

O videogame como representação histórica: um estudo da série *Assassin's Creed* entre 2007 e 2015

Robson Scarassati Bello²⁰

Resumo

Este artigo pretende elaborar brevemente sobre questões trabalhadas em minha dissertação de mestrado sobre as relações entre os jogos eletrônicos e a História, dando ênfase a como estes objetos culturais constroem, através de suas narrativas, espaços virtuais e estruturas de regras e possibilidades de interatividade, certas visões sobre o passado. Particularmente, neste trabalho, desenvolvido em meu mestrado, analisei a série *Assassin's Creed* como um produto cultural que apresentou diferentes tempos históricos sob a perspectiva de uma leitura multicultural, enfatizando o papel do indivíduo-jogador e a ação sobre o passado virtualmente reconstituído.

Abstract

This paper intends to briefly elaborate on issues addressed in my master's dissertation on the relationship between electronic games and history, emphasizing how these cultural objects construct, through their narratives, virtual spaces and structures of rules and possibilities of interactivity, certain visions about the past. Particularly, in this work, developed in my master's degree, I analyzed the *Assassin's Creed* series as a cultural product that presented different historical times from the perspective of a multicultural reading, emphasizing the role of the individual player and the action on the virtually reconstituted past.

Introdução

Particularmente, neste breve artigo, irei apresentar alguns aspectos da série *Assassin's Creed*, entre os anos de 2007 e 2015, que investiguei em trabalhos anteriores (BELLO, 2016; BELLO, 2019). A série apresenta diferentes tempos históricos – tais como a Terceira Cruzada, a Renascença Italiana, as “Treze Colônias” americanas, o Caribe, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial – a partir de uma perspectiva de um jogo de “Performance”, permitindo que o jogador participe dos eventos e conjunturas de cada uma. A série investe na interação e exploração “virtual” de diferentes acontecimentos e espaços históricos, sob as vestes de um “Assassino” combatente da liberdade, e sob um projeto multicultural de representação, visto desde o *statement* introdutório a cada jogo:

²⁰ Doutorando em História Social – FFLCH/USP - robsonsbello@gmail.com

“Inspirado em eventos e personagens históricos, esta obra de ficção foi projetada, desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural de diferentes crenças e religiões”²¹. Os produtos da série podem ser também entendidos dentro de uma lógica transmídia, tal como conceituado por Henry Jenkins (2009), em que sua narrativa foi contada por diferentes produtos, como quadrinhos, livros, animações etc.

Do ponto de vista de construção de conhecimento sobre o passado é fundamental notar a crescente importância dos videogames na economia, como indústria, bem como seus aspectos sociais e simbolismos culturais. Os jogos eletrônicos fazem parte de uma Indústria Cultural que acelerou o processo de reificação da Cultura e sua transformação em mercadoria (ADORNO; HORKHEIMER, 1985) e onde, igualmente, o espaço do lúdico reconfigurou-se por ser transformado em produtos a serem vendidos para o público em massa, rendendo milhões de dólares anualmente.

É possível destacar três campos principais em que os estudos sobre as relações entre a História e os Videogames podem ser compreendidos: 1) Uma História do Videogame, ou seja, uma história de seus avanços técnicos, seus desenvolvimentos de linguagem e de suporte; 2) o papel do videogame na História, isso é, pensar como os jogos eletrônicos articulam-se com contextos sociais mais amplos e impactam a experiência humana; 3) e também a História no Videogame, isso é, como o passado é interpretado e reconfigurado a se adaptar a um modo de representação específico.

É também possível, de antemão, estabelecer uma tipologia sobre a forma de representação do passado a partir de suas estruturas de regras. De fato, argumento que há duas grandes “famílias” de “jogos históricos”: os jogos de “Performance” e os jogos de “Gerenciamento” (BELLO, 2016).

²¹ “*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*”. A partir de 2015 a frase é alterada significativamente para “*Inspirado por eventos e personagens históricos, esse trabalho de ficção foi projetado, desenvolvido, e produzido por um time multicultural de várias crenças, orientações sexuais e identidades de gênero*”. “*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*”.

Os primeiros partem da ideia de uma perspectiva individual, centrada no sujeito da História, que experiencia o passado através de sua participação. Costumariamente, esse é o mesmo modelo que o cinema impõe aos filmes históricos – o dilema do indivíduo, dos grandes homens, e do herói, em uma narrativa melodramática. No caso dos *games*, são narrativas em que o jogador controla um (ou alguns poucos) protagonista(s), e deve participar através da ação dos eventos que se desenrolam. Pensando em termos de gêneros, são jogos de ação, aventura, RPGs, tais como o próprio *Assassin's Creed*, mas também *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), *God of War* (Santa Monica Studio, 2005), *Kingdom Come* (Warhorse Studios, 2018), dentre outros.

Já os jogos de “Gerenciamento” são aqueles que costumeiramente são chamados de jogos de “estratégia”. O ponto de vista de representação do passado, nestes *games*, desloca-se radicalmente: o jogador não deve controlar o indivíduo na História, mas sim a administração de uma cidade, um Estado, no decorrer do próprio processo histórico. Há uma miríade de interpretações paralelas a visões sobre o passado e teorias historiográficas que perpassam estas produções. Podemos nos lembrar de alguns exemplos rapidamente, como a série *Caesar* (Sierra/Vivendi, 1992-2006), que fornece as ferramentas para construção e desenvolvimento de uma cidade romana; a série *Total War* (Creative Assembly/Feral Interactive, 2000-2019), que simula de forma complexa diferentes estratégias militares; *Age of Empires* (Microsoft, 1998-2018) e *Civilization* (Microprose/Activision/Firaxis, 1991-2019) que propõem o acúmulo de diferentes capitais e o desenvolvimento teleológico de uma civilização de seu início até formas mais “avançadas”; ou mesmo, o sofisticado *Europa Universalis* (Paradox, 2000-2013) que apresenta ao jogador uma espécie de “teoria do caos” cliométrica de múltiplos fatores em conflito no desenvolvimento histórico das sociedades humanas.

Do ponto de vista metodológico, meu trabalho propõe pensar um método eficaz para a compreensão de como os jogos eletrônicos produzem sentidos ideológicos e visões sobre o passado e as sociedades humanas (BELLO, 2016).

Métodos

Para lidar com uma fonte ou documento histórico pouco estudado, foi necessário pensar em uma abordagem multidisciplinar que levasse em conta as pesquisas feitas no campo da História Cultural, bem como da Teoria do Audiovisual e dos recentes *Game Studies*. Afinal, os videogames fazem parte de uma cultura lúdica, mas também de uma cultura visual, e de uma cultura digital.

Nesse sentido, tomo as reflexões do o historiador francês Roger Chartier, para quem é necessário investigar os documentos culturais como representações sociais, que apesar de muitas vezes se reivindicarem ou se colocarem como neutras, constituem diferentes sentidos sobre sujeitos e grupos sociais a partir do que os emissores imaginam, ou desejam, que eles fossem. Portanto, a representação social é sempre um recorte da realidade, fruto de escolhas, interpretações e omissões, e estão sempre em um circuito de produção, circulação e recepção em que se inscrevem “lutas de representação” (CHARTIER, 1990, p. 17).

De forma parecida, para o filósofo estadunidense Douglas Kellner, a “cultura da mídia” é um “terreno em disputa” em 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 recebidos (KELLNER, 2001, p. 13)

No campo do audiovisual, interessam as perspectivas dos historiadores Eduardo Morettin (2007) e Marcos Napolitano (2008). Para Morettin, a efetiva dimensão histórica viria da identificação através da análise da representação que a obra audiovisual constrói sobre a sociedade na qual se insere. Já Napolitano nos lembra que toda obra fílmica é um documento histórico da época que o produziu, e que a investigação não deve se limitar a uma simples busca de omissões e faltas de “verdade histórica”, mas sim sua própria construção de sentido, criado pelo roteiro, a *mise-en-scène* etc.

No que se refere ao videogame como um produto propriamente lúdico, no campo dos *Game Studies*, há um conhecido debate entre os “narratologistas” e os “ludologistas”, ao qual não me deterei aqui, bastando dizer que os primeiros enfatizaram as especificidades “narrativas” dos jogos eletrônicos, enquanto os segundos insistiram no caráter lúdico deles. Sintetizo aqui questões particulares no desenvolvimento de minha própria abordagem. Interessa, dessa contraposição entre posições, a dinâmica de “narrativização” pela qual a indústria dos *games* passou, aproximando-se do cinema, sobretudo a partir da década de 2000 (RYAN, 2009).

Para Janet Murray, as mídias interativas são espaços em que há um interator que deve explorar um espaço navegável, exigindo imersão, agência e transformação (MURRAY, 2003). Já para Espen Aarseth, é necessário entender a dinâmica da simulação, em que os objetos representados possuem comportamentos pré-programados (AARSETH, 1997). Tomo também aqui emprestada a noção de “retórica procedimental” de Ian Bogost, que 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” (BOGOST, 2007). Finalmente, é também fundamental a obra de Michel Nitsche sobre o espaço tridimensional dos jogos eletrônicos, em que ele teoriza a noção de um “espaço evocativo de narrativas”, ou seja, como os espaços exploráveis virtualmente dos videogames fornecem elementos, como o uso de vestimentas, edifícios, ícones gráficos etc., para constituir uma narrativa que não é só temporal, mas também espacial (NITSCHKE, 2008).

A partir destas discussões, muito pouco interessa se a representação de *Assassin's Creed* é “fiel” ou “altera” o passado. Também não se devem entender as representações do passado como formas míticas que são reconhecidas pelo inconsciente coletivo humano, uma forma de conhecimento muito pouco científica. O que proponho é que devemos entender como os jogos eletrônicos reinterpretem o passado e o representam a partir da articulação de suas especificidades: a narrativa visual, os espaços virtuais e as possibilidades de interação dentro de uma estrutura de regras. É na tensão entre o que aparece em tela, o que, e como

é, explorável e interagível o ambiente, e de que formas as regras selecionam e direcionam a jogabilidade, que é possível compreender os “sentidos ideológicos” de uma determinada representação nos videogames. Isso é: qual a visão sobre o passado, sobre as pessoas e sobre os grupos que os produtores permitem transparecer?

É da mesma forma fundamental, assim, investigar uma história das práticas e das representações culturais, compreendendo-as dentro da perspectiva da constituição de uma Indústria Cultural produtora de mercadorias que rentabilizam sobre o passado.

Assassin's Creed: o passado em sua narrativa, espaço e jogabilidade

Diante dessas diferentes perspectivas, podemos partir à análise empírica inicialmente do quinto jogo da série, *Assassin's Creed III* (2012), cujo trabalho de articular as representações de eventos históricos com a narrativa ficcional é o mais explícito, para então expandir à análise de todos os jogos “principais” (lançados para os consoles) entre 2007 e 2015.

O procedimento metodológico investigou como as cenas fílmicas contavam uma narrativa e se articulavam ao espaço histórico representado (e simulado), permitindo determinadas ações que pretendiam imergir os jogadores no passado reconstituído virtualmente. Foi nas tensões entre estas diferentes esferas, e utilizando de base outros materiais, como outros jogos, produtos da série em outras mídias e entrevistas de produtores, que foi possível chegar aos resultados descritos abaixo.

Em um primeiro momento da análise, é possível observar que *Assassin's Creed III* se apropriou e operacionalizou de diferentes formas a historiografia, a “história oficial” e os mitos da Independência dos Estados Unidos, “traduzindo” concepções sobre o passado e sobre os povos tanto em sua narrativa, espaços e jogabilidade.

Do ponto de vista narrativo, há uma continuidade da perspectiva nacional e teleológica da História em que a Independência dos Estados Unidos foi inexorável, necessária para a liberdade – um destino a ser cumprido. Feita por grandes heróis, essa história deixou,

mesmo sob a perspectiva multicultural, o povo “comum”, negro e indígena, à parte, 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.

Já na questão do espaço, o jogo apresentou espaços urbanos e da natureza, como Boston, New York, a “Fronteira”, a “*Homestead*” e o oceano (além do próprio Presente). Tais ambientes foram escolhidos por sintetizarem aspectos simbólicos da experiência sobre a memória da Revolução, permitindo ao jogador participar de seus principais eventos, bem como de interagir com o espaço da *wilderness* estadunidense.

A estrutura de regras manteve uma continuidade na maior parte dos elementos de jogabilidade do restante da série, mas com algumas especificidades importantes. *Assassin's Creed III* oferece três protagonistas controláveis ao jogador: Desmond Miles, o Assassino do Presente, que vai aprendendo as habilidades conforme rememora as experiências de seus antepassados; Haytham Kenway, um Templário britânico que vai para a América do Norte uma década antes da culminação dos eventos da “Revolução”; e seu filho com uma nativo-americana, Ratonhnhaké:ton (ou Connor Kenway), com quem o jogador passa mais tempo neste episódio da franquia.

Acontece que, além de ser representado como uma “mistura” das características raciais de seus pais – Connor é bom com a floresta por ser filho de uma indígena, mas gosta de ler, por ser filho de um europeu – *Assassin's Creed III* fornece ao jogador a possibilidade de escalar e andar por toda uma arquitetura de caminhos feitas por árvores, além de ter habilidades de caça de animais. Este momento da jogabilidade ilustra bem como a interatividade é construída a partir de perspectivas ideológicas por parte dos produtores: por ser um indígena – tanto no aspecto social, quanto no racial – o Assassino Connor tem maiores possibilidades de interação e exploração da natureza, diferentemente de outros personagens (BELLO, 2016).

Quando deslocamos o olhar deste episódio em particular para uma abordagem ampla da série *Assassin's Creed* como um todo, outras questões aparecem.

No tocante ao “multiculturalismo”, explicitado e reivindicado por seu *statement* inicial, apresentado no início deste artigo, apresenta-se como um posicionamento pretensamente neutro que procura dar legitimidade a representações universais construídas sobre vários momentos históricos. Por um lado, esse esforço é notável, ao se esforçar a assumir uma posição crítica quanto a estereotipização e o apagamento de sujeitos e grupos históricos pelas narrativas mais conservadoras, apresentando em seus jogos uma variedade de personagens, muitas vezes multifacetados.

Entretanto, por outro lado, este olhar pretensamente “neutro” da equipe de produtores, supostamente “multicultural”, não impede que ela reproduza uma História eurocêntrica, cujo padrão é o da universalidade europeia que vê a História e o Outro, como um espelho em que ao mesmo tempo tudo é igual, mas diferente em aspectos sem substância. A Cultura e a alteridade aparecem somente em elementos estéticos, aprazíveis ao gosto ocidental.

Narrativamente, apesar de sua perspectiva explicitamente multicultural, os “temas históricos” entre 2007 e 2015 concentram-se em uma historiografia linear eminentemente eurocêntrica: as Cruzadas, a Renascença, a Independência Americana, a pirataria no Caribe, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial são todos, independente do espaço e do momento, marcos da história europeia, seja em seu centro de poder, seja nos pontos de contato com outros povos (BELLO, 2016). Tal linha se verificou nos jogos posteriores: em *Assassin's Creed Origins* o “Egito antigo” é representado na época de Cleópatra e Júlio César; e não é preciso dizer muito sobre *Assassin's Creed Odyssey*, feito no berço do que é considerado a Civilização Ocidental.

A narrativa que atravessa essas múltiplas temporalidades passa é conduzida por um fio centralizador e unificador, que é operada pela óptica da luta pela autonomia e Liberdade individual defendida pelos Assassinos, contra a Tirania operada pelos Templários, realizada através da Igreja, Estado ou de grandes corporações. 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” que desvirtuam o bom funcionamento da sociedade e da História.

É nesse sentido que o Assassino, lutador da liberdade, enfrenta o Templário, e restaura o contínuo histórico. Não há, portanto, uma crítica das contradições do sujeito com o mundo, de diferentes projetos políticos em disputa, ou mesmo uma perspectiva estrutural do processo histórico de dominação de castas ou classes. Os problemas da História são sempre devidos a indivíduos mal-intencionados que desejam poder e devem ser abatidos (BELLO, 2016).

A narrativa do “bem contra o mal” também se realiza no “presente” da série, na figura da Abstergo (uma companhia farmacêutica) e sua filial, a Abstergo Entertainment (uma produtora de videogames), pertencentes aos Templários, em sua contínua conspiração. Esta última, em uma grande dose de ironia da Ubisoft, cria videogames, e ambas, inúmeros produtos para iludir as massas. Assim, assume como parte de seu pacote o problema da alienação das mercadorias da Indústria Cultural. Isso indica como a própria indústria pode fornecer ao consumidores narrativas que realizem sua própria crítica.

Cada espaço histórico simulado representa (em seu sentido original, re-apresenta) uma estética consolidada ou imaginada sobre o período: desde vestimenta, a sotaques, comportamentos, mas sobretudo, edifícios simbólicos – chamados de *landmarks*, na maior parte dos jogos. Estes “marcos” resgatam de forma sintética um símbolo, uma memória coletiva comum, uma expressão daquele espaço, normalmente acompanhados de verbetes enciclopédicos da Database, que cumprem uma função pedagógica de explicar ao jogador seu significado, caso não seja conhecido. Os exemplos disso são muitos, como a Catedral de Notre Dame de Paris, cujo modelo tridimensional e pesquisa para alcançá-lo chegou a ser oferecido para a reconstituição da Notre Dame original, após o incêndio em 2019²².

²² As France rebuilds Notre-Dame Cathedral, the French studio behind 'Assassin's Creed' is offering up its 'over 5,000 hours' of research on the 800-year-old monument. In: **Business Insider**. Disponível em: www.businessinsider.com/notre-dame-fire-assassins-creed-maxime-durand-ubisoft-interview-2019-4

Adaptados ao interesse do público geral sobre o que é o passado, os espaços foram construídos a partir de elementos e fundamentações históricas, foram pensados como um “*playground* da História” – termo que a própria Ubisoft, criadora do *game*, utiliza em sua publicidade - um parque de diversões voltado ao entretenimento.

O termo “*playground*” tem consonância com o conceito homônimo elaborado por Nitsche (2009), para quem a ideia de *Playground* denomina um parquinho infantil, onde os brinquedos estão já expostos e podem ser interagidos, e entrando ou saindo crianças, ele permanece imutável. 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 escalar edifícios e andar por ruas, derrotar infinitos inimigos e realizar inúmeras quests (BELLO, 2016).

A interatividade desses jogos foi desenvolvida como exploração desse parque que torna o passado um cenário de entretenimento, mas também como possibilidade de alta performance que simula um agente militar de alta capacidade física e eficiência de infiltração, que pode cirurgicamente assassinar e eliminar elementos inimigos e “corruptos” da sociedade. Ao realizar as tarefas de forma bem-sucedida, o jogador é recompensado – em uma clara lógica meritocrática – com novas cenas narrativas e possibilidades de exploração.

Discussões finais

As representações sobre o passado, sejam narrativas em formas de diálogo, sejam de espaços ou de personagens, sempre remetem a um conhecimento e a uma representação mais ampla sobre que ultrapassa as fronteiras da própria obra e recorre ao imaginário histórico construído tanto educacionalmente, como por filmes, livros e outros produtos da Indústria Cultural. É importante denotar que a consciência sobre a História vem sendo, há pelo menos um século, hegemonicamente construída pela força das produções audiovisuais, sobretudo da indústria cinematográfica americana e europeia.

Esta construção da memória hegemônica com polos socialmente determinados implica na rememoração do que foi o Império Romano, por exemplo, através de filmes como *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) e *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) ou, para os gamers, da série *Caesar*, ou *Total War*. Para o historiador francês Pierre Nora, somos hoje uma sociedade que possui “lugares de memória”, uma vez que a memória histórica cindiu de sua relação orgânica com a sociedade (NORA, 1993). Um “lugar de memória”, para este autor, são marcos geográficos, mas também objetos de cultura.

Os videogames, nesse sentido, são lugares, ou objetos, de memória, e em suas representações, constituem internamente ainda outros objetos de memória, como é facilmente observável nos *landmarks* de *Assassin's Creed*. A série, em particular, constrói uma relação entre História e Memória muito particular, em que é uma “pulsão de memória” do protagonista, que reconstitui a experiência social do tempo passado. Isso é, é no acesso às memórias individuais e pessoais do ancestral que a História se apresenta para a exploração. (BELLO, 2019).

Os “Assassinos”, protagonistas controlados pelo jogador, assumem a posição do “sujeito iluminista”, aquele que compreende o curso universal da História, e está apto para esclarecer outros sujeitos e grupos e conduzir o processo em sua direção optimal, em uma lógica em que predomina o presente sobre o passado.

Referências

- AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.
- ADORNO, T.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. Trad. Guido Antonio de Almeida.
- BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge, MA; London, England.: The MIT Press, 2007. p. 1-5
- BELLO, Robson Scarassati. **O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)**. Dissertação de Mestrado em História Social. Universidade de São Paulo, 2016

- _____. História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015). **Tempo e Argumento**. v.11, n.27, 2019. Disponível em: <http://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180311272019304/10264>
- CHARTIER, R. **A História Cultural. Entre Práticas e Representações**. Lisboa: DIFEL, 1990.
- GILBERT, Ben. As France rebuilds Notre-Dame Cathedral, the French studio behind 'Assassin's Creed' is offering up its 'over 5,000 hours' of research on the 800-year-old monument. In: **Business Insider**. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/notre-dame-fire-assassins-creed-maxime-durand-ubisoft-interview-2019-4>
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A; 2005.
- JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- KELLNER, D. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.
- 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.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.
- NAPOLITANO, M. A História depois do Papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2008.
- NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008
- 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.
- 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.