

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

Pedro Toniazzo Terres

**Produção de Presença e Aceleração Social pela representação do passado em jogos
digitais**

Florianópolis

2021

Pedro Toniazzo Terres

**Produção de Presença e Aceleração Social pela representação do passado em jogos
digitais**

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em
História do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da
Universidade Federal de Santa Catarina como requisito
para a obtenção do título de Bacharel e Licenciado em
História
Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Bragio Bonaldo.

Florianópolis

2021

Ficha de identificação da obra

Terres, Pedro Toniazzo

Produção de Presença e Aceleração Social pela representação do passado em jogos digitais / Pedro Toniazzo Terres ; orientador, Rodrigo Bragio Bonaldo, 2021.

63 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Graduação em História, Florianópolis, 2021.

Inclui referências.

1. História. 2. Jogos digitais. 3. Produção de presença. 4. Aceleração social. I. Bonaldo, Rodrigo Bragio. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em História. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
COLEGIADO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

ATA DE DEFESA DE TCC

Aos 5 dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e um, às 14 horas, por meio do ambiente virtual *Google Meet*, reuniu-se a Banca Examinadora composta pelos seguintes membros, Prof. **Rodrigo Bragio Bonaldo** (Orientador e Presidente); Prof. **Pedro Telles da Silveira** (Titular); Prof. **Fabio Augusto Morales** (Suplente), designados pela Portaria TCC nº 02/HST/CFH/2021, a fim de arguirm o Trabalho de Conclusão de Curso do acadêmico **Pedro Toniazzo Terres**, intitulado: "**Produção de Presença e Aceleração Social pela Representação do Passado em Jogos Digitais**". Aberta a Sessão pelo Senhor Presidente, o acadêmico expôs o seu trabalho. Terminada a exposição dentro do tempo regulamentar, o mesmo foi arguido pelos membros da Banca Examinadora e, em seguida, prestou os esclarecimentos necessários. Após, foram atribuídas, pelos membros da banca as seguintes notas: Prof. **Rodrigo Bragio Bonaldo**, nota 10, Prof. **Pedro Telles da Silveira**, nota 10, Prof. **Fabio Augusto Morales**, nota 10, sendo o acadêmico aprovado com a nota final 10. O acadêmico deverá entregar na Coordenadoria do Curso de Graduação em História em versão digital, o Trabalho de Conclusão de Curso em sua forma definitiva, até o dia 12 de fevereiro de 2021. Nada mais havendo a tratar, a presente ata será assinada pelos membros da Banca Examinadora e pelo(a) candidato(a).

Florianópolis, 5 de fevereiro de 2021



Documento assinado digitalmente
Rodrigo Bragio Bonaldo
Data: 05/02/2021 16:18:13-0300
CPF: 006.585.030-58

Prof. (Orientador):.....

Prof. (Titular): *Silveira*.....



Documento assinado digitalmente
Fabio Augusto Morales Soares
Data: 05/02/2021 17:02:49-0300
CPF: 311.305.688-81

Prof. (Suplente):.....



Documento assinado digitalmente
Pedro Toniazzo Terres
Data: 05/02/2021 16:25:47-0300
CPF: 064.284.149-70

(Candidato(a)):



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
Campus Universitário Trindade
CEP 88.040-900 Florianópolis Santa Catarina
FONE (048) 3721-9249 - FAX: (048) 3721-9359

Atesto que o acadêmico Pedro Toniazzo Terres, matrícula n.º 16101534, entregou a versão final de seu TCC cujo título é “Produção de Presença e Aceleração Social pela representação do passado em jogos digitais”, com as devidas correções sugeridas pela banca de defesa.

Florianópolis, 08 de fevereiro de 2021.



Documento assinado digitalmente
Rodrigo Braglio Bonaldo
Data: 08/02/2021 14:22:16-0300
CPF: 006.985.030-58

Orientador

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha família por todo o suporte que me deram ao longo destes cinco anos de graduação que culminam com este trabalho de conclusão de curso. Em especial, agradeço aos meus avós, Silvio, Leoncina, Amelia e Ary, por seu sonho de um dia terem seus filhos e netos formados na universidade. Tenho orgulho de ser mais um capítulo da realização desse sonho.

Agradeço também a todos os professores, técnicos e trabalhadores da UFSC que me garantiram a infraestrutura para ter uma experiência de ensino gratuita e com qualidade. Em especial agradeço à professora Flávia Florentino Varella e ao professor Rodrigo Bonaldo por terem me tido como monitor, editor e orientando ao longo destes anos, tendo me ajudado em cada passo de minha jornada até aqui.

Saúdo também todos meus amigos, cujos debates e conversas noite à fora serviram como terreno fértil para o florescer das ideias: Kamilah, Bianca, Bruno, Buno, Eduardo, Adriel e Ana Carla. Também saúdo meu amigo de todas as horas e colega de apartamento, Bernardo e ao meu querido co-autor e parceiro, Lucas. Em especial saúdo minha melhor amiga, companheira e inspiração cotidiana, Isabela.

Por fim, também agradeço aos professores Fábio Morales e ao professor Pedro Telles da Silveira por terem aceitado participar da banca, e cujas sugestões permitiram a partir deste trabalho projetar novos horizontes de pesquisa.

His eyes can see
His ears can hear his lips speak
All the time the needles flick and rock
No machine can give the kind of stimulation
Needed to remove his inner block

I often wonder what he is feeling
Has he ever heard a word I've said?
Look at him in the mirror dreaming
What is happening in his head?

Listening to you, I get the music
Gazing at you, I get the heat
Following you, I climb the mountain
I get excitement at your feet
Right behind you, I see the millions
On you, I see the glory
From you, I get opinions
From you, I get the story

(THE WHO, 1969)

RESUMO

Este trabalho busca investigar os jogos digitais históricos de mundo aberto através dos conceitos de produção de presença e aceleração social. Sua hipótese central é a de que estes jogos, caracterizados por amplos espaços e pela busca de produzir nos jogadores a experiência de imersão estaria relacionada a um crescente desejo por presentificação do passado, conforme descrito pelo autor Hans Gumbrecht. Ao mesmo tempo, argumenta que estes jogos também oferecem uma experiência de desaceleração, compreendida através da teoria da aceleração social de Hartmut Rosa. Esta investigação se dará através de uma análise dos espaços e mecânicas dos jogos, além de relatos e conferências sobre o processo de sua produção, incluindo o envolvimento de historiadores. Sobre o processo de produção, analisa o fenômeno das longas jornadas de trabalho para cumprimento de prazos na indústria dos jogos, intitulado de *crunch*, e a sua relação com o fenômeno mais amplo da aceleração social. Também analisa os aspectos meta-narrativos da franquia *Assassin's Creed* e as tensões entre ficção e autenticidade em suas representações do passado. Por fim, busca compreender a mecânica dos “pontos de sincronização” de *Assassin's Creed* sob a ótica do fenômeno da dessincronização na Modernidade Tardia, conforme descrita por Hartmut Rosa.

Palavras-chave: Jogos digitais. Produção de presença. Aceleração social.

ABSTRACT

This work seeks to investigate open world historical games through the concepts of production of presence and social acceleration. Its central hypothesis is that these games, characterized by wide spaces and the search to produce experiences of immersion to players, would be related to a growing desire for the presentification of the past, as described by author Hans Gumbrecht. At the same time, it argues that these games also promote a deceleration experience, understood through Hartmut Rosa's theory of social acceleration. This investigation exposes itself through an analysis of the ambiances and mechanics of the games, while also analysing reports and conferences about the process of their production, including the involvement of historians. Regarding the production process, it analyzes the phenomenon of long working hours to meet deadlines in the games industry, called crunch, and its relationship with the broader phenomenon of social acceleration. It also analyzes the meta-narrative aspects of the Assassin's Creed franchise and the tensions between fiction and authenticity in its representations of the past. Finally, it seeks to understand the mechanics of the "synchronization points" of the Assassin's Creed from the perspective of the phenomenon of desynchronization in Late Modernity, as obtained by Hartmut Rosa.

Keywords: Digital games. Production of presence. Social acceleration.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 “A Break in the Clouds” (2018), por UrsaPolaris. Captura de tela de <i>Red Dead Redemption 2</i>	26
Figura 2 “Newburyport Meadows” (1881), de Martin Johnson Heade.....	27
Figura 3 “Mulher frente ao nascer do Sol” (1818), por Caspar David Friedrich.	28
Figura 4 Captura de tela do diário do protagonista.	30
Figura 5 Bug dos personagens sem face em <i>Assassin’s Creed: Unity</i>	37
Figura 6 Mensagem inicial na tela de carregamento de <i>Assassin’s Creed Odyssey</i>	43
Figura 7 Joaquim Barbosa vestido como um assassino em publicação oficial da Ubisoft Brasil.....	44
Figura 8 Quadro com o levantamento de filmes feito pelos desenvolvedores.	48
Figura 9 Captura de tela de um dos pontos de sincronização em <i>Assassin’s Creed: Odyssey</i> . 54	
Figura 10 Ponto de sincronização no topo do Acrocorinto, em <i>Assassin’s Creed: Odyssey</i> . ..	55

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	JOGOS DE MUNDO ABERTO: PRODUÇÃO DE PRESENÇA, IMERSÃO E DESACELERAÇÃO	19
2.1	OS JOGOS DE MUNDO ABERTO E O CONCEITO DE IMERSÃO	19
2.2	<i>RED DEAD REDEMPTION 2</i> , PRODUÇÃO DE PRESENÇA E DESACELERAÇÃO.....	26
2.3	PRODUÇÃO ACELERADA: O FENÔMENO DO “CRUNCH” NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS	35
3	HISTÓRIAS SECRETAS, PESQUISA E SINCRONIZAÇÃO EM <i>ASSASSIN’S CREED</i>	39
3.1	A METANARRATIVA DA FRANQUIA <i>ASSASSIN’S CREED</i>	39
3.2	<i>ASSASSIN’S CREED ODYSSEY</i> E O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO	46
3.3	“PONTOS DE SINCRONIZAÇÃO” SOB A ACELERAÇÃO SOCIAL	54
4	CONCLUSÃO.....	60
	REFERÊNCIAS.....	62

1 INTRODUÇÃO

Dentre as mais diferentes formas de jogos digitais nos últimos anos, poucas tem despendido tanta energia e recursos em reproduzir de forma autêntica os objetos e as arquiteturas do passado quanto os jogos de mundo aberto. Enquanto jogos de estratégia como *Crusader Kings III* oferecem simulações do movimento de exércitos e intrigas de corte na Europa do século XII ou uma miríade de jogos de tiro em primeira pessoa emulam a sensação de ser um soldado em um campo de batalha, os jogos de mundo aberto vêm ativamente buscando produzir a sensação de estar vivendo cotidianamente e andando pelas ruas de cidades dos mais diferentes períodos e lugares. É nesse sentido que este trabalho busca compreender não apenas como esse tipo específico de jogos é produzido, mas também o porquê. Qual é o apelo em passar dezenas de horas com as mãos em um controle ou um teclado, explorando quilômetros e quilômetros de um ambiente digital baseado no Egito dos últimos anos da dinastia ptolemaica ou no Japão do Período Kamakura? Por quê os jogos buscam proporcionar experiências com espaços abertos cada vez mais amplos, com imagens cada vez mais próximas do fotorrealismo? ¹ Se em *Assassin's Creed: Odyssey* é possível explorar com detalhes representações das cidades-estado gregas durante a Guerra do Peloponoso, não seria o caso de reformular o poema de Bertolt Brecht e perguntar, afinal, quem programou Tebas, a das sete portas (BRECHT, 1935)?

Para buscar compreender o apelo da experiência destes jogos históricos de mundo aberto, a obra de Hans Ulrich Gumbrecht será o ponto teórico de partida. Para Gumbrecht, a modernidade pode ser compreendida como um processo de progressiva desconexão com a dimensão corpórea e a dimensão espacial da existência cotidiana, em favor de uma valorização das esferas de interpretação e sentido, atreladas àquilo que chamará de “campo hermenêutico” (GUMBRECHT, 2010). É a partir deste diagnóstico que Gumbrecht apontará para uma crescente demanda em décadas recentes por experiências estéticas que buscam promover sensações que estejam atreladas à estas dimensões inerentemente físicas da existência (Idem, p. 146). Em relação ao passado especificamente, esta demanda se manifesta através daquilo que chama de “desejo de presentificação do passado”, um desejo caracterizado por uma relação profunda com a dimensão estética e sensorial dos objetos do

¹ Por fotorrealismo compreende-se o esforço artístico de representar os ambientes e objetos com o maior número de detalhes possível. Nos jogos, o fotorrealismo se traduz por tecnologias de renderização de imagens que levam em conta o reflexo do sol nas superfícies, texturas detalhadas, animações faciais e corporais através de captura de movimento, entre muitas outras coisas.

passado, refletida no avanço de técnicas que buscam reproduzir com fidelidade os aspectos materiais que compõem estes “mundos passados” (Idem, p. 123). Assim, este trabalho busca compreender os jogos históricos de mundo aberto como um reflexo desta crescente demanda descrita por Gumbrecht, sobretudo considerando que seus aspectos definidores estão em sua dimensão espacial (refletida no próprio conceito de “mundo aberto”) e também o seu foco na produção de experiências que deem a sensação de imersão aos jogadores, como se evidenciará na análise de entrevistas com a equipe de produção dos jogos.

Há um sintoma identificado por Rodrigo Turin (2019, p. 24) em relação a falta de elaboração dentro da área de Teoria da História sobre o tema da aceleração, em razão sobretudo do distanciamento progressivo de autores das áreas de sociologia, geografia e antropologia das produções de nosso campo nos últimos anos. A obra de Hartmut Rosa torna-se importante para os objetivos deste trabalho, no sentido que possibilita a abordagem de dimensões sociológicas da experiência do tempo. É através de sua tese da aceleração social que se buscará compreender os diferentes fenômenos que compõe tanto os processos de produção dos jogos digitais quanto também das experiências que promovem.

Nesse sentido, a hipótese central deste trabalho é a de que os jogos históricos de mundo aberto podem ser compreendidos como uma resposta à uma demanda crescente por efeitos de presença em relação ao passado e por experiências de desaceleração e inércia frente a uma crescente aceleração social. Adicionalmente, postula-se que a produção destes jogos é marcada por fenômenos típicos das novas relações de trabalho, associados à uma grande pressão temporal e pela flexibilização profissional.

Enquanto parte do projeto intelectual de Gumbrecht é caracterizado por uma escrita tipicamente ensaística, se utilizando de anedotas autobiográficas, apoiando-se na autoridade testemunhal e em argumentos geracionais, como também aponta Turin (2016, p. 593), Rosa preza por uma abordagem que “se compreende como uma contribuição a uma teoria social sistemática e empiricamente conformada e a uma redefinição sociológica da Modernidade” (ROSA, 2019, p. 50).

No entanto, no encontro das obras de Rosa e Gumbrecht, há mais do que uma mera distinção em abordagem de pesquisa e estilo de escrita: há duas análises divergentes em relação à experiência do tempo na Modernidade Tardia. Para Gumbrecht, a marca desta nova experiência temporal é a de um presente que se amplifica, que “abarca todos os passados e recusa o futuro” (GUMBRECHT, 1998, p. 56), uma experiência desacelerada marcada por um futuro inacessível e um presente que passa a desejar e a englobar diferentes passados em

“esferas de simultaneidade” (GUMBRECHT, 2010, p. 151-153). Para Rosa, o fenômeno da aceleração social, conceito-chave de sua análise, leva a uma contração do presente, uma vez que “o passado e o futuro devem ser reescritos, nas mais diversas áreas da sociedade, em intervalos cada vez menores.” (ROSA, 2019, p. 153-154), frente à uma crescente instabilidade de horizontes de expectativa e a necessidade frequente de revisão em relação às experiências do passado.

Apesar de haver mediações e aproximações possíveis entre estes dois diagnósticos, como se explorará no final do segundo capítulo deste trabalho, não é este o seu principal objetivo ao seu utilizar estes dois autores. Assim, não são de tanta importância os aspectos específicos da experiência temporal do “cronótopo do presente amplo” proposta por Gumbrecht (2010, p, 151) que levariam a uma eventual desaceleração. Os principais conceitos aqui utilizados serão as categorias de “sentido” e “presença”, e aquilo que chama de “desejo de presentificação do passado”, com objetivo de analisar o foco dado pelos jogos históricos de mundo aberto na promoção de experiências estéticas que prezam pela espacialidade e pela materialidade dos objetos do passado (GUMBRECHT, 2010, p. 153).

Seguindo estes princípios que orientam a investigação proposta neste trabalho, a análise será dividida em dois capítulos. O primeiro capítulo partirá de uma discussão sobre a definição e a forma dos jogos digitais de mundo aberto no que tangem seus estilos de simulação, para então analisar as diferentes formas que os ambientes destes jogos podem ser compreendidos através dos conceitos de produção de efeitos de presença. Também se dedicará a análise específica destes fenômenos no jogo *Red Dead Redemption 2*, incluindo uma reflexão sobre como os momentos de intensidade e de contemplação também podem prover, para além de uma experiência de efeitos de presença, a experiência de desaceleração, a partir da perspectiva de Hartmut Rosa. Por fim, o capítulo se voltará à análise da prática do *crunch* (fenômeno da indústria dos jogos caracterizado por períodos de longas jornadas de trabalho) buscando compreendê-la sob a ótica das alterações nas relações de emprego na modernidade tardia sob a aceleração social, e como este tipo de prática influencia diretamente a experiência dos jogos digitais como um todo.

O segundo capítulo, por sua vez, se dedicará, ao longo de suas três partes, à uma análise de *Assassin's Creed*, uma das franquias de jogos históricos de mundo aberto. Na primeira parte, explora-se a metanarrativa que compõe os jogos desta franquia para compreender quais as estruturas de sentido complementam a experiência estética destes jogos, compostas por elementos ficcionais que envolvem a articulação de um duplo nível diegético

entre passado e futuro, valores morais universais e trans-históricos e teorias da conspiração. Na segunda, se dedicará a uma análise de diferentes entrevistas conduzidas ao longo dos anos com as equipes de produção envolvidas na franquia, para compreender como se dão os processos criativos e de pesquisa durante o período de desenvolvimento e de que forma se articulam as tensões entre ficção e autenticidade. Na terceira e última parte, se refletirá acerca dos “pontos de sincronização”, mecânica presente em todos os jogos da franquia, sob a perspectiva do processo de dessincronização descrito por Rosa (2019, p. 570), além de se propor um diagnóstico a partir das duas partes anteriores.

2 JOGOS DE MUNDO ABERTO: PRODUÇÃO DE PRESENÇA, IMERSÃO E DESACELERAÇÃO

Os jogos digitais vêm se complexificando enquanto mídia. Através dos avanços técnicos, abre-se a possibilidade para que cresçam exponencialmente em escopo, duração e tamanho, com a renderização de imagens cada vez mais próximas ao fotorrealismo, geradas quase que instantaneamente.

Este capítulo tem como objetivo explorar os potenciais de um tipo específico de experiência que se utiliza destes avanços técnicos para a construção de enormes ambientes históricos digitais que buscam criar experiências estéticas imersivas: os jogos de mundo aberto. Através da conceituação formalista dos estilos de simulação dos jogos históricos proposta por Adam Chapman, divididos entre os estilos conceitual e realista, busca-se entender este tipo de experiência de mundo aberto através da epistemologia da simulação realista. Assim, por meio dos conceitos de produção de presença e *Stimmung* desenvolvidos por Hans Gumbrecht, o objetivo é refletir se essas simulações de mundos abertos, em sua busca pela construção de complexas experiências estéticas imersivas, podem refletir aquilo que o autor conceitua como o “desejo de presentificação” (GUMBRECHT, 2010, p. 153).

Para além da reflexão sobre as relações entre a espacialidade dos jogos de mundo aberto e a produção de presença, insere-se também uma reflexão sobre a experiência do tempo nesta mídia, através do exemplo do jogo *Red Dead Redemption 2*. A partir da ótica do conceito de “aceleração social” de Hartmut Rosa, e na tensão deste com o conceito do “presente amplo” de Gumbrecht, vou sugerir que estes jogos de mundo aberto também podem oferecer uma experiência estética de desaceleração intencional. Ainda, trata-se de pensar também como, apesar de oferecerem uma experiência de desaceleração para os jogadores, estes jogos digitais são desenvolvidos em um contexto de produção extremamente acelerada (o chamado fenômeno do *crunch*), marcado pela erosão das fronteiras entre tempo livre e tempo de trabalho, conforme descrita por Rosa (ROSA, 2019, p. 337).

2.1 OS JOGOS DE MUNDO ABERTO E O CONCEITO DE IMERSÃO

Em seu *Digital Games as History*, Adam Chapman busca traçar as variações de estilo nas diferentes formas de representação estética e lúdica do passado nos jogos digitais. Em outras palavras, o autor se preocupa em compreender as diferentes escolhas epistemológicas e

estilos de simulação escolhidos pelas desenvolvedoras para representar o passado (CHAPMAN, 2016, p. 60).

No entanto, esta divisão não aparenta se restringir a ideia de subgêneros e estilos de jogabilidade como são costumeiramente pensados (jogos de estratégia baseados em turno, tiro em primeira pessoa, RPG's, entre outros). Pelo contrário, o que Chapman parece estar mais atento ao classificar as diferenças entre estilos de simulação são as formas como os sistemas de regras, o design de jogo e o nível diegético de agência dos jogadores se apresentam. Especificamente, dividirá em dois os estilos de simulação: o estilo conceitual e o estilo realista.

O estilo conceitual de simulação é caracterizado por jogos em que o passado é representado através de abstrações e metáforas, e a agência dos jogadores costumeiramente atuará em um nível diegético mais amplo (controlando uma nação, um exército, uma ideologia), focado na representação lúdica do passado enquanto processo. Alguns exemplos possíveis são *Civilization*, *Europa Universalis*, *Hearts of Iron*, *Democracy* e *Rise of Nations*. As simulações conceituais costumam lidar com o tempo e o espaço de forma muito mais abstrata e ampla. A “câmera” do jogador é uma vista aérea ampla e onipresente. Um minuto de jogo (ou um turno) pode significar meses ou mesmo anos, e mapas e territórios são representados em formas abstratas. Não à toa, muitos dos jogos conceituais citados pelo autor tem como sua mecânica principal a distribuição de recursos e unidades sobre um mapa de proporções continentais ou mesmo mundiais (CHAPMAN, 2016, p. 69-72).

Por outro lado, como aponta o autor, justamente por trabalhar a partir de conceitos e de abstrações lúdicas para a representação do passado, estes jogos se assemelham, em vários momentos, ao próprio processo de escrita dos historiadores. Através de seu escopo macroscópico e sua utilização de representações miméticas, consegue representar sistemas econômicos, culturais, políticos e ideológicos de forma mais efetiva do que o estilo de simulação realista, que depende necessariamente de uma atenção à materialidade de objetos do passado. Assim, Chapman afirma que os jogos de simulação conceitual conseguem, através de seus sistemas de regras, traçar argumentos mais complexos sobre o passado.²

Indo mais além, o autor argumenta que “simulações conceituais não são apenas (ou mesmo necessariamente) uma simulação do passado em si, mas a simulação do discurso sobre

² Adam Chapman se utiliza aqui do conceito de “retórica procedural”, cunhado pelo autor Ian Bogost (2010, p. 28). Bogost argumenta que os artefatos de computação, e em especial os jogos digitais, são compostos por argumentos retóricos. As mecânicas, algoritmos e regras que compõem um programa ou um jogo são processos que dão forma aos jogos e carregam em si argumentos retóricos (mesmo que muitas vezes não-verbais) que buscam persuadir os jogadores.

o passado.” (CHAPMAN, 2016, p. 75, tradução nossa). No entanto, como apontará Souvik Mukherjee, jogos como a franquia *Empire* e *Civilization*, exemplos claros de simulações conceituais, trazem consigo um discurso sobre o passado que tende a fetichizar e a “gamificar” os processos de dominação imperial – um discurso que pouco tem a ver com a historiografia acadêmica atual. Sob a ótica macroscópica e generalizante, a experiência histórica da periferia dos impérios e a subjetividade das populações colonizadas são invisibilizadas (MUKHERJEE, 2017, p. 46-47).

O estilo de simulação realista, por sua vez, é caracterizado pela busca de uma autenticidade visual na representação do passado, sem grandes níveis de abstração. Trata-se, nesse sentido, da construção de ambientes digitais que buscam simular de forma fidedigna as evidências físicas do passado e, em certo sentido, fazer o jogador se sentir, efetivamente, vivenciado um mundo passado. Entre os exemplos de jogos que Chapman caracteriza como jogos de simulação realista estão jogos de tiro em primeira pessoa como *Brothers in Arms* e alguns jogos da franquia *Call of Duty*, jogos de corrida como *Grand Prix Legends* e, por fim, os jogos de mundo aberto, como os da franquia *Mafia*, *Red Dead Redemption* e *Assassin's Creed* (CHAPMAN, 2016, p. 61).

Ao contrário dos jogos de simulação conceitual, os jogos de simulação realista não trabalham em um nível diegético macroscópico, mas sim a um nível de agência individual, experienciando o jogo através da lente de um personagem específico ou um pequeno grupo de personagens. Ou seja, o foco não está na representação do passado enquanto processo, buscando compreender de forma abstrata processos históricos intangíveis, mas sim na construção de uma experiência lúdica e audiovisual de passado que sinta autêntica, de forma a gerar ao jogador a ilusão de que está sensorialmente experienciando o passado (CHAPMAN, 2016, p. 62-63).

Dessa forma, a construção da ilusão sensorial do passado pelos jogos de simulação realista depende da atenção à materialidade e aos detalhes dos objetos, vestimentas e arquitetura de um determinado período histórico. Trata-se de construir uma experiência audiovisual que alinhe a representação do passado no jogo com o imaginário e as expectativas do jogador em relação ao período representado.

A construção dessa ilusão de sentidos busca sempre promover ao jogador uma “suspensão de descrença”, aquilo que Janet Murray chamará de imersão: “a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e

o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (MURRAY, 2003, p. 101).

Nestes jogos, em que a experiência de imersão e o sentimento de autenticidade são chave para o estilo de simulação, o espaço tem um papel muito importante. Enquanto nos jogos de estilo conceitual as cidades são abstrações, muitas vezes de uma forma pastiche, possibilitando ao jogador a construção da Torre Eiffel na capital de um moderno império mongol, os jogos de estilo realista precisam dar a impressão de uma recriação exata da arquitetura das cidades e da cronologia dos eventos.

Os jogos de mundo aberto, como o próprio conceito implica, são caracterizados por seus espaços de jogo amplos, geralmente por grandes cidades exploráveis e por áreas de natureza compostas por montanhas, florestas, rios e desertos.³ Trata-se de colocar no centro da experiência do jogo a agência dos próprios jogadores. Como aponta o próprio *marketing* da série *Assassin's Creed*: “o passado é o seu *playground*” (WRIGHT, 2018, p. 602). Apesar de esta liberdade e agência dos jogadores ser obviamente limitada pela programação do jogo e o que as mecânicas permitem ou não fazer, os jogos de mundo aberto trazem níveis de interatividade, tamanho e detalhamento que poucos outros meios conseguem atingir.

Assim, a composição destes espaços amplos dos jogos históricos de mundo aberto parece se encaixar perfeitamente no conceito de “experiência estética” para Gumbrecht, caracterizado por uma “muito carregada simultaneidade de efeitos de sentido e efeitos de presença.” (GUMBRECHT, 2014, p. 16). Para o autor, “sentido” e “presença” são conceitos importantes para a análise dos fenômenos culturais, e que estão em constante tensão.

Desta forma, “sentido” está diretamente ligado ao ato de interpretar os fenômenos e a dar sentido para eles. Dessa forma, há uma conexão com a própria ideia de hermenêutica e do sujeito cartesiano – ou seja, a ideia de uma compreensão dos fenômenos que vai além da experiência física e corporal, focada sobretudo nos processos de compreensão através do pensamento e de explicações mentais. Enquanto isso, “presença” está ligada à uma relação espacial, e à própria materialidade dos objetos e como estes afetam (ou não) o corpo humano em sua presença física. Portanto, está vinculada à uma experiência sensorial, em que o significado das coisas emerge com o próprio fenômeno, atrelado não à uma interpretação póstuma, mas sim à experiência do momento (GUMBRECHT, 2010, p. 13-15).

³ Estas cidades podem ser, no caso dos jogos da série *Assassin's Creed* ou em *L.A. Noire*, representações de cidades reais como Atenas durante o século V, ou Los Angeles nos anos 1920. Em outros, como nos jogos da franquia *Mafia* e *Grand Theft Auto*, as cidades são paródias de cidades reais, como é o caso da Nova Bordeaux em *Mafia III* (inspirada em Nova Orleans em 1968) ou a San Andreas de *GTA San Andreas* (baseada em Los Angeles, San Francisco e Las Vegas nos anos 1990).

Para Gumbrecht, “presença e sentido sempre aparecem juntos e sempre em tensão”, mesmo que haja uma predominância do sentido em nosso cotidiano. Assim, voltando aos jogos digitais históricos, é possível pensar como os jogadores são apresentados com caixas de textos, tutoriais e menus com informações sobre o contexto histórico em que o jogo se ambienta e trazendo instruções sobre os aspectos não-diegéticos da jogabilidade (“aperte X para pular”, “aperte R2 para atirar”), aspectos típicos dos efeitos de sentido. Ao mesmo tempo, buscam cada vez mais promover momentos de intensidade e fascínio ao dar aos jogadores a ilusão de um transporte sensorial para um mundo passado, através de uma experiência estética interativa que busca produzir efeitos de presença. Em outras palavras, trata-se de um esforço de dar a sensação de tangibilidade para mundos passados através de uma presentificação mediada pelo jogo. Estes efeitos de sentido e presença são experienciadas de formas oscilantes, muitas vezes até mesmo simultaneamente (GUMBRECHT, 2010, p. 123).

Se os efeitos de presença estão diretamente ligados à uma materialidade física, Gumbrecht afirmará que as técnicas de presentificação do passado tem como característica principal justamente a espacialização, uma vez que é apenas através da disposição espacial que se consegue atingir a ilusão de tocar objetos associados ao passado (GUMBRECHT, 2010, p. 154). E como bem aponta Adam Chapman, mesmo nos mais bem pesquisados e fotorrealistas dos jogos, o “espaço” na verdade se trata de uma “representação espacial projetada para estruturar a jogabilidade e dar um sentido narrativo às ações dos jogadores.” (CHAPMAN, 2016, p. 111).

Como aponta Pedro Telles da Silveira, a preocupação de Gumbrecht ao pensar as relações entre estas experiências estéticas de presentificação do passado e o campo da história está inserida em um argumento mais amplo de uma teoria do tempo histórico (SILVEIRA, 2018, p. 259-260).

Apesar de argumentar que todas as culturas e objetos culturais possam ser analisados através da relação (sempre tensionada) entre os efeitos de sentido e os efeitos de presença, Gumbrecht situa historicamente os momentos em que um destes aspectos se sobrepõe ao outro (GUMBRECHT, 2010, p. 41). Para o autor, a Modernidade é marcada pela hegemonia de uma “cultura de sentido”, através de um crescente contraste entre o material e o espiritual, a ascensão da hermenêutica como método de compreensão do mundo e da premissa da necessária distância entre o observador e o objeto (VARELLA, 2007, p. 115-116; GUMBRECHT, 2010, p. 57-60).

O século XIX marcará justamente aquilo que Gumbrecht aponta como o período de esgotamento desta cultura de sentido e da ideia do observador neutro e distante. Passa a se compreender que toda interpretação é condicionada pelo próprio ângulo de observação, e pela própria condição do observador. Essa compreensão leva a uma verdadeira crise epistemológica, uma vez considerada a possibilidade da existência de infinitas percepções, representações e experiências, nenhuma mais válida que a outra (GUMBRECHT, 1998, p. 14-15). Gumbrecht aponta que esta crise de representação levará justamente à ascensão do “cronótopo do tempo histórico”, aliado do historicismo e da filosofia da história, apostando na estrutura discursiva da narração para dar conta desta multiplicidade de representações (GUMBRECHT, 2010, p. 63).⁴

Este cronótopo do tempo histórico é marcado pela percepção do tempo como um agente absoluto de mudança, e, portanto, constituído pela modalização temporal, em que cada uma das três dimensões do tempo (passado, presente e futuro) se constituem em relação umas às outras. Ou seja, o presente se caracteriza como sendo o futuro do passado assim como o passado do futuro, e assim por diante (GUMBRECHT, 1998, p. 15-16). Este cronótopo também é caracterizado pelos conceitos (importados de Reinhart Koselleck) do passado-presente como “espaço de experiências” e do futuro-presente como “horizonte de expectativas”. Assim, o presente torna-se um “instante imperceptivelmente curto”, no momento de fronteira entre passado e futuro, em que o sujeito busca sempre se diferenciar (ou extrair lições) do passado em busca de agir na direção de um futuro desejado (GUMBRECHT, 2010, p. 150).

No entanto, Gumbrecht afirmará que este cronótopo se esfacela ao longo do século XX, sendo substituído lentamente por uma experiência contemporânea do tempo, que chama de “cronótopo do presente amplo”. Este cronótopo é caracterizado por uma experiência temporal nova, marcada de um lado por um futuro inacessível e ameaçador, e do outro, por um passado que não queremos deixar passar. Isto gera, no presente, uma demanda cada vez maior por aquilo que chama de “culturas de nostalgia”, acompanhadas de técnicas gradualmente mais complexas de presentificação do passado (GUMBRECHT, 2010, p. 151). Assim, entre este futuro inacessível e um passado nostálgico, o presente se torna amplo e

⁴ O conceito de "cronótopo", utilizado por Gumbrecht, foi cunhado originalmente por Mikhail Bakhtin e indica como uma determinada articulação entre tempo e espaço se configura em certos gêneros, autores ou obras literárias específicas. Em Gumbrecht, no entanto, cronótopo significa a dinâmica de como diferentes tipos de consciência histórica ou experiências da temporalidade e da historicidade da existência humana que variam, eles próprios, historicamente. Nesse sentido, há uma certa semelhança entre o conceito de cronótopo em Gumbrecht com a ideia de “regimes de historicidade” em François Hartog (MELLO, 2014, p. 339).

expandido, e “acumula diferentes mundos passados em uma esfera de simultaneidade.” (GUMBRECHT, 2010, p. 152).

Como apontam Mateus Pereira e Valdei Araújo, Gumbrecht caracteriza, de forma bastante pessimista, o papel do digital neste presente amplo. Por um lado, o novo cronótopo do presente amplo evidencia um esvaziamento da experiência do tempo tipicamente moderna e dissolve as grandes narrativas. Porém, as novas tecnologias (parte inerente do novo cronótopo) aprofundam a descorporalização do indivíduo e nos colocam um passo mais perto do “sonho cartesiano” de tornar nossa experiência vivida divorciada do espaço do corpo físico (PEREIRA; ARAÚJO, 2018, edição Kindle, loc. 509).

Sob a ótica deste cronótopo, as técnicas de presentificação do passado surgem como uma forma de tentar suprir uma demanda ontológica pela experiência direta (sensorial) do passado, e em um nível mais amplo, do próprio mundo. Um desejo de transcender as “linhas” que limitam nossa vida: o nascimento e a morte (TURIN, 2016, p. 591). Presos entre estas linhas, cada vez mais buscamos preencher este presente amplo com experiências culturais compostas de “passados” interativos e futuros distópicos. Assim, se o cronótopo do tempo histórico é marcado pela cultura de sentido, tipicamente hermenêutica, o cronótopo do presente amplo será caracterizado por um desejo cada vez maior por efeitos de presença (GUMBRECHT, 2010, p. 151).

Para o autor, as tecnologias contemporâneas de comunicação geram um pessimismo extremo em relação ao papel dos computadores e das redes de informação no cotidiano. Mas, paradoxalmente, os “efeitos especiais” que estas novas mídias proporcionam a capacidade de nos reconectar com aspectos “irreversivelmente não conceituais” de nossas vidas (GUMBRECHT, 2010, p. 171-173).

Pensando novamente na divisão epistemológica de simulação feita por Chapman nos jogos digitais históricos, é possível conectar os estilos conceitual e o estilo realista de simulação com uma predominância de efeitos de sentido e efeitos de presença, respectivamente. A relação próxima entre estilo conceitual e os efeitos de sentido reflete-se pelo fato de que as principais mecânicas deste tipo de jogo são o manejo e a distribuição de recursos e elaboração de estratégias, além de trabalhar em um nível alto de abstração, portanto, marcado de conceitos. E o estilo realista de simulação (com destaque aos jogos de mundo aberto), estaria, portanto, muito mais próximo dos efeitos de presença, através de seu enfoque na reprodução autêntica dos objetos do passado, e na construção de experiências estéticas imersivas em espaços detalhados e que buscam transmitir a sensação do real.

O que se pretende com este capítulo é pensar os jogos de mundo aberto de cunho histórico através desta perspectiva. Se trata de pensar a experiência imersiva dos jogos de mundo aberto como fruto de um desejo por uma presentificação do passado. Entender estas experiências não apenas como a busca pela ilusão de tocar os objetos do passado, mas também a sensação de vivenciar (em uma interação mediada pelas telas) uma outra experiência e uma outra relação com o espaço, além de com o próprio tempo, como se explorará nas próximas páginas.

2.2 *RED DEAD REDEMPTION 2*, PRODUÇÃO DE PRESENÇA E DESACELERAÇÃO

Red Dead Redemption 2, lançado em 2018, pela produtora Rockstar (criadora de jogos como *Grand Theft Auto*, *Bully* e *L.A. Noire*) desafia os limites do conceito de imersão e a busca pela simulação realista, sobretudo no que tange a passagem do tempo e a diversão dos jogadores.

Ambientado em 1899, em uma versão ficcional (e, em certos sentidos, paródica) do sul e do oeste dos Estados Unidos, o jogo acompanha um membro de uma gangue de criminosos. Em fuga constante, o protagonista, junto de seu grupo, se move constantemente pelo mapa do jogo, se escondendo em montanhas, vales e florestas. *Red Dead Redemption 2*, assim como seu antecessor, é um jogo de ação que segue diversas das convenções da literatura e dos filmes de velho-oeste, mas que tem narrativa e um cenário com tons de decadência e tragédia. O protagonista e seus aliados, resistem ao projeto de modernização e industrialização que marca o ambiente dos EUA na virada do século XIX, onde já não há mais lugar para pistoleiros e “selvagens”. No entanto, no decorrer da narrativa, todos estão fadados a serem



Figura 1 “A Break in the Clouds” (2018), por UrsaPolaris. Captura de tela de *Red Dead Redemption 2*. Fonte: Rockstar Social Club.

caçados e mortos pelas elites locais para dar lugar à civilização.

Assim como no caso da narrativa, as mecânicas do jogo têm, à um nível superficial, características típicas um jogo de ação com assaltos mirabolantes a bancos, perseguições a cavalos e tiroteios no deserto. No entanto, é igualmente composto por mecânicas que buscam produzir momentos de contemplação e criar uma ambientação vívida e detalhada.

A direção de arte, por exemplo, em sua representação da topografia e iluminação das montanhas, florestas, rios e vales dos Estados Unidos, tem inspiração direta das pinturas sublimes do século XIX, em especial a chamada “Escola do Rio Hudson”, com pintores como Frederic Edwin Church, Thomas Moran, Albert Bierstadt e Martin Johnson Heade (POLYGON, 2018, 0min29s). Como é característico deste tipo de pintura, se utiliza do relevo da paisagem junto da iluminação natural na construção da ambientação. Similarmente, o jogo se utiliza de sistemas dinâmicos de iluminação e clima atmosférico, que se alteram conforme passa o tempo, para dar a impressão de vividez e profundidade.



Figura 2 “Newburyport Meadows” (1881), de Martin Johnson Heade.
Fonte: Wikimedia Commons.

Ao explorar o ambiente do jogo controlando o protagonista, chegando ao topo de um morro e conseguindo ver quilômetros de paisagem, com prados, árvores, lagos e montanhas, o jogador é levado a ter a mesma experiência que Gumbrecht descreve sobre os quadros de outro pintor de quadros sublimes do século XIX, Caspar David Friedrich: observamos a paisagem a partir da perspectiva do personagem que observa (GUMBRECHT, 2014, p. 84).

E, assim como no caso de Friedrich, estes momentos de pura contemplação estética, buscam transportar o jogador para o contato com aquela paisagem, um *stimmung* que busca

produzir momentos de intensidade e presença (ou, por que não, imersão) que escapam a interpretação hermenêutica.⁵

Como colocam Atkinson e Parsayi, os jogos de mundo aberto, através de sua espacialização e do foco em dar ao jogador a impressão de que pode explorar livremente, são os jogos mais propensos a gerar estes momentos de contemplação, onde é possível apenas parar e admirar a paisagem, suspendendo por breves momentos a urgência de completar missões, atirar em inimigos ou avançar na narrativa do jogo (ATIKINSON & PARASAYI, 2020, p. 8-10). O primeiro *Red Dead Redemption*, lançado em 2010, encorajava na própria mecânica estes momentos de calma e contemplação, permitindo com que os jogadores se sentassem em bancos e cadeiras espalhados pelo mapa, apesar de isto não trazer nenhuma utilidade prática para o progresso da jogabilidade ou da narrativa.



Figura 3 “Mulher frente ao nascer do Sol” (1818), por Caspar David Friedrich. Fonte: Wikimedia Commons.

No segundo jogo da franquia, a desenvolvedora leva isso ao extremo, buscando dar uma vagareza ao progresso da história e para a passagem do tempo, juntamente por uma busca constante em dar peso e materialidade para as ações do personagem e para os objetos com que interage, e emular a experiência de estar vivendo naquele ambiente.

⁵ *Stimmung* é, segundo Gumbrecht, um conceito alemão que se aproxima da ideia de “tom” ou “atmosfera”. Trata-se de uma proposta de categoria universal de Gumbrecht que se atenta à materialidade dos objetos de arte e como estes alteram (ou não) os “estados de espírito” dos leitores. A análise dos *stimmungen*, portanto, estaria entrelaçada com as relações entre a experiência estética e a produção de presença. (GUMBRECHT, 2014, p. 12-16.)

Os exemplos de mecânicas que seguem este princípio são diversos: a barba e cabelo do protagonista crescem constantemente, e caso o jogador não se dê o trabalho de apará-las em um espelho no acampamento ou indo a um barbeiro, ficarão extremamente longas. O mesmo vale para sujeira: ao longo das viagens, a lama e o barro se acumulam nas roupas e pele do personagem, e apenas tendo acesso a uma banheira poderá se limpar. Isto também tem um peso na própria ambientação: caso esteja muito sujo, personagens próximos irão comentar negativamente sobre o estado deplorável do protagonista.

O próprio ato de caçar animais (neste jogo, são mais de 200 espécies que populam as áreas de natureza do mapa) se transforma numa experiência fora do usual para jogos de mundo aberto. Ao seguir a trilha de um animal e abatê-lo, o jogador não pode simplesmente coletar a carne ou a pele e “adicionar ao seu inventário”. Em primeiro lugar, é preciso esfolar a pele, em uma animação desconfortavelmente detalhada. Com o couro e a carne extraídos, o personagem é obrigado a ou ir andando até uma fogueira carregando os itens em mãos para conseguir cozinhar (a própria alimentação é uma parte da mecânica do jogo, permitindo aumentar a quantidade de vida e o fôlego do personagem) ou, caso queira vender os itens, colocar na sela de seu cavalo e ir até uma cidade próxima.

Ao contrário de outros jogos de mundo aberto, não é possível apenas abrir o mapa e se transportar instantaneamente para outro lugar do mapa, nas chamadas mecânicas de *fast travel*. Atravessar o espaço do mapa do jogo, com aproximadamente 75 quilômetros quadrados de área, torna-se uma parte essencial da experiência do jogo, com mecânicas de encontros com animais ou viajantes que ocorrem aleatoriamente e transformam o percurso de ponto A ao ponto B em algo distinto (PPGUY323436, 2018).

Ainda é possível parar na beira de um rio e pescar, jogar dominó ou poker, desmontar e limpar as armas do personagem ou ajudar os aliados no dia a dia do acampamento levando feno para os cavalos e cortando madeira para a fogueira. Todas estas atividades são completamente opcionais, e, apesar de algumas trazerem pequenos benefícios na jogabilidade, têm como objetivo apresentar aos jogadores uma ampla gama de atividades e opções, e cada uma delas implica em uma desaceleração, na imersão do jogador naquele ambiente e naquele contexto histórico ficcional. Em última instância, permite a experiência de por alguns momentos, meramente existir naquele ambiente.

Para além de sua ambientação e o papel da lentidão na jogabilidade, *Red Dead Redemption II* é caracterizado por buscar ao máximo eliminar os elementos não-diegéticos da mecânica do jogo. Ao entrar numa loja para comprar suprimentos (munições para pistolas,

chapéus e mesmo óleos para pentear o cabelo), não se abre um menu com o catálogo de opções - o personagem folheia um livro no balcão da loja, escrito e ilustrado no estilo de folhetos comerciais do período.

Ainda, uma das principais mecânicas do jogo também busca dar ao jogador a sensação da materialidade dos objetos com que interage: o diário do protagonista. Desde os primeiros minutos do jogo, o jogador tem acesso, a qualquer momento, a este diário, bastando apertar um dos botões do controle ou do teclado.

Ao dar o comando de acesso ao diário, o personagem do jogador para tudo que está fazendo, abre sua bolsa, pega o diário, conforme a câmera se altera para a visão em primeira pessoa (a visão *default* para o jogo é a de terceira pessoa, em que o jogador enxerga sob o ponto de vista de uma “câmera” localizada alguns metros atrás do personagem). Esta mudança para a visão em primeira pessoa, também presente no caso dos catálogos, busca aprofundar o sentimento de imersão do jogador, com seu personagem palmilhando o diário, folha a folha, enquanto os sons do ambiente continuam a acontecer, e, conforme o tempo passa, as sombras dos arredores correm sobre o papel.

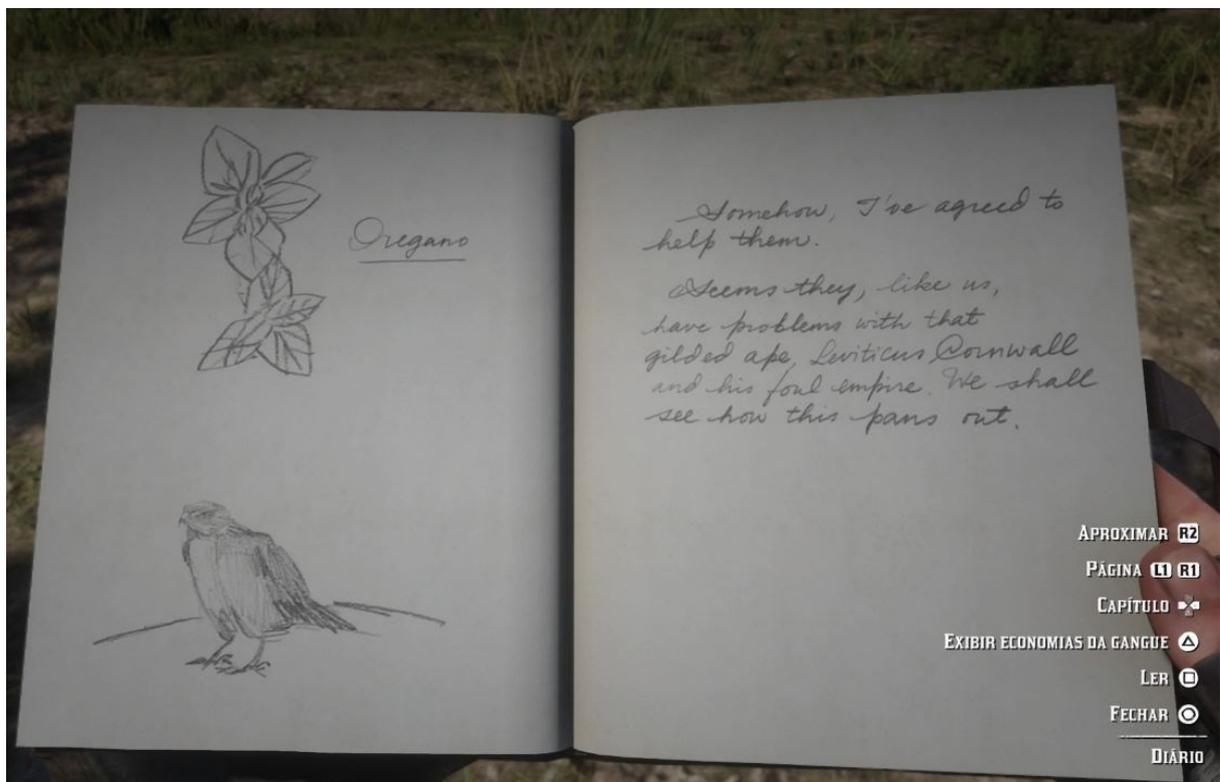


Figura 4 Captura de tela do diário do protagonista. Fonte: Do autor.

A cada novo capítulo da história do jogo, o diário vai sendo preenchido pelo protagonista com novas entradas, feitas em caligrafia própria, trazendo perspectivas sobre as ações e pensamentos do protagonista que não aparecem nos diálogos. Nesse sentido, o diário serve como recurso narrativo que aproxima o jogo de outras mídias, em específico dos romances literários ou mesmo das literaturas de viagem.

Para além de servir como uma camada contextual extra para a narrativa do jogo e como artifício para ter acesso aos pensamentos do protagonista, o diário conta com uma mecânica própria e uma certa processualidade. Para além das entradas novas ao final de trechos específicos da narrativa do jogo (a chamada “história principal”), eventos que ocorrem durante a exploração do mundo aberto também são registrados no diário, de forma que, ao final do jogo, jogadores terão diários escritos em ordens e mesmo com um número de páginas diferentes. Ao encontrar um urso no topo das montanhas, ou passar por uma cabana abandonada no meio do pântano, o diário é atualizado com ilustrações ou relatos escritos sobre o acontecimento.

Todos estes aspectos, somados, refletem uma busca, completamente intencional por parte dos desenvolvedores, em simular ao máximo a experiência de estar vivendo naquela região dos EUA do século XIX, ou pelo menos, convencer o jogador da veracidade daquela experiência. Apesar de essa ser uma característica presente em quase todos os jogos históricos de mundo aberto, como aponta Adam Chapman, *Red Dead Redemption II* parece ser uma testagem dos limites de jogos com estilos de simulação realista. A lentidão do ritmo do jogo e a quantidade exorbitante de tarefas demoradas sem um objetivo claro foi justamente uma das críticas comuns ao jogo em seu período de lançamento, como aponta este trecho de um ensaio intitulado “*Red Dead Redemption 2: can a video game be too realistic?*”:

Infelizmente, realizar tarefas que simulam o trabalho e viver o “dia a dia” nos jogos pode facilmente testar nossa paciência. Quanto mais perto um jogo chega de qualquer aparência de realidade, maior o jogador percebe suas falhas. Na “realidade”, a maioria de nós (pelo menos em um nível básico) pode escolher quando fazer as coisas, executar tarefas de forma livre e orgânica e processar várias sensações enquanto as realizamos (como o peso de um item ou nossa própria força limitada). Em jogos ultrarrealistas, essas expectativas são rapidamente frustradas: pressionamos uma sequência complexa de botões para realizar ações simples (como sacar uma arma), perdemos o controle autoral (e voz) para arcos de história orquestrados (missões definidas de *Red Dead*), e símbolos de botão visuais tornam-se uma desculpa para a experiência humana. O realismo dentro do jogo é uma propriedade bastante diferente, então, do mundo exterior. O excesso de realismo também contraria o apelo básico dos jogos: escapar, jogar, entrar na fantasia (em outras palavras, o “irreal”) e, acima de tudo, se divertir (WILLS, 2020, tradução nossa).

Esta crítica aponta em direção a algo que Adam Chapman coloca em relação aos jogos com estilos de simulação realista: em última instância, os jogos são vendidos como uma forma de entretenimento, e a recriação perfeita dos eventos do passado, segundo a segundo, mesmo que fosse possível, provavelmente não seria muito atrativa. Poucos jogadores gostariam de passar horas controlando seu personagem enquanto dorme, cozinha, cava trincheiras e participa de batalhas que duram dias, ou mesmo semanas (CHAPMAN, 2016, p. 92).

A busca por dar materialidade aos objetos e ao cotidiano dos personagens, com espaços e ambientes construídos para trazer momentos desacelerados de contemplação estética e imersão, desafiam a própria lógica do jogo digital enquanto um objeto voltado unicamente para a diversão.

Ao mesmo tempo, é possível pensar o papel destes espaços virtuais amplos e imersivos como um espaço de reflexão e contemplação, em um contexto de ampla aceleração social. Como aponta Hartmut Rosa, as tecnologias contemporâneas têm sido cada vez mais intensamente assimiladas pelos interesses de mercado e contribuído para uma alteração profunda nas relações sociais com o tempo e com o espaço. Com as inovações técnicas de transporte e comunicação, e com a diminuição das distâncias, o espaço físico se contrai ao ponto de que fenômenos e eventos sociais, são efetivamente *alocais*. Por outro lado, a dissolução das fronteiras entre horário de trabalho e horário de lazer leva a um sentimento generalizado de escassez temporal (ROSA, 2019, p. 195-202, 277-281).

Em um contexto de aceleração social, típico da Modernidade Tardia, Rosa aponta como os “jogos de computador”, junto da televisão, cumprem o papel de trazer gratificação imediata ao consumidor, algo extremamente útil em uma sociedade marcada pela rápida transformação e pelo imediatismo. Mas, curiosamente, o ganho imediato da experiência de assistir televisão durante muitas horas é seguido por períodos de cansaço e mal-humor por parte dos espectadores, e costumeiramente, permanecem por um curto período na memória (ROSA, 2019, p. 284-285).

Nesse sentido, Rosa descreve como os jogos são um caso ainda mais intenso do que o da televisão na produção desse fenômeno, em razão de sua alta interatividade, com estímulos e envolvimento constante. Sua explicação para o fenômeno é a de que a dessensualização da experiência (ou seja, uma experiência que é desvincilhada de um componente tátil e olfativo, mediada através de uma tela) e a desconexão dos acontecimentos da tela com qualquer

referencial de experiência vivida dos espectadores ou jogadores limitam a formação de memórias de longo prazo e na criação de eventos marcantes (ROSA, 2019, p. 285-286).⁶

Enquanto de fato jogos digitais, desde a existência dos primeiros fliperamas até as mais populares modalidades de *e-sports* de hoje como *League of Legends*, *Fortnite* e *Overwatch*, são marcados por um imediatismo característico dos fenômenos descritos por Rosa, creio que os jogos de mundo aberto aqui analisados, e, em especial, *Red Dead Redemption 2*, desafiam esta lógica. Como aponta Gumbrecht, apesar das tecnologias contemporâneas aproximar-nos cada vez mais de um processo de desespacialização da experiência de vida e de cada vez mais as telas servirem como barreiras que nos separam do mundo, estas mesmas telas são capazes de gerar um desejo por uma reconexão com a realidade substancial que cada vez mais se afasta – incluindo a realidade da própria experiência do tempo (GUMBRECHT, 2010, p. 171-172).

Na contramão do diagnóstico de Rosa, que coloca a experiência dos “jogos de computador” como uma só, *Red Dead Redemption 2*, em seu foco na contemplação e na materialidade do passado que digitalmente representa, não parece se adequar a uma experiência imediatista, ou mesmo como sendo descontextualizado de um referente material. Pelo contrário: o jogo tem uma duração que varia de 48 até 80 horas, e como já relatado, o processo de desenvolvimento foi focado em grande parte em entregar uma experiência drasticamente atrelada à fisicalidade dos objetos (HOWLONGTOBEAT, 2020). O relato abaixo, retirado de um vídeo-ensaio intitulado “*Red Dead Redemption 2: Artificial Loneliness*”, possibilita uma estratégia de reflexão mais compreensiva sobre a experiência da jogabilidade:

(...) Acho que há uma resposta bastante óbvia para o motivo de todas essas coisas criarem esse sentimento, pelo menos para mim. Eu sou o que está vivo. E é claro que sou eu, nunca tive a pretensão de que esses mundos virtuais fossem reais. Eu frequentemente faço a piada de que eu escuto podcasts o dia todo porque... Hein? Eu vou ficar sozinho com os meus próprios pensamentos? Muitos jogos funcionam basicamente da mesma maneira. Listas de tarefas infinitas, jogabilidade extremamente rápida. Todas as luzes da cidade estão acesas! Cada ícone no mapa é uma missão! Eles geralmente são superficialmente envolventes a um ponto que eu realmente não tenho que parar e pensar sobre como me sinto. Qualquer coisa para impedir você de pensar: "o que devo fazer agora? E também, o que estou fazendo em um sentido mais geral?" (GELLER, 2019, 13m34s, tradução nossa)

⁶ A renovação das tecnologias de realidade virtual através de títulos como o recente *Half-life Alyx*, além de consoles como o *Wii* e acessórios como o *Playstation Move* e o *Kinect* desafiam esta noção do ato de jogar como desvencilhado de uma experiência tátil. Por outro lado, as ferramentas de acessibilidade, cada vez mais comuns em jogos e mais complexas, permitem, por exemplo, que jogadores cegos e surdos possam também jogar os jogos utilizando completamente apenas um dos seus sentidos.

Poderia essa experiência, no lugar de dessensualizada, “nos devolver algumas coisas do mundo” (GUMBRECHT, 2010, p. 173), através de uma espécie de desaceleração por meio de efeitos de presença?

É por isso que essas experiências [em *Red Dead Redemption 2*] se destacam tanto para mim. O que eles me deram é espaço sem objetivos, tempo sem cronômetro. É surpreendente não ouvirmos o que fazer em uma mídia que basicamente criada para nos dar o que fazer. O que resta sou eu e como me relaciono com o mundo, não como uma ferramenta para cumprir missões, mas apenas como uma coisa viva neste planeta. É tão simples quanto ter tempo para refletir. Eu sou tão avesso a gastar tempo refletindo, buscando aquele silêncio, que eu tive que literalmente ser sequestrado pra dentro de um jogo de sucesso que custou 300 milhões de dólares. Mas, na verdade, isso me fez buscar mais isso na vida real. Fazer caminhadas sem companheiro, ir a um concerto sozinho. Dar ao *Tinder* um pouco de tempo para se conhecer. Este vídeo se chama "Solidão Artificial", que eu sei que soa uns 7 graus diferentes de negatividade. Mas eu não poderia estar mais grato por esse tipo de espaço e essa falta de estrutura. Um lembrete de que você nem sempre precisa de pessoas para te orientarem, nem sempre precisa calcular qual das duas estradas o levará através da floresta um minuto mais rápido. As coisas não precisam estar constantemente acontecendo para lembrá-lo de estar vivo. Esses mundos podem ser artificiais, o isolamento codificado, a escuridão uma ilusão. Mas o sentimento é real. E é um sentimento que estou aprendendo a acolher (GELLER, 2019, 14m18s, tradução nossa).

Assim, usando outro conceito de Rosa, é possível pensar na experiência contemplativa e intencionalmente lenta de *Red Dead Redemption 2* como um meio de “desaceleração intencional”. Nesse sentido, é possível pensar o jogo como uma encenação ou uma simulação estético-artística de uma experiência do tempo já inacessível para a ampla maioria das pessoas na Modernidade Tardia (ROSA, 2019, p. 172). Assim como se simula a arquitetura, roupas e demais aspectos materiais e espaciais do passado, também é possível pensar na simulação da própria experiência de tempo pertencente a este passado. Não a simulação de um “discurso sobre o passado” (CHAPMAN, 2016, p. 75), mas experimentar, mesmo que por momentos efêmeros, a sensação de um mundo menos acelerado.

Não se trata de tentar reverter, através destas experiências estéticas promovidas pelos jogos de mundo aberto, o fluxo amplo da aceleração social (como descreve Rosa) ou do processo de desespacialização da experiência vivida (como descreve Gumbrecht). Se trata da busca por um alívio temporário, uma experiência paliativa de reação às pressões destes fenômenos. Os jogos de mundo aberto, assim, serviriam como ilhas digitais de desaceleração e reespacialização, muitas vezes com uma complexidade técnica e artística formidável – cercadas de um contexto mais amplo de aceleração e desespacialização (GUMBRECHT, 2014, p. xiv; ROSA, 2019, p. 180).

2.3 PRODUÇÃO ACELERADA: O FENÔMENO DO “CRUNCH” NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

A análise feita até aqui buscou demonstrar o fenômeno do avanço dos jogos de mundo aberto em direção à imersão, a espacialização e também a desaceleração da experiência dos jogadores, compreendendo-o através das categorias de análise de Hans Gumbrecht e Hartmut Rosa. No entanto, esta última parte do capítulo é dedicada não para análise da jogabilidade destes jogos, mas sim para refletir sobre o processo de seu desenvolvimento, focando no contexto da indústria de jogos frente às demandas temporais de trabalho no mundo contemporâneo – aquilo que Rosa chamará de o “motor econômico” da aceleração social (ROSA, 2019, p. 321).

Se *Red Dead Redemption 2* busca incessantemente promover uma relação desacelerada entre os jogadores e o ambiente do jogo, o mesmo não pode ser dito sobre a relação dos trabalhadores que participaram do desenvolvimento e produção dele. O desenvolvimento do jogo, que durou mais de 8 anos e envolveu mais de 2 mil trabalhadores, foi marcado por longas horas de trabalho extra não-remunerado, uma prática relativamente comum na indústria dos jogos, intitulada *crunch* (SCHREIER, 2018).

Como aponta o trabalho de Cote e Harris, a cultura de *crunch*, longe de ser um fenômeno novo, está presente na indústria dos jogos há décadas, sacrificando o bem-estar dos trabalhadores em favor do cumprimento de *deadlines* e as janelas de lançamento dos jogos (COTE; HARRIS, 2020, p. 7). Apesar do surgimento na última década de movimentos sindicais de desenvolvedores de jogos como o *Game Workers Unite* (GWU) que combatem a prática, casos recentes como o próprio *Red Dead Redemption 2* e o de *Cyberpunk 2077* demonstram que a prática está longe de ser desnaturalizada, muito menos abolida (HALL, 2020). Somado a isso, a prevalência de contratos de confidencialidade assinados pelos trabalhadores ao iniciar o trabalho nas empresas, dificultam o levantamento de números concretos e análises mais apuradas sobre os abusos que ocorrem na indústria (WOODCOCK, 2020, p. 113).

O *crunch* é um fenômeno típico das novas relações entre trabalho e tempo conforme descritas por Hartmut Rosa: o tempo de trabalho dos desenvolvedores não está mais ligado a um tempo de trabalho fixo, mas sim a metas, tarefas e projetos específicos. O *crunch* sujeita o tempo de trabalho dos trabalhadores não mais a um relógio ou um horário de trabalho, mas às demandas temporais específicas das empresas produtoras de jogos, que por sua vez seguem o

ritmo da lógica de competição do mercado, das expectativas do público consumidor e das campanhas de marketing (ROSA, 2019, p. 336-338).

Voltando ao exemplo de *Red Dead Redemption 2*, relatos de alguns dos desenvolvedores envolvidos na produção do jogo falam que, durante os períodos de alta pressão para dar conta de prazos, as semanas de trabalho partiam das 40 horas padrão e iam para um extremo de jornadas de até 80 horas semanais (SCHREIER, 2018). Ainda há uma diferenciação dentro da indústria entre os desenvolvedores fixos (com salários anuais, sem hora extra remunerada) e os desenvolvedores com contratos temporários (que ganham por hora trabalhada, mas com contratos de curta duração).

Neste sentido, o fenômeno do *crunch* pode ser pensado como um evidente sintoma daquilo que Rosa chama de “*des-diferenciação* espacial e temporal entre trabalho e vida, ou entre tempo de trabalho e tempo livre.” (ROSA, 2019, p. 337). Ainda, a presença massiva de funcionários com contratos temporários na indústria atesta a outro aspecto descrito por Rosa: um mercado de trabalho marcado pelas múltiplas trocas de profissão, e empregos com cada vez menor duração e maior mobilidade (ROSA, 2019, p. 218-220). Este fenômeno da instabilidade profissional passa também pela valorização cada vez maior da flexibilização profissional – mesmo que essa flexibilização cotidianamente signifique a perda também de direitos trabalhistas.

Assim, é relevante pensar como os sistemas, mecânicas, códigos e processos que compõem os jogos e que geram os ambientes imersivos capazes de produzir as experiências de presentificação e desaceleração, estão envoltos dentro deste contexto mais amplo de flexibilização e pressão aceleratória do mercado de trabalho.⁷

A própria pressão por parte das empresas desenvolvedoras de jogos em manter uma data fixa de lançamento independente do andamento do projeto, impondo um ritmo acelerado de trabalho por parte do time de desenvolvimento através do *crunch* para o cumprimento das metas, pode levar muitas vezes a uma diminuição no nível de imersão dos jogadores. Trata-se da experiência dos chamados *bugs*, problemas técnicos e de performance que geram erros inesperados. No caso dos jogos de mundo aberto que, como já apontado, prezam pela criação de ambientes e de locomoção que se aproximem sempre de uma “simulação realista” do

⁷ Refere-se aqui sobretudo aqueles jogos chamados de “tripla-A”, aqueles produzidos pelas grandes produtoras, com alto investimento e com equipes com grande número de pessoas, uma vez que o mercado independente (*indie*) e de produtoras menores possui uma diversidade muito maior de ritmos e modelos de desenvolvimento de jogos.

passado, estes erros visuais geram um estranhamento, e afastam o jogador da experiência de imersão.

Um caso emblemático é o do jogo *Assassin's Creed: Unity*, ambientado em Paris no auge da Revolução Francesa. Lançado em 2014, foi o primeiro jogo da série exclusivamente desenvolvido para a então nova geração de consoles (Playstation 4 e Xbox One), prometendo aproveitar ao máximo as possibilidades maiores de processamento e detalhamento de imagem permitidas pelos novos aparelhos. Assim, foram desenvolvidas novas técnicas para a recriação mais autêntica e detalhada possível de prédios históricos parisienses, em especial a Catedral de Notre-Dame de Paris (WEBSTER, 2014). Também se desenvolveram novas técnicas para possibilitar representar autenticamente grandes multidões de pessoas, envolvendo mais de 70 animadores para dar personalidade aos NPC's (sigla em inglês para "personagens não jogáveis") que povoam as ruas e praças da Paris digital (WARREN, 2014).

No entanto, o processo do desenvolvimento do jogo foi marcado pela pressão do lançamento na data definida, em outubro de 2014, e na necessidade de apresentar um jogo "à altura" das novas possibilidades permitidas pelos avanços técnicos de uma nova geração de console. Assim, o resultado foi o lançamento de um jogo cheio de erros técnicos, que variavam desde simples quedas de frames por segundo (ou seja, a produção de imagens travadas) até a produção de imagens absurdas, como personagens flutuando, cavalos atravessando paredes e personagens com rostos transparentes, apenas com olhos e dentes flutuantes.

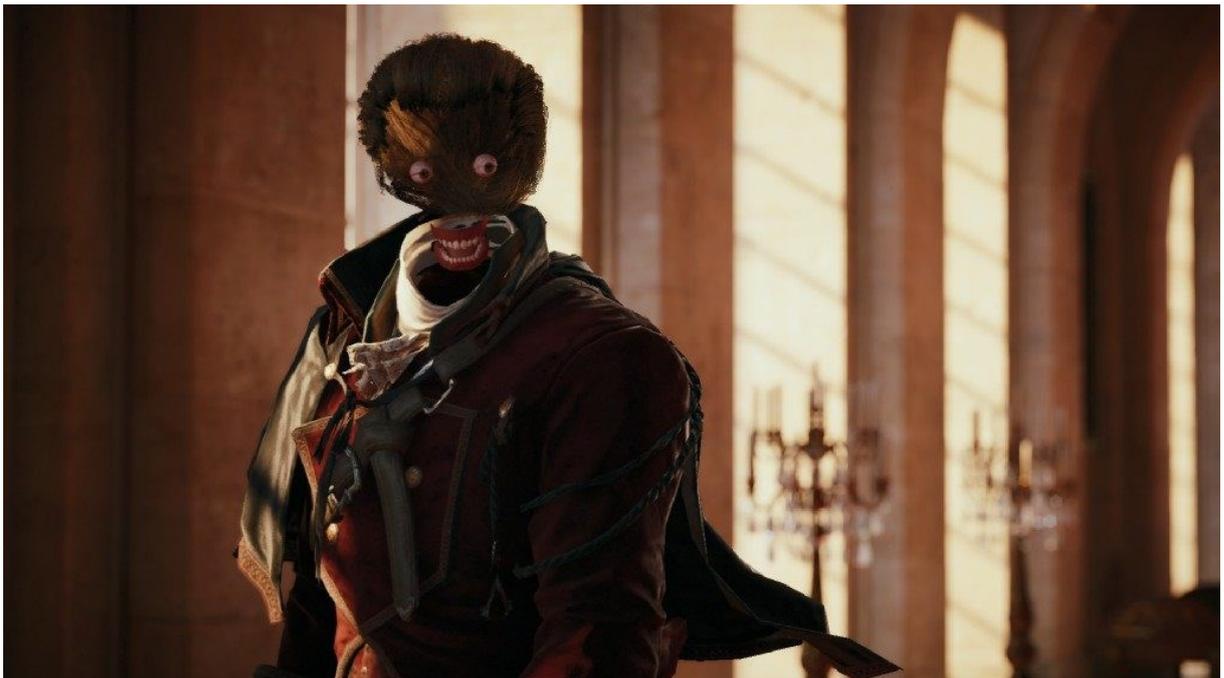


Figura 5 Bug dos personagens sem face em *Assassin's Creed: Unity*. Fonte: Eurogamer.

Assim, o jogo em seu lançamento totalmente se aproximava mais de uma experiência estética com elementos dadaísticos do que do objetivo inicial de uma recriação digital autêntica e em escala da Paris do final do século XVIII. Estes erros na simulação, gerados em razão da pressão temporal envolvida na produção dos jogos, tem um impacto direto na quebra da experiência de imersão, de forma que qualquer possibilidade de produção de presença se esvazia.

É como relatou Jean Guesdon, um dos diretores criativos da Ubisoft, empresa responsável pelo desenvolvimento do jogo, durante uma conferência em 2018:

(...) Caímos novamente na armadilha de trabalhar muito na tecnologia, e não dar tempo suficiente para as equipes criarem o conteúdo para criar algo novo. No final das contas, é assim que eu vejo. Criamos as condições perfeitas para a tempestade perfeita. Tínhamos um jogo que era maravilhoso em termos de arte, mas cheio de problemas técnicos, em razão da falta de tempo. Em suma, provavelmente voamos muito perto do sol e ficamos um pouco sobrecarregados. (GUESDON, 2018, 31min10s)

Fica evidente no relato a admissão de um processo de desenvolvimento apressado e ao problema de “falta de tempo”. A pressão em demonstrar o domínio e as possibilidades das novas técnicas e entregar o jogo em um período fixo pré-determinado, acabaram não apenas por aumentar o ritmo de trabalho dos desenvolvedores, mas também na entrega de um jogo final lotado de problemas.

Esta contextualização em relação à indústria de jogos se mostrará importante no decorrer do próximo capítulo, em que se analisarão as escolhas feitas pelos desenvolvedores ao buscar representar o passado. Também se analisarão não apenas as pressões temporais impostas sobre a indústria, mas também os diferentes processos de pesquisa e escolhas criativas que envolvem o processo de desenvolvimento.

3 HISTÓRIAS SECRETAS, PESQUISA E SINCRONIZAÇÃO EM *ASSASSIN'S CREED*

Este capítulo tem como objetivo explorar diferentes aspectos que compõem a franquia *Assassin's Creed*, desde sua metanarrativa ao seu processo de desenvolvimento, de forma a continuar complexificando a hipótese dos jogos histórico de mundo aberto como uma forma de resposta ao desejo por presentificação do passado e por desaceleração (GUMBRECHT, 2016, p. 151; ROSA, 2019, p. 171-172). Dessa forma, este capítulo será dividido em três partes, descritas a seguir.

A primeira parte se dedicará a analisar os elementos que compõem a metanarrativa dos jogos da franquia *Assassin's Creed*, entendendo-as como estruturas de sentido que orientam diversos aspectos da jogabilidade e da representação, e são essenciais para a compreensão do processo de desenvolvimento como um todo.

A segunda parte do capítulo se dedica a analisar, a partir de entrevistas e conferências realizadas por membros das equipes de desenvolvimento dos jogos ao longo dos anos, como se dá o processo criativo e de pesquisa que orienta a criação dos ambientes do jogo. Soma-se a isso também a relação entre produção de presença e a introdução de elementos ficcionais ou fantásticos nas narrativas e nos ambientes dos jogos da franquia, e na representação intencionalmente anacrônica de determinados aspectos do espaço.

A terceira parte se dedica a pensar os “pontos de sincronização”, elemento presente na mecânica de todos os jogos da franquia *Assassin's Creed* a partir do processo de dessincronização descrito por Hartmut Rosa (2019, p. 570-571). Para além disso, retorna-se à hipótese central do trabalho para refletir sobre o status dos jogos de mundo aberto sob a perspectiva da aceleração social, e o seu duplo papel neste contexto, servindo tanto como um agente de inércia para os jogadores como um processo de pressão aceleratória e desdiferenciação da vida para os seus desenvolvedores. Por fim, se dedica a encontrar algumas possíveis convergências entre as análises de Hartmut Rosa e Hans Gumbrecht.

3.1 A METANARRATIVA DA FRANQUIA *ASSASSIN'S CREED*

Para dar início à análise dos jogos da franquia *Assassin's Creed* com o objetivo de continuar nossa exploração dos jogos de mundo aberto sob a lente do cronótopo do presente amplo e a teoria da aceleração social, é preciso antes explorar como se articula a metanarrativa que atravessa todos os doze jogos da série. De um ponto de vista narrativista, conferimos significado ao mundo ao mesmo tempo em que contamos histórias que expressam

nossa experiência temporal dentro dele (RICOEUR, 1997 p. 219). Portanto, sob uma tal perspectiva, é através da compreensão desta metanarrativa que se possibilitará compreender não apenas os efeitos de presença que compõem a experiência dos jogos, mas também as estruturas, formas e recursos narrativos que dotam esta experiência de sentido. Dessa forma, divide-se a metanarrativa em três diferentes aspectos que lhe atribuem sentido: o duplo nível diegético, o embate trans-histórico entre assassinos e templários e a busca por artefatos de uma civilização antiga.

O primeiro aspecto para compreensão da metanarrativa dos jogos da franquia *Assassin's Creed* se encontra naquilo que Adam Chapman chama de o “duplo nível de *diegesis*” pelo qual os jogadores experienciam os jogos da franquia *Assassin's Creed* (CHAPMAN, 2016, p. 84). Ao contrário de outros jogos históricos de mundo aberto como o já analisado *Red Dead Redemption 2* e uma série de outros, desde a franquia *Mafia* ao mais recente *Ghosts of Tsushima*, a premissa não é a de que o jogador esteja controlando diretamente um protagonista ambientado no passado. Pelo contrário, desde os primeiros momentos do jogo que deu início à franquia, em 2007, o jogador se vê controlando um protagonista vivendo em um mundo contemporâneo próximo ao presente.

No caso destes primeiros 5 jogos da franquia, este protagonista é Desmond Miles, um *barman* que é raptado pela megacorporação chamada de “Indústrias Abstergo”. Desmond é forçado pelos agentes da corporação a se conectar a uma máquina ficcional intitulada “Animus”, que permitiria aos usuários experimentar, através de seu DNA, uma simulação das memórias de seus ancestrais. É através desse enquadramento narrativo que o jogador passa a experimentar a narrativa e o espaço do mundo aberto representando os diferentes ambientes históricos destes jogos – Jerusalém, Acre e Damasco em 1191; Florença, Veneza, Roma e Constantinopla na virada do século XV e Boston e Nova York em 1789.

Para além de adicionar uma camada extra à representação do passado nestes jogos ao adicionar um observador intermediário entre o jogador e o protagonista que está ambientado no passado, a tecnologia do “Animus” também serve para explicar dentro da metanarrativa o status de simulação do espaço em que o jogo se ambienta e as próprias limitações do que é possível ou não nas mecânicas do jogo. A ideia é de que a máquina criaria um espaço simulado baseado nas memórias deste ancestral, em que o usuário, controlando as ações na simulação, deve buscar emular com o máximo de autenticidade as memórias, sincronizando as suas ações com as de seu ancestral. É esse limite imposto pela necessidade de estar sincronizado ao máximo com as memórias que impedem por exemplo que o jogador saia

pelas ruas de Florença matando pessoas inocentes (uma vez que seu ancestral não haveria feito isso), enquanto ainda deixando espaço para que o jogador possa agir com certa liberdade na sua exploração do mundo aberto. No lugar de uma “barra de vida”, elemento comum nos mais diferentes tipos de jogos digitais, a barra em *Assassin's Creed* serve como um indicador de sincronização, que desce a cada golpe em um combate. Se a barra é zerada, invés de uma mensagem de “game over”, há um aviso de dessincronização, indicando que o usuário-jogador atingiu níveis críticos de divergência com a memória. Voltaremos a este conceito de sincronização e seu papel na franquia *Assassin's Creed* mais à frente, na terceira e última parte deste capítulo.

Assim, chegamos ao segundo aspecto da metanarrativa da franquia *Assassin's Creed*, em que tanto o passado quanto o presente são marcados por um embate entre duas ordens secretas, os Assassinos e os Templários, ao longo dos séculos. Apesar de, como explorarei mais a frente neste capítulo, o processo de desenvolvimento destes jogos buscar sempre a criação de um sentimento de autenticidade ao representar digitalmente o ambiente e a arquitetura destes diferentes contextos, a metanarrativa da franquia também é envolta por elementos ficcionais típicos de narrativas de “histórias alternativas” e “histórias secretas” (ao tom de obras como *O Código da Vinci*, *A Lenda do Tesouro Perdido* e a série espanhola *Operação Cavalo de Troia*). É isso que relata uma das produtoras do primeiro jogo, Jade Raymond, em uma entrevista cedida à El-Nasr et al. (2008, p. 6):

Assassin's Creed é uma ficção especulativa e é um gênero divertido de se trabalhar. Ao fundamentar uma história na realidade, você aumenta sua credibilidade. A suspensão da descrença se torna mais fácil porque está acontecendo em nosso mundo. Você está explorando cidades que ainda existem hoje - encontrando pessoas infames cujos nomes todos conhecem - testemunhando batalhas que realmente ocorreram. Ao mesmo tempo, como nosso ambiente está muito distante no tempo (isso foi há quase 1000 anos), há bastante liberdade para adotar uma abordagem revisionista, ajustar a personalidade e as motivações das pessoas. É divertido explorar a ideia de que algo mais estava acontecendo por trás das informações coletadas de livros históricos. (EL-NASR et al., 2008, p. 6).

Assim, chegamos ao segundo aspecto da metanarrativa da franquia *Assassin's Creed*, em que tanto o passado quanto o presente são marcados por um embate que atravessa os séculos entre duas ordens secretas: os Assassinos e os Templários.

No contexto histórico do primeiro jogo há um certo semblante de historicidade neste embate durante o contexto da Terceira Cruzada, em que os Templários são literalmente a ordem de cavaleiros e os Assassinos se baseiam no grupo de seguidores de *Hassan Al-Sabah* (EL-NASR et al., 2008, p. 9). Ao mesmo tempo, evidencia-se o caráter trans-histórico desta estrutura narrativa ao apontar a corporação Abstergo como sendo uma continuidade direta dos

templários, enquanto os Assassinos são representados como um grupo de resistência urbana, composto por *hackers* e ativistas políticos. Ao longo dos diversos contextos históricos abordados na franquia, este embate ganha uma miríade de formas: no contexto do Caribe do século XVIII, os templários são representados pelos escravagistas e donos das companhias mercantes, enquanto os assassinos são representados por piratas e grupos de ex-escravizados (HAMMAR, 2016, p. 377-378). Na Londres vitoriana, aqueles são donos de fábricas enquanto estes são líderes de gangues e operários (MELO, 2016, p. 19).

Figura aí também a representação de “indivíduos notáveis” de cada época como personagens aliados ou mesmo participantes de cada uma das ordens. Rodrigo Borgia e Charles Lee seriam membros da ordem templária, assim como as ações de Pizarro e as obras de Newton, Bacon e Spinoza teriam sido indiretamente influenciadas para dar conta dos planos de dominação da ordem. Enquanto isso, Nicolau Maquiavel e François Mackandal teriam sido líderes de grupos locais da ordem dos assassinos, além de dezenas de figuras que são aliados “não-filiados” ao longo dos jogos, de Lorenzo de Médici à Charles Darwin, passando por George Washington e até mesmo por Karl Marx. Parece haver uma aproximação, aqui, com a ideia da “Teoria do Grande Homem”, formulada originalmente por Thomas Carlyle em 1840, em que “A História do mundo não é mais que a biografia dos grandes homens.” (Carlyle, 1997 apud SCHMIDT, 2003, p. 61).

Apesar de esta metanarrativa carregar uma caracterização do tempo como um processo de antagonismos entre estes dois grupos, e de assumidamente lidar com personagens históricos com personalidades e motivações “ajustadas” em prol da narrativa, ela também serve, por parte dos desenvolvedores, para evitar a abordagem de “temas controversos” ou um alinhamento a determinadas perspectivas teóricas. Dentro desta metanarrativa, os detalhes específicos de cada um dos contextos históricos servem como plano de fundo, com o verdadeiro foco estando no embate das duas ordens e a tensão de seu conflito trans-histórico entre as virtudes assassinas de “liberdade e verdade” e as templárias de “poder e controle”. É o que relata a produtora Jade Raymond em sua entrevista, ao ser perguntada sobre o tema da religião ao representar a Terceira Cruzada no primeiro *Assassin's Creed*:

Sabendo que nosso tema é controverso por natureza, tratamos da religião como um elemento de fundo puramente histórico. Não podemos evitar completamente a religião porque ela foi o ímpeto para a guerra. No entanto, trabalhamos com especialistas culturais em toda a produção para garantir que tratamos os tópicos sensíveis com respeito. Enquanto os sarracenos e os cruzados lutam entre si pelo controle, os assassinos estão trabalhando para encontrar uma maneira de acabar com as hostilidades. Eles vêem a guerra como inútil. Não há razão para que Cruzados e Sarracenos não devam coexistir em paz. Os Assassinos não são aliados de nenhum dos lados do conflito, nem são movidos pelo desejo de lucro ou poder. Em

Assassin's Creed, os cruzados (e os sarracenos) não são os verdadeiros inimigos dos Assassinos, mas sim a guerra, assim como aqueles que a exploram. (EL-NASR et al., 2008, p. 6).⁸

Este cuidado com “temas sensíveis” pode ser evidenciado também na mensagem inicial no começo do primeiro jogo: “inspirada em personagens e eventos históricos, essa obra de ficção foi projetada, desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural de diversas religiões e crenças” (WOODCOCK, 2020, p. 27). É interessante também notar que, em jogos posteriores da franquia, passa a se incluir na mensagem inicial a diversidade de orientações sexuais e identidades de gênero e se retira a menção explícita à religião, mantendo apenas a ideia de “crenças”.

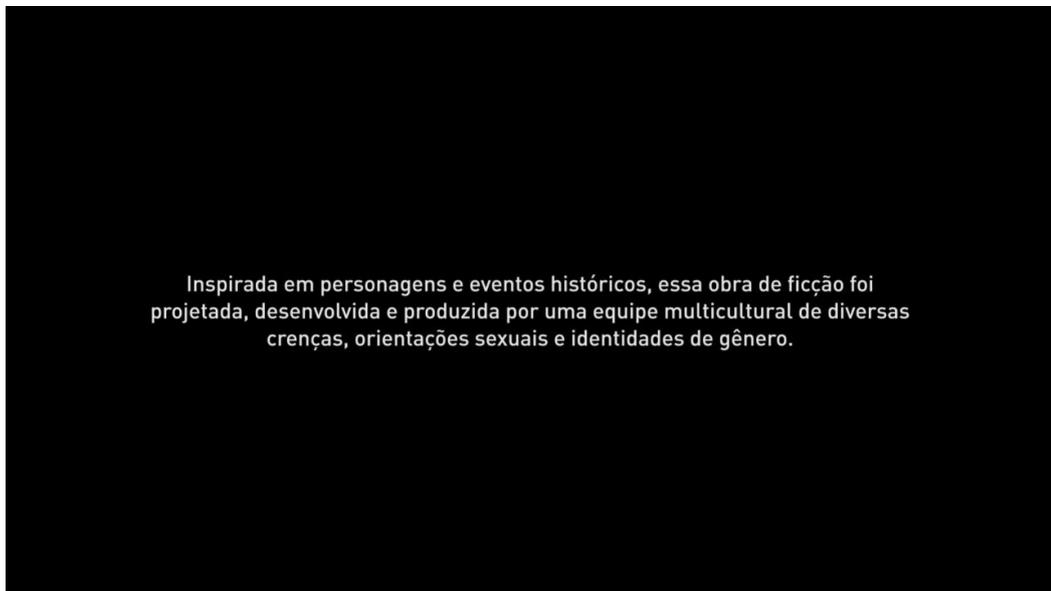


Figura 6 Mensagem inicial na tela de carregamento de *Assassin's Creed Odyssey*.
Fonte: Ubisoft

Esta luta trans-histórica entre assassinos e templários tem um papel, nesse sentido, de oferecer para a narrativa de cada jogo um escape ao lidar com potenciais polêmicas ao associar os protagonistas com determinados grupos históricos, como o caso dos sarracenos e dos cruzados no primeiro jogo. Em *Assassin's Creed III*, por exemplo, ambientado em Boston e Nova York durante a guerra de independência dos EUA, há assassinos e templários tanto entre os britânicos quanto entre os estadunidenses (SHAW, 2015, p. 17). Há um esforço nesse sentido de evitar atrelar algum dos grupos a projetos políticos ou ideologias específicas,

⁸ Esta discussão ganha contornos importantes ao se pensar que o jogo foi produzido e lançado durante o auge da “Guerra ao Terror”. Uma análise deste primeiro jogo da franquia sob a lente do Orientalismo e do contexto cultural após o 11 de setembro pode ser encontrada em Komel (2014).

mantendo sempre a estrutura de um embate entre as virtudes moralmente universais de “liberdade” e “tirania”, como aponta o autor Robson Bello:

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, inclusive de condicionamentos sociais. Por outro, a tirania à qual os Templários são associados liga - se ao uso dessas supracitadas ferramentas de controle. A tirania não é representada como uma expressão determinada por interesses, disputas e projetos políticos, mas sim como um atributo moral de homens corruptos. Ela é apresentada como um projeto ideológico de cunho paternalista que nega os direitos individuais e concebe a humanidade como naturalmente carente de ordem e controle. A perspectiva é, então, vilanizada e colocada sob o signo do “mal”, ao passo que os Assassinos, defensores da liberdade e individualidade, são representados na esfera do “bem” – ainda que precisem realizar assassinatos, vistos como um “mal menor” que contribui para o “bem maior”. (BELLO, 2019, p. 318).

Bello continua ainda sua análise trazendo uma anedota curiosa sobre a apropriação deste discurso moralizante da metanarrativa dos jogos em uma publicação feita pela página oficial brasileira da *Ubisoft*, empresa responsável pela franquia. Em um post de novembro de 2013, no *Facebook*, a página postou uma foto do então presidente do Supremo Tribunal Federal brasileiro, Joaquim Barbosa, envolto na bandeira nacional e vestindo o capuz típico da ordem dos assassinos nos jogos, com uma citação direta de um dos títulos da franquia. O discurso da metanarrativa passa a ser apropriado para o contexto da política nacional e de um discurso de luta anti-sistêmica contra a tirania, através de grandes heróis que protagonizam a defesa da liberdade individual e econômica. (BELLO, 2019, p. 319-320).



Figura 7 Joaquim Barbosa vestido como um 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>>

Para além dos aspectos metanarrativos do duplo nível diegético e da luta trans-histórica entre templários e assassinos, há a terceira e última camada que marca a franquia *Assassin's Creed*. Esta camada trata da existência de artefatos e objetos tecno-mágicos criados por uma “Primeira Civilização” pré-humana extremamente avançada, extinta há milhares de anos, e da qual restam apenas artefatos e templos espalhados pelo mundo, escondidos ou enterrados. Como aponta o autor Frank Bosman (2016, p. 66), é através desses seres e a influência destes artefatos que a metanarrativa da série busca racionalizar as diferentes mitologias e teologias humanas. Assim, os deuses na verdade seriam representações de membros desta antiga civilização, enquanto milagres e feitos heroicos são explicados através dos poderes que estes artefatos conferem aos usuários (nos primeiros jogos da franquia, o artefato mais proeminente na narrativa tem o nome de “Maçã do Éden”). O autor aponta que nesse sentido este aspecto da metanarrativa de *Assassin's Creed* se aproxima da hipótese pseudocientífica dos “deuses astronautas”, popularizada na década de 1960 pelo autor suíço Erich von Däniken (BOSMAN, 2016, p. 66).

Apesar de esta discussão sobre as perspectivas teológicas da franquia *Assassin's Creed* não estar no cerne da discussão deste trabalho, a presença destes artefatos é uma parte essencial para a compreensão do sentido dado para a metanarrativa. É a busca pela localização e escavação destes artefatos que conduz a narrativa através de cada um dos títulos da série. No presente, templários e assassinos passam a explorar as memórias dos antepassados através da tecnologia de “memória DNA” para tentar localizar o paradeiro destes artefatos e desenterrá-los para que possam ser utilizados por cada um dos grupos de acordo seus objetivos próprios.

Apesar de estes elementos fantásticos estarem no cerne da estrutura metanarrativa da franquia e contrastarem com a lógica da epistemologia realista de simulação associada aos jogos de mundo aberto, conforme explorado no capítulo anterior, eles não compõem um aspecto central do cenário ou mesmo das mecânicas do passado representado na maioria dos jogos da série. É apenas nos jogos mais recentes da série, especialmente a partir de *Assassin's Creed: Odyssey*, ambientado na Grécia do século V a.C., que estes artefatos e os aspectos fantásticos tomam uma centralidade para à jogabilidade e ao próprio ambiente, conforme será explorado mais à frente no capítulo.

Por ora, tendo sido explorados os três aspectos que compõem a metanarrativa da franquia, é interessante voltar ao trabalho de Hans Gumbrecht para analisá-la sob a ótica do “desejo de presentificação”, conceito chave para a hipótese central deste trabalho. Assim, se os jogos de mundo aberto são uma resposta ao desejo pela presentificação do passado e pelas

experiências de desaceleração na contemporaneidade (frente ao amplo processo de aceleração social e a emergência de um novo cronótopo), poderia esta metanarrativa estar conceitualizando este desejo, como se pudesse capturar seu sentido?

O duplo nível diegético dos jogos de acessar o passado através de uma máquina no presente serve como um recurso narrativo que traça paralelos ao próprio ato de jogar. Se o protagonista no presente do jogo acessa a simulação das memórias do passado de seus ancestrais através da interface do Animus, também o jogador experiencia o jogo e seu espaço através da interface de seu computador ou *console*. Mais do que isso: se o desejo de presentificação das simulações pode ser resumido, nas palavras do próprio Gumbrecht, como uma “ânsia em preencher o sempre crescente presente com artefatos do passado” (GUMBRECHT, 2010, p. 151), é justamente a busca pelos artefatos de uma civilização esquecida que dá direção e sentido para o presente em *Assassin’s Creed*.

Assim, a próxima parte deste capítulo passará de uma análise da metanarrativa da franquia como um todo para uma análise do processo de desenvolvimento do segundo título mais recente, *Assassin’s Creed Odyssey* e as diferentes fases específicas de pesquisa e as escolhas criativas que compõem a criação do jogo, seus ambientes e suas mecânicas.

3.2 ASSASSIN’S CREED ODYSSEY E O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

Em uma palestra feita durante a edição de 2019 da *Game Developers Conference*, os desenvolvedores responsáveis pela direção de arte e de “*world design*” de *Assassin’s Creed Odyssey*, Thierry Dansereau e Benjamin Hall, exploram o processo criativo e de pesquisa na criação dos ambientes do jogo. O jogo, ambientado na Grécia do século V a.C. durante o contexto da Guerra do Peloponeso, teve como primeiro passo de seu desenvolvimento a criação de uma frase (o chamado “*pitch*”) com o objetivo resumir e guiar o conceito de design que atravessará toda a experiência do produto final: “Determine o seu caminho na épica odisseia de um lendário herói grego/uma lendária heroína grega” (HALL, DANSEREAU, 2019, 2m54s, tradução nossa).⁹

Analisando este conceito de design que busca resumir a visão dos desenvolvedores para o jogo, algumas coisas tornam-se evidentes. Em primeiro lugar, infere-se a possibilidade de que se “determine o seu caminho”, destacando, portanto, a ideia de uma agência do

⁹ Ao contrário dos outros jogos da franquia, *Odyssey* possibilita que o jogador escolha se pretende jogar com um personagem masculino, chamado Alexios, ou uma personagem feminina chamada Kassandra. Por essa razão é que se decidiu por traduzir “legendary greek hero” tanto para o masculino quanto para o feminino, uma vez que a frase tem gênero neutro em inglês.

jogador e um poder sobre a narrativa do jogo. De fato, a interatividade e a agência (ou seja, a possibilidade de, através dos controles, influenciar o mundo do jogo de alguma forma) são elementos-chave dos jogos digitais como um todo, e especificamente nos jogos de mundo aberto predomina a promoção de uma agência espacial aos jogadores, possibilitando traçar rotas e a livre movimentação pelos ambientes (CHAPMAN, 2016, p, 104).

No entanto, *Odyssey* é marcado pela transição da franquia para o gênero dos jogos de RPG (“*Role-Playing Games*” ou “jogo de interpretação de papéis”, em tradução livre), em que o jogador é ofertado com diversas opções de diálogo e escolhas de ação que influenciam o fluxo da narrativa. Os jogos anteriores da franquia, enquanto possibilitavam o tipo de agência espacial descrita, tinham narrativas lineares, com um final fixo, independente das ações do jogador, enquanto *Odyssey* tem um total de 9 finais distintos.

Voltando ao conceito de design, há também uma clara tensão entre a escolha de uma experiência “lendária” e “heroica” com os princípios que guiavam os primeiros jogos da franquia (como é o caso de *Unity*, já citado no primeiro capítulo), cujas experiências, mesmo com a inclusão de elementos fantasiosos como artefatos tecno-mágicos, histórias alternativas e seres de uma “Primeira Civilização”, eram guiadas esteticamente e mecanicamente pelo princípio realista de simulação. As escolhas de design de *Odyssey*, sobretudo no que reflete o combate e as habilidades disponíveis ao personagem do jogador, abandonam estes referenciais e abraçam os elementos fantásticos e este princípio de poderes sobre-humanos de um herói grego, com espadas flamejantes, “flechas de Ártemis” (capazes de atingir inimigos através de paredes) e o chamado “chute espartano”, capaz de empurrar inimigos vários metros para trás, emulando a cena icônica de Leônidas no filme *300*, de 2006, dirigido por Zack Snyder.

A referência ao filme de Snyder não é acidental, uma vez que reflete o segundo passo no desenvolvimento do jogo segundo descrito pelos desenvolvedores: uma pesquisa sobre as principais referências visuais do público sobre a Grécia Antiga (HALL, DANSEREAU, 2019, 3min12s). Nesse sentido, os desenvolvedores descrevem como fizeram o levantamento dos principais filmes *blockbusters* dos últimos 60 anos, indo desde clássicos como *Orfeu Negro* (Camus, 1959) e *Fúria de Titãs* (Davis, 1981) até filmes contemporâneos como *Tróia* (Petersen, 2004), *Percy Jackson e o Ladrão de Raios* (Columbus, 2010) e *Mulher Maravilha* (Jenkins, 2017). O levantamento foi feito com o objetivo de criar um banco de referências visuais e temáticas para ajudar no processo criativo do desenvolvimento (HALL, DANSEREAU, 2019, 3min15s).

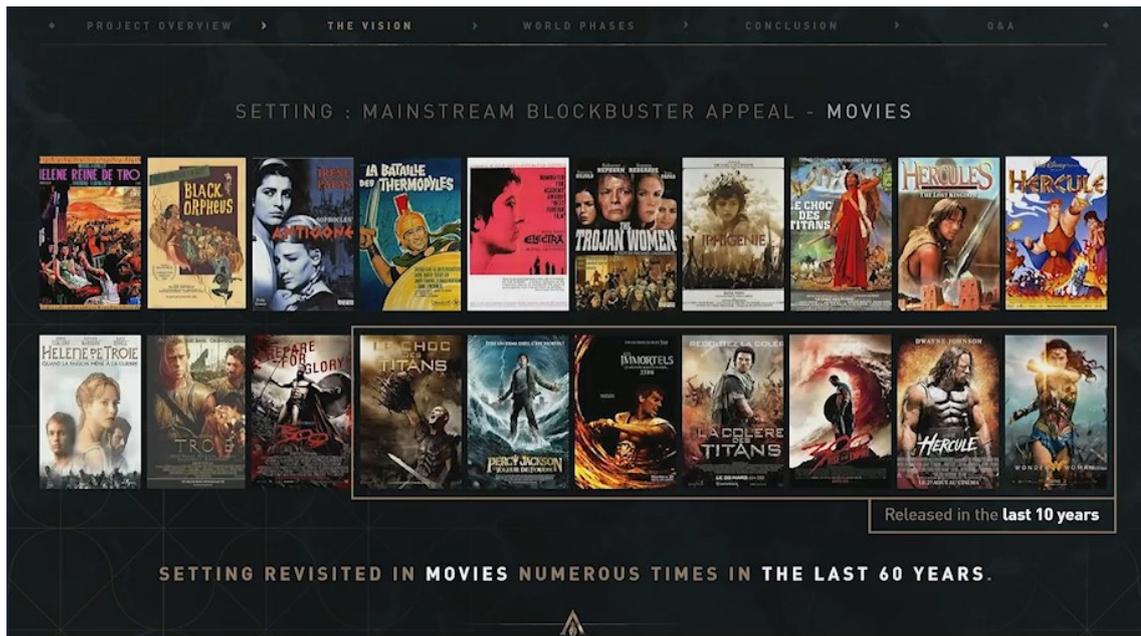


Figura 8 Quadro com o levantamento de filmes feito pelos desenvolvedores.
Fonte: GDC Vault.

Para além do levantamento de filmes, o processo de pesquisa também passou por uma inspiração de pinturas dos últimos séculos e as principais pinturas que retratam temas associados à Grécia (não apenas ao ambiente específico do século V, mas à mitologia como um todo). Enquanto *Red Dead Redemption 2* teve inspirações visuais diretas das pinturas românticas da chamada Escola do Rio Hudson de pintura (como já explorado no capítulo anterior), *Assassin's Creed Odyssey* se utilizou de várias pinturas do movimento neoclássico e academicista da virada do século XIX para a criação de seu banco de referências visuais. Entre as inspirações citadas, estão os quadros de Lawrence Alma-Tadema, John William Godward e David Jacques Louis (HALL, DANSEREAU, 2019, 3min41s).

É apenas depois deste processo de levantamento do banco de referências visuais que a equipe parte para a pesquisa histórica em si. Assim, em 2014 (quatro anos antes do lançamento final do jogo), membros da equipe de desenvolvedores fizeram uma viagem de campo para a Grécia, acompanhados de um grupo de especialistas. O objetivo da viagem foi não apenas visitar os sítios arqueológicos e museus gregos para registrar e digitalizar material para o desenvolvimento do jogo, mas também fotografar aspectos da topologia e da fauna. De acordo com o relato dos desenvolvedores, a viagem de campo rendeu um total de mais de 30 mil fotos, divididas entre três diferentes equipes (HALL, DANSEREAU, 2019, 6min50s).

Entre os especialistas chamados para auxiliar a equipe durante a viagem de campo estava Stéphanie-Anne Ruatta, historiadora especializada em Grécia Antiga e doutora em letras clássicas e literatura, que depois tornou-se a principal pesquisadora da equipe de desenvolvimento, atuando como consultora. (HALL, DANSEREAU, 2019, 5min23s). Em

uma entrevista realizada após o lançamento do jogo, Ruatta descreve o funcionamento de sua rotina trabalhando dentro dos estúdios da desenvolvedora Ubisoft em Québec:

Geralmente, um dia normal seria uma mistura de buscar respostas para perguntas vindas de várias equipes, reuniões e verificações para manter a produção avançando e nos trilhos. As perguntas deles são realmente interessantes e cobrem uma ampla gama de assuntos - como você reconstrói a arquitetura de Esparta ou Miconos no período clássico, o que era o processo de “cera perdida” ou como eles extraíam o corante púrpura em Tiro. Todos os tipos de pesquisa eram necessários e várias hipóteses históricas precisavam ser pesadas e avaliadas para obter as respostas de que precisavam. Cada dia é diferente dependendo das solicitações que chegam das equipes e de onde estamos no processo de produção. Estou sempre fazendo validações históricas e pesquisas com base em todos os tipos de fontes. Por exemplo, tive que recorrer a uma vasta documentação para recriar com fidelidade cidades, monumentos e atividades da Grécia clássica, incluindo fontes literárias antigas, inscrições, pesquisas científicas, bancos de dados de museus e estudos arqueológicos e planos para fornecer equipes com o apoio de que precisavam. Às vezes, você precisa recriar locais e objetos do dia-a-dia do passado, ou pode precisar de fontes primárias para inspirar missões. Você também pode querer evocar canções ou atividades específicas que reproduzam a vida cotidiana em um período específico. Portanto, uma historiadora com uma compreensão do meio e seus estágios de produção ajuda a garantir que os jogadores estejam imersos em uma versão verossímil do passado. (RUATTA, 2019, tradução nossa).

O trabalho de Ruatta também envolveu a criação de entradas em um banco de dados interno chamado “*World Texture Facility*”, com o objetivo de providenciar às diferentes equipes envolvidas na produção do jogo informações sobre aquele contexto histórico. De acordo com o relato de Dansereau e Hall, foram mais de mil entradas criadas para essa base de dados, envolvendo também documentos traduzidos, além de vídeos e imagens (HALL, DANSEREAU, 2019, 7min20s).

Evidencia-se aqui já uma tensão interna dentro da visão para o jogo. Por um lado, busca-se oferecer ao jogador uma “épica odisseia de um herói lendário”, abraçando elementos da mitologia grega e introduzindo mecânicas e habilidades fantásticas. Do outro, mantém-se também o objetivo de criar uma experiência imersiva para o jogador, e criar uma versão verossímil e autêntica do passado, sobretudo naquilo que se relaciona aos componentes materiais daquele ambiente: arquitetura, vestimentas, fauna, topografia, clima e iluminação natural. Ruatta descreve, por exemplo, como pesquisas, relatórios e métodos do campo da arqueologia foram utilizados para a criação dos modelos digitais dos mais diferentes objetos que compõe o *mise-en-scène* do jogo:

Relatórios e planos das escolas de arqueologia (EFA, ASCSA, BSA e assim por diante) ajudam a equipe a recriar monumentos e situá-los em seu mundo virtual. Outras publicações foram usadas para complementar essas descobertas, como “*An Inventory of Archaic and Classical Poleis*”, uma investigação conduzida pelo *Copenhagen Polis Centre* para a *Danish National Research Foundation* que tem sido de grande ajuda e fornece descrições de 1.035 cidades-estado, escrita por principais autoridades. Devo mencionar que recorreremos extensivamente ao campo

da arqueologia experimental em nossa busca por respostas. É particularmente útil para a vida cotidiana e as tarefas artesanais - pensar como um trirreme foi construído, de onde vêm os corantes minerais e vegetais e muito mais. Outra fonte que utilizamos foram os inúmeros bancos de dados do museu, com suas listas exaustivas de objetos da época que poderiam ser recriados no jogo. (RUATTA, 2019, tradução nossa).

No entanto, essa tensão não apenas é corroborada pelos desenvolvedores em seu relato, mas é reafirmada como sendo um contraste que compõe um dos pilares centrais do jogo. É através daquilo que chamam de contraste entre “razão e mito” que se justificará a mescla entre fantasia e verossimilhança nestes ambientes. A introdução destes aspectos pertencentes à uma visão “mitológica” do mundo não se restringe só ao personagem do jogador e suas habilidades sobre-humana, mas se encontra através de todo o ambiente explorável. De acordo com os desenvolvedores, para dar a sensação de estar em um “mundo tocado pelos deuses”, foram introduzidas diversas estátuas de mármore de proporções gigantescas em locais onde nunca existiu estátua alguma. Stéphanie Ruatta argumenta que a introdução destas estátuas de proporções épicas, invés de afastar os jogadores de uma autêntica experiência do mundo grego, permitiria na verdade “(...) ver a época através dos olhos das pessoas que a viveram, que podem ter associado certos fatos a causas que estavam além de sua compreensão.” (RUATTA, 2019, tradução nossa).

Assim, mesmo que haja uma continuidade com os jogos anteriores da franquia no sentido de buscar criar a sensação de alta fidelidade ao representar componentes materiais do ambiente, sobretudo nos centros urbanos, *Odyssey* marca também uma ruptura. Os aspectos ficcionais, em especial os poderes e artefatos tecno-mágicos já citados, saem do campo da metanarrativa e passam a se tornar parte integral da mecânica (através das habilidades e itens disponíveis para a utilização do jogador) e também do próprio ambiente.¹⁰ É interessante notar também que *Odyssey*, juntamente com seu antecessor, *Assassin's Creed: Origins* (ambientado no Egito, durante as últimas décadas do período ptolemaico) marcam também os primeiros títulos da franquia ambientados na Antiguidade. Antes disso, os jogos da franquia vinham avançando de forma cronológica em seus períodos, partindo da Terceira Cruzada no primeiro jogo até a Revolução Industrial em *Assassin's Creed: Syndicate*.

No capítulo anterior, buscou-se pensar os jogos históricos de mundo aberto como uma tentativa de suprir aquilo que Gumbrecht chama de “desejo de presentificação do passado”. Ao trabalhar com este conceito, ele argumenta que este desejo pela ilusão da experiência

¹⁰ Um dos pacotes de expansão da história do jogo, por exemplo, leva o/a protagonista para os Campos Elísios e para o Tártaro, que, dentro da metanarrativa do jogo, seriam cidades da “Primeira Civilização” que teriam inspirado a mitologia grega.

sensorial do passado “pouco tem a ver – se é que algo tem a ver – com o projeto de interpretar (ou seja, de reconceitualizar) com o nosso conhecimento sobre o passado ou com o objetivo de *aprender com o passado*.” (GUMBRECHT, 2010, p. 151). O autor afirma que não se trata de diminuir a importância da abordagem da disciplina histórica acadêmica frente à interpretação do passado, mas sim que esta abordagem não é capaz de suprir este desejo por presença.

Dessa forma, apesar de a pesquisa histórica, o trabalho de consultoria e a utilização de fontes primárias figurar como uma parte essencial do processo de desenvolvimento destes jogos, trata-se de uma relação distinta com os objetos do passado, onde há espaço para a introdução de elementos ficcionais, liberdades e anacronismos criativos. Não só há espaços para introduzir estes elementos, quanto muitas vezes é necessário fazê-lo quando há falta de evidências concretas que permita fazer afirmações categóricas sobre algum determinado aspecto sobre o passado. É isso que relata o historiador e romancista Ian Mortimer em seu ensaio intitulado “Porquê os historiadores deveriam escrever ficção”:

A ficção histórica requer de você respostas para perguntas sobre os aspectos da vida que você jamais pensou antes: Como as pessoas conversam com seus filhos e filhas? Lavam o cabelo? Trancam uma porta? Escovam os dentes? Se despem antes de dormir? Por que era difícil remar abaixo da London Bridge durante a maré baixa? As tavernas serviam carne durante o Advento em 1567? Os médicos usavam barbas? Ao se confrontar com tais perguntas, você repentinamente percebe que seu conhecimento baseado em evidências acerca de um período simplesmente não é o suficiente; não o prepara para descrever em detalhes como uma mulher ou um homem passam um dia inteiro, muito menos como uma série de mulheres e homens diferentes passam um período de diversas semanas. Todas as evidências sobre o século XIV que você jamais lerá não serão suficientes para descrever a experiência de simplesmente caminhar rua abaixo na Londres de 1359 e pedir uma caneca de cerveja em uma taverna. (MORTIMER, 2019).

Se a presentificação do passado tem uma ligação inerente com uma noção de espaço e com a construção de ambientes e mundos, estes ambientes serão compostos necessariamente por aspectos ficcionais, mesmo que a sua produção de autenticidade e vividez seja baseado em um processo extenso de pesquisa. Para além disso, Gumbrecht afirma em seu texto “Cascatas de Modernidade” como a introdução destes elementos ficcionais e de anacronismo são muito menos chocantes para os leitores (e jogadores) sob o “cronótopo do presente amplo” do que para os leitores de autores do Realismo do século XIX, como Balzac e Flaubert:

(...) o tipo de literatura que o novo cronótopo produz não pode ser medido em relação a possíveis referentes. Mesmo que os críticos descubram que *O Nome da Rosa* de Umberto Eco não descreve adequadamente o mundo medieval do aprendizado, que *Cem anos de solidão* não tem nada a ver com formas especificamente caribenhas de sociabilidade e que as referências às ações militares e

políticas da Segunda Grande Guerra em *Gravity's Rainbow* estão incorretas, isso impressionaria seus autores e leitores infinitamente menos que uma crítica similar teria afetado seus predecessores do Realismo do século XIX. Diferentemente do Alto Modernismo do início do século XX, os textos literários escritos atualmente voltaram certamente a apresentar "mundos" a seus leitores. Mas, diferentemente do Realismo do século XIX, eles não estão obcecados com a preocupação de dignificar estes mundos literários pela insistência sobre o seu *status* de representações (GUMBRECHT, 1998, p. 25-26).

É interessante notar também que, mesmo nos jogos anteriores da série, a representação do espaço e da arquitetura das cidades, mesmo que com o objetivo de passar a sensação de imersão e autenticidade, não necessariamente estavam factualmente de acordo com o período representado. É o que aponta Douglas Dow (2013, p. 216-219) ao analisar como as fachadas de vários dos prédios florentinos presentes em *Assassin's Creed II* não pertenciam à arquitetura da cidade no século XV, mas sim ao processo de revitalização do século XIX. A hipótese levantada pelo autor é de que esta escolha, invés de acidental, na verdade é intencional por parte dos desenvolvedores, com o objetivo de assemelhar a arquitetura da simulação digital não ao passado factual, mas sim ao passado que se mantém presente na arquitetura de Florença, traçando paralelos entre a experiência lúdica da simulação com a experiência de uma visita turística à cidade.

Esta hipótese parece ser confirmada ao analisarmos as entrevistas dos desenvolvedores do já citado *Assassin's Creed: Unity*, ao comentarem sobre o processo de desenvolvimento do modelo digital da Catedral de Notre-Dame. Em uma entrevista cedida ao site *The Verge*, Mohamed Garbouz, diretor de arte do jogo, descreve que o processo de desenvolvimento é sempre influenciado pelo fenômeno que chama de “efeito cartão-postal”:

Quando as pessoas falam sobre Paris, elas têm cartões-postais em mente, mesmo que ele cartão não seja preciso ou verdadeiro para o cenário. O objetivo não é ser 100 por cento historicamente preciso, mas transmitir um ambiente confiável, uma cidade confiável. E às vezes até buscamos a percepção que as pessoas têm, mesmo que não seja 100% precisa. (WEBSTER, 2014, tradução nossa).

É também o que descreve Caroline Miousse, desenvolvedora do departamento de *level art*, responsável por adicionar detalhes e decorações aos prédios e ambientes do jogo, e a principal responsável pela construção do modelo digital de Notre-Dame. Miousse descreve como conseguiu, após quase três anos de trabalho junto dos historiadores responsáveis pela consultoria de pesquisa e com base em milhares de fotos tiradas pela equipe de desenvolvimento, chegar a um modelo digital que fiel aos mínimos detalhes da Notre-Dame de 1789, incluindo a localização dos quadros que ficavam expostos no interior da catedral (WEBSTER, 2014). No entanto, nos meses finais de desenvolvimento do jogo, quando começaram a testar a movimentação ao redor do ambiente, os testadores deram falta de um

elemento na arquitetura da catedral: o icônico pináculo, ou “agulha” que fica em seu topo. Ocorre que este pináculo só seria construído em 1859, setenta anos depois da ambientação do jogo.¹¹ Mesmo assim, decidiu-se incluir o pináculo na versão do jogo, para evitar causar estranhamento aos jogadores e aproximar a simulação da visão de “cartão postal” da paisagem parisiense (WEBSTER, 2014).

Esta associação entre as simulações digitais das cidades em *Assassin's Creed* e as diferentes alterações e permanências na fachada dos prédios das grandes cidades turísticas europeias, como é o caso de Paris e Florença, pode ser traçada de volta aos efeitos do desejo pela presentificação do passado em Gumbrecht e pela dissolução do cronótopo historicista. Para Pedro Telles da Silveira (2018, p. 258) é para esta relação entre “história e consumo” (através das esferas do turismo, do cinema e de outras formas do campo da “história popular”) que Gumbrecht se direciona ao falar no desejo da presentificação do passado. Parece sintomático, nesse sentido, que entre os exemplos utilizados por Gumbrecht para falar sobre respostas a este desejo de presentificação esteja o filme *Titanic* (Cameron, 1997), que figurou por mais de uma década como sendo o filme com a maior bilheteria de todos os tempos.

É nesta direção também que aponta Valdeci Araujo em suas reflexões sobre o conceito de “produção de presença” e uma análise das novas práticas de preservação patrimonial e o surgimento das “cidades-museu” sob a lente do desejo pela presentificação do passado:

Já não parece suficiente preservar um edifício histórico que represente uma época passada distante, tornando-se símbolo daquele mundo desaparecido. As práticas de preservação apontam para a vontade de reconstituir certos ambientes históricos, não apenas prédios de valor excepcional, mas toda a malha urbana de alguma cidade que se deseja congelar no tempo. Quem já teve a experiência de viver ou visitar de modo mais intenso alguma dessas cidades-museus, sabe do desejo quase incontrolável de querer restaurar mais e mais aspectos da vida “original” desses centros urbanos. Além das malhas urbanas e inclusive paisagens geográficas inteiras, pretende-se hoje preservar aquilo que é intangível e imaterial, as tradições populares, os processos “tradicionais” de fabricação e outras infinitas manifestações. Claro que já não se trata apenas de uma simbolização da identidade nacional ou coletiva através da eleição de objetos, mas da resposta a um desejo de viver no passado. (ARAUJO, 2006, P. 327)

Partindo desta perspectiva, fica evidente a semelhança entre o desejo e as práticas de preservação patrimonial (tanto materiais quanto imateriais) e o próprio processo de construção e desenvolvimento da ambientação nos jogos de mundo aberto e na franquia *Assassin's Creed* em especial.

¹¹ Este mesmo pináculo é o mesmo que foi consumido durante o incêndio em Notre-Dame em abril de 2019, 5 anos após o lançamento do jogo. A Ubisoft, produtora do jogo, ofereceu compartilhar o modelo tridimensional da catedral no processo de restauração do prédio.

A análise destes relatos dos desenvolvedores permite perceber algumas coisas interessantes em relação às escolhas feitas ao longo do processo de construção dos ambientes destes jogos de mundo de aberto. Em primeiro lugar, fica evidente que enquanto a epistemologia de simulação realista e a promoção de um sentimento de autenticidade e materialidade tem um papel importante, elas se encontram em uma constante tensão com os elementos ficcionais da metanarrativa e com a manutenção de uma harmonia com o imaginário dos jogadores em relação ao passado (isto se evidencia tanto pelo levantamento de filmes e pinturas como parte do processo de desenvolvimento quanto pelo chamado de “efeito cartão postal”). Para a próxima parte do capítulo, irá se retornar para a mecânica de “sincronização” existente nos jogos da franquia *Assassin's Creed*, analisando-a sob a ótica do trabalho de Hartmut Rosa e o que chama de processo de crescente dessincronização.

3.3 “PONTOS DE SINCRONIZAÇÃO” SOB A ACELERAÇÃO SOCIAL

Em todos os jogos da franquia *Assassin's Creed*, há uma mecânica em comum, chamada de “pontos de sincronização”. Estes pontos ficam sempre em lugares altos dos ambientes, seja no topo de torres ou em uma pedra ou galho no cume de uma montanha. Dali, é possível observar todo o ambiente explorável do jogo ao redor, onde há uma única possibilidade de interação possível indicada na tela do jogador: “sincronizar”. Ao apertar o botão ou a letra do teclado que confirma a interação, a câmera se distancia do personagem do jogador e parte para uma visão panorâmica, girando em um ângulo de 360° ao redor deste ponto alto, mirando em direção ao horizonte, em um momento de contemplação do cenário, desde os detalhes arquitetônicos dos prédios à distância, ao contorno da topografia das montanhas, tudo sob a iluminação dos sistemas de iluminação. Soma-se a este momento a



Figura 9 Captura de tela de um dos pontos de sincronização em *Assassin's Creed: Odyssey*.
Fonte: Do autor.

trilha sonora, que sai do plano de fundo da experiência estética e passa a se articular junto do movimento da câmera para lhe conferir ainda mais intensidade.



Figura 10 Ponto de sincronização no topo do Acrocorinto, em *Assassin's Creed: Odyssey*. Fonte: Do autor.

Que significam estes momentos, espalhados pelo espaço de cada um dos jogos da franquia? A autora Sarah Lauro, em sua análise de *Assassin's Creed: Freedom Cry*, ambientado no Haiti em 1735, propõe que:

[...] tematicamente, tais momentos têm dupla função: primeiro, eles apresentam o mundo que está colocado aos pés do jogador, como se dissessem: “Eis aqui o seu playground digital”, mas, em segundo lugar, a câmera se afasta do personagem jogável, tanto visual quanto ludicamente: depois de apertar o botão, o jogador fica imóvel até que o passeio panorâmico seja concluído - tais dispositivos enfatizam a construção do texto, o abrigo do jogador em um mundo digital sobre o qual ele, na verdade, tem pouco controle. Esses momentos, então, em todos os jogos do *Assassin's Creed*, enfatizam a dualidade do controle do jogador e a falta de controle. (LAURO, 2017, tradução nossa).

A proposta de Lauro parece apontar na direção de uma experiência que busca ao mesmo tempo gerar fascínio e contemplação das infinitas possibilidades no espaço do jogo, mas também de lembrar aos jogadores que esta liberdade espacial e de agência permitida pelo mundo aberto, em última instância é uma ilusão. Seriam, portanto, momentos de quebra de imersão, lembrando aos jogadores do fato de que cada telha, folha e palavra daquele ambiente são metodicamente projetadas e potencialmente ficcionais (LAURO, 2017). Nesse sentido, se a ideia de imersão tem em si uma analogia com o ato de estar submerso sob a água, estes pontos de sincronização, no topo das montanhas e torres seriam espaços acima da superfície.

Porém, apesar de a proposta de Lauro ser convincente, não dá conta de responder ao sentido do ato de “sincronizar” que se estabelece na interação com estes pontos. Como já explorado no início deste capítulo, a sincronização é um conceito chave dentro da metanarrativa dos jogos *Assassin's Creed*, no sentido que é através dela que opera o duplo nível diegético entre passado e presente. Acessar o passado em *Assassin's Creed* significa uma experiência quase que literal de presentificação, onde o protagonista do presente necessita estar sincronizado com as memórias e com as ações de seu antepassado. Mas, para o jogador e para as experiências dos jogos de mundo aberto, qual é o significado destes momentos de sincronização?

Para responder esta pergunta, é necessário antes retomar o conceito de aceleração social em Hartmut Rosa para que se possa compreender os processos de dessincronização que marcam a modernidade. Rosa divide o processo de aceleração social em três dimensões fundamentais: a aceleração técnica, a aceleração da mudança social e a aceleração do ritmo da vida (ROSA, 2019, p. 600). Para além de explicar brevemente o que cada uma das três implica, também se buscará propor como se relacionam com os jogos de mundo aberto e o seu processo de produção.

Em primeiro lugar, a aceleração técnica é entendida por Rosa (2019, p. 133) como a “aceleração intencional de processos direcionados a um objetivo”, abarca o progressivo processo de crescimento da imobilidade física, através da aceleração progressiva dos meios de transporte e a uma perda da experiência sensorial da locomoção através do corpo. Aqui podemos argumentar que é esta perda gradual da função do corpo e do movimento que torna os jogos de mundo aberto tão atraentes enquanto experiência estética do espaço, permitindo, através da produção de efeitos de presença, como explorado no caso de *Red Dead Redemption 2*, no capítulo anterior (GUMBRECHT, 2010, p. 135).

Parece haver ainda em Rosa uma certa convergência com o diagnóstico de Gumbrecht sobre a progressiva perda do papel do corpo na contemporaneidade e o papel dos desenvolvimentos técnicos neste processo progressivo de divorciar experiência vivida do espaço ocupado fisicamente (GUMBRECHT, 2010, p. 171). A partir do diagnóstico do francês Paul Virilio, Rosa argumenta que o processo de aceleração social que marca a modernidade passa também por um processo gradual de crescimento da imobilidade física, conforme os modelos de locomoção transitam do modelo baseado na velocidade metabólica alheia (cavalos e carroças) fim para o modelo baseado na velocidade *técnica* dos veículos motorizados (não só automóveis, mas também aeronaves e mesmo foguetes) – divorciando o

corpo da experiência *sensorial* da locomoção (ROSA, 2019, p. 568). Sob este novo regime de locomoção, o movimento humano passa a se tornar cada vez mais obsoleto, passando a ser relegado a ambientes separados da vida comum, como na esfera das arenas esportivas. Na vida cotidiana, o ato de exercitar o corpo passa a ter um papel de resistência ao sedentarismo, com objetivo de manter as suas capacidades funcionais (ROSA, 2019, p. 569).

Se a aceleração social é o fenômeno que caracteriza a temporalização do tempo na modernidade, Rosa argumentará que há ao mesmo tempo um enrijecimento crescente em relação à esfera da vida e aos sentidos metatemporais da história, do qual esta crescente imobilidade física é um dos sintomas (ROSA, 2019, p. 570, 583). Através desta lógica do enrijecimento, há uma aproximação possível (mesmo que em tensão) entre o cronótopo do presente amplo proposto por Gumbrecht e o fenômeno da aceleração social analisado por Rosa:

[...] o fenômeno da contingência e da insegurança do futuro pode ser abarcado tanto pelo conceito de *contração do presente* quanto pelo de *extensão do presente* [...]. Ambos significam o mesmo: pelo fato de não ser mais possível antecipar nada em relação à sequência, à velocidade, ao ritmo e à duração dos acontecimentos, o tempo parece, para uns, destemporalizado (por ter sido privado de suas respectivas qualidades fundamentais) e para outros extremamente *temporalizado*, uma vez que a expressão de suas qualidades é deliberada *no tempo*. (ROSA, 2019, p. 584)

A aceleração técnica também pode ser entendida através do aumento das capacidades de processamento do *hardware* e a qualidade gráfica do *software* dos jogos digitais. Para os jogos de mundo aberto, isso permite o aumento progressivo no detalhamento e no tamanho dos espaços disponíveis para o jogador, sendo, portanto, um processo de aceleração intencional em direção ao aumento da imersão e da autenticidade da experiência de presentificação.

Em segundo lugar, a aceleração do ritmo da vida, está ligada com o fenômeno da pressão aceleratória sobre os indivíduos, sobretudo em relação ao fenômeno da falta de tempo e do estresse (ROSA, 2019, p. 601). Este é o fenômeno que está diretamente ligado com a produção dos jogos e o fenômeno do *crunch*, como explorado no capítulo anterior.

Em terceiro lugar, a aceleração da mudança social se refere ao aumento significativo do ritmo de transformações sociais tanto da moda quanto das estruturas familiares e das relações de emprego (ROSA, 2019, p. 600). No cerne desta tese, está a ideia de uma diferenciação não mais apenas intergeracional, mas também intrageracional, que leva à existência daquilo que chama de “não contemporaneidade do contemporâneo”, em que os indivíduos das diferentes faixas passam a viver experiências culturais e comunicacionais cada

vez mais distintas (ROSA, 2019, p. 224). Os jogos digitais nesse sentido são um fenômeno sintomático desta diferenciação, como aponta o próprio Rosa:

[...] as experiências, as práticas e o conjunto de conhecimentos da geração dos pais tornam-se crescentemente anacrônicos e sem sentido, e, uma vez que o conhecimento está ligado à participação prática, até mesmo *incompreensíveis* – e vice-versa: o mundo dos *Gameboys*, da internet e das mensagens SMS é para muitos pais, e mais ainda para muitos avós, tão ininteligível e estranho quanto os costumes e práticas de uma cultura bem afastada geograficamente. (ROSA, 2019, p. 225)

É sintomático que, nos 15 anos que separam a escrita deste trabalho da publicação original em alemão do livro de Rosa, tanto o exemplo dos “*gameboys*” quanto o da comunicação via SMS tornaram-se já obsoletos. Os avanços técnicos de processamento levam a uma constante necessidade de atualização de *hardwares*, o que implica que um jogador que experienciou o primeiro *Assassin’s Creed* em 2007 em sua casa, precisaria ter comprado já dois novos aparelhos, ou ter modificado drasticamente o seu computador, para que pudesse ter jogado todos os jogos da franquia até o título mais recente.

É justamente este processo de crescente diferenciação funcional dentro da sociedade, e o alargamento da *contemporaneidade do não-contemporâneo*, que levará ao processo de dessincronização (ROSA, 2019, p. 570). Este processo de dessincronização pode ser pensado também sob a ótica da multiplicidade de experiências temporais e ritmos nas mais diferentes esferas sociais, e que, sob diferentes ritmos de aceleração, vão se afastando cada vez mais (ROSA, 2019, p. 570). Esta dessincronização está ligada a uma perda progressiva de sentido, cujos sintomas se encontram para Rosa nos diversos diagnósticos de “fim da história” nas últimas décadas: “O processar sistêmico nas estruturas da sociedade tardo-moderna se tornou *rápido demais* para a sua codeterminação pelos recursos de sentido culturais que fundamentam a base política unificadora e o entendimento histórico do projeto da Modernidade.” (ROSA, 2019, p. 550).

Poderiam, dessa forma, estes jogos estarem oferecendo não apenas experiências de produção de *efeitos* de presença através de seus ambientes, mas também de *efeitos* de sentido, através de suas metanarrativas e a promessa de “sincronização”? Assim, se, como proposto no capítulo anterior, os amplos e vívidos espaços dos jogos de mundo aberto oferecem aos jogadores uma experiência sensorial, mesmo que ilusória, de estar interagindo e tocando o passado, produzindo efeitos de presença, não poderiam estes mesmos jogos, através destes “pontos de sincronização” estarem oferecendo uma experiência, mesmo que ilusória, de sincronia?

Da mesma forma que o ato de jogar envolve muito pouco do corpo físico, mas é capaz de gerar momentos de intensidade estética e de efeitos de presentificação do passado, eles são também agravantes do processo de dessincronização e do aumento da diferenciação intra e intergeracional. Mesmo assim, a metanarrativa destes jogos oferece a ilusão de se estar sincronizando com uma outra temporalidade, onde, ao invés de uma falta de sentido, há explicações muito simples e estruturas de compreensão muito claras, através do modelo da luta trans-histórica da luta entre as facções de assassinos e templários e de perspectiva de uma história secreta conspiratória, que “estava acontecendo por trás das informações coletadas de livros históricos” (EL-NASR et al., 2008, p. 6), como afirma um dos produtores. E não é justamente este tipo de narrativa histórica conspiratória, moralizante e repleta de heróis que vem sido avidamente discutida e combatida pela historiografia brasileira recente?

Se os jogos digitais trazem em si uma grande capacidade de produção de presença e de desaceleração através da construção de experiências de intensidade estética em relação ao passado, baseadas (pelo menos em parte) por um processo de pesquisa e curadoria histórica intensa, trazem também uma série de novos problemas como forma de representação do passado. Entre o *crunch* das equipes de desenvolvimento e estas metanarrativas conspiratórias, os jogos parecem tomam forma de remédios amargos e cheios de efeitos colaterais frente à crescente aceleração e ao processo de descorporificação na modernidade tardia.

4 CONCLUSÃO

Ao longo do trabalho, buscou-se compreender os jogos históricos de mundo aberto como um reflexo do desejo por presentificação do passado, através da oferta de experiências em espaços amplos e que passem uma ideia de autenticidade material. A análise dos relatos dos produtores e membros da equipe de produção dos jogos da franquia *Assassin's Creed* indica que este desejo por produzir a sensação de imersão e de criar espaços com certa autenticidade é um dos princípios que guiam o processo de desenvolvimento. A análise de *Red Dead Redemption 2* no primeiro capítulo também aponta nesta direção, e traz também um caráter não apenas de reespacialização para a experiência destes jogos, mas também uma experiência de desaceleração intencional.

A investigação a partir das entrevistas e conferências da equipe de produção dos jogos *Assassin's Creed* também possibilitou uma compreensão sobre o processo de pesquisa envolvido ao longo do desenvolvimento, incluindo a atuação de historiadoras e historiadores no processo de levantamento dos tipos mais variados de fontes, desde documentos escritos até pesquisas bancos de dados de museus e de pesquisas arqueológicas. No entanto, é notável também a escassez de entrevistas e relatos destes profissionais que participaram como curadores no desenvolvimento dos jogos ao longo dos anos, e a ausência de estudos de maior fôlego focados na atuação de historiadoras e historiadores na indústria dos jogos.

Fica evidente ainda como a representação do passado nestes jogos é repleta por aspectos ficcionais e mesmo anacronismos intencionais, sob influência direta sob as visões populares acerca de lugares e períodos. Sintomas disso se encontram na descrição do chamado “efeito cartão postal”, conforme analisado no segundo capítulo. Também se evidencia na influência visual das pinturas da Escola do Rio Hudson sobre a direção de arte de *Red Dead Redemption 2*, e os levantamentos de filmes e pinturas feitas pela equipe de *Assassin's Creed: Odyssey* como sendo o primeiro passo do processo de desenvolvimento.

Em relação ao processo de produção dos jogos digitais como um todo, e dