Ação*, isto é, os objetivos de jogo que preponderam são o movimento rápido e o conflito com avatares opositores. Dos vários objetivos de jogo que listamos tópicos acima, *Assassin's Creed* possui em todos seus jogos principais, elementos de *Stealth* (é possível se esconder, agir ou infiltrar furtivamente), *Plataforma* (subir edifícios), *Combate* (com o uso de diferentes armas), *Fuga* (fugir e se esconder em vários elementos do cenário dos inimigos), *Perseguição* (furtivamente ou correndo), *Pegar e Coletar* (diversos itens que conferem melhorias ao desempenho do personagem), *Corrida* (para vários efeitos, ou em objetivos secundários contra o relógio), *Investigação* (para achar os alvos), *Dirigir* (um cavalo ou um navio, por exemplo).

Outras objetivos de jogo variam com o capítulo. Por exemplo, há *Desenvolvimento Estatístico* dos Assassinos através da obtenção de equipamentos melhores a partir de *Assassin's Creed II*, algumas missões envolvem *Capturar*, *Solução de Enigmas*, *Voo*, escapar de um *Labirinto*, ou superar um *Percurso de Obstáculos*. E algumas das possibilidades opcionais em alguns jogos incluem *Jogos de Tabuleiro*, *Apostas*, *Administração de Recursos* ou acionar comandos enquanto uma cena fílmica está acontecendo (*Filme Interativo*).

Essa miríade de opções é o que torna complexa e imersiva a experiência na representação ficcional, em sua tentativa de simular o conjunto de possibilidades que um personagem de alto desempenho poderia exercer sobre o espaço. Não são únicos da série. Sua especificidade irá aparecer na articulação destes elementos lúdicos com a exploração e navegação do espaço histórico.

A experiência, proposta e objetivos dos jogos variam muito de acordo com a quantidade possível de jogadores humanos. Muitos jogos podem ser para somente um jogador (*Single Player*), dois ou mais (*Multiplayer*) ou exclusivamente online, para muitas pessoas (*Massive Multiplayer Online*); podem também conter seções exclusivamente para um modo de outro, ou sua intersecção, permitindo que outros jogadores entrem em um jogo *Single-Player* ou *Multiplayer* já em andamento. O principal modo em todos os jogos da série (incluindo os secundários) é o para um jogador, que é onde acontece os principais desenvolvimentos narrativos e onde centraremos nossa análise. O modo de um jogador é a experiência de um jogador solitário em disputa com a máquina: controlando o avatar de um Assassino, ele deve explorar o espaço virtual do tempo histórico reconstituído e superar os obstáculos impostos pelo *gameplay* e pelas regras do jogo – e é através disso que ele terá acesso a todo o conteúdo

narrativo.

A partir de *Assassin's Creed Brotherhood* (2009), os jogos passaram a incluir um modo de múltiplos jogadores competitivamente. As partidas podiam ser experienciadas dividindo-se o console ou então partilhando o jogo através da internet. Objetivo das partidas coletivas é o de acumular pontos caçando objetivos específicos ou outros jogadores. Até *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013) este mesmo sistema perdurou, recompensando o jogador que acumulasse certo número de pontos com informações narrativas extras sobre a trama do “Presente” que perdura em todos os jogos da série. *Assassin's Creed Rogue* (2014) e *Assassin's Creed Syndicate* (2015) não possuem tal modo - mas *Assassin's Creed Unity* (2014) permitiu uma nova experiência: juntar-se a outros jogadores para cumprir “missões” narrativas específicas que se tornavam mais fáceis com a ajuda de companheiros.

Seja no modo “um jogador” ou “múltiplos jogadores”, o principal elemento de um jogo eletrônico é a *navegação espacial*. Navegação é o conceito utilizado para definir o tipo de movimentação dentro do espaço de um ambiente virtual. A navegação pode ser controlada de várias formas: com um avatar-apontador (como a seta de um mouse), por meio de um avatar-personagem ou em combinação de ambos (um apontador que conduz um avatar). Isso impacta no tipo de imersão que o jogador experiencia, controlando a ele mesmo, ou indicando onde unidades devem ir. Essa navegação espacial pode ser bi ou tridimensional, sendo muitas vezes confundido com o estilo gráfico, e a “câmera” de observação pode ser em primeira, terceira pessoa, ou uma “câmera-deus” que observa a tudo de um plano acima. Nos jogos *bidimensionais*, o avatar é conduzido em direções cardiais (cima, baixo, direita, esquerda e diagonais), sem a existência de profundidade no movimento. Os “jogos principais” de *Assassin's Creed* são *tridimensionais*, o que significa que além destas direções, o avatar pode ser controlado em profundidade para todas as direções. Já o conceito de *Exploração* nos ajudará a definir qual é o *tipo* de navegação do espaço navegável que o jogo permite. Nos “jogos principais”, a exploração permitida é *aberta*, isso é, dentro do espaço determinado pelo jogo, é possível que os jogadores interajam e se desloquem para qualquer local. Entretanto, em algumas missões e seções dos jogos, a exploração é limitada a um determinado cenário, como um navio, ou uma caverna.

Para deixar isto mais claro: o “jogo principal” *Assassin's Creed: Revelations* para *Playstation 3* (Fig. 1.15) é uma experiência radicalmente diferente do “jogo secundário” *Assassin's Creed Revelations* para celular (Fig.1.16), não obstante possuam o mesmo título. Se

o jogador tiver tido contato com os *games* anteriores do *Playstation 3*, ele saberá como a maioria das regras funciona, mas ainda terá que aprender as novas. Mas pouco disto será levado para a experiência no celular, onde ele terá que resgatar referenciais de outros jogos.

O primeiro é um jogo de ação tridimensional, controlado a partir de um *joystick* (ou um teclado no caso do computador) que exige o uso das duas mãos enquanto observa uma tela a frente. Em razão de sua tridimensionalidade, a exploração do espaço pressupõe uma avaliação de inúmeros elementos que ocorrem ao redor do avatar manipulado, e no caso deste jogo em específico, a exploração "livre" da cidade de Istambul reconstituída. Narrativamente o jogo possui cenas imbuídas das câmeras cinematográficas, bem como vozes dos atores. Artisticamente o jogo pretende uma imersão num ambiente de realidade virtual que reconstituiria o espaço otomano do século XVI e para tanto se utiliza de representações naturalistas, "realistas", emulando a encenação de um filme com atores, apesar das personagens serem construídas a partir de polígonos.

Figura 1.15: Assassin's Creed Revelations para computador

Fonte: www.giantbom.com

Já *Assassin's Creed Revelations* para celular é um jogo também de ação mas bidimensional - o que já caracteriza uma diferença abrupta no controle do avatar manipulado em um espaço que não tem profundidade e não permite "liberdade": o avanço é sempre linear, para a direita, transpondo obstáculos e inimigos que estão pelo caminho. Narrativamente e artisticamente, dado que é um game produzido sem tantos custos e para um suporte

tecnologicamente mais limitado, não possui vozes nem pretensão realista. Outra diferença fundamental entre ambas as versões é a que a para consoles exige que a mobilidade seja fixa frente a uma televisão ou monitor, enquanto a para celular pode pressupor a mobilidade dada sua portabilidade, isto é, o jogador pode estar em trânsito enquanto joga.

Figura 1.16: *Assassin's Creed Revelations* para celular

Fonte: www.assassins-creed-revelations.en.softonic.com

Encerrando esta exposição, deixamos claro que a série *Assassin's Creed* é um produto de sua época ao se integrar no circuito de produção, circulação e recepção de uma indústria e uma cultura do entretenimento que converge conteúdos e expande sua narrativa através de múltiplos suportes materiais. Por ser um jogo eletrônico que se destaca por trabalhar intensamente com conteúdos históricos, possui especificidades próprias, mas compartilha códigos de gêneros lúdicos e narrativos com outros games. Estes conceitos básicos discutidos neste primeiro capítulo ajudam a explicitar os pressupostos que guiarão a análise de *Assassin's Creed III* nos capítulos seguintes.

CAPÍTULO II - AS NARRATIVAS DE ASSASSIN'S CREED III E A "REVOLUÇÃO AMERICANA"

1. Apresentação de Assassin's Creed III

No começo de maio de 2012, um *teaser*¹³⁵ foi disponibilizado na internet pela *Ubisoft* exibindo um soldado *Redcoat* das tropas britânicas sendo perseguido, em meio a uma floresta coberta de neve, por alguém de semblante indígena, indumentárias e armas que remetem aos Assassinos dos jogos anteriores da série *Assassin's Creed*. A cena se encerra quando o perseguidor fere seu alvo com uma flecha e brinca com uma *tomahawk* e uma lâmina escondida. Daí os espectadores são conclamados a entrar em um aplicativo de Facebook e clicar o curtir em uma estratégia de marketing que impõe aos consumidores uma participação ativa: eles devem fazer circular o *teaser* o mais rápido possível para que o *Trailer* completo fosse disponibilizado¹³⁶.

Em uma lógica estritamente circular, desde 2007 (com a única exceção sendo 2008), *teasers* e trailers foram fornecidos à mídia e ao público consumidor e em todos os finais de ano, *games* da série *Assassin's Creed* foram disponibilizados para a venda. É possível especular que muito dos possíveis espectadores e consumidores esperavam qual seria o novo protagonista e qual o tempo histórico seria representado em cada novo episódio¹³⁷. O novo *teaser* deixava claro que os jogadores estariam agora com um nativo-americano, possivelmente nos Estados Unidos e para os mais atentos com a História política do país, nos eventos em torno de sua Independência.

Passado a ser comercializado a partir do dia 30 e 31 de outubro de 2012, de acordo com o *website VGChartz*, responsável por reunir diversos dados sobre a indústria dos videogames, *Assassin's Creed III* vendeu mais de doze milhões de cópias em quatro plataformas, sendo, atualmente, o jogo mais vendido da franquia¹³⁸. E não temos conhecimento da quantidade de

¹³⁵ No jargão comum, *Teaser* é um pequeno *Trailer* que tem como objetivo deixar consumidores ansiosos por mais informações sobre um determinado produto.

¹³⁶ HASS, Pete. *Assassin's Creed 3 Gameplay Teaser Released, Unite To Unlock Full Trailer*. **Cinemablend**. mai. 2012. Disponível em: <<http://www.cinemablend.com/games/Assassin-Creed-3-Gameplay-Teaser-Released-Unite-Unlock-Full-Trailer-42241.html>>. Acesso em: mai. 2013.

¹³⁷ Essa lógica resiste até o atual momento da escrita desta dissertação: Em Maio de 2015, um documentário especial de mais de uma hora foi divulgado para apresentar a Londres vitoriana que veio a ser representada em *Assassin's Creed Syndicate*, lançado no final do ano.

¹³⁸ O Playstation 3 foi o console com maior número de cópias vendidas o presente momento - mais de seis milhões

cópias vendidas da expansão ao jogo original, a trilogia de DLCs¹³⁹ *Assassin's Creed III: Tyranny of King Washington* ou o número de vezes que o *game* foi distribuído através da pirataria – número provavelmente alto.

Estes dados são alguns índices para iniciarmos a exposição quantificando a importância econômica destes jogos. Além desta, o que nos também interessa é seu amplo alcance sociocultural, afinal, não só milhões de consumidores tiveram acesso a estes jogos e seus conteúdos, como toda uma rede de trabalho industrial foi articulada. *Assassin's Creed III* foi um game desenvolvido em mais de seis estúdios distribuídos pelo globo, e de acordo com seu aviso ao iniciar o disco, é feito de um time de múltiplas culturas e crenças e centenas de pessoas participaram de sua produção. De acordo com o *website GameRankings* que reúne a avaliação da imprensa especializada dos games, os jogos receberam uma média de aprovação positiva acima de 80%¹⁴⁰. Como já apontamos anteriormente, o fenômeno sociocultural que são os Videogames e sua expressão na série *Assassin's Creed* podem nos trazer uma compreensão maior sobre diversas questões, uma vez que esta série de games é um produto de entretenimento que já há muitos anos produz certas representações sobre a História.

Após a produção de *Assassin's Creed III* e sua distribuição em 2012, outros jogos da série trouxeram as colônias americanas como palco. No mesmo ano de lançamento, *Assassin's Creed III: Liberation* foi disponibilizado para o Playstation Vita, e no ano seguinte relançado em versão *high definition* para os Consoles, vendendo mais de um milhão de cópias e narrou a história de Aveline de Grandpré, uma mulher negra, filha de um colono francês com uma escrava, que se torna uma Assassina atuante em Nova Orleans, regiões do Bayou e do México entre 1765 e 1780. *Assassin's Creed IV: Black Flag*, lançado em 2013 traz o pai/avô dos protagonistas do jogo em questão como personagem principal em suas aventuras pelo Caribe no início do XVIII. Finalmente, em 2014, *Assassin's Creed Rogue* narra a história de um Assassino que se torna Templário também durante a Guerra-Franco Indígena fazendo a conexão entre a cronologia de *Assassin's Creed III* e *IV: Black Flag*, explicando diversos fatos

de cópias - enquanto que para Xbox 360, computadores pessoais e o Wii U, foram vendidas respectivamente, cinco milhões, oitocentos e trinta mil e duzentos e noventa mil cópias. Totalizando, portanto, cerca de doze milhões de cópias distribuídos nas quatro plataformas.

¹³⁹ *Download Contents* – conteúdos baixáveis pela Internet – geralmente mediante pagamento adicional -que adicionam à experiência do jogo original.

¹⁴⁰ Este portal reúne dezenas de análises de diferentes websites especializados em videogames, padroniza os diferentes tipos de “nota” em uma escala de zero a cem, e realiza uma média aritmética. No caso deste jogo, de zero a cem, oitenta. Cf. GAMERANKINGS. Disponível em: <<http://www.gamerankings.com/browse.html?site=&cat=0&year=0&numrev=3&sort=0&letter=&search=assassin%27s+creed+III>> Acesso em: 30 set. 2014.

acontecidos neste último. Se dedica a representar a região de Manhattan de Nova Iorque, que não aparece no título de 2012, bem como regiões da costa leste e do Atlântico Norte. Estes quatro *games* trazem, até o momento, a representação da América histórica na série.

2. *Assassin's Creed III* e o discurso da nação estadunidense

A produção bibliográfica sobre a Independência dos Estados Unidos é vasta e pode ser rastreada até poucos anos após o estabelecimento do processo. De acordo com alguns historiadores, “linhas” ou “escolas” historiográficas hegemônicas disputaram e definiram os temas, objetos e preocupações de enfoque e análise sobre o período, desde interpretações propriamente de revolucionários a conservadores, progressistas e revisionistas e atualizadores de todos os tipos¹⁴¹. Entretanto, sobretudo a partir dos anos 1990, alinhado com o movimento mais amplo do “retorno à narrativa”, a produção sobre o processo de independência passou a resgatar as bibliografias heroicas de seus personagens, dar maior ênfase às questões culturais e de identidade e alcançar um maior público leitor, tornando muitas obras *bestsellers* e corroborando com a produção cinematográfica e cultural voltada às massas¹⁴².

De acordo com o historiador Bernard Bailyn, o essencial da "Revolução Americana" foi a preservação da liberdade política ameaçada e a sua assimilação não através de um movimento brusco, mas por uma miríade de mudanças individuais e ajustes. A tradição de radicalidade inglesa do século XVII havia sido transmitida por panfletos políticos e incorporada em um momento de necessidade de novos sistemas de representação e da presença do conflito persistente entre as legislaturas e o poder executivo.¹⁴³ Para a historiadora Mary Anne Junqueira, o quatro de julho foi apenas a data marcada para a tomada de decisão, após longo processo de conflitos, negociações, enfrentamentos militares e por fim ruptura com a metrópole¹⁴⁴. Ainda de acordo com ela, poder-se-ia afirmar que os norte-americanos viram a

¹⁴¹ Mantemos o termo “Revolução Americana” entre aspas, no título, por duas razões: primeiro para denotar o conhecimento do debate se se tratou de uma revolução, em sentido estrito, ou apenas de um processo de independência; e porque em alguns momentos neste e em jogos seguintes, o personagem, que é um historiador britânico, problematiza a naturalidade do conceito afirmando que seria apenas uma guerra civil.

¹⁴² Há vários trabalhos a respeito, citamos alguns aqui como o clássico JAFFE, Steven H. **Who Were the Founding Fathers? Two Hundred Years of Reinventing American History**. New York: Henry Holt and Company, 1996. ; YOUNG, Alfred.; NOBLES, Gregory H. **Whose American Revolution was It? Historians Interpret the Founding**. New York: New York University Press, 2011. E, por fim: MORGAN, Gwenda. **The debate on the American Revolution**. Manchester: Manchester University Press, 2007.

¹⁴³ BAILYN, Bernard. **As Origens Ideológicas da Revolução Americana**. Bauru: Edusc, 2003.

¹⁴⁴ JUNQUEIRA, Mary Anne. **04 de Julho de 1776. A Independência dos Estados Unidos da América**. São Paulo: Lazuli/Nacional, 2007.

independência não só como ruptura com a Inglaterra, mas também com a História, como se ela começasse do zero.

Neste sentido, a filósofa Hannah Arendt afirma que as revoluções não são meras mudanças, mas algo intrinsecamente novo que nos colocam diante do problema dos inícios de uma maneira frontal e inescapável.¹⁴⁵ Em suas palavras, a Revolução Americana teria se feito orgulhosa de trazer uma nova era para a humanidade, onde o homem seria dono de seu próprio destino, como indicam as palavras de George Washington, para quem se os cidadãos dos Estados Unidos "não forem completamente livres e felizes, a culpa será inteiramente deles"¹⁴⁶. Arendt compreende a Independência dos Estados Unidos como um processo revolucionário que apesar de ter sido um sucesso triunfal, não logrou o status mundial da Revolução Francesa. Para ela, todo o conceito de novidade e inovação já existia antes das revoluções, e mesmo assim esteve ausente no início delas, sendo no curso das Revoluções que se compreende o momento como um novo início enquanto fenômeno político.

A reflexão teórica e historiográfica ao mesmo tempo conduz e contrapõe as representações realizadas em obras como filmes e jogos. A representação fílmica sobre a Independência dos Estados Unidos é escassa em uma indústria que não é carente de produções sobre a própria História. Sabemos que sobretudo a indústria cinematográfica - e principalmente Hollywood - é, possivelmente, o principal construtor de imaginário dos séculos XX e XXI. Na produção cultural industrial há muitas obras de cunho nacionalista e de construção de memória. Ao inserirmos *Assassin's Creed* dentro de um contexto e um circuito de produção audiovisual, dentre as poucas obras sobre a Independência, encontramos *America* (1924), *Drums Along the Mohawk* (1939), *The Howards of Virginia* (1940), *Johnny Tremain* (1957), *1776* (1972), *Revolution* (1986) e *O Patriota* (2000), alguns destes mencionados como fonte de inspiração pelos produtores da série. Dessa forma, ainda que raros, os filmes - e agora os *games* - sobre a revolução a colocam em discussão no circuito da indústria cultural, causando impacto, perpetuação e divulgação da memória.

Ao analisar filmes do cinema estadunidense, o filósofo Douglas Kellner postula que os produtos desta indústria não são simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente. Ao contrário, são produções complexas dotadas de discursos

¹⁴⁵ ARENDT, Hannah. **Sobre a Revolução**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

¹⁴⁶ COWIN, Edward S. The "higher law" background of American constitutional law. **Harvard Law Review**, v. 42, n.2, dez. 1928.

sociais e políticos que fazem sentido dentro de uma economia política, nas relações sociais e no meio político em que são criados, veiculados e recebidos. Por esse viés, as lutas concretas de cada sociedade são postas em cena nos textos da mídia, especialmente na mídia comercial da indústria cultural.¹⁴⁷

O mesmo pode ser dito para a indústria dos *games* cuja concentração não se dá com tanta força nos Estados Unidos quanto no caso do cinema, e tem uma produção de alto custo, muito consumível, plural e que se expande para outras partes do globo, sobretudo a para os países desenvolvidos, especialmente Europa e o Japão. Destacam-se também dentro da indústria canadense empresas como a *Bioware* e a *Ubisoft* que desenvolvem títulos de elevado nível técnico e vendem na base de milhões de cópias, como as séries *Mass Effect* e *Assassin's Creed*. Estes polos produtores também carregam discursos que se voltam a um circuito mais amplo que o nacional.

A pluralidade dos processos de produção da indústria de jogos eletrônicos não se limita à amplitude de espaços nacionais onde atua, como indica o leque de profissionais que atuam nesse ramo, por exemplo, para a confecção da representação histórica da série *Assassin's Creed*, dois historiadores foram contratados e colocados na chefia deste departamento. Especialmente escalado para este jogo, o francês François Furstenberg ficou responsável pela “precisão histórica” e pela revisão do roteiro de Corey May (principal roteirista da série desde o primeiro episódio). Professor da Universidade de Montreal e especialista em George Washington, afirma que teria hesitado em ajudar no projeto se os produtores pretendessem ocultar a escravidão ou colocar os americanos como nobres libertadores e vê uma possibilidade pedagógica no jogo: em vez de ensinar a trinta alunos, milhões de pessoas se interessariam em História¹⁴⁸.

Já o historiador Maxime Durand foi contratado especialmente para ajudar a produzir os ambientes históricos do jogos, e trabalhou com a *Ubisoft* por mais de três anos para ajudar com a reconstituição da História a ser representada (até o lançamento de *Unity*, ele continua a ser o principal profissional da área a dar suporte à empresa). Apesar de sua *expertise* ser sobre a história do Canadá, seu conhecimento sobre a história estadunidense teria sido o que estavam procurando para representar elementos-chave da história de forma precisa.

¹⁴⁷ KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

¹⁴⁸ UDEMNOUVELLES. Historian François Furstenberg works on the video game Assassin's Creed III. Disponível em: <<http://www.nouvelles.umontreal.ca/udem-news/news/20121210-historian-francois-furstenberg-works-on-the-video-game-assassins-creed-iii.html>>. Acesso em: 05 jul. 2013.

O projeto de Durand era fazer com que os locais do jogo fossem os mais precisos possíveis e utilizou-se de vasta documentação, como velhos mapas e desenhos dos edifícios para tanto. Embora tratemos do aspecto espacial da representação deste jogo no capítulo seguinte, é importante denotar na fala do historiador a articulação entre a representação narrativa em uma espacialidade que a torna concreta. Em sua opinião, os jogadores podem passear por essas cidades e se encantar com todos os detalhes: "*If you've just played the Boston Massacre sequence, in the next sequence people are already talking about that event and offering a point of view about that*". Além de oferecer conhecimento especializado para construir a História representada, Durand também teve que levar em conta a História da série – a luta ininterrupta entre Templários e Assassinos¹⁴⁹.

Durand afirma que teve de exercer um trabalho de “tradução” em um material acessível para que o time de produção pudesse acessar e compor a narrativa. Também diz que se utilizou e dividiu com seus colegas produções da indústria audiovisual – como *Liberty! The American Revolution* (1997), *O Patriota* (2000), *Revolução* (1985), *Barry Lyndon* (1975) para inspirar as vestimentas ou a arte conceitual. Sem experiência na produção de jogo eletrônico, o historiador, que fora contratado inicialmente por alguns meses para identificar a localização das personagens históricas e ajudar a construir uma linha do tempo precisa, se tornou uma espécie de curador reunindo uma grande coleção de documentos do período que vieram a preencher os detalhes do jogo.

Ainda segundo o historiador, apesar de não ter sido muito utilizada pela indústria do entretenimento, a “Revolução Americana” foi um excelente novo cenário pois se passou em um período razoavelmente conhecido por seu público consumidor, uma vez que é um período onde muitas pessoas conhecem parcialmente, mas não se aprofundam, como as personalidades de George Washington, Benjamin Franklin e a Festa do Chá de Boston.

De acordo com seu testemunho, a pesquisa feita para criar a indumentária necessitou de diferentes respostas. A documentação usada foram enciclopédias e gravuras do século XVIII que foram úteis principalmente na recomposição das roupas militares (diante da abundância de fontes), de seus trabalhos e utilitários diários. Sem citar as fontes, Durand afirma que “livros e artigos científicos” foram muito úteis para entender a mentalidade do período, e enquanto alguns jogadores irão se preocupar com isso e outros não, os elementos da massa populacional

¹⁴⁹ Cf. FRUM, Lary. American history unfolds in 'Assassin's Creed 3'. CNN, 19. oct. 2012. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2012/10/19/tech/gaming-gadgets/assassins-creed-3-history/index.html>>. Acesso em 01 ago. 2014.

reagem de diferentes maneiras – alguns grupos irão se juntar a tumultos, outros não, e a língua, reações e insultos são baseados nas gírias, dicionários vulgares e extratos textuais do período¹⁵⁰.

Os personagens fictícios principais tiveram de ser vestidos em “elementos históricos marginais” não encontrados nos arquétipos dos inimigos ou da vida em massa da cidade. Quanto aos personagens históricos principais:

*For key narrative characters, we've build a visual database for our different historical characters to portray them truthfully and in a way which would talk to the players. Who would imagine George Washington without his hat, white hair and his blue-golden coat, or Franklin without his glasses?*¹⁵¹

Apesar de não colocar nestas palavras, compreendemos uma preocupação pedagógica na apresentação desta multiplicidade de fontes e representações históricas. Durand afirma que “*Shaun Hastings is the in-game fictional historian. Interpretation of history is obviously something really important and Shaun plays a part in that*”¹⁵². Para ele, uma das intenções da história era mostrar o protagonista Connor presente a observar os olhares de diversos personagens históricos, explicitando as distintas posições dentro do processo revolucionário – divergência e convergências entre Patriotas, Indígenas, Negros, etc.

Entretanto, quando isso não era o bastante, o artifício da produção era fazer com que Shaun se focasse nestas questões em uma “perspectiva britânica e humor seco” permitindo aos jogadores conhecer alguns “erros históricos comuns”. Isso é feito através de alguns diálogos no presente entre ele e Desmond, mas sobretudo na *Database* densamente comentada pela personagem nos vários “verbetes” que explicam os episódios e locais representados no *game*.

Essa preocupação pedagógica aparece, finalmente, em sua defesa da fantasia de adentrar a vida selvagem e de encontrar tribos nativas, que, segundo ele, “é simplesmente atraente para qualquer um”. Em outras palavras, colocar o jogador no papel de um nativo americano seria divertido e ao mesmo tempo demonstraria o olhar indígena aos problemas levantados pela Independência.

No nosso caso, em particular, discutir os Estados Unidos depois do século XX tornou-se

¹⁵⁰ De acordo com os produtores, a personalidade histórica de Charles Lee, por exemplo, o principal antagonista do *game*, escrevia como falava – cheio de insultos – algo que pretenderam reproduzir durante o *game*.

¹⁵¹ ORE, J. Assassin's Creed 3 - Featured Interview: Assassin's Creed 3 historian Maxime Durand. Dorkshelf, 27 nov. 2012. Disponível em: <<http://dorkshelf.com/2012/11/27/interview-assassins-creed-3-historian-maxime-durand/>>. Acesso em: 01 fev. 2014.

¹⁵² Idem.

uma questão complicada dado seu poder hegemônico no campo político, econômico e mesmo cultural. As interpretações a respeito correm o risco sempre de serem polarizadas: de um lado o viés da vitória e da supremacia do capitalismo, da liberdade e da democracia, reivindicados tanto por patriotas estadunidenses quanto liberais de várias tendências; de outro a crítica à esquerda, anticapitalista, mas, sobretudo, anti-imperialista, originada entre intelectuais franceses, ingleses e latino-americanos.

Nesse sentido, é imprescindível analisar os Estados Unidos, bem como as representações construídas acerca de sua existência e História, de forma plural, analisando seu processo de constituição nacional sem olhar pelo viés teleológico ou essencialista. Isto é, sem entender que o país estava predestinado a ser a grande potência do século XXI e sempre tivera o caráter e o ímpeto que nos são contemporâneos. É necessário, pois, analisar a história e as representações dos Estados Unidos em sua dinâmica concreta, já que na necessidade de se autoafirmar, consolidar e proteger seus interesses contra outras forças, teve como política a conquista e a exportação de seus valores, inicialmente ao seu próprio oeste, mas ao fim do século XIX e sobretudo a partir do XX, passou a ser uma das forças motriz da própria globalização.

3. A Narrativa jogável de *Assassin's Creed III* e suas representações.

Assim como um filme não necessariamente começa com imagens ou acontecimentos, mas já pode nos dizer muito, o mesmo se passa com os *games*. Seria aqui possível imaginar descrever um jovem em abstrato que após passar meses acompanhando por revistas ou pela internet as notícias, imagens e trailers se ocuparia de um assento e de um controlador, ansioso por iniciar e ter a experiência de um novo jogo que tanto aguardara. Caso a cópia seja em mídia física, teria logo acesso visual a sua capa: aparentemente alguém, vestindo o capuz e as vestes de um dos Assassinos, portando uma "machadinha" e uma alvaja correndo em sua direção com a bandeira dos Estados Unidos atrás (Fig.2.1). Estas armas, em conjunto com o material promocional do jogo, prévia e amplamente divulgados permitiram aos jogadores a interpretação inicial de que o protagonista seria de fato um nativo norte-americano. Isso já determina categoricamente a primeira experiência da narrativa, pois quando o *game* começar sua história, não seremos introduzidos a este personagem, mas sabemos que ele eventualmente será o protagonista. Essa estratégia tem uma dimensão significativa: o público e o espaço

estadunidense se tornam matrizes tanto de consumidor¹⁵³ quanto de subjetividade representativa.

Figura 2.1: Box-art de *Assassin's Creed* para Playstation 3

Fonte: www.egmnow.com

Ao iniciar o jogo, seja no monitor do computador pessoal ou na televisão, as marcas das empresas antecedem um aviso - já reconhecido nos jogos anteriores da série: “Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs.” – em seguida, o logotipo ASSASSIN'S CREED III aparece, estilizado em azul e vermelho, lembrando as cores da bandeira dos EUA.

Uma música “ambiente” começa com um clima de anúncio (a parte mais rápida), e depois

¹⁵³ Devemos lembrar que a série é uma coprodução multinacional, sobretudo feita na França e no Canadá. Entretanto, apesar de ser um sucesso comercial e cultural em muitos países, inclusive no Brasil, os Estados Unidos são, de longe, os maiores consumidores tanto de videogames quanto da série em específico, que é adequada às suas particularidades e gostos.

dá lugar a algo mais simples e lento. A impressão, somando som e imagem, é a de uma música para preencher o vazio da tela inicial enquanto um certo caráter épico é projetado em uma tensão musical que logo se torna harmônica e continua ao pressionar o botão para iniciar, entrando nas opções de escolha de modo de jogo. Pensando em termos de efeito no ouvinte, essa relação de tensão e relaxamento pode ser usada para criar em quem ouve uma expectativa de resolução.

A estratégia dessa tela inicial se pauta na construção da expectativa e ansiedade nos jogadores, possivelmente pré-concebidos desde os *teasers*. A primeira impressão já prepara o jogador para o que ele estará prestes a *participar* - e esta é uma diferença fundamental entre a expectativa de um consumo de *games* e de qualquer outra mídia: tentar tornar o jogador ansioso por o que ele ativamente poderá *fazer*, não somente pela narrativa que ele estará a acompanhar.

Assassin's Creed III (2012) conta a história de três personagens: Desmond Miles, um membro da Ordem dos Assassinos no “presente” (2012) em busca de um meio de salvar o mundo da catástrofe iminente; Haytham Kenway, membro da Ordem dos Templários durante a Guerra Franco-Indígena (1754-1763); e se foca em Ratonhnhaké:ton, membro de uma das populações *Mohawk* e mais tarde conhecido como Connor Kenway, em busca de derrotar os Templários, salvar seu povo e garantir o processo de Independência dos Estados Unidos. A narrativa gira também em torno dos três personagens e a busca de um artefato de uma civilização antiga. Inicialmente intercala os acontecimentos de Desmond com Haytham, posteriormente intercalando entre aquele e Ratonhnhaké:ton, os configurando como os heróis da trama e os opondo a Haytham. A narrativa alterna entre dois segmentos: seções que acontecem no “presente” de Desmond e as seções de imersão e exploração que acontecem nas colônias americanas.

Há uma série de elementos que distinguem as duas temporalidades - assemelhando-se ao próprio jogar *videogame*, controlar Desmond não possui elementos de interface e seus movimentos são limitados e circunscritos a algumas salas da gruta misteriosa e outros locais restritos e acessados temporariamente. É somente adentrando a *Animus* que o jogador entra no jogo “de fato” e imerge nos tempos históricos de seus antepassados - aparecendo os diversos comandos disponíveis - saltar, correr, manuseio de armas, acesso ao mapa, dentre outros. Nessa distinção o *game* nos conduz a dois encerramentos em paralelo: a libertação colonial no passado e o sacrifício de Desmond para salvar o futuro no presente. De produção franco-canadense, o jogo adere aos principais eventos da narrativa da nação americana, articulando uma jogabilidade de ação a uma trama conspiratória e batalhas épicas na construção da formação

dos Estados Unidos, sem deixar de pontualmente colocar elementos de crítica e problematização que expõem um discurso que vê a libertação como necessária mas que excluiu negros e indígenas deste processo.

A partir de uma breve descrição da narrativa de forma panorâmica, voltaremos nossos olhares à análise de quais foram os locais e os eventos escolhidos, qual a importância dada a eles, quais são os papéis dos diversos agentes históricos e grupos sociais nesta narrativa, em qual medida a narrativa da nação é reiterada ou negada e qual o papel do jogador enquanto participante. Em um primeiro momento descreveremos a narrativa principal – *main quest* - do *game* que, entretanto, não esgota a construção da narrativa de *Assassin's Creed III*, pois o jogo possui diversas outras narrativas chamadas de *side quests* que podem ser jogadas não linearmente e ocupam grande parte da experiência total do jogo, ao qual analisaremos em seguida. Também discutiremos a “expansão” *Tyranny of King Washington* – uma nova *main quest* – lançada digitalmente meses após o jogo original, que desenvolve uma espécie de continuação a história.

Podemos também pensar que neste momento, nos concentraremos na representação da *narrativa temporal* do início da “Guerra Franco-Indígena”¹⁵⁴ e sobretudo da Revolução Americana, isto é, uma História contada através de uma sequência de acontecimentos – e neste caso, de forma cronológica. No terceiro capítulo nos aprofundaremos na ideia de uma História representada *espacialmente*: isto é, como e o que é contado através da navegação de um ambiente virtual que reconstitui um suposto espaço histórico.

Nesse sentido, a partir do controle do personagem no presente, dentro da montagem que o próprio jogo nos fornece, *Assassin's Creed III* possui doze *Sequências de Memória* (*Memory Sequences*) que podem ser compreendidos como capítulos de uma narrativa no passado que é reconstituída pela máquina *Animus* por Desmond no presente.

Por sua vez, estas sequências se organizam em episódios menores em torno de *Blocos de Memórias* (*Memory Blocks*) – em uma narrativa episódica em que se encerram no que Jonatas Oliveira define como *quests*. Para ele, a *quest* é aquilo “que poderia ser traduzido como ‘busca’, ‘jornada’ ou ‘missão’, é um dispositivo narrativo, ou ‘pequenas cápsulas narrativas’ que contém desafios e postulam objetivos” e muitas vezes, “a *quest* é a mecânica do ato de contar histórias,

¹⁵⁴ Conflito que aconteceu entre 1754 e 1763 entre os britânicos e franceses, em que determinadas populações nativas se aliaram a um ou outro lado. Apesar de algumas passagens, sobretudo do início desta guerra, aparecerem no jogo, ela é representada como um mero preâmbulo à “Revolução”.

é a ferramenta utilizada para o desenvolvimento da história, é o conjunto de regras que determinam a forma como a história é apresentada ao jogador"¹⁵⁵. A narrativa episódica transmitida através destas *quests* é “ativada” pelo jogador que a acessa nos espaços virtuais. Através de cada *Bloco*, um capítulo da história passa a se desenrolar na estrutura da narrativa jogável. Essa narrativa se apresenta através de uma “jornada do herói”, atendendo às “expectativas da audiência” em relação à teoria do monomito¹⁵⁶.

A introdução fílmica traz o tom da narrativa: em uma locução sobre cenas que recapitulam os jogos anteriores, o narrador se apresenta como pai de um dos protagonistas: seu filho, Desmond Miles combate no presente a *Abstergo Industries*, representantes dos Cavaleiros Templários, inimigos de uma batalha de milhares de anos. A previsão apocalíptica se encerra se apropriando dos mitos do fim de mundo supostamente previstos pelos Maias que circularam com certa popularidade até o encerramento de 2012: fazem isso com o intento de engrandecer, legitimar e construir a fantasia do jogo. A monumentalidade da épica narrativa se agrega ao fato de que já sabemos qual o destino daquela história a ser contada – já sabemos o resultado da “revolução” e que seremos nós a concretizá-la.

A trama, então, se inicia onde *Assassin's Creed Revelations* se encerrou, com a chegada de Desmond, seu pai William, Rebecca e Shaun, todos membros da Ordem dos Assassinos no presente em uma caverna nos Estados Unidos, que na verdade é uma instalação de uma civilização avançada muito antiga, a chamada “*First Civilization*” ou os “*Precursores*”. A escolha dos heróis do tempo presente já é significativa: nascidos dentro da Ordem, o filho representa a coragem e a astúcia do novo, ao passo que o pai traz a experiência e a tradição, e juntos são auxiliados pelo combatente que compreende o passado (o historiador) e a combatente que é uma especialista na tecnologia do presente/ futuro (a hacker). Dessa forma são capazes de utilizar uma máquina futurista para revisitar o passado e assim agirem no presente (Fig. 2.2).

¹⁵⁵ OLIVEIRA, Jônatas Kerr de. **Videogames e a narrativa seriada: Quest como ferramenta para a construção de mundos**. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Universidade Federal de São Carlos (UFscar), 2010. p. 29.

¹⁵⁶ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008. p. 62.

Figura 2.2: Desmond, William, Shaun e Rebecca na caverna da antiga civilização

Fonte: www.gamerzone.com

A representação do mundo presente é mais semelhante a de um futuro distópico. Alertados sobre uma possível tempestade solar que destruiria toda a tecnologia do planeta e causaria o caos, possivelmente o “fim do mundo”, os Assassinos descobrem a localização de um Templo da Primeira Civilização (também chamados de *Precursores* ou *Isu* a partir de *Assassin's Creed Syndicate*) que pode impedir a catástrofe, dentro de uma caverna nos Estados Unidos. A história de Haytham e Ratonnhaké:ton (Connor) é revivida narrativamente porque os Assassinos do presente precisam descobrir onde está um determinado amuleto para ativar o Templo – a chave para salvar o mundo.

Apesar de podermos retornar à caverna através da interface do jogo, é no intervalo entre algumas *Sequências de Memória* que a história nos leva ao ambiente do presente e ao controle de Desmond. Em um pressuposto lúdico-narrativo, além do amuleto, temos que obter alguns cubos de energia necessários para conceder energia para o templo, e assim somos levados a alguns destinos: Turquia, Brasil e finalmente, Itália, base da *Abstergo*, a corporação que os Templários se utilizam para controlar o mundo moderno.

O enredo de *Assassin's Creed III* não tem um começo e fim em si mesmo, pois se articula com uma trama já em andamento por quatro jogos anteriores e outros produtos feitos em mídias diferentes. Nos jogos anteriores, Desmond havia sido levado às Cruzadas e à Renascença em busca da localização das *Peças do Éden* – artefatos de uma civilização que habitava o planeta há muito tempo atrás e que foi extinta. Os protagonistas históricos anteriores (Altaïr e Ezio)

entram em contato com reminiscências sentientes (projeções cibernéticas de entidades que viveram na Primeira Civilização) que têm consciência do fato de que, no futuro, Desmond irá reviver suas memórias. Estas entidades, que supostamente deram nomes aos deuses Greco-romanos como Júpiter e Minerva, apareceram em jogos anteriores, mas agora é o “espectro” de Juno que as guia e indica as memórias na Independência que ele deve reviver para encontrar a chave necessária.

A narrativa segue o ponto de vista das memórias dos ancestrais reencenadas pelo jogador/Desmond, contando uma história linear predefinida como em um flashback que é ativado pelas ações do jogador dentro do espaço histórico reconstituído pela “matrix” (a Animus). Isso limita o espaço de possibilidade a ponto de que sua narração pode se opor e rejeitar ações realizadas pelo jogador se elas não compactuam com suas memórias. Mecanicamente, então, a Sincronização amarra narrativamente o jogador ao que “realmente aconteceu” e ao mesmo tempo justifica o mecanismo de regras que impede a morte definitiva do avatar. Ações que o jogador não pode fazer são simbolicamente resultantes em seu nível de Sincronia: levar muitos golpes, cair de lugares muito altos, não cumprir os objetivos das missões, etc. No caso de *Assassin's Creed III* em específico, a partir do momento em que o protagonismo se desloca para Connor, nos intervalos entre uma *Sequência de memória* ou outra, ele faz uma narração pessoal dos acontecimentos.

O primeiro bloco narrativo estabelece-se como um *Tutorial* – apresentando aos novos e velhos jogadores a forma a qual o *gameplay* se estabelece neste novo jogo, tornando pedagógico através da narrativa a assimilação dos códigos lúdicos elementares à fruição. No bloco *1.1 Refresher Course* guiamos Desmond por uma espécie de “matrix” por uma corrida de obstáculos em uma primeira introdução visual ao conceito da Animus neste jogo (Fig.2.3). A ideia é transmitir a noção de que a experiência do passado se dá a partir de um dispositivo tecnológico que funciona dentro da mente do protagonista do presente. Metaforicamente, acessa-se o passado através da tecnologia em uma dupla dimensão, tanto do jogador conectando o *game* (histórico) à sua plataforma quanto o avatar conectando-se à plataforma Animus. Ao fim do experimento, o processo de sincronização com as memórias de seu antepassado está completa, e passamos a guiar o segundo protagonista da história, Haythan Kenway.

Figura 2.3: Refresher Course – Desmond treinando no ambiente virtual da Animus

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

3.1 Sequência 1: Do velho ao novo mundo.

Nos blocos seguintes, somos finalmente introduzidos aos primeiros momentos de reconstituição histórica em dois espaços navegáveis limitados que só aparecem nestes primeiros momentos: primeiro um teatro e depois um navio. Em 1.2 *Deadly Performance* e 1.3 *Journey to the New World* somos apresentados e obtemos controle de um personagem de vestes finas, aparentemente um lorde britânico de voz cordial e letal: Haytham Kenway, Primeiro o guiando através da *Royal Opera House* até assassinar seu alvo e obter um amuleto (Fig. 2.4) que o leva a receber a missão de viajar para a América. Durante a viagem, temos a oportunidade de aprender como investigar e combater (Fig. 2.5).

Durante a sequência de eventos no teatro, somos restritos pelo que classificamos como uma *exploração linear*¹⁵⁷. Haytham tem um caminho único para seguir, e interage com um aliado em meio à plateia que designa seu alvo, um indivíduo nas cabines privativas nas laterais e pode ser identificado através do mecanismo da *Eagle Vision*, que traz uma cor dourada aos

¹⁵⁷ *Exploração linear* são espaços que permitem somente um caminho a ser seguido no espaço designado, como por exemplo, ir de ponto A ao ponto B, enquanto *exploração aberta ou livre* são espaços que permitem ao jogador navegar livremente, restringindo-o somente à área estabelecida. *Exploração em trilho*, presente em uma única passagem neste jogo, é quando os movimentos do jogador são conduzidos por um caminho pré-definido pelos programadores.

avatares significativos ao jogador. Este deve então seguir ícones verdes que indicam um caminho ao qual o avatar deve escalar e percorrer até alcançar furtivamente seu objetivo, assassinando um homem e recuperando um amuleto verde de suas possessões. Após o ato, Haythan se mistura à multidão apavorada com o crime feito, e escapa da *Royal Opera House*.

Figura 2.4: Exploração Linear: Haythan na Royal Opera House

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Após o assassinato, Haythan é incumbido por um grupo de supostos integrantes da irmandade dos Assassinos a viajar às colônias inglesas em busca de um *Lugar dos Precursores* (*Precursor Site*). Para aqueles que jogaram os *games* anteriores, é possível fazer uma conexão imediata, diante do artefato e da busca secreta que estão realizando, entre o que era chamado de Primeira Civilização (*First Civilization*) e seu novo nome – *Precursores*. Após estas cenas fílmicas sem interatividade, somos transportados à missão 1.3 *Journey to the New World* a bordo de um navio transatlântico em direção da colônia de Massachussets.

Figura 2.5: Exploração aberta – Haythan subindo um mastro no navio

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

A *exploração linear* dos dois primeiros blocos é expandida a uma exploração *aberta* nos restritos espaços da embarcação, permitindo que o jogador interaja com vários outros avatares, jogue partidas no tabuleiro, e investigue uma ameaça de motim à qual o capitão teme. Este alargamento gradual da exploração tem uma função também pedagógica, transitando um espaço narrativamente mais restrito (teatro) com um mais amplo e reforçando de forma mais precisa o jogador a aprender as funções básicas de andar e escalar entre outras ações, para posteriormente ampliar o espaço e a exploração.

Esta primeira *Sequência de Memória* estabelece Haytham como alguém nobre, arrogante, orgulhoso, diferente dos protagonistas dos jogos anteriores, e com um futuro predestinado: sabemos pelo merchandising do *game* - (como a *Box-Art*) que ele eventualmente virá a ser substituído por outro protagonista, que nos recorda um nativo-americano, possivelmente seu filho, mas ainda não sabemos como ou por quê. O diretor do *game*, Alex Hutchinson descreve Haytham um da seguinte forma:

Our goal was to create a “dark” James Bond [...] Someone who was very accomplished, with a quick wit, who had a much darker edge than you might expect. A man capable of great violence but still driven by the desire to do

*what he believe is right.*¹⁵⁸

Uma vez que todos os *games* anteriores se passam no circuito euroasiático (Palestina, Itália e Turquia), estes episódios configuram um deslocamento a outro mundo. Em vez de sermos inseridos imediatamente nas colônias, o percurso narrativo estabelece a transição do Velho Mundo, representado pelas multidões no *Royal Opera House*, as vestes e comportamentos da aristocracia e alta burguesia britânica transitando por uma longa viagem de navio até chegar à, comparativamente, mais simples colônia. A relação metrópole-colônia estabelece a luta transatlântica entre os grupos conspiratórios opositores e o Outro que virá a ser combatido durante a independência.

3.2 Sequências 2 e 3: Os Templários e os primórdios da Guerra Franco-Indígena

No início da segunda *Sequência*, Haythan finalmente chega no porto de Boston e é recebido por Charles Lee¹⁵⁹. A exploração, antes limitada a espaços restritos irá radicalmente se transformar e o jogador passa a ter acesso *livre* à cidade de Boston: isto é, o jogador passa a poder navegar por todo o território reconstituído e é aqui que a reconstituição representativa do passado passa a ganhar mais força. Não mais preso a ser levado de um ponto narrativo a outro, é possível explorar telhados, ruas, vielas, procurar baús, enfrentar soldados e testar técnicas de emboscada.

No primeiro bloco, somos também introduzidos a um primeiro personagem histórico mais conhecido - Benjamin Franklin (Fig.2.6) e à primeira *sidequest* que consiste em procurar e coletar páginas de sua Enciclopédia que se perdem pela cidade. Os núcleos narrativos (*quests*) intercalam-se com a narrativa mais ampla a ser construída e ensinam o jogador a fazer compras, atirar, escoltar, espiar, saquear, perseguir.

¹⁵⁸ MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

¹⁵⁹ Haythan irá se reunir com cinco personalidades não muito conhecidas do grande público para montar sua equipe durante esta sequência: Charles Lee, Sir William Johnson, John Pitcairn, Thomas Hickey e Benjamin Church. Charles Lee foi um general do Exército Continental, e foi expulso em uma condenação na corte-marcial após uma derrota para os britânicos; Johnson participou ativamente na Guerra Franco-Indígena aliando os interesses ingleses aos nativos, e foi morto em uma reunião com os Iroquois no começo da Revolução; Pitcairn foi um oficial britânico derrotado na Batalha de Bunker Hill; Thomas Hickey, o primeiro soldado continental acusado de traição; finalmente Church, um médico filiado aos *Sons of Liberty* que mantinha correspondência espiã com os britânicos.

Figura 2.6: Haytham, Charles Lee e Benjamin Franklin

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Os eventos passam a se desenvolver diante da Guerra Franco-Indígena e o antagonismo revolver no entorno do mercador de indígenas Silas Thatcher e do general Edward Braddock. Em uma série de *quests*, Haytham reúne um grupo de personagens que se estabelece como um grupo de *gentlemen* mortais que comprovam sua eficácia ao rememorarem o plano de Odisseu na Ilíada e se disfarçarem, adentrarem o forte de Thatcher e o assassinarem, libertando indígenas capturados. A troca de olhares entre o protagonista e uma indígena de olhos cerrados e poucas palavras projeta o futuro: ambos irão ter uma relação e é fruto dela que o filho nativo que temos certeza que iremos controlar irá nascer. Seu nome é Ziio, e é no último bloco narrativo deste arco que eles irão se aliar.

Na *Sequência 3*, passados alguns meses, Haytham encontra-se novamente com Ziio em busca de sua ajuda para encontrar o *Precursor Site* e desvendar o segredo do amuleto que trouxe do velho mundo. Neste momento somos introduzidos ao segundo espaço a ser reconstituído: a *Fronteira*, onde a nativa tenta verificar o intuito do protagonista em um ambiente florestal com poucas habitações humanas, bastante distinto do ambiente urbano colonial de Boston, no qual são apresentadas diferentes possibilidades de interações que serão melhor trabalhadas com a eventual chegada de Ratonnhaké:ton ao controle do jogador.

Para obter a ajuda de Ziio, Haytham passa a ter de provar estar de seu lado. Dessa forma, ajuda a articular os vários povos nativos da região com seu grupo para emboscar e assassinar Edward Braddock uma vez que a narrativa o vilaniza como alguém arrogante, e opositor aos indígenas, ao qual o protagonista tem de se aliar.

Podemos pontuar aqui como se constrói uma intersecção entre ficção e fato histórico de forma mais incisiva pela primeira vez, onde os produtores resgatam a narrativa de que Braddock teria sido morto por alguém de sua própria tropa com Haytham, vestido como um de seus soldados. George Washington também aparece pela primeira vez lutando contra Ziio, premeditando sua importância na narrativa futura. A Guerra-Franco Indígena é colocada à disposição da narrativa como um preparativo para a narrativa principal focada na Independência: tanto do ponto de vista da culminação dos eventos quanto da perspectiva de *telos* da seção principal do jogo.

Após o sucesso da empreitada, os *gentlemen* reunidos por Haytham revelam um elemento narrativamente chocante no encerramento deste bloco narrativo: até este ponto o jogador não estava participando e jogando enquanto um dos Assassinos, protagonistas da série, mas sim com um Templário. Haytham, Grande Mestre dos Templários nas colônias, ritualiza em uma cerimônia a entrada de William Johnson, John Picairn, Thomas Hickey, Benjamin Church e Charles Lee na Ordem Templária. O *plot twist* intenciona surpreender o jogador e imediatamente a cena rompe-se da representação ao passado em um corte brusco causado pelo assombramento de Desmond, no presente, que se levanta da *Animus* chocado, lembrando que ele é a própria projeção do jogador dentro do universo do jogo

Estas três *Sequências de Memória* fecham um arco narrativo inicial em torno de Haytham Kenway que iludem o jogador a pensar, até seu fim, que tínhamos estabelecido o grupo de heróis do jogo, e não dos inimigos a serem combatidos. Essa manipulação de expectativas e da posição do jogador aponta em direção a uma hipótese sobre estes jogos. Podemos dizer que o ideal do autoengano de estar fazendo o bem, ao assassinar e fazer de tudo pela corporação é um mecanismo de justificativa às consciências dependente das estratégias narrativas que os produtores empregam na concepção do enredo, que pré-determina a “linha da amizade” em que a humanidade pode existir, o que é justo ou não fazer, e quais são as figuras discriminadas que são objetificadas à ação da violência da ação interativa.

3.3 Sequência 4 e 5: o processo civilizatório e a jornada do herói

Segue o quarto bloco narrativo em introduzir as origens do novo herói, muito distinto da fria nobreza europeia do anterior: traz-se à tela a pureza de uma criança indígena ligada à terra, à natureza e às brincadeiras (Fig. 2.7). Dando seguimento à pedagogização do jogar através da narrativa, em 4.1 *Hide and Seek*, 4.2 *Feathers and Trees* e 4.3 *Hunting Lessons* somos introduzidos a novas mecânicas de jogabilidade: olhar pistas, investigar, bem como a possibilidade de escalar árvores e caçar, capturar e esfolar animais, elementos que *representariam a constituição do ser nativo*.

Ainda assim, o protagonista é demonstrado com aguçada curiosidade sobre os livros, traços que teria herdado de seu pai europeu, além da coragem, agilidade e dom para lidar com a natureza. Em 4.4 *Something to Remember*, Ratonhnhaké:ton vai à anciã em busca de direção e seu espírito alça voo na forma de uma águia, onde um “espírito ancião” (na verdade, uma Precursora) apresenta sua *predestinação*: evitar que os Templários destruam seu povo e guiar o “outro” (Desmond, o personagem do presente) até a “chave final”.

Figura 2.7: Jovem Connor brincando com outras crianças indígenas

Fonte: Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

O encerramento desta Sequência inicia-se quando o jovem Ratonhnhaké:ton (o novo protagonista) vê-se amedrontado por figuras antes consideradas parceiras, que incendiam sua vila e assassinam a mãe do jovem garoto. Portando um olhar enraivecido, vindo de sua “índole

selvagem”, jura vingança contra o algoz Charles Lee, estabelecendo o drama particular que virá a inserir o protagonista nos eventos futuros. Em uma inversão da motivação da cinematografia do gênero de velho oeste, agora um nativo busca proteção e autoafirmação sobre seu lugar no mundo, desejando matar o homem branco que lhe causou mal. Passados alguns anos, no último *Bloco de Memória*, chamado *Something to Remember*, seu desejo de vingança é conduzido pela anciã da aldeia, que lhe faz tocar um *Pedaço do Éden* que transforma o jovem em uma águia a percorrer os céus do tempo-e-espço de uma realidade que Juno, a mesma entidade que têm guiado Desmond no presente, denota seu curso: ele deve ingressar na Ordem dos Assassinos e lutar contra os Templários, pois só assim poderá cumprir seu objetivo e salvar seu povo.

O jogador é guiado então a partir da *Sequência 5* a procurar o “velho na montanha”¹⁶⁰ para treiná-lo a cumprir seu destino manifesto. Este o recusa, mas o jogador é forçado a revisitar sua residência inúmeras vezes até que suas insistências dão frutos. O processo de treinamento leva Ratonhnhaké:ton a sua transformação da representação de um ingênuo nativo a um astuto Assassino, reinventando sua identidade, seu nome (passando a se chamar Connor), obtendo ferramentas para se disfarçar, infiltrar e assassinar, mesmo navegar em alto mar, e passar a liderar a criação de uma nova comunidade (a *Homestead*) no Novo Mundo. Essa recriação-renovação do protagonista, tão cedo na narrativa funciona tanto para introduzir novas mecânicas de jogo para o jogador, quanto novos personagens e estabelecer uma mudança comportamental da representação do protagonista. É também a partir deste momento que o jogador pode conectar a imagem de Ratonhnhaké:ton com o restante da publicidade do jogo, como o nativo americano Assassino que irá ser o herói do jogo.

Ao final desta *Sequência*, Connor presencia um dos eventos históricos fundantes da narrativa da Independência: o *Massacre de Boston*. Protagonizando o episódio no papel de Connor, o jogador o vê sendo injustamente responsabilizado pelo massacre ao tentar frustrar a tentativa que seu pai (Haytham, que finalmente retorna à narrativa) de causar o caos na confusão. É com a ajuda de um “herói da Revolução”, Samuel Adams, que ele aprende a reduzir sua *notoriedade* - um dos mais importantes elemento da jogabilidade e responsável por permitir a furtividade efetiva do jogador¹⁶¹.

Em mais dois blocos - 5.4 *River Rescue* e 5.5 *The Hard Way* – desenvolve-se a

¹⁶⁰ A referência se dá aqui para definir o líder do grupo ismaelita que é apropriado pela série como os Assassinos.

¹⁶¹ Ao percorrer pelos espaços do jogo com a notoriedade baixa, o avatar não será incomodado por guardas, a não quer que realize ações que chamem a atenção e a aumentem, até o momento que passa a ser caçado.

introdução à nova experiência do jogador: na primeira *quest*, Connor resgata lenhadores e inicia o desenvolvimento de sua própria vila: a *Homestead*; na seguinte, o jogador aprende a velejar, navegar, atirar com um navio - um novo modo de jogar que passa a ser muito importante na série.

Assim, ao fim deste arco completa-se o “processo civilizatório”: agora Ratonhnhaké:ton tem um nome ocidental, sabe como se comportar e viver tanto na Fronteira quanto na cidade, tem seguidores, pode navegar e é finalmente recompensado com a vestimenta dos Assassinos.

3.5 Sequência 6, 7 e 8 - Começa a Revolução

Finalmente, é a partir da *Sequência de Memória 6* que o jogador é colocado a vivenciar os principais eventos da narrativa da Independência dos Estados Unidos: a “Festa do Chá de Boston”, a “Batalha de Bunker Hill” os “Atos Coercitivos”, e durante a Sequência 7, a “Cavalcada de Paul Rivere” e a “Batalha de Bunker Hill”. A escolha é eminentemente mitológica em seu sentido primário: uma cosmogonia de personagens e eventos compõem a lógica de funcionamento do enredo em articular a participação do jogador e sua inserção dentro de um conjunto de eventos da formação da nação estadunidense.

Finalmente dotado das vestes de um Assassino e personificando a heroificação da série, ao colocar a busca diante do enfrentamento dos Templários e suas manipulações, a primeira *quest* do jogador é perseguir a trilha deixada por William Johnson, personagem recrutado quando estávamos no papel de Haytham Kenway, que está contrabandeando chá para angariar fundos para a compra de terras indígenas

Os *Redcoats* começam a figurar como ameaça narrativa mais expressivamente, não só como soldados anônimos no espaço da cidade e obstáculos ao objetivo do jogador, mas também por saquear casas, forçar a cobrança de “impostos excessivos” e serem os protetores dos navios durante a Festa do Chá de Boston.

Ao não matar Johnson após a “festa”, Connor volta para Achilles que dá uma bronca de não os matar e estabelece uma contenda entre a necessidade da solução violenta ou diplomática que é resolvida no núcleo 6.4 *Hostile Negotiations*: Johnson passa a ser representado como alguém que quer resolver a questão indígena através da imposição violenta – deseja comprar as

terras dos nativos¹⁶² e para tanto leva um pequeno exército para os forçar para isso. Sua violência justifica as ações do protagonista e jogador que devem reagir de forma também violenta: o caminho para seu assassinato está trilhado.

Connor se aproxima e ouve conversa em que Johnson tenta convencer indígenas de que eles estão juntos, pois os outros tentam tomar suas terras a força. O diálogo gira em torno de que Johnson os fará serem unidos sim, mas estarão em débito com ele pra sempre, entretanto para que possam combater o “pó preto e o ferro” (armas de fogos) de seus inimigos, é necessário que ele forneça cavalos e mosquetes. Johnson cinicamente responde que guerra não é a solução. Connor o assassina e em um diálogo entre as duas partes, Johnson afirma que estava ali para comprar suas terras a fim de protegê-los. Trata-se da primeira relativização dos opositores que deixam de ser concebidos como maquiavélicos ou apoiadores dos ingleses. A oposição se constrói por métodos diferentes.

A *Sequência de Memória 7* dá continuidade e materializa consecutivamente diversos eventos da narrativa da fundação da nação. Em *7.1 The Midnight Ride* é Connor quem acompanha a mitológica cavalgada de Paul Rivere enquanto ele alerta os líderes das milícias locais contra o iminente ataque dos ingleses. Essa passagem foi tornada conhecida pelo poema *Paul Revere's Ride*, criado por Henry Wadsworth Longfellow já no século XIX. Apesar de ser uma criação artística, despida de fundamentação histórica, integra o conjunto de mitos sobre o processo de nascimento dos Estados Unidos, e é expressada aqui sob controle interativo junto com os demais eventos. Abaixo, reproduzimos alguns trechos iniciais da obra:

Listen, my children, and you shall hear
Of the midnight ride of Paul Revere,
On the eighteenth of April, in Seventy-Five:
Hardly a man is now alive
Who remembers that famous day and year.

He said to his friend, “If the British march
By land or sea from the town to-night,
Hang a lantern aloft in the belfry-arch
Of the North-Church-tower, as a signal-light,--
One if by land, and two if by sea;
And I on the opposite shore will be,
Ready to ride and spread the alarm
Through every Middlesex village and farm,
For the country-folk to be up and to arm.”

¹⁶² Esses eventos vêm a ser conhecidos como os “Atos Coercitivos”, uma série de medidas impostas aos nativos americanos para que vendessem suas terras aos ingleses.

Meanwhile, impatient to mount and ride,
 Booted and spurred, with a heavy stride,
 On the opposite shore walked Paul Revere. [...].¹⁶³

A narrativa dos eventos continua nos blocos em 7.2 *Lexington and Concord*, em que o jogador deve se juntar a John Parker e coordenar as tropas de *Patriots* – visualmente representados aqui uniformizados como um exército nacional na cor azul, segurando a ainda inexistente bandeira estadunidense. Segue-se aos blocos 7.3 *Conflict Looms* e 7.4 *Bunker Hill* em que Connor se junta com Israel Putnam na batalha pelo controle da cidade de Boston e assassina o segundo templário: John Pitcairn, que revela que lutava ao lado da Coroa Britânica, mas queria uma trégua, reafirmando a posição ambígua dos Templários na narrativa.

Entre o *Bloco de Memória* 2 e 3 desta *Sequência*, somos apresentados ao Dezesesseis de julho de 1775, na Filadélfia, momento do Primeiro Congresso Continental, onde George Washington reproduz sua famosa “*I do not think myself equal to the Command I am given*” e é nomeado General do Exército Continental e oficializa a guerra. Esse evento, além da importância simbólica dentro da historiografia e da mitologia estadunidense, reforça o estabelecimento de Charles Lee como o grande antagonista, uma vez que além de ter assassinado a mãe de Connor, desejava também o comando das tropas continentais, rendendo-as ao jugo dos templários, algo que deveria ser absolutamente impedido.

A *Sequência de Memória* 8 desloca os acontecimentos de Boston e inicia nos apresentando um novo espaço a ser explorado: a cidade de New York. Benjamim Tallmadge o recebe e explica que Thomas Hickey está produzindo notas falsas para desestabilizar os *Patriots* e faturar. Connor segue alguém que estava dando essas notas e escuta suas conversas (Fig. 2.8): “vão acabar com essa ‘revolução’ de bando de gente que não quer nada com nada” e observamos aqui um posicionamento dos produtores colocando na boca de malfeitores um discurso antiativista recorrente no século XXI.¹⁶⁴

¹⁶³ LONGSWORTH, H. W. Paul Revere's Ride. POETS.ORG Disponível em: <<https://www.poets.org/poetsorg/poem/paul-reveres-ride>>. Acesso em: 05 jan. 2016.

¹⁶⁴ Como apontaremos no último capítulo, há uma mudança de posicionamento dentro da representação da série que se aprofunda na ultravalorização do indivíduo e coloca os Jacobinos da “Revolução Francesa” como radicais extremistas a serviço dos Templários, que se aproveitam da irracionalidade das massas famintas para tomar o poder com Robespierre.

Figura 2.8: Connor seguindo um dos falseadores em NY

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Após confrontar-se com o terceiro Templário, Thomas Hickey, o jogador é confundido e capturado pelos *Patriots* onde é levado a um novo espaço navegável – a *Bridewell Prison* (Fig. 2.9). Essa mecânica de jogo novamente confina o jogador a um espaço e uma narrativa linear onde ele deve cumprir, obrigatoriamente, missão a missão e assim sair da prisão. O resultado é um plano dos Templários que levam o protagonista à fila do enforcamento (Fig. 2.10). Seu escape é articulado entre uma passagem cinematográfica e o botão L2 que aciona mecanicamente no jogo a ajuda dos seus aliados assassinos. Dessa forma, o jogador retoma o controle de Connor e deve imediatamente correr para impedir Thomas Hickey de assassinar Washington, falhar em fazê-lo antes que Hickey o alcance, resulta em ter de repetir a missão.

Figura 2.9: Connor na Bridewell Prison

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 2.10: Connor sendo levado ao enforcamento

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Este arco se encerra em quatro de julho de 1776 com os vários personagens históricos da fundação da Declaração de Independência assinando a carta com testemunho do jogador, que toma presença do grande evento histórico dos Estados Unidos. Entendido como o marco inicial

da promessa da liberdade, a ironia dentro da produção do jogo é que apesar do jogador controlar um nativo americano, o *game* deixa de lado convenientemente a passagem da Constituição que diz que os ingleses são culpados por tudo e um de seus crimes é que o Rei da Inglaterra “instigou insurreições internas contra nós, e tentou insuflar os habitantes de nossas fronteiras, os impiedosos Índios Selvagens, cuja conhecida regra de guerra é a destruição indistinta de todas as idades, sexos e condições”¹⁶⁵.

Até o final da *Sequência 5*, o jogo conduz e restringe a experiência do jogador à sua exploração de Boston, algumas áreas da Fronteira, e muito posteriormente à *Homestead*, rigidamente condicionando o espaço ao desenvolvimento da narrativa. O início da Revolução coincide com a abertura dos espaços previamente apresentados à *exploração livre* do jogador.

3.6 Sequências 9, 10 e 11 – O conflito entre Pai e Filho

Nas próximas *Sequências*, os *Blocos de Memória* vão diminuindo em número e as missões se tornando cada vez mais curtas e direcionando ao final da história. Uma vez que o enredo reforça e depende dos episódios históricos mais conhecidos – a partir desta data, e apesar da guerra durar ainda alguns anos, ela não mais se apresenta tão evidentemente na narrativa da Independência, e portanto, os produtores escolhem deslocar o foco para as relações e ambições individuais do protagonista, tornando esse momento significativo para compreender o tipo de representação histórica que está sendo construído.

A partir da *Sequência 9*, o espaço narrativo da Fronteira reaparece aqui transformado – ocupado por neve. Um recurso de implicação narrativa e de jogabilidade: Connor não pode se movimentar tão facilmente e a visibilidade é bastante prejudicada. Dessa vez, recebendo ordens diretamente de George Washington (agora representado em sua clássica figura, com a roupa militar e os cabelos brancos - Fig. 2.11), a missão é buscar Benjamin Church, que roubou suprimentos dos Patriotas e periga desestabilizar o exército.

Ao adentrar uma igreja em que o Church supostamente estava escondido, o jogador entra em contato direto, pela primeira vez no jogo, com seu anterior protagonista: Haytham Kenway.

¹⁶⁵ “He has excited domestic insurrections amongst us, and has endeavoured to bring on the inhabitants of our frontiers, the merciless Indian Savages, whose known rule of warfare, is an undistinguished destruction of all ages, sexes and conditions”. DECLARATION OF INDEPENDENCE. Tradução própria. Disponível em: <http://www.archives.gov/exhibits/charters/declaration_transcript.html> Acesso em: 05 jul. 2015.

A interação pai e filho já num primeiro momento resolve uma questão da história: os Templários estão do lado dos Patriotas, e por caminhos diversos estão tentando os favorecer – Church é um traidor. Isso explica uma série de questões do enredo: tanto Assassinos quanto Templários buscam o mesmo objetivo – a libertação das colônias. Contudo, a ação dos Templários ao lado dos ingleses apenas objetivava uma via mais conservadora e pacífica, dentro da ordem¹⁶⁶. O *gameplay* coloca agora o jogador com seu novo aliado do qual ele recebe ajuda e deve proteger enquanto investiga o paradeiro de seu alvo (Fig. 2.12).

Figura 2.11: Connor e George Washington em cena

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 2.12: Haytham acompanhando Connor no jogo

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

¹⁶⁶ Novamente, diferente de *Assassin's Creed Unity*, onde a discordância ideológica se inverte e os Templários são atuantes na revolta radical, enquanto os Assassinos defensores de uma transição pacífica.

De volta a *New York*, outro diálogo entre pai e filho estabelece a diferença entre Assassinos e Templários. Para Haytham, sua Ordem procura a *paz* através de ordem e controle, enquanto os Assassinos buscam a *liberdade*, que traria o caos inevitável. Connor contra-argumenta que é o “povo que pede liberdade”, enquanto seu pai, tomando um discurso politicamente “conscientizador” responde:

*The people chose nothing. It was done by a group of privileged cowards seeking only to enrich themselves. They convened in private and made a decision that would benefit THEM. Oh, they might have dressed it up with pretty words, but that does not make it true*¹⁶⁷.

Em busca do esconderijo de Church, Haytham se mostra surpreso com a morte da mãe de seu filho e diz que nunca ordenou que os indígenas fossem atacados. Charles Lee, seu subordinado, foi quem cometeu o ataque, novamente reestabilizando dentro da narrativa o caráter vilanesco deste antagonista. O embate se encerra com ambos sendo emboscados e o jogador controlando Connor para longe do incêndio que se instaura em uma momentânea mudança do *gameplay* para um *caminho em trilho* para escapar a edificação.

No ato final desta *Sequência de Memória*, retomamos o *gameplay* de navegação dentro da narrativa principal, ausente desde a Sequência 5, perseguindo e combatendo navios e finalmente invadindo o navio onde o traidor está. A traição de Benjamin Church foi agir por interesse próprio em contraste com o “sonho” da Ordem dos Templários – é então espancado por Haytham e assassinado por Connor: seja uma Paz autoritária ou a Liberdade, não há espaço para atividades egoístas na Revolução.

A parceria entre pai e filho continua durante a *Sequência 10* na intenção de descobrirem os planos britânicos na guerra de independência. Haytham e Connor combatem juntos e depois capturam soldados, restando ao mais novo perseguir um que escapa e ao mais velho assassinar os prisioneiros - sob protestos. Em *10.2- Broken Trust* o protagonista defende que sua luta é contra uma *noção* (*notion*), não uma *nação* (*nation*) – não quer destruir os ingleses, e sim lutar contra a tirania, seja de que lado for, e então Haytham revela que foi Washington que ordenou que Charles Lee atacasse sua aldeia tantos anos atrás e agora está manipulando os guerreiros de sua tribo para atacar o exército continental e cair em uma emboscada.

Enraivecido, Connor ameaça ambos de morte e cavalga em disparada à Kanien'kehá:ka

¹⁶⁷ ASSASSIN'S CREED III. Father and Son.

assassinando mensageiros Patriotas no caminho e sendo obrigado a nocautear seus companheiros de aldeia para evitar uma guerra desnecessária. Entretanto, a tragédia se torna inevitável quando é obrigado a matar um de seus amigos de infância por que ele acredita que os Patriotas iriam os trair, e Connor é quem havia sido enganado.

No último bloco desta sequência, Charles Lee desestabiliza o exército Patriota na *Batalha de Monmouth* na qual o famoso general France Lafayette lidera, para pressionar a saída de Washington do comando. Nesse momento, um novo recurso de jogabilidade aparece, agora é possível controlar um canhão e destruir as tropas inglesas enquanto os Patriotas fogem para um lugar seguro (Fig. 2.13). O resultado é a dispensa de Lee de qualquer comando mas sem a ordem de prisão. Não mais protegido pelos revolucionários, e em conflito com Washington, Connor então decide não mais ajudá-lo e prossegue a perseguir sua vingança pessoal.

Figura 2.13: Jogabilidade exclusiva da missão: canhão apontado às tropas inglesas

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

O mestre do protagonista, o “velho da montanha” Acchiles, já doente há algumas Sequências, ordena que Connor deve eliminar Charles Lee e seu pai ou todos estarão em perigo, uma vez que eles são a maior ameaça a George Washington, e são a possibilidade dos Templários subirem ao poder. O início da *Sequência 11* coincide com a ruptura da frágil aliança do protagonista tanto com Washington quanto com Haythan e os Templários e, assim, estabelece uma nova aliança temporária com os franceses. Simpático às preocupações de Connor, o general Lafayette se compromete a, junto da marinha francesa, auxiliá-lo a infiltrar

no *Fort George* – base dos Templários, para assassinar Charles Lee.

A *Batalha da Baía de Chesapek* - último evento histórico representado - é reencenada aqui em tons épicos: uma fumaça vermelha cobre toda a baía e inúmeros navios são vistos afundados em um cenário de destruição que clama uma batalha final (Fig. 2.14). Escoltando dois navios da esquadra francesa, o jogador deve controlar o navio e destruir três ataques da frota inglesa, posteriormente atracando com o navio principal, abordando-o e assassinando seu capitão, além de escapar antes que tudo exploda em uma cena digna dos melhores filmes de Hollywood. Com a baía segura, chegam os reforços franceses e Connor revela seu plano – infiltrar cinco navios usando a bandeira britânica em New York e atacar o *Fort George* ao seu sinal. Um comentário da produção descreve a batalha como

*The Battle of Chesapeake provided the perfect setting for the “ultimate” naval showdown. It was a critical moment in the war – depriving the British of much needed troops, transport and supplies. Further, it featured large fleets of ships from the French and British navies, enabling an impressive display from both a technical and gameplay perspective. Finally, it gave us a chance to show how the nature of the war changed with the addition of France as an ally.*¹⁶⁸

Figura 2.14: Tons vermelhos e alaranjados na Batalha Marítima de Chesapeak

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

O jogador é levado nas *quests* seguintes a perceber que o protagonista adentrou os canais

¹⁶⁸ ASSASSIN'S CREED III The Complete Official Guide. Piggyback, 2012.

do forte e, assim, emerge por um dos poços. Connor entra nos tuneis em NY e encontra Lafayette e Stephane enquanto um almirante francês espera o sinal para iniciar o bombardeio. A cena, não controlada pelo jogador, passa as suas mãos – e daí em diante pode assassinar o soldado a sua beirada ou simplesmente passarmos despercebidos. Abaixo, uma transposição de uma cena não interativa (Fig. 2.15) para a jogabilidade controlável (Fig. 2.16). Esse mecanismo linguístico de transposição é importante para contextualizar e criar a ilusão de que mesmo as cenas não interativas são fruto da ação do jogador, imerso na narrativa.

Figura 2.15: Connor no poço em cena não interativa

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 2.16: Connor no poço em passagem agora interativa

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Em seguida um novo objetivo: ir até o farol e acendê-lo para começar o bombardeio. Assim que isso é feito, uma nova cena se inicia com o ataque em que, sem controle da situação, Connor é atingido e fica ferido e *o gameplay* se transforma: sem interface visual visível na tela, ela assume um tom avermelhado e o cenário se torna desfocado – simulando o grave ferimento que ele teria sofrido (Fig. .217).

Figura 2.17: Connor confrontando Haytham com a jogabilidade e câmera alterados

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Em meio ao caos do bombardeiro, Haytham Kenway ressurgue e começa a atacar seu filho: com a jogabilidade restringida, a única possibilidade que é oferecida no combate é a de poder contra-atacar (*counter*) os ataques do adversário o jogando contra objetos de cenário. Ao final, resta a cena em que o pai tenta enforcar o filho e ao jogador é incitado o uso do botão *quadrado* para que ele cometa parricídio.

3.7 Sequência 12 - encerramento da narrativa principal

Com a guerra chegando ao seu final, e após as últimas *Sequências*, a narrativa aproximou o filho do pai para depois exigir que o jogador matasse Haytham. Assim, Connor simbolicamente destrói sua herança europeia e reivindica sua identidade indígena em uma cena que inicia a *Sequência 12* representando a passagem do tempo na *Animus*. Dessa forma, vemos Connor raspando o cabelo, deixando só um rabo de cavalo, em uma cena que alegoricamente

se encerra com o protagonista se tingindo com uma pintura de guerra (Fig. 2.18) – que desaparece, dando lugar a vestimenta de Assassino. Em um diálogo em *voice over*, o protagonista sintetiza em poucas palavras quais são os objetivos ulteriores ao jogador levar adiante. Essa cena configura o renascimento do herói na revitalização de sua identidade indígena tanto esteticamente quanto na representação da ritualização da guerra em sua posição como membro da Ordem que cumpre a missão e salva a honra de sua origem – através da vingança.

Figura 2.18: Connor com a pintura de guerra

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Nos últimos *Blocos de Memória*, primeiramente em New York, Lee discursa em homenagem a Haytham e contra os Assassinos. O jogador é obrigado a controlar Connor em meio à multidão até Lee, e deixar-se ser capturado. O antagonista avisa que matará e destruirá tudo que Connor fez antes de o matar e faz seus capangas o levarem embora. O controle retorna ao jogador que tem que vencer os opositores e se locomover até um navio onde deve ficar despercebido até ouvir onde seu alvo está. Connor volta à taverna em que os Templários se reuniam no começo do jogo e questiona pelo paradeiro do antagonista, que está para sair do país. Isso leva o jogador a ter de encontrá-lo nas docas. uma sequência de perseguição então se inicia com cenas pré-programadas para criar obstáculos ao jogador, incluindo soldados e cenários em chamas. Ambos saem gravemente feridos e com uma jogabilidade que simula Connor se arrastando até o ferreiro que o leva às últimas cenas da narrativa, onde termina sua

missão assassinando Charles Lee em uma mesa de bar, reproduzindo uma cena típica da iconografia de velho oeste.

O encerramento da narrativa principal no passado apresenta o retorno de Connor ferido a sua aldeia seis meses depois, que se encontra abandonada. A Revolução não traz aqui um final feliz: o protagonista falhou em proteger seu povo que foi expulso de suas terras – a liberdade que ele tanto defendeu serviu somente a poucos. A entidade misteriosa – Juno - que iniciou Ratonhnhaké:ton em sua missão reaparece e tenta dar um sentido de sacrifício à sua missão, afirmando que seu sofrimento não teria sido em vão, mas sim por um “bem maior”, cuja importância ele não poderia compreender. Encerra-se aqui a história de Connor e da luta pela independência e instaura sua conexão com o enredo original de Desmond no presente - sua última missão é esconder o amuleto e ele o faz no túmulo de Connor Davenport, filho de seu mestre Achilles.

De volta ao presente, o grupo de Assassinos descobre o local por terem revivido o passado e vão até lá resgatar o artefato para usá-lo no Templo da Primeira Civilização, e o espectro de Juno reaparece para finalmente revelar a verdadeira razão em ter guiado tanto Connor quanto Desmond (Fig. 2.19). Os *Precursores* foram extintos por uma tempestade solar do mesmo tipo que em breve atingirá o planeta novamente, e apesar de várias tentativas terem sido feitas para evitar a catástrofe, somente uma única poderia ter funcionado: permitir que Juno, que se projetou como um espectro vivo nos sistemas computacionais, os salvasse ativando uma barreira de proteção. Entretanto, isso também significaria que ela passaria a ser uma divindade que poderia dominar a vida na Terra, controlando toda a tecnologia existente.

Figura 2.19: A entidade Juno (direita) explicando à Desmond suas opções.

Fonte: assassinscreed.wikia.com

A “Antiga Civilização” escolheu prendê-la no Templo onde os protagonistas estão e enfrentou sua destruição com isso. A entidade Juno então, em uma longa cena alerta que Desmond tem duas opções: deixar a tempestade solar atingir o planeta e ele se tornar um novo profeta, guiando o povo em seu novo mundo - com claras referências messiânicas ou sacrificar sua própria vida para que ela seja libertada e possa salvar o planeta. Desmond não despreza a História e alegoricamente aprende com as lições que o passado ensina, escolhendo se tornar um mártir e salvar o futuro, libertando Juno que de fato cria a barreira contra a tempestade solar e espalha-se pela rede mundial de computadores como um vírus, finalmente encerrando a narrativa principal¹⁶⁹.

3.8 As side quests

A narrativa de *Assassin's Creed III* não se limita unicamente aos blocos narrativos principais (*main quests*) e seguimos esse recorte de descrição aprofundada para demonstrar algumas relações entre narrativa e jogabilidade, o percurso que o enredo nos conduz e o progresso qualitativo das possibilidades de interação com o game, uma vez que só o avanço na história habilita o avatar utilizar novos instrumentos para assassinato, o uso de novas habilidades, interação com outros modos de jogo e exploração de novos espaços. Por exemplo, é só a partir da *Sequência de Memória 9* que finalmente podemos percorrer livremente todos os espaços do jogo quando e como quisermos – Boston, Fronteira, *Homestead* e New York, antes disso somos limitados a um número menor ou restritos a somente certos lugares. A esse percurso, chamamos de narrativa principal.

Mas para além da narrativa principal que conta a história de Desmond, Haythan e Connor, a principal razão da exploração dos espaços do jogo é devido às *sidequests*, objetivos opcionais em que uma série de outras possibilidades nos é apresentada e assim enriquecem o ambiente de jogo ao permitir outros olhares ao discurso e à narrativa que o *game* apresenta, configurando uma especificidade dos jogos eletrônicos em geral e de *Assassin's Creed III* em

¹⁶⁹ Nos jogos seguintes, Desmond viria a aparecer somente em algumas menções e Juno se torna uma vilã com aparições também pontuais. Os demais Assassinos do presente também têm destino semelhante, no entanto, retornam com maior ênfase três anos depois em *Assassin's Creed Syndicate*. Apesar de não encontrarmos nenhum registro que comprove nossa hipótese, isso provavelmente foi um artifício utilizado pelos produtores da série para não condicionar novos consumidores a necessariamente ter que conhecer o desenvolvimento narrativo do personagem nos jogos seguintes.

particular.

Enquanto conjunto das *main quests* são as principais para alcançar o objetivo último do jogo e apresentar os eventos lineares da “Revolução”, o propósito das *sidequests* é a expansão da experiência criada ao jogador, proporcionando novas missões, novos objetivos, estabelecendo outras relações com a jogabilidade, com o espaço e a com a narrativa. São através delas que se constrói a principal dimensão da individualidade dos objetivos alcançados de cada jogo e cada jogador – todos devem ultrapassar sempre as mesmas *main quests* e objetivos para chegar ao fim da narrativa, mas quais *sidequests* e em que ordem são feitas fica, sob alguma limitação, a critério do jogador.

Assim, as *sidequests* são o principal condutor da construção de uma relação de empatia e aproximação entre o jogador e o avatar controlado, bem como dos demais personagens do enredo. Por exemplo, no início da *main quest*, na missão 2.1, ainda no controle de Haytham Kenway somos introduzidos a Benjamin Franklin, cujas páginas do diário se dispersam ao vento, se espalhando entre Boston e New York. Apesar de aparecer por apenas alguns segundos na narrativa principal, é necessário uma dedicação extra para encontrar os itens que simbolizam suas páginas do diário, que rendem extratos de documentação histórica sobre o personagem. Interagir com Franklin ou outros personagens em certos momentos da narrativa também rende diálogos interessantes e expande o conteúdo histórico sendo transmitido e narrado. No caso de Franklin, duas falas retiradas de algumas de suas obras são colocadas em seu personagem representado e indicam uma adição narrativa que denota um posicionamento a um personagem que é importante na historiografia mas não toma um lugar de destaque no jogo. Em diálogos sobre a legitimidade do processo de independência, e mesmo seu tratado sobre “mulheres mais velhas” que expõem um homem em seu tempo e desestabilizam o mito com posições machistas que chocariam certos círculos de consumidores do jogo. Diálogos opcionais com Washington, com os Templários, aliados de Haytham, com membros da tribo dos *Mohawk* com Connor, ou com os Assassinos amigos de Desmond são também temporariamente possíveis, além da atenção dada às conversas com determinados personagens em certas missões narrativas que expandem o conteúdo discursivo sobre os diferentes pontos de vista sobre a narrativa da Independência.

Assim como as páginas de Franklin, em outras missões somos introduzidos a busca de *Feathers*, *Trinkets* e outros itens colecionáveis. Estes micro objetivos designam-se nas formas de jogar de *Pegar e Coletar* que descrevemos no Capítulo 1. A coleta de itens como estes são

muito comuns nos jogos eletrônicos e proporcionam uma interação diferente com o espaço, muitas vezes obrigando o jogador a testar habilidades de alcançar pontos específicos do cenário que os *game designers* construíram. Geralmente, coletado todos os itens, ganha-se uma recompensa, como acesso a novas missões, equipamentos especiais, novos cenários, etc.

Por exemplo, a coleta de vinte e quatro *Trinkets* espalhados pelo mapa permite o acesso a *quests* em espaços limitados a uma aventura em que Connor deve buscar os pedaços de mapa do Capitão Kidd, os quais ao serem recolhidos permitem o acesso a um mecanismo da *Animus* que repele tiros – uma recompensa justificada narrativamente para uma nova habilidade dentro das regras do jogo. Ao final da narrativa principal, é possível rastrear pontos de sincronia dentro da *Animus* para destravar uma cena em que agentes da *Abstergo* vieram coletar o corpo de Desmond no presente para levar a seus laboratórios.

Há diversas outras *sidequests* que incluem libertações de fortes e micro objetivos, como os “contratos de assassinato”, missões de entrega de correspondência, vencer em jogos de tabuleiro espalhados pelo mundo, e centenas de pequenas ações encontradas nas guildas¹⁷⁰, postulando ao jogador cumprir ações como “envenene cinco pessoas”, “capture dez animais”, “vença a disputa de socos com o líder do ringue”. Cumprir todos exige um grau de dedicação muito grande.

Algumas missões rendem pouco além de satisfação pessoal e *troféus* específicos, outras, como as *sidequests* da *Homestead*, são palco de inúmeras intervenções em que Connor ajuda o “povo comum” a erguer sua própria comunidade e têm significados amplos à narrativa do jogo; já as missões das *Liberations* usam a narrativa para exponenciar a experiência lúdica do espaço. Para efetuar-las o jogador deve combater determinados alvos e em sua conclusão, há uma diminuição da presença de inimigos nas áreas da cidade libertadas e permite o recrutamento de aliados Assassinos (*Assassin Recruits*), outros personagens com histórias e personalidades específicas que podem ser convocados com o acionamento de um botão¹⁷¹. E como já mencionado, uma das principais novas formas de jogabilidade introduzidas em *Assassin's Creed III* – expandida nos jogos posteriores - são as missões navais. Apesar de existirem algumas poucas *quests* da narrativa principal que incorporam esse aspecto de *gameplay*, existe

¹⁷⁰ Existem várias “guildas” (dos ladrões, caçadores, etc.) que oferecem missões paralelas ao jogador.

¹⁷¹ É possível recrutar seis Assassinos diferentes. Um dos roteiristas do jogo, Matt Turner, afirmou que “*Each of the six has their own story and unique personality. They comprise a colorful team of men and women who stand for freedom and justice at all costs, with no political affiliation*” denotando a contraposição entre liberdade e tirania. Cf. MCVITTIE, Andy. **The Art of Assassin's Creed III**. London: Titan Books, 2012.

toda uma seção narrativa com doze *sidequests* que inclui a caça a um dos líderes Templários.

Não menos importantes são os “objetivos opcionais” dentro de cada um dos Blocos de Memória acima descritos. Estes objetivos, exigidos para atingir a *Full Synchronization* são determinações que desafiam e colocam ao jogador outra relação com as missões e objetivos que não meramente narrativos.

Resgataremos a missão 7.4 *Bunker Hill* para esta discussão: no objetivo principal, o jogador deve seguidamente: a) atravessar o campo de batalha, enquanto uma chuva de tiros desce sobre o terreno em pequenos intervalos, se utilizando de barreiras locais para se proteger quando necessário b) se aproximar o mais furtivamente possível de John Pitcairn e o assassinar. Isso pode ser feito de diversas maneiras: o jogador pode correr pelo campo de batalha sem ser preocupar em ser atingido, e depois esperar algum tempo para recuperar seus pontos de vida; e depois furtivamente ou não ir assassinando soldados até alcançar Pitcairn e o combater corpo a corpo e concluir seu objetivo. Entretanto para realizar os *objetivos paralelos*, o jogador deve a) atravessar o campo de batalha sem ser atingido b) No máximo assassinar quatro soldados c) Realizar um “assassinato pelo ar” em Pitcairn.

Esse tipo de objetivo traz outro caráter à experiência do jogo, em um esforço voluntário e opcional a alcançar o objetivo de determinada forma, notadamente mais difícil. No caso, o jogador deverá calmamente esperar as ondas de ataques do exército britânico enquanto se protege nas barreiras naturais, depois obrigatoriamente se esconder das tropas até alcançar Pitcairn, limitando seus assassinatos, que facilitariam muito a realização do objetivo. Finalmente, se na forma livre ele poderia eliminar seu algoz de qualquer maneira, há um caminho preciso ao qual ele deve percorrer, um número máximo de guardas a assassinar para que ele alcance uma árvore que se eleva até acima de seu alvo e, assim, realize o “assassinato pelo ar”. Falhar em qualquer um dos objetivos obriga o jogador a ter que reiniciar a missão se desejar completar com *100% de Sincronização* – o atestado do jogo que ele cumpriu a missão com todas as restrições.

Um dos aspectos importantes de *Assassin's Creed III* não se situa no ambiente principal do jogo e sim figura em uma seção extra: o *Multiplayer*. Aqui distanciamos-nos da narrativa de Desmond, Haytham e Connor e nos estabelecemos como um agente da *Abstergo* a reviver memórias de terceiros e apreender a habilidade de templários e assassinos do passado. Interagir neste ambiente rende pontos que podem ser trocados por premiações, as quais permitem acesso a novos conteúdos conectados com a empresa templária, como vídeos de propagandas de

supostos produtos¹⁷².

Durante todo o percurso de um jogador (*Singleplayer*), que inclui todas as *main quests* e *sidequests*, o controle do avatar e a coordenação motora e pensamento estratégico eram voltados a inteligências artificiais com comportamentos pré-programados e que podiam ser, depois de algum tempo, previstos sem muita dificuldade. Tudo isso muda quando o jogador deve enfrentar agora, em uma arena virtual, adversários humanos. Não é foco desta pesquisa desenvolver sobre as diversas estratégias e relações construídas neste espaço, mas cabe ressaltar, entretanto, o deslocamento da narrativa lúdica para um espaço narrativo que se dedica a configurar outra experiência - a da interação social entre jogadores de diversos países.

Nesse sentido, o foco principal do *Multiplayer* não é seu setor explicitamente narrativo – ele é meramente um dos estímulo aos jogadores, uma recompensa para aqueles que apreciam o conteúdo narrativo adicional. Aqui, o central é aquilo que Marie Laure-Ryan expõe como “imersão social”: um ambiente em que a relação não é meramente jogador-máquina e sim entre jogadores¹⁷³.

Também dentro desta perspectiva, concluir todos as *sidequests* e os objetivos paralelos em todas as missões do jogo recompensa o jogador com *Troféus/Conquistas* - objetivos específicos que não modificam nada internamente no jogo, mas sim, na rede *online* de cada plataforma. Cada troféu é recebido pelo jogador caso ele cumpra uma série de exigências arbitrárias decididas pelos produtores, tais como missões principais ou séries de ações diversas. Por exemplo, no caso do *PS3*, coletar todos os dados dos habitantes da Homestead é o objetivo necessário para o “Troféu de Bronze” Enciclopédia *dos Homens Comuns*¹⁷⁴.

Outros objetivos podem render troféus de prata ou ouro e com a conquista de todos, um “Troféu de Platina” é recompensado ao jogador. Estes troféus representam as conquistas pessoais dos jogadores e podem ser expostos a outros jogadores, estabelecendo um status na comunidade (tanto de amigos pessoais quanto na de *gamers* em geral), e uma competição que ultrapassa a experiência de um único jogo (os troféus de todos os jogos são contados no perfil do usuário na rede online). Nos últimos anos, a comunidade de jogadores constituiu espaços

¹⁷² Discutiremos esse conteúdo de maneira mais aprofundada na seção sobre o “Presente” no Capítulo 4.

¹⁷³ Cf. RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

¹⁷⁴ O *Playstation 3* e o *Playstation 4* pontuam estas conquistas como *Trophies* em sua rede online, a *Playstation Network*. No caso do *XBOX 360* e dos computadores, o sistema online pontua como *Achievements*, ou *Conquistas*, em português.

próprios na internet que ensinam em tutoriais como pegar os diversos troféus e permitem a conexão com os dados do perfil do sistema online da máquina de jogos com *websites* que classificam, hierarquizam os troféus e criam uma competição externa aos jogos propriamente ditos.

Esse conjunto de missões paralelas exponencia a exploração espacial e narrativa da representação de *Assassin's Creed III* através da busca da sensação de conquista pessoal do jogador obtida em completar estes objetivos paralelos. A experiência da Revolução através de seus eventos-chave é obtida através da *main quest*, entretanto, a totalidade do espaço reconstituído só é alcançada através das *sidequests*, em sua pretensão de construir uma jogabilidade que permita para além de uma história contada, uma performance elaborada sobre vários elementos dispostos no ambiente narrativo. Neste sentido, realizar o *telos* da independência se torna paralelamente não muito mais importante quanto subir em todas as estruturas altas, conquistar fortes, combater navios, ou quaisquer missões o jogador deseje interagir.

3.9 A “expansão” do Rei Washington

Alguns meses após o lançamento de *Assassin's Creed III*, três episódios foram vendidos por meio digital expandindo o conteúdo original com novas *main quests* sob o título de *The Tyranny of King Washington*¹⁷⁵. Esta expansão traz os mesmos espaços do jogo original, mas agora tomados por uma nova narrativa que reivindica o reino da fantasia e da história alternativa, em um mundo em que George Washington, após tomar posse de uma *Maçã do Éden*, se declara rei dos Estados Unidos e passa a governá-lo com pretensões totalitárias - e o marketing do jogo representa fielmente totalmente nesta ideia (Fig. 2.20). Após esta expansão feita para *Assassin's Creed III*, quase todos os jogos principais da série passaram a ter continuidades da narrativa¹⁷⁶.

¹⁷⁵ Nomeados e disponibilizados individualmente como *Infamy* em Fevereiro, *Betrayal* em Março e *Redemption* em Abril de 2013. O conjunto dos três constitui em seu conjunto o *Tyranny of King Washington*.

¹⁷⁶ *Assassin's Creed IV* veio a ter a expansão *Freedom Cry* seguindo um assassino negro durante as revoltas quilombolas no Haiti em 1734; *Assassin's Creed Unity* apresenta em *Dead Kings* uma nova cidade durante a ascensão de Napoleão ao poder; e *Assassin's Creed Syndicate* coloca os protagonistas frente ao já mitológico psicopata londrino em *Jack the Ripper*. A única exceção desde então foi *Assassin's Creed Rogue*.

Figura 2.20: A capa oficial de *Tyranny of King Washington*

Fonte: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/The_Tyranny_of_King_Washington

Produzido pelo estúdio canadense da *Ubisoft* em Quebec, e de acordo com Steve Masters, originalmente a expansão deveria se chamar *The Madness of King George*, em alusão ao filme e peça teatral de mesmo nome, mas teve seu título alterado no lançamento final. O Diretor de arte Raphael Lacoste pontua que:

*It was very fun because of the freedom that we had in the DLC to take the world that we had established and create an alternate version [...] It's not only visual, it was in the new powers that the player could use with Connor. We were able to push the fantasy, because we were not in the spine of the franchise. So we could put an entirely different spin on the concepts that we created in the game*¹⁷⁷

A narrativa principal desta expansão conta a história como uma espécie de pesadelo onde George Washington se apoderou de um artefato da Primeira Civilização, a *Maçã do Éden* (objeto central em muitas das histórias da série), e, com seu poder, resolveu a guerra com a Inglaterra rapidamente e instaurou uma ditadura. O protagonista indígena se alia a alguns personagens não corrompidos como Benjamin Franklin e Thomas Jefferson, que por sua vez,

¹⁷⁷ CHANNELL, Mike. Assassin's Creed III's Lead Game Designer speaks. **Outsidebox**, 2013. Disponível em: <<http://www.outsidexbox.com/articles/2012-10-30-assassins-creed-iiis-lead-game-designer-on-aciis-and-beyond>>. Acesso em: 04 mai. 2015.

não aparece na narrativa principal, mas aqui retoma sua representação como um homem justo e dedicado às causas republicanas, não importando a situação¹⁷⁸. Após enfrentar e derrotar o primeiro presidente que se torna rei, descobrimos que tudo não passava de uma ilusão construída para tentar Washington a tomar o poder no mundo real. Ao final, o presidente resiste e urge que Connor se livre do artefato jogando em alto mar, em resgate a ideia do Adão Americano que guiado pela Providência resistiu ao Satanás e sua tentação do fruto proibido. As *sidequests* desta expansão são poucas (poderíamos considerar a própria narrativa principal dela como uma), e dão algumas pistas em formato de *flashbacks* do que aconteceu para criar este mundo alternativo.

Em *Tyranny of King Washington* somos apresentados a um Estados Unidos historicamente distópico, cuja aceção do conceito de *utopia* como “inversão do lugar” aparece contrastando à ideia da nação recém formada como terra da liberdade e da democracia que valoriza o trabalho do homem comum em um império totalitário, governado por um tirano megalomaniaco, que tal como um Faraó, torna os homens escravos a construir uma pirâmide como seu templo em New York. Washington, ao ter contato com a *Maçã do Éden* que lhe dá o conhecimento e o poder proibido tal como o fruto bíblico, o poder corrompe o homem que é representado em suas contradições na narrativa de *Assassin's Creed III*, que é pervertido e se alia tanto com o “justo” Israel Putnam, quanto com o “traidor” Benedict Anderson, principais antagonistas do jogador nesta versão. A distopia aparece aqui não como a radicalização de processos civilizacionais que em um futuro tornariam a sociedade um lugar indesejável, tal como muitas das representações distópicas construídas na literatura e no cinema durante o século XX, mas dentro do gênero da “História Alternativa” em que caso seu curso teleológico tivesse sido alterado, o horror instauraria. Adicionalmente, observamos como os artefatos como a *Maçã do Éden*, tanto buscados pelos Templários são compreendidos e escalados à dominação da humanidade através da ordem e do controle.

No contraste à civilização que se torna totalitária, a narrativa da origem do protagonista também se transforma. Ratonhnhaké:ton nunca se torna Connor ou um Assassino, e permanece vinculado às suas origens tribais, se aliando à sua mãe (morta em sua infância na trama principal) como um foco de resistência a Washington e aos soldados “patriotas” que impõem o terror sobre a Fronteira. Ratonhnhaké:ton veste uma manta indígena de pele de lobo (Fig. 35) e

¹⁷⁸ Reiterando o caráter excepcional do personagem produzido na memória social estadunidense e em obras historiográficas e fílmicas.

recorre à Red Willow Tree, uma árvore sagrada para ganhar poderes mágicos que invocam espíritos de animais selvagens, como o lobo, a águia e o urso, criando novos recursos de jogabilidade ao jogador, que pode se camuflar e mover furtivamente como o primeiro, voar por pequenos espaços como o segundo e criar um grande ataque como o terceiro. Ao final, pode também invocar uma alcateia à atacar seus inimigos.

Figura 2.21: Ratonnhaké:ton em sua manta de lobo e Thomas Jefferson

Fonte: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/The_Tyranny_of_King_Washington

O que *Tyranny* nos permite observar é que em sua inversão ele confirma ora pelo negativo, ora pela radicalização de fundamentos, a representação já promovida em *Assassin's Creed III* entre a oposição entre a civilização, cujo progresso é racional e bem-vindo ao seguir seu curso pretendido, e o mundo “selvagem”, cujas armas são o conhecimento da natureza e sua aproximação com a magia e o misticismo, literalmente concretizados neste mundo de fantasia. Caso o “controle” pretendido pelos Templários fosse tomado seja por eles ou por um terceiro (como Washington aqui), a liberdade estadunidense seria pervertida em um sistema totalitário liderado por um tirano maligno. Caso Ratonnhaké:ton nunca tivesse conhecido os Assassinos sua relação com a natureza fantástica da representação dos indígenas tomaria conta. Portanto, por mais trágico que tenha sido o destino das populações nativas, o processo civilizacional, ponderado por sua teleologia democrática progressista é o curso certo que a História deveria ter seguido.

4. Análise das Representações

Assassin's Creed III como qualquer objeto sociocultural é um produto de seu tempo e nos diz quais representações e visões sobre a História são pensadas por determinados grupos, e por quais razões escolhem um recorte ou outro. Diferentes formas de lidar com a memória e a narrativa Histórica dependem tanto do lugar de produção quanto do lugar de recepção e há uma relação dialética entre eles. Por um lado, há uma historiografia e uma produção cultural audiovisual, que informa estes jogos e com as quais o objeto estabelece uma continuidade, ao se apropriar e reproduzir modelos estéticos, formais e representacionais. Por outro lado, é também sua negação, estabelecendo particularidades, que no caso específico, ressignificam e atualizam para novas perspectivas, sobretudo no tocante à participação de um jogador no ambiente histórico reconstituído. Nesse sentido, a indústria canadense e os profissionais da *Ubisoft* se inserem dentro da Indústria Cultural e disputam seu espaço com outras mercadorias, sejam *games* ou outras formas de representação histórica e atendem um público que já os consome e possui demandas e expectativas.

Em um polêmico editorial, o jornal canadense *Globe and Mail* criticou a *Ubisoft* e o apoio dado pelo governo canadense à produtora em reproduzir uma versão da *Revolutionary War* como historicamente falha, pois o jogo entenderia os nativos do continente americano se aliando com os colonos como algo correto, apesar do decreto real de 1763 que estabelecia alguns direitos dos indígenas em relação às terras que ocupavam, enquanto a Declaração de Independência acusa o rei de se aliar com os “selvagens”. A preocupação do editorial se encerra dizendo que dada a “morte da instrução da História em nossas escolas”, é mais provável que os jovens canadenses passem a aprender sobre o evento sem estarem equipados para separar a “Ameriphilia” dos fatos¹⁷⁹. Essa crítica enfureceu os fãs do jogo que criaram uma *hashtag* no *Twitter* para criticar e zombar do editorial¹⁸⁰ e outros editoriais foram feitos alegando que ninguém leva os videogames como corretos historicamente¹⁸¹.

O portal *Now Toronto* acentuou essa alegação, fazendo menção a como outros jogos não

¹⁷⁹ ASSASSIN'S CREED III video game distorts history. **The globe and mail**, Toronto, 14 nov. 2012. Disponível em: <<http://www.theglobeandmail.com/globe-debate/editorials/assassins-creed-iii-video-game-distorts-history/article5295618/>> Acesso em: 01 ago. 2014.

¹⁸⁰ WE the tweeples assassins screed. **The grid to**, Toronto, 16 nov. 2012. Disponível em: <<http://www.thegridto.com/city/local-news/we-the-tweeples-assassins-screed/>> Acesso em: 01 ago. 2014.

¹⁸¹ GURNEY, Matt. If video games must be accurate, tell Gandhi to stop nuking me. **National Post**, Toronto, 16 nov. 2012. Disponível em: <<http://fullcomment.nationalpost.com/2012/11/16/matt-gurney-if-video-games-must-be-accurate-tell-gandhi-to-stop-nuking-me/>> Acesso em: 01 ago. 2014.

tem relação direta com a realidade e como o editorial do *Globe* exagera o impacto sócio-histórico da série dado que obviamente se trata de uma narrativa de ficção histórica, mas problematiza o debate: comumente demanda-se que os *games* sejam levados a sério, mas quando são, o argumento simplifica-se em “são só *games*”. Este editorial também problematiza a questão ideológica trazida por jogos, que muitas vezes atestam um discurso antiviolença, mas são produtos que o colocam na posição de matadores, como *Call of Duty* e o próprio *Assassin's Creed*:

They invite the player to work as a covert killer, stalking through on or another historical epoch, exposing the indulgences and hypocrisy of the Third Crusade or the Ottoman Empire, quietly critiquing the shady machinations of power and violence, while at the same time making the gamer an agent of those same machinations. It's a weird tension, and points to something that - while not necessarily wrong or troubling - reveals how video games, despite being "just" video games, can still surge with all kinds of ideological voltage.¹⁸²

Nos jogos anteriores, a série produziu representações sobre as Cruzadas, cujo momento e espaço histórico são afastados tanto histórica quanto espacialmente para o público juvenil europeu e estadunidense; e também sobre a Renascença, de compreensão mais expandida e cujos espaços são mais visitados, conhecidos e até habitados por parte do público consumidor. Quando o local são os Estados Unidos, isso significa um espaço de narrativa e memória muito mais próximos: não só maior parte do público consumidor já lida com os referentes históricos, como eles são reconstruídos a partir de filmes e da indústria cultural de forma muito mais intensa. Isso se configura como uma forma diferente de lidar com espaço e a narrativa uma vez que a produção pressupõe que grande parte do público consumidor conhece melhor a História dos Estados Unidos do que conhece as demais. Dessa forma, a narrativa política assume um caráter mais ligado aos acontecimentos estabelecendo um mecanismo que ao mesmo tempo reafirma e critica a história oficial, por fazer maior sentido do que uma limitação crítica à construção estereotipada sobre os árabes, por exemplo.

Assassin's Creed III reescreve a história dos EUA através da ótica de seus três protagonistas que se consolidam como segmentos de um espectro – Haytham é um homem nobre, polido, duro, de vestes finas e comportamento arrogante, cuja sobriedade de suas atitudes só é equiparada por sua honra e a crueldade quando se revela um dos grandes antagonistas da história. Ratonhnhaké:ton (Connor) também não é um homem comum, de certo nascido entre

¹⁸² SEMLEY, John. #Globeeditorial and gamer rage. **Now Toronto**, Toronto, 16 nov. 2012. Disponível em: <<https://nowtoronto.com/news/globeeditorial-and-gamer-rage/>> Acesso em: 01 ago. 2014.

os indígenas, se destaca por um bom coração, coragem férrea, mas também astúcia e um dote para a leitura e o conhecimento, logo se “civilizando” quando entra em contato com o mundo exterior. Os dois são protagonistas e conduzem a monumentalidade da história. Desmond contrasta aos dois: depois de cinco jogos, ainda é um jovem adulto de vestes ordinárias (uma jaqueta com capuz e calças jeans) interagindo com um ambiente tecnológico em um futuro que não deu muito certo, tentando salvá-lo enquanto lida com seus próprios problemas pessoais.

Furstenberg levanta a questão de que o simples fato do herói do jogo ser da etnia *Mohawk* é significativa por que levanta questões teóricas e nos permite vislumbrar uma “versão educativa”:

*If you were Mohawk at the time of the American Revolution, who would you ally with? What are the stakes of this revolution? If you were a slave, who was the liberator, the English or the Americans? These are relevant questions that the characters in the game ask and that I could ask in my class. The game has compelling pedagogical aspect [...] I am waiting for the educational version without violence or blood!*¹⁸³

Apesar de certos questionamentos serem de fato feitos pelo jogo, os “aspectos pedagógicos” restringem-se a uma questão secundária (se não inferior), compreendidos sobretudo dentro dos diálogos ou da enciclopédia opcional dentro do jogo. Dessa forma, se resumem a uma abordagem enciclopédica sobre eventos e locais da História representada, pontualmente estabelecendo uma perspectiva reflexiva sobre a ótica do historiador britânico da narrativa, além de ser muito pouco encontrada na *main quest*. Tais questões que ele encontra não são propriamente, quando são, trabalhadas na simulação da Revolução: pouco ficamos sabendo sobre as outras populações e seus papéis dentro do processo, enquanto que a tribo do protagonista permanece neutra a seu pedido; o que está em jogo nesta Independência é sobretudo a liberdade contra um poder autoritário; a “liberação” de escravos é tão somente problematizada em curso de seu etapismo. Sua esperança por uma “versão educativa” simplificada na ausência de “violência e sangue” desconsidera os mecanismos que a narrativa articula a interatividade, cuja ação é sempre reativa, não reflexiva, ao posto em tela.

O que observamos, portanto, é que há uma tensão entre o melodrama e a ação irrefletida e reativa ao decorrer dos acontecimentos narrados pelo jogo. Pré-determinado como um Assassino que deve defender a “liberdade a todo custo”, o jogador deve realizar uma

¹⁸³ UDEMNOUVELLES. Historian François Furstenberg works on the video game Assassin's Creed III. Disponível em: <<http://www.nouvelles.umontreal.ca/udem-news/news/20121210-historian-francois-furstenberg-works-on-the-video-game-assassins-creed-iii.html>>. Acesso em: 05 jul. 2013.

performance violenta para garantir que os acontecimentos da História sigam seu curso. Apesar da interatividade permitir mecanicamente uma miríade de possibilidades de intervenção, a própria narrativa fornece seus questionamentos e respostas, e no caso de *Assassin's Creed*, não há nenhuma instância de decisão moral ou política do jogador quanto aos rumos dos acontecimentos, ou o desenvolvimento de uma consciência que choque ou problematize o que está sendo feito em tela, resumindo a experiência do jogo em cumprir missões de perseguição, combate e assassinato, cuja performance elaborada fixa-se no alto desempenho militar de seu avatar.

Este melodrama se concretiza enfim na relação quase psicanalítica entre pais e filhos: William e Desmond Miles, Haytham e Connor, Inglaterra e a Estados Unidos, *Precursores* e a Humanidade¹⁸⁴. A rebeldia e a busca da liberdade do progenitor é vista então como um princípio e uma luta antiga da espécie, também presente na contraposição entre Templários e Assassinos que se dá na disputa entre projetos políticos, sendo que os primeiros pretendem estabelecer uma tutoria da civilização através da ordem, controle e paz, e os Assassinos defendem a liberdade individual a todo custo.

Nicolas Shumway afirma que a construção da narrativa da nação estadunidense institucionalizou-se através de um discurso apocalíptico que incorporou elementos do puritanismo em uma chave messiânica: Estados Unidos seriam a nova "terra prometida" e os seus habitantes os eleitos com uma missão universal, reinterpretada em muitos momentos históricos¹⁸⁵, como indicam os discursos presidenciais ao longo dos anos¹⁸⁶. *Assassin's Creed III* reitera essa narrativa: seus protagonistas conduzem a luta pela liberdade, mas diante de um destino manifesto que vão cumprir. Neste sentido, há uma dimensão épica que é bem sucedida na narrativa que conduz este jogo.

A narrativa nacional dos Estados Unidos também teria se consolidado através de "eidolons públicos" - figuras ideais - que sintetizavam os principais significados, valores e aspirações de uma vasta população. Para Wilbur Zelinsky, estas figuras ideais são vitais na construção da nação, responsáveis por criar e sustentar o nacionalismo estadunidense¹⁸⁷. Muitos

¹⁸⁴ Juno afirma que humanos mataram seu pai por que queriam "liberdade".

¹⁸⁵ SHUMWAY, Nicolas. Estados Unidos da América: alegorias do apocalipse no Discurso sobre a Nação. In: PRADO, Maria Lígia Coelho e VIDAL, Diane Gonçalves (orgs.) **À margem dos 500 anos. Reflexões irreverentes**. São Paulo: Edusp, 2002. pp. 219 – 232.

¹⁸⁶ JUNQUEIRA, M. A. Os discursos de George W. Bush e o excepcionalismo norte-americano. **Margem**, São Paulo, n. 17, pp. 163-171, jun. 2003.

¹⁸⁷ ZELINSKY, Wilbur. Public Eidolons. **Nation into State: The shifting symbolic foundations of American**

produtos da indústria cultural incorporam essas personagens tanto reiterando essa lógica quanto na tentativa de construir uma aparente verossimilhança com a História. *Assassin's Creed 3* se apropria e traz à luz os grandes heróis e grandes eventos a todo momento, seja para criar legitimação de sua verossimilhança histórica, seja para criar espaços narrativos para a interação do jogador. O maior herói da Independência Americana, George Washington é uma imagem constante – aparece como grande General já durante a Guerra Franco-Indígena, mas também como alguém que não pode ser confiável por Ratonnhaké:ton. Isso dá corpo à aparência de monumentalidade – afinal, estamos lidando com um dos mais conhecidos líderes do mundo moderno. Outros personagens como Samuel Adams e Paul Revere também aparecem como seus aliados, ainda que Thomas Jefferson e John Adams sejam solenemente ignorados.

O processo de independência aparece como um período romantizado, em que heróis lutam pela liberdade contra as forças controladoras e opressoras – isso se expressa tanto na oposição entre Patriotas e Ingleses quanto entre Assassinos e Templários. A guerra é um mal necessário ao heroísmo e a libertação, e o jogador controlando Connor é o grande protagonista, um modelador de eventos que leva ao progresso esperado, ainda que parcialmente trágico. Apesar da tragédia ser um meio para o progresso na perspectiva da narrativa melodramática, a morte do velho é o sacrifício necessário para o nascimento do novo, o final da história apresentada neste jogo possui uma dupla significação: incompreensível a Connor, a vilã postula o exílio de seu povo, assim como a morte de Desmond, como um sacrifício necessário para a salvação da Terra no futuro e sua liberdade da prisão. Entretanto, do ponto de vista da própria Revolução representada, não há qualquer sentido para a tragédia que poderia ter sido evitada, em um posicionamento crítico do jogo à expulsão e morte dos nativos-americanos como vítimas (passivas) do progresso.

A exaltação e a monumentalização histórica se dão através da palheta visual límpida e colorida, a centralização em torno dos grandes eventos e das grandes batalhas em empolgantes cenas de ação que parcialmente são narradas pela câmera cinematográfica, mas em sua grande maioria direcionadas e controladas pela participação do jogador, que revive a representação dos momentos considerados sínteses do período histórico, tais como a *Festa do Chá de Boston*, ou as *Batalhas de Lexington e Concord*, atravessando Boston, a Fronteira, e New York e o Vale Forge. *Assassin's Creed 3* reproduz a narrativa oficial ao trazer seus principais acontecimentos, heróis e também por descrever um ambiente social quase sem disputas. As diferenças e conflitos

entre classes, entre homens e mulheres ou brancos, negros e indígenas desaparecem durante todo o jogo diante do conflito maniqueísta e da construção da nação e da liberdade. *Patriots e Redcoats* são também indistinguíveis: massas de soldados anônimos cuja existência tem o único propósito de impedir as ações do protagonista – os únicos destaques são os heróis de cada lado.

O roteirista Matt Turner afirmou que muitos dos heróis eram pessoas comuns em circunstâncias extraordinárias, e referenda o primeiro presidente não por sua excepcionalidade, mas por seus valores: “*Washington was not a particularly good at tactics, but his will to live another day and incredible ability to inspire people led him to victory; He had a true courage of his convictions, for good or for ill*”¹⁸⁸.

O jornalista Sean Clancy veio a afirmar que apesar do esforço constante dos produtores em reproduzir fielmente o momento histórico da Revolução, a “escrita moderna” dos jogos (isso é, como elas representam a partir da perspectiva do presente, o passado) produziu “mentiras que iluminavam verdades”, como o que ele considera ser o comportamento das massas durante a Festa do Chá de Boston: “*a crowd gone wild, that double-edged sense of the mob as both aimed and aimless, controllable yet ultimately uncontrolled*”¹⁸⁹ Para ele, há um conflito no coração de *Assassin's Creed III* ao misturar a “história de verdade”, a “história de mentira” e a própria história e mitologia da série – enquanto os atributos dos Pais Fundadores tradicionalmente exultam a honestidade, inteligência e coragem, a mitologia do *game* advoga da necessidade de mentiras, subterfúgios, segredos e manipulação.

O historiador Maxime Durand respondeu em entrevista ao jornalista que o desejo de muitos dos Pais Fundadores era subir de posição e o fizeram pela Revolução. E Turner afirmou que a história da Revolução é de fato uma *mitologia*:

*Mason Locke Weems, he was Washington's personal herald, but self-proclaimed. He just loved Washington. He wrote that story about the cherry tree because he wanted to canonize Washington. That was his life goal. Another one is 'The Midnight Ride of Paul Revere.' The popular perception of how that went down is actually based on a song written to galvanize the people of America before the Civil War. That wasn't even a real account of what actually happened.*¹⁹⁰

¹⁸⁸ MCVITTIE, Andy. **The Art of Assassin's Creed III**. London: Titan Books, 2012.

¹⁸⁹ CLANCY, Sean. The Pursuit of Life and Liberty In Assassin's Creed III. **Paste Magazine**, 5 oct. 2012. Disponível em: <<http://www.pastemagazine.com/articles/2012/10/assn-hist-101-the-pursuit-of-life-and-liberty-in-a.html>> Acesso em 6 ago. 2014.

¹⁹⁰ CLANCY, Sean. The Pursuit of Life and Liberty In Assassin's Creed III. **Paste Magazine**, 5 oct. 2012. Disponível em: <<http://www.pastemagazine.com/articles/2012/10/assn-hist-101-the-pursuit-of-life-and-liberty-in-a.html>>

Esta perspectiva cética, cínica e mitológica dos produtores do jogo embasa a construção da narrativa de *Assassin's Creed III* (e retorna em outros episódios da série), juntando sob o jugo do entretenimento, personagens e eventos da história oficial com os mitos e a memória social, reiterados e reforçados sob uma ótica pseudocrítica que hegemoniza a experiência histórica, sem qualquer distinção, mas que os produtores enfatizaram recorrentemente em terem insistentemente buscado a veracidade da precisão da reconstituição.

Esta visão universalizante que não historiciza o passado, compartilhada por muitos produtos da Indústria Cultural, impõe no caso particular deste *game*, um enredo em que uma suposta luta por “liberdade” contra a “tirania” compreende as disputas políticas como fruto da confraria de poderosos com pouco ou nenhum interesse aos reais anseios da população (como visto no diálogo transcrito entre Haythan e Connor da *Sequência 10*), que são ora massa apática ou raivosa, ansiosos de serem conduzidos por líderes não tão grandiosos, mas que também tem pouca humanidade, que tomam como pressuposto a própria História uma repetição cíclica e a-histórica.

A épica da narrativa dos acontecimentos configura-se em um pastiche onde o espetáculo das imagens e das batalhas armadas encontra no jogador seu condutor que trafega por multidões e explosões como em um parque temático.

4. 1 As representações identitárias

O historiador Nicholas Shumway também descreve outra matriz de construção da narrativa dos Estados Unidos que seriam a das histórias dos "grupos subnacionais", que incluem mulheres, grupos étnicos, e as histórias de pessoas comuns, que não figuram nas grandes narrativas e passam despercebidas. A épica narrativa de *Assassin's Creed III* incorpora o destino destes setores como “subtramas” da Revolução, realizando-se no destino trágico das populações nativas, evidenciado ao fim do jogo, e em muitos diálogos opcionais e *sidequests*.

As diferenças e conflitos dos grupos desaparecem frente à possibilidade do novo, da nação e do prospecto da liberdade, entretanto, distancia-se de um discurso patriota. Em entrevista à *Gaming Illustrated*, o artista Gilles Beloeil afirma que ao produzirem os jogos, investigaram para além do que foi feito nos filmes, tomando fontes históricas e ouvindo

conselhos das culturas representadas¹⁹¹. Por esse viés, a produção franco-canadense faz com que a "excepcionalidade americana" seja trabalhada de forma peculiar. Bebendo da tradição norte-americana de desconfiança dos governos, Connor pontua como há uma contradição no discurso, como a Liberdade foi incitada, mas nunca responderam a quem de fato era-lhe destinada.

Edmund Morgan afirma que um quinto da população na época da Revolução era escravizada, e isso é gente demais para ser ignorada, ou tratada como exceção¹⁹². Supostamente mais negros lutaram do lado da Coroa que do lado dos patriotas e muitos ingleses chegaram a prometer liberdade para escravos, mesmo assim, cinco mil lutaram ao lado dos colonos.¹⁹³ Ao ignorar isto, o jogo faz a multidão negra desaparecer no caldeirão das duas nações e pontualmente trata a questão racial de maneira suplementar, ainda que crítica. Mas sabemos que a questão é muito mais complexa, uma vez que a União chega perto de se fragmentar em disputa à decisão em relação à escravidão; o lugar dos negros continua marginalizado mesmo após a abolição, e somente após os *Civil Rights* que muitos dos direitos começam a ser institucionalizados e garantidos dentro do ponto de vista jurídico¹⁹⁴.

Em um diálogo opcional interessante, o historiador britânico do jogo, Shaun Hastings pontua que se fossem realmente pesquisados, veríamos que políticos, como George Washington e Thomas Jefferson, que dedicavam suas vidas à busca da liberdade e igualdade e não tinham problemas em possuir escravos - e isso é hipócrita. Em resposta, Desmond diz eles tinham uma guerra para vencer, o futuro de uma nação para assegurar: como lidar com tudo ao mesmo tempo? Shaun responde que falou como um verdadeiro apologista e que nós ouvimos isso hoje também: que questões como *Civil Rights* e a igualdade tem que esperar, afinal há conflitos a resolver, economias a recuperar.

Esse tipo de questionamento aparece pontualmente também em diálogos sobre a

¹⁹¹ GIBSON, Sean. Assassin's Creed Interview: Concept Artist Giğçes Beloei. **Gaming illustrated**, 05 nov. 2012. Disponível em: <<http://gamingillustrated.com/assassins-creed-3-interview-concept-artist-gilles-beloeil/#>> Acesso em: 07 ago. 2014.

¹⁹² MORGAN, Edmund S. Escravidão e liberdade: o paradoxo americano. **Estudos Avançados**. São Paulo, v. 14, n. 38, jan.-abr., 2000. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9507>> Acesso em: 15 nov. 2014.

¹⁹³ JUNQUEIRA, Mary Anne. **04 de Julho de 1776. A Independência dos Estados Unidos da América**. São Paulo: Lazuli/Nacional, 2007.

¹⁹⁴ Do ponto de vista sociocultural, as lutas e demandas por representação na Indústria Cultural são só um dos fortes indícios que a desigualdade racial ainda é presente em diversas esferas dentro dos Estados Unidos (e também do Brasil).

escravidão, entre Connor e Samuel Adams, no passado, em que o protagonista questiona o líder político do por que os escravos não serem libertos, cuja resposta aponta para um etapismo histórico, segundo o qual era necessário primeiro libertar a si mesmos. Já na *Sequência de Memória 5*, em um diálogo entre o protagonista e seu mestre em sua primeira ida a Boston, o jogo explicita o preconceito racial - “Parece tão cheio de oportunidades”, diz Connor, “Mas para poucos”, responde Achilles, alguns momentos após deixar nuançado que ele jamais, enquanto negro, poderia entrar em uma loja com bolso cheio de moedas para comprar algo, mas ele, meio branco, poderia integrar-se de alguma forma.

Há um triplo movimento na representação dos nativos americanos – são compreendidos como um povo cuja cultura deve ser valorizada e protegida, habitantes não considerados como selvagens e sim seres humanos complexos dotados de sentimentos e preocupações, mas são também enxergados na lógica de sua pureza quase infantil. Nesse sentido, os nativos são inseridos na narrativa como vítimas indefesas na *Sequência de Memória 2*, resgatados pelo grupo de Haytham e só conseguem efetivamente emboscar Edward Braddock na *Sequência de Memória 3* por que o Templário efetua a missão com sucesso.

Ao sermos introduzidos à vila Kanien'kehá:ka vemos um povo contente e feliz, em uma lógica do melodrama em que suas vidas de íntimo contato com a natureza, brincadeiras, tarefas domésticas e sabedoria são interrompidas quando o inimigo externo (Charles Lee e seu grupo) a atacam, incendiando e trazendo ódio ao lugar. A partir de então, Ratonnhaké:ton, que já se distingue de seu povo por ter uma forte curiosidade pelos livros e pelo saber (que é indiretamente creditada ao seu parentesco sanguíneo com um ocidental) passa a ser dotado de um sentimento de vingança bruta, que é civilizado pelos Assassinos e pelos *Sons of Liberty*¹⁹⁵.

Sempre em desvantagem, os *Mohawk* também são indefesos frente a William Johnson na *Sequência de Memória 6* e são enganados facilmente por George Washington na *Sequência 10*, necessitando que o jogador os salve. Essa cena demonstra ao mesmo tempo uma visão mitificada de indígenas puros, sem a mácula da civilização. A inabilidade de resistência ignora que a população nativa já usava ferro e pólvora na época, assim como sua agência na negociação, que interrompida pela ameaça de execução que o templário e seu bando vêm por ameaçá-los, os tornando vítimas indefesas, que recorrem a intervenção do jogador para salvá-

¹⁹⁵ Dentre as várias organizações secretas constituídas por artesãos e pequenos comerciantes, a mais famosa delas foram os Sons of Liberty. Cf. JUNQUEIRA, Mary Anne. **04 de Julho de 1776. A Independência dos Estados Unidos da América**. São Paulo: Lazuli/Nacional, 2007.

los¹⁹⁶.

O final da narrativa é também emblemático nesse sentido: somos conduzidos a observar o final trágico que a “liberdade” traz à vila, os expulsando de sua moradia, mas isso nos é apresentado como algo sem luta e resistência, como se tivessem sido forçados sem ter que derramar seu sangue. Também não mostram eles lutando de ambos os lados de conflito, e sempre numa posição de vitimização frente às forças opressoras.

Os nativos americanos são representados em certo nível de simplicidade também em sua pluralidade cultural: apesar de não serem mostrados como um único grupo, isso é feito somente em dois momentos não fundamentais para a história: quando Ziio apresenta a Haytham diversos líderes locais que ela conseguiu reunir para combater Edward Braddock, e quando Ratonnhaké:ton abandona sua vila e encontra dois pedestres, sendo que um o confronta perguntando se ele é membro da tribo dos Iroquois, enquanto outro zomba seu colega respondendo que eles são uma confederação, resultando nos dois “caipiras” começarem a brigar. Essa pequena cena é expressiva de como o discurso do jogo expõe uma disputa entre forças “ocidentais”: ingleses e americanos, assassinos e templários, e sua incompreensão do Outro negro e indígena. Essa incompreensão na narrativa do jogo leva a disputas internas mesmo quando buscam mesmo objetivo e a opressão destas populações, que são destruídas ou mantidas escravizadas.

Por iniciativa do historiador Maxime Durand, diante do fato do personagem principal ser de origem tanto britânica quanto nativa, foi realizado um trabalho de pesquisa com descendentes das populações indígenas para reconstituição de sua cultura. Dessa forma, decidiram pelos Mohawk por que eram os “mais interessantes”, durante o período da Independência, e para isso trabalharam com membros da tribo por que queriam ser “apropriados, respeitosos e históricos”. O designer chefe, Steven Masters disse que era importante ser preciso com a história Mohawk uma vez que serve de base para as motivações de Connor. Com esse intento, sequências foram produzidas em língua Mohawk dentro de uma vila simulada. Ele considera isso positivo, uma vez que "Considering the general treatment of Native Americans in video gaming, I think we've got one of the strongest and most accurately

¹⁹⁶ Essa passagem narrativa trabalha com o acontecimento histórico em que, durante as negociações, William Johnson é assassinado. Sua morte, contudo, é ressignificada do acirramento de ânimos dentro da negociação, para a ação do protagonista Assassino que salva índios “indefesos” de serem obrigados a vender suas terras.

portrayed characters that has ever been created"¹⁹⁷.

Um dos consultores do jogo foi Thomas Deer, representante do Kahnawake Language and Cultural Centre. De acordo com a Montreal Gazette, Deer foi levado à Ubisoft já no início do processo de criação do game e foi responsável por supervisionar a inclusão de tribos Nativo-Americanas - a implementação de uma cultura muito desprezada pela mídia moderna. Duas de suas intervenções diretas foram: deixar claro que a prática do escalpo não era Mohawk e retirar máscaras cerimoniais que estavam presentes no início da produção, por serem uma parte muito “privada” de sua espiritualidade. A Ubisoft também trabalhou com um tradutor de Kahnawake Mohawk para os diálogos do jogo, a fim de gravar “músicas autênticas” e sons de crianças brincando. Supostamente, a recepção entre os Nativo-Americanos do game foi positiva, Deer afirma: “For the first time, they actually got to play a mainstream video game that was honest about our culture, featuring a Mohawk hero they could be proud of, and gameplay in the Mohawk language. That's a phenomenal achievement.”¹⁹⁸

É inegável, entretanto, que o foco da construção representacional sobre as culturas indígenas do período encontre sua síntese no protagonista do jogo, Ratonhnhaké:ton, cujo nome ocidental vêm a se tornar Connor Kenway. Desde as primeiras cenas em que ele aparece, é representado como alguém que possui dupla identidade essencializada por nascença: maneja a natureza por um lado, e possui um lado intelectual por outro. Apesar de sua origem “meio europeia” o fazer curioso por livros desde a infância, ele ainda é um espírito rebelde, a ser domado, e o seu mestre Acchiles o faz a, literalmente, toques de cajado. Pouco a pouco, Ratonhnhaké:ton foi aprendendo a se comportar como um Assassino, quais são os costumes e como deve agir no espaço da Civilização das grandes cidades. Também recebeu instrução sobre quais são seus problemas e seus preconceitos, apesar de sua vivaz coloração e multiplicidade de pessoas.

O artista conceitual sênior Remko Troost afirma que Ratonhnhaké:ton está dividido entre os dois mundos de sua herança, sem saber a qual pertencer, e isto foi expressado em seu *character design* através de detalhes na roupa, botas “tradicionais”, arco-e-flechas e a icônica tomahawk em suas costas: “Two different cultures exist within the same guy. You have to show

¹⁹⁷ FRUM, Lary. American history unfolds in 'Assassin's Creed 3'. **CNN**, 19. oct. 2012. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2012/10/19/tech/gaming-gadgets/assassins-creed-3-history/index.html>>. Acesso em 01 ago. 2014.

¹⁹⁸ PLUNKETT, Luke. Assassin's Creed III Used to Have Scalping. **Kotaku**, 12 mai. 2012. Disponível em: <<http://kotaku.com/5966088/assassins-creed-iii-used-to-have-scalping>> Acesso em: 20 ago. 2014.

both of them, but he also has to pass easily inside a town like New York or Boston”. O artista-chefe The Chinh Ngo afirma que escolheu uma coloração azul por ser “natural”, “orgânica” e lembrar da wilderness, do céu e do frio do inverno¹⁹⁹.

Entretanto, esse suposto conflito cultural expressado em sua conformação estética reproduz o que também acontece nos outros jogos da série: o fenótipo dos personagens, não importando a etnia ou nacionalidade se encaixam no padrão *fitness* e nos traços ideais de beleza dos Estados Unidos ou da Europa Ocidental, mudando alguns traços de fisionomia que caracterizam o particular dentro de um universal desejado e normativo. Esta universalidade com poucas mudanças estéticas que denotam significações raciais ou étnicas irá também ser encontrada nas demais representações das diversas culturas e tempos históricos nos outros jogos de *Assassin's Creed*, embasados por sua pretensão multicultural que valoriza todas as identidades.

Há uma neutralidade ao mesmo tempo pressuposta e intencionada nos momentos e espaços históricos que ora busca nas fontes, ora se fundamenta no objetivo de criar entretenimento na construção representacional do *game*. Personagens, eventos e locais passam a deixar de existir em sua historicidade e particularidade de conflito com a existência do mundo e se tornam planejados por uma equipe de especialistas. O conjunto de códigos, representações e ideologias embutidos na composição de um produto, voltado a agradar o mercado de consumidores, traz em si a tensão entre historicidade e entretenimento, a qual se concretiza enfim, em um ambiente virtual que oculta através do naturalismo sua essência programada.

A perspectiva rousseauniana do “bom selvagem” construída sobre o protagonista e seu povo é encontrada em diversas representações estadunidenses e europeias. Em nosso trabalho tendemos a compreendê-la como um resultado do processo civilizacional, cujo mundo urbano passou a alienar seus sujeitos de sua História e da comunidade e instaurou uma “fantasia primitivista” de resgate de uma vida mais simples, coletiva e mais agrária (representada também na literatura pastoril estadunidense e que têm na *Homestead* e na vila *Mohawk* deste jogo sua expressão), que encontrou sua força representacional em uma ideia romântica dos nativos-americanos e uma espécie de “consciência culpada” por seu extermínio. Dar protagonismo a um indígena mestiço, portanto, atende ao posicionamento político de multiculturalidade e da visibilidade aos mortos, ao mesmo tempo que *atenua* esta culpa ao fazê-lo²⁰⁰. Como veremos

¹⁹⁹ MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

²⁰⁰ Agradecemos ao Prof. Marcos Napolitano pela sugestão de reflexão a partir dos conceitos de Glauber Rocha.

no Capítulo 4, a aparição pontual de outros povos e etnias além do colonizador branco e europeu é um recorte bem definido das possibilidades de representação em conformação com discursos tradicionais já bem estabelecidos sobre os tempos e espaços históricos em questão.

Nos capítulos seguintes veremos estes dois desdobramentos: como além da narrativa de eventos, a História é também representada espacialmente para permitir uma performance do jogador, e como esse conjunto espaçotemporal nos ajuda a compreender a série *Assassin's Creed* em suas particularidades conceituais sobre identidades, a multiculturalidade e a própria História

CAPITULO III: ESPAÇO E INTERATIVIDADE EM ASSASSIN'S CREED

1. Os espaços lúdico-narrativos

No capítulo anterior demonstramos como a historiografia é operacionalizada na composição da narrativa lúdica em *Assassin's Creed III* em sua dimensão temporal, isso é, através da interação do jogador com uma sequência de acontecimentos dispostos que desenrolavam o enredo do jogo. Para esta seção do trabalho vamos discutir a grande especificidade destes jogos eletrônicos: como a História é representada não só temporalmente em forma de uma narrativa contada, mas também espacialmente, ou seja, sujeita à performance de um jogador que explora o cenário que a reconstitui virtualmente.

As possibilidades de interação do jogador com o espaço são questão principal no desenvolvimento e promoção de qualquer jogo. Elas compõem fator essencial das estruturas de regras de jogo, se articulam com os gêneros lúdicos (discutidos no Capítulo 1) e são sempre um conjunto escolhas decidido previamente pelos programadores, que determinam as ações possíveis dentro do mundo do jogo²⁰¹.

O principal aspecto que diferencia os *games* de outras formas e linguagens de representação são os espaços navegáveis, ambientes virtuais que permitem que o jogador percorra um delimitado espaço e interaja de formas diferentes, de acordo com a proposta da interface. No caso da franquia como um todo, são os espaços históricos possíveis de serem explorados que são seu aspecto mais importante e configuram como o diferencial atrativo em relação a outros games²⁰². Enquanto a narrativa principal certamente orienta a exploração e é

²⁰¹ Alguns autores apontam que o controle total escapa à mão dos produtores, na medida em que os jogadores exploram *bugs* (defeitos na programação) e utilizam-se de *mods* (alterações e adições feitas por outros jogadores) ou *hacks* (modificações feitas no próprio software, que permitem acessar seções ou realizar ações não programadas). Apesar de isso ser potencialmente (parcialmente?) verdadeiro, devemos pontuar que essas “transgressões” ainda são realizadas em um espaço pré-programado. Entretanto, não aprofundaremos nesta discussão por uma questão de recorte e deixamos aqui claro que nos atemos ao *game* não modificado. Para abordagens específicas a questão da História e essas alterações ver APPERLEY, T. *Modding the Historians's Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination*. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013. Ver também: CRABTREE, Gareth. *Modding as Digital Reenactment: A case study of the Battlefield Series* KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013. Por fim: BAILEY, Wm. R. *Hacks, Mods, Easter Eggs and Fossils: Intentionality and Digitalism in the Video Game*. In: WHALEN; Zach. TAYLOR, Laurie N. (orgs) **Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games**. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008.

²⁰² Fundamentalmente, são os espaços históricos representados sob uma ótica naturalista e dependentes da

um segmento significativo da interação, dos esforços, da ligação emocional e da quantidade de horas desprendidas pelo jogador, veremos que é possível afirmar que há um predomínio da ambiência e do cenário sobre a experiência do tempo.

Os espaços virtuais são processados, isto é, eles dependem de algoritmos e regras matemáticas que seguem certos modelos prévios ao qual são modelados. Obviamente, a maioria dos jogadores não compreendem ou observam esses códigos, mas sim do jogo mediado pela dimensão audiovisual. Portanto, A criação destes “mundos” de regras é uma forma de simulação que segue um modelo preconcebido e o jogador depende de uma apresentação “legível” e uma funcionalidade que lhe faça sentido. Salen e Zimmerman compreendem o *jogar* como o *movimento livre dentro de uma estrutura rígida*²⁰³.

A apresentação audiovisual é a condição essencial para a criação de espaços dos games. Esses espaços combinam elementos da arquitetura e do cinema e dependem de um plano mediador (a tela da TV, de um monitor ou de outro aparelho) para tornar acessível ao jogador. Essas formas de apresentação e o próprio espaço não são neutros, seja o trabalho de câmera, a edição, o som, cada um adiciona uma espécie de “filtro narrativo” ao ambiente do jogo. Uma vez que essa apresentação é dinâmica e muitas vezes interativa, esse filtro não é nem simples ou estático, e de certa forma, provém uma forma de estruturação. A focalização é uma das formas de guiar o jogador por essa interface.²⁰⁴

A representação sobre a sociedade deve ser decodificada através da análise da narrativa e das articulações entre a representação audiovisual da trama, personagens e espaços e o conjunto de regras que determinam os objetivos do jogo. Também é necessário refletir sobre as leis da física aplicadas e sua funcionalidade interativa, isto é, o que é *possível* ou *desejado* que o jogador faça e como isto é estruturado dentro da coerência interna do ambiente virtual pré-determinado.

O estudioso de novas mídias, Henry Jenkins, propõe que os *game designers* não simplesmente contam uma história, mas desenham mundos e esculpem espaços – e devem ser, portanto, compreendidos como “arquitetos narrativos”, produtores de um “ambiente contador-

qualidade de sua imagem e da riqueza de detalhes.

²⁰³ ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003

²⁰⁴ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008.

de-histórias” (*environmental storytelling*) dotados de uma “história espacial”²⁰⁵. Essa seria uma das particularidades dos games: contar histórias, transmitir narrativas e representações de formas distintas a de outras linguagens. Por vivermos em uma indústria cada vez mais transmidiática, cada *game* existe em diálogo com os outros *games* da série e de outras produtoras, concebendo uma experiência lúdico-narrativa através da manipulação de detalhes do ambiente. A organização da trama se dá pelo *design* da geografia do mundo imaginário, pensando que obstáculos criem desafios e possibilidades para o avanço do protagonista em direção à resolução do objetivo.

Esta interatividade, pensada como as possíveis ações, decisões e protagonismos do jogador dentro dos videogames, é central à construção de sua linguagem e se articula a um discurso mais amplo dentro do mundo social. Dessa forma, o pressuposto teórico fundamental dessa interatividade é a ação excepcional e individual dentro de um sistema meritocrático que recompensa o agente por seus esforços e legitima sua performance diante do seu “trabalho duro”. Ao ultrapassarmos a análise da interação com a narrativa principal, podemos perceber diversas instâncias que qualificam os esforços do jogador por sua dedicação, o premiando com novas “*quests*”, itens, equipamentos, uniformes para seu Assassino, além de “troféus” que permitem sua exposição social dentro da comunidade de jogadores. O mérito do *gamer*, portanto, estabelece-se na concretização da sua liberdade em consumir conquistas que rendem um maior e mais qualitativo acesso ao mundo dentro do jogo, e a possibilidade de conquista de um *status* de vangloria pessoal e dentro da rede de jogadores.

Nesse sentido, um dos trabalhos fundamentais para a compreensão dos espaços tridimensionais nos Videogames é o livro de Michel Nitsche, que irá acompanhar a reflexão teórica deste capítulo. Nitsche propõe a ideia de espaços virtuais como “narrativas evocativas”: narrativas construídas a partir da disposição dos elementos do cenário do jogo que criam compreensão a partir do sentido das ações entre jogador. O jogador, então, trança conexões, cria um contexto narrativo e preenche as lacunas através de sua imaginação e criatividade. Essa narrativa evocativa encorajaria os jogadores a projetar sentido nos eventos, objetos e espaços nos mundos jogáveis. Seu objetivo não é contar uma história linear, mas prover meios evocativos para o interator compreender os espaços virtuais, além dos eventos dentro deles, criando contexto e significância para que o espaço e a experiência tenham mais sentido. Nos

²⁰⁵ JENKINS Henry, Game Design as Narrative Architecture. In: WARDROP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004.

espaços dos *games*, qualquer rota específica que o jogador use para navegar através do espaço é uma negociação com a estrutura e as regras codificados no ambiente.²⁰⁶

O autor de um filme ou livro tem um alto controle sobre o *quando* e o *se* o espectador recebe certas informações, mas um *game designer* só pode controlar em certo nível o processo narrativo distribuindo informações pelo *espaço navegável*. À dimensão temporal das narrativas e à descrição textual/visual dos espaços, temos uma dimensão propriamente espacial da narrativa, onde as representações e o contar-histórias se dá pelo espaço representado e pelo comportamento de objetos simulados dentro dele. Dentro de uma estrutura narrativa de exploração aberta, pedaços essenciais da narrativa devem ser distribuídos em um grande número de locais e artefatos. Assim, na intersecção entre cenas fílmicas e espaço navegável, o jogador pode observar e interagir com elementos de cenário (que incluem objetos, edifícios e pessoas) que reagem às ações e têm comportamento próprio. Dessa forma, as escolhas do *design* e da organização dos espaços dos games também têm consequências narratológicas. Pode-se aumentar a sensação de imersão no *game world* ou comunicar uma perspectiva nova na história alterando detalhes pré-estabelecidos.

A jornada do jogador não ocorre apenas em um ambiente visual, mas também sonoro. De forma conjunta, o som guia os jogadores a entender os eventos do *game* e a construir uma compreensão significativa da ação. Não há uma “posição natural” do escutar em um espaço virtual, e assim como a câmera, o som “narra” o espaço ao jogador e implica a posição de um ouvinte além do plano mediatizado. Os efeitos sonoros podem construir, personalizar e caracterizar o espaço virtual e os objetos e criar um “sentido de lugar”. Além disso, também são o *link* entre as ações do avatar-jogador e sua conexão com o espaço virtual, junto com o vibrador do controlador (se houver). O barulho das multidões indica um grande número de pessoas nas ruas, o silêncio povoado por barulhos da mata fechada, a sensação de solidão na *wilderness*, o som da água corrente ou das ondas, todos constituem e remetem ao espaços representados e invocam a “imersão” em um espaço sem uma história narrada, e, desse modo, diferentes espaços “discursam” diferentes sons e constroem a aura de verossimilhança.

Analogamente ao que se sucede com o cinema, *Assassin's Creed III* usa a trilha sonora especialmente composta e produzida para dar suporte e ênfase ao ambiente e elementos evocativos do cenário, delimitando a ação dramática. As vozes pré-gravadas preenchem os

²⁰⁶ NITSCHKE, Michael. Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds. Massachussets: MIT Press, 2008.

espaços históricos e se tornam tanto uma parte significativa dos cenários como do comportamento expressivo do avatar, junto com suas animações, expressões faciais e movimentos no espaço. Os gemidos e gritos enquanto escala, cai e ataca são imediatos à inserção de comandos pelo jogador e reforçam a ideia da relação entre o que ele está efetuando no controle e ação propriamente dita em tela.

A combinação destes elementos constroem, então, um “ambiente sonoro” ao serem combinados e dispostos tanto em tela quanto fora dela, criando uma esfera do “audível” que expande a experiência proposta ao jogador a um mundo que é maior do que suas ações individuais, e paradoxalmente, só existem diante delas. Assim, tanto os aspectos visuais quanto os sonoros se articularam na construção deste espaço virtual navegável que possui múltiplas dimensões narrativas. A narrativa emerge das opções interativas disponíveis; da forma à qual o espaço é representado; dos pequenos núcleos que chamamos de *quests*. O espaço virtual é permeado de elementos evocativos como um espaço fictício contextualizado.²⁰⁷

2. O Parque de diversões da História

Como abordado anteriormente, o historiador Nicolau Sevcenko associa o surgimento do Cinema e da Montanha Russa, correlacionando a aceleração do tempo histórico e o desenvolvimento tecnológico que embaralharia a compreensão do corpo e do sujeito em uma experiência vertiginosa²⁰⁸. Pensado como um “parque de diversões histórico”, a direção da aceleração da montanha russa em *Assassin's Creed*, e outros “jogos históricos”, se materializa no excepcional desenvolvimento tecnológico em que a sensação de cair velozmente e estar de ponta cabeça nos joga em um ambiente virtual, o qual permitiria olhar ao passado tal como ele foi ou poderia ter sido, enquanto nos projeta à frente, suspende, embaralha e confunde o presente e apresenta vislumbres do futuro.

Pensando na construção de parques temáticos, o produtor da Disney, Don Carson nos ajuda a entender de que forma este espaço histórico é construído: cada textura, som, canto, objeto do cenário deve reforçar a visão construída sobre o cenário pretendido. Um exemplo é o famoso brinquedo *Pirates of the Caribbean*, que inspirou não só o filme, mas diversos jogos

²⁰⁷ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008.

²⁰⁸ SEVCENKO, N. **A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa**. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

fundamentais a história dos videogames, como *Sid Meyer's Pirates!*, *Secret of the Monkey Island* e em alguma medida, *Assassin's Creed IV: Black Flag*.

*The story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. It is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell... Armed only with their own knowledge of the world, and those visions collected from movies and books, the audience is ripe to be dropped into your adventure. The trick is to play on those memories and expectations to heighten the thrill of venturing into your created universe [...] every texture you use, every sound you play, every turn in the road should reinforce the concept of pirates*²⁰⁹

Tal concepção de um espaço simulado pode e deve ser aplicado para os *games*, cujo ambiente virtual não é construído pela interação social de vários agentes, mas sim por “engenheiros da diversão” nos apropriando e resignificando o conceito proposto por Jenkins.

O simulacro do espaço virtual é um “sistema tecnológico coerente e totalizador”, um lugar e espaço, tais como definem Certeau pensando na cidade-modelo, cujas experiências são também programadas como um leque de possibilidades. Se também para o Certeau a Memória é o antimuseu e não é localizável, aqui ela é materializada. Trata-se, então, de uma cidade que enquanto pano de fundo histórico resgata lugares-monumentos e a memória para seu véu - não é habitável, é só um percurso, uma “caixa de brinquedo” explorável, como bem definiu Will Wright, falando sobre seu famoso jogo *The Sims*²¹⁰.

Essa *caixa de brinquedos*, espaço virtual, é dotada de um “tecido narrativo onde predominam os descritores de itinerário” pontuados de descritores do tipo mapa e símbolos que indicam objetivos dispostos, alvos e paredes visíveis e invisíveis desta exploração, dependendo do momento dado da narrativa lúdica. Se o “mapa demarca” e o “relato faz uma travessia”²¹¹, é justamente no atravessar e o interagir com o espaço virtual que se dá a narrativa espacial típica dos jogos eletrônicos.

Há ainda outros paralelos com a reflexão de Certeau: os vários *viewpoints* (Fig. 3.1) – estruturas altas que impõem ao jogador escalá-las para ter acesso ao mapa - que demarcam os

²⁰⁹ CARSON, Don. Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds using Lessons learned from the Theme Park Industry. **Gamasutra**, 1 mar. 2010. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/features/2000301/carson_pfv.htm> Acesso em: 21 abr. 2013.

²¹⁰ PEARCE, Cecilia. Sims, Battlebots, Cellular Automata God and Go: A conversation with Will Wright by Cecilia Pearce. **GAMESTUDIES**, v. 2, n. 1, 2002. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>> Acesso em: 14 ago. 2015.

²¹¹ CERTEAU, Michel de. Relatos de espaço. **Invenção do Cotidiano: Artes de fazer** Petrópolis: Vozes, 2014. v.1.

lugares e permitem uma visão diferenciada da cidade. Subir ao topo destas cidades “é o mesmo que ser arrebatado ao domínio da cidade”²¹² em uma ficção espacial que dá o olho celeste ao avatar protagonista. Ao realizar um *salto de fé*²¹³ do céu à terra, o jogador despenca do olhar sob a cidade para o olhar para a cidade: a simulação de pessoas em meio a edifícios, o percorrer caminhos e enfrentar obstáculos e possibilidades e dar seguimento ao jogo – literalmente.

Figura 3.1: Viewpoint das margens da cidade de Boston

Fonte: assassinscreed.wikia.com

E uma vez que diante da possibilidade da jogabilidade de escalarmos edifícios e árvores, toda uma problemática da diferença de olhar e da visualidade se impõe a nós. Apesar de ultrapassar os limites deste trabalho, nos cabe aqui levantar a necessidade de maiores pesquisas para compreender qual o significado ao interator virtual da possibilidade de ver a cidade ao alto, a floresta de cima das copas, igrejas, monumentos de pontos de vista que no mundo “real” jamais poderia ser feito.

Esta reconstituição se dá através de um ambiente tridimensional que supostamente simula “realisticamente” um ambiente de cidades e personagens históricos: para Lima são imagens “infográficas” que não mais utilizam o formato de registro da realidade com filme

²¹² CERTEAU, Michel de. Relatos de espaço. **Invenção do Cotidiano: Artes de fazer** Petrópolis: Vozes, 2014. v.1.

²¹³ Um dos elementos da jogabilidade é diante de um lugar muito alto, caso exista lugares propícios a se aterrissar (como água ou uma carroça com palha), o jogador pode saltar em um *leap of faith* (salto de fé) sem maiores preocupações.

foto-sensível, mas são recriadas matematicamente e codificadas em imagens pictóricas. Esta intencionalidade na imagem realista, procura criar representações verossímeis exatamente para criar uma maior adesão e imersão ao jogo. Este procedimento permitiu a reprodução de

ambientes e passagens históricas, algumas conhecidas, como cenários históricos, que inserem o *gamer* em um conflito já transcorrido na história [...] Reconstruir a era greco/romana, situações de grandes revoluções históricas, foi possível pelo uso das infografias, simulando essas situações levando o *gamer* a mergulhar em uma trama ficcional, mas com características de simulação, levando esse *gamer* a experimentar novas situações que não poderiam ser vivenciadas sem o uso que a infografia pode proporcionar.²¹⁴

O espaço nos jogos eletrônicos é um fator de suporte para prender o jogador no universo do *game* e situar ações, objetos e mesmo outros jogadores. Para Brenda Laurel, o conjunto de regras que definem as interações não podem ser como a vida real, mas justamente uma seleção que definiria o propósito e as ideias contidas no jogo²¹⁵. Essa seleção do conjunto de regras se associa com o ambiente representado que seria, para Michel Nitsche, um espaço recheado de elementos narrativos evocativos. Esses elementos podem ser, para ele, qualquer situação encontrada dentro do *game world* que é estruturado para dar suporte e guiar sua compreensão. A tarefa destes elementos é incrementar a experiência do jogador e seu entendimento daquele mundo virtual²¹⁶.

Para melhor compreender estes ambientes virtuais de *Assassin's Creed* e outros jogos, devemos ainda sofisticar e problematizar outros conceitos: o *tipo de espaço e exploração*; a *câmera virtual*; os *mecanismos de controle*; e a *apropriação da História*.

2.1 Os tipos de espaço virtual nos games

Os espaços dos jogos eletrônicos demandam navegação e orientação, mas eles raramente apresentam de forma aberta e imediatamente acessível. Este é o caso de *Assassin's Creed III*: progressivamente o jogador é inserido em espaços mais amplos de navegação – inicialmente, é

²¹⁴ LIMA, Carlos William Ferreira de. **A construção da imagem realista em jogos de videogame. Um estudo sobre as representações imagéticas nos games de nova geração.** Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). 2008.

²¹⁵ LAUREL, B. **Computers as Theatre.** Addison-Wesley, 1991.

²¹⁶ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds.** Massachussets: MIT Press, 2008.

inserido em trilhos, percursos que treinam suas habilidades iniciais, posteriormente em um navio que lhe exige certa exploração de uma *arena*, finalmente se deslocando para a cidade de Boston. É só na *Sequência de Memória* 9 que o jogador finalmente tem acesso a todos os espaços exploráveis do jogo – e ainda assim, deixa de poder acessar alguns específicos a segmentos dramáticos. Essa “demora” em abrir o espaço navegável foi alvo de várias críticas na imprensa²¹⁷, resultando nos jogos posteriores no acesso à quase totalidade dos espaços reconstituídos logo após os primeiros momentos do jogo.

No tocante à questão lúdica, Nitsche afirma que os espaços de *games* de fato dividem qualidades com simulações, parques temáticos, ciberespaços e hipertextos, pontuando suas diferenças: enquanto os parques e brinquedos, como a montanha-russa, restringem a exploração e interatividade em uma experiência linear (isso é, o começo-meio-fim sempre será o mesmo) para controlar as sensações impostas, os *games* podem permitir a exploração de vastos ambientes que demandam o aprendizado de como navegá-los²¹⁸.

Os espaços narrativos dos jogos eletrônicos são também *espaços de possibilidade*, conceito originado na matemática e aqui aplicado à arquitetura virtual. O espaço virtual é um produto de conhecimento humano e depende de lógica, software e hardware. Um espaço digital não tem qualquer contexto imediato com outros espaços à sua volta por que pode ser desenvolvido separadamente deles e independente de regulações de construções ou limitações em termos de altura, largura ou profundidade²¹⁹.

Nitsche trabalha com duas tipologias para compreender os tipos de espaço: primeiro ele problematiza as metáforas de *Playground*, *Sandbox* e *Garden*, e propõe novas categorias, as de *Trilho*, *Labirinto* e *Arena*²²⁰.

A ideia de *Playground* denomina um parquinho infantil, onde os brinquedos estão já

²¹⁷ Diversos reviews e comentários avulsos de jogadores apontassem “problema” no jogo. Por exemplo: HAMILTON, Kirk. How Assassin’s creed III disappointed me? Let me count the ways. **Kotaku**, 11 ago. 2012. Disponível em: < <http://kotaku.com/5958941/how-has-assassins-creed-iii-disappointed-me-let-me-count-the-ways> > Acesso em: 20 ago. 2014.

²¹⁸ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008. pp. 13-21.

²¹⁹ Mas é, entretanto, restrito as suas limitações técnicas. Ver mais em JENKINS, H; SQUIRE, K. Art of contested spaces. King, L. (Org.). **Game on: The history and culture of video games**. New York: Universe Publishing, 2002. pp. 64-75

²²⁰ Para deixar claro, estas classificações são distintas do que propomos nos capítulos anteriores ao que chamamos de tipos de exploração, que define o tipo de movimento sobre o ambiente virtual, enquanto aqui a discussão é feita sobre o tipo de espaço designado.

expostos e podem ser interagidos, e entrando ou saindo crianças, ele permanece imutável. O *Sandbox* – ou caixa de areia – seria um espaço com menos brinquedos dispostos, mas passível de grandes transformações, de se levantar novas atrações e depois destruí-las. Já o *Garden* (jardim) seria a metáfora de um sistema, ou ecossistema que se transforma a cada alteração de elementos.

Ele define os *Trilhos* como uma viagem entre dois pontos. Essa estrutura almeja confinar e direcionar o movimento dos avatares. O mundo parece acessível mas só pode ser navegado no confinamento de um percurso bem limitado. O layout não necessariamente é claro e inclui o elemento de descoberta. É uma jornada guiada onde os pontos individuais são importantes e o trilho invisível comumente usa a distância como um dos métodos para engajar o jogador. Essas estruturas mantêm o trilho interessante em vez de apontar ao objetivo diretamente.²²¹ Desenvolvedores podem restringir o progresso do jogador a algum ou alguns caminhos para conseguir administrar a complexidade desses encontros e os arranjar da forma mais dramática possível.

Quanto aos *Labirintos*, Nitsche lista quatro tipos principais: o labirinto linear de um único curso; o não-linear de múltiplos cursos; o rizoma em que cada ponto pode ser conectado a qualquer outro ponto; e o “labirinto lógico” que depende das condições de acesso. Em alguns jogos, como por exemplo, *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) é possível ir a desertos, montanhas, florestas, se perder, e alguns lugares só é possível acessar com certos itens que se qualificam como condições de acesso. Labirintos não aparecem só como estrutura de game – fases –, mas como exploração de um espaço virtual. A narrativa da *quest* emerge das condições que estruturam o movimento que são espacialmente restritivas e moldam a experiência do jogador.

Já as *Arenas* são as estruturas mais abertas com uma demarcação dominante: o entorno (*surrounding enclosure*). Arenas proviriam um movimento relativamente livre em determinado espaço com alta visibilidade, enquanto labirintos restringem o movimento a um espaço complexo que complica a compreensão. Arenas são menos exploratórias – no sentido de descoberta – e mais uma locação contida.

Ambas tipologias (*playground, sandbox e garden; trilho, labirinto e arena*) devem,

²²¹ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008. p. 174

entretanto, ser problematizadas e acredito que ambas classes de categorias são úteis e se complementam. Um mesmo espaço pode ser uma arena como um *playground*, mas conter zonas labirínticas, ou outras combinações.

Os espaços de *Assassin's Creed* são, em sua maioria, *Playgrounds* que podem ser minimamente interagidos e alteráveis sem transformar significativamente a maneira na qual o espaço é vivenciado: o jogador pode comprar edifícios, derrotar infinitos inimigos, realizar inúmeras *quests*, e o pouco que pode ser alterado consiste na mudança de bandeiras e na diminuição do contingente de soldados opositores nos setores. São também livres a serem exploradas como uma *Arena* circunscrita que delimita seu entorno.

Entretanto, dentro das missões, essas categorias são relativizadas por conta da intenção dramática, como por exemplo na missão do *Massacre de Boston*, a necessidade de cumprir o objetivo de perseguir o alvo e impedir sua ação impõe um percurso momentâneo em *Trilhos*; na missão de assassinato de John Pitcairn, a *Arena* e os *Trilhos* se intercalam de acordo com a seção da missão; a disposição de soldados e perigos pode alterar substancialmente a disposição de como lidar com o espaço. Por exemplo, apesar da “Fronteira” ser uma grande *Arena* em que é possível velozmente atravessar suas colinas e árvores, de acordo com a estratégia e atenção aos detalhes do jogador, seus elementos de cenário (como a disposição de galhos, barreiras naturais e mato alto), podem dificultar sua compreensão do espaço como um *Labirinto* e ao mesmo tempo funcionar como instrumentos para cumprir seus objetivos.

2.2 A câmera virtual

Outro elemento que diferencia e estabelece a particularidade dos *games* em relação aos “parques temáticos” é a questão do *olhar*. Enquanto em “ambientes reais”, o olhar é condicionado pelos elementos dispostos, mas direcionado pelo próprio sujeito, os *games* possuem mecanismos que determinam este mesmo olhar. Nesse sentido, temos acordo com as reflexões de Nitsche, sobre a ausência de um “ponto de vista natural” nos ambientes virtuais, já que a natureza da câmera (virtual ou real) é a de *selecionar, enquadrar e interpretar*.²²² No caso de *Assassin's Creed*, o corpo humano representado em “terceira pessoa” é o ponto de vista do foco da câmera. Através dessa seleção, as imagens em movimento impõem ao mundo virtual a

²²² Cf. NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008.

perspectiva e narram o espaço ao jogador. Uma vez que todo espaço de videogame precisa de uma câmera, não existe qualquer jogo sem este narrar mais elementar. Mesmo que a estratégia da câmera seja limitada a um único ponto de visão durante toda a experiência – como no caso dos jogos em “primeira pessoa” – ainda constitui uma perspectiva particular que usa um alcance expressivo específico e tem uma força narrativa genuína. É aqui que as tradições cinematográficas entram em jogo, abrindo uma reserva de referências e tradições.

Essa ausência de neutralidade da apresentação, da câmera e da visualização molda a relação do jogador com o mundo virtual, direciona sua percepção e pode atrelar significados específicos aos elementos que o jogo apresenta, ao estruturar o espaço em uma forma cinemática. Afinal, não é possível ter espaço navegável sem a dimensão narrativa da câmera virtual.

O processo de desenvolvimento tecnológico que fez com que os *games* caminhassem a uma navegação que ultrapassasse a tela única que apresentava todo seu conteúdo (como vimos no Capítulo 1, a transição de jogos como *Pac-Man* para jogos como *Super Mario Bros*). Isso implica dizer que uma sequência de múltiplas telas passaram a ser dispostas de modo a limitar o acesso a algumas partes de cada vez. Nitsche aponta que é a partir deste momento que a teoria da montagem cinematográfica passou a ser aplicada nos jogos eletrônicos, com uma diferença: a imagem no espaço virtual é “ativada” e produzida conforme interagida de várias formas: a focalizada com a câmera, explorada pela navegação ou o próprio avatar alterando elementos do cenário, isto é, a edição é performática e em “tempo real”. Durante a cena interativa, não há seleção de imagens depois de sua captura e da performance, como no cinema²²³.

Os espaços históricos virtuais de *Assassin's Creed* vêm “à vida” através das imagens em movimento capturadas por uma câmera virtual, não apenas posicionada fixamente olhando ao avatar-jogador, mas sobre seu comando, podendo ser contornada por todos os ângulos acima do limite do chão, exceto nas cenas não-interativas, cujas técnicas são operadas dentro da linguagem cinematográfica. A câmera é um instrumento narrativo e direciona a atenção, funcionando como um “filtro narrativo”, e para ter acesso a todo o mundo de *Assassin's Creed III*, o jogador deve aprender a dominar o espaço navegável e também decifrar as particularidades do controle de uma câmera que não está sobre tradições cinematográficas em sua apresentação, apesar de muitos jogos contemporâneos evocam o estilo de gêneros

²²³ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008. p.117.

cinematográficos para criar suas estratégias visuais.

O narrar, então, é controlado inteiramente pelo sistema ou pela câmera virtual, uma entidade necessária para interpretar e narrar o espaço tridimensional. Através desse molde da narração, o *game* influencia o discurso não só no nível das funções interativas, mas também através de sua apresentação. Muitas vezes, a narrativa nos espaços dos jogos eletrônicos diferem das peças textuais ou cinemáticas, uma vez que ocorrem ao mesmo tempo que a geração do evento interativo e são influenciados por ele. Nos videogames, da mesma forma que a interatividade (jogabilidade) e a narrativa são dependentes uma da outra, nos espaços navegáveis, qualquer situação interativa (jogável) e sua apresentação também são necessariamente combinadas.

A câmera virtual é uma “entidade” matemática, não física; não capta a luz, mas cria a projeção de um ponto de vista imaginado no monitor. Para modelar esse trabalho de câmera, as câmeras virtuais podem mimetizar as tradicionais posições de câmera sem qualquer restrição física. Nesse sentido, a razão fundamental para as câmeras nos jogos serem limitadas em sua performance é que as formas de apresentação têm de dar suporte à sua *funcionalidade*. Isso quer dizer que sua função é garantir acesso otimizado à interatividade do jogador e por essa exata função, se limitam em posicionamento muito simples²²⁴. David Thomas afirma que uma das maiores “mentiras” pressupostas dos videogames são que eles devem seguir os movimentos da câmera cinemática, considerando seu uso na produção de *games* um “clichê” – para ele, os jogos eletrônicos pressupõem uma possibilidade de criar perspectivas impossíveis no mundo não virtual, e a câmera seria um “sistema computacional para produzir luz”²²⁵.

Nitsche afirma que a câmera virtual incorpora elementos da mediação cinemática clássica e da performance teatral e dão suporte às referências entre o avatar, o espaço em torno e a posição do jogador em relação a este mesmo espaço. O desafio é a *combinação* de um trabalho dramático da câmera – a edição de perspectivas diferentes da câmera virtual em sequências mais longas. É por essa razão que as câmeras nos videogames se limitam a quatro comportamentos dominantes: a) câmera que segue o avatar em terceira pessoa; 2) câmera

²²⁴ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008. pp. 90-93.

²²⁵ THOMAS, David. Cinematic Camera as Videogame Cliché: Analysis and Software Demonstration. In: DIGRA 2005: CHANGING VIEWS: WORLDS IN PLAY INTERNATIONAL CONFERENCE, II, 2005, Vancouver. **Conference proceedings...**, 2005. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.52285.pdf>> Acesso em: 19 mai. 2015.

topográfica; 3) câmera em primeira pessoa; 4) Câmera estática. Como já afirmado, a série *Assassin's Creed* utiliza a câmera em terceira pessoa, mas pode usar diferentes câmeras para diferentes propósitos. Apesar da câmera dominante ser uma que persegue o avatar, em alguns momentos (como nos ambientes do “Presente” a partir de *Assassin's Creed IV* – que são em primeira pessoa), elas podem se situar em posições distintas, dependendo da proposta narrativa ou lúdica que o jogador está situado. O “mapa” e o “mini mapa”, por exemplo, são esquemas topográficos do espaço tridimensional que localizam, como um *GPS*, a posição do avatar do jogador.

O espaço em *Assassin's Creed III* foca os elementos importantes de interação através de símbolos e da câmera, que ajudam o jogador a compreender qualquer situação do jogo, contextualizar o evento, criar estratégias para lidar e em última instância, interagir. O aprendizado da jogabilidade se dá na compreensão das possibilidades de ação e de quais elementos do cenário são possíveis de usar para cumprir os objetivos. Em quase todas as missões, “dicas visuais” apontam círculos verdes que demarcam o locais a serem alcançados, círculos vermelhos demarcam inimigos ou alvos a serem assassinados, e círculos laranjas, pessoas a perseguir e investigar. Bancos, feno, armários, multidões, mato alto, são “objetos de desejo”, que atraem o jogador a se esconder, enquanto animais ferozes e inimigos são “objetos de medo” que ou repelem ou denotam a necessidade de se tomar cuidado.

Desse modo, a focalização dos jogos não pode copiar tradições cinematográficas, a não ser em uma *cutscene* (cena não-interativa). Isso por que o foco se dá através do “empoderamento” do jogador em diversos níveis para sua agência. No nosso caso, apesar de reviver a memória de um ancestral, o que logicamente talvez fizesse mais sentido reviver os acontecimentos em primeira pessoa pelo olhar do ser (re)vivente, o posicionamento é uma câmera por trás do avatar a qual automaticamente o foca, mas que pode ser controlada em 360° pelo jogador. Isso distancia o jogador da experiência como ser consciente e reforça a ideia de um avatar controlado pelo mesmo dentro dessa meta-narrativa. O avatar (o Assassino) funciona como o principal ponto de interesse visual dentro do espaço do jogo e o trabalho de câmera deve estabelecer sua posição e orientação voltada a segui-lo dentro do ambiente tridimensional.

Para realizar essa tarefa, as câmeras devem se reajustar constantemente por que seu ponto de foco está mudando constantemente. Os movimentos de câmera são a garantia de que o usuário reconhecerá o deslocamento do personagem do game; é o plano-sequência de uma câmera que se move ininterruptamente pela paisagem que confere a sedução pelo dinamismo

da imersão do usuário juntamente com o protagonista do game. Câmera-sequência é o recurso fundamental dos games: o registro sem interrupções por uma câmera em movimento²²⁶.

Uma grande parcela dos games apresenta um aumento da complexidade em relação à decupagem clássica: para diminuir o tempo e resolver a complexidade de cada plano, a câmera é posicionada apresentando o plano para o espectador de modo rápido, simples e inteligível. O espectador poderia escolher para onde olhar e tirar suas impressões de forma mais particular e mais acurada do que quando assistia a filmes cuja distância entre as imagens em foco na tela era menor. Por sua vez, a elipse nos *games* é um recurso facilmente disponibilizado ao jogador por que, na grande maioria dos casos de passagem de uma tela para outra, há uma transição direta sem que se observe uma trajetória gradual, ou seja, não há necessidade da continuidade de alguns elementos pertencentes ao conteúdo anterior para o novo conteúdo²²⁷.

3. Espaço histórico em *Assassin's Creed III*

Em *Assassin's Creed III*, a narrativa histórica e ficcional é reconstituída a partir de seis ambientes principais: Boston; New York; a Fronteira (que inclui diversas regiões e vilas) ; a *Homestead* e o Atlântico (local das missões de navio) e o “Presente” (uma caverna da chamada “Primeira Civilização”, nos Estados Unidos), além de um conjunto de outros pequenos lugares.

Os espaços históricos são ancorados por aquilo que Pierre Nora chama de “lugares de memória” – uma memória “forjada” através de comemorações para salvaguardá-la de ser varrida pela História. Os *landmarks*, pontos de referência que caracterizam estes espaços, são necessários para evocar a simbologia que remete ao tempo passado e construir uma ponta de significado com o representado – auxiliado pelo *database* explicativo que o acompanha. Uma vez que a memória, uma operação de construção, não é espontânea e não tem relação e coesão “naturais” com os consumidores – que tem pouca ou nenhuma identidade com os locais representado-, os “lugares de memória” salvaguardam a memória histórica não desenvolvida e os estabelecem como “comemorações” através dos edifícios e eventos representados – isso é, bastiões sobre os quais a vigilância da verossimilhança histórica se escora. Para Nora, se o que a memória defendesse estivesse dado, não haveria a necessidade de construí-los, seriam

²²⁶ GOSCIOLA, V. A Linguagem Audiovisual do Hipertexto. In: FERRARI, Polyana. **Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007.

²²⁷ Idem.

inúteis²²⁸. Isso é também válido para espaço virtual de *Assassin's Creed*, que os demanda na construção de uma memória do tempo histórico vivente.

De acordo com o Diretor de Arte de *Assassin's Creed III* Raphael Lacoste, diante da ambição de garantir a precisão histórica necessária para agradar os consumidores, historiadores consultores colaboraram com os artistas trazendo “anedotas fascinantes” sobre os períodos reconstituídos, elementos muito simples que “poderiam ter um efeito na direção de arte, na história ou nas mecânicas de jogo”. Nesse sentido, ainda afirma:

*In Assassin's Creed III, certain details in the houses were removed because the historians pointed out they shouldn't be there [...] But sometimes it's more important to get the right feeling than to be completely historically accurate. Of course, if a house was made of wood, it shouldn't be made of stone. But if one type of wood paneling fits the mood better than another, we would pick one that sets the right tone, as those details can sometimes make the difference when it comes to creating a specific atmosphere. Image composition and level design are also very important when it comes to balancing the creation of buildings*²²⁹

Esta citação nos permite uma série de inflexões a respeito da apropriação da História e do uso dos especialistas na composição do cenário. Os historiadores estão ali para prover elementos de “inspiração” e para garantir a “precisão” dos dados, que estão, sobretudo, subordinados a criação da “atmosfera”, da ambiência, ou seja, do que se imagina ser essa a História. O conhecimento “anedótico” funciona como um elemento de historicidade que corrobora a especificidade do tempo representado.

No tocante à tensão entre visão artística e precisão histórica, o artista conceitual sênior Martin Deschambault afirma que “é sempre um desafio interessante, por que se ficarmos muito presos ao realismo, as vezes simplesmente não é impactante visualmente o bastante”, e completa que há uma “linha muito fina”, que por outro lado, se tomarem muita liberdade, correriam o risco de cair na fantasia e a chave seria a “reinterpretação artística da realidade”.²³⁰

²²⁸ NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP, São Paulo, n.10, dez.1993. p.13. Tradução de Yara Aun Khoury.

²²⁹ LACOSTE, R. APUD MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

²³⁰ MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

Essa busca da verossimilhança naturalista da história, ao afirmar que não querem estar no âmbito da “fantasia”, estabelece uma oposição a um “realismo” que também é uma forma de representação, já que não se trata da realidade tal como ela “é” ou “foi”. Esta oposição fantasia/realismo que não compreende a representação como uma série de escolhas referentes a reimaginar o passado, é entendida em seu impedimento a alcançá-la por questões artísticas ou tecnológicas, entretanto o pressuposto teórico fundamenta-se em uma realidade a ser alcançada.

The Chinh Ngo descreve o processo de arquitetar a cidade simulada:

First of all we make sure the area is working without really trying to reproduce the city layout. Next, we figure out how we are going to climb, what the pacing is, etc. When we have that clear, we go back to the city design. We really deconstruct the whole city and its pieces

O que podemos afirmar, no entanto, é que todas essas possibilidades de interpretações alternativas sobre o espaço, diante da perspectiva da *História como Playground*, não tentam fazer emergir uma consciência histórica efetiva na construção destes lugares e tempos. Isto é, da mesma maneira que a representação narrativa de várias etnias e culturas é simplificada em uma expressão estética/artística e assim pulveriza suas diferentes ideologias e disputas a um todo uniforme e coerente, o espaço infértil como cenário nega a História ao só permitir e incentivar o acesso a um passado “tal como ele foi”, sem compreensão das paixões, imaginários e ideologias que os agentes históricos viam-se efetivamente imersos em sua temporalidade. Assim, a profundidade tridimensional do cenário é uma questão estética e de jogabilidade, não corresponde a uma profundidade histórica.

Voltado ao maravilhamento, o objetivo de parques, brinquedos, ou *games* temáticos é o entretenimento e a diversão. A preocupação com uma pressuposta “precisão” real ou histórica é, então, secundária diante da apropriação seletiva de elementos que irrigam a composição de um cenário que deve remeter, nas palavras de Carlson, ao “conhecimento próprio do mundo e as visões coletadas de filmes e livros” que a audiência possui. Como já discutido anteriormente, a imaginação histórica no século XX têm sido fortemente condicionada e moldada à luz da produção midiática da Indústria Cultural, sobretudo seus produtos audiovisuais, cujo protagonista até hoje tem sido, sem dúvidas, o Cinema.

Para cada espaço de um jogo eletrônico “histórico”, há uma vasta produção cultural que os informa e constituem as “memórias e expectativas” da audiência, independentemente dele possui uma história contada (*storytelling*) ou não. Filmes e séries como *300*, *Spartacus* ou *Gladiador* estabelecem os personagens, vestimentas, edifícios e um conjunto de códigos,

sobretudo estéticos, de representação do mundo antigo; o mesmo acontece diante dos cenários simulados nos vários jogos de *Assassin's Creed*: possivelmente uma grande parte do público jogador está também inserido no consumo de filmes, jogos e HQs sobre a Idade Média e as Cruzadas, sobre a Renascença e a corrupção da Igreja Católica, e possui um conjunto de referências sobre o mundo da pirataria, dos revolucionários franceses ou do mundo moderno, transmitidos tanto pela Indústria Cultural como um todo ou através do ensino escolar. Neste sentido, retomamos as reflexões de Robert Rosenstone, para quem o conteúdo histórico é apreendido através da observação dos elementos que ultrapassam a narrativa contada e compõe a estética contextual em que ela está inserida, no cenário, figurinos, edifícios, monumentos e comportamentos²³¹.

O que estes *games* apresentam é uma representação escalonada e labiríntica do espaço histórico, em que *Assassin's Creed* em particular, faz um trabalho tecnicamente impressionante. Isso é, usando a documentação existente sobre a planta de edifícios e espaços das cidades históricas, eles “traduzem” estes locais em uma escala que incentiva e permite sua exploração pelas ruas ou telhados planejados para o entretenimento dentro deste parque de diversões histórico. Os *game designers* pensam em termos da arquitetura e da engenharia social estadunidense para planejar espaços coerentes que servem a propósitos funcionais, onde a paisagem histórica se articula com objetos que permitem a projeção do jogador, além de ser possível correr, escalar e “brincar” de combate, ao mesmo tempo em que simulam um ambiente verossímil, no qual as pessoas e multidões são dotadas de uma vida concreta, protegidas e controladas por forças policiais e militares vigilantes, obstáculos aos propósitos do jogador.

A materialidade histórica, que o historiador francês Furstenberg vê tornada possível dentro do *game*, passaria a ser encontrada não só na representação audiovisual de cenários e atores em roupas típicas, mas em todo um complexo espaço a ser navegado e interagido. O *game* reproduz marcos históricos que na época já existiam (alterando-os quando julgam artisticamente mais interessante), e ao intercalar eventos históricos e fictícios cria uma “naturalidade histórica” característica de tantos “romances históricos” ou “filmes de época”. A diferença é que esta “naturalidade” aparece representada em *Assassin's Creed* pela reconstituição supostamente “fiel” de lugares que podem ser de fato explorados. São espaços que aparecem quando são direcionados por uma câmera que está ao controle do jogador, ou seja, não são objetivados pela lente da câmera ou pela descrição do livro, e sim “estão lá”,

²³¹ ROSENSTONE, Robert. **A história nos filmes, os filmes na história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

criando uma impressão de vida cotidiana existente a despeito da intervenção do jogador. Para Douglas N. Dow, o que importa não é a *historical accuracy* em *Assassin's Creed*, mas sim sua produção de sentido²³².

Na Figura abaixo (Fig. 3.2), um dos protagonistas, Haytham Kenway anda entre transeuntes na cidade de Boston, cerca de 1757 dentro da cronologia do jogo. Observando atentamente a imagem em questão é possível ver homens e mulheres, brancos e negros, com vestes que os distinguem por posição social; um mercador em sua venda à esquerda da tela; uma criança mais ao centro da tela; animais – que podem ser acariciados ou caçados (dependendo do animal); indústrias. Além de se constituírem na substância da vida aparente da cidade virtual, são também elementos de jogabilidade – auxílio e obstáculos ao jogador, pois eles estarão no meio quando houver a necessidade de correr, saltar e combater, além disso podem até mesmo “denunciar” o avatar que busca se esconder entre a multidão das cidades.

As escolhas dos espaços reconstituídos historicamente têm esse sentido: criar a ilusão lúdica e audiovisual de que o interator está na própria história dos Estados Unidos durante a época de sua Independência. Esta pretensão busca a verossimilhança e a imersão do jogador em um espaço que é possível interagir e “participar da História”.

²³² Um dos poucos pesquisadores que trabalham diretamente com *Assassin's Creed*, as reflexões de Dow têm como ponto forte justamente criticar o apego à precisão histórica e pontuar sua construção de sentido. Entretanto, distanciamo-nos de sua perspectiva de tentar compreender as representações espaciais em *Assassin's Creed II* como fora do escopo de intenções dos produtores dos games, mas permissíveis de compreender o imaginário renascentista em si. DOW, Douglas N. Historical Veneers: Anachronism, Simulation and Art History in *Assassin's Creed II*. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm.; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

Figura 3.2: Haytham andando em Boston

Fonte: <http://sfx.thelazy.net/>

Demarcando uma mudança não só do continente Europeu para a América, *Assassin's Creed III* trouxe novos elementos à representação espacial da série, acompanhando o tipo específico da representação “multicultural” discutida no Capítulo 2. A pluralidade cultural da América é expressada em sua variedade de espaços, urbanos selvagens e marítimos, e tem prosseguimentos nos demais jogos que se passam no continente. Nesse sentido, o Caribe, o Atlântico Norte, as colônias do Sul dos Estados Unidos e as ruínas Maias no México são também representados em diversidade, em seus aspectos urbanos “civilizados” ou não. The Chinh Ngo afirma que

*The young cities of New York and Boston didn't have ancient historical edificies like the Colosseum or the Hagia Sophia, but this new land had no shortage of grandeur as the game stepped outside into the unspoiled splendor of the American wilderness and its coastlines. The forested Frontier was a new sandbox where granite cliffs replaced cathedral walls and gnarled trees could stand in for castle towers. Meanwhile, the first glimpses of the naval experience emerged, providing yet another twist on expectations and an opportunity for the serie's artists to confront new challenges on the high seas*²³³.

²³³ MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

Fossem em jogos anteriores ou posteriores a *Assassin's Creed III*, o velho mundo (seja a Europa, ou suas raízes, em Jerusalém e Constantinopla) representado é urbana e civilizada por excelência, não há florestas, bosques, exploração da costa e batalhas navais no velho mundo. Entretanto, a América é apresentada como um mundo em sua infância, cheia de perigos naturais que vieram a desaparecer pelo “progresso”. A “precisão histórica” nos diz muito pouco a este respeito, perigando tomarmos como natural e fidedigna tal representação, sem nos preocuparmos com a seleção de fatos, eventos e espaços, que excluem o “irracional” e as disputas do processo civilizatório. Essa seleção que prioriza as grandezas das construções, torna atrativo aos jovens consumidores que desejam interagir com o que há muito é valorizado pela “história do mundo”, e apresenta seu oposto como um deserto inexplorado e pouco habitado.

Não pretendemos dizer que há um “equivoco” na representação da América (ou de outros continentes), pois essa assertiva tem como pressuposto a existência de uma suposta verdade reconstitutiva alcançável, mas sim, que este conjunto aponta determinadas escolhas em detrimento de outras produz e reproduz determinadas concepções de História e visões de mundo em que há maior peso do progresso técnico-científico e material sobre as relações humanas, suas consciências e sua diversidade cultural.

A seguir, analisaremos a construção estética e de que forma as grandes regiões são representadas em *Assassin's Creed III*. Além destes locais, há espaços específicos representados limitadamente ou temporariamente durante a narrativa principal do jogo. Já nos primeiros capítulos da narrativa – que vimos no capítulo anterior - somos apresentados a um percurso dentro da *Animus*, o *Royal Opera House* em Londres e a embarcação que leva Haythan à América. Posteriormente na narrativa somos levados ao *Independence Hall*, edifício que mantinha o Congresso Continental e onde foi assinada a Declaração de Independência, à *Bridewell Prison* e logo após a fila de execução em meio a uma multidão enraivecida; no presente Desmond visita um edifício em New York, um estádio no Brasil, e a sede da *Abstergo* na Itália. Esses espaços restritos, que não analisaremos exaustivamente, não podem ser acessados na exploração livre - fora da narrativa principal-, alguns, inclusive, são acessíveis apenas no momento do desenvolvimento da narrativa principal. Nesse sentido, apesar de não existirem razões técnicas para que eles não possam ser revisitados, sua existência isolada é funcional à construção dramática, sendo, por isso, determinados por ela.

3.1 As cidades e o espaço urbano em Boston e New York

Como apontamos anteriormente, nos jogos anteriores predominavam as grandes cidades históricas, famosas por suas localizações durante grandes eventos (como Jerusalém, Acre e Damasco nas Cruzadas), por serem símbolos de uma época (Florença, Veneza e Roma na “Renascença” italiana), ou em continuidade à trama do assassino protagonista (Istambul/Constantinopla). Pretendendo representar os eventos do processo de Independência dos Estados Unidos, os produtores tiveram de escolher algumas cidades em detrimento de outras, e valorizaram os espaços “inexplorados” (não-conquistados) da Fronteira.

Boston foi uma escolha óbvia, uma vez que os primeiros acontecimentos – bastante conhecidos e reiterados pela narrativa nacional - que levaram às revoltas iniciais da “Revolução” se deram nessa cidade. New York, por sua vez, não foi um dos lugares centrais do processo da “Revolução Americana” e, anda assim, foi escolhida no lugar de Washington ou da Philadelphia, onde ocorreu a Convenção que decide os rumos políticos da nova nação, e cujo prédio o jogador pode frequentar em momentos específicos. Não achamos evidências da razão desta escolha, mas podemos especular com alguma segurança que em uma representação dos Estados Unidos, escolher a “grande maçã” encontra sua razão na satisfação das expectativas e anseios dos jogadores em explorar uma das mais famosas cidades do mundo contemporâneo.

Em *Assassin's Creed I*, cada uma das três cidades possuía exatamente um bairro pobre, médio e rico, e a exploração linearmente alternava entre elas, já nos *games* posteriores à *Assassin's Creed II*, as fronteiras entre centro e periferia se tornaram mais fluídas, sem serem setores separados que pautavam o desenvolvimento exploratório e narrativo.

O espaço urbano de Boston e New York são constituídos de ruas, vielas, encruzilhadas, riachos, oceanos e encostas e é preenchido por casas, edifícios, marcos históricos, habitantes virtuais de diversas classes sociais e profissões distribuídos pelos diversos distritos que o mapa dos jogos segmenta. Cada uma das duas cidades são conglomerados de casas, edificações, indústrias, pessoas e áreas diversas, mas em Boston destacam-se os *landmarks* mais políticos, enquanto em NY proliferam as referências de continuidade histórica, como a explicação da famosa *Wall Street* ou do *Great Fire*.

Em *Assassin's Creed III*, o diretor de arte, The Chinh Ngo, explica que em vez de separar a cidade por zonas de classe média, baixa e alta (como nos jogos anteriores), eles produziram

diferentes áreas como campos, becos e cemitérios como *landmarks* e assim criaram a variedade visual tanto em Boston quanto New York.

Miller afirma que cada uma das duas cidades “em sua infância” foram criadas usando plantas existentes do período sempre que possível, e quando já existentes, reconstituíram alguns dos marcos históricos como a *Old Stake House* de Boston. Preocupados com a falta de edifícios “significantes” para a construção da cidade, The Ching Ngo afirma que adotaram uma série de estratégias para criar “variedade” em New York e Boston: no lugar de zonas pré-definidas que separavam áreas das distintas classes sociais, passaram a diferenciar espaços específicos, cada qual com um visual único.

Essas referências se dão através de uma enciclopédia dentro do jogo, que escrita pelo personagem historiador (Shaun Hastings), surge na tela sempre que o jogador se aproxima de um determinado marco espacial histórico e são catalogadas em uma *database* sempre disponível. Essas explicações dão corpo à narrativa espacial de *Assassin's Creed III*: assim, mesmo alguém ignorante às datas, personagens e *landmarks* da História estadunidense pode ter acesso aos comentários sarcásticos e raivosos de um historiador britânico analisando a produção historiográfica dos Estados Unidos. E dessa forma, o jogo produz uma dupla faceta: incorpora, reitera e reproduz a narrativa oficial e, ao mesmo tempo, critica, pontualmente, essa narrativa. As críticas específicas, é importante observar, cumprem o papel de legitimar a totalidade digitalmente recriada, vista como neutra.

A Boston de *Assassin's Creed III* é dividida em três distritos, visualmente distintos: a região sul é vazia e voltada a quarteis e recheadas de soldados, em contraste ao centro e o norte, tomados por casas, comércio e outros edifícios, por onde tropas militares marcham em meio aos colonos, contrabandistas ou criminosos. Muitos dos marcos e edifícios históricos de 1776 permanecem na cidade, ainda que a topografia tenha mudado bastante após o século XIX, assentando colinas e aterrando seções do mar para novas construções. O roteirista Matt Turner afirma que “Boston foi construída na planta da cidade daquele tempo” e que tentaram ser tão precisos quanto as limitações de tecnologia e da jogabilidade o permitiam (ironicamente, a História não é limitadora, mas sim referência), ajustando o tamanho e altura das construções para permitir a escalada, mas que entretanto, a “precisão visual é perfeita (*paramount*)”²³⁴. Da mesma forma, a quantidade de árvores e regiões mais florestais dentro da cidade permitiria,

²³⁴ MCVITTIE, Andy. *The Art of Assassin's Creed III*. London: Titan Books, 2012.

para ele, a travessia de espaços que eram impossíveis em jogos anteriores da série.

Como já afirmamos, a reconstituição espacial e narrativa é fruto de recortes e escolhas – nas palavras da própria produção, o grande incêndio de *New York* é mantido no jogo com o propósito de criar um *dream playground* (Fig. 3.3) para o jogador em seu distrito destruído – misturando elementos da Fronteira com um cenário urbano e permitindo a caça livre ao alvo. The Chinh Ngo afirma que pretenderam construir um cenário que fosse orgânico e natural como a Fronteira, mas em um cenário urbano e esse espaço constituiria um contraste com a área não queimada e seria uma zona cujo controle está sendo disputado com os Templários. O artista Stephane Turgeon explica que trabalhou junto com seu colega, o artista conceitual Tri Nguyen que se utilizou de referências fotográficas e de arte conceitual para recriar um ambiente de dificuldade, onde sobram arestas e panos segurando as edificações; grupos de pessoas se aquecendo, famintas e doentes; cachorros procurando por restos de comida²³⁵.

Figura 3.3: Connor e um cão de guarda em meio às ruínas de NY

Fonte: www.gamepressure.com

A New York do século XVIII viria a ser representada novamente em *Assassin's Creed Rogue*, como a cidade central dentro da narrativa que se passava no período da Guerra Franco-Indígena, entretanto deslocando-se dela²³⁶. Diferentemente da cidade em *Assassin's Creed III*,

²³⁵ MCVITTIE, Andy. **The Art of Assassin's Creed III**. London: Titan Books, 2012.

²³⁶ Como vimos no Capítulo 2, *Assassin's Creed Rogue*, diferentemente de *Assassin's Creed III*, toma uma direção

Eddie Bennun, diretor de arte da produtora *Ubisoft* Sofia, afirma que desejavam expressar na New York de um período anterior as “esperanças e o entusiasmo de uma colônia do Novo Mundo por uma vida melhor” em uma “cidade mais vívida e colorida que estava crescendo em riqueza”, sem deixar de demarcar as gangues que lutavam por influência e território (e que são parte da jogabilidade específica do jogo).

As cidades de *Assassin's Creed* levam a sério o que diz Michel de Certeau e nunca envelhecem.²³⁷ De fato, há um passar de anos na narrativa de *Assassin's Creed III* e de outros jogos da série, mas elas jamais se alteram de qualquer forma. Seja por limitação tecnológica ou não, o que importa é que não há uma preocupação em reconstituí-las como um espaço das diversidades e conflitos sociais, como uma estrutura social que se transforma historicamente, e sim um ponto fixo no tempo passado. As reflexões de Certeau sobre o espaço urbano e o conceito ideal do que é a cidade para os urbanistas materializa-se na experiência virtual de Boston e Nova Iorque (ou de Jerusalém, Acre, Damasco, Florença, Veneza, Roma, Istambul, Paris e outros locais): a Cidade-conceito é um sujeito universal anônimo, herói da modernidade e dos jogos – é ela quem é tanto esperada a cada novo produto: quais são as novas possibilidades, os novos espaços, os novos eventos que a circundam.

A ordem espacial da cidade “real” organiza um conjunto de possibilidades e proibições, de onde e como é possível circular, e é atualizada pela experiência social que desloca e inventa outras rotas é ao mesmo tempo reinventada e negada aqui por um controle total do *game designer*: este agora decide quais são as novas rotas permitidas, seja pelas ruas ou por cima dos muros, transformando o espaço original em um grande parque de diversões ao qual se coloca como um obstáculo lúdico às possibilidades de exploração do avatar. O jogador que interage pode ser autônomo em sua exploração, mas esta autonomia é por sua vez também negada, por que distintamente do espaço real, o espaço virtual é quase totalitário e a multiplicidade das rotas já são pré-programadas. Em outras palavras, é possível alcançar um determinado edifício por diversas vias: pela água, pela estrada, pelo mato, escalando paredes ou pelo portão principal, mas todas estas possibilidades existem por que antes foram *desenhadas* a existir pelos *designers*. A liberdade de “fazer o que quiser” do jogador é liberdade planejada, permitida e estimulada a ele.

da representação histórica distinta, usando o período como cenário para uma narrativa que somente busca alguns elementos para sua ambientação.

²³⁷ CERTEAU, Michel de. Caminhadas pela cidade. **Invenção do Cotidiano: Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 2014. v.1.

3.2. A “Fronteira” americana e o espaço da *wilderness*

Outros espaços ainda dão conta da representação dos Estados Unidos: a Fronteira e a *Homestead*. A palavra “fronteira” em português denota os limites demarcados oficialmente entre países, enquanto na língua inglesa, e no seu uso estadunidense, a palavra “*border*” assume esse significado. O termo “*frontier*” pressupõe um conceito sobretudo fundamentado no final do século XIX por Frederic Will Turner que se tornou paradigma na historiografia estadunidense para entender um espaço em cuja direção a civilização se expande, sendo, portanto, seu o contraponto e negação²³⁸. Toda a representação da Fronteira dentro dos Estados Unidos se dá a partir da perspectiva da alteridade e de sua conquista, seja de uma natureza indomada, de nativos que a ocupam, ou mesmo em ficções científicas, como *Star Trek* e de seus personagens que exploram o universo, considerado a “Última Fronteira”.

A “Fronteira” deve ser conquistada por ser o espaço da *wilderness*. Outra palavra sem tradução direta para o português, poderia ser compreendida nos termos de “selva” ou “selvagem”, entretanto sua acepção é fruto de uma disputa ideológica e construção social dos tempos coloniais até os dias de hoje. Considerada um lugar de perigos a serem evitados até o século XVII, teria passado a ser considerado um espaço de isolamento, espiritualidade e pureza no século XVIII. Roderick Nash reconstitui a construção conceitual da *wilderness* a partir da interpretação puritana da Bíblia, nas quais a palavra aparece repetidas vezes para designar um local desolado de dificuldades, exílio, tentação moral e rejuvenescimento espiritual²³⁹. Os debates sobre a *wilderness* vieram a marcar as concepções e a prática sobre o espaço não colonizado, ora compreendido como um atraso ao Progresso, ora como espaços que deveriam ser foco de preservação ambiental e políticas em diversos âmbitos dentro do Estados Unidos²⁴⁰.

O espaço da “Fronteira” e do *wilderness* em *Assassin's Creed III* inclui vastas regiões florestais, as vilas de *Lexington* e *Concord*, a vila indígena dos *Mohawk*, origem de Connor, algumas cabanas isoladas e o Vale Forge, um dos principais campos militares de combate entre os colonos e os britânicos.

²³⁸ Ver KNAUSS, Paulo (org.). *O Oeste Americano: quatro ensaios de história americana*. Rio de Janeiro: EdUFF, 2004. E SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

²³⁹ NASH, Roderick. *Wilderness and the American Mind*. New Haven: Yale University Press, 1967.

²⁴⁰ CALLICOT, J. Baird; NELSON, Michael P. *The Great New Wilderness Debate*. Athens, Georgia: The University of Georgia Press, 1998.

A “Fronteira” é um espaço gigantesco, cujo tamanho (a produção estima em 1.5x maior que a Roma de *Assassin’s Creed Brotherhood*) exige do jogador muito tempo para atravessar e compreender logisticamente o espaço. Guesdon afirma que não seria possível contar uma história sobre as “Colônias” e a *fundação de um país sem levar em conta sua wilderness*. Entretanto, o parâmetro para o desenvolvimento da História continua a ser a construção do Estado Nacional. Por isso, o reconhecimento e a “valorização” de povos nativos da região da Fronteira não implica a negação de um “etapismo” da história de uma colônia que inexoravelmente iria se tornar uma nação, como indica Guesdon:

*I remember Alex Hutchinson, the creative director, saying that we know the Frontier as the far West, but at the time, the Frontier was right there. And it was hard because the country was nature. So we couldn’t ignore nature, but had to be in the game. And this spilled over into the personality of Connor. He was part of this land, at least half. You cannot tell the story of a half-Mohawk person if you do not take the wilderness into account*²⁴¹.

Para representar artisticamente a floresta, The Ching Ngo teria feito seu time focar nos detalhes e em locais ao ar livre, individualizando a criação de árvores, colinas e pedras de forma distinta, no lugar de um pacote padronizado destes objetos, feitos em outros games. O diretor de arte citou que foi inspirado pelo estilo de pintura *chiaroscuro*, que enfatiza contrastes radicais entre a luz e sombras.

Jean Guesdon afirma que a mecânica de escalar e andar em árvores foi “um grande desenvolvimento técnico que *tinha* que ser feito”. De fato, não só alguns críticos apontaram *Assassin’s Creed III* como o melhor “*tree climber*” já feito²⁴², mas a travessia dos espaços florestais por essa mecânica dá agilidade à uma jogabilidade que poderia ser cansativa, e concebe o protagonista indígena como um mestre da natureza, de quem ele não é prisioneiro, mas aliado, reforçando a ideia do nativo que é essencialmente parte do mundo natural. Miller afirma que cada “galho, tronco ou rocha deveria ser tanto belo quanto funcional dentro do *level design*”. Raphael Lacoste confirma: “*In an open world, the experience of immersion is crucial, and the art direction has a huge role in creating a very engaging video game [...] So we aim to create something that not only feels realistic, but that also sparks the player’s imagination*”²⁴³.

²⁴¹ MILLER, M. *Assassin’s Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.(grifo nosso)

²⁴² TOTILO, Stephen. *Assassin’s Creed: The Kotaku Review*. 30 oct. 2012. Disponível em: <<http://kotaku.com/5957510/assassins-creed-iii-the-kotaku-review>> Acesso em: 04 jul. 2015.

²⁴³ MILLER, M. *Assassin’s Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

The Chinh Ngo afirma que no desenvolvimento inicial da Fronteira e de suas florestas, os artistas os estavam fazendo parecer “escuras, sujas e usadas”, enquanto ele preferiu tomar a direção oposta: *“I sat with the team and told them to forget what they learned, and to start from the scratch to make a pure, virgin, clean forest”*²⁴⁴. Diante desse posicionamento, um dos integrantes da equipe, Tri Nguyen, afirmou que o vasto ambiente natural poderia oferecer *“breathtaking views when absent of manmade architecture”*. A composição foi pensada para que cada árvore importasse, como em um “buquê de flores”: *“You don’t just dump all the flowers in the vase, you put them in carefully one by one to create a beautiful whole”*²⁴⁵.

Assim, a *wilderness*, local do isolamento, da espiritualidade e da não-civilização, é racionalizada em uma *natureza planejada* que simula uma mata virgem, pura, quase mística de um tempo passado que não mais existe, mas ainda assim estruturada para a funcionalidade da ação humana do avatar-jogador. Enquanto a reconstituição dos espaços urbanos é elaborada a partir da documentação na pretensão de fazer aparecê-las próximas a “como foram”, o pressuposto da verossimilhança histórica aqui também reaparece, mas na ideia da construção antropocêntrica de um espaço intocado organizado para sua servidão.

A ideia de uma “mata virgem e pura”, paraíso perdido pela civilização, aparece também na conceitualização da programação da vida animal. O diretor de animação, Jonathan Cooper queria que as experiências com animais selvagens com alces, veados e ursos fossem “mágicas”. O acesso ao passado corre em sentido paralelo ao do mundo natural perdido: *“If we are quiet enough we should be able to observe them for a time and enjoy nature in a way that we rarely have a chance to these days in our busy urban lives”*. Matt turner completa: *“The animals have their own objectives and lives, and if Connor happens to intersect with them, he will experience a moment. Connor can use his Assassins abilities to track and hunt animal”*²⁴⁶. Apesar da pretensão de dar vida, entretanto, apesar da aparência poder simular a existência animal, oculta que ela só existe enquanto objeto e objetivo para o jogador interagir diante de um comportamento programado dissimulado.

²⁴⁴ MCVITTIE, Andy. **The Art of Assassin’s Creed III**. London: Titan Books, 2012.

²⁴⁵ Idem.

²⁴⁶ MCVITTIE, Andy. **The Art of Assassin’s Creed III**. London: Titan Books, 2012.

Figura 3.4: O jovem Connor em suas vestes nativas observando a floresta na Fronteira

Fonte: <https://assassinsasylum.wordpress.com/2014/10/29/assassins-creed-3-review/>

O mundo “natural” na série *Assassin's Creed* aparece em poucos jogos e possui as mesmas perspectivas. Representando o sul dos Estados Unidos, *Assassin's Creed Liberation* representa o *bayou*, uma região pantanosa próxima a *New Orleans* na *Lousiana*. Eddie Bennun, director de arte da *Ubisoft Sofia*, descreve de forma muito semelhante a seus colegas da *Ubisoft Montreal* ao representar a Fronteira ao norte: “*The bayou is virgin territory – clean and unspoiled with serenity and mysticism wrapped together in one world and very much the contrast to New Orleans*”²⁴⁷. Miller reproduz no mesmo sentido o paraíso perdido e mágico:

*While the bayou was open wilderness, Ubisoft's artists and designers managed to populate the large gameplay space with a number of distinct locales, including a small town filled with escaped slaves, an imposing fort, and a forgotten plantation overtaken by smugglers. However, the most mystical and intriguing spot was nestled deep within the marsh where Aveline's Mentor, Agaté, lived in an elaborate tree house that would become the site of a fateful confrontation between teacher and student*²⁴⁸.

Finalmente, em meio aos espaços da *wilderness* florestal de *Assassin's Creed III*, as vilas de *Concord* e *Lexington* são representadas como um conjunto de poucas casas e edifícios, um “oásis” em meio ao território intocado, junto a algumas cabanas de caças e outros edifícios espalhados. Uma vila dos *Mohawk*, aldeia na qual Connor nasceu, figura como o único espaço indígena do jogo e da série, cercada por uma barreira feita de troncos de madeira e encarnando

²⁴⁷ MCVITTIE, Andy. *The Art of Assassin's Creed III*. London: Titan Books, 2012.

²⁴⁸ Idem.

a “cota” nativa da representação. De acordo com alguns diálogos opcionais que o jogador pode ativar, compreendemos que o protagonista Assassino requer que eles se mantenham neutros na disputa entre colonos e britânicos. Entretanto, nas poucas vezes que a vila *Mohawk* se torna central na trama, sua existência está ligada à representação mais ampla dos nativos, construídos a partir da ideia do nativo ingênuo, conectado a natureza e refém dos homens brancos. Nas quatro aparições, ela primeiro é palco deste conjunto de imagens, na segunda, queimada pelos Templários, na terceira, Connor deve “dar um jeito” nos membros de seus povos que foram manipulados pelos colonos, e no encerramento da narrativa, o protagonista senta com um explorador que explica que os indígenas fugiram diante dos perigos da invasão do Oeste.

3.3 *Homestead* – o lar americano

Em todos os jogos da série, há algum local que funciona como base para a organização dos Assassinos, localizada em local secreto, muitas vezes subterrâneo, e sob alguma fachada: são espaços restritos e fechados, com poucos integrantes encapuzados que operam nas sombras a organização secreta. A *Homestead*, entretanto, é seu oposto: a Ordem dos Assassinos foi destruída na América no passado (tal história foi depois narrada em *Assassin's Creed Rogue*), e agora renasce em meio ao homem comum e por meio de seu trabalho.

Entre a representação do mundo urbano organizado e suas multidões, e o vazio da *wilderness* intocada a *Homestead* resgata o sonho idílico da vida mais simples, da pequena comunidade que através do trabalho duro levanta sua moradia, lida com respeito a natureza, tirando da terra o necessário, cujas relações humanas são mais próximas e afetivas, distanciando-se da impessoalidade da cidade. Tal qual a mitologia nacional valoriza os pioneiros que primeiro se assentaram em terras americanas e ali buscaram liberdade e uma vida digna. A obra de Henry Thoreau viria a valorizar e fundamentar a *wilderness* como negação da sociedade industrial de consumo que alienava a possibilidade do trabalho duro e a relação próxima entre homem e natureza, a qual deveria ser mediada pelos esforços humanos de obter o necessário para uma vida digna²⁴⁹.

Nas palavras de seu diretor de arte:

The Homestead reflects the idea of the American Dream, where you move to

²⁴⁹ THOREAU, H. *Walden ou A Vida nos Bosques*. Edições Antígona, 2009.

a new country to get a land of your own and have everything. However, once you step on the soil it's actually very hard to build everything from scratch [...] The way I visualize the Homestead is to have this clear blue perfect sky in the background, but on the ground you see people who are sweating and muddy. The ground is uneven, and by looking at this, you can imagine there was a storm the night before and these people have been working hard all through the night to patch the leaks in the roofs. That is the contrast. I wanted to push that duality²⁵⁰.

A *Homestead* é um espaço único na série *Assassin's Creed* e apesar de fazer parte da narrativa, seu maior intento é expor e reproduzir a ideologia estadunidense do *sonho americano* em uma série de *sidequests* nas quais Connor deve ajudar a construir um lar para o homem comum, ajudando pessoas e as convidando para morar lá, bem como resolvendo seus problemas. Uma única mansão ao seu epicentro, no alto de uma colina, precursora da nova comunidade, é a base original da organização, metaforicamente reafirmando a existência transhistórica dos Assassinos e os colocando como observadores e guardiões da humanidade, os confundindo e associando com a própria história do povo americano.

Esta comunidade tem alguma importância com a narrativa mais ampla, sendo citada, por exemplo, pelo vilão Charles Lee ao final do jogo, como alvo de sua fúria em destruir o protagonista, eliminando sua *Homestead* e seus *Founding Fathers*, em analogia direta aos Pais Fundadores da Nação Americana que estava em formação durante a Revolução.

No entanto, são no conjunto das *sidequests* que expressa sua real representação. Após salvar dois lenhadores de se afogar em meio a correnteza do rio local, Connor passa a possuir missões paralelas, lidando com negros ex-escravos, lenhadores, marceneiros, construtores, pessoas ordinárias que ganham personalidade em meio aos eventos tumultuados da revolução em seus problemas mais cotidianos. Auxilia a comunidade em missões cotidianas, tais como ajudando um casal a parir, resolvendo rivalidades entre amigos, até mesmo a construção da igreja local.

Uma *sidequest* específica permite que Connor “analise” estas pessoas em suas atividades, coletando assim informações para a *Encyclopedia of the Common Man* (Fig. 3.5). Esta missão, sem maior significado ou desenvolvimento, resume-se a “enquadrar” com a câmera do jogo os habitantes realizando ações ordinárias, como cortar lenha, lavar roupa, etc. rendendo um *Troféu* quando todas as ações possíveis são realizadas. E na conclusão de todas as missões paralelas

²⁵⁰ MCVITTIE, Andy. *The Art of Assassin's Creed III*. London: Titan Books, 2012.

com conteúdo narrativo, podemos ver o destino final do mestre de Connor, Acchiles, que falece devido à idade, e reúne todos os membros em uma missa para seu enterro.

Figura 3.5: Connor “analizando” uma fazendeira para a *Encyclopedia*

Fonte: https://i.ytimg.com/vi/xJV3_pSodS4/maxresdefault.jpg

Através das resoluções dos problemas dos habitantes, vemos a pequena vila lentamente progredir e se transformar, tornando a *Homestead* o único espaço que devidamente possui mudanças com o passar do tempo em toda a série. Em outros jogos, há também a possibilidade de melhoria de alguns edifícios através do investimento monetário do jogador, o que não significa um “passar do tempo”. De toda forma, neste e nos demais jogos da série, o progresso e a mudança se dão por ação do jogador, inexistindo sem seu auxílio, postulando a condição de sujeito-agente-empREENDEDOR, que faz o mundo se modificar, sempre para melhor. Sem o empreendimento (literal em muitos jogos – o jogador deve investir moeda do jogo para melhorar estruturas e ter dividendos com isso), o espaço deste mundo é sempre o mesmo.

A *Homestead*, portanto, aos moldes da ideia da liberdade americana, aponta o papel do homem comum na revolução dentro da narrativa do jogo: nenhum. São pessoas vítimas dos acontecimentos maiores do que elas e dependentes do grande herói para protegê-las e conduzi-las ao novo local para que possam viver em paz e recomeçar em uma vida mais simples e honesta. Por um lado a narrativa da nação de *Assassin's Creed* reitera o papel dos grandes heróis nos grandes eventos apresentados em suas *main quests*, de outro lado atesta a vulnerabilidade do povo comum em *sidequests* cotidianas de dificuldades não excepcionais, fazendo surgir

dessa contraposição a coexistência entre a História “vinda de cima” e a “vinda de baixo”, que faz emergir a ideologia que predomina a “razão justa” da ação e da liberdade individual em um devir histórico já colocado. A “Revolução Americana” era, então, uma necessidade, inevitável e inadiável para a constituição do sonho americano.

O homem comum como base da nação americana, e, entretanto, diminuto frente aos processos políticos que criaram o país poderiam indicar um trabalho de distintas temporalidades – uma do tempo político (dos eventos, dos grandes homens) em oposição ao tempo socioeconômico (do homem comum, trabalhador). Entretanto, isso não se verifica em nossa análise, já que as narrativas das classes subalternas são acessórias e complementares à dramaturgia melodramática, além de se limitarem a pequenas narrativas também de acontecimentos, nas quais o foco são as ações cotidianas.

3.4 O espaço marítimo

Uma novidade de espaço e jogabilidade em *Assassin's Creed III* é a representação da navegação em espaço marítimo em rios e na costa das Treze Colônias, além de algumas ilhas do Caribe. Focado em algumas missões dentro da narrativa principal, o controle do navio tem um conjunto de doze *sidequests* com uma trama própria, que envolvem perseguições, combate a navios e fortes e também enfrentar as dificuldades da natureza como o vento e ondas gigantes.

Particularmente produzido pela filial da *Ubisoft* em Cingapura, estas missões em água estabelecem um novo espaço cuja interação se dá de maneira muito diferente dos outros e, por isso, impõe uma nova jogabilidade. Afinal, uma nova série de comandos são necessários para controlar e combater com o navio. Os movimentos são restritos a regular o tamanho das velas (que por sua vez determina a velocidade de acordo com o vento), selecionar diferentes armamentos e munições (variando de bolas de canhão para impacto ou destinados a rasgar as velas adversárias). A câmera continua acompanhando o avatar principal, mas sob a perspectiva que enfoca o navio como seu pivô central, fornecendo uma visão 360° - até porque para mirar e tentar atingir os alvos é necessário focar as laterais da embarcação. O diretor The Chinh Ngo descreve a seção como

The ocean, on an unstable platform, everything is extreme. Extreme weather, extreme changes and effects, from one end to another, The changes in the weather are sudden; the ocean can be calm one moment and have huge waves

*the next. We played on those changes – extremes.*²⁵¹

A simulação da navegação e de batalhas marítimas já foi representada em outros jogos eletrônicos, e devido a sua popularidade neste episódio da série, desenvolveu-se no tema central de *games* seguintes. Em *Assassin's Creed IV: Black Flag* a maior parte da região do Caribe pode ser explorada, e a jogabilidade se torna mais sofisticada, com maiores opções nos combates, na navegação marítima e até mesmo é possível largar o timão do navio e abordar outras embarcações, adentrar as ilhas e performar mergulhos em trechos determinados. O Caribe é também cenário do “jogo secundário” *Assassins Creed Pirates* para celulares, em uma jogabilidade que restringe todas as ações ao controle dentro do navio.

Figura 3.6: Batalha Naval

Fonte: www.game-debate.com

É também um elemento significativo em *Assassin's Creed Rogue*, que retorna à região de New York e permite explorar a região do *River Valley* e do Atlântico Norte em sua região mais fria, permeado de icebergs e áreas congeladas. Esse retorno ao Estados Unidos permitiu ao time artístico explorar o interior Americano. Rafael Lascote afirma que queriam dar ao jogador:

an enhanced exploration experience in the American interior, so we populated

²⁵¹ MCVITTIE, Andy. *The Art of Assassin's Creed III*. Titan Books, London: 2012.

*the River Valley with settlements, forts, and native villages. Each of them was unique in theme and flavor, and many of them – such as Albany and Sleepy Hollow – still exist to this day*²⁵².

Em contraste ao espaço terrestre da *wilderness*, inexplorado e intocado no tempo passado, a natureza marítima não é pensada nos mesmos termos, pois não é concebida como um espaço passível de ser dominado e colonizado. Trata-se, pois, de uma travessia necessária para alcançar o mundo humano e alcançar a civilização. Essa nova tomada de direção (da proeminência da navegação) temporária (três jogos e uma expansão entre 2013 e 2014) testemunha como a lógica transmídia opera um processo de adaptação e negociação na produção destes jogos de acordo com os desejos dos consumidores²⁵³.

3.4 O presente

Em quase todos os jogos da série, o “presente” é o espaço-tempo em que os jogadores são iniciados na narrativa, e é dele que partem em busca do passado perdido. Até *Assassin's Creed Unity*, que passou a representá-lo apenas com cenas fílmicas, e com exceção de *Assassin's Creed III: Liberation*, os jogadores controlam um avatar em espaços exploráveis em diversos espaços no “mundo atual”. Estes locais permitem algumas possibilidades interativas como acessar computadores, ler *e-mails*, efetuar *puzzles* e acessar conteúdo extra que adiciona à narrativa que interconecta os jogos. Em *Assassin's Creed III* este presente centra-se em uma caverna, um *Templo dos Precursores*, a civilização antiga que está por trás dos artefatos que Assassinos e Templários disputam através da História.

The Chinh Ngo descreve o Templo dentro da caverna em um amálgama de três temporalidades: o passado em seu desgaste, poeira e coletânea de informações como uma biblioteca; o presente enquanto um dormitório e uma base de operações para os Assassinos; e o futuro como um laboratório tecnológico – sua composição estética leva em conta os três fatores e o das luzes elétricas, frias e artificiais contrasta com a “iluminação natural e orgânica das era históricas”. Este jogo com as temporalidades aparece de formas distintas, mas sempre

²⁵² MILLER, Matthew. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. Insight Editions, San Rafael, California: 2015.

²⁵³ *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013) e sua expansão *Freedom Cry* (2014); *Assassin's Creed Rogue* (2014); e o “jogo secundário” *Assassin's Creed Pirates* para celulares.

constante, nestes espaços do “presente” em cada jogo da série: os laboratórios “futuristas” que estudam e fornecem o equipamento para o acesso ao passado e expressa-se, como já discutido, na correlação com o jogador assumindo o papel de um agente do presente, que acessa o conhecimento do passado, para controlar, mudar ou salvar o futuro da humanidade.

Em *Assassin's Creed III*, a cada alguns capítulos da narrativa histórica, o protagonista Desmond Miles deve também buscar em alguns lugares do mundo “baterias” que ativam as funcionalidades do tempo, permitindo que ele dialogue com a entidade digitalizada Juno, a grande vilã que orquestra a volta dos *Precursores*. Estas missões, interlúdios entre as missões históricas, acontecem em espaços delimitados na New York do presente, na sede da *Abstergo* na Itália e em um estádio de luta livre no Brasil, sendo a única representação espacial brasileira, por enquanto, na série.

Há também um desenvolvimento próprio do espaço do presente na série, até *Assassin's Creed III*, como um todo na série, os jogos contrapõe o ambiente estéril, higienizado, sem emoção, espaço da rotina que é o presente de Desmond e outros agentes, ao passado reconstituído que é o game de fato. Inicialmente em *Assassin's Creed I*, o protagonista Desmond, assim como indivíduo real, pouco pode fazer, seu andar é vagaroso e há pouca interatividade - é através da máquina que pode alcançar novas experiências e aventuras. Até o final deste jogo, Desmond irá incorporar alguma das habilidades de seu antepassado, isso vai se intensificar radicalmente nos jogos seguintes implicando uma espécie de discurso no qual, metaforicamente, Desmond, assim como o jogador, aumentaria sua percepção e habilidades ao interagir constantemente com o avatar virtual²⁵⁴.

Já em *Assassin's Creed IV: Black Flag* e *Assassin's Creed Rogue*, o jogador assume o papel no presente de um agente da empresa *Abstergo Entertainment* e o controla em primeira pessoa; e em *Assassin's Creed III: Liberation*, *Assassin's Creed Unity* e *Assassin's Creed Syndicate*, o espaço deixa de ser navegável e o presente é apresentado somente em cenas não interativas. Nossa hipótese desta mudança centra-se na produtora ter preferido concentrar seus recursos na criação de um ambiente virtual passado mais elaborado, diminuindo esforços no presente. Abordaremos também, num tópico específico no capítulo seguinte, as discussões propostas pela produtora em uma espécie de crítica ao caráter alienante das empresas de

²⁵⁴ Este mecanismo de jogabilidade e narrativa articula-se com o movimento de valorização dos games que se constrói sobretudo pelos supostos fatores benéficos – e não negativos – ao qual o jogar pode trazer ao *gamer*. Associado a esta construção está tanto a ideia do valor educativo, do teor de conhecimento histórico no qual o jogador apreende “mais do que na escola”, quanto o desenvolvimento de suas habilidades motoras e perceptivas.

diversão e dos videogames, que se tornam foco nessa mudança.

4. Interatividade e mecanismos de controle

De acordo com Snheiderman haveria três instâncias para a representação e manipulação gráfica nos espaços virtuais²⁵⁵: a primeira seria a representação continua do objeto de interesse; a segunda interpelaria para a complexa sintaxe dos comandos interativos e as condições específicas dentro do dinâmico espaço virtual; e a terceira seriam as aberturas ou limitações às opções interativas, seja possibilitando o acesso direto aos objetos, como escalar ou pegar uma arma, ou limitando diante de necessidades da narrativa. Diante disso, muitos jogos apresentam um “tutorial” em uma seção específica, ou inserem elementos para os jogadores aprenderem como interagir com o mundo através de explicações passo-a-passo dos comandos e possibilidades do jogo.

Para James Newman, não podemos compreender os *games* como mídias absolutamente interativas ou nas quais o jogador sempre se identifica com a ação do personagem em tela.²⁵⁶ Em *Assassin's Creed III*, é possível atestar isso diretamente na contraposição das cenas que se utilizam da linguagem cinematográfica e todos seus mecanismos de narração em oposição ao manuseio direto do avatar controlado num ambiente de espaço navegável (de *games*).

Portanto, a cada interação do Assassino, seja a descoberta de um objeto ou item, cada escalada ou assassinato, a conversa com algum personagem, a escolha de um caminho ou outro, depende das condições espaciais de exploração e compreensão designadas. Como pudemos observar na análise da narrativa principal no capítulo anterior, símbolos que demarcam locais a alcançar ou alvos a assassinar são os elementos evocativos são posicionados de modo a atrair ou repelir o jogador em uma espécie de “guia visual”. Para Nitsche, os espaços virtuais modelam a representação dramática, que impacta diretamente na compreensão²⁵⁷.

Retomando as reflexões na tese de doutorado de Gonzalo Frasca, o *Playworld* do tempo histórico de *Assassin's Creed III* são os espaços representados. Além das regras que modelam

²⁵⁵ SHNEIDERMAN Apud LAUREL, B. **Computers as Theatre**. Addison-Wesley, 1991.p. 37

²⁵⁶ NEWMAN, J. The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. **Game Studies: the international journal of games**, v. 2, n. 1, jul. 2022. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>> Acesso em: 14 jul. 2014.

²⁵⁷ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008. p. 120

a forma na qual o mundo funciona, Frasca elenca as *Grade rules* – tudo que cria uma ganha ou perda para o jogador dentro da perspectiva do sistema – e as *Goal rules* – objetivos impostos pelo sistema de regras que define condições de vitória ou derrota²⁵⁸. Assim, se um dos objetivos de uma *quest* é assassinar um determinado alvo sem ser visto, para alcançar a vitória ele deve o fazer a) se escondendo b) alcançando e assassinando o alvo. Caso a1) ele seja descoberto ou b1) o alvo escape, isso são condições de derrota dentro das *Goal rules*; e caso ele caia de um lugar alto e perca todos seus pontos de vida, isso seria uma derrota dentro das *Grade rules*.

Nesse sentido, o *game designer* Chris Crawford define como “verbos” (*verbs*) as ações que o jogador pode realizar dentro do jogo²⁵⁹. De acordo com Frasca, quando a produção do *game* define a lista de “verbos” disponíveis ao jogador, também está decidindo quais ficam de fora e isso tem um duplo caráter: é uma decisão que define o *gameplay*, mas é também uma escolha ideológica²⁶⁰. Os “verbos” são as possibilidades de comando dentro do jogo. No caso de *Assassin’s Creed III* há muitas variáveis e combinações. Em um *joystick* de Playstation, por exemplo, pressionar *RI* e correr em direção de um soldado e ao chegar perto pressionar *Quadrado* resultará em um assassinato que o derrubará ao chão. Pressionar *LI* para mirar e pressionar *Triângulo* resultará no avatar atirar com uma pistola ou um arco e flecha. Aproximar despercebidamente um inimigo e apertar *Quadrado* seja pelo chão ou pelo alto resultará em um assassinato instantâneo²⁶¹. O avatar pode ser levado a percorrer as paisagens e escalar edifícios; assassinar inimigos, mas não “civis”; quando assumir o comando do protagonista indígena, poderá subir em árvores e caçar animais, mas não desperdiçá-los.

Na figura abaixo (Fig.3.7), observamos o avatar do protagonista Connor na cidade de New York. A ambientação tridimensional permite que ele se mova para qualquer um dos lados, escale os edifícios ao longe, desça as escadas, etc. As regras que modelam o mundo também determinam o modo de funcionamento da “física” emulada naquela realidade: a ação da gravidade, a dificuldade de transpor objetos, diferentes atritos em diferentes terrenos, o “peso” do avatar enquanto salta, corre, nada, e as punições dadas a por exemplo, cair de um local muito alto. Isso atua diretamente sobre a experiência do jogo e seu “efeito de realidade”.

²⁵⁸ FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – IT University of Copenhagen, 2007.

²⁵⁹ CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on game design**. New Riders Publishing, 2003.

²⁶⁰ FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – IT University of Copenhagen, 2007. p. 121-123

²⁶¹ Os comandos podem ser melhor observados no Apêndice III.

Figura 3.7: O protagonista Connor em New York

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

No canto direito superior informações atualizadas aparecem quando pertinentes, no lado inferior direito informações sobre os Assassinos Aliados e o canto inferior esquerdo mostra um minimapa com informações sobre os arredores, bem como o nível de discrição do avatar: o capuz simboliza que ele está anônimo, podendo se alterar conforme certas ações sejam feitas que atraiam a atenção dos inimigos. Outras informações podem aparecer na tela, como objetivos opcionais e as armas disponíveis no momento para acesso rápido. Bancos, multidões, grama alto, tufos de feno e outros objetos de cenário assessoram o jogador a agir furtivamente no espaço.

Narrativamente, o controle do ancestral exercido pelo agente do presente (por sua vez, controlado pelo jogador) é efetuado pelo que no primeiro jogo da série é conceituado como *Pupeteering Concept*, isto é, através de determinados botões do controle, certos membros do corpo responderiam ao impulso, como uma marionete. Por exemplo, o *Triângulo* acionaria comandos feitos pela cabeça, o quadrado comandos feito pelos braços, e assim em diante. O botão *R1* configura um dos mais importantes aspectos: ele alterna entre *Movimentos orientados para a ação* (*Action Oriented Moves*) e *Movimentos socialmente aceitáveis* (*Socially Accepted Moves*). Esses movimentos serão percebidos pelos inimigos do jogo, pois definem seu *Social Status*, isto é, o quanto eles notam sua presença.

Desde o primeiro *Assassin's Creed* as representações do universo ficcional se misturam

com as regras do jogo. Por exemplo, três são os princípios da organização, tema principal em *Assassin's Creed I*: I) Não matar inocentes II) Esconder-se em plano aberto III) Nunca comprometer a Irmandade. A jogabilidade, por sua vez, é um esforço em materializar em regras de jogo estes princípios: o objetivo do jogador deve ser utilizar-se de diversas ferramentas disponibilizadas (andar tranquilamente, escapar da visão dos guardas, se misturar pela multidão, sentar-se calmamente em bancos, esconder-se em tufo de feno) para manter-se escondido, enquanto se locomove para assassinar seus alvos. Entretanto, ferir acidentalmente ou propositalmente avatares "inocentes" lhe resulta em penalidades. Esta mecânica é um esforço consciente dos produtores, um recorte ideológico que pretende representar e justificar as ações do jogador como um mal mínimo necessário ao "bem maior".

Retomando, este mecanismo de jogabilidade é fundamental em uma das principais características dos jogos da série *Assassin's Creed*: o espaço histórico reconstituído não é só explorável, mas recheado de elementos interativos que estimulam a furtividade. Enquanto certos comandos permitem que o Assassino corra, escale prédios com técnicas de *parkour* e ataque sem preocupar-se em ser visto, outros comandos permitem que ele se misture na multidão, se esconda em locais estratégicos, dentre outros trunfos.

Ainda assim, quando os inimigos descobrem e alcançam o avatar protagonista, um "modo combate" é acionado, no qual os movimentos são voltados não livremente ao ambiente, e sim ao adversário mais próximo. Certos atos só podem ser efetuados nesse modo de combate, onde os comandos muitas vezes se alteram. Por exemplo, pressionando o *Círculo* exatamente no momento quando um inimigo o ataca permite um contrataque, que abre várias possibilidades: pressionar o *Xis* permite o desarmar; o *Círculo* novamente, arremessar o adversário; *Quadrado* um contrataque mortal. Determinados inimigos serão suscetíveis a certos movimentos e não a outros e isso exige do jogador aprender e lidar com cada um de maneiras distintas. Na figura a seguir (Fig. 3.8) vemos o avatar protagonista ao centro, com aliados sinalizados pela esfera azul acima da cabeça e um inimigo à sua direita, pronto a atacar.

Figura 3.8: Modo combate

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

É necessário, entretanto, problematizar todas estas questões e colocar que as possibilidades de interatividade dentro de um jogo eletrônico só existem em sua oposição: os mecanismos que controlam e limitam essa interação. A cada “verbo” selecionado pelos programadores, outros são excluídos. Em jogos do gênero *Ação* e/ou *Stealth*, as possibilidades de movimentação, combate, infiltração e assassinato furtivo determinam o tipo de representação do avatar jogável: diferentes possibilidades de ação são disponibilizadas ao agente secreto *Solid Snake* em *Metal Gear Solid* (Konami, 1997), ao assassino Agente 47 *Hitman: Codename 47* (IO Interactive, 2000) e ao ninjas em *Tenchu: Stealth Assassins* (Sony, 1998) correspondentes às suas atribuições de infiltração e dinâmicas com o espaço. O mesmo é feito em jogos de exploração de grandes espaços como ao gangster de *Grand Theft Auto III* (Rockstar, 2001), e o super-herói de *inFAMOUS* (Sony, 2009).

Cada escolha da possibilidade de jogabilidade, ao mesmo tempo em que representa o protagonista e determina um tipo de discurso sobre a realidade, estabelece uma lógica meritocrática de *recompensa e punição*. Isso é, realizar os objetivos determinados pelo jogo resulta em reforços positivos como premiações, acúmulo de pontos, novas habilidades, novas armas e equipamentos e novas seções do espaço e da narrativa, enquanto falhar nos objetivos resulta em punições diversas, sendo a “tela de *game over*” o mais explícito sinal do fracasso.

No caso de *Assassin's Creed*, a manipulação do avatar do ancestral Assassino só pode ser efetuado, dentro da narrativa e do *gameplay* do jogo, através da manutenção do seu nível de *Sincronia*, que se traduz em um recurso muito tradicional de games direcionados a ação: os *pontos de vida*. A partir desta narrativização de um elemento de jogabilidade, torna-se óbvio como em *Assassin's Creed* as representações do universo ficcional se misturam com as regras do jogo, uma vez que esse mecanismo também se articula com a narrativa. No caso de Desmond, personagem do presente, sincronizando-se com as memórias de seu antepassado, que narrativamente tem a obrigação de sobreviver e ter descendentes, falha dos objetivos, especialmente a perda dos *pontos de vida*, resulta em uma *Dessincronização*²⁶² que leva à imposição de tentar novamente ser bem sucedido na missão até conseguir.

Estes *pontos de vida* são perdidos na medida em que o jogador não consegue evitar de ser atingido pelos soldados, cair de uma grande altura e desrespeitar outras regras do jogo, existindo um limite de vezes que isso pode acontecer. Depois de um certo número de vezes que estes “erros” são cometidos, a tela mudará de cor simbolizando uma decadência da condição de vida e caso ela seja esvaziada, perde-se o jogo, simbolizando na “morte” do protagonista – no conhecido *game over*, que aqui é ressignificado como uma *Dessincronização*. Essa lógica meritocrática recompensa o esforço do jogador, o premia por sua excepcionalidade, e o pune com o fim de jogo caso falhe, o forçando a repetir a tarefa até sua conclusão.

Este elemento é um *topos* da linguagem dos jogos eletrônicos e um dos principais mecanismos de controle que limita a quantidade de vezes que é possível falhar em determinados objetivos, como sobreviver a combates, e realizar ações que os *gamer designers* colocam como impeditivos²⁶³.

Em *Assassin's Creed III* eles operam, entretanto, uma função representacional de direcionamento ideológico mais preciso: a *Dessincronização* é o limite para as referidas falhas nos objetivos de jogo, mas é também um dos mecanismos que constrói um recorte preciso em *quem* o avatar Assassino *pode matar*. Os transeuntes comuns no espaço, que não são

²⁶² É o clássico “fim de jogo”, ou “*game over*”, o fim do ciclo do jogo, narrativizado aqui. A *Dessincronização*, narrativamente, seria a perda de sincronia entre o agente do presente e o avatar do passado, causada pelo jogador realizar ações que o Assassino ancestral não teria feito.

²⁶³ Historicamente ela remonta aos primeiros *jogos de personagem* em que ser tocado por alguns obstáculos específicos resultava na *perda do jogo*. Este recurso transformou-se no decorrer do tempo e dependendo do gênero e da intenção dos programadores. Para jogos que envolvem combates com algum nível de complexidade, os referidos *pontos de vida* estabelecem um recurso ao qual a *perda do jogo* (*game over*) não é imediata e prolonga a possibilidade de continuar tentando. A redução dos *pontos de vida* até o “zero” resulta na perda de “vida”, que pode ser uma *perda do jogo* temporária ou não.

demarcados como “guardas” ou “alvos”, não podem ser assassinados pelo jogador, que caso o faça, é punido imediatamente com um aviso escrito “Connor não matava Civis”, perda de *pontos de vida*, e caso haja reincidência, há uma *Dessincronização* como fim de jogo. O mesmo ocorre quando Connor mata algum animal na Fronteira, mas não retira sua pele e aproveita de sua carne, sendo advertido que “Connor escalpava todos os animais que matava”.

Esta limitação mecânica à jogabilidade define um posicionamento político que distingue por um lado, “civis” e “inimigos”, pessoas cujo assassinato é aceitável, em uma lógica correlata à militar. Por outro, restringir o abatimento de animais impede que o jogador os cace indiscriminadamente e mate por diversão, além de reforçar a construção representativa sobre os nativos americanos na ideia comum de sua aproximação e bondade com a natureza, em que só matam para se alimentar, sem desperdício.

O mesmo pode, e deve, ser apontado em relação à exploração e à interação com o espaço *stricto senso*. Os ambientes históricos do jogo que simulam cidades e outras localidades são dispostos como uma *Arena* e não são representados em sua totalidade, mas sim setores em que os programadores circunscreveram como o *playground* em que as ações podem acontecer. Essas limitações são impostas por “barreiras”, que são traduzidas narrativamente em locais que o ancestral Assassino nunca visitou, e portanto são desconhecidas da máquina (*Animus*) que revive suas memórias – e uma *Dessincronização* também é acionada quando o jogador ultrapassa esses limites.

Igualmente, a noção de que é possível se “misturar à cidade”, para cometer assassinatos, etc., se coaduna perfeitamente com a visão contemporânea da grande cidade como espaço da insegurança e a representação de pessoas e animais como auxílio ou obstáculos, não como sujeitos ao qual é possível construir relações, mas sim meramente como objetos de cenário ao qual pode se adquirir “itens” (como dinheiro ou a pele) são uma expressão da reificação que estes jogos trazem do humano e do natural com a finalidade técnica do entretenimento do jogar.

Assim, a “liberdade” garantida à exploração e à interação é um conjunto de escolhas em que o espaço e as ações possíveis são planejadas e estão sobre um ambiente controlado, desenhado pelos “engenheiros da diversão”, que estimulam certos comportamentos através de recompensas imediatas e a longo prazo, e punem outros.

Estes sentidos produzidos pela articulação entre narrativa e jogabilidade, por fim, estão sob a égide da meritocrática lógica da premiação e punição dos objetivos de jogo, vistos

sobretudo nas *main* e *side quests* descritas no capítulo anterior e aqui retomaremos uma delas para compreender e analisar seus mecanismos.

5. *Assassin's Creed III*: pedagogia da narrativa e da jogabilidade

Assassin's Creed III é estruturado em torno do que vamos chamar de uma *pedagogização do jogar através da narrativa*. Diante da necessidade de ensinar os jogadores a *saber* jogar, a narrativa se constrói a partir de eventos que ao mesmo tempo desenvolvem uma história e transmitem os códigos e instrumentos necessários para que com pouca dificuldade possam ser aprendidos - e eventualmente usado em outras situações com maiores dificuldades.

Por exemplo, ao final do Bloco de Memória 6.2 *The Angry Chef*, quando o cozinheiro Stéphane investe em assassinar um corrupto mercador, o jogo é imediatamente paralisado e obriga o interator a pressionar *L2* para que acione uma tela em que ele pode direcionar o aliado a matar alguém. A sequência é cinematograficamente brutal: Stéphane aplica um golpe de machadada no pescoço de seu algoz, jorrando sangue pela tela (Fig. 3.9). Ao aprender narrativamente tal habilidade, o jogador passa a poder invocar este e outros aliados (que ele deve conquistar) com o comando *L2* e os fazer ajudar durante os combates.

Figura 3.9: Cena não-interativa na qual Stéphane ataca um inimigo.

Fonte: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/The_Angry_Chef

Dessa forma, o objetivo de acionar um comando é imediatamente recompensado com

uma nova habilidade e uma cena fílmica. A seguir, veremos como estes elementos constituem uma *pedagogia do jogar* em *Assassin's Creed III* e como eles direcionam a compreensão tanto das regras lúdicas, quanto da narrativa e da representação histórica, na *Sequência de Memória* seguinte.

Por sua vez, a *quest 6.3 The Tea Party* - que representa a “Festa do Chá de Boston” - é emblemática para discutirmos algumas dessas questões. Vimos no capítulo anterior como o fio condutor do jogo são alguns dos eventos tidos principais de uma narrativa eminentemente política sobre a construção da nação estadunidense. Somos reintroduzidos por uma sequência fílmica ao encontro entre Connor e Samuel Adams e outros membros do *Sons of Liberty* de Boston. O plano é simples, junto com Paul Rivere e William Molineux, devemos enfrentar os guardas ingleses protegendo as docas e jogar todo o chá no mar.

A narrativa da “Festa do Chá de Boston” se inicia no momento em que o avatar do protagonista Connor interage com o *Círculo* (Ou o *Botão B*, no caso da imagem – feita para *Xbox 360*) com o personagem de Samuel Adams (Fig. 3.10) e há uma transição da tela para uma cena que foge ao controle do jogador, que é colocado em uma posição de espectador das ações e diálogos dentro de uma narração fílmica. Observemos nas imagens abaixo a transição da câmera da Fig. 3.10 que está sob o controle do jogador (e pode ser girada a 360°) para a narração na Figura 3.10 até a Figura 3.14, na qual uma câmera objetiva se aproxima das personagens com a ferramenta do *zoom* e o diálogo entre elas se dá pelo mecanismo do “campo contra campo”, onde as personagens são vistas pelo ponto de vista da outra.

Figura 3.10: Connor iniciando a quest “The Tea Party”

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 3.11: A câmera se aproxima

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 3.12: Cena não-interativa: Connor narrado em um plano americano

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 3.13: Cena não-interativa: Samuel Adams em campo visual

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 3.14: Cena não-interativa: Connor em contracampo

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

O controle sobre o avatar nunca é completo e a interação completa é discursiva e ideológica - na Figura 3.9, por exemplo, ao se aproximarem, mesmo sob o controle do jogador, Connor fala com seu interlocutor, independentemente de qualquer comando do jogador. Nas sequências posteriores, o controle “interativo” e a identificação *jogador-avatar* são completamente interrompidos em relação ao momento anterior em favor de passagens fílmicas que têm a função de desenvolver a narrativa e funcionam também como uma espécie de “recompensa” ao jogador depois de realizar os objetivos propostos. Sem ela – e ela pode ser “pulada” por alguém sem interesse na história, o que implica outra possibilidade de experiência narrativa – somos jogados diretamente a cumprir o que nos é determinado pelo sistema do jogo, mas sem o sentido de fazer parte de um enredo mais amplo. Aqui estabelece-se o seguinte: Connor, o protagonista controlado pelo jogador, entra em contato com William Molineux, Stéphane (seu aliado mencionado anteriormente) e Samuel Adams, um dos mais ilustres heróis da Independência. Este último pretende se reunir com o restante dos *Sons of Liberty* e mandar uma “mensagem” para a Inglaterra ao se recusar a aceitar o chá com os impostos, jogando-os ao mar. Para Connor, isto se estabelece como uma boa oportunidade, por que é um de seus algozes, o templário William Johnson, que se aproveitará do financiamento previsto por esse carregamento para comprar as terras de seu povo. Neste momento temos a intersecção entre a historiografia e a ficção histórica: personagens reais dos acontecimentos históricos aliam-se e antagonizam ao protagonista controlado pelo jogador.

Através do uso de uma elipse, a narrativa segue até as docas de Boston, e isto implica também o transporte do avatar controlado até este espaço navegável. Sabemos que durante o evento da “Festa do Chá”, não houve conflito físico, entretanto, a narrativa se submete ao propósito do jogo que é o de simular um épico histórico com furtividade e combate. Dessa forma, assim que adentram a localidade (Fig 3.15), avistam guardas não previstos e cabe aqui ao jogador se livrar destes obstáculos. Desta vez, o movimento é o contrário ao da sequência anteriormente descrita, pois agora se trata de uma transição da linguagem fílmica para a jogabilidade. Comparemos a Figura 3.15 e a a Figura 3.16. Nas duas imagens podemos perceber como a câmera passa para as costas (modo padrão da câmera do jogo) do personagem e uma série de novos elementos visuais aparece na tela, incluindo o mini mapa, as armas e comandos e o objetivo que, no alto da tela, indica a *Goal Rule*: eliminar os guardas. Este é, portanto, o objetivo imposto pelo sistema de regras de jogo como o imperativo para continuar a narrativa: cumprido, o jogador é recompensado com uma nova cena e a continuidade do jogo.

Figura 3.15: Cena não-interativa: Connor em linguagem fílmica e o anúncio de guardas no local

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 3.16: Connor agora passível de ser controlado e os guardas à frente

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

À frente, após controlar o avatar com o *analógico esquerdo*, recebemos um novo aviso no canto superior direito: são quinze alvos a serem eliminados, que são demarcados com esferas vermelhas acima de seu avatares, fornecendo semioticamente o sinal para o reconhecimento do objetivo a ser alcançado.

A partir daí o jogador tem uma série de possibilidades que são previstas pelos

programadores: pode aproximar-se de forma furtiva (como o caso da Figura 3.17, na qual o avatar é pressionado contra caixas afim de se esconder por um momento) e pegar os guardas desprevenidos, lançar mão de um ataque de seus aliados com o botão *L2*, correr e atacar com alguma de suas armas brancas (pressionando *Quadrado*) ou de fogo (pressionando *Triângulo*) iniciando logo o combate. Todavia, é importante observar que não há possibilidade de “fazer o que quiser” – o jogador não pode deixar a área circunscrita do espaço da missão, nem tentar conversar ou subornar os guardas, ou mesmo adentrar furtivamente o navio e jogar as caixas de chá. Esta não é tanto uma necessidade e sim uma escolha dos programadores: para esta experiência lúdico-narrativa, o jogador deve combater frontalmente seus opositores. Isso se dá pela intencionalidade do *game* e da série como um todo: proporcionar um ambiente que monumentaliza a ação e a guerra em um espaço histórico.

Figura 3.17: Connor se escondendo atrás de uma caixa antes de atacar os alvos

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

No caso desta seção, em particular, é impossível de falhar o *Goal rule*, pois os alvos sempre estarão disponíveis (em outros casos, podem fugir), portanto a forma de não conquistar o objetivo seria falhar em uma das *Grade rules*, regras mais implícitas e gerais ao sistema de regras: no caso, a perda de “pontos de vida” (simbolizado pela barra semicircular colocada ao lado do minimapa) durante os combates.

Figura 3.18: Connor lutando com *Redcoats* à golpes de machado

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Na Figura 3.18 podemos observar o combate com o avatar prestes a aplicar um golpe de machado no inimigo que está assinalado com uma “borda branca” representando que ele é o alvo atual. Infelizmente, se é difícil transpor uma imagem em movimento para um texto escrito e transformá-la em uma imagem estática, mais ainda o é fazer com uma imagem em movimento que pressupõe um controle sobre ela, beirando o intransponível. O que aqui nos interessa é reforçar a ideia de que mesmo em um ambiente cujo controle está nas mãos do jogador, a relação que existe entre comando e o que acontece na tela também não é uma relação direta. À cada comando efetuado pelo jogador no controlador, uma animação transcorre na tela imediatamente, entretanto ela não está sob seu controle completamente: para criar o efeito de uma batalha espetacular, a animação do ataque e do assassinato do inimigo desenvolve-se além de, por exemplo, uma simples machadada no inimigo e sua queda sequente. O golpe final pode incluir uma série de machadadas, ou punhaladas em um desfecho com câmera lenta. A relação entre comando e ação na tela, podendo espetacularizar a morte ou a tornar menos brutal, *também* é uma escolha dos produtores.

Remetendo-nos à construção via pastiche dessas obras “pós-modernas”, essa representação da animação do combate nos parece claramente inspirada no uso da *tomahawk* feita pela personagem de Mel Gibson em *O Patriota*, apropriada aqui não como uma leitura devidamente histórica, mas uma citação à própria cultura audiovisual em que o jogo eletrônico

e sua comunidade de jogadores estão imersos.

Executar cada um dos quinze alvos sem perder todos os *pontos de vida* é concluir uma das condições que definem o que é ganhar/perder no sistema, mas é só ao eliminar todos que a condição de conclusão de objetivo e narrativa é satisfeita – com isso somos “recompensados” com uma nova sequência fílmica onde os *Sons of Liberty* dão prosseguimento ao plano: começar a arremessar as caixas de chá (Fig. 3.19). Ao fim desta, o jogador toma novamente controle do avatar e recebe duas espécies de objetivos (Fig 3.20): 1) defender as pessoas no barco enquanto o chá é jogado 2) uma série de objetivos opcionais: jogar pelo menos dez caixas de chá; empurrar três Redcoats na água; realizar um assassinato pelo ar com um mosquete. Abordaremos a questão dos objetivos opcionais mais à frente, mas aqui basta dizer que realizá-los são condições que não definem o ganhar/perder dentro dos objetivos que movem a continuação do jogo ou da narrativa, mas implicam uma série de desafios ao jogador para testar suas habilidades e trazer algumas recompensações, dentre elas, própria satisfação pessoal.

Figura 3.19: Cena não-interativa que anuncia a jogada dos caixotes com chá

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 3.20: O jogador podendo lançar caixas de chá ao mar.

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Não obstante, essa é a seção principal do episódio: o avatar controlado pelo jogador deve garantir que a Festa do Chá de Boston aconteça por suas próprias mãos, protagonizando um dos eventos históricos centrais da narrativa do processo de Independência. Para isso ele deve proteger outros personagens históricos das investidas dos soldados inimigos e tanto quanto possível, ajudar ele próprio a atirar caixas de chá no mar, o que facilita e adianta o trabalho. Quando atingidas a contagem de cem caixas, a jogabilidade se encerra e uma nova cena (Fig. 3.21) se inicia com Connor sorrindo de costas à multidão que aprova seus atos. O Assassino encapuzado, inexistente nos “livros de História”, sob os comandos do jogador, reforça um *protagonismo oculto*, o *self made man* que poderia ser qualquer um de nós e cuja excepcionalidade é reconhecida somente momentaneamente, satisfazendo a sensação de realização pessoal diante da execução da performance bem sucedida.

O episódio se encerra com a contraposição dos algozes – William Johnson e Charles Lee (Fig. 3.22) – aos heróis – Samuel Adams e Connor (Fig. 3.23) – em palhetas distintas: os primeiros iluminados sobre uma cor alaranjada e os últimos sob luz azulada estabelecendo a posição das personagens na narrativa. Será missão do jogador eliminar William Johnson ao final deste bloco de episódios e Charles Lee ao final do *game*. Após o fim da cena, recebemos a notificação de *Mission Complete*, a informação de quantos objetivos opcionais realizamos é, assim, torna-se possível novamente controlar o avatar pelo espaço navegável de Boston de

forma livre e buscar novas missões ou simplesmente explorá-la (Fig. 3.24).

Figura 3.21: Cena não-interativa onde Connor observa a multidão ovacionando.

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 3.22: Cena não-interativa: William Johnson e Charles Lee

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 3.23: Cena não-interativa: Samuel Adams e Connor

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Figura 3.24: Novamente possível explorar Boston

Fonte: Tela capturada pelo pesquisador

Este é um dos momentos mais proveitosos em evidenciar certas representações com as quais a série trabalha: o que podemos ver até agora é uma narrativa que gira em torno de um personagem masculino. Os códigos comportamentais em torno da representação de sua masculinidade constroem esteticamente a “bela guerra”, justificada em torno de uma luta pela liberdade e centrada em torno de certos personagens históricos que legitimam e dão o tom de verossimilhança necessários a pretensa reconstituição histórica do período.

Outro exemplo pode ser encontrado se observamos a cena do descarte do chá ocorrida em Boston. A partir da documentação encontrada, sabemos que a invasão aos barcos e o lançamento do chá ao mar foi feito por pessoas vestidas como indígenas *Mohawk*²⁶⁴, tal como ocorre com a figura de Connor, controlado pelo jogador. Ainda assim, a despeito de ser entendido como um processo popular onde o “povo” pede a independência, este é visto – literalmente – somente às margens dos acontecimentos, observando e apoiando os heróis, que bravamente enfrentam os soldados ingleses e despejam o chá. Esse episódio por si só já nos permite uma aceção sobre o modo ao qual essa História é representada e apresentada em *Assassin's Creed III*: trata-se de uma História que é movida pelos grandes heróis e cuja supervalorização do indivíduo nela é evidente. Afinal, são as ações individuais de alta performance que fazem os eventos históricos acontecerem. É através do indivíduo especial, auxiliado por outros indivíduos heroicos - e não por processos históricos, insatisfações populares ou uma complexidade de fatores - que o jogador é imerso na experiência história naturalista e a vê ser realizada.

Isso por si só poderia ser negado pela ideia de que “é só um jogo”, e por estar inserido em um determinado gênero de Ação, mas não. Pois, apesar dos protagonistas serem personagens de ficção, eles estão auxiliando os poucos homens (neste caso, literalmente) que conduziram e efetuaram de fato os acontecimentos. Isso, entretanto, não pode ser absolutizado. Por exemplo, alguns episódios à frente, Haytham Kenway, um dos grandes antagonistas, irá afirmar que o povo não escolheu nada e foi tudo feito por um grupo de “pessoas privilegiadas” que decidiram privadamente o que lhes traria benefício. Essa aparente contradição marca a própria construção da história contada: a estrutura do *game* adere à narrativa política tradicional, na qual são os grandes homens (liderados por um maior ainda às sombras: o avatar controlado pelo jogador) que fazem a história se mover adiante – mas há também uma denúncia que o fazem se apropriando ideologicamente da ideia de “povo” para os justificar, tanto nas palavras do antagonista, como na posterior traição de George Washington que manda atacar o povo de Connor, incitando sua revolta.

Não há dúvidas de que o jogo tome como ponto de partida e de estruturação de sua narrativa e jogabilidade a defesa desta narrativa oficial. Ainda assim, a crítica a algumas contradições do processo, não implica uma ruptura com a noção de história realizada pelos

²⁶⁴ GRINDE, Donald A.; JOHANSEN, Bruce E. **Exemplar of Liberty: Native America and the Evolution of Democracy**. SI, 1991.

“grandes homens”, reforçando a já recorrente interpretação cultural da conspiração e manipulação, agora incorporada ao cinismo da Indústria Cultural.

6. O espaço procedimental e a participação

O espaço narrativo dos jogos eletrônicos só pode existir através da interatividade, isto é, da ação do jogador, e portanto, a História em *Assassin's Creed* ou quaisquer outros jogos históricos só pode realizar-se através da intervenção que não é uma opção, e sim uma obrigação, de um humano sobre o ambiente virtual, caso haja interesse que a narrativa se desenvolva.

Um dos trabalhos pioneiros e mais importantes para o estudo das narrativas nos ambientes virtuais é o de Janet Murray, cujas discussões se tornaram o paradigma e o ponto de partida de quase todos os trabalhos sobre este tema. Murray constrói um modelo baseado no *Holodeck* da série *Star Trek*, no qual os personagens podiam imergir em um ambiente de realidade virtual e atuar dentro de um espaço, interagindo com as situações e determinando o progresso para a narrativa²⁶⁵. Desta perspectiva, a autora elabora sobre vários conceitos: os criadores de um “espaço navegável” narrativo seriam “autores procedimentais” cuja obra não poderia existir por completo sem a “imersão” de um “interator”, que exerceria “agência” sobre a história contada, ao se “transformar” em um personagem dentro da trama.

O desafio da autoria procedimental seria produzir um meio em que tanto um autor original quanto o interator conduzissem ativamente a criação e o desenvolvimento de uma narrativa. Murray critica a noção comum da “suspensão da descrença” para advogar o papel de construção ativa do participante no mundo ilusório a sua frente. Dessa forma, utilizamos seu panorama teórico para desenvolver sobre a questão da posição do jogador diante do mundo histórico que *Assassin's Creed* pretende simular.

Para Murray, o autor procedimental seria o coreógrafo que fornece elementos para o interator encenar - isso é, *imergir* em um *espaço navegável* - um mundo que não é mais o seu, projetando-se em avatares que são Outros que ao mesmo tempo o transforma e representa, e ao acreditar neste mundo cujas suas ações tivessem efeitos, transformaria tanto o espaço, como o próprio participante. Essa encenação, entretanto, comportaria um elemento de *autoconsciência*: a máscara - o avatar e o ambiente virtual - separa os participantes dos não participantes e reforça

²⁶⁵ MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.

a natureza da realidade compartilhada

Essa “*imersão*”, por sua vez, teria a pretensão de ser a porta de entrada para um Outro mundo, projetando-se em avatares que são Outros, acreditando que a agência (ação) sobre o espaço, pode tanto o transformar, quanto o fazer com o próprio participante. Em acordo com esta perspectiva, Oliver Grau afirma que a imersão

é em muitos casos mentalmente absorvente no desenrolar de um processo, de uma mudança, de uma passagem de um estado mental para outro. Ela é sempre caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo²⁶⁶

Para Grau, embora o usuário esteja fora do espaço de imersão dentro da tela do jogo, há uma “conexão lúdica” com as tramas e personagens, impedindo seu distanciamento objetivo. Desta forma, são parte do mundo ao qual investem seu tempo ao intervir de acordo com as regras que constituem e regulam esse espaço virtual.²⁶⁷

Essa pretendida “imersão” deve ocorrer em espaço interativo, cuja visão de mundo é transmitida através da sua composição audiovisual e das possibilidades de atuação e interação. Este conjunto de representações constituem uma rede de significados dentro da narrativa e do *gameplay* que ao mesmo tempo compõem e são portadores de um sentido ideológico que ajudam a constituir uma determinada visão de mundo e senso de identidade do indivíduo e podem induzir à identificação, simpatia, rechaço ou desejo do jogador para certos modos de pensamento e comportamentos.

Retomando as reflexões de Roger Caillois e Gonzalo Frasca, Marie-Laure Ryan parte das categorias de *ludus* e *paidia* para desenvolver o conceito de imersão de Janet Murray em duas espécies, uma imersão lúdica e uma narrativa. A imersão lúdica é aquela pela qual seria a dedicação do jogador frente os desafios das regras do jogo, sua absorção na performance ou cumprimento de uma tarefa independente de seu conteúdo mimético. A imersão narrativa faz parte de uma atividade mental de construção e contemplação de um mundo representado.

Essas imersões narrativas para ela desdobrariam-se em quatro: *imersão epistêmica*, *imersão temporal*, *imersão emocional* e *imersão espacial*. Retendo-nos aqui ao que mais especificamente nos interessa, a imersão epistêmica tem relação com a elaboração sobre o

²⁶⁶ GRAU, O. **Arte Virtual da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP; Editora SENAC São Paulo, 2007. p. 30

²⁶⁷ Idem.

conhecimento apreendido e a imersão emocional direciona-se tanto ao "eu" quanto ao gerar emoções em relação ao outro, em um interesse narrativo de empatia aos personagens e acontecimentos referentes a eles e um interesse lúdico de emoções como exaltação, triunfo, relaxamento e curiosidade, majoritariamente referentes a relação do jogador com o próprio jogo. Esses aspectos narrativos e lúdicos seriam articulados e entrelaçados, e o desconforto, alegria e raiva ao exercer certas ações lúdicas possibilita a construção de vínculos afetivos ou de inimizade.

Por outro lado, a imersão espacial é a experiência do tempo e o quanto sua interação progressivamente altera ou acumula-se de alguma forma dentro do jogo. Nesse sentido, a navegação proporciona uma experiência cinética cuja exploração pode se tornar um fim em si mesmo²⁶⁸.

Imersos e transformados, outro importante conceito para Murray seria a “agência”, definida como a "capacidade gratificante de realizarmos ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas"²⁶⁹. O processo de agência é aquele pelo qual o participante é criador ativo da própria crença e pode ser entendida como uma *participação* de uma *encenação* orquestrada dentro de um *espaço navegável* cujo conteúdo pode beirar o *infinito*²⁷⁰. O espetáculo é usado para criar exultação e conduzir a um novo estado de percepção ao fixar o participante naquele momento. Esta *participação* é estruturada como uma máscara, aproveitando-se do poder imersivo do ciberespaço, capaz de criar espaços de efeitos espetaculares, sendo esta imersão aquele "perigoso poder dos livros de criar um mundo 'mais real do que a realidade'"²⁷¹.

Os jogos são pensados como dramas simbólicos cuja encenação dispõe a oportunidade de nosso desejo de vencer a adversidade, sobreviver as inevitáveis derrotas, modelar nosso ambiente e dominar a complexidade de fazer nossa vida se encaixar e a resolução de problemas como processo ativo de navegação. Esta encenação teria então maior poder do que narrativa e drama por que assimilamos como experiências pessoais dentro da capacidade que o ambiente

²⁶⁸ RYAN, M. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**. v. 1, n. 1, 2009. pp. 43-59.

²⁶⁹ MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003. p. 113.

²⁷⁰ Isso é, na medida em que a tecnologia se desenvolve, os dados, informações e objetos que podem ser programados dentro desse ambiente virtual seriam somente limitados pela própria criatividade dos programadores, não ao curso de uma narrativa fixa, como em um livro ou um filme.

²⁷¹ MURRAY, J. Op. cit. p. 101

virtual proporciona para nos transmutarmos em um corpo distinto, sendo particularmente *sedutor* em ambientes narrativos. Dessa forma, ao pensarmos os “jogos históricos”, em geral, e *Assassin’s Creed*, em particular, observamos a tensão entre a representação e a simulação histórica, vivida como drama e divertimento pessoal que carrega uma potência de satisfação simbólica indisponível no processo histórico, ao construir um paradoxo entre a aproximação com a narrativa dramática e o distanciamento postulado pelos mecanismos do jogo, cuja síntese se expressa na possibilidade de apreensão do conteúdo, não em sua totalidade, mas como fragmentos factíveis de uma verossimilhança histórica.

De acordo com Murray, dada a possibilidade de transmutarmos realisticamente no papel do Outro, compreenderíamos suas mazelas, e ao desejar agir para mudar esta situação, isto poderia levar a uma transformação que é pensada enquanto possibilidade de experiência transformadora - sendo a narrativa capaz de ser poderosa agente de encenação de injustiças sociais que poderia levar a mudanças da percepção pessoal sobre um problema para daí alcançar possíveis mudanças sociais, em um movimento análogo ao que Walter Benjamin acreditava ser a potência do Cinema.

A transformação em Murray é compreendida ambigualmente como tanto o ato de tomar o papel do Outro dentro do ambiente virtual, como a transformação que isso poderia acarretar no sujeito, na forma de uma experiência pessoal. Isso se acentuaria dada a "capacidade caleidoscópica" do ambiente virtual, capaz de aperfeiçoar a imaginação da vida através da possibilidade de vê-la através de múltiplos pontos de vista, não de uma visão única e integradora. Entretanto, tal perspectiva deve ser problematizada por duas grandes razões: a primeira é que os “múltiplos pontos de vista” serão sempre determinados pelos criadores dos jogos, e segundo, que se acreditarmos na hipótese de que a “transformação” acarreta em mudanças no sujeito, podendo instaurar empatia, seu oposto também deveria ser verdadeiro, e diante da concretude das inúmeras formas de jogos narrativos que trazem matadores em massa, jogos eletrônicos e filmes “violentos” estariam potencializando personalidades sociopatas ao interpretarem avatares cujo objetivo por excelência é exterminar opositores para vencer.

Nitsche desenvolve criticamente sobre a percepção unificada da categorias de encenação postulada por Murray, que pressupõe a agência sob uma única ou vários pontos de vista e cria uma distinção entre o “performador” e o “participante”. Enquanto o primeiro agiria como um “ator” dentro do espaço virtual, o participante poderia se identificar com um determinado personagem por algum tempo, mas não estaria confinado a uma única perspectiva, podendo

participar do conflito de múltiplas posições/papéis, compreendendo as condições do mundo do jogo, assim como a lógica atrás de cada organização²⁷². Dessa forma, um jogador poderia *imergir* no jogo, mas não se sentir presente²⁷³.

A distinção do autor é válida em destacar como nem todos jogos eletrônicos que possuem narrativas podem e devem ser considerados como uma imersão que pressupõem presença e performance em uma encenação dramática dotada da intenção de suprimir a diferença entre jogador e personagem. Ademais, em muitas instâncias, o olhar do jogador é colocado como um observador de fora do drama narrado, interagindo sobre múltiplos pontos de vista. Acreditamos que isso é verdade em muitos casos, entretanto, a separação entre performance e participação não pode ser feita em absoluto: o jogador pode participar de uma experiência lúdica ao mesmo tempo que é cooptado pela experiência narrativa atuando sobre um único ponto de vista e projetando uma presença ao assumir um determinado papel, mesmo que momentaneamente.

Além disso, ambos autores devem ser problematizados, sobretudo quando pensamos na transformação em um “agente histórico” e tomando o próprio *Assassin's Creed III* como base para a reflexão. Durante o jogo, é possível agir como três personagens diferentes (Desmond, Connor e, temporariamente, Haytham), e entretanto, as categorias de Nitsche não expressam corretamente a adesão ao ponto de vista, perspectiva e performance de cada um deles individualmente, cujo papel o jogador pode assumir temporariamente, mas tem de imergir, se sentir presente e aderir ao ponto de vista de cada um deles para a experiência dramática funcionar, uma vez que a narrativa se constrói de forma linear, apresentando os eventos da História pelo ponto de vista de cada um deles, e exigindo do jogador sua ação. Em contraste ao leitor ou espectador que segue os eventos em um livro, filme ou peça teatral o jogador de um game é obrigado a agir para manter a “máquina textual” funcionando. Agência não é só uma opção, mas uma obrigação.

Seguindo a lógica, quanto mais imersos, mais desejaríamos poder agir sobre aquele universo. Particularmente, em *Assassin's Creed III*, a imersão nos espaços de jogo, sobretudo históricos, se dá na necessidade dos jogadores serem transformados nos avatares que representam os Assassinos, que por sua vez são personagens pertencentes a determinados períodos históricos. Isto é, são “transformados” no e “agem” dentro do papel do Outro.

²⁷² NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008. p. 220

²⁷³ Idem. pp. 204-205

Para Crawford, a interação é uma “conversação: um processo cíclico em que dois atores alternativamente ouvem, pensam e falam”²⁷⁴, em termos de mecânica computacional, isso seria o *input*, processamento e *output*, em outras palavras, o jogador efetua um comando no controlador, este é processado para a ação possível dentro das regras do jogo e tem um efeito sobre aquele espaço, que por sua vez responde, e obriga o jogador a novamente a efetuar outro comando. Para Aarseth, a uma participação é um fenômeno ergódico do usuário na mídia digital que é produzido por um sistema cibernético, que pode ser uma máquina ou mesmo um humano, “que opera como um *loop* de retorno de informação (*information feedback loop*), que irá gerar uma sequência semiótica diferente a cada vez que é interagido”.²⁷⁵

O posicionamento do espectador/jogador no Videogame é também diferente do Cinema. Nos filmes, há uma cisão clara entre o que passa em tela e o espaço do espectador, entretanto, os *games* exigem que o jogador tome ação dentro do que acontece em tela, possuindo acesso a elementos distintos dentro dele, e dessa interação, um sentimento de presença pode emergir através da projeção do jogador no avatar ou nas ações dentro do plano mediado pela tela, em oposição a ideia de Janet Murray de total imersão dentro do Holodeck (possível, talvez, dentro de ambientes de realidade virtual). Para Nitsche, o posicionamento do jogador molda o mapa da narrativa porque faz o evento ser lido por uma certa perspectiva, através dos eventos, ambiente espaço-temporal, e pela câmera e perspectiva, que não necessita ser em primeira pessoa para conectar o jogador a um único papel virtual²⁷⁶.

Os *Jogos de Performance* como *Assassin's Creed* têm a particularidade de posicionar dramaticamente o jogador como um avatar que é um ator dentro de eventos no ambiente virtual. O sistema da máquina, por sua vez, o conduz dramaticamente pela interface, fazendo com que ele aceite um papel específico com limitações, pré-definido pelos *game designers*. Mesmo jogos que permitem a construção do próprio avatar em sua estética e a possibilidade de escolha entre diálogos e decisões a serem tomados ainda exigem a adesão do jogador em relação ao que foi estabelecido como possível de ser performado. Nitsche aponta que o processo de aprendizado do ambiente de jogo espelha de alguma forma o processo de ensaio da produção teatral, e enquanto o espaço dos *sets* de filmagem é construído para dar suporte à performance do ator, o

²⁷⁴ CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on game design**. New Riders Publishing, 2003.

²⁷⁵ AARSETH, Espen. Aporia and Epiphany is Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art. In: MARIE-LAURE, Ryan. (org.) **Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory**. Indiana: Bloomington, 1999. pp. 31-41.

²⁷⁶ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008.

espaço dos *games* é montado para guiar as limitações do jogador e é designado a representar uma performance física, não emocional.²⁷⁷

*Such a task-driven approach does not attempt to express the emotional depth, inner struggle or feelings of the character. Instead, this kind of problem solving often stays on the level of an athlete, stuntman, chess figurine. These user-avatars perform tasks – they are not optimized to act out complex expressions and interactors cannot develop multifaceted characters as long as they lack the necessary acting skills and the expressive vocabulary. Within these roles we can often trace cultural frames*²⁷⁸.

O “enquadramento cultural” a que Nitsche se refere deve ser pensado na inserção do circuito em que os jogos são feitos, na expressão de determinados códigos que são valorizados socialmente e reproduzidos nos produtos da Indústria Cultural. Em *Assassin's Creed*, o que podemos observar é que o Assassino é tanto narrativamente quanto dentro das regras de jogabilidade um soldado de alta performance militar, um superespião, que nos moldes de um *James Bond* e *Rambo*, se atualiza por sua capacidade excepcional de infiltrar, escalar, pular e assassinar seus alvos com extrema precisão, sob animações diversas e com diferentes tipos de arma. Esse “exército de um homem só” (jargão que descreve estes “heróis” capazes de dizimar inúmeros contingentes sozinhos) em um ambiente histórico pode ser pensado tanto como dentro do paradigma dos grandes personagens que “fazem” a História como a expressão do *marine* estadunidense: pronto a agir autonomamente, dominar variadas técnicas de combate e pensamento estratégico, síntese do treinamento de alta performance, do culto ao corpo e da solução violenta aos conflitos políticos. O ambiente virtual da *Animus*, por sua vez, em que o protagonista Desmond aprende habilidades através de seu avatar histórico, alegoriza a capacitação e aprendizado possíveis em *games* e simulações cujo espaço controlado é preparatório para o desenvolvimento pessoal e incursões reais em ações de guerra.

Observa-se assim, não a preocupação da “imersão” em uma consciência histórica que compreende ou critica o passado, mas sim em um cenário de expressão de uma “agência” de alta performance de combate. Assim, ao se “transformar” no *super soldado* que retorna ao passado, que se coloca como um indivíduo sozinho em sua missão contra o mundo hostil, seu valor ético aparece na performance e no autoengano de lutar pelo “bem comum” de estar fazendo o “bem”, protegendo o devir histórico progressista de ser cooptado por seus opositores

²⁷⁷ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008. p. 217

²⁷⁸ Ibidem.

tirânicos, cuja homologia é o próprio capitalismo e as representações de sociedade avançada.

Essa "participatividade" intencionada dentro dos videogames pode também ser compreendida em um movimento mais amplo, no qual a ascensão do mercado dos *games*, a da cultura da imagem, da queda de alguns regimes ditatoriais pelo mundo nos anos 1980-1990 estabelece um discurso que faz a aproximação nada ingênua entre possibilidade de participação pela escolha democrática e escolha de consumo, cujo desenvolvimento se estabelece em sua primazia na "liberdade democrática da internet". O discurso da interatividade digital começa a fazer parte de um apelo em museus e escolas, em um desejo de superação do visitante e do aluno como alguém que é só um receptor, mas alguém que deve interagir e participar do processo educacional. Interatividade, escolha e participação se tornam sinônimos em um caldeirão em que representatividade, política, educação são tratados de maneiras equivalentes ao consumo de mercadorias.

Regina Magalhães de Souza, em um já conhecido estudo, discute de quais formas o conceito de *protagonismo juvenil* desenvolve-se historicamente e retira dos jovens sua real possibilidade de participação política²⁷⁹. Para a autora, no momento em que ONGs, instituições escolares e outros vetores determinam e advogam o empoderamento de jovens a partir de projetos nos quais eles estipulam, de cima para baixo, que a participação irá desenvolver autonomia, o que acontece é justamente seu oposto, a possibilidade de ação da juventude é colocada em um ambiente controlado por adultos e seus objetos e objetivos pré-determinados por excelência, dificultando a mobilização de fato autônoma que se estabelece na sua mobilização política contra a autoridade por razões que lhe são concretas.

Em outras palavras, "dar protagonismo" para o jovem "participar" de uma ação cultural criada para que ele expresse suas habilidades e sua "vontade política", não é o mesmo que incitar a juventude a procurar suas próprias respostas aos seus problemas e desejos e atuar no espaço público de forma política. E de forma análoga, o espaço dos *games*, deve ser compreendido como um objeto de consumo da Indústria Cultural que permite uma "participação" pré-determinada em um ambiente controlado e dentro de uma estrutura de possibilidades programadas, também ideologicamente ocultados como uma liberdade de escolhas, e cuja interatividade e expressão da alta performance (violenta, mas não necessariamente) pode – ou não – influenciar comportamentos no mundo não virtual ou ser

²⁷⁹ SOUZA, R. M. de. Protagonismo juvenil: o discurso da juventude sem voz. **Rev. Bras. Adolescência e Conflitualidade**, v. 1, n.1, 2009. pp. 1-28.

uma catarse restrita ao jogo (o debate provavelmente ainda seguirá a este respeito por muito tempo).

São projeções de uma autonomia concebida, produtos de uma sociedade regulatória que concebe espaços de autodeterminação fixos, atrelados a possibilidades de ação que não rompam com os ditames pré-estabelecidos da ordem racionalizadora e da lógica de quem detém a produção e a hierarquia social. Dessa forma, se permite a “participação política” ao jogador, jovem, cidadão e consumidor como uma seleção de mercadorias cujo funcionamento é a da relação de mercado entre o vendedor e o consumidor. O cliente “sempre tem a razão”, desde que possa ser agraciado e convencido a comprar, a aceitar as “regras do jogo”, que se manifeste sem contestar ou impedir que tudo opere como já está sendo feito. Assim, os espaços dos *games* reproduzem a meritocracia e o cumprimento das regras do mundo social, cujos espaços públicos devem ser “respeitados” nos termos dos donos e de suas leis, e onde a democracia é resumida à escolha de um avatar político profissional, cuja representação já não é mais funcional. Nesse sentido, a cobrança dos cidadãos ao Estado pelo “bom uso de seus impostos” na garantia de sua segurança se assemelha ao cliente exigindo seus direitos ao Mercado enquanto seu consumidor.

CAPÍTULO 4 – AS REPRESENTAÇÕES DE ASSASSIN’S CREED: SOBRE HISTÓRIA, POLÍTICA E MULTICULTURALISMO

“Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs.” - Assassin's Creed

"A diversidade cultural transforma-se na ideologia da globalização." - Frédéric Martel

1. Introdução a *Assassin's Creed* e à representação do multiculturalismo

Para o capítulo que encerra esta dissertação, pretendemos dispor e articular os eixos que conduziram nosso trabalho para sintetizar como as representações, a narrativa e as regras de jogo expressam qual a teoria da História, do papel do sujeito-jogador e da perspectiva multicultural em toda a série entre 2007 e 2015. Após as análises – realizadas nos capítulos anteriores – acerca das dimensões temporais e espaciais, deter-nos-emos, agora, sobre como série *Assassin's Creed* se insere em um palco social mais amplo, dentro da Indústria Cultural como um todo, e num cabedal de outros gêneros lúdicos e de múltiplas formas de representar a História.

A organização deste capítulo estrutura-se primeiro na apresentação da série e como as relações entre Memória e História são apropriadas para a composição das narrativas nos vários tempos históricos; em seguida discutiremos como os protagonistas e antagonistas da trama – Assassinos e Templários – situam-se em polos ideológicos opostos que condicionam o movimento e a compreensão do processo histórico através da luta entre a liberdade individual contra a tirania; e ao final do capítulo realizaremos um recorte espaço-temático dos diversos jogos da série para discutir como suas diversas representações, dentro da chave do multiculturalismo, são apresentadas e devem ser problematizadas.

Vamos observar, então, que há continuidades e descontinuidades na manipulação destes elementos e como há uma tensão entre a produção serializada destes *games* e a recepção dos consumidores, obrigando à adaptação e transformação a cada episódio.²⁸⁰

²⁸⁰ Faz-se também necessário neste capítulo descrever os conteúdos narrativos e lúdicos em prol de uma maior compreensibilidade do objeto, cuja verificação empírica incorre na dificuldade previamente colocada de

Assim sendo, acreditamos ser importante demarcar o primeiro elemento privilegiado para compreendermos estas questões dentro de *Assassin's Creed*: em todos os jogos da série, antes do título ou de qualquer apresentação audiovisual significativa, somos expostos a uma mensagem dotada do pressuposto que procura legitimar toda sua representação: “Inspirado em eventos e personagens históricos. Esta obra de ficção foi projetada, desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural de diferentes crenças e religiões”²⁸¹.

No decorrer deste capítulo veremos como esta epígrafe, e toda a apresentação narrativa e lúdica que é construída a partir dela, se apropria do discurso multicultural para constituir as representações nos diversos tempos históricos. O intuito inicial de proteger a obra de críticas foi estendido de diversas formas no desenvolvimento da série. Essa frase, então, permite sintetizar uma série de questões: os produtores justificam o *game* como uma obra artística e um trabalho de ficção; no lugar de compreender a representação como produto de um determinado lugar social de produção que determinaria uma ideologia sobre o produto, pretendem descentralizar e universaliza-la; tentam estabelecer que não são um grupo social monolítico que constrói a representação, e sim uma pluralidade de vozes. Diante de um cenário cujas demandas centralizam discursos e práticas sobre a identidade dos sujeitos, suas crenças e valores, a diversidade cultural, esta epígrafe e seus desdobramentos posicionam-se no debate. A abordagem multicultural e seu posicionamento político permitem-nos compreender, de partida, o que significou o próprio lançamento do primeiro jogo da série para além de uma perspectiva econômica.

A trama discorre sobre a busca por segredos do passado, que levariam à compreensão do legado deixado por uma “Primeira Civilização” através dos artefatos avançados tecnologicamente de grande poder chamados de *Pedaços do Éden*. Observamos o percurso de representação da História que a série percorre nos “jogos principais” que a conduzem:

Em 2007, *Assassin's Creed I* traz um Assassino árabe (Altaïr) durante a Terceira Cruzada, eliminando Templários em ambos lados do conflito entre Ocidentais Orientais,

dificuldade de acesso tanto devido a necessidade de possuir os caros equipamentos quanto a ser necessário de fato jogá-los – e estimamos cerca de pelo menos dez a vinte horas cada *game* – para a verificação somente da “*main quest*”, levando tempo ainda maior para a exploração dos espaços e das “*sidequests*”.

²⁸¹ “*Inspired by historical events and characters, this work of fiction as designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs*”. A partir de 2015, como veremos, a frase é transformada para “*Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed, and produced by a multicultural team of various beliefs, sexual orientations and gender identities* [Inspirado em eventos e personagens históricos. Esta obra de ficção foi projetada, desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural de várias crenças, orientações sexuais e identidades de gênero] denotando uma mudança de posicionamento.

apresentando assim uma discussão acerca das relações entre ambos os lados, e inserindo-se no debate sobre a representação nos jogos eletrônicos²⁸².

Por sua vez, a “Trilogia Ezio” (*Assassin’s Creed II*, *Assassin’s Creed: Brotherhood* e *Assassin’s Creed: Revelations*) entre 2009 e 2011 apresenta um Assassino italiano (Ezio) na Itália Renascentista e um retorno ao Oriente em Istambul, com “flashbacks” de Altaïr, no último jogo. A trama gira em torno da vingança do protagonista contra a conspiração templária liderada pela família Bórgia, que matou parte de sua família e infiltrou-se na Igreja Romana, encerrando-se na busca de Ezio pelos conhecimentos deixados por seu antecessor na Turquia e na Palestina.

Em 2012, a chamada “Trilogia da América” inaugura um mestiço indígena (Ratonhnhaké:ton - Connor Kenway) como protagonista na Independência dos Estados Unidos (*Assassin’s Creed III*) e uma mulher negra liberta (Aveline) nas colônias do Sul (*Assassin’s Creed III: Liberation*) na disputa com os Templários pelos artefatos ancestrais.

No ano seguinte, um pirata inglês (Edward Kenway) e haitiano (Adéwalé) enfrentam sob a bandeira da pirataria os Templários e um descendente da “Primeira Civilização” no Caribe (*Assassin’s Creed IV: Black Flag* e sua expansão *Freedom Cry*).

O retorno ao velho mundo, inicia-se em 2014 com *Assassin’s Creed Rogue*. A narrativa do Assassino irlandês (Shay Cormac), que se torna Templário durante a Guerra Franco-Indígena nos Estados Unidos, e acaba por iniciar os eventos da Revolução Francesa de *Assassin’s Creed Unity*, do qual o protagonista francês Arno irá participar.

O último jogo de nosso recorte, *Assassin’s Creed Syndicate* lançado em 2015, apresenta dois irmãos britânicos (Jacob e Evie Frye) na Londres Vitoriana enfrentando o monopólio capitalista Templário durante a Revolução Industrial.

A breve enunciação dos *plots* narrativos dos jogos que compõem a série até 2015 demonstra o esforço consciente dos produtores em capitalizar em cima de uma miríade de pontos de vista. Assim, entre árabes, mestiços, negros e proletários, a representação multicultural intenciona despertar o interesse e curiosidade pela imersão em mundos bastante distintos dos do público consumidor da série. A tomada de posições toma cuidado a cada jogo

²⁸² Havíamos apontado esse fato, de maneira breve, na Introdução do presente trabalho. Entretanto, agora teremos a chance de nos aprofundar e, assim perceber que, cautelosamente, as representações reforçam as imagens tradicionais construídas em torno da oposição Ocidente-Oriente, na qual o primeiro é racional e instrumentalista, em oposição a um Oriente mais sentimental, místico, desconhecido.

a não acirrar ânimos, evitando posicionamentos “polêmicos”. Os Templários são vilões que, transcendendo crença e cultura, fundamentam-se na crença da *paz através da força e do controle*. Ou seja, aqueles que nisso acreditam, são bem-vindos à ordem, independentemente, por exemplo, de serem europeus ou sarracenos. A ordem oposta, os Assassinos, baseada na ordem ismaelita, variam em etnia e nacionalidade a cada jogo, mas são uma comunidade local, sem religião e cujos objetivos, ainda que por meios distintos, também focam-se na busca da paz, mas através da liberdade voltados a intervenções precisas, assassinando elementos que “corrompem” o bom funcionamento social.

2. O elemento “transmídia”

A produção transmidiática de *Assassin's Creed* desdobrou essas múltiplas representações e desenvolveu-se em núcleos de produtos concomitantes ao lançamento dos *jogos principais*. Inicialmente, poucos produtos foram ofertados: um livro de arte e um “guia”, uma HQ online e outra física, e um único “jogo secundário” foi lançado para *Nintendo DS* meses depois do primeiro episódio da série. Esta estratégia demonstra retrospectivamente o modesto investimento que a produtora fez na série, sem ter ainda a perspectiva de seu potencial de consumo²⁸³.

Um novo modelo é, entretanto, adotado na tentativa de capitalizar e exponenciar a circulação e visibilidade da série. Para a Itália Renascentista de *Assassin's Creed II*, foi lançado todo um pacote em diferentes linguagens. O objetivo, além de expandir a notoriedade da série para ser consumida por jovens que apreciam mídias distintas, era o de reforçar, reiterar e criar um “universo”, uma cultura de produtos da série. Entre outubro e novembro de 2009, três episódios encenados por atores reais são veiculados com o nome *Assassin's Creed: Lineage* no *Youtube*, e concomitante ao lançamento do jogo, são disponibilizados sua versão em livro *Assassin's Creed: Renaissance* e um jogo paralelo para o portátil *Nintendo DS*, *Assassin's Creed II: Chronicles*. Para o *Playstation Portable*, *Assassin's Creed: Bloodlines* continua as aventuras do primeiro jogo da série fazendo ligação narrativa com sua continuação, enquanto inicialmente restrito ao mercado europeu, uma história em quadrinhos – *Assassin's Creed I*:

²⁸³ *Assassin's Creed I* vendeu cinco vezes mais que o título do ano posterior da produtora *Ubisoft*, *Prince of Persia* (2008). Também vendeu quase três vezes mais do que cada um dos seus maiores sucessos anteriores *Prince of Persia: Sands of Time* (2003), *Prince of Persia: Warrior Within* (2004) e *Prince of Persia: Two Thrones* (2005). O sucesso comercial do primeiro episódio de *Assassin's Creed* se traduziu em mais de 10 milhões de cópias vendidas.

Desmond incorpora o pacote.

Deste momento em diante, anualmente, diversos produtos passaram a expandir o universo representacional da série. Os livros e animações desenvolvem sobre o passado ou o futuro de personagens dos “jogos principais”, mas é sobretudo, no campo das Histórias em Quadrinho que novos espaços históricos começam a ser representados: primeiramente na Roma Antiga, e posteriormente na Rússia czarista e na Índia colonizada. Estes dois últimos, junto com a Assassina chinesa Shao Jun, que aparece no curta *Assassin's Creed Embers* (2011), vêm a ser tornados “jogos secundários” na série *Assassin's Creed Chronicles*, lançada entre 2015 e 2016 sobre a China, Índia e Rússia²⁸⁴.

Estes produtos que trabalham com diversas mídias, incorporam aspectos do “universo” construído pelos “jogos principais”, e apresentam através de linguagem própria, novos conteúdos que demandam que os consumidores se inteirem, caso queiram ter a compreensão completa da narrativa. A exploração de nichos de mercado acaba por expandir a representação multicultural e multitemporal da História, integrando-se, então, em uma dimensão mais ampla da circulação de produtos do “gênero histórico” em circulação dentro da Indústria Cultural²⁸⁵.

Produtos da Indústria Cultural são reconhecíveis por sua similaridade do processo de produção e por criar nichos específicos que são identificados pela similaridade visual. Ademais são distinguíveis aos seus consumidores, sobretudo, por seus elementos estéticos e semióticos: cores, símbolos, logos, etc. Os consumidores reconhecem a série através de seu título – *Assassin's Creed* – mas também por outros signos, como o famoso capuz e as vestes, que, embora variem entre um jogo ou outro, são sempre reconhecidas como as vestes da Ordens dos Assassinos. Essa constituição do referencial semiótico é importante na medida que distintos produtos, em diversas linguagens, de natureza bastante diversa – como roupas e acessórios, livros e histórias em quadrinhos – fazem parte de um mesmo corpo simbólico e narrativo

²⁸⁴ Apesar de ser um dos “países emergentes” do chamado BRIC, o Brasil não recebeu nenhum jogo com sua representação, e como apontaremos, a representação feita em *Assassin's Creed III* recebeu críticas a ponto do representante brasileiro da *Ubisoft* pedir desculpas formais. Uma possível razão para isso também é que são três países com “monumentalidade material” e “grandes momentos históricos de glória” suficientes para criar uma representação visual compatível com um jogo. Ou seja, são culturas “visuais”. Isso explicaria, em partes o porquê do Brasil até o momento não ter recebido um jogo próprio, e a única representação que teve foi degradante. O Brasil não tem tal referida monumentalidade, sendo compreendido muitas vezes como selva ou degradação (vide jogos como *Street Fighter II*).

²⁸⁵ Nesse sentido, é fundamental apontar que a maior parte da produção dos “jogos principais” é centralizada pelo estúdios canadenses, em Montreal e Quebec, da *Ubisoft*, muito embora alguns jogos e seções particulares são produzidos por outros estúdios. Contudo, essa produção mais ampla de outras mídias descentraliza-se em uma miríade de escritores, desenhistas, editores e artistas, cada um com sua própria visão e interpretação sobre a mitologia da série, mesmo que seguindo alguns fios condutores.

compartilhado.

Entretanto, na cultura dos Videogames, as séries tornam-se reconhecíveis tanto pelos elementos estéticos e semióticos quanto pelos gêneros lúdicos. Ao comprar uma história em quadrinhos sobre *Assassin's Creed*, espera-se encontrar uma história de assassinos, em algum tempo histórico. Mas ao comprar um *game* da série espera-se uma continuidade de seus elementos já estabelecidos no primeiro jogo: combates, táticas de *stealth*, múltiplas formas de assassinato, bem como novas *quests* e cidades diferentes para se explorar.

Ao mesmo tempo, a expectativa de encontrar os elementos característicos da série é acompanhada pelo desejo de refinamento técnico das representações gráficas e de uma ou outra inovação que altere de alguma forma o modo em que o game seja experienciado. Por exemplo, após introduzidos em *Assassin's Creed III*, os combates navais se tornaram tão populares que, não apenas foi incorporado ao repertório que caracteriza o *gameplay* da série, mas influenciou a própria decisão da produção acerca do tempo histórico de sua sequência, além de desdobrar-se em um “jogo secundário” de combate marítimo.²⁸⁶

Entretanto, é necessário deixar claro que estas inovações são refinamentos de uma fórmula já presente nestes jogos, pois são constantes nos gêneros que eles se inserem. A adição e polimento de mecanismos de jogo e das representações gráficas rearranja elementos que não alteram a estrutura permanente, além de dar significado aos jogos da série para estimular jogadores a consumir. O balanço entre novidades relevantes dentro da estrutura repetida é a razão da manutenção do sucesso de crítica e financeiro destes jogos. *Assassin's Creed* é um produto de entretenimento pensado para uma juventude já familiarizada com a indústria dos videogames. Pretende ser uma produção multinacional de pluralidade cultural e religiosa, buscando uma certa imparcialidade que viria de diversos pontos de vista diferentes. Tal imparcialidade, é claro, é uma impossibilidade teórica, não só porque sua produção é centralizada em polos capitalistas ocidentais, sobretudo no Canadá, EUA e França, onde localizam-se seus principais estúdios de produção e distribuição, bem como são a origem e local de moradia dos principais agentes responsáveis pela direção, roteiro, design e demais elementos de sua criação, mas também pelo próprio caráter intrínseco do processo de seleção, recorte e escolha das representações.

A História e as “culturas” são já há muito tempo mercadoria – em seu sentido marxista

²⁸⁶ *Assassin's Creed Pirates* (2013) lançado só para celulares.

– da Indústria Cultural: são apropriadas, exotizadas, tornadas objeto de consumo. O Multiculturalismo é *raison d'être* da representação histórica da série e a “crítica” sua principal ferramenta – às Cruzadas, à Igreja, à Revolução Americana, e mesmo a crítica às grandes corporações é também incorporada e projetada na empresa fictícia da série. Assim, os produtores fecham todos os flancos: são uma pluralidade de vozes, representam o multiculturalismo e se autocriticam quanto ao caráter “alienante” dos produtos de massa. Em uma perspectiva apocalíptica – para nos remetermos ao clássico de Humberto Eco²⁸⁷ – são os integradores em uma mercadoria completa: alienante e aliviadora da consciência.

Os tempos históricos de *Assassin's Creed* são todos apresentados como um retorno ao passado através de uma simulação virtual apreendida da memória genética de antepassados do passado histórico. Os Assassinos e os Templários são os grupos que encarnam a força motriz da História fundamentada pela disputa entre tirania e liberdade, aqueles que querem dominar o mundo e aqueles que prezam pela liberdade humana e individual. Suas ideologias são a chave de conexão e compreensão deste mundo e portanto passíveis de serem encontradas em um produto da série sob qualquer representação.

Partimos disso então para entender, dentro de nosso recorte a respeito dos “jogos principais”, *quais* são as apropriações da História, *como* elas são feitas, e *de quais formas*, em um processo marcado por continuidades e descontinuidades. Para tanto, neste capítulo, nos desdobraremos sobre alguns marcos temáticos conceituais que orientam essa compreensão: a História, a divisão entre liberdade individual e controle social tirânico, e o Multiculturalismo.

3. A “História” em *Assassin's Creed*

Tal como a memória difusa de um evento distante, o primeiro *Assassin's Creed* começa em um cenário confuso, não muito claro, fragmentado e em flashes, com vozes ao fundo, tentando alcançar o agente imerso. Ao sair de uma espécie de coma, o jogo retorna ao presente, um ambiente higienizado e sóbrio onde dois cientistas explicam a situação: Desmond, o protagonista, foi inserido em uma máquina - a *Animus* que reconstitui virtual e concretamente a memória e acessa o próprio passado, *tal como ele foi*, através da memória genética de seus ancestrais.

²⁸⁷ ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

Os conceitos de memória social, memória individual e memória genética se fundem entre si e com a representação do passado; com a própria História e como ela teria sido concretamente vivida por um agente do passado. A memória social de um espaço ou de um evento se concretizaria na memória de um indivíduo que permanece em seu código genético.

Vidic: [...]What is a memory, Mr. Miles?

Desmond: It's the... recollection of a past event.

Vidic: Specific to the individual remembering the event.

Desmond: Yeah, sure.

Vidic: What if I told you the human body not only housed an individual's memories, but the memories of his ancestors as well? Genetic memory, if you will. Migration, hibernation, reproduction... How do animals know when and where to go? What to do?

Desmond: That's just animal instinct.

*Vidic: Now you're arguing semantics [...]*²⁸⁸

Para descobrir o segredo que a envolve, Desmond e outros agentes devem entrar na *Animus*. Assim, a retomada da experiência passada reativa certas habilidades escondidas no inconsciente de Desmond, durante a série, e ele "descobre" seu potencial e suas habilidades de assassino a partir disso. Parte intrínseca da lógica narrativa dos “jogos principais”, a cada jogo somos introduzidos a uma passagem de um personagem do presente que é exigido adentrar na *Animus* e retorne as experiências de um de seus antepassados, espaço onde acontece a parte mais substancial do *game*.

É essa *pulsão da memória* que realiza a imersão na temporalidade histórica em *Assassin's Creed*: o sujeito protagonista pertencente à organização transhistórica dos Assassinos em sua luta transhistórica pela “liberdade”. Esse sujeito é construído a partir de uma rememoração de um passado experienciado individualmente, sob uma subjetividade que também não é histórica, isso é, cuja construção da consciência não se dá a partir de um imaginário, posição social, política, ou da ideologia. Nesse sentido, os Assassinos não são “homens de seu tempo”, como afirmaria Marc Bloch, mas sim o “sujeito universal” kantiano, cuja racionalidade esclarecedora joga uma luz moral aos conflitos dicotomicamente apresentados sob a lógica da liberdade/controle nos múltiplos tempos do passado.

O pressuposto de toda a série é que os eventos e batalhas puderam ser observadas concretamente através da *Animus* - uma máquina que mostra a memória dos antepassados no momento em que viveram e portanto *"Is able to show history the way it really happened"*²⁸⁹.

²⁸⁸ ASSASSIN'S CREED I. Tempo presente.

²⁸⁹ “É capaz de mostrar a história do jeito que realmente aconteceu”. ASSASSIN'S CREED III. Filme introdutório.

Na série de entrevistas e declarações de várias fontes que pesquisamos, há uma preocupação muito grande e constante em deixar claro a busca da “*historical accuracy*”, ou seja, da possibilidade de precisão histórica na reconstituição dos eventos a serem narrados. Essa veridicidade da História é trabalhada como, por um lado, a atenção aos detalhes que constroem a verossimilhança histórica, por outro, sua possibilidade de reinterpretação à luz da narrativa, cujo objetivo é o entretenimento. Como podemos ver no diálogo abaixo, também em *Assassin's Creed I*, a busca da verossimilhança histórica se dá em reafirmar certos conteúdos, mas com aberturas para sua “reinterpretação”:

Desmond: Some of the stuff I'm seeing in the Animus... sometimes it seems wrong, untrue, like the history is off somehow. It doesn't—

Vidic: --it doesn't what, Mr. Miles? Match up with what you read on an online encyclopedia? What your high school history teacher taught you? Let me ask you something: do these supposed experts have access to secret knowledge kept hidden from the rest of us?

Desmond: There are books, letters, documents, all sorts of source material from back then. Some of it seems to contradict what the Animus is showing me.

Vidic: Anyone can write a book, and they can put whatever they want on its pages. Anything! Used to be we thought the world was flat.

Desmond: Some people still do.

Vidic: Yes, and they publish books about it. Or that the moon landing was a hoax? I believe there's also a book claims the world was created in seven days. A best seller, too.

Vidic: The point I suppose, is that you shouldn't trust everything you hear, everything you read. What's that your ancestors said? "Nothing is true"?

Desmond: "Everything is permitted."

Vidic: Yes, exactly! It's part of what makes the Animus so spectacular. There's no room for misinterpretation.

Desmond: There's always room.

Vidic: Touché, Mr. Miles²⁹⁰

Este único diálogo já nos permite algumas pontuações para a elaboração da reconstituição histórica dentro da narrativa da série: o espaço da “interpretação” é a justificativa dentro do jogo para a “liberdade artística” com os acontecimentos da série; ao mesmo tempo, retoma a crítica relativista à historiografia, segundo a qual, por não possuímos acesso ao passado e “qualquer um” poder escrever um livro, a História a qual conhecemos é interpretativa.

Esta subjetividade histórica é retomada como justificativa e como fio condutor narrativo diversas vezes, operando sobre uma relativização da documentação e da pesquisa histórica sobre o conhecimento factual dos eventos. Por exemplo, em *Assassin's Creed Unity*, o

²⁹⁰ ASSASSIN'S CREED I. Tempo presente. (grifo nosso)

personagem-historiador Shaun Hastings explica que os verbetes da *Database* (a enciclopédia interna do jogo) disponível ao agente foram escritos por um historiador Templário, e portanto têm a visão de mundo deles. Dessa modo, ele faria anotações criticando e pontuando outro ponto de vista em prol do “equilíbrio” – o que ele faz é de fato “esclarecer” as deturpações dos Templários e apresentar a “verdade”.

A representação sobre passado e o presente na série *Assassin's Creed*, como poderemos ver durante este capítulo, é um processo marcado por um *continuum*, cujas discontinuidades são apresentadas, ora focando certos temas, ora outros. Arremedando estes conteúdos há uma teoria da história que se faz presente e se demonstra explícita em muitos momentos, explicitação esta, que pretendemos aqui demonstrar e articular ao longo deste item com várias passagens dos jogos, entrevistas e depoimentos dos produtores sobre suas maiores preocupações na produção deste conjunto narrativo.

Cada jogo da série *Assassin's Creed* possui uma trama individualizada, mas há uma série de permanências que a atravessam criando uma certa uniformidade e identidade entre eles. Tendo início durante as Terceiras Cruzadas, o conflito entre Assassinos e Templários estará presente em todos os momentos a partir de então, e cada lado assumirá uma posição dentro das relações de sociopoder das várias épocas representadas. É possível dizer que múltiplos tempos históricos distintos são normatizados sob uma estrutura de linguagem videogame que é ao mesmo tempo narrativa e jogável.

Desenvolvido sobre os “jogos principais” da série, a narrativa se separa entre apresentar segmentos no presente, que acontecem em um espaço delimitado e bastante circunscrito, e as incursões no passado, onde os ancestrais tem maior liberdade para explorar as regiões e cidades reconstituídas do passado²⁹¹. A narrativa clássica, o melodrama televisivo e cinematográfico quer que se esqueça que aquilo é uma ficção, seu efeito de realidade impõe-se sobre a *mise-en-scène* objetivamente encenada. Os *games* ainda não possuem a capacidade tecnológica de reproduzir autenticamente pessoas reais, portanto há um abandono parcial dessa prerrogativa. A interface que exige sua interação constante constitui-se também um impeditivo ao lembrar o

²⁹¹ Os “jogos secundários” deixam de lado essa pretensão de verossimilhança ao não apresentar o mundo do presente em segmentos do jogo, e representar diretamente o tempo reconstituído. As demais linguagens utilizadas – animação, filme, quadrinhos e literatura – também deixam de lado o mecanismo narrativo da *Animus* e apresentam a narrativa de acordo com seus próprios recursos. Isto se dá tanto pelo fato dos “jogos principais” trabalharem com a ideia do jogador controlando um avatar que controla outro avatar, como a proposta de trabalhar mais seriamente a reconstituição e a pretensão de verossimilhança no principal produto da série, ao quais todos os demais se desdobrarão e dos quais serão devedores.

tempo todo ao consumidor que se trata de um jogo.

Assim, em *Assassin's Creed* há um esforço consciente de pretender uma verossimilhança e o uso da *Animus* é o mecanismo narrativo para tal fim como por exemplo, ao “pausar” no “mundo real”, no presente, uma *tela de pause* simples é apresentada, mas “pausar” dentro da *Animus* permite acessar uma série de funcionalidades de um computador. Assim, o relacionamento com a interface do *game* é entendido como uma ferramenta, que não interrompe a imersão do usuário. Essa dupla produção de ilusão – que se dá na imersão no presente, e a “reimersão” dentro do espaço histórico da *Animus* pode ser compreendida dentro da chave teórico-analítica de Ismail Xavier, para quem a transparência da realidade (cuja interface é mínima) através da explicitação do ambiente virtual nos espaços históricos, torna opaca a essência representacional desta História.²⁹²

3.1 O Passado “tal como ele realmente foi”

Em certo diálogo entre o protagonista Desmond e o historiador Shaun Hastings em *Assassin's Creed Brotherhood* (2010), quando localizam-se na *villa de Monteriggioni*, transformada em um patrimônio histórico e turístico no jogo, o que pode ser uma crítica a cultura patrimonialista que nega a História como um processo estanque reificado aos museus, demarca também uma linha divisória entre o Outro histórico e o atual presente.

Desmond: So, what do you think of Monteriggioni?

Shaun: This is not Monteriggioni. Monteriggioni existed during the Renaissance. Ask me how the town was in 1554 when it was seized by Florence and I'll tell you.

Desmond: Huh. I figured you'd like it nowadays. Seems not to have changed much.

*Shaun: Exactly. History is the study of change. Change is life. When things become static, it means they're dead*²⁹³.

Monteriggioni, por ter sido preservada historicamente, está “morta”. A História “viva”, nestes termos, é pensada como o “estudo da mudança”, cuja negação da permanência e da uniformidade valoriza a perspectiva da pluralidade que exotifica e aliena o Outro-histórico, apartado de sua existência no presente.

²⁹² XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transferência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

²⁹³ ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD. Tempo presente.

O que podemos observar na análise de uma teoria da História da série é que há uma cisão entre o presente e o passado, e o pressuposto de que se houvesse como acessar integralmente este passado, com uma *Animus*, por exemplo, então teríamos acesso à realidade objetiva. Essa hipótese e pretensão de se alcançar a veracidade histórica são também encontradas em muitas das entrevistas dadas pelos produtores ao longo dos anos sobre cada lançamento da série. Joffrey Yohalem, por exemplo, trabalhou como roteirista para *Assassin's Creed Brotherhood* e afirmou: *"I worked very closely with the historian, anything that is possible historically we allow in the game, we're never going to have anything in the game that history directly contradicts. That doesn't mean we don't imagine events that could have happened"*²⁹⁴. Sobre *Assassin's Creed II*, Gaellec Simard, *designer* das missões afirma que

*Concerning the setting, the biggest challenge we had to overcome was authenticity. Just as with AC1, the Assassin's Creed team wanted to offer the player an experience that was as close as possible to the historical, cultural and architectural facts. For that reason, we worked with architects, historians, linguists and many other academic specialists. This placed huge limitations on our creative freedom but it also fed and inspired it. In the end we struck the right balance and this partly explains what makes Assassin's Creed such a unique series.*²⁹⁵

Em entrevista à *Gaming Illustrated*, o artista conceitual Gilles Beloeil afirma que dada a necessidade de serem precisos historicamente, o time fez muita pesquisa sobre o período em que o jogo tomará lugar. Afirma também que felizmente há muita documentação sobre a Revolução Americana e a população Nativa-Americana. Quando questionado se é difícil manter um equilíbrio entre tornar a história atraente e a preocupação histórica, afirma:

*Take historical events and characters and make them look cool, this is exactly what our job is about. We don't invent a new world but instead we learn how it was at this time and we design it as we think it will fit in the AC world. And yes, we have to find the good balance, because they are both equally important*²⁹⁶.

E continua: "Historical accuracy is something very important in the AC series and we have to stick with it in a certain point. But we are free to bring our own vision in the way we

²⁹⁴ YOUNG, Chris. A critical review: Assassin's Creed and the value of history. IGN. 14 nov. 2011. Disponível em: <<http://www.ign.com/boards/threads/a-critical-review-assassin%E2%80%99s-creed-and-the-value-of-history.206790490/>> Acesso em: 05 jan. 2015.

²⁹⁵ Idem (grifo nosso).

²⁹⁶ GIBSON, Sean. Assassin's Creed Interview: Concept Artist Gilles Beloeil. Gaming illustrated, 05 nov. 2012. Disponível em: <<http://gamingillustrated.com/assassins-creed-3-interview-concept-artist-gilles-beloeil/#>> Acesso em: 07 ago. 2014.

stylize it. It has to fit in the AC world too”²⁹⁷.

O designer-chefe da equipe de produção do jogo, Steven Masters, afirma que houve muita pressão para que deixassem a história “do jeito certo” e fizeram um esforço para tratar os personagens com respeito uma vez que

We have so much information about how these people were thinking, what they were thinking, what they were feeling, how they felt about the Revolution. We were able to portray these characters accurately and give the history the service it deserves.

Em sua opinião, a abundância de conhecimento sobre a era na verdade cria problemas para os produtores do jogo, e portanto, eles escolheram almejar as “áreas cinzas” da história e eventos que não têm uma explicação clara. Sua intenção é a de “reviver a história” e “ir até aqueles momentos e vê-los acontecer através da história escondida atrás da história conhecida”, fazendo todo o possível para imergir o jogador o máximo possível em uma “férias histórica” – uma chance para experienciar a história de uma maneira distinta de ler um livro ou assistir uma aula – encerra: “The power of interactivity allows us storytelling potential for an interesting and compelling way to hear these stories”²⁹⁸.

Em uma das entrevistas, quando perguntado “quanto” os produtores estariam dispostos a mudar o que entendemos como um “fato histórico” para fazer parte da storyline de Assassin’s Creed, o historiador geral da série, Maxime Durand afirma que o entretenimento é o foco principal, por isso, em alguns pontos a concentração na ficção poderia ajudar. Com um personagem principal que também é um Assassino, criaram reviravoltas que fizessem ele participar de eventos históricos. É assim que puderam explicar, por exemplo, a controversa questão de quem atirou primeiro e começou o “Massacre de Boston” ou como os guardas foram mantidos longe de impedir a Festa do Chá de Boston. Afirma ainda que “Havia também limitações técnicas que não permitiram criar cada pedaço da história “perfeitamente”, sendo que algumas concessões tiveram que ser feitas” e conclui que apesar da equipe trabalhando no game ter se esforçado em sua aproximação com a História, o objetivo principal sempre foi – e continuaria sendo – o entretenimento de milhões de jogadores²⁹⁹. Entretanto, ao ajudar no

²⁹⁷ Idem.

²⁹⁸ FRUM, Lary. American history unfolds in 'Assassin's Creed 3'. CNN, 19. oct. 2012. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2012/10/19/tech/gaming-gadgets/assassins-creed-3-history/index.html>>. Acesso em 01 ago. 2014.

²⁹⁹ Idem

marketing de lançamento, tomou orgulho na veracidade histórica do trailer, onde nenhum website foi capaz de apontar algum erro histórico, mesmo no mais ínfimo dos detalhes³⁰⁰.

Por sua vez, o historiador de *Assassin's Creed III*, François Furnstenberg categoricamente coloca que “*You really have the impression of living at the time of the American Revolution*”. Sendo assim, para ele:

*You know, video games are a multi-billion dollar industry and may well replace film and television in terms of popularity with some segments of the population. What I liked about this project was the ability to make history come alive in all its materiality*³⁰¹.

Tal “materialidade” é encontrada na composição audiovisual e na estrutura de regras de jogo que codifica os comportamentos e espaços a serem interagidos, cuja suposta reconstituição se dá através de um ambiente tridimensional que simula um ambiente realista de cidades e personagens históricos “realisticamente”³⁰².

Também retomamos a fala de Raphael Lacoste, trabalhada no capítulo anterior, que afirma o “uso” dos historiadores para garantir a precisão histórica, ainda que submetidos ao processo artístico, no processo de criação da ambientação imaginativa sobre a História encontra paralelos nos parques de diversão temáticos³⁰³. É possível compreender que existe um recorte na chamada busca pela “precisão histórica”, uma cisão que distingue a veracidade pautada em “fatos” e “eventos” (objetos, personagens e acontecimentos) e o conjunto da representação histórica situada na narrativa e no espaço virtual, nos quais o entretenimento é a prioridade. A precisão através dos dados factuais opera em uma funcionalidade de construir a verossimilhança do espaço de diversões e da “estória” contada.

Em algumas conversas opcionais de arquivos de áudio em *Assassin's Creed Unity*, alguns cientistas da *Abstergo* brincam com as possibilidades acadêmicas e de ensino: em uma

³⁰⁰ PLANTE, Chris. ‘Assassin's Creed 3’ Team Historian talks inspirations. **Polygon**, 24 set. 2012. Disponível em: <<http://www.polygon.com/gaming/2012/9/24/3367434/assassins-creed-3s-team-historian-talks-inspirations>> Acesso em: 13 mai. 2014.

³⁰¹ UDEMNOUVELLES. Historian François Furstenberg works on the video game Assassin's Creed III. Disponível em: <<http://www.nouvelles.umontreal.ca/udem-news/news/20121210-historian-francois-furstenberg-works-on-the-video-game-assassins-creed-iii.html>>. Acesso em: 05 jul. 2013.

³⁰² Para Carlos Lima, são o uso de “imagens infográficas”, imagens recriadas matematicamente e codificadas a serem imagens pictóricas. Cf. LIMA, Carlos William Ferreira de. **A construção da imagem realista em jogos de videogame. Um estudo sobre as representações imagéticas nos games de nova geração**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). 2008.

³⁰³ LACOSTE, R. APUD MILLER, M. **Assassin's Creed – The Complete Visual History**. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

delas, um personagem questiona que não sabe como historiadores vendem livros sem piratas, ninjas e zumbis. Em outro discutem por que as memórias vendidas como jogo pela empresa devem ser voltadas a combate, e não à educação. Assim, chegam à conclusão de que até que professores universitários os paguem para saber sobre a "reificação dos significantes de normatividade de gênero na Índia pré-colonial", iriam manter-se no que vende, afinal “*this is business*”, explicitando de forma humorística o caráter mercadológico do produto.

A ousada empreitada de representar a História o mais próximo do que ela “teria sido” frontalmente estabelece um fator de Verdade sobre a reconstituição que jamais pode trazer todos os conflitos e contradições sociais do período, seja por uma escolha estética e em função dos objetivos do jogo, seja por uma impossibilidade de alcançar a totalidade do real. O conhecimento acadêmico ofereceu “grandes limitações”, mas também “alimentou” a liberdade criativa, e no fim, foi possível atingir o “equilíbrio correto”.

Esse passado existe, sobretudo, em sua “materialidade”, como pontua Furnsterberg, mas em detrimento de uma “mentalidade” ou “imaginário” passado. O acesso direto ao passado se dá através da Memória (do antepassado) em sua vivência e observação do momento histórico materialmente (virtualmente) reconstituído. Há nessa perspectiva um paradoxo: a História que só está viva quando seus espaços são vividos e sofrem transformação se contrapõe à reconstituição do passado “como ele foi” “precisamente” representado e simulado.

3. 2 O Acesso a memória do passado

Para Beatriz Sarlo, o passado é sempre conflituoso em sua disputa entre memória e história: “A História nem sempre acredita na memória e memória desconfia de uma reconstituição que não coloque em seu centro os direitos de lembrança (direitos de vida, de justiça, de subjetividade)”. O passado não é convocado por um simples ato de vontade, nem se prescinde dele por exercício da decisão ou da inteligência; pode ser libertador, mas também uma captura do presente: é sempre uma construção, e pode libertar ou escravizar.³⁰⁴

Seguindo uma fórmula parecida, o historiador Peter Burke reafirma a Memória como uma construção do presente sobre o passado, isto é, a *representação de um passado* - não um

³⁰⁴ SARLO, B. **Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva**. São Paulo; Belo Horizonte: Companhia das Letras; EdUFMG, 2007. pp. 11-12.

passado cristalizado ou testemunhos que reproduzem ele tal como foi. À construção dessa memória associam-se lembranças, significados, emoções que dão sentido a rememoração dessas experiências³⁰⁵. Dessa forma, podemos entender *Assassin's Creed* como um produto de conteúdo histórico e uma fonte que permite através do prisma da construção da Memória entender quais são os princípios de seleção e projeção de um sentido à reconstrução de seus passados. Nesse sentido, também nos atemos ao que Burke diz sobre a Memória: “Memórias são afetadas pela organização social de transmissão e as diferentes mídias empregadas”.

Uma de nossas tarefas tem sido demonstrar como o videogame enquanto mídia particular, e estes jogos em específico tratam desta memória. As representações construídas no jogo não podem ser compreendidas como um fenômeno único e apartado de seu meio social. Neste trabalho nos concentramos em uma análise interna das obras, na tentativa de remontar o argumento que transcorre e se altera na montagem deste passado. Mas ele deve ser inserido numa processo mais amplo de reconstrução do passado que Maurice Halbwachs chama de “memória coletiva”³⁰⁶. Uma memória que não é estática, e sim em constante transformação e negociação entre diversos atores sociais. Isso indica as mudanças entre os jogos e sua constante negociação com os consumidores do presente: inalterável, o Passado “tal como foi” não existe mais, mas sua rememoração enquanto produto de Memória deve lidar com as demandas e expectativas dos que o consomem.

Nesse sentido, Michel Pollak afirma que essa Memória, em suas operações com o esquecimento e a lembrança são constitutivas da própria construção da identidade.³⁰⁷ Os jogos da série se localizam em um cenário de memórias e identidades em disputa, cujo trabalho reinterpreta continuamente o passado em torno dos embates travados no presente pelos grupos que reivindicam identidades e legitimidades sobre a memória histórica. Para ele, a referência ao passado funcionaria como elemento de coesão entre os grupos e as instituições de determinadas sociedades, definir seu lugar respectivo e as oposições irreduzíveis.³⁰⁸ Pollak aponta que qualquer grupo social ou instituição, por mais estáveis que possam parecer, de fato tem sua perenidade garantida, uma vez que “sua memória, contudo, pode sobreviver a seu desaparecimento [...] O passado longínquo pode então se tornar promessa de futuro e, às vezes,

³⁰⁵ BURKE, Peter. **História como memória social. Variedades de história cultural**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2000. p. 72.

³⁰⁶ HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. São Paulo: Ed. Centauro, 2004.

³⁰⁷ POLLAK, Michel. Memória, esquecimento e silêncio. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, 1989. p.3.

³⁰⁸ Idem. p 9

desafio lançado à ordem estabelecida”³⁰⁹.

Ao representar alguns dos eventos que tiveram curso durante o processo de Independência dos Estados Unidos em *Assassin's Creed III*, ou na apresentação de espaços, eventos e personagens simbólicos de cada tempo histórico nos vários jogos da série, estas representações fortificam as narrativas coletivas sobre esses momentos. Assim, as fundações e situações históricas se estabelecem como um produto que faz parte de um conjunto de comemorações públicas de acontecimentos, marcantes para essa memória coletiva, junto com outras obras de ficção, como filmes e livros, pinturas históricas e a historiografia transmitida através de instituições escolares, divulgação pública e mesmo dentro do espaço acadêmico. Opera-se, então, uma seleção da lembrança que essencializa e instrumentaliza a memória, dessa forma o esquecimento é evitado, pois relembra-se o passado de acordo com as demandas do presente e objetivos de uma mercadoria, que visa ao entretenimento antes de tudo.

A diferença fundamental entre as produções da série *Assassin's Creed* e as rememorações coletivas de celebrações públicas, então, é que a primeira trata da reencenação de um palco social direcionado a jogadores que o consomem individualmente, guiados através das escolhas decididas pelos produtores. Um estudo de recepção seria muito interessante para definir os diferentes impactos e interpretações que jogadores de diferentes nacionalidades, ou de diferentes regiões têm da reinterpretação dessa memória. Se os consumidores nativos tem uma bagagem de comemorações que os contextualizam, ou então conflitam, com a deste *game*, o que dizer de milhões de consumidores globais que muitas vezes, têm a partir dos jogos da série sua primeira introdução a estas representações?

A preocupação com a verdade histórica, mesmo que submetida à visão artística voltada ao entretenimento, ocupa aqui uma posição privilegiada em nossos interlocutores. A intensa pesquisa histórica feita pretende dar conta de reconstituir o passado o mais próximo tal como “ele foi”. Algumas colocações são especialmente interessantes nesta direção: a “impressão de se viver no tempo” possibilitada pela habilidade do ambiente digital de “tornar a História viva em toda sua materialidade”, entretanto impedida pela limitação técnica que impediu sua recriação “perfeita”. O pressuposto aqui não é que seria impossível alcançar a História tal como ela foi, e sim que foi uma *escolha* submeter ao entretenimento e um *impedimento tecnológico* que forçou a fazer cortes em sua reconstituição virtual.

³⁰⁹ Idem. p. 11

Esse pressuposto encontra fundamento nas perspectivas do sociólogo Pierre Lévy, em que o “virtual” não deve ser entendido como oposto ao “real” e sim oposto ao “atual”. Primeiro por que o espaço virtual é parte intrínseca do real, mas também por que a ideia de virtualidade resgata a ideia de *potência*: isso é, da mesma forma que uma semente é virtualmente uma árvore, em que ela contém a *possibilidade de ser*, o mundo “virtual” dos *games* poderia ser compreendido como *potencialmente* um mundo “atual”³¹⁰.

Entretanto, retomamos aqui a elaboração que Johan Huizinga faz sobre a raiz etimológica da palavra *ludus* que se refere à ideia de *iludere*: dentro do “círculo mágico” dos jogos, onde outras regras (que não as da realidade do mundo social) se realizam e a ilusão se concretiza³¹¹. Essa concretização da ilusão através do mundo virtual cuja potência é se tornar “atual”, tal como a perspectiva de Lévy, corre na mesma direção das declarações dos produtores de terem se esforçado em reconstituir a História, mas terem se limitado diante do objetivo de entreter e da tecnologia: o discurso de verossimilhança histórica da série articula uma ilusão lúdica a um vir-a-ser.

A concepção de história que embasa a série *Assassin's Creed*, assemelha-se àquela defendida pelos historiadores da chamada história metódica ou positivista. Ao acreditarem que os obstáculos para uma reconstrução fidedigna da história sejam apenas de natureza subjetiva (escolha) ou técnica (carência tecnológica), a equipe que produziu os jogos deixa entrever uma noção de que é possível reconstruir a história tal como ela foi. Determina-se então uma perspectiva ideológica e apresentação do conteúdo em uma demonstração em que convive a compreensão da História metódica e positivista do Século XIX em que o “real” é possível de ser alcançado em sua totalidade, possibilitado agora pelo desenvolvimento tecnológico que aparece entre o final do século XX e começo do século XXI, que foi problematizada e sintetizada na afirmação de Bullinger e Salvati, “antes os vencedores escreviam a história, hoje eles a programam”³¹².

Esse conjunto de representações deve ser pensado dentro de uma lógica própria da produção da série, que capitaliza sobre a História para construir uma determinada narrativa articulada à jogabilidade a fim de agradar seus consumidores. A representação “multicultural”

³¹⁰ LÉVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.

³¹¹ HUIZINGA, J. *Homos ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

³¹² SALVATI, Andre J.; BULLINGER, Jonathan M. Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury, 2013.

expressa um posicionamento político que atende demandas de maior representatividade nos *games* e outros produtos da Indústria cultural. Ademais, trazem protagonismos e vozes às “minorias sociais” em meio ao oceano histórico europeu, tomando o “Outro” como rios que desaguam neste mar. Não à toa que em quase todos os jogos (com a única exceção sendo a expansão de *Black Flag*, nomeada *Freedom Cry*) o protagonista é “embranquecido” ou é estritamente um europeu, que em sua posição privilegiada, vê o sofrimento do mundo a seu redor e, por conta de seu esclarecimento, luta contra suas injustiças.

A teoria que alimenta esta ideia centra-se em uma História construída e movida por indivíduos potencializada pela dinâmica interativa imposta ao jogador, cuja excepcionalidade faz transcorrer seu curso. Este é o papel do protagonista, que “conscientizado” pela necessidade do “bem maior”, luta contra a ameaça Templária de limitar as liberdades individuais.

O mecanismo narrativo de acessar às memórias do antepassado para descobrir seus segredos, é uma *Historia Magistra Vitae*: o presente alienado e desprendido de seu passado (exótico) volta-se à História para tirar lições e assim, guiar e controlar o futuro. Este fundamento da historiografia europeia, presente desde a Antiguidade até o século XIX, que orientou suas relações neocolonialistas tem prosseguimento na perspectiva dos produtores em representar “fielmente” a História nestes jogos, em que pesem as ambiguidades do processo, já que em *Assassin's Creed*, a História é a busca pela autenticidade do passado “tal como ele foi”, ao mesmo tempo em que é um “playground”.

4. Assassinos e Templários nos Tempos Históricos

Partindo do drama inaugural ambientado durante a Terceira Cruzada em *Assassin's Creed I*, o enredo da série narra a História através da luta conspiratória permanente entre os “Assassinos” e os “Templários” através de várias temporalidades históricas, incluindo o presente. Representando “ideais” diferentes, cada um dos grupos se insere na dinâmica política de cada momento e espaço histórico e disputam o destino da humanidade em uma batalha por “debaixo dos panos” que a História “oficial” não teria registrado.

Assassin's Creed possui um conjunto de discussões que se integram à construção da mitologia do universo ficcional da série e levantam problemas ao modo pelo qual ideologicamente são representados temas que conformam um padrão às representações históricas e utópicas/distópicas da Indústria Cultural. Através da análise do conteúdo de cada

um dos “jogos principais” da série, chegamos à conclusão de que a representação presente nas múltiplas temporalidades abarcadas pela série de jogos, é composto por dois eixos que se interseccionam: a luta contra a tirania (com a subsequente valorização da liberdade e autonomia individual) e a defesa do multiculturalismo.

Como discutiremos abaixo, essas disputas giram em torno de uma dicotomia narrada pelo melodrama épico da série: a liberdade individual e a pluralidade *versus* a ordem e o controle tirânico. Ambos os lados acreditam que é necessário eliminar a oposição, assassinar figuras que impedem a realização do projeto social de cada organização. Enquanto os Templários acreditam que a solução deve ser uma transformação sistêmica para o controle social, os Assassinos interviriam cirurgicamente para garantir a paz, liberdade e justiça, eliminando os elementos corruptos que pretendem dominar a sociedade.

Essa ontológica oposição entre os dois grupos se apropria e realiza leituras particulares da historiografia que procura explicar a origem deste grupo a partir da realidade histórica. Os “Assassinos” representados no primeiro jogo teriam sido inspirados um grupo de ismaelitas xiitas radicais na Síria e Palestina que cometiam atentados contra grandes figuras do poder político sunita pela disputa do poder temporal. Por sua vez os Templários teriam sido criados a partir dos Cavaleiros Templários, uma ordem militar cristã que é abolida por decreto papal no século XIV.

Os produtores já testemunharam entretanto, que suas principais fontes de inspiração foram o romance esloveno *Alamut* de Vladimír Bartol e o livro *Blitzkrieg to Desert Storm: The Evolution of Operational Warfare* de Robert M. Citino. As origens concretas na História sobre os “Assassinos” ou os “Templários”, entretanto, já são radicalmente transformadas e ressignificadas desde o primeiro jogo da série.

Longe de ser um conflito entre a cristandade e islâmicos, as Cruzadas em *Assassin's Creed* são realizadas pelos dois grupos que querem dominar a Terra Santa, mas não exatamente por crença, ou mesmo razões econômicas. O conteúdo religioso e político do conflito das organizações são expurgados da narrativa, aparecendo poucas vezes como uma referência construtora de verossimilhança, sem qualquer importância para o desenvolvimento da narrativa. Aqui, deixam de lado esse substrato político-cultural, e lutam por abstrações filosóficas de paz, liberdade, além de interesses ideológicos, materiais, mundanos e conspiratórios, os quais são universalizados em todas as aparições subsequentes dessas organizações em outros jogos.

A ausência de religiosidade dos grupos e da narrativa é também uma escolha diante da defesa da multinacionalidade da produção, pois permite que um amplo público consuma o sem quaisquer conflitos com patriotismos, crenças ou preocupações culturais. Trata-se de um produto que procura ser politicamente correto, mesmo com protagonistas sendo assassinos. Os assassinos de *Assassin's Creed* fazem pouca, quase nenhuma referência religiosa, não só ao Islã, muito menos ao secto do qual sua inspiração foi tirada³¹³.

O cerne da filosofia dos Assassinos centra-se em uma frase repetida várias vezes durante a série: “*Nothing is true. Everything is Permitted*”. Este conceito teria origem nas legendárias últimas palavras de Hassan-i Sabbah, suposto primeiro líder do grupo ismaelita. A assertiva foi popularizada no final do século XX pelo livro do anarquista Peter Lemborn Wilson *Scandal: Essays in Islamic Heresy* (1988)³¹⁴ e pela obra de William S. Burroughs *Cities of the Red Nights* (1981)³¹⁵, que reinterpreta a frase à luz da crítica social às instituições resgatando uma suposta radicalidade islâmica *anti-establishment* que *Assassin's Creed* reproduz. Outra fonte é o próprio livro que diretamente inspirou a série: *Alamut*, cujo autor reconheceu grande influência de Fyodor Dostoyevsky, que teria dito em *Os Irmãos Karamazov* (1880) que sem Deus, tudo seria permitido³¹⁶. Finalmente, a datação mais antiga do conceito pode ser encontrada nas reflexões de Friedrich Nietzsche em *A Genealogia da Moral* em suas críticas a negação e superação da Verdade e da Moral constituída³¹⁷.

O que podemos observar em *Assassin's Creed* é a permanência e resignificação própria de linhas de interpretação que relativizam dogmas, são céticos, críticos e muitas vezes niilistas às instituições e processos políticos. Nesse sentido, apontam a uma supervalorização da consciência individual, cujo papel na História é o de se desprender de interesses particulares, em função da luta pela “liberdade” de ser, pensar e agir autonomamente. A supervalorização individual pressupõe a ação de seres esclarecidos pela Razão que não conhecem condicionamentos e determinações sociais, psicológicas e nem mesmo biológicas.

Ainda assim, a “escala cinza” da moralidade é trazida à tona em diversos episódios da série. Vemos, por exemplo, como o vilão final de *Assassin's Creed I* é o líder dos Assassinos,

³¹³ Ao contrário, o líder Al Mualim chega a afirmar que os inimigos o acusam de prometer o paraíso e é interessante que eles continuem achando isso “equivocadamente”

³¹⁴ WILSON, Peter L. **Scandal: Essays in Islamic Heresy**. New York: Autonomedia, 1988.

³¹⁵ BURROUGHS, William S. **Cities of the Red Nights**. Picador, 1981.

³¹⁶ DOSTOIEVSKY, F. **Os Irmãos Karamazov**. São Paulo: Editora 34, 2008.

³¹⁷ NIETZSCHE, F. **Genealogia da moral: uma Polêmica**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

ou então a colaboração dos Templários com a Revolução em *Assassin's Creed III*, incluindo o posicionamento contra a escravidão. Vemos também essa relativização, pontualmente, em *Assassin's Creed IV: Black Flag*, e na inversão de posicionamento do protagonismo em *Assassin's Creed Rogue*, onde o jogador deve combater os Assassinos, inimigos do jogo. Os borrões cinzas na escala da moralidade é incentivada pelos produtores, como indica a posição do artista Khai Nguyen, para quem o conflito entre as ideologias foi fundamental desde o primeiro jogo da série, especialmente com o cuidado dos produtores tiveram em “não pintar de preto e branco” as Cruzadas, ou seja, associar Assassinos e Templários aos caminhos religiosos de cada ordem.³¹⁸ Já Jean Guesdon reitera que a perspectiva plural aparece ao definir os “alvos” não por suas posições políticas no conflito, mas por conta de sua aliança com os Templários³¹⁹.

Há um “sistema de ironia e paradoxo” apontado por Matthew Miller, autor de um dos livros da série, que descreve a organização dos Assassinos como um “grupo de mulheres e homens que se juntam para promover paz e liberdade, mas matam como meios para um fim”. Ele os descreve como combatentes contra aqueles que controlariam a humanidade e imporiam regras, mas se prendem a tradições. Essa “divisão filosófica” entre ambas organizações ecoa através de cada época da história e onde a série encontra seu sucesso: no *playground da história*³²⁰.

Em entrevista ao *DigBoston*, o roteirista Matt Turner e o historiador Maxime Durand defenderam os Templários e negaram que sejam “verdadeiros vilões”. Turner afirma que uma das questões da série são as escalas de cinza da moralidade e, por isso, os Templários não poderiam ser entendidos como “malvados”, mas sim como um grupo que possui meios diferentes para o mesmo fim que os Assassinos. Durand se coloca mais enfaticamente: os Assassinos não são exatamente heroicos, afinal, esfaqueiam pessoas pelas costas – a distinção entre eles se dá na questão da “ideologia” e da “liberdade versus regularidade”³²¹.

A postulação da relatividade entre os dois grupos, inclusive, é materializada cinicamente no “livro da *Abstergo*”, produto “Templário” que a produtora *Ubisoft* lança junto a *Assassin's*

³¹⁸ NGUYEN apud MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

³¹⁹ GUESDON apud MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

³²⁰ MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

³²¹ CLANCY, Sean. The Pursuit of Life and Liberty In Assassin's Creed III. *Paste Magazine*, 5 oct. 2012. Disponível em: <<http://www.pastemagazine.com/articles/2012/10/assn-hist-101-the-pursuit-of-life-and-liberty-in-a.html>> Acesso em 6 ago. 2014.

Creed Unity. O autor (fictício) da obra vendida em 2014 constrói críticas sobre a lógica de assassinato da jogabilidade dos Assassinos e aponta que estes não existiriam sem seus opositores. Aponta também que seu “credo” existe como aliviador da consciência quando estes matam; como o “se esconder em plano aberto” avança a ideologia de que os Assassinos são parte do povo comum e que “Não comprometer a Irmandade” significa: “*This tenet provides an unshakable unity, one that puts the Brotherhood above all other commitments and ideals, before country, law, and even family. It allows the Assassins, forced to operate in the shadows, to feel a sense of community*”³²². Outras aparentes contradições são listadas como 1) Os Assassinos procuram promover a paz, mas cometem assassinato. 2) Os Assassinos procuram abrir as mentes dos homens, mas requerem obediência às regras. 3) Os Assassinos procuram mostrar os perigos da fé cega, mas praticam eles próprios.

Este produto, assim como várias estratégias de muitos dos discursos dentro do jogo, pressupõe uma certa autoconsciência da produção concernentes às limitações e contradições ideológicas construídas na representação da série. De certo há um ceticismo persistente nos vários jogos quanto às intervenções combativas de movimentos populares e um relativismo essencialista que enxerga a violência como inerentemente errada, independentemente de seu contexto, mesmo em processos revolucionários. O que o roteirista Matt Turner tenta igualar como procedimentos diferentes para um “mesmo fim”, entretanto, não se sustenta em um olhar mais preciso sobre as construções ideológicas da série. Apesar de ambas as organizações serem adeptas da violência e do assassinato, o projeto social de cada uma delas é radicalmente diferente: os Assassinos vislumbram um liberalismo em que cada um é dono de si e cuja consciência não é presa por nenhum senhor, enquanto a prática de transformação sistêmica dos Templários, seja através da Guerra, da Igreja, do Estado ou da Economia pretende um controle paternalista sobre a população, em sintomática expressão de uma posição anti-instituições.

Deslocando o conflito para além dos limites dos tempos representados, o fluído posicionamento dentro das disputas políticas, enxergadas com um ceticismo anacrônico, estabelece um modelo de compreensão das temporalidades em que a “História é a história da luta da liberdade contra a tirania”.

A principal divisão entre ambos os grupos, entretanto, é postulada pela construção de uma “linha da amizade”, que define quem são os aliados e os inimigos a serem combatidos,

³²² GOLDEN, Christie. **Abstergo Entertainment – Employee Handbook**. Insight Editions, San Rafael, California: 2014.

uma lógica própria da conjuntura moderna da lógica bélica e é internalizada nas regras do jogo. Para compreender a institucionalização da violência em *Assassin's Creed*, é necessário contextualizá-la dentro do gênero de *Jogos de Performance* de Ação: o mecanismo de combate e destruição de avatares inimigos é um mecanismo popular dentro da indústria, e a relação entre sua representação e a violência no “mundo real” têm sido enfrentada pela comunidade (jogadores e produtores) desde a década de 1990. E neste sentido, em um produto que estabelece uma estrutura de regras onde a violência é institucionalizada, impôs a esses produtores, que se posicionam como “multiculturais”, e em certo limite, politicamente corretos, a necessidade de justificar, problematizar e ideologizar esta agressividade a fim de sua apresentação da História não poder ser acusada de endossar que a matança é o caminho propulsor do processo histórico.

No papel de Assassinos ao longo de quase todos os jogos da série, o *gameplay* demarca como “alvos” aqueles que podem ser assassinados sem peso à consciência, como soldados e conspiradores tiranos, punindo o jogador caso ele – acidentalmente ou não – mate um “inocente”. Essa lógica militar contemporânea distingue entre soldados e civis aqueles a quem a prática da desumanização e da violência institucionalizada podem ser aplicadas sem maiores consequências. Nesse sentido, dentro das regras de controle do jogo, assassinar “civis” incorre em penalidades ao jogador, enquanto os “inimigos” (pertencentes aos exércitos de quaisquer grupos históricos estejam em disputa seja de Ricardo Coração de Leão e Salah Al'Din, entre *Patriots* e *Redcoats*, ou entre soldados girondinos e jacobinos), são obstáculos “humanos” reificados cuja existência é impeditiva ao projeto social a ser assegurado pelo jogador.

A análise transversal da série, então, permite observar dois eixos que orientam e condicionam suas representações narrativas: em um extremo, a ideia de tirania e controle social vinda de poderosos e opressores; no outro extremo, a valorização da liberdade e autonomia individual, e a perspectiva multicultural. Variavelmente entre os jogos, elas se articulam, mudando em importância e foco, mas estão sempre presentes, mesmo quando não estão explicitadas. Abaixo, dividiremos em dois eixos de discussão para apresentar as questões discutidas na série: a Tirania versus a Liberdade e o Multiculturalismo.

5. A moralidade da política – Tirania *versus* Liberdade

A construção da “vilania” – no decorrer da série - centra-se na criação do Outro-Inimigo na imagem dos Templários e de outros grupos de homens e mulheres corruptos. Estes

antagonistas carregam uma série de atributos que ao mesmo tempo dão conta de seus projetos políticos de controle e da corrupção recorrente, o que os leva a serem tratados na narrativa como personagens que merecem o assassinato.

Dentro do conjunto de estratégias para construir o senso de vilania da Ordem dos Templários dentro da narrativa fictícia da série, podemos destacar a associação de suas intenções a alguns personagens históricos que cometeram atrocidades ou atos contra a liberdade. A proximidade dos que desejam *impor a ordem para alcançar a paz* e o poder estabelecido como vencedor em acordo com o cânone historiográfico também cumpre o papel de remontar uma verossimilhança. No primeiro jogo da série, são Nove os alvos principais de Altaïr, sendo o Décimo seu próprio mestre. Unidos em prol de construir um objetivo em comum, a “libertação da Terra Santa” de sarracenos e cruzados, Templários e Assassinos se encontram dentro dos postos de ambos os lados do conflito, sendo uma espécie de terceiro e quarto poder que os transcende e tem ideologia própria.

No primeiro jogo, *Assassin's Creed I*, Al Mualim, líder dos Assassinos explica que os alvos devem ser analisados: *“Some do ill out of ignorance or fear. These men can be saved. Others suffer from corrupted wills, their minds poisoned and twisted. These men must be destroyed”*³²³. O significado da ação ou do assassinato não viria do ato único, mas o contexto em que é feito, que gera consequências. O sentido dessa matança seria libertar as massas do controle de líderes “venenosos”, sem os quais a “Paz” seria alcançada. Apesar de não poder haver Paz sem a Autoridade, Al Mualim afirma que

*Leaders will always find ways to make others obey them. And that is what makes them leaders. When words fail they turn to coin. When that won't do, they resort to baser things: bribes, threats, and others types of trickery.*³²⁴

Liberar a sociedade deste tipo de corrupção é fundamental para o projeto dos Assassinos. Em outro diálogo, o protagonista Altaïr conclui: *“Where as we would dispel the illusion, they would use it to rule”*³²⁵. Em outro momento, Altaïr afirma não ser simpático à “política”, seu aliado o ilumina *“But surely you realize your every action shapes the course of this land's future. You are a politician too... in your own way”*.

Entretanto, o projeto de esclarecimento como remédio para a corrupção da sociedade é

³²³ ASSASSIN'S CREED I.

³²⁴ Idem.

³²⁵ Idem.

também a intenção de Vidic, líder dos Templários no presente, como indica o seguinte diálogo:

Vidic: Your ancestors almost had the right idea, Mr. Miles. If the deaths of a few people... evil people, no less... could save the lives of thousands more, well... it seems a small sacrifice. They didn't go far enough! To do use a rather tired analogy, corruption is no different than cancer. Cut out the tumors, but fail to treat the source and... well you're buying time at best. There's no true change to be had, without comprehensive, systemic intervention.

Desmond: Chemo for the masses.

Vidic: Education... re-education, to be more precise. But it's not easy. And it doesn't always take³²⁶.

Muitos dentro do conjunto de vilões templários partilham do mesmo princípio esclarecedor e disciplinador, “salvando” e conduzindo as massas através da violência, enquanto os Assassinos operam dentro de intervenções cirúrgicas contra o “câncer” – este diálogo explicita essas diferentes posições, onde os vilões pretendem a mudança estrutural, a intervenção sistêmica, através da tomada do Estado ou da Educação, enquanto os heróis colocam-se a eliminar o elemento corruptor ao desenvolvimento social. A aproximação entre Assassinos e Templários é também explicitada pelo próprio jogo quando se revela que o líder dos Assassinos é na verdade o grande vilão e deseja como um líder, atingir a paz através do controle. Desta revelação, o diálogo entre Altaïr e Ricardo Coração de Leão postula a mudança de direção do protagonista e da luta dos Assassinos a partir deste momento:

Richard: This is what you fight for? Peace? Do you see the contradiction?

Richard: The people know not what they want. It's why they turn to men like us.

Altaïr: Then it falls to men like you to do what is right.

Richard Nonsense! We come into the world kicking and screaming, violent and unstable. It is what we are. We cannot help ourselves.

Altaïr: No. We are what we choose to be³²⁷.

Al Mualim, utilizando o artefato mágico do *Pedaço do Éden* escraviza os Assassinos, obrigando Altaïr a assassiná-lo. Assim, nos momentos finais de *Assassin's Creed I*, a “Violência”, compreendida por sua essência contraditória, desloca a busca da “Paz” pela essência da Liberdade individual. O projeto transformador da sociedade dos Assassinos passa nos jogos seguintes, a lutar contra todo tipo de controle e tirania, focando no esclarecimento de indivíduos, não mais em um projeto social.

Em *Assassin's Creed I*, a jornada de Altaïr começa pelo seu descrédito aos princípios do

³²⁶ ASSASSIN'S CREED I.

³²⁷ Idem

clã e sua falta de sabedoria para compreender o conceito. Por isso, fora deposto em sua hierarquia e passou o jogo todo em busca da sua compreensão, até que seu mestre perverte a ideia: como nada é verdade, enquanto as pessoas tiverem livre-arbítrio, não poderá haver paz, uma vez que escolheriam viver em ilusão proposta por líderes ambiciosos. O protagonista escolhe então a liberdade de escolher, mesmo que seja a decisão de “optar por uma ilusão”.

O dilema se transforma um pouco no enredo de *Assassin's Creed II*. Baseada na vingança de Ezio sobre os Templários, responsáveis pelo assassinato de sua família, a narrativa coloca o jogador efetuando o assassinato não mais para garantir a Paz, mas para impedir que os indivíduos sejam governados por tiranos controlando o Estado ou a Igreja. Não se trata de uma crítica ou mudança estrutural contra as instituições – compreendidas como opressoras – *mas sim contra homens que a corrompem*.

Assim, em Florença, enquanto a população clama por *Libertà* de um lado temos Lorenzo di Medici, governante justo, contra a família Pazzi, mesquinhos e gananciosos; no ambiente religiosos, Savaranolla e Rodrigo Borgia, representando o fanatismo religioso e a corrupção eclesiástica respectivamente, em contraste a padres humildes e pessoas sendo oprimidas pelo dogmatismo religioso. As manifestações populares são compreendidas como expressões do pão e circo (como o Carnaval em Veneza), uma turba irracional (como a execução de Savaranolla) e impossíveis de se lidar. O único farol que compreende e pode lidar com as contradições das pessoas comuns é o próprio protagonista Ezio, controlado pelo jogador, que intervêm como seu guia para longe do medo e em rumo à realização da autonomia.

Ezio: Silenzio. Silenzio. Twenty-two years ago, I stood where I stand now – and watched my loved ones die, betrayed by those I had called friends. Vengeance clouded my mind. It would have consumed me, were it not for the wisdom of a few strangers, who taught me to look past my instincts. They never preached answers, but guided me to learn from myself. We don't need anyone to tell us what to do; not Savonarola, not the Medici. We are free to follow our own path. There are those who will take that freedom from us, and too many of you gladly give it. But it is our ability to choose – whatever you think is true – that makes us human... There is no book or teacher to give you the answers, to show you the path. Choose your own way! Do not follow me, or anyone else³²⁸.

Ao final de *Assassin's Creed II*, o papa Alexandre VI (Rodrigo Borgia) é confrontado por Ezio como o grande vilão, reforçando a permanência cultural da visão negativa sobre seu

³²⁸ ASSASSIN'S CREED II.

papado. Uma vez que a série se vangloria por se manter presa às datas e eventos históricos, ao começo da sequência, o jogador não assassina o arqui-inimigo e escapa do Vaticano. A justificativa da narrativa é a da *escolha*: sempre deve existir a opção de escolher, e matar um homem não solucionaria nada, uma vez que a família Borgia continuaria com grande influência. A consequência desta escolha, entretanto, é a destruição da base dos Assassinos em Montereionni, e a morte de seu tio – justificando assim os assassinatos, que ao se isentar de eliminar o elemento corruptor, pode voltar a causar mal aos demais.

Essa contradição entre “matar um homem não solucionaria nada” e a própria narrativa jogável da série que coloca o assassinato de figuras que estão no epicentro da corrupção social é resolvida temporariamente na série (até *Assassin's Creed III*) com um deslocamento na relação entre “líderes” e movimentos populares em uma busca de transformação das *estruturas da tirania*. “Um verdadeiro líder empodera seus liderados”, afirma Ezio, enquanto passa a recrutar novos Assassinos, inimigos do Estado para a “liberação” de Roma.

Em *Assassin's Creed Brotherhood*, o jogador protagonizando Ezio continua a se relacionar com personagens clássicos da representação renascentista como Leonardo da Vinci, Galileu Galilei, Nicolau Copérnico e Nicolau Maquiavel, considerado homens geniais, à frente de seu tempo, por suas visões humanistas e científicas. O maior embate é com Maquiavel, líder dos Assassinos em Roma, ao qual Ezio ensina o conceito da *Virtu* e o inspira a escrever um livro sobre ele. Enquanto o autor de *O Príncipe* é cético contra o povo e afirma que tentar os orientar é “tentar construir na areia”, um dos mecanismos da jogabilidade permite que o jogador resgate pessoas sendo oprimidas pelos soldados dos Borgia e conceba autonomia a eles contra a tirania, os tornando Assassinos e premiando o jogador com acesso a novos mecanismos de jogo (as pessoas resgatadas passam a colaborar com o jogador, pois são passíveis de serem convocados para atacar inimigos quando desejado).

Em *Assassin's Creed Revelations*, Ezio visita Istambul tomada dos Bizantinos há décadas, estes apoiados pelos Templários, que armam a resistência em uma milícia autoritária e violenta. Por sua vez, Ezio alia-se ao Príncipe Suleiman, líder considerado sábio e humanista. A tirania templária infiltra-se entre cristãos e muçulmanos, em uma “ideologia mundial” que o personagem Odai Dunqas afirma ser “*peace through enforced order and stability*”. Outros vilões afirmam a necessidade de uma “mão firme” para guiar a humanidade como “um só corpo”. Em contraste, o conflito interno do protagonista Desmond, no presente, gira em torno da necessidade de “crenças” terem de vir junto com a “compreensão”, não a imposição. E Ezio

advoga a necessidade da liberdade, mesmo que ela seja “bagunçada”, e que somente voluntários ao *struggle* devem-se juntar a causa, nas várias *sidequests* que envolvem o recrutamento de “pessoas comuns” pela “luta pela liberdade”.

Este recrutamento e esta luta pela liberdade fundamentar-se-ia no conceito do *Nothing is true, everything is permitted*, evocado em muitos momentos como mantra dos Assassinos, que se organizariam como uma força às “sombras” da sociedade, para lhe trazer a “luz” – a libertação do indivíduo das opressões morais ou legais da tirania, o faria agir como um novo agente do esclarecimento. Abaixo, citamos o ritual de iniciação à ordem dos Assassinos que ocorre já no final da narrativa de *Assassin’s Creed II*:

*Mario: Laa shay'a waqi'un moutlaq bale kouloun moumkine.
These are the words spoken by our ancestors – that lay at the heart of our Creed.
Machiavelli: Where other men blindly follow the truth, remember...
Ezio: ...Nothing is true.
Machiavelli: Where other men are limited, by morality or law, remember...
Ezio: ...Everything is permitted.
Machiavelli: We work in the dark to serve the light. We are Assassins³²⁹.*

E ao final de *Assassin’s Creed Revelations*, um diálogo entre o protagonista e sua companheira elabora sobre a substituição da doutrina para uma “observação da natureza da realidade” que relativizaria as verdades dos tempos históricos em prol da luta essencial da humanidade pela liberdade.

*Ezio: Nothing is true, everything is permitted.
Sofia: That is rather cynical.
Ezio: It would be if it were doctrine. But it is merely an observation of the nature of reality. To say that nothing is true, is to realize that the foundations of society are fragile, and that we must be the shepherds of our own civilization. To say that everything is permitted, is to understand that we are the architects of our actions, and that we must live with their consequences, whether glorious or tragic³³⁰.*

A luta popular pela liberdade política encontra sua expressão máxima e também seu fim em *Assassin’s Creed III*, dentro do contexto estadunidense. O protagonista nativo-americano Connor se posiciona ao lado dos colonos revolucionários contra a tirania imposta pelos britânicos, contra um possível controle futuro dos Templários sobre a nova nação. Define, dessa

³²⁹ ASSASSIN’S CREED II.

³³⁰ ASSASSIN’S CREED REVELATIONS.

maneira, que sua luta é contra uma *notion*, não uma *nation*³³¹. O sonho da liberdade – expressado tanto nos Assassinos, quanto no “sonho americano” – é entretanto, posto à prova e desiludido, quando os indígenas são expulsos de suas terras e os negros continuam a ser escravizados. Os patriotas, como afirma o também protagonista e vilão Haythan Kenway, não desejavam nada além do avanço de seus próprios interesses, embora dissessem agir em nome do povo. Em *Assassin's Creed III*, Connor rompe com muitos dos conselhos de seu Mestre Assassino e segue seu próprio caminho, também se afastando com as lideranças Patriotas durante o curso da Revolução.

Já *Assassin's Creed III: Liberation*, foca na Assassina negra e liberta Aveline de Grandpré, cuja principal luta política se dá no campo da libertação da exploração negra em New Orleans e em um sítio Templário no México. Na trama, observamos sua disposição de afirmação de sua individualidade ao encarar seu próprio conflito de identidades entre dama da sociedade, negra (ex) escravizada, e Assassina contra o projeto de controle Templário e contra seus próprios tutores³³².

Em ambos os jogos, seja a luta contra o poder político totalitário ou sob a valorização multicultural, a perspectiva é sempre tencionada em direção à autonomia e à liberdade dos indivíduos. Isso também é observável em *Assassin's Creed IV: Black Flag*, o protagonista pirata Edward Kenway busca por todo seu percurso glória, riquezas e fama, seja para estabelecer uma “República Pirata”, seja para garantir o melhor para as pessoas. Quando questionado por Mary Kidd sobre que democracia ele quer, ele responde: a que “cada um possa fazer o que quiser”; quando seu aliado Adéwale se entristece por ele não se importar com causas maiores que a sua, diz que a resposta para melhorar a cidade de Nassau é através de *wealth and power, not politics*³³³. Quando ele finalmente percebe que sua individualização tem o afastado de todos próximos a ele, se alia aos Assassinos para impedir que os inimigos não obtenham um poder que destrua esta mesma individualidade e liberdade. Sua reconciliação com o mundo ocorre no final da história, quando reencontra a filha e volta à Inglaterra, a fim de reconstituir uma família. Esta ideia fundamentada na associação não política, mas sim afetiva entre indivíduos que

³³¹ Referendando, assim, que sua luta é contra a *noção* de tirania, imposta seja pela Inglaterra ou pelos Templários, mas não contra uma nação específica.

³³² A personagem Aveline, nascida escravizada, é liberta por seu pai, um negociante branco, e posteriormente treinada pelos Assassinos. Isso dispõe três *personas* que alteram a jogabilidade: ela pode assumir o papel de dama da sociedade, escrava e Assassina, alterando a movimentação e as ferramentas dispostas.

³³³ É interessante observar o quanto o discurso se aproxima à concepção de Adam Smith, para quem o melhor para sociedade é que cada indivíduo busque a maximização de seu bem-estar. Cf. SMITH, Adam. **A riqueza das nações (v.1)**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.

sobrevivem ao mundo e que se reconhecem no reencontro com o núcleo familiar, é o fator que dá sentido à história de Edward Kenway.

O último movimento de deslocamento central da questão acontece no retorno ao Velho Mundo em *Assassin's Creed Unity*. Aqui, a Revolução Francesa é encabeçada pelos Jacobinos que são, em sua maioria, membros da Ordem dos Templários. Eles se aproveitam da insatisfação popular diante da fome e das más condições parisienses para radicalizar um processo que poderia ser pacífico e mais ordenado. Quando o protagonista Arno, questiona se não é válido lutarem por “Liberdade, Igualdade e Fraternidade”, seus aliados respondem que sim, entretanto, enquanto os Templários auxiliavam os Jacobinos, Mirabeau, líder dos Assassinos, estava em correspondência secreta com os Girondinos e Luís XVI.

O multiculturalismo, neste último jogo, é abandonado e o enredo narra a radicalização tirânica de um movimento que culmina no Terror de Robespierre, que decapita o Rei e instaura uma Nova Ordem, na qual quem “tem o dinheiro, tem o poder”³³⁴. Nesse sentido, embora não seja mencionado, o conceito de “capitalismo” está subentendido na trama, e, por isso, veio a ser explorado na sequência da série. O regime de tirania imposto por Robespierre e pelo outro líder Templário é encerrado pelo protagonista, mas a transformação sistêmica anunciada há muitos jogos finalmente têm seu curso.

O discurso final de Arno, decepcionado pelas manipulações e artimanhas de ambos os lados, retoma e reforça a necessidade da autonomia em relação aos “ideais” que “facilmente” se tornam dogma.

Arno: The Creed of the Assassin Brotherhood teaches us that nothing is forbidden to us. Once, I thought that meant we were free to do as we would. To pursue our ideals, no matter the cost. I understand now. Not a grant of permission, the Creed is a warning. [...] Ideals too easily give way to dogma. Dogma becomes fanaticism. No higher power sits in judgment of us. No supreme being watches to punish us for our sins. In the end, only we ourselves can guard against our obsessions. Only we can decide whether the road we walk carries too high a toll. [...] We believe ourselves redeemers, avengers, saviors. We make war on those who oppose us, and they in turn make war on us. We dream of leaving our stamp upon the world [...] even as we give our lives in a conflict that will be recorded in no history book. All that we do, all that we are, begins and ends with ourselves³³⁵.

Encerra postulando a essencialização do indivíduo, que não só deve ser livre dos dogmas

³³⁴ ASSASSIN'S CREED UNITY

³³⁵ Idem. (grifo nosso)

e ideais históricos, como cuja existência encerra-se em si mesmo. Essa libertação contra os ideais que podem ser corrompidos também aparece em *Assassin's Creed Rogue*, lançado em conjunto com *Unity*, em que o protagonista se decepciona e passa ao lado Templário contra um grupo de Assassinos inconsequentes que causam milhares de mortes em nome da “liberdade”.

Finalmente, em *Assassin's Creed Syndicate*, há muitos anos os Assassinos haviam sido expulsos pelos Templários que governam a Londres Vitoriana através de donos de fábricas e membros de gangues. Apesar de alguns trailers do jogo terem anunciado um tom crítico ao sistema, com frases como “*When you steal from the rich it's criminal. But stealing from the poor? That's capitalism*”³³⁶ e “*A classe trabalhadora segue suas vidas, sem consciência da máquina que os controla... Melhor acordá-los, não?*”³³⁷ em um tom bastante denunciativo, a narrativa do jogo não desenvolve tal prerrogativa. O que os protagonistas Jacob e Evie Frye combatem é Crawford Starrick, um Templário industrial com atitude paternalista e tirânica sobre “seus” trabalhadores. Paulatinamente os líderes Templários monopolistas vão sendo substituídos por burgueses que são parte do “povo”. A fundamental diferença ainda reside na chave da tirania moral: os burgueses Templários maltratam seus trabalhadores, forçam trabalho infantil nas crianças e aterrorizam a população através de jagunços, enquanto a limpeza moral através do assassinato garante que os “novos” burgueses estabeleçam uma sociedade mais humana.

Ambas noções de “Liberdade” e “Tirania” nunca alcançam um estatuto de conceitos explicativos e programas políticos. São palavras utilizadas associadas a certos comportamentos e visões de mundo. Por um lado, a liberdade dos Assassinos está do lado do direito do indivíduo de pensar e agir por conta própria, livre de dogmas, ideologias e controles políticos, religiosos e econômicos. Por outro, a tirania à qual os Templários são associados liga-se ao uso destas supracitadas ferramentas de controle.

As noções de “visão sistêmica” dos Templários e de “intervenção cirúrgica” dos Assassinos, aparentam concepções diferentes sobre o social, como visões “de cima” e “de baixo”, “totalizante” e “individual”. Consecutivamente esta tirania aparece em grupos oligárquicos conectados ao poder institucional (a Igreja ou o Estado) em oposição aos

³³⁶ ASSASSIN'S CREED SYNDICATE - THE TWINS: EVIE AND JACOB FRYE TRAILER [EUROPE]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zMjIUG8Nkaw>> Acesso em: 20 dez. 2015.

³³⁷ ASSASSIN'S CREED SYNDICATE - TRAILER DE ANÚNCIO [LEGENDADO]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dZWogqaOrIE>> Acesso em 20 dez. 2015.

indivíduos que desejam manter suas mentes e corpos libertos de controle.

A polarização melodramática entre “tirania” e “liberdade” também reproduz consensos na historiografia tradicional e posiciona os Assassinos do lado de grupos políticos que “venceram a História”, quando estes se conformam aos estatutos historiográficos e culturais de avanço progressivo do curso teleológico.

A tirania, então, aparece como um atributo *moral* de homens corruptos, não como expressão determinada por interesses, disputas e projetos políticos, e sim como projeto ideológico que nega os direitos individuais e concebe os humanos como naturalmente necessitados de ordem e controle. Esta perspectiva é vilanizada e colocada sob o signo do “mal” ao passo que os Assassinos, defensores da liberdade e da individualidade, são colocados sobre a esfera do “bem”, ainda que precisem realizar assassinatos, um “mal menor” para o “bem maior”. As esferas da tirania, individualidade, justiça ou liberdade não são pensadas em termos históricos ou estruturais, mas sim moralmente universais.

Esta construção não é particular a *Assassin's Creed* nem de jogos eletrônicos: na última década, um número grande de distopias voltadas ao público jovem, como *Jogos Vorazes*, *Divergente*, assim como filmes de tema “histórico” mais conservadores, como *300* e *Fúria de Titãs* concebem a luta de tal liberdade contra a tirania moral um fundamento de suas narrativas. Também não é coincidência que o “antiterrorismo” e a defesa da “liberdade” apareçam nos discursos imperialistas, sobretudo dos Estados Unidos, estabelecendo uma permanência, ainda que muito mais sofisticada, das construções ideológicas nacionalistas de “invenção do inimigo”.

A crítica construída a respeito das disputas políticas e ideologias coloca-se em um espaço neutro de esclarecimento, e entretanto, o conteúdo não corresponde à forma interativa: não há espaço na jogabilidade para questionamento dos alvos ou das missões e decisões escolhidas – mesmo que a contradição seja explicitada, cabe ainda ao jogador desempenhar a “missão”, tal como um soldado que não questiona suas ordens, obedecendo aqui não a uma hierarquia militar, mas à hierarquia das estruturas de regras de jogo, que definem de antemão o caminho a ser seguido. A “autonomia” e “liberdade” do jogador fixa-se no *como* fazer, não n’o *que* fazer. A ironia realiza-se por completo com a representação do Presente, em que a fictícia *Abstergo Entertainment* é uma empresa que faz jogos sobre a História para alienar seus consumidores dos problemas reais, em analogia à própria *Ubisoft* e à limitação endógena da produção de mercadorias pela Indústria Cultural que incentiva a crítica, explicita a alienação, permite uma

interatividade análoga a uma “democracia de consumo”, e entretanto, enclausura a possibilidade de decisão e participação política em um *game* que não rompe com essa dada alienação.

A evidência que atesta as hipóteses do posicionamento acrítico e da “linha da amizade” é um jogo da própria produtora: *Assassin's Creed Rogue*. Este jogo inverte os papéis e coloca o jogador no controle de um protagonista inicialmente Assassino, mas após sentir-se traído pela organização, foge e é acolhido pelos Templários. O jogador é então apresentado ao mesmo conjunto de regras, mecanismos e objetivo dos demais jogos, os adversários são também vilanizados e os alvos são marcados como tal para alívio de consciência. Assim, o paradigma do “bem” e do “mal”, em seu espelho, comprova a lógica que fundamenta estes jogos: a missão dada pela organização deve ser executada com alto desempenho e o Inimigo deve ser destruído por um “bem maior”, relativo à proposta de cada jogo, que determina as condições que deve ser feito, a despeito da possibilidade de escolhas do jogador.

6. Multiculturalismo

Para Renato Ortiz, embora integrados num mercado global, o mundo não tem nada de homogêneo, possuindo diferentes conjuntos de unidades sociais, como nações, regiões, tradições, civilizações, etc. O autor aponta uma transformação histórica desde o Iluminismo em que a tentativa da construção de “idioma universal” passa a ser substituído pela valorização da riqueza da pluralidade cultural³³⁸.

O “multiculturalismo” é o principal parâmetro de representação histórica em *Assassin's Creed*. Através deste posicionamento, os produtores almejam um lugar social neutro, cuja própria pluralidade cultural reivindicada poderia apresentar-se sob uma ótica racional, humanista e universal: a *História tal como ela foi*. Também se trata de uma crítica às instituições de poder que tiranicamente tentaram oprimir e controlar os indivíduos humanos.

A afirmação de que o jogo seria “Inspired by historical events and characters, this work of fiction as designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs” foi substituída em 2015, pela frase “Inspired by historical events and

³³⁸ ORTIZ, Renato. **Universalismo e diversidade: contradições da modernidade-mundo**. São Paulo: Boitempo, 2015.

characters, this work of fiction was designed, developed, and produced by a multicultural team of various beliefs, sexual orientations and gender identities". A transformação é o marco desta postura. Em entrevista ao portal Eurogamer, o diretor criativo Marc-Alexis Côté relata uma discussão com a equipe de produtores, na qual concluíram que a afirmação no início de cada episódio não era “inclusiva o bastante”. Ele credita essa mudança ao número de escritores trabalhando neste jogo que aumentou bastante em relação ao primeiro *Assassin's Creed*:

It felt like when we first wrote that for AC1 it was something that was very inclusive. But I've had the chance to work with more than 12 different writers on Syndicate. At one point, one approached me and said that we were not embracing diversity fully enough³³⁹.

Entretanto, investigamos os agentes envolvidos nas produções de todos os jogos da série, sobretudo os “escritores”, ao qual o diretor menciona ser um dos fatos relevantes de mudança do *statement* da série, mas também diretores, diretores de arte, animadores e programadores e cruzamos os diversos jogos com os envolvidos, e não chegamos a nenhuma determinação de que são de fato um time multicultural - sobretudo, são em sua grande maioria, do sexo masculino e canadenses. No cruzamento das perspectivas multiculturais e históricas com os agentes de criação, também não há nenhuma evidência que alguns membros específicos fossem responsáveis pelos recortes e diferenças, mesmo quando a equipe de criação residiu na Bulgária (*Ubisoft Sofia*, responsável por *Assassin's Creed III: Liberation* e *Assassin's Creed Rogue*), em que a equipe é quase completamente distinta.

Nas seções abaixo realizamos um recorte temático entre os “jogos principais” da série em ordem de conduzir as discussões de como são realizadas as representações multiculturais: O Orientalismo em *Assassin's Creed I* e *Assassin's Creed Revelations*; a América multiétnica em *Assassin's Creed III*, *Assassin's Creed III: Liberation*, *Assassin's Creed IV: Black Flag* e *Assassin's Creed Rogue*; o padrão europeu em *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed Brotherhood*, *Assassin's Creed Unity* e *Assassin's Creed Syndicate*; e finalmente, a representação do “presente” e da Indústria *Abstergo*.

³³⁹ PHILIPS, Tom. *Assassin's Creed Syndicate takes a leap towards inclusivity with the series' first transgender character*. **Eurogamer.net**, 24 set. 2015. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2015-09-18-assassins-creed-syndicate-takes-a-leap-towards-inclusivity-with-the-series-first-transgender-character>> Acesso em: 24 set. 2015.

6.1 Assassin's Creed I e Assassin's Creed Revelations: sobre o Orientalismo

Já destacamos o papel de intervenção que *Assassin's Creed I* possuiu dentro da indústria dos jogos, estabelecendo uma representação sobre as Cruzadas que o distanciava da representação estereotipada sobre o Oriente Médio, colocando o jogador controlando um protagonista árabe, que não se posiciona de um lado ou de outro, dentro do conflito. O tema voltou a ser central no quarto episódio, *Assassin's Creed Revelations*, que apresenta Constantinopla já tomada há décadas pelos Otomanos, mas sofrendo resistência de grupos internos e externos.

A construção dessa rede de representações, assim como a dos outros tempos históricos, dá continuidade a certas formas específicas de representar o mundo – neste caso o árabe e o Oriente Médio – das produções da indústria do entretenimento. Dessa forma, não é possível pensar estas representações de sem ter em mente as reflexões de Edward Said sobre o Orientalismo - a construção do Oriente pelo Ocidente -, uma vez que através do discurso multicultural esconde-se a questão intrínseca e inexorável da representação do Outro. Para Said,

O Oriente que aparece no orientalismo, portanto, é um sistema de representações enquadrado por todo um conjunto de forças que introduziram o Oriente na cultura ocidental, na consciência ocidental e, mais tarde, no império ocidental. Se esta definição do orientalismo parece mais política que outra coisa, isso acontece apenas porque acredito que o próprio orientalismo foi um produto de certas forças e atividades políticas. O orientalismo é uma escola de interpretação cujo material, por acaso, o Oriente, suas civilizações, seus povos e suas localidades³⁴⁰.

Colocamo-nos, então, a questão, diante da proposta multicultural da produção e por ser tema inicial da série, investigar a construção do Oriente em *Assassin's Creed*. Para tanto, nos aproveitaremos de algumas das discussões a este respeito que foram encontradas, tornando este tema – diferentemente dos outros jogos - único em seu impacto no debate social mais amplo.

Tanto na representação da Palestina no século XII quanto em Istambul no século XVI, uma série de decisões de design e composição estética são deliberadamente tomadas para representar e reconstituir os espaços e pessoas que nela viviam. Esforços foram feitos na

³⁴⁰ SAID, Edward W. **Orientalismo - O Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007. Trad. Rosaura Eichenberg. p. 209.

tentativa de que ruas, edifícios e grandes monumentos estivessem localizados proporcionalmente onde estão ou estavam nas cidades e fossem fiéis à arquitetura dos locais. A distinção que marca a separação entre mundo ocidental e oriental, é, entretanto, mais visível na construção das pessoas e personagens: árabes serão representados com roupas mais ornamentadas, turbantes, véus, e o sotaque estereotipado na sua fala em inglês; entre cristãos e judeus, não há muita distinção, pois são representados com roupas mais desgastadas e sóbrias.

Apesar de aparecerem grupos sociais distintos, a pluralidade cultural do primeiro jogo nunca é explicitada para além de expressões estéticas, deixando de lado os diversos comportamentos, rituais e imaginários que distinguem os grupos sociais representados. A concepção de vilania, entretanto, é construída em torno do preconceito e da intolerância. Por exemplo, do lado islâmico, um comerciante brutal que fornecia suprimentos à Ordem dos Templários, um mercador de escravos, um líder que subiu do “nada”, ambicioso e cruel e pretendia controlar a população interna de Jerusalém à força, outro, que queimava livros, e o “Rei Mercante” é representado como alguém asqueroso, mesquinho, feio, e apesar de vítima da intolerância, responde de forma traiçoeira, envenenando seus convidados. Do lado cristão, um Cavaleiro Hospitalário representado como uma espécie de médico nazista, torturando e fazendo experimento em seus pacientes, pretendendo os controlar com o uso de ervas medicinais e William de Montferrat disciplina a mão-de-ferro seus soldados e chacina milhares de reféns muçulmanos para os intimidar

Enquanto *Assassin's Creed I* traz a diversidade e o contraste entre cristãos e islâmicos em três cidades (Acre ocupada pelos primeiros, Jerusalém e Damasco ocupadas pelos segundos), a Istambul otomana de *Assassin's Creed Revelations* possui um pequeno bairro cristão e em sua maior parte, é ocupada pelos muçulmanos. Entretanto, a representação estética é mais detalhada e tenta construir uma imagem de *Crossroad of the World*, um local em que o mundo “se cruza”, onde múltiplas culturas se encontram e a pluralidade é valorizada e incentivada. Já na chegada à cidade, o protagonista Ezio encontra o Príncipe Suleiman e trocam o seguinte diálogo:

Ezio: When I was a child, my father told me stories about the fall of Costantinopoli.

Suleiman: You must mean the conquest of Konstantiniyye. I suppose the moral of any story matches the temper of the man telling it.

Ezio: That we can agree on.

Suleiman: Guzel. (I am glad.) Konstantiniyye is a city for all kinds and creeds.

*Students like me or... travelers such as yourself.*³⁴¹

Assassin's Creed Revelations resgata o pressuposto multicultural do primeiro jogo da série³⁴² e flexiona o olhar para a perspectiva de quem narra a história. É também a primeira vez que um povo é trabalhado diretamente na série – os Romani (ciganos) são colocados em um conjunto de *sidequests* que explicitam o preconceito e perseguição centenárias que sofrem por povos tanto da Europa quanto da Ásia. Tal mudança muda a prioridade do eixo ao multiculturalismo que vêm a ser representado na América durante os jogos seguintes, tomando a questão indígena e negra como um de seus pivôs da narrativa.

Em outro diálogo entre Ezio e Sulleiman, o “direito universal” que cria uma coesão entre as várias culturas é também defendido contra uma ordem que destruiria o individual:

Suleiman: He is a sincere man. But this Templar fantasy of his is dangerous. It flies in the face of reality. The world is a tapestry of many colors and patterns. A just leader would celebrate this, not seek to unravel it.

Ezio: He fears the disorder that comes from difference.

*Suleiman: That is why we make laws to live by, a kanun (set of laws) that applies to all in equal measure*³⁴³.

Ao discutir *Assassin's Creed I*, alguns autores descrevem que o jogo faz uma aproximação única com a influência do orientalismo, uma vez que todas as três cidades são quase exatamente as mesmas – em que pesem as diferenças de diferença de sotaques, roupas e armaduras -, e mesmo a arquitetura é quase indistinguível. Todas contêm pedintes que dão trabalho, homens pregando nas ruas e guardas que são igualmente cruéis e desconfiados de Altaïr. Nesse sentido, *Assassin's Creed* tomaria o extremo oposto do orientalismo: em vez de exemplificar as diferenças entre o Leste “exótico” e o Oeste “civilizado”, o game os representa como iguais em suas belezas e falhas. Pretenderia levar o jogador, tipicamente um americano, a jogar no papel de um árabe e o levaria a missões que transcenderiam a simples visão orientalista de Leste versus Oeste, conseguindo de forma bem sucedida criar uma série que apresenta ambos os lados como igualmente humanos, sem deixar de construir uma história

³⁴¹ ASSASSIN'S CREED REVELATIONS. A Warm Welcome.

³⁴² Como veremos abaixo, *Assassin's Creed II* (2009), *Assassin's Creed Brotherhood* (2010) e os demais jogos futuros que se passam na Europa abandonam a representação da pluralidade cultural e apresentam um espaço europeu homogêneo.

³⁴³ ASSASSIN'S CREED REVELATIONS. Discovery.

interessante no processo³⁴⁴.

Já para Stephanie Scott, *Assassin's Creed* faz parte de uma nova geração de representações sobre o Oriente que pretende ser mais preocupado com as disposições étnicas, possuindo uma espécie de consciência de que jogadores de múltiplas culturas jogarão o *game*. É por isso, por exemplo, que os inimigos são representados como não pertencentes a só um grupo, mas a vários, e minorias como os ciganos são apresentados em *Assassin's Creed: Revelations* como um grupo que sofre estereotipação e perseguição. Apesar de discursar em prol de uma espécie de “jogo sem lado político”, possui uma definição muito bem estabelecida sobre os propósitos “igualitários e passivos” do *storytelling*³⁴⁵.

Em um artigo intitulado *Industry of Inclusion: Muslims in My Monitor*, o jornalista Saladin Ahmed pontua algumas aparições do mundo islâmico na indústria do entretenimento das últimas décadas, dando maior atenção aos videogames. Para ele, quando criança ficava empolgado com a possibilidade de jogar com um herói Persa em *Prince of Persia* (1989), só mais tarde percebendo que era um herói branco lutando com vilões de turbante. Tanto o *game* quanto a animação da Disney *Aladdin* tem protagonistas cujos estilos pessoais e fenótipos são ocidentais enquanto o vizir corrupto Jafar é marrom escuro com um grande nariz e a terra “arábica” é suja, perigosa e habitada por homens grandes e marrons com largas espadas.

Para ele, em geral estes *games* se passam em um “leste exótico” e mitologizam o passado arábico e islâmico em vez de o demonizar, mas dialeticamente reforçam a noção de que os orientais desejáveis são aqueles que existem em um passado místico e distante – e estão lutando contra outros orientais. Justamente, só no passado distante ou místico que o árabe se torna um herói.

Como os indígenas em muitos *westerns*, os árabes são representados como matadores cruéis, “esponjas de bala” que vociferam coisas ininteligíveis enquanto o herói ocidental tenta destruí-lo. Essas são as representações mais tradicionais, mas em jogos muito bem sucedidos economicamente como *Metal Slug 2*, *Full Spectrum Warrior*, *Desert Strike*, *Tom Clancy's Splinter Cell*, *America's Army*. O pináculo destes jogos foi o *game* caseiro chamado *Muslim Massacre: The Game of Modern Religious Genocide* que supostamente

³⁴⁴ Assassin's creed series. ORIENTALISM IN MODERN POP CULTURE. Disponível em: <<http://modernorientalism.weebly.com/assassins-creed.html>> Acesso 27 dez. 2013.

³⁴⁵ SCOTT, Stephanie. Seeking the Exotic. Orientalist Agency and Space in Adventure Games. In: WAGGONER, Zach. (org). **Terms of Play: Essays on Words that Matter in Videogame Theory**. Jefferson; London: Mcfarland & Company, Inc, Publishers, 2013. p. 157

deveria ser encarado como uma brincadeira, mas ganhou enorme popularidade por calcar-se no ódio contra árabes e muçulmanos. Mas para o autor a grande diferença é feita em *Assassin's Creed*, para ele o *game* é

possivelmente a representação mais sofisticada e complexa das Cruzadas que a cultura popular do Ocidente já produziu. Muçulmanos e Cristão são igualmente mostrados possuindo fanáticos, pensadores, lunáticos, ladrões e guerreiros honrados em seus quadros. Por extensão, também é uma das representações mais nuançadas das relações Ocidentais e Islâmicas na cultura Americana. Da perspectiva deste jogador Árabe e Muçulmano, *Assassin's Creed* é o trabalho de um gênio.³⁴⁶

Outros autores problematizam o que seria uma espécie de “embranquecimento” do protagonista, devido a ele possuir uma mãe cristã e ser o único assassino no Oriente Médio a não possuir o sotaque estereotipante usado em todos os outros personagens árabes para demarcar a distinção, sendo pelo contrário, dublado por alguém provavelmente estadunidense. Aparentemente a *Ubisoft* notou esse problema, alterando sua voz em *Assassin's Creed: Revelations*. Entretanto, entende-se que apesar de empregar certos elementos de Orientalismo, poderia ser “muito pior”, fazendo um bom trabalho em representar de forma equânime o Leste e o Oeste³⁴⁷.

Essas reflexões nos apontam algumas pistas. É certo que a preocupação com a representação multicultural e não etnocêntrica dos produtores causou impacto no mínimo razoavelmente positivo entre algum setor do público que se coloca preocupado com as questões de representação étnica. Em ambos os jogos, o jogador é colocado em uma organização neutra, que se alia mais ao lado oriental. Mas é um oriental que ao tentar expurgar a representação dita orientalista pouco lembra que de fato ele é um, exceto pelo sotaque de seus compatriotas e pelo contexto ao qual está inserido.

As diferenças entre ocidentais e orientais se conforma em termos meramente estéticos, como roupas e sotaques. É verdade que ambos os lados possuem pedintes, intelectuais e tiranos, mas são personagens ocidentantalizados, sem qualquer substância “oriental” exceto sua apresentação estética em suas roupas e aparências. De certo modo, não há uma “orientalização” do oriente, mas sim sua “ocidentalização”. Ele não é mais visto como por um espelho que

³⁴⁶ AHMED, Saladin. Muslims in my monitor. *The escapist*, 31 ago. 2010. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_269/8044-Muslims-in-My-Monitor.3> Acesso em: 25 mai. 2015.

³⁴⁷ VICKI. Orientalism. THEORIZING ASSASSIN'S CREED. 30 abr. 2012. Disponível em: <<http://assassinsthesis.blogspot.com.br/2012/04/orientalism.html>> Acesso em: 28 dez. 2013.

inverte, mas como uma clonagem. O Ocidente é a própria natureza humana.

Em *Assassin's Creed*, o fato dos assassinos serem todos uniformizados cria um senso de identidade à estetização da política e da guerra. Os Assassinos são expurgados de quase todos os elementos que poderiam os caracterizar como orientais (ou outras nacionalidades e identidades), e unindo-se a representação equânime dos dois lados do conflito, o que nos é apresentado não é só uma versão igualitária, mas sim uma versão higienizada e uniformemente ocidental de ambos os lados (Fig. 4.1).

Figura 4.1: *Assassin's Creed I* – Assassinos uniformizados em Masyaf

Fonte: <http://assassinscreed.wikia.com/>

6.2 Assassin's Creed III, Liberation, Black Flag e Rogue: A América Multicultural

A partir de *Assassin's Creed III*, cujos eventos sobre a Revolução Americana expusemos no Capítulo 2, a América do Norte e Central são representadas nos quatro “jogos principais” seguintes: *Assassin's Creed III: Liberation*, reconstituindo a colônia de *New Orleans*, a região do “*Bayou*” e *Chichen Itzá*; *Assassin's Creed IV: Black Flag*, focando na navegação e exploração das ilhas do Caribe; e *Assassin's Creed Rogue* retornando a *New York*, a região do “*River Valley*” e a porção mais ao norte do Atlântico.

Retomando brevemente a exposição apresentada nos capítulos anteriores, *Assassin's*

Creed III tem em seu principal protagonista Ratonhnhaké:ton (Connor Kenway), um mestiço, filho de um britânico e uma indígena do povo *Mohawk*. Ratonhnhaké:ton internaliza a curiosidade pelo conhecimento de seu berço europeu e a ligação com a natureza de sua origem indígena, fundamentalmente pendendo para o segundo e se inserindo na Revolução Americana para se vingar dos assassinos de sua mãe e proteger sua tribo. A representação indígena associa uma ingenuidade infantil com a aptidão inata à lidar com a natureza, e em última instância, são vítimas do processo de Independência. A questão da escravidão negra, por sua vez, é contestada algumas vezes pelo protagonista a líderes dos Patriotas, mas apenas em alguns momentos, e em pontuações em segundo plano.

Ela é retomada, entretanto, em *Assassin's Creed III: Liberation*, seu “jogo-irmão”, em que a protagonista é Aveline de Grandpré, uma assassina negra, filha de um “lorde” francês e escrava liberta. Já no início do jogo somos apresentados ao drama racial, em que mãe e filha são emboscadas por um grupo de escravistas, e a temática permanece durante o curso da narrativa e de suas *sidequests*. É pertinente afirmarmos que são poucos os jogos eletrônicos que trazem protagonistas de ascendência africana, entretanto a determinação racial essencialista se prolonga neste jogo: mestiça, assim como Ratonhnhaké:ton, sua dupla origem é expressada na jogabilidade única a este episódio da série: o jogador pode trocar entre três *personas* de Aveline (Fig. 4.2): uma Assassina com direito as vestes e armas típicas e que se expressa em uma neutralidade; uma dama da sociedade, que representa sua origem nobre europeia e permite que ela seduza homens, se esconda entre seus “iguais” e entre em festas da alta sociedade; e uma escrava, capaz de se infiltrar em *plantations* e realizar trabalhos físicos para se camuflar.

Essa tripla dimensão da personagem que teria fundamentação em suas origens biológicas é também correlata ao posicionamento ideológico da equipe produtora. A troca de *personas* de Aveline é passível de ser compreendida também como a expressão da multifuncionalidade que seria esperada (e estereotipada) do gênero feminino como papel social, demarcando uma diferença qualitativa com os demais protagonistas até então. Assim, Aveline é uma assassina, uma lutadora, mas se aproveita do sistema de opressão masculino e escravocrata seu redor para usar suas habilidades.

Figura 4.2: As três “personas” de Aveline: “Dama”, “Assassina” e “Escrava”

Fonte: <http://games.tecmundo.com.br/>

Através do uso destas distintas *personas*, a luta de Aveline envolve a busca do misterioso “*Company Man*” (na verdade sua madastra) que tem sustentado a exploração escravocrata e opressora dos Templários nas colônias do sul do futuro Estados Unidos. O enfrentamento à escravidão aqui é tema contínuo, compreendido como ação nefasta de homens imorais e corruptos, dos quais a Assassina não tem qualquer piedade. Em embate com seu mestre defende sua posição de justiça: salvar os escravizados de sua posição. O espaço representado contrapõe a “civilizada” *New Orleans* ao selvagem *Bayou*, uma mata densa e fechada cheio de perigos e a uma expedição no México que ilude negros libertos à re-escravização para cavar um templo da Antiga Civilização nas ruínas de *Chichen Itzá*, reforçando a ideia da segurança do mundo quanto mais próximo do “oásis” europeu.

Em *Assassin's Creed IV: Black Flag* entretanto, a questão dos nativos (caribenhos) e da escravidão é resolvida narrativamente na busca da “República Pirata”, baseada na horizontalidade entre a comunidade e na liberdade individual de cada membro, distante dos conflitos políticos e capazes de fazer sua própria fama e fortuna³⁴⁸. Através da ótica do britânico Edward Kenway (pai de Haytham e avô de Ratonhnhaké:ton), um grande leque de personagens plurais são apresentados, que incluem locais, negros, mestiços, travestis, sem estes serem reduzidos a estereótipos e sim compondo personalidades complexas e fundamentais à trama. A pluralidade e a preocupação com questões identitárias também pode ser observada em um diálogo entre Edward e Adewalé (um de seus aliados e assassino negro que figura na expansão,

³⁴⁸ Essa ideia da liberdade dos piratas é encontrada em muitos produtos culturais, como *Piratas do Caribe*.

no qual a questão da africanidade e da identidade advinda de uma origem que não lhe pertence são trabalhadas. Narrativamente, a embarcação (nomeada *Jackdaw*) é considerada como o país – uma comunidade autônoma em que todos são bem vindos e sua possibilidade de liberdade às correntes, como visto em um diálogo entre Edward e Adewalé, em que a questão da africanidade e sua não identidade com uma origem que não lhe pertence é trabalhada:

Edward: So what'll you do with your share of the gold we take from governor Torres? Return to Africa? Prince among men?

Adewalé: I cannot return to a place I have never been. I was born in Trinidad, a slave from my first breath.

Edward: Ah. But wouldn't you feel... I don't know... More welcome there?

Adewalé: As you might feel more welcome in Paris?

Edward: Fair point.

Adewalé: With this skin and this voice, where can I go in the world and feel at ease? This country here is my best chance. This country called Jackdaw, where I know the names of all citizens, and they know mine, and we work together. Not always out of love, but to keep our country afloat³⁴⁹.

Apesar do tráfico negreiro e da instituição da escravidão serem pontualmente criticados por tanto Assassinos quanto Templários (diferentemente do jogo anterior), relegando o papel de escravistas a senhores de escravos que impediriam o *progresso humano*, os negros escravizados são vistos como vítimas passivas do processo, como indicam as incursões de Kenway para saquear *plantations* que objetivam a produção material das fazendas, importando-se pouco com seus trabalhadores. Os nativos são vistos poucas vezes, mas em geral são associados a pinturas e símbolos de guerra e terror, ininteligíveis ao jogador.

Entretanto, poucos meses após o lançamento do jogo, a expansão *Freedom Cry* traz Adewalé como novo protagonista décadas depois dos acontecimentos da narrativa anterior. Situando-se em 1734, o enfoque agora está no Assassino negro como libertador de escravos e apoiador das revoltas quilombolas. O diretor de arte, Raphael Lacoste afirma que ficou muito empolgado quando viu os primeiros conceitos sobre o personagem, cuja motivação seria sobre a vingança. Para ele, “*You feel the presence and terrible consequences of slavery. Adewalé is able to free a lot of people. He symbolizes their frustration, their anger, and their sadness*”³⁵⁰. No papel deste novo assassino, o jogador pode percorrer uma área menor (em torno da ilha do Haiti e São Domingos), capturando e libertando navios negreiros, invadir e liberar escravos de *plantations*, ou de situações de açoitamento em meio à cidade que se aliam ao jogador se

³⁴⁹ ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG. The Forts.

³⁵⁰ MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

tornando combatentes aliados.

O tema polêmico despertou atenção na imprensa especializada. O jornalista Evan Narcisse, por exemplo, defende que o terror da escravidão deve ser trabalhado por produtos da indústria *pop*, afirma que *Freedom Cry* não “enfraquece os horrores históricos do Comércio Triangular os usando como entretenimento” e trouxe a brutal história negra da diáspora haitiana e das comunidades quilombolas que resistiram à escravidão no período sem os estereotipar e construindo conexões com seus descendentes no presente, trazendo “empoderamento” e “representatividade”. Entretanto, o crítico pontua algumas questões que nos são interessantes do ponto de vista da representação histórica, sobretudo o caráter “repetitivo” das missões e eventos, e como o protagonista, em sua incrível nobilidade salva pessoas brutalizadas pela escravidão, cuja paciência é “superhumana”, aguardando sua chegada que os “empodera” com frases como “*You deserve a choice*” e “*Trust Yourself*”³⁵¹.

Em nossas observações, percebemos que o mecanismo de repetição aponta para a coisificação do sofrimento humano sobre a escravidão para ganho do jogador: as *sidequests* repetidas de libertação pelo protagonista, parte da estrutura de regras, torna a libertação dos escravos uma “tarefa” que lhe rende benefícios (pontos de jogo), e a realização da brutalidade, diminuída e a (falsa) individualização concebida aos libertos é apagada por sua massificação. O que aqui evidenciamos é a natureza desta representação e simulação articulada, especificamente nos videogames, a uma jogabilidade que serializa o sofrimento em prol do entretenimento.

Estas *sidequests* repetíveis (e coisificadas) encontram na narrativa principal algumas expressões mais interessantes, como é o caso do *Bloco de Memória 8: Down with the Ship* em que o jogador deve salvar negros escravizados de um navio negreiro, mas a embarcação é bombardeada por outra e é afundada, impedindo a fuga com o navio de Adewale. O que se segue é uma das cenas mais brutais dentro das representações nos video games: jogador deve tentar salvá-los enquanto o navio afunda, entretanto é impossível salvar a todos, obrigando o protagonista a escapar cercado por corpos flutuantes (Fig. 4.3). Este momento em específico articula a jogabilidade de resgatar presos em um navio negreiro em uma articulação entre a narrativa (o navio sendo bombardeado) e a jogabilidade (o jogador tentando ineficazmente

³⁵¹ NARCISE, E. A game that showed me my black history. **Kotaku**, 19 dez. 2013. Disponível em: <<http://kotaku.com/a-game-that-showed-me-my-own-black-history-1486643518>> Acesso em: 20 nov. 2015.

salvar os negros escravos presos) que constrói uma tensão dramática, a qual levanta o horror sobre aquele sistema desumano.

Figura 4.3: Adéwale escapando do navio em meio aos corpos

Fonte: <http://assassinscreed.wikia.com/>

Olhando como um todo, sobre o prisma da interatividade e ação centralizada ao jogador, a agência dos movimentos de resistência, negociação e luta dos escravizados quilombolas é negada ou ao menos diminuída frente à sua dependência de um “herói” controlado pelo jogador, que “esclarecidamente” salva tudo e todos. A moralidade da escravidão é projetada à senhores de escravos “imorais”, e o vemos de uma distância segura de quem não tem mais nada a ver com isso, que não faz parte de um determinado modo racial de ver o mundo que se perpetua por outras vias até hoje.

Finalmente, a última apresentação da América é encontrada em *Assassin's Creed Rogue* que inverte os papéis, colocando o jogador no controle de Shay Cormac, um Assassino que se decepciona com a organização e se torna um Templário. Apesar de passar em anos próximos à Revolução de *Assassin's Creed III*, a discussão sobre o multiculturalismo e minorias étnicas e sociais é deixada de lado, focando-se na ideia de que a “radicalidade progressista” dos Assassinos pode ser muito danosa: seus descuidos em defender a liberdade a todo custo acabam por desestabilizar um artefato da Antiga Civilização ocasionando o Terremoto de Lisboa de 1755.

Dessa forma, no comando de Shay, o jogador passa a enfrentar seus ex-aliados Assassinos, representados em sua pluralidade: um indígena, uma mulher, dois homens brancos e dois negros, incluindo o mestre de Connor de *Assassin's Creed III*, Acchiles, e o protagonista de *Freedom Cry*, Adewalé, agora bem mais velho, ressaltando a diferença ideológica que fundamentaria os dois grupos na América: a diversidade.

Figura 4.4: Os Assassinos Cassidy e Acchiles conversam com Shay

Fonte: assassinscreed.wikia.com

Enquanto os jogos sobre o Oriente estabelecem a alteridade em oposição ao Eu-Occidental como um idêntico no universalismo humano em que as semelhanças são maiores que as diferenças (resumidas a distinções estéticas), o Outro étnico descendente da África ou nativo-americano não são vistos como contrapontos civilizacionais, mas sim como etnias e culturas que foram vítimas do processo civilizatório europeu. A cuja sobrevivência dos derrotados só pode acontecer pela integração ao “universal”, representado pelos próprios Assassinos ou pela ideia da “República dos Piratas”, um universal que ao mesmo tempo é plural, mas que abole as diferenças em razão de um âmbito em que as particularidades são submetidas à especificidade do indivíduo, não mais de suas origens sociais.

Há também a limitação da representação em apagar a pluralidade de grupos e conflitos intra-sociais que não adentram a centralidade da exposição da narrativa. Os diferentes grupos étnicos dentro do conjunto de Negros, Indígenas e mesmo Colonos são pouco explorados, bem

como imigrantes de outras regiões, que são novamente deixados à margem da História ou estereotipados. Isso aparece claramente, por exemplo, na ausência representativa dos “latinos”, no Brasil “do presente” de *Assassin's Creed III*, em um ambiente sujo, com pessoas “mal-encaradas”, e mulheres seminuas.

6.3 *Assassin's Creed II, Brotherhood, Unity e Syndicate*: o padrão europeu e a inclusão

Em oposição ao mundo americano e oriental, a Europa, representada em quatro jogos, é um palco em que há uma inexistência de conflitos sociais entre classes ou grupos culturalmente distintos, fixando-se no embate entre a liberdade individual e a tirania. Os personagens das múltiplas nacionalidades são construídos em acordo com os arquétipos nacionais: Ezio é um italiano briguento e “ganhão”, Arno é um francês romântico e os gêmeos ingleses Evie e Jacob possuem o clássico humor irônico britânico e sempre estão preparados para a briga. Estes tempos históricos são apresentados em sua natureza do progresso histórico apresentada na beleza das cidades europeias historicamente reconstituídas, grandes centros urbanos e monumentais construções arquitetônicas que atestam o primor civilizacional.

Na ausência da pluralidade cultural, as narrativas desses jogos focam na luta incessante da liberdade individual contra a tirania da Igreja, das massas raivosas e do capital oligárquico e na construção de relacionamentos pessoais, românticos e familiares. É a perda ou ausência da figura paterna que motiva e propulsiona Ezio, Arno, Evie e Jacob ao uso do manto Assassino, ligação esta que inexiste nos jogos que representam a América e o Oriente. O protagonista Ezio de *Assassin's Creed II* e *Brotherhood* se torna parte da organização por sua família já ser parte e seu pai ter sido assassinado; o mesmo acontece com Arno em *Assassin's Creed Unity*; e Jacob e Evie o fazem para recuperar Londres dos Templários em *Assassin's Creed Syndicate*, algo que seu pai nunca conseguira.

Há um progressivo foco também na representação do masculino e feminino – Ezio é apresentado como um rapaz briguento e galanteador que seduz e conquista jovens nobres e delicadas, que contrastam com as *madonas* mais velhas, apresentadas como forte, decididas, mandonas e “boca-sujas”. No decorrer dos dois primeiros jogos que protagoniza, uma de suas principais preocupações é a proteção e segurança de sua irmã e mãe, que sobreviveram à conspiração que matou seu pai e seus irmãos.

No retorno à Europa em *Unity*, para se vingar da morte de seu pai e de seu pai adotivo, Arno se alia a seu interesse romântico, sua irmã adotiva Elise, templária de habilidades tão grandes quanto a de seu parceiro e o protagonista também alia-se, nas missões cooperativas, com Théroigne de Méricourt na Marcha das Mulheres sob o Palácio de Versalhes, que teria obrigado a família real a retornar a Páris³⁵². Entretanto, o *game* sofreu duras críticas por não possibilitar que avatares femininos pudessem ser usados no modo *multiplayer*, ao que a produtora respondeu que seria impossível dadas as limitações técnicas³⁵³. A polêmica manteve-se, entretanto, quando Jonathan Cooper, ex-funcionário da *Ubisoft*, e animador de *Assassin's Creed III* afirmou no *Twitter* que não levaria “mais do que um ou dois dias de trabalho” para incluir avatares femininos³⁵⁴.

Em possível resposta direta à demanda de maior representatividade – como indica a transformação da frase de abertura - e atentos a popularização dos debates sobre as questões de gênero, em *Assassin's Creed Syndicate*, pela primeira vez, o protagonismo é dividido em um homem e uma mulher (anteriormente, a única protagonista feminina havia sido Aveline em *Liberation*). Jacob é um aventureiro briguento e Evie é representada como mais inteligente do que seu irmão. A avatar feminina busca rechaçar estereótipos de gêneros, ao, por exemplo, conduzir a relação com seu interesse romântico, o indiano covarde e de bom coração, Henry Green. Contudo, a maior novidade do episódio é a presença de uma personagem que busca catalizar o esforço de inclusão, Ned Wynert, um transgênero masculino que foi notícia e passou a circular em muitos portais da internet.

Este paradigma da “inclusão” denota um fundamento mais elementares de *Assassin's Creed*. Apesar de realizar esforços para representar múltiplos tempos históricos, diversas culturas e protagonismos étnicos e um reposicionamento dos papéis de gênero tradicionais, ao mesmo tempo reforça e atesta em seu pretensão multiculturalismo a existência de um *padrão* de representatividade universal: o europeu, masculino e branco.

Isso se verifica quantitativa e qualitativamente: entre os dez jogos principais, em quatro

³⁵² Théroigne de Méricourt foi uma revolucionária que participou ativamente da Revolução Francesa, liderando e armando mulheres, aliando-se com os Jacobinos inicialmente, mas depois simpatizando com os Girondinos, o que lhe rendeu represálias, pois foi espancada por mulheres jacobinas. Não há evidências que ela de fato tenha participado da Marcha das Mulheres, mas em *Unity* ela é apresentada como uma Assassina e líder do movimento.

³⁵³ PHILIPS, Tom. Female character option cut from Assassin's Creed: Unity co-op. **Eurogamer.net**, 11 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2014-06-11-assassins-creed-unity-wont-let-you-play-as-a-female-assassin>> Acesso em 06 nov. 2015.

³⁵⁴ LEJACQ, Yannick. Ubisoft Cut Plans For Female Assassins In Unity. **Kotaku**, 11 jun. 2014. Disponível em: <<http://kotaku.com/ubisoft-cut-plans-for-female-assassins-in-unity-1589278349>> Acesso em: 06 nov. 2015.

jogos somos apresentados à cidades europeias, em quatro o foco são colônias europeias na América, e em dois, espaços no Oriente de conflito entre o mundo europeu e árabe. Dentre os doze diferentes protagonistas, oito são europeus, dois afrodescendentes, um árabe e um indígena; e dez são homens. Da legião de inimigos a serem combatidos e assassinados, a imensa maioria dos inimigos sem rosto e nome são masculinos (com exceção de *Syndicate*), os grandes vilões são brancos, com exceção de dois, e antagonistas principais femininas só podem ser encontradas em três jogos.

6.4 O “Eu” presente

Apesar de não ser o foco da série, o tempo presente/futuro³⁵⁵ carrega uma série de significações que são também importantes para compreender a representação do Outro no passado pois é ao mesmo tempo sua negação e o fim do *telos* da História. O *tempo presente* – 2012, e os anos seguintes – é a base de todos os *jogos principais* da série: um membro da Ordem dos Assassinos modernos, no primeiro jogo, Desmond Miles, é capturado por cientistas de uma grande corporação, a *Abstergo*. A corporação é propriedade dos Templários e atua em diversas áreas – farmacêutica, pesquisa genética e até mesmo na produção de videogames – e suas empreitadas comerciais pretendem implementar o controle templário total, em níveis individual, psíquico, genético e social. Através de suas pesquisas com o corpo humano, eles o forçam a reviver as memórias de seu ancestral assassino durante as Cruzadas através de da *Animus* - que ativa a *memória genética* de seus antepassados.

Nos jogos seguintes, Desmond e outros agentes são recrutados por Assassinos e Templários em prol de descobrirem segredos passados para ajudar no seu combate presente. Temos então um conflito posto: na culminação do presente, Desmond é americano – ocidental – e os Assassinos também, mas, como no mito das três raças, seu rio teve influência de inúmeros afluentes de diversas culturas: árabes, italianos, franceses, irlandeses, indígenas³⁵⁶.

Dessa forma, os Assassinos, descendentes de “todos os povos”, lutam contra a opressão templária representada numa corporação, que ironicamente não deixa de ser uma representação

³⁵⁵ Os jogos de 2007-2012 se passam em 2012, portanto, no “futuro”; a partir de 2012, cada um dos jogos se passa no seu respectivo ano de lançamento. De qualquer forma, é sempre o presente dos protagonistas.

³⁵⁶ Muito embora os assassinos negros não façam parte de sua linhagem, mas de outros agentes.

da própria *Ubisoft*, uma empresa que se apropriaria dos acontecimentos e das lutas do passado para transformar em produtos de entretenimentos como videogames que alienaria as massas.

A representação da luta do presente contra a *Abstergo* é demonstrada em apenas algumas seções em cada um dos jogos. Em *Assassin's Creed I e II*, a megacorporação aparece análoga a uma empresa farmacêutica que força testes em suas cobaias – raptando, por exemplo, diversos descendentes dos Assassinos e os forçando a se submeter à *Animus*. Os efeitos colaterais, também análogos, são chamados de *Bleeding Effect*, quando o agente do presente começa a apresentar sinais de confusão mental, paranoia e misturar sua identidade com a do antepassado cujas memórias ele reviveu.

Cinicamente, a *Ubisoft* aqui representa um dos principais males atribuídos aos jogos eletrônicos – o de se tornar violento a partir da experiência em jogo. Ambiguamente, os agentes que participam desta simulação vão adquirindo a habilidade de seus antepassados Assassinos em uma metanarrativa que se apropria dos diversos estudos e ideólogos que advocam a melhoria da capacidade cognitiva e motora a partir dos videogames³⁵⁷. Deixando mais claro: o jogador em uma simulação virtual (o próprio *game*) joga com um jogador (agente do presente) que joga através de uma simulação virtual (*Animus*) um avatar (personagem do passado).

Através da interação com a simulação-*Animus*, o agente-presente desenvolve suas habilidades; consequentemente, é possível inferir que os produtores posicionam-se no debate afirmando, não que os jogadores se tornem Assassinos, mas que desenvolvem habilidades. A partir da inserção do *Multiplayer* em *Brotherhood*, esta seção do jogo toma a forma de um treinamento militar feito para agentes Templários proporcionado pela própria *Abstergo*, novamente, um campo de treinamento a partir da simulação virtual, expressando os treinamentos militares atuais que cada vez mais se apropriam de jogos e simuladores virtuais para o treinamento de seus soldados³⁵⁸.

Em *Assassin's Creed III* e *Assassin's Creed III: Liberation*, um novo elemento toma conta: o coletivo hacker chamado Erudito. No primeiro, as simulações do *multiplayer* permitem que os jogadores acumulem pontos e “destravem” (consumam) vários vídeos promocionais da empresa fictícia vendendo uma série de produtos. Com mais pontos acumulados, o jogador

³⁵⁷ MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012

³⁵⁸ Diversos jogos, simuladores de guerra e ambientes de realidade virtual são utilizados pelas forças armadas e policiais em diversos países para treinamento. O exército americano ajudou a desenvolver a série *America's Army* e a *Naval Special Warfare Command* (divisão da marinha estadunidense) e também colaborou com a produtora Zipper Interactive para o desenvolvimento da série *SOCOM*. Estes são só alguns exemplos de jogos bem sucedidos.

pode “destravar” a invasão hacker de Erudito e denunciar o caráter alienante destas mercadorias. Por exemplo, um vídeo com uma melhor de corpo torneado e definido é desconstruído pelos hackers para lembrar que a necessidade de um corpo perfeito é uma imposição social; um trailer de um filme de suspense passa a avisar o espectador de que o entretenimento ocupa as massas e que o esforço mental em processar as imagens em movimento ocupa o cérebro, deixando-o vazio.

Já *Assassin's Creed III: Liberation* toma a forma narrativa de *já* ser um produto acabado da *Abstergo*: o primeiro *game* a tornar jogável as memórias de um antepassado histórico. Dentro do universo proposto da série, este jogo é um *game dentro de um game*, recorrendo novamente à metanarrativa. A história apresentada no jogo é a de uma Assassina em New Orleans que descobre os erros de seu caminho e vê que na verdade deve seguir os Templários. Novamente, Erudito aparece como um elemento do *gameplay*, permitindo que o jogador “destrave” a *História verdadeira*: a assassina, na verdade, mantém-se fiel a seu curso e destrói a conspiração templária.

Em *Assassin's Creed IV: Black Flag* e *Assassin's Creed: Rogue*, o jogador assume o papel de um agente que trabalha para a *Abstergo Entertainment*. Estes jogos desenvolvem sobre como, para tornar as intenções Templárias secretas do público, seria necessário uma empresa-fachada que desenvolvesse os produtos de entretenimento. Os agentes (anônimos) que os jogadores podem controlar podem percorrer os ambientes da sede da empresa, localizada em Montreal (outra analogia à *Ubisoft*, que tem na mesma cidade a sua principal filial, responsável por produzir a série). A representação da sede lembra o imaginário construído – e celebrado – sobre as gigantes corporativas como o *Google* ou o *Facebook*, em que gênios da informática tem espaços grandes, repletos de brinquedos e *action figures* em um ambiente que pouco lembra a esterilidade do espaço de trabalho “comum”. Em ambos os jogos, os agentes estão visitando a memória de antepassados de Desmond e outros personagens para coletar informações – para um jogo de piratas, no primeiro caso, para estimular a pesquisa templária, no caso do segundo.

Em *Assassin's Creed Unity*, entretanto, a empresa – e o tempo presente como um todo – são pouco representados. Esta escolha da *Ubisoft* desagradou alguns jogadores, decidindo que ele estaria de volta na sequência. De fato, no ano seguinte, *Assassin's Creed Syndicate* o presente retorna com maior ênfase, mas agora em cenas fílmicas não jogáveis

Talvez para agradar ao público que desejava mais informações desta seção da narrativa, junto ao lançamento de *Unity*, um livro de colecionador chamado *Abstergo Entertainment*:

Employee Handbook foi produzido, na linha editorial de um conjunto de produções da Indústria Cultural que fingem ser livros *de não-ficção* nesta obra, um conjunto de informações, notas, cartas, fotos, ilustrações são dirigidas para instruir o consumidor que seria um novo agente dos Templários. De certo, esta transposição ilusória da narrativa para um objeto real dificilmente seria entendido como um manual de fato, mas corrobora para a lógica e os desdobramentos transmidiáticos da série.

Dentre os vários *statements* do ramo de entretenimento da empresa fictícia, ela se gaba de criar um simulador de experiência virtual que empacota a história “real”, um programa de memória que “oferece aos jogadores uma experiência inequívoca de momentos (e personagens) chave na história”, e “possui uma história de que tem orgulho, estão excitados sobre seus projetos feitos, e olham com confiança para o futuro”. Na contra-capá do livro está escrito: “*At Abstergo Entertainment, history is an experience. Our work not only enriches lives, it brings out truths that time has forgotten*”.

*Abstergo Industries Mission Statement: We are committed to researching, developing and providing high-quality products that enrich, entertain, and shape the lives of our customers. We build programs that reexamine the past, improve the present, and define the future.*³⁵⁹

Em muitas ocasiões, o próprio discurso da *Ubisoft* se mistura com o da *Abstergo*. Por exemplo, após o anúncio de que *Assassin's Creed IV: Black Flag* teria missões de caçar baleias, o PETA (*People for the Ethical Treatment of Animals*) soltou uma nota afirmando que condenava a representação do jogo de tal atitude, ao que a produtora respondeu:

*History is our playground in Assassin's Creed. Assassin's Creed IV: Black Flag is a work of fiction that depicts the real events during the Golden Era of Pirates. We do not condone illegal whaling, just as we don't condone a pirate lifestyle of poor hygiene, plundering, hijacking ships, and over-the-legal-limit drunken debauchery.*³⁶⁰

O “parque de diversões” histórico justifica-se por sua suposta “precisão histórica” ao passo que o entretenimento fornece uma justificativa plausível. Ainda assim, realiza uma “autocrítica” ao imaginário da corrupção industrial: por exemplo, a representação da caça a baleia é defendida como parte dessa veracidade histórica, que não é apologética por que é

³⁵⁹ GOLDEN, Christie. **Abstergo Entertainment – Employee Handbook**. San Rafael, California: Insight Editions, 2014.

³⁶⁰ GRUBB, Jeff. *Ubisoft to PETA: ‘We do not condone whaling, just as we don’t condone a pirate lifestyle’*. **Venture Beat**, 6 mar. 2013. Disponível em: <<http://venturebeat.com/2013/03/06/ubisoft-to-peta-we-do-not-condone-whaling-just-as-we-dont-condone-a-pirate-lifestyle/>> Acesso em: 14 ago. 2015. (grifo nosso)

diversão, assim como piratas e assassinatos.

Na representação da *Abstergo*, a *Ubisoft* a postula como uma empresa de entretenimento com más intenções que pode manipular seu público, forçar a comprar “coisas que não precisa”, e mesmo, “deturpar” a verdade histórica. Podemos refletir sobre dois significados partindo destas questões: por um lado, o cinismo de sua autorrepresentação que se apropria das críticas históricas da esquerda liberal e anti-capitalista, buscando suas raízes no anticonsumismo e nas críticas a Indústria Cultural; por outro, como ela deixa transpassar um conceito de *História tal como ela foi*, em um paradoxo com a ideia de História como entretenimento e *playground*.

Essa crítica “subversiva” nos aponta como a própria representação que uma gigante empresa do entretenimento faz de si própria e da Indústria Cultural pode carregar um simbolismo de oposição enquanto outro ingrediente de consumo. Mas explicitar a autoironia que a produtora constrói não basta por si só. A crítica já está dentro do processo da própria indústria e um discurso de denúncia subversivo não necessita ser repellido, pois pode ser incorporado a sua narrativa. Nesse sentido, a *Ubisoft* alienaria as massas com um conteúdo que critica a alienação das massas pelo entretenimento.

Podemos dizer, então, que a *Ubisoft* representa um novo modelo de postura dentro da Indústria Cultural. Retomando as reflexões de Adorno e Horkheimer, essa empresa torna explícito que no mundo da produção e consumo das mercadorias, pouco importa se o que está sendo consumido fere direitos humanos, é conservador ou progressista, desde que se consuma. É essa a premissa que resolve a tensão entre o entretenimento e a “precisão” histórica que caracteriza os discursos da empresa sobre a série *Assassin's Creed*. Prosseguindo, a manipulação desses dois polos (optando pelo mais conveniente) permite que a *Ubisoft*, com uma boa dose de ironia e sem qualquer espécie de autocrítica, relegue à empresa Templária, também vilanizada, a reponsabilidade pela alienação, completando o ciclo de moralização do Outro-tirano em detrimento da perspectiva estrutural e da análise dos interesses e conflitos políticos.

7. Multiculturalismo: a ideologia do Capitalismo Pós-moderno

No mundo eurocêntrico de *Assassin's Creed*, a história é vista sob os olhares do cidadão universal que não encontra disputas ideológicas, políticas ou fundadas nos conflitos por suas

condições materiais ou jurídicas. Assim como o Oriente é uma inversão estética do Ocidente e a temática racial preenche os subsídios narrativos da América, os conflitos sempre acontecem entre o Outro e o Eu-Europeu, unidade étnica de algumas particularidades nacionais, que se estabelece como o espelho em que a representação da alteridade se espelha. Na suposta ausência desta alteridade, o conflito regimenta-se sob a disputa entre a liberdade do “povo comum” e a tirania de certos poderosos moralmente corruptos.

Esse processo de universalidade é também encontrada na própria condução narrativa dos tempos históricos representados: a História é compreendida por seu desenvolvimento teleológico incontestado cujas transformações socioculturais acontecem a despeito das lutas e das intervenções dos agentes. Ademais é guiada pelo prisma europeu: seu conflito no Oriente durante as Cruzadas, o Renascimento, Constantinopla tomada, as colônias na América e seus problemas com a diversidade, e nos últimos episódios, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial³⁶¹.

Assassinos e Templários são representados como sociedades secretas maçônicas, um grupo de indivíduos que se concebem neutros dentro da disputa entre os poderes políticos de uma época. Sua associação se dá por um conjunto de princípios que determina a busca do “bem maior” e seus membros, agentes esclarecidos deste processo. As mentalidades, ideologias, e disputas políticas de cada tempo são conturbações momentâneas ao avanço dos objetivos de cada corporação, seja por um lado a “liberdade”, seja por outro, o “controle”. A disputa transhistórica se dá pelo religamento com os artefatos e mensagens deixadas pela Antiga Civilização, uma “Inteligência Superior” que tem deixado rastros que conduziram e direcionaram a História da civilização humana.

Os jogos se inserem assim no gênero das teorias da conspiração tão em voga na virada do século, cujo sucesso mais proeminente cristalizou-se no livro “*O Código da Vinci*”. Não é mera coincidência, obviamente, que o desenvolvimento da série *Assassin's Creed* tenha passado pela “Renascença” e o próprio Leonardo da Vinci seja uma das principais personagens a auxiliar o protagonista em *Assassin's Creed II* e *Brotherhood*.

Primeiramente, nos apropriando do conceito estabelecido por Benedict Anderson³⁶², é

³⁶¹ Devemos estabelecer uma nuance, se não uma ruptura, na série paralela *Assassin's Creed Chronicles* (2015-2016), em que as representações sobre a China, Índia e Rússia são relativamente isoladas e autônomas da História europeia dos “jogos principais”.

³⁶² ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Cia das Letras, 2008.

possível afirmar que há uma reimaginação das comunidades imaginadas nestes *games*. A representação destas memórias históricas permitem refundar e reatualizar identidades e discursos sobre a História, em uma narrativa linear que doma a descontinuidade do tempo e projeta visões do presente à sua reencenação. O ambiente virtual das cidades e espaços pretensamente reconstituídos sacraliza uma memória comum e fundamenta a memória coletiva, ultrapassando no entanto a memória local e expandindo-a para consumo mundial. Talvez seja por isso que tantas imagens são criadas na *internet* por games afirmando que são pelos jogos que realmente aprendem História, auferindo um caráter “educativo” maior que processo o escolar tradicional. Esse processo de reimaginação da comunidade – seja ela a estadunidense, italiana, ou qualquer outra – ancora-se no que Anderson afirma sobre o nacionalismo: quanto mais é imaginada, mais se estabelece através da seleção da memória e do esquecimento.

Para Stuart Hall, a partir do final do Século XX podemos observar, devido ao impacto da “globalização”, uma mudança estrutural que tem impactado e fragmentado as localizações e identidades socioculturais sobre classe, gênero, etnia, raça e nacionalidade fazendo emergir uma concepção mais individualista do sujeito. A identidade nacional construída nos séculos anteriores por símbolos, bens e instituições culturais dos Estados nacionais teria dado lugar a “fluxos culturais” entre as nações, que em conjunto ao consumismo global passaram a criar possibilidades de “identidades partilhadas” entre pessoas que teriam em comum a perspectiva de serem consumidoras, clientes e “públicos” dos mesmos bens, serviços, mensagens e imagens, apesar de estarem distantes uma das outras no espaço e no tempo³⁶³.

Para ele, esse processo cria um “desalojamento” das identidades em relação aos tempos, lugares, histórias e tradições específicas, uma vez que a globalização é um processo desigual e tem sua própria “geometria de poder”, reforçando as identidades locais, ao mesmo tempo em que são relativizadas pela “compressão do espaço-tempo” resultada da aceleração do tempo e dos processos globais. Nesse sentido, podemos afirmar que como o “mundo é menor e as distâncias mais curtas, que os eventos em um determinado lugar têm um impacto imediato sobre pessoas e lugares situados a uma grande distância”. Hall ainda diz que:

No interior do discurso do consumismo global, as diferenças e as distinções culturais, que até então definiam a identidade, ficam reduzidas a uma espécie de língua franca internacional ou de moeda global, em termos das quais todas as tradições específicas e todas as diferentes identidades podem ser traduzidas.

³⁶³ HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A; 2005.

Este fenômeno é conhecido como "homogeneização cultural"³⁶⁴.

Para Zizek, essa fragmentação – que ele chama de “regressão” - das identidades nacionais às comunidades “orgânicas” já é mediada: é uma reação à dimensão universal do mercado mundial e acontece em seu terreno. Entretanto, essa “regressão” seria só aparente, uma vez que a identidade cultural nega o nacional, que por sua vez, nega o particular, em uma “negação da negação”, e reafirma que a identidade nacional indica a destruição da unidade orgânica-cultural em um grau completamente realizada.

A ideologia desse capitalismo global seria o próprio multiculturalismo, uma atitude de uma espécie de posição neutra e global trata cada cultura local como o colonizador trata as pessoas colonizadas – como nativos que devem ser estudados e “respeitados” enquanto o capitalismo marcha triunfantemente. Para Zizek, a falsidade do liberalismo multicultural elitista residiria na tensão entre a forma e conteúdo que caracteriza o projeto ideológico do universalismo tolerante da maçonaria (a irmandade universal de todos os homens que é baseada na luz da Razão) que choca sua forma de expressão e organização (uma sociedade secreta com seus rituais de iniciação) a própria expressão e articulação que a maçonaria gesta sua doutrina positiva.

Analogamente, o “politicamente correto” da atitude liberal que se percebe superando as limitações de sua própria identidade étnica, funciona em sua própria sociedade, como um grupo estreitamente elitista de cidadãos de média e alta classe que se opõe a maioria das pessoas comuns, desprezadas por estarem presas em seus confinamentos étnicos e comunitários.

Para ele, o pós-modernismo é aquilo que passa a existir quando o processo de modernização está completo e a natureza desaparece, tornando o mundo muito mais humano, mas em que a cultura se torna uma “segunda natureza”. Nesse sentido, o racismo “pós-moderno” é o sintoma do capitalismo tardio multicultural, em que a “tolerância” liberal-democrática é condescendente com um Outro folclórico e exótico privado de sua substância. Ele resgata a noção de Hebert Marcuse de “tolerância repressiva”, segundo a qual essa aceitação do Outro se dá de uma forma asséptica e benigna. Isso se fixaria na tensão entre dois modos de “universalidade”: o ideal da tolerância multicultural, da proteção dos direitos humanos, democracia, etc.; e a “universalidade” do mercado mundial em que cada “estilo de vida” pode

³⁶⁴ HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de janeiro: DP&A; 2005. pp. 75-76

florescer em sua particularidade³⁶⁵.

Para Frederic Martel, a descentralização global de produção, vista na *Ubisoft* por exemplo, em conjunto com a expansão do digital e da internet, paradoxalmente reforçam a cultura do “*mainstream*”. Dessa maneira, os produtos voltados a nicho se multiplicam, uma vez que os produtos bem sucedidos são cultuados e constantemente reiterados. A defesa das minorias étnicas, valorização dos direitos das mulheres e uma “certa tolerância” aos homossexuais são elementos “que não são mero detalhes no meio artístico” e a diversidade cultural transforma-se na ideologia da globalização³⁶⁶.

Neste sentido, *Assassin's Creed* expressa as múltiplas e contraditórias identidades de um novo sujeito “universal”: oriental, ocidental, indígena ou africano, sua existência em um universo particular se relaciona em menor grau com a sua identidade cultural ou nacional e estabelece uma tensão em negociação com a identidade do “Assassino”, lutador transhistórico da liberdade e da individualidade. O multiculturalismo aparece como um “politicamente correto”, cuja expressão da pluralidade cultural aparece como a inclusão de um Outro sem substância, isso é, cujas particularidades, imaginário, comportamento, expressões e visões de mundo são reduzidas para serem palatáveis e toleráveis ao grande público consumidor Ocidental, se tornando propriamente mercadorias coisificadas.

De fato, podemos observar nas representações da série sobre o Brasil a própria cristalização da articulação entre a moralização da política e as representações culturais. A representação do Brasil em *Assassin's Creed III* reforça o estereótipo da ligação intrínseca do país com o esporte, curiosamente apresenta um estádio, não de futebol, mas de “luta livre”, em um local de aspecto decadente, com paredes sujas e pichadas, bandeiras nacionais espalhadas, lixo por vários locais, homens mal-encarados e mulheres de roupa curta sexualizadas (Fig 4.5). Além disso, vários diálogos foram gravados em português – alguns no sotaque de Portugal ou estadunidense³⁶⁷.

³⁶⁵ Žižek, S. Multiculturalism, or, the Cultural Logic of Multinational Capitalism. *New Left Review*, sep.-oct., 1997. pp. 28-51.

³⁶⁶ MARTEL, F. **Mainstream. A guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. pp. 462-472.

³⁶⁷ Alguns meses antes do lançamento de *Assassin's Creed III*, jogo em que o Brasil é em sua única vez representado, já havia aparecido na internet um vídeo que anunciava a aparição do Brasil no episódio. Após isso, o diretor da *Ubisoft* Brasil, Bertrand Chaverot, em entrevista, disse que a desenvolvedora já tinha ideia de como construir um enredo que passasse em um “determinado momento da história do Brasil”. Entretanto, após o lançamento do jogo, Chaverot pediu desculpas em nome da *Ubisoft* pela representação feita em *Assassin's Creed III* afirmando que foi feita com uma “mentalidade ‘gringa, que nem sempre é boa para a imagem do Brasil’”. Cf.

Figura 4.5: Cena da fase brasileira de Assassin's Creed 3

Fonte: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/12/ubisoft-pede-desculpas-pela-fase-brasileira-em-assassins-creed-3.html>

Em outro movimento, um ano depois, em Novembro de 2013, alguns dias após a condenação que o juiz Joaquim Barbosa realizou referente aos envolvidos no caso jurídico do “Mensalão”, a *Ubisoft Brasil* criou uma imagem e a compartilhou em sua página oficial no *Facebook*, onde o referido juiz é vestido com o capuz dos Assassinos e possui uma bandeira nacional ao fundo (Fig. 4.6), com uma citação do livro *Assassin's Creed: A Irmandade* (Oliver Bowden, 2010): “Eles (os poderosos) precisam de vocês, o povo. Não podem continuar sem vocês. Basta mostrar que não se acovardarão ou não serão manipulados pela força e eles terão de implorar pela sua ajuda” e a *hashtag* #ParabensJoaquimBarbosa³⁶⁸.

VINHA, Felipe. Ubisoft pede desculpas pela fase brasileira em Assassin's Creed 3. *TECHTUDO*. 06 abr. 2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2012/12/ubisoft-pede-desculpas-pela-fase-brasileira-em-assassins-creed-3.html>> Acesso em: 25 de Junho de 2013

³⁶⁸ UBISOFT FAZ JOAQUIM BARBOSA VIRAR PERSONAGEM DE ASSASSIN'S CREED. *G1*. 20 nov. 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/11/ubisoft-faz-joaquim-barbosa-virar-personagem-de-assassins-creed.html>> Acesso em: 30 nov. 2013.

Figura 4.6: Joaquim Barbosa com o capuz de Assassino em publicação oficial da *Ubisoft Brasil*

Fonte: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/11/ubisoft-faz-joaquim-barbosa-virar-personagem-de-assassins-creed.html>

Esse alinhamento da *Ubisoft* contra a corrupção no Brasil, usando a imagem do juiz, corrobora na adesão à noção essencialista e moralista de política que não a entende como projetos em disputa, mas sim como um consenso (todos estão em prol da nação, etc.) que é corruptível e urge por heróis que defendam sua coesão e liberdade, representados aqui na associação que a empresa faz com seu próprio produto, os Assassinos, em uma tentativa de se integrar e criar simpatia com o público consumidor.

Assim em última instância, retomamos que o paradigma da luta pela liberdade contra a tirania e a corrupção, e o multiculturalismo encontrados em *Assassin's Creed* não são particulares a este conjunto de jogos. Além de se desdobrar em outros produtos da série, esta

mesma apropriação do símbolo de um “combatente da liberdade” é partilhada em embates e disputas políticas, podendo ser encontradas em diversas produções recentes da Indústria Cultural. Por exemplo, filmes voltados ao público jovem, como *Jogos Vorazes* e *Divergente*, que não só se aproximam da linguagem dos videogames, também compreendem a opressão e a tirania não como um posicionamento político ou uma estrutura de dominação, mas como uma corrupção moral do poder, centralizada na ambição individual de personagens vilanizados³⁶⁹.

A expressão mais famosa e socialmente relevante, sem dúvidas, foi a apropriação da máscara do personagem de *V de Vingança* e seu uso pelos diversos grupos “Anonymous” – *hackers* e ativistas que tem atuado constantemente na internet com o fim de expor e combater, no ambiente cibernético, instituições e mesmo grupos políticos³⁷⁰. Muito associados a posições libertárias, o uso da máscara, assim como o capuz dos Assassinos, é uma demarcação estética de identidade que unifica os grupos e os desloca de suas origens sociais. Pudemos encontrar também em arquivos digitais da *Brasil Game Show*, uma imagem feita por fãs que coloca Ezio Auditore, em sua representação de *Assassin's Creed II*, como um candidato “pela caça aos corruptos” (Fig. 4.7).

³⁶⁹ A lista dessa moralização da política que concebe a luta da liberdade contra a tirania imposta ou a vir é imensa. Pode ser encontrada, além dos filmes acima citados, em *StarWars*, *Sucker Punch*, *Mad Max*, *Crepúsculo*, a versão de Tim Burton de *Alice no País das Maravilhas*, a série de TV *Wicked*, dentre muitos outros. São também encontrados nas HQs de “super-heróis” estadunidenses em que o indivíduo excepcional luta contra vilões megalomaniacos que querem “dominar o mundo”.

³⁷⁰ Para ter exemplo da dimensão, no final de 2015, após os atentados em Paris reivindicados pelo ISIS, o grupo *Ghost Security* declarou “guerra” contra a organização, fechando mais de 100.000 contas no Twitter, usadas para propaganda e recrutamento. O grupo também denunciou ser “extremamente estúpido” colaborar com as agências de inteligência dos Estados Unidos. Mais detalhes podem ser encontrados em: Cf. GILBERT, David. Anonymous Is Hacking ISIS, But Warns Collaborating With US Government Is 'Deeply Stupid'. **International Business Times**, 12 nov. 2015. Disponível em: <<http://www.ibtimes.com/anonymous-hacking-isis-warns-collaborating-us-government-deeply-stupid-2226066>> Acesso em: 10 fev. 2016.

Figura 4.7: “Santinho” de candidatura de Ezio Auditore (*Assassin's Creed II*) em 2012

Fonte: <https://plus.google.com/111995715889021943821/posts/6297odhF7yG>

A apropriação dos códigos simbólicos de *Assassin's Creed* no contexto político brasileiro se insere, portanto, em uma tendência mais ampla presente em muitos produtos culturais. Neles representa-se distopicamente sociedades tirânicas, tecnologicamente avançadas, cujo autoritarismo não é expressão de lutas de poder e projetos de sociedade mas, antes, emana de indivíduos ou grupos corruptores, cuja ideologia é simplesmente o poder e o controle. A estas sociedades opõe-se jovens protagonistas, que encarnam inconformidade, rebeldia e ação em alta performance através de um combate violento às instituições e aos tiranos. A transformação nestas sociedades começaria com a ação destes protagonistas, mas passaria pela conscientização do jovem e pelo exercício da violência, não contra um sistema ou estrutura em que se organizam os aparelhos de dominação, mas sim contra os tiranos “corruptos” que os controlam.

Essa literal estetização da política em inúmeros produtos, vista nos símbolos e na

elaboração de “heróis da liberdade” pode ser compreendida nos termos de Walter Benjamin, como um movimento amplo de negação e moralização da política e da democracia em sua concepção de disputa de projetos e ideologias, reduzidas à fórmula do bem contra o mal. Tal tropo narrativo, cujas raízes são históricas, encontra no atual momento da Indústria Cultural, uma resolução das tensões políticas a partir do consumo do indivíduo liberal, que suportamente consciente de sua opressão pela oligarquia institucional, demarca sua distinção dos demais indivíduos e em sua excepcionalidade deve agir com alta precisão e eficiência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise de um estudo de caso, os “jogos principais” da série *Assassin's Creed* produzidos entre os anos 2007 e 2015, procuramos compreender a articulação entre narrativa, espaços virtuais e jogabilidade e as representações nestes *games*, que compartilham códigos e estruturas de regras com inúmeros outros “jogos históricos” e *Jogos de Performance*, que estabelecem uma *cultura do Videogame*.

Nestas considerações finais de nossa análise se faz necessário insistir que os jogos eletrônicos são uma fonte privilegiada de conhecimento para compreender certos aspectos do mundo contemporâneo a partir do prisma das ciências humanas. Como tratamos de um produto cultural muito recente, que ainda não recebeu muitos estudos, esperamos ter contribuído para a compreensão de que tanto o *conteúdo* quanto a *forma* - através de sua narrativa contada, a simulação programada de comportamentos, a apresentação de espaços exploráveis e as possibilidades permitidas de interação com estes ambientes virtuais - dos Videogames expressam representações, visões de mundo, elaborações teóricas sobre a realidade, as quais podem reforçar ou criticar estereótipos e posições sociais, políticas, culturais e econômicas.

Nossa preocupação foi pensar a partir de jogos individuais, sem abandonar a perspectiva da série como um todo, mantendo um olhar transversal e amplo. Assim, nosso trabalho de pesquisa se volta não apenas a *Assassin's Creed*, mas a uma nova forma de representação histórica que são os videogames, localizando-os historicamente em certos espaços de produção industrial. Para tanto, foi necessário contextualizá-los dentro da indústria e e em seus gêneros narrativos e lúdicos, a fim de tornar inteligível as múltiplas temporalidades em um formato serializado e entender seu conteúdo representacional. Dessa forma, foi possível enxergar a operacionalização de conceitos e da historiografia não apenas na composição de uma narrativa temporal que dá conta dos eventos de determinado período, mas também na de uma narrativa espacial, que simula para além da *histoire evenementielle*, a performance sobre um momento de um tempo passado

Por essa razão, temos consciência de nossas limitações. A primeira e mais óbvia, é como diz Michel de Certeau, o deslocamento do objeto social – o *game*, em suas condições materiais, mas também audiovisual e jogáveis voltadas ao entretenimento, para uma reflexão escrita, acadêmica e problematizadora, tornando-a objeto do fazer do historiador. Certeau afirma que é no momento da “escrita” da História que a pesquisa, sempre incessante, se interrompe e se torna

paralisada, congelada: isso é, há muitas outras possibilidades de análise dos videogames, e particularmente, *Assassin's Creed* é uma série muito rica em conteúdos a serem trabalhados. Por isso, esperamos que continue a ser pesquisada no futuro. Dentre as possibilidades, citamos as inúmeras descontinuidades e pluralidades dos objetos materiais e gêneros; a circulação e recepção dos consumidores; a particularidade de cada espaço e identidade cultural representada; a questão da religião e sua racionalização; a apropriação e uso da psicologia; as diferentes composições estéticas e técnicas de cada *game*; dentre outros. Pretendemos resolver algumas destas questões em artigos próprios e novas pesquisas a serem desenvolvidas, mas sem dúvida, seja para este conjunto de jogos ou para os demais, há ainda uma infinidade de pontos a serem explorados.

Nosso percurso partiu de inserir este produto dentro da produção da Indústria Cultural a partir da década de 1970 até sua conformação transmidiática nas primeiras décadas do século XXI. Sujeitos às intensas transformações da aceleração tecnológica propulsionadas pelos desenvolvimentos eletrônicos e da informática, os videogames surgiram como experimentos na área acadêmica e militar, e se tornaram populares quando passaram a ser comercializados em bares, nos anos 1970. Outro passo importante para os videogames alcançarem sua dimensão atual, foi o modelo individual de consumo que o levou ao espaço doméstico e possibilitou sua expansão para máquinas portáteis, e mais recentemente, celulares e outros *gadgets*. Essa profusão de suportes materiais foi concomitante ao desenvolvimento de múltiplos gêneros narrativos e lúdicos.

Pertencente à família de *Jogos de Performance*, sob o gênero de Ação, em uma narrativa épica e histórica, analisamos como *Assassin's Creed III* se apropriou e operacionalizou a historiografia, a “história oficial” e os mitos da Independência dos Estados Unidos em um *game* que propiciava uma narrativa em espaços históricos ao jogador, que deveria controlar o avatar de um Assassino, e participar na realização do curso dos acontecimentos ao cumprir uma série de objetivos propostos pelo jogo. Na narrativa “principal”, “secundárias” e “expansão”, pudemos concluir que há uma continuidade da perspectiva nacional e teleológica da História em que a Revolução Americana foi inexorável e necessária para a liberdade, feita por grandes heróis (aos quais o jogador no controle de Connor se insere), e cujo povo “comum”, negro e indígena ficou à parte e vitimizado neste processo. Os nativos americanos foram os principais a serem representados, mas interpretados como ingênuos, muitas vezes indefesos e em proximidade “natural” com a natureza.

No tocante aos ambientes representados neste jogo nos apropriamos dos conceitos elaborados por teóricos dos Videogames como Michel Nitsche, Janet Murray e Henry Jenkins para demonstrar como estes jogos transmitem um conteúdo a partir de sua forma específica que impõe tipos de espaço, movimentos de câmera, intersecção com sequências fílmicas e exige do jogador possibilidades de interação determinadas. Pudemos analisar que os diferentes espaços representados (Boston, New York, Fronteira, a *Homestead*, o oceano e o Presente) foram construídos se apropriando de elementos e fundamentações históricas, mas pensados a serem um *playground* de diversões voltado ao entretenimento.

A interatividade, por sua vez, foi desenvolvida através de possibilidades de performance que simulassem um agente militaresco que através de uma alta performance física e de furtividade, pudesse cirurgicamente assassinar e eliminar elementos inimigos e “corruptos” da sociedade. Portanto, do jogador é exigido uma tarefa a qual ele deve cumprir excepcionalmente, e dentro das regras meritocráticas do jogo, ser recompensado ou punido por isso. A performance jogável, entendida como participação no mundo (do jogo), é estruturada a parecer uma “liberdade”, entretanto são ações pré-deciddidas e determinadas por mecanismos de controle das regras do jogo.

Estes mecanismos de narrativa, espaço e interatividade encontram na série de jogos de *Assassin's Creed*, o estabelecimento de um corpus documental que atesta a preocupação de inclusão de identidades sociais na representação da História, compreendida como passível de ser reconstituída com precisão e *tal como ela foi*, caso este fosse o intento da produção, que declara estar mais preocupada com o entretenimento e se afirma ser um “time multicultural” a representando.

Entretanto, pudemos verificar que essa suposta multiculturalidade na produção inexistente: apesar de vários estúdios espalhados pelo globo desenvolverem partes específicas do jogo, este é centralizado pela sede da *Ubisoft* no Canadá, sobretudo os roteiristas e criadores narrativos. Esse multiculturalismo aparenta ser um posicionamento pretensamente neutro que procura dar legitimidade a representações universais construídas sobre vários momentos históricos e grupos sociais que realizam-se em duas chaves: a própria tentativa de multiculturalidade da representação e a dicotomia da luta pela liberdade contra a tirania.

Todos os jogos da série são apresentados na busca de artefatos da Primeira Civilização e pela ótica da luta pela autonomia e liberdade individual defendida pelos Assassinos, contra a tirania operada através da Igreja, Estado ou grandes corporações feita pelos Templários. Esta

construção narrativa incorre e reivindica a tradição da luta do “bem” contra o “mal”, reinterpretando à luz da luta do indivíduo contra a opressão das instituições “corrompidas”, isto é, não há uma crítica ou análise estrutural do processo histórico de dominação de castas ou classes, das articulações políticas ou dos imaginários.

A História, então, é apresentada em um sentido linear, inexorável e cujos males foram propiciados por indivíduos corruptos dentro do sistema. Não há de fato problematização das Cruzadas como combates movidos pela fé, da aliança entre Igreja e Estado na Renascença e seu projeto de controle das consciências e corpos, do racismo institucionalizado e altamente lucrativo nas colônias da América, da ascensão da ideologia liberal e da construção do capitalismo industrial nos Estados Nacionais. Os problemas da História são sempre devidos a indivíduos mal intencionados que desejam poder e devem ser abatidos.

Este olhar, bem como a natureza da representação contemporânea, é a do sujeito universal que compreende a História sob a ótica do seu tempo, mas que aqui vemos como uma predominância do presente sobre o passado. Essa predominância, argumentam os críticos do multiculturalismo, está associada às lutas por representação na modernidade, cuja fragmentação das identidades é apropriada por uma lógica empresarial na confecção de produtos “tolerantes”, mas que simplificam a complexidade do Outro.

Dessa forma, o olhar pretensamente “neutro” da equipe de produtores resvala no padrão do europeu universal que vê a História e o Outro, como um espelho em que ao mesmo tempo tudo é igual, mas diferente em aspectos sem substância, que não levam em conta sua cultura, onde a alteridade aparenta somente em elementos estéticos, aprazíveis ao gosto ocidental. *Assassin's Creed*, portanto, vê a História com um olhar do presente e a conforma por ele; não a entende por suas lutas, processos, imaginários e particularidades próprias dos diferentes sujeitos, mas sim como uma luta incessante da liberdade contra a tirania; vê o Outro árabe, indígena, negro e demais como iguais, despidos de sua cultura e de suas particularidades.

É notável, entretanto, que a série se esforça a assumir uma posição crítica quanto a estereotipização e a não representatividade, apresentando em seus jogos uma variedade de personagens, muitas vezes multifacetados. E em sua representação da *Abstergo Entertainment*, uma empresa de Videogame que cria produtos para iludir as massas, assume como parte de seu pacote o problema da alienação das mercadorias da Indústria Cultural.

Mas é neste ponto que sua contradição se completa. Os jogos são críticos, incentivam a

crítica, mas não permitem que os dados colocados sejam questionados. Pretendem-se se legitimar por uma posição neutra multicultural enquanto apresentam um Outro sem substância. Representam múltiplos tempos históricos enquanto os homogeneiza sobre uma mesma estrutura narrativa e percepção do tempo. Relativiza o “bem” e o “mal” e critica a postura de violência de Assassinos e Templários, mas sua estrutura de regras aponta em direção de objetivos que exigem execuções em alta performance. E finalmente, se apropriam da crítica à Indústria Cultural e essencializam em uma empresa fictícia conspiratória e maligna, se expurgando da autocrítica.

Por fim, é certo que o debate a respeito da influência das representações, seu caráter alienador ou catártico, sobretudo das produções audiovisuais não pôde ainda ser resolvido facilmente, e também não pretendemos esgotá-lo neste trabalho. Nossa consideração final aponta na direção que as representações, ao serem processos de recorte e escolhas assumem posições e definem, em suas expressões, o que é socialmente aceitável ou não para determinados grupos sociais. Dessa forma, a partir do nosso corpo documental, podemos constatar, sobre o contexto da última década, a perpetuação da História como produto de consumo em sua forma narrativa. Além disso, os Videogames, como objetos altamente rentáveis e culturalmente importantes, através do desenvolvimento da narrativa, de espaços virtuais e de formas de interatividade e jogabilidade que valorizam a eficácia e o mérito, do multiculturalismo como um dos valores que dá vazão a uma representatividade demandada, se tornaram importante plataforma de veiculação de visões de mundo que legitimam determinadas construções sobre o mundo social.

FONTES

VIDEOGAMES

ASSASSIN'S CREED. Direção: Patrice Désilets. Produção: Jade Raymond. Roteiro: Corey May. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2007.

ASSASSIN'S CREED II. Direção: Patrice Désilets. Produção: Jade Raymond, Sebastien Puel . Roteiro: Corey May, Joshua Rubin; Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2009.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD. Direção: Patrick Plourde. Produção: Sebastien Puel . Roteiro: Corey May, Patrice Désilets, Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2010.

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS. Direção: Alexandre Amancio. Produção: Sebastien Puel . Roteiro: Corey May, Darby McDevitt, Richard Farrese, Jeffrey Yohalem, Nicholas Grimwood. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2011.

ASSASSIN'S CREED III. Direção: Alex Hutchinson. Produção: François Pelland. Roteiro: Corey May, Nicholas Grimwood, Russell Lees, Matt Turner, Ceri Young, Danny Wallace. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Wii U, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2012.

ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION HD. Direção: Julian Gollop. Produção: Ivan Balabanov, Momchil Gindyanov. Roteiro: Richard Farrese, Jill Murray. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Sofia, Bulgária: Ubisoft, 2014.

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG. Direção: Jean Guesdon. Produção: Martin Schelling. Roteiro: Darby McDevitt; Mustapha Mahrach; Jean Guesdon, Darby McDevitt. Plataformas: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2013.

ASSASSIN'S CREED ROGUE. Direção: Mikhail Lozanov, Spass Kroushov, Martin Capel, Jean Guesdon. Produção: Ivan Balabanov. Roteiro: Richard Farrese. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Sofia, Bulgária: Ubisoft, 2014.

ASSASSIN'S CREED UNITY. Direção: Alexandre Amancio. Produção: Vincent Pontbriand. Roteiro: Alexandre Amancio; Sylvain Bernard; Travis Stout, Russell Lees, Darby McDevitt,

Ceri Young, Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2014.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE. Direção: Marc-Alexis Côté. Produção: François Pelland. Roteiro: Jeffrey Yohalem. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Quebec, Canada: Ubisoft, 2015.

FONTES IMPRESSAS

BOWDEN, O. **Assassin's Creed: Renascença**. Record, Rio de Janeiro: 2011

BOWDEN, O. **Assassin's Creed: Irmandade**. Record, Rio de Janeiro: 2012

BOWDEN, O. **Assassin's Creed: A cruzada secreta**. Record, Rio de Janeiro: 2012

BOWDEN, O. **Assassin's Creed: Revelações**. Record, Rio de Janeiro: 2013

BOWDEN, O. **Assassin's Creed: Renegado**. Record, Rio de Janeiro: 2013

GOLDEN, Christie. **Abstergo Entertainment – Employee Handbook**. San Rafael, California: Insight Editions, 2014.

MCVITTIE, Andy. **The Art of Assassin's Creed III**. Titan Books, London: 2012.

MILLER, M. **Assassin's Creed – The Complete Visual History**. Insight Editions, San Rafael, California: 2015

THE COMPLETE OFFICIAL GUIDE TO ASSASSIN'S CREED III. Piggyback, 2012.

FONTES AUDIOVISUAIS

ASSASSIN'S CREED ASCENDANCE. Direção: Laurent Bernier. Produção: Louis-Pierre Pharmand. Interpretes de voz: Roger Craig Smith, Andreas Apergis, Carlos Ferro, Arthur Holden, Harry Standjofski. Roteiro: Ethan Perry. Música: Jesper Kyd, Inon Zur. Montreal, Ubisoft, 2010. Youtube (8min), color. Produzido por UbiWorkshop.

ASSASSIN'S CREED: EMBERS. Direção: Patrick Plourde, Stephane Baude.. Interpretes de voz: Roger Craig Smith, Angela Galuppo, Anna Tuveri, Peter Arpesella Roteiro: Darby McDevitt. Música: Jesper Kyd. Montreal, Ubisoft, 2011. Youtube (22min), color. Produzido por UbiWorkshop.

ASSASSIN'S CREED LINEAGE. Direção: Yves Simoneau. Produzido por: Pierre Raymond, Serge, Hascoet, Yannis Mallat, Yves Guillemot, Ian Whitehead. Intérprete: Romano Orzari. Roteiro: William Raymond, Yves Simoneau. Música: George S. Clinton. Montreal, Ubisoft, 2009. Youtube (35min), color. Produzido por Ubisoft.

FRENCH REVOLUTION. Direção: Rob Zombie. Roteiro: Rob Zombie. Música: Brendan Hawking. Montreal, Ubisoft, 2014. Youtube (5min), color. Produzido por New Science.

THE SYNDICATE. Direção: Felix Gary Gray. Roteiro: Felix Gary Gray. Ilustração: Pop Mahn. Música: Brendan Hawkins, Devin Dilmore. Montreal, Ubisoft, 2015. Youtube (4min), color. Produzido por New Science.

FONTES DIGITAIS

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE - THE TWINS: EVIE AND JACOB FRYE TRAILER [EUROPE]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zMjIUG8Nkaw>> Acesso em: 20 dez. 2015.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE - TRAILER DE ANÚNCIO [LEGENDADO]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dZWogqaOrIE>> Acesso em 20 dez. 2015.

CHANNELL, Mike. Assassin's Creed III's Lead Game Designer speaks. **Outsidebox**, 2013. Disponível em: <<http://www.outsidexbox.com/articles/2012-10-30-assassins-creed-iiis-lead-game-designer-on-aciis-and-beyond>>. Acesso em: 04 mai. 2015.

CHANNELL, Mike. Assassin's Creed III's Lead Game Designer speaks. **Outsidebox**, 2013. Disponível em: <<http://www.outsidexbox.com/articles/2012-10-30-assassins-creed-iiis-lead-game-designer-on-aciis-and-beyond>>. Acesso em: 04 mai. 2015.

CLANCY, Sean. The Pursuit of Life and Liberty In Assassin's Creed III. **Paste Magazine**, 5 oct. 2012. Disponível em: <<http://www.pastemagazine.com/articles/2012/10/assn-hist-101-the-pursuit-of-life-and-liberty-in-a.html>> Acesso em 6 ago. 2014.

DECLARATION OF INDEPENDENCE. Tradução própria. Disponível em: <http://www.archives.gov/exhibits/charters/declaration_transcript.html> Acesso em: 05 jul. 2015.

FOLHA DE SÃO PAULO. Filho de PMs mortos usava imagem de personagem assassino em rede social. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2013/08/1322308-filho-de-pms-mortos-usava-imagem-de-personagem-assassino-em-rede-social.shtml>>. Acesso em 7 ago. 2013.

GILBERT, David. Anonymous Is Hacking ISIS, But Warns Collaborating With US Government Is 'Deeply Stupid'. **International business Times**, 12 nov. 2015. Disponível em: <<http://www.ibtimes.com/anonymous-hacking-isis-warns-collaborating-us-government-deeply-stupid-2226066>> Acesso em: 10 fev. 2016.

GAMERANKINGS. Disponível em: <<http://www.gamerankings.com/browse.html?site=&cat=0&year=0&numrev=3&sort=0&letter=&search=assassin%27s+creed+III.>> Acesso em: 30 set. 2014.

GIBSON, Sean. Assassin's Creed Interview: Concept Artist Giğçes Beloei. **Gaming illustrated**, 05 nov. 2012. Disponível em: <<http://gamingillustrated.com/assassins-creed-3-interview-concept-artist-gilles-beloeil/#>> Acesso em: 07 ago. 2014.

GRUBB, Jeff. Ubisoft to PETA: 'We do not condone whaling, just as we don't condone a pirate lifestyle'. **Venture Beat**, 6 mar. 2013. Disponível em: <<http://venturebeat.com/2013/03/06/ubisoft-to-peta-we-do-not-condone-whaling-just-as-we-dont-condone-a-pirate-lifestyle/>> Acesso em: 14 ago. 2015. (grifo nosso)

HASS, Pete. Assassin's Creed 3 Gameplay Teaser Released, Unite To Unlock Full Trailer. **Cinemablend**. mai. 2012. Disponível em: <<http://www.cinemablend.com/games/Assassin-Creed-3-Gameplay-Teaser-Released-Unite-Unlock-Full-Trailer-42241.html>>. Acesso em: mai. 2013.

LEJACQ, Yannick. Ubisoft Cut Plans For Female Assassins In Unity. **Kotaku**, 11 jun. 2014. Disponível em: <<http://kotaku.com/ubisoft-cut-plans-for-female-assassins-in-unity-1589278349>> Acesso em: 06 nov. 2015.

ORE, J. Assassin's Creed 3 - Featured Interview: Assassin's Creed 3 historian Maxime Durand. **Dorkshelf**, 27 nov. 2012. Disponível em: <<http://dorkshelf.com/2012/11/27/interview-assassins-creed-3-historian-maxime-durand/>>. Acesso em: 01 fev. 2014.

ORE, J. Assassin's Creed 3 - Featured Interview: Assassin's Creed 3 historian Maxime Durand. **Dorkshelf**, 27 nov. 2012. Disponível em: <<http://dorkshelf.com/2012/11/27/interview-assassins-creed-3-historian-maxime-durand/>>. Acesso em: 01 fev. 2014.

PHILIPS, Tom. Female character option cut from Assassin's Creed: Unity co-op. **Eurogamer.net**, 11 jun. 2014. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2014-06-11-assassins-creed-unity-wont-let-you-play-as-a-female-assassin>> Acesso em 06 nov. 2015.

PHILIPS, Tom. Ubisoft clarifies 93-95 percent PC piracy comments. **Eurogamer.net**. 05 set. 2012. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2012-09-05-ubisoft-clarifies-93-95-percent-pc-piracy-rate-comments>> Acesso em: 24 mar. 2015.

PLANTE, Chris. 'Assassin's Creed 3' Team Historian talks inspirations. **Polygon**, 24 set. 2012. Disponível em: <<http://www.polygon.com/gaming/2012/9/24/3367434/assassins-creed-3s-team-historian-talks-inspirations>> Acesso em: 13 mai. 2014.

TOTILO, Stephen. Assassin's Creed: The Kotaku Review. 30 oct. 2012. Disponível em: <<http://kotaku.com/5957510/assassins-creed-iii-the-kotaku-review>> Acesso em: 04 jul. 2015.

UDEMNOUVELLES. Historian François Furstenberg works on the video game Assassin's Creed III. Disponível em: <<http://www.nouvelles.umontreal.ca/udem-news/news/20121210-historian-francois-furstenberg-works-on-the-video-game-assassins-creed-iii.html>>. Acesso em: 05 jul. 2013.

VGCHARTZ. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=assassin%27s+creed>>

VINHA, Felipe. Ubisoft pede desculpas pela fase brasileira em Assassin's Creed 3. **TECHTUDO**. 06 abr. 2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2012/12/ubisoft-pede-desculpas-pela-fase-brasileira-em-assassins-creed-3.html>> Acesso em: 25 de Junho de 2013

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA - GERAL

ADORNO, T. **Aesthetic Theory**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

_____. **As estrelas descem à Terra - a coluna de astrologia do Los Angeles Times: um estudo sobre superstição secundária**. São Paulo, Editora da Unesp, 2008. Trad. Pedro Rocha de Oliveira.

_____. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

_____.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. Trad. Guido Antonio de Almeida.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Munis de. **História: a arte de inventar o passado**. Bauru: Edusc, 2007.

ALCANTUD, J.A.G. **Tractatus ludorum. Una antropológica del juego**. Barcelona, 1993.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Cia das Letras, 2008.

ARENDT, Hannah. **Sobre a Revolução**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

AVEDON, E.; SUTTON-SMITH, B. (eds). **The Study of Games: A Source Book**. New York: John Wiley & Sons, 1971.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 2012.

BAILYN, Bernard. **As Origens Ideológicas da Revolução Americana**. Bauru: Edusc, 2003.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Primeira versão. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

BENJAMIN, Walter. Brinquedo e Brincadeira. Observações sobre uma Obra Monumental. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

_____. O autor como produtor. Conferência pronunciada no Instituto para o Estudo do Fascismo em 27 de abril de 1934. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política.** São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

_____. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política.** São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

BOLAÑO, César. **Indústria Cultural: Informação e Capitalismo.** São Paulo: Hucitec/Polis, 2000.

BLANCHARD, K. **The antropology of Sport. An introduction.** Westport/London, 1995.

BURKE, Peter. **A Escrita da História: Novas Perspectivas.** São Paulo: Unesp, 1992.

_____. **História como memória social. Variedades de história cultural.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2000.

_____. **História e Teoria Social.** São Paulo: Unesp, 2002.

_____. **Testemunha Ocular: história e imagem.** Bauru: EDUSC, 2004.

BURROUGHS, William S. **Cities of the Red Nights.** Picador, 1981.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games.** University of Illinois Press, 2001.

CALLICOT, J. Baird; NELSON, Michael P. **The Great New Wilderness Debate.** Athens, Georgia: The Univerisity of Georgia Press, 1998.

CAMPBEL, J. **O herói de mil faces.** São Paulo: Pensamento, 1995.

CARSON, Don. Enviromental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds using Lessons learned from the Theme Park Industry. **Gamasutra**, 1 mar. 2010. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/features/2000301/carson_pfv.htm> Acesso em: 21 abr. 2013.

CAPELATO, Maria Helena R. et. al. (Orgs.) **História e Cinema.** São Paulo: Alameda, 2007.

CARDOSO, Ciro Flamarion. **A ficção científica, imaginário do mundo contemporâneo: uma introdução ao gênero.** Niterói: Vício de Leitura, 2003.

_____. Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado? **História das ciências da saúde –Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 13, out. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702006000500002> Acesso em: 15 fev. 2014.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERTEAU, Michel de. Caminhadas pela cidade. **Invenção do Cotidiano: Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 2014. v.1.

_____. Relatos de espaço. **Invenção do Cotidiano: Artes de fazer** Petrópolis: Vozes, 2014. v.1.

CHARTIER, R. **A História Cultural. Entre Práticas e Representações**. Lisboa: DIFEL, 1990.

_____. A história hoje: dúvidas, desafios, propostas. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 13, p. 97-113, 1994.

_____. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 5, n.11, jan.-Abr.1991.

COTTA, A. **La société ludique. La vie envahie par le jeu**. Paris, 1980.

COWIN, Edward S. The "higher law" background of American constitutional law. **Harvard Law Review**, v. 42, n.2, dez. 1928.

DAFTARY, Farhad. **A Short History of the Ismailis: Traditions of a Muslim Community**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1998.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DUVIGNAUD, J. **El juego del juego**. Santafé de Bogotá, 1997.

DOSTOIEVSKY, F. **Os Irmãos Karamazov**. São Paulo: Editora 34, 2008.

EAGLETON, Terry. **Marxismo e crítica literária**. São Paulo: Unesp, 2011.

EBERT, Roger. Okay, kids, play on my lawn. ROGER EBERT JOURNAL. jul. 2010. Disponível em: <<http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>>. Acesso: mar. 2013.

ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. Huizinga e o jogo. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

_____. O filme: uma contra análise da sociedade?. In: LE GOFF, J. NORA, P. (orgs.). **História: novos objetos**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976. Trad. Terezinha Marinho.

GINZBURG, Carlo. **História noturna: decifrando o sabá**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

_____. **Mitos, emblemas, sinais**. São Paulo: Cia. Das Letras, 1989.

GOSCIOLA, V. A Linguagem Audiovisual do Hipertexto. In: FERRARI, Polyana. **Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007.

GRAU, O. **Arte Virtual da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP; Editora SENAC São Paulo, 2007.

GRINDE, Donald A.; JOHANSEN, Bruce E. **Exemplar of Liberty: Native America and the Evolution of Democracy**. SI, 1991.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A; 2005.

HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JAFFE, Steven H. **Who Were the Founding Fathers? Two Hundred Years of Reinventing American History**. New York: Henry Holt and Company, 1996.

JAMESON, F. Pós-Modernidade e Sociedade de Consumo. **Novos Estudos Cebrap**, n. 12, p. 16-26, 1985.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNQUEIRA, Mary Anne. **04 de Julho de 1776. A Independência dos Estados Unidos da América**. São Paulo: Lazuli/Nacional, 2007.

_____. Os discursos de George W. Bush e o excepcionalismo norte-americano. **Margem**, São Paulo, n. 17, pp. 163-171, jun. 2003.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

KNAUSS, Paulo (org.). **O Oeste Americano: quatro ensaios de história americana**. Rio de Janeiro: EdUFF, 2004.

KONDER, Leandro. **Os marxistas e a arte**. São Paulo: Expressão Popular, 2013.

LEGOFF, Jacques. **Memória-História**. Campinas: Editora da Universidade de Campinas, 1990.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010

LEWIS, B. **Os Assassinos. Os primórdios do terrorismo no Islã**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

LONGSWORTH, H. W. Paul Revere's Ride. POETS.ORG Disponível em: <<https://www.poets.org/poetsorg/poem/paul-reveres-ride>>. Acesso em: 05 jan. 2016.

MARTEL, F. **Mainstream. A guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MARX, Karl. **O Capital: crítica da economia política: o processo de produção do capital (livro I)**. São Paulo: Boitempo, 2013.

MENESES, U. Fontes Visuais, Cultura Visual, História Visual: balanço provisório, propostas cautelares. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 23, n. 45. pp. 11-36, 2003.

MORETTIN, E. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. In: CAPELATO, Maria Helena R. et. al. (Orgs.) *História e Cinema*. São Paulo: Alameda, 2007. pp.42-64.

MORGAN, Edmund S. Escravidão e liberdade: o paradoxo americano. **Estudos Avançados**. São Paulo, v. 14, n. 38, jan.-abr., 2000. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9507>> Acesso em: 15 nov. 2014.

MORGAN, Gwenda. **The debate on the American Revolution**. Manchester: Manchester University Press, 2007.

NAPOLITANO, M. A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado: uma análise comparada de Amistad e Danton. In: CAPELATO, M.H.R. et al. (Orgs.) **História e Cinema**. São Paulo: Alameda, 2007. p. 66-68.

_____. A História depois do Papel. In: *Fontes Históricas*. Carla Bassanezi Pinsky (org.) 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.

NASH, Roderick. **Wilderness and the American Mind**. New Haven: Yale University Press, 1967.

NIETZSCHE, F. **Genealogia da moral: uma Polêmica**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

NOVAIS, Fernando A; SILVA, Rogério F (orgs.). **Nova História em Perspectiva**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP**, São Paulo, n.10, dez.1993. p.13. Tradução de Yara Aun Khoury.

ORTIZ, Renato. **Universalismo e diversidade: contradições da modernidade-mundo**. São Paulo: Boitempo, 2015.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. São Paulo: 2001.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio De Janeiro: Pazulin, 1999.

POLLAK, Michel. Memória, esquecimento e silêncio. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, 1989.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

ROSENSTONE, Robert. **A história nos filmes, os filmes na história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

_____. **Visions of the Past**. Massachussets: Harvard University Press, 1995.

SAID, Edward W. **Orientalismo - O Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2007. Trad. Rosaura Eichenberg.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SARLO, Beatriz. **Cenas da Vida Pós-Moderna: Intelectuais, arte e Vídeo-Cultura na Argentina**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997. Trad. Sérgio Alcides.

_____. **Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva**. São Paulo; Belo Horizonte: Companhia das Letras; EdUFMG, 2007.

SEVCENKO, N. **A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa**. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

SHUMWAY, Nicolas. Estados Unidos da América: alegorias do apocalipse no Discurso sobre a Nação. In: PRADO, Maria Lígia Coelho e VIDAL, Diane Gonçalves (orgs.) **À margem dos 500 anos. Reflexões irreverentes**. São Paulo: Edusp, 2002. pp. 219 – 232.

SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

SMITH, Adam. **A riqueza das nações (v.1)**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.

SOUZA, R. M. de. Protagonismo juvenil: o discurso da juventude sem voz. **Rev. Bras. Adolescência e Conflitualidade**, v. 1, n.1, 2009. pp. 1-28.

SUITS, B. **Grasshopper: Games, Life and Utopia**. Broadview Press, 2005.

THOREAU, H. **Walden ou A Vida nos Bosques**. Edições Antígona, 2009.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TRIÁDE. Uneb. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/index.htm>> Acesso em: 01 abr. 2016.

VANOYE, Francis. GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 2011.

XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

_____. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transferência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

WILSON, Peter L. **Scandal: Essays in Islamic Heresy**. New York: Autonomedia, 1988.

YOUNG, Alfred.; NOBLES, Gregory H. **Whose American Revolution was It? Historians Interpret the Founding**. New York: New York University Press, 2011.

ZELINSKY, Wilbur. Public Eidolons. **Nation into State: The shifting symbolic foundations of American nationalism**. Chapel Hill; London. The University of North Carolina Press, 1988. p. 20 – 68.

ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003

_____.; SALEN, Katie. *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. MIT Press, 2005

ŽIŽEK, S. Multiculturalism, or, the Cultural Logic of Multinational Capitalism. **New Left Review**, pp. 28-51, sep.-oct., 1997.

BIBLIOGRAFIA SOBRE VIDEOGAMES

AARSETH, Espen. "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games." ESKELINEN, Markku. KOSKIMAA, Raine (Eds.). **CyberText Yearbook 2000**. Jyväskylä, Finland: Research Centre for Contemporary Culture, 2001. pp.152-71.

_____. Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art. In: MARIE-LAURE, Ryan. (org.) **Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory**. Indiana: Bloomington, 1999. pp. 31-41.

_____. Computer Game Studies, Year One. **Computer Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, v.1, n.1, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101>> Acesso em: 04 fev. 2015.

_____. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

AHMED, Saladin. Muslims in my monitor. **The escapist**, 31 ago. 2010. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_269/8044-Muslims-in-My-Monitor.3> Acesso em: 25 mai. 2015.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, 2004.

APPERLEY, T. Modding the Historians's Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

ARANHA, G. O processo de consolidação dos jogos eletrônico como instrumento de comunicação e de construção do conhecimento. **Revista Ciência e cognição**, ano 1, v. 3, nov. 2004. p. 34.

ARRUDA, E. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas: Alínea, 2011.

ASSASSIN'S CREED III video game distorts history. **The globe and mail**, Toronto, 14 nov. 2012. Disponível em: <<http://www.theglobeandmail.com/globe-debate/editorials/assassins-creed-iii-video-game-distorts-history/article5295618/>> Acesso em: 01 ago. 2014.

Assassin's creed series. ORIENTALISM IN MODERN POP CULTURE. Disponível em: <<http://modernorientalism.weebly.com/assassins-creed.html>> Acesso 27 dez. 2013.

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do Videogame**. São Paulo: Editora Alameda, 2007.

BAILEY, Wm. R. Hacks, Mods, Easter Eggs and Fossils: Intentionality and Digitalism in the Video Game. In: WHALEN, Zach. TAYLOR; Laurie N. (orgs) **Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games**. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008.

BELLI, Simoni; Raventós, Cristian López. Breve historia de los videojuegos. **Athenea Digital**, n. 14, pp. 159-179, 2008.

BOBANY, Arthur. **Video Game Arte**. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

BOGOST, Ian. **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**. Cambridge, MA; London, England.: The MIT Press, 2006.

_____. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge, MA; London, England.: The MIT Press, 2007.

CHAGAS, Arthur Alves de Oliveira. **O transbordamento do lúdico e da biopolítica em jogos Massive Multiplayer Online: um estudo sobre o World of Warcraft**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo (USP). 2010.

CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron. **Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution**. New York: Algonquin Books, 2005

CHATFIELD, T. **Fun Inc. Why Gaming will dominate the twenty-first century**. New York: Pegasus Book, 2010.

CRABTREE, Gareth. Modding as Digital Reenactment: A case study of the Battlefield Series
KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on game design**. New Riders Publishing, 2003.

_____. **The art of computer game design**. Berkeley: Osborne Press, 1984.

CRUZ, Thiago de Paula. **Jogando Phantasy Star: Trajetória compreensiva ao sentido de jogar videogame**. Dissertação (Mestrado em Psicologia Escolar e Desenvolvimento Humano) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2010.

DAVID, S. **Game Over: Press Start to Continue: The Maturing of Mario**. Wilton, Connecticut: GamePress, 1999.

DONOVAN, T. **Replay: The History of Video Games**. Lewes: Yellow Ant, 2010.

DYER-WITHERFORD, N. ; DE PEUTER, G. **Games of Empire: Global Capitalism and Video Games**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2009.

ESKELINEN, M. The Gaming Situation. **Game Studies**. v.1, n.1, jul. 2001. Disponível em: <<http://cmc.uib.no/gamestudies/0101/eskelinen/>>. Acesso em 15 ago. 2012.

FINCO, Mateus David. **Wii-Fit: um videogame do estilo de vida saudável**. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano). Escola de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2010.

FRASCA, Gonzalo. **Ideological Videogames: Press left button to dissent**. New Jersey, 2003.

_____. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. LUDOLOGY, 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acesso em: 24 abr. 2014.

_____. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DIGRA CONFERENCE, 2003, Utrecht. **Conference Proceedings...** 2003. pp.92-99. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.01125.pdf>> Acesso em: 19 mai. 2015.

_____. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – IT University of Copenhagen, 2007.

_____. (2001c). Simulatio 101: simulation versus representation. LUDOLOGY, 2001. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acesso em: 24 abr. 2014.

_____. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In WOLF, M. J. P.; PERRON, B (Eds). **The Video Game Theory Reader**. New York; London: Routledge, 2003.

_____. The Sims: Grandmothers are cooler than trolls. **The International Journal of Computer Game Research**, v1, n.1, 2001. Disponível em: <<http://gamestudies.org>> Acesso em: 24 abr. 2014.

_____. **Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate**. 2001. 118 f. Dissertação (Master in Information Design and Technology) - Georgia Institute of Technology, 2001.

FRIEDMAN, T. Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. In: JONES, S. **CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community**. Thousand Oaks: Sage Publications, 1995. pp. 73-89.

FRUM, Lary. American history unfolds in 'Assassin's Creed 3'. **CNN**, 19. oct. 2012. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2012/10/19/tech/gaming-gadgets/assassins-creed-3-history/index.html>>. Acesso em 01 ago. 2014.

GALLO, Sérgio N. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.

GALLOWAY, Alexander R. Social Realism in Gaming. **The international journal of computer game research**, v. 4, n. 1, 2004.

GASI, F. **Videogames e Mitologia**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

GOLDBERG, H. **All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture**. New York: Three Rivers Press, 2011.

GOLDSTEIN, Jeffrey. **Handbok of computer game studies**. Massachusetts; London: The MIT Press Cambridge, 2005.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. O design da narrativa como simulação imersiva. In: André LEMOS; Christa BERGER; BARBOSA, Marialva. (Eds.) **Livro da XIV Compós - 2005: Narrativas Midiáticas Contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2005. pp. 69-81.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. **Agentes Verossímeis: uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2008.

GROSSMAN, Michelle Malka. WATCH: Islamic State's Terror Video Game. **The Jerusalem Post**, 21 set. 2014. Disponível em: <<http://www.jpost.com/Middle-East/IS-claims-it-created-a-terror-video-game-375935>>. Acesso em 19 mar. 2015.

GUIMARÃES, Daniel de Vasconcelos. **O campo de referência dos videogames: Estudo Semiótico sobre o Objeto Dinâmico do Game**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2008.

GUIMARO, Maria Luiza Oliveira. A formação na linha de fogo: Videogames de guerra e a psique danificada. 2010. 198 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de São Carlos, 2010.

GURNEY, Matt. If video games must be accurate, tell Gandhi to stop nuking me. **National Post**, Toronto, 16 nov. 2012. Disponível em: <<http://fullcomment.nationalpost.com/2012/11/16/matt-gurney-if-video-games-must-be-accurate-tell-gandhi-to-stop-nuking-me/>> Acesso em: 01 ago. 2014.

HAMILTON, Kirk. How Assassin's creed III disappointed me? Let me count the ways. **Kotaku**, 11 ago. 2012. Disponível em: <<http://kotaku.com/5958941/how-has-assassins-creed-iii-disappointed-me-let-me-count-the-ways>> Acesso em: 20 ago. 2014.

JENKINS, H; SQUIRE, K. Art of contested spaces. King, L. (Org.). **Game on: The history and culture of video games**. New York: Universe Publishing, 2002.

_____. *Complete freedom of movement: video game as gendered play spaces*. MIT COMPARTIVE MEDIA STUDIES/WRITING, s./d. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/complete.html>> Acesso em: 24 fev. 2015.

_____. *Game Design as Narrative Architecture*. In: WARDRIP-FRUIIN, N; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004.

_____. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 2013.

JUUL, J. A brief note on games and narratives. **Game Studies**, v.1, n.1, jul. 2001. Disponível em: <[Http://www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)>. Acesso em: 25 abr. 2015.

_____. **A clash between game and narrative**. Dissertação (Master in Computer Games and Interactive Fiction) – Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 1999.

_____. **Half-Real: Video Game between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

KAPPELL, Mathew Wilhelm.; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

KASHIWAKURA, Eduardo Yukio. **Jogando e aprendendo: um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas**. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). Pontifícia Universidade de São Paulo, 2008.

KENT, S. L. **The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. New York: Three Rivers Press, 2001.

KING, Geoff; TANYA Krzywinska. **Screenplay: cinema/ videogames/ interfaces**. London; New York: Wallflower Press, 2002.

_____; TANYA Krzywinska. **Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts**. I. B. Tauris, 2006.

KING, Lucien (org.). **Game On: The History and Culture of Videogame**. New York: Laurence King Publishing, 2002.

LAUREL, B. **Computers as Theatre**. Addison-Wesley, 1991.

LIMA, Carlos William Ferreira de. **A construção da imagem realista em jogos de videogame. Um estudo sobre as representações imagéticas nos games de nova geração**. Dissertação

(Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). 2008.

LOPES, Lucas Garopalo. **Desfocando as linhas. ARG - a estrutura imperceptível do jogo.** Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2009.

LUZ, Alan Richard da. **Linguagens Gráficas em Videogame.** Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2009.

MACHADO DE SÁ, Alexandre. **Narrativa e Interatividade em meios audiovisuais.** Dissertação (Mestrado em Estudos dos Meios da Produção Midiática). - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2007.

MAGNAMI, Luís Henrique. **Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico.** Dissertação (Mestrado em Linguagem e Tecnologia) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade de Campinas. 2008

MAKING OFF: God of War III. SCEA, 2009.

MALLIET, S; MEYER, G. de. The History of Video Game. In: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (org.). **Handbook of Computer Game Studies.** Cambridge: MIT Press, 2005.

MARQUES-RIBEIRO, A. J. P. **Práticas de leitura do gênero de discurso videogame.** Dissertação (Mestrado em Letras) - Estudos de Linguagem, Universidade Federal do Piauí. 2007

MASNICK, M.; HO, M. The Sky is Rising. TECHDIRT. Disponível em: <<http://www.techdirt.com/skyisrising>>. Acesso em 30 abr. 2012.

MASTROCOLA, Vicente M. **Horror ludens. Medo, entretenimento e consumo em narrativas de video games.** São Paulo: Vitrus, 2014.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo.** Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @.** Campinas: Alínea, 2007.

MURRAY, Janet H. From Game-Story to Cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIIN, N; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004. pp. 1-10.

_____. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

_____. The Last Word on Ludology vs Narratology in Game Studies. In: DIGRA 2005: CHANGING VIEWS: WORLDS IN PLAY INTERNATIONAL CONFERENCE, II, 2005, Vancouver. **Conference proceedings..**, 2005. Disponível em: <<http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf>> Acesso em: 19 mai. 2015.

_____. Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture. **Popular Communication**, v.4, n.3, pp. 185-202, 2006. Disponível em: <http://egl.gatech.edu/publications/PC0403_Murray.pdf> Acesso em 20 set. 2015.

MYERS, David. Computer Game Genres. **Play and Culture**, n. 3, pp. 286-301, 1990.

_____. Computer Game Semiotics. **Play and Culture**, n.4, pp. 334-346, 1991.

_____. **The Nature of Computer Games: Play As Semiosis Digital Formations**. New York: Peter Lang, 2003.

NARCISE, E. A game that showed me my black history. **Kotaku**, 19 dez. 2013. Disponível em: <<http://kotaku.com/a-game-that-showed-me-my-own-black-history-1486643518>> Acesso em: 20 nov. 2015.

NEWMAN, J. The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. **Game Studies: the international journal of games**, v. 2, n. 1, jul. 2022. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>> Acesso em: 14 jul. 2014.

NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008.

OFFICIAL XBOX MAGAZINE. Assassin's Creed: how a Prince of Persia spin-off became Ubisoft's flagship IP. Disponível em: <<http://www.oxm.co.uk/50961/features/assassins-creed-how-a-prince-of-persia-spin-off-became-ubisofts-flagship-ip>>. Acesso em: 10 set. 2013.

OLIVEIRA, Jônatas Kerr de. **Videogames e a narrativa seriada: Quest como ferramenta para a construção de mundos**. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Universidade Federal de São Carlos (UFscar), 2010.

PEARCE, Cecilia. Sims, Battlebots, Cellular Automata God and Go: A conversation with Will Wright by Cecilia Pearce. **GAMESTUDIES**, v. 2, n. 1, 2002. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>> Acesso em: 14 ago. 2015.

PLUNKETT, Luke. Assassin's Creed III Used to Have Scalping. **Kotaku**, 12 mai. 2012. Disponível em: <<http://kotaku.com/5966088/assassins-creed-iii-used-to-have-scalping>> Acesso em: 20 ago. 2014.

RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (org.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005.

RUDDEN, Dave. Canada boasts the third largest video game industry. **Networkworld**, 6 abr. 2010. Disponível em: <<http://www.networkworld.com/article/2206358/applications/canada-boasts-the-third-largest-video-game-industry.html>>. Acesso em: 20 set. 2015.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of Story**. Baltimore: University of Minnesota Press, 2006.

_____. Beyond Myth and Metaphor – the case of narrative in digital media. **Game Studies: the International Journal of Computer Game Research**, v.1, n.1, 2001. Disponível em: <<http://gamestudies.org>> Acesso em: 09 jul. 2015.

_____. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**. v. 1, n. 1. 2009. pp. 43-59.

_____. **Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory**. Bloomington: Indiana University, 1992.

_____. **Narrative across Media: The Languages of Storytelling**, Lincoln, London: University of Nebraska Press. 2004

_____. Narrative and the split condition of digital textuality. **DICHTUNG**, 2005. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.com/2005/1/Ryan/>> Acesso em: 09 jul. 2015.

_____. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SALVATI, Andre J.; BULLINGER, Jonathan M. Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

SANTOS, H. V. A. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame.** Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Universidade de São Paulo (USP), 2010.

SATO, Adriana Kei Ohashi. **Imaginário e Design: Resignificação do Jogo Eletrônico por meio da Linguagem Expressiva.** Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2007.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design. A Book of Lenses.** Morgan Kauffman, 2008.

SCOTT, Stephanie. Seeking the Exotic. Orientalist Agency and Space in Adventure Games. In: WAGGONER, Zach. (org). **Terms of Play: Essays on Words that Matter in Videogame Theory.** Jefferson; London: Mcfarland & Company, Inc, Publishers, 2013.

SEMLEY, John. #Globeeditorial and gamer rage. **Now Toronto**, Toronto, 16 nov. 2012. Disponível em: <<https://nowtoronto.com/news/globeeditorial-and-gamer-rage/>> Acesso em: 01 ago. 2014.

SISLER, V. Digital Arabs: Representation in Videogames. **European Journal of Cultural Studies**, Los Angeles, SAGE Publications, 2008.

SQUIRE, K. Games, Learning and Society: Building a Field. **Education Technology**, set.-out. 2007.

STATERI, Julia. **Videogame: Como Mídia da Construção Narrativa.** Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História) - Universidade Presbiteriana Mackenzie. 2008

SUITS, B. **Grasshopper: Games, Life and Utopia.** Broadview Press, 2005.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. **Criticismo ludológico e Novos Média: introdução.** In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS PARA COMPUTADOR E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 6, São Leopoldo. **Anais...** São Leopoldo: Unisinos, 2007.

THOMAS, David. Cinematic Camera as Videogame Cliché: Analysis and Software Demonstration. In:

DIGRA 2005: CHANGING VIEWS: WORLDS IN PLAY INTERNATIONAL CONFERENCE, II, 2005, Vancouver. **Conference proceedings..**, 2005. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.52285.pdf>> Acesso em: 19 mai. 2015.

TOMASELLI, Fernando Claro. **Fatores Críticos para o sucesso no mercado de videogames domésticos: Os casos Sony e Microsoft na batalha pelo domínio da sala de estar.** Dissertação (Mestrado em Administração de Empresas) - Fundação Getúlio Vargas. 2008.

UMSERVIDORPORVEZ. "Não seja esse player. Manifesto da Garota Gamer". Disponível em: <<http://umservidorporvez.tumblr.com/post/44896681261/nao-seja-esse-player-manifesto-da-garota-gamer>>. Acessado em: jul. 2013.

URICCHIO, William. Simulation, History and Computer Games. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey H. (Eds). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge, MA: MIT PRESS, 2005.

VICKI. Orientalism. THEORIZING ASSASSIN'S CREED. 30 abr. 2012. Disponível em: <<http://assassinthesis.blogspot.com.br/2012/04/orientalism.html>> Acesso em: 28 dez. 2013.

WE the tweeple assassins screed. **The grid to**, Toronto, 16 nov. 2012. Disponível em: <<http://www.thegridto.com/city/local-news/we-the-tweeple-assassins-screed/>> Acesso em: 01 ago. 2014.

WELCHEL, Aaron. Using Civilization Simulation Video Games in the World History. WORLD HISTORY CONNECTED, s./d. Disponível em: <<http://worldhistoryconnected.press.illinois.edu/4.2/welchel.html>> Acesso em 10 jul. 2015.

WHALEN, Zach; TAYLOR, Laurie N. (orgs) **Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games**. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008.

WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (org). **The Medium of the Video Game**. Austin University of Texas, 2002

_____. **The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008.

_____; PERRON, Bernard (org). **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003.

_____; PERRON, Bernard (org). **The Video Game Theory Reader 2**. New York: Routledge, 2009.

YANAZE, Leandro Key Higuchi. Tecno-Pedagogia: **Os aspectos lúdicos e pedagógicos da comunicação digital**. 2009. 235 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2009.

YOUNG, Chris. A critical review: Assassin's Creed and the value of history. IGN. 14 nov. 2011. Disponível em: <<http://www.ign.com/boards/threads/a-critical-review-assassin%E2%80%99s-creed-and-the-value-of-history.206790490/>> Acesso em: 05 jan. 2015.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame: Educação e Cultura**. Campinas: Alínea, 2010.

ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004. pp. 154-163.

PERIÓDICOS

GAME STUDIES. Disponível em: <<http://www.gamestudies.com>>. Acesso em: 15 ago. 2012.

GAMES AND CULTURES. Disponível em: <http://gac.sagepub.com/> - Acesso em 10 de Agosto de 2012

EUROPPEAN CULTURE STUDIES. Disponível em: <http://ecs.sagepub.com/> - Acesso em 10 de Agosto de 2012

REVISTA CONTEMPORÂNEA. Rio de Janeiro: UERJ, Faculdade de Comunicação Social, ed. 19, v. 10, n. 1, julho. 2012.

APÊNDICES

APÊNDICE I – OS “JOGOS PRINCIPAIS” DE *ASSASSIN’S CREED*

Assassin’s Creed I (2007).

Protagonista: Altaïr. Principais Espaços: Damasco, Acre, Jerusalém, Castelo de Masyaf, e territórios adjacentes (“Kingdom”). Período: 1191 (Terceira Cruzada)

No ano de 2012, Desmond Miles é capturado e aprisionado nos laboratórios da *Abstergo Industries* por agentes Templários e colocado para reviver as memórias de Altaïr durante a Terceira Cruzada, para descobrir o paradeiro de artefatos conhecidos como *Pedaços do Éden*. No passado, o jogador controla Altaïr em sua recuperação de *status* dentro da Ordem dos Assassinos enquanto elimina a conspiração dos Cavaleiros Templários que possuem agentes em ambos lados do conflito.

Assassin’s Creed II (2009).

Protagonista: Ezio. Principais Espaços: Florença, Veneza, Forlì, Monteriggioni. Período: 1476-1499 (Renascença Italiana)

Desmond Miles é resgatado por Assassinos do presente e levado à sua base secreta. A equipe o faz reencenar as memórias de outro antepassado, Ezio Auditore da Firenze, para encontrar outro *Pedaço do Éden* antes que caia em mãos inimigos. Ao início da narrativa, a família Auditore é traída e é parcialmente assassinada, e o jovem Ezio ingressa na Ordem dos Assassinos para desvendar a conspiração Templária que têm tentado tomar o poder em Florença, Veneza, e consegue, quando seu líder, Rodrigo Bórgia, torna-se o Papa. Ao final do jogo, uma entidade cibernética (Minerva), conhecendo o futuro, fala com Desmond através de Ezio, revelando seu papel na salvação do mundo.

Assassin’s Creed Brotherhood (2010).

Protagonista: Ezio. Narrativa: Eliminar o domínio dos Borgia em Roma. Principal Espaço: Roma. Período: 1499-1507 (Renascença Italiana)

O grupo de Assassinos do Presente é obrigado a realocar-se em Monteriggioni, morada de Ezio durante a Renascença, e continuam a explorar suas memórias em busca do *Pedaço do Éden*.

Após a Monteriggioni do passado ser atacada por Cesare Borgia, Ezio muda-se para Roma e começa uma cruzada pessoal para destituir o domínio dos Templários na cidade, eventualmente adquirindo um *Pedaço do Éden* e o escondendo em uma câmara no Coliseu. De volta ao Presente, ao tocar o artefato, Desmond é controlado a matar um espião em seu grupo e entra em coma.

Assassin's Creed Revelations (2011).

Protagonista: Ezio. Espaço: Istambul. Período: 1511 (Constantinopla/Istambul ocupada pelos Otomanos)

Aprisionado dentro de sua própria consciência mantida intacta pela *Animus*, Desmond passa por conta própria a revisitar as memórias de Ezio em busca dos segredos deixados por Niccolò Pólo em Istambul a mando de Altaïr. Após livrar a cidade da tentativa de dominação templária, o Assassino italiano volta à Masyaf (quartel-general dos Assassinos no primeiro jogo) e ativa uma nova entidade (Jupiter). Este explica à Desmond que uma tempestade solar irá logo acabar com a civilização no planeta pela segunda vez, e que ele deve ir a um Templo nos Estados Unidos para impedir, o acordando de seu coma.

Assassin's Creed III (2012).

Protagonistas: Haythan e Ratonnhaké:ton (Connor). Principais Espaços: Boston, New York, Fronteira, Homestead. Período: 1753-1783 (Guerra Franco-Indígena e Revolução Americana)

Recuperado de seu coma, Desmond e os Assassinos do presente adentram o Templo nos Estados Unidos, também chamado de *Caverna dos Precursores*, e revivem as memórias de Haythan Kenway, um antepassado que adquiriu o artefato necessário para ativar as defesas planetárias. Logo, o grupo descobre que Haythan era na verdade um Templário, e passa a acompanhar a jornada de seu filho, Connor Kenway em sua luta pela Independência dos Estados Unidos e contra os Templários que querem tomar poder dentro da nova nação. Após o destino do amuleto ser revelado, Desmond se sacrifica para que a entidade Juno integre-se ao sistema cibernético de todo o mundo e consiga proteger o planeta da tempestade solar.

Assassin's Creed III: Liberation (2012).

Protagonista: Aveline. Narrativa: Principais Espaços: New Orleans, Bayou, Chichen Itzá. Período: 1765-1780 (Colônias escravistas na Luisiana e México)

Liberation é o primeiro produto da *Abstergo Entertainment* que se utiliza das memórias revistas dentro da *Animus* para a produção de um jogo eletrônico para venda. No papel de um consumidor anônimo, o jogador recebe a intervenção do coletivo *hacker* “Erudito” que revela que o produto na verdade alterou a história contada, vilanizando os Assassinos em prol dos Templários, e possibilitando que o consumidor acesse a “verdadeira História”, onde a protagonista Aveline de Grandpré destrói a conspiração Templária em New Orleans.

Assassin's Creed IV: Black Flag (2013).

Protagonista: Edward. Principais Espaços: Toda a região do Caribe, incluindo ilhas e o Oceano Atlântico. Período: 1715 (Era de Ouro da Pirataria)

O protagonista no presente é um empregado anônimo trabalhando *Abstergo Entertainment* que acessa as memórias de um dos antepassados de Desmond, Edward Kenway, para capturar a realidade do passado em torná-la um novo produto para venda. No século XVIII, Edward migra da Escócia para o Caribe em busca de fama e fortuna, e torna-se um pirata, se conscientizando de seu egoísmo, alia-se aos Assassinos e enfrenta os Templários da Região.

Assassin's Creed: Rogue (2014).

Protagonista: Shay. Principais Espaços: New York, River Valley, Atlântico Norte. -Período: 1752-1761 (Guerra Franco-Indígena)

No presente, o protagonista é outro trabalhador anônimo que auxilia lideranças Templárias dentro da *Abstergo Entertainment*. Para isso, ele revisita as memórias de Shay Cormac, um Assassino que se decepciona com a Ordem, e torna-se um Templário, passando a caçá-los, aliando-se a Haytham Kenway e deixando somente vivo Achilles Davenport, respectivamente, pai e mestre de Connor de *Assassin's Creed III*.

Assassin's Creed Unity (2014).

Protagonista: Arno. Principais Espaços: Versailles e Paris. Período: 1789-1794 (Revolução Francesa e Terror)

No presente, o protagonista é um agente anônimo que se comunica com os Assassinos. Revisitando as memórias de Arno Dorian, que após ter seu pai assassinado por Shay Cormac no final do jogo anterior, é criado por uma família, que também é traída pelos Templários, e passa a enfrentá-los durante a Revolução Francesa e o Terror, enquanto eles estabelecem um

novo sistema mundial.

Assassin's Creed Syndicate (2015).

Protagonistas: Evie e Jacob. Principal Espaço: Londres. Período: 1868 (Revolução Industrial)

No presente, o protagonista é um agente anônimo que se comunica com os Assassinos. Jacob e Evie Frye são filhos da Ordem dos Assassinos e resolvem ir para Londres que foi tomada por monopólios Templários controlados por Crawford Starrick. No passado e presente, os grupos buscam o artefato do *Shroud of Eden*, capaz de dar imortalidade a seu possessor.

APENDICE II – PRODUTOS ASSASSIN’S CREED (2007-2015)

2007:

Jogo Principal: Assassin's Creed (2007)

Jogo Secundário: Assassin's Creed mobile game (2007)

Livros:

Assassin's Creed: Limited Edition Art Book (2007)

Assassin's Creed: Official Game Guide (2007)

Histórias em Quadrinho:

Assassin's Creed (2007)

Assassin's Creed webcomic (2007)

2008:

Jogo Secundário: Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles (2008)

2009:

Jogo Principal: Assassin's Creed II (2009) Expansões: Battle of Forlì (2010); Bonfire of the Vanities (2010)

Jogo Secundário: Assassin's Creed: Bloodlines (2009)

Jogo Secundário: Assassin's Creed II mobile game (2009)

Jogo Secundário: Assassin's Creed II: Discovery (2009)

Jogo Secundário: Assassin's Creed II: Multiplayer (2009)

Livros:

Assassin's Creed II: Collector's Edition Official Game Guide (2009)

Assassin's Creed: Renaissance (2009)

História em Quadrinhos

Assassin's Creed 1: Desmond (2009)

Curta-Metragem em três episódios:

Assassin's Creed: Lineage (2009)

2010:

Jogo Principal: Assassin's Creed: Brotherhood (2010) Expansões: Copernicus Conspiracy (2010); The Da Vinci Disappearance (2011)

Jogo Secundário: Assassin's Creed: Project Legacy (2010)

Jogo Secundário: Assassin's Creed: Brotherhood mobile game (2010)

Animações:

Assassin's Creed: Ascendance (2010)

Livros:

Assassin's Creed: Brotherhood Collector's Edition Official Game Guide (2010)

Assassin's Creed: Brotherhood (2010)

História em Quadrinhos

Assassin's Creed 2: Aquilus (2010)

Assassin's Creed: The Fall (2010 – 2011)

2011:

Jogo Principal: Assassin's Creed: Revelations (2011) Expansões: The Ancestors Character Pack (2011); Mediterranean Traveler Map Pack (2012); The Lost Archive (2012); Assassin's Creed: Multiplayer Rearmed (2011);

Jogo Secundário: Assassin's Creed: Revelations mobile game (2011)

Coletânea: Assassin's Creed: Recollection (2011)

Animação:

Assassin's Creed: Embers (2011)

Livros:

Assassin's Creed: Revelations Official Game Guide (2011)

Assassin's Creed: The Secret Crusade (2011)

Assassin's Creed Encyclopedia (2011)

Assassin's Creed: Revelations (2011)

História em Quadrinhos

Assassin's Creed 3: Accipiter (2011)

2012:

Jogo Principal: Assassin's Creed III (2012)

Expansões: Benedict Arnold (2012); The Hidden Secrets Pack (2012); The Battle Hardened Pack (2013); The Tyranny of King Washington (2013)

Jogo Principal: Assassin's Creed III: Liberation (2012)

Jogo Secundário: Assassin's Creed III mobile game (2012)

Coletâneas:

Assassin's Creed: Ezio Trilogy (2012)

Assassin's Creed: Anthology (2012)

Livros:

The Art of Assassin's Creed III (2012)

Assassin's Creed: Forsaken (2012)

História em Quadrinhos

Assassin's Creed 4: Hawk (2012)

Assassin's Creed: The Chain (2012)

Coletânea: Assassin's Creed: Subject Four (2012)

2013:

Jogo Principal: Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)

Expansões: Aveline (2013); Blackbeard's Wrath (2013); Crusader & Florentine Pack (2013); Freedom Cry (2013)

Jogo Secundário: Assassin's Creed: Pirates (2013)

Coletânea: Assassin's Creed: Heritage Collection (2013)

Livros:

The Art of Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)

Assassin's Creed: Black Flag (2013)

Assassin's Creed IV Black Flag: Blackbeard - The Lost Journal (2013)

História em Quadrinhos:

Assassin's Creed 5: El Cakr (2013)

Assassin's Creed: Awakening (2013 - presente)

Assassin's Creed: Brahman (2013)

2014:

Jogo Principal: Assassin's Creed: Liberation HD (2014)

Jogo Principal: Assassin's Creed: Rogue (2014)

Jogo Principal: Assassin's Creed: Unity (2014)

Expansão: Dead Kings (2015)

Jogo Secundário: Assassin's Creed: Memories (2014)

Jogo Secundário: Assassin's Creed: Identity (2014)

Coletânea: Assassin's Creed: The Americas Collection (2014)

Animação:

French Revolution (2014)

Livros:

The Art of Assassin's Creed: Unity (2014)

Assassin's Creed Unity: Abstergo Entertainment - Employee Handbook (2014)

Assassin's Creed: Unity (2014)

História em Quadrinhos

Assassin's Creed 6: Leila (2014)

Jogos de Tabuleiro

Assassin's Creed: Arena (2014)

Assassin's Creed: Monopoly (2014)

2015:

Jogo Principal: Assassin's Creed: Syndicate (2015)

Expansões: The Dreadful Crimes (2015); Jack the Ripper (2015); The Last Maharaja (2016)

Jogo Secundário: Assassin's Creed Chronicles: China (2015)

Animação: The Syndicate (2015)

Livros:

The Art of Assassin's Creed: Syndicate (2015)

Assassin's Creed: The Complete Visual History

Assassin's Creed: Underworld (2015)

História em Quadrinhos

Assassin's Creed (2015 - presente)

APENDICE III – CONTROLES (PLAYSTATION 3) DE *ASSASSIN’S CREED III*

Figura A: Esquema de botões do Dualshock 3 – controlador do PS3

* The L3 and R3 buttons function when the sticks are pressed.

Fonte: <https://support.us.playstation.com/>

Quadro A: Comandos principais de Assassin's Creed (PS3)

BOTÃO	RESULTADO
ANALÓGICO ESQUERDO	MOVIMENTAÇÃO
ANALÓGICO DIREITO	CONTROLE DA CÂMERA
DIGITAL PARA CIMA/BAIXO/DIREITA/ESQUERDA	ATALHO PARA UM ITEM DE INVENTÁRIO
APERTAR L3	VISÃO DE ÁGUIA
APERTAR R3	ALTERAR A CÂMERA
START	PAUSA – INTERFACE DO MENU
SELECT	INTERFACE DO MAPA

X (Xis)	PULAR/ESCALAR
	LUTANDO: QUEBRAR DEFESA
SEGURAR X (Xis)	ANDAR RÁPIDO
O (Círculo)	INTERAGIR
	LUTANDO: CONTRATATAQUE
QUADRADO	ASSASSINAR
	LUTANDO: ATAQUE
TRIÂNGULO	USAR INSTRUMENTO
R1	CORRER
R2	RECARREGAR
SEGURAR R2	ACESSAR INTERFACE DO INVENTÓRIO
L1	MIRAR
L2	ENVIAR ALIADO ASSASSINO
SEGURAR L2	ACESSAR INTERFACE DE ALIADOS ASSASSINOS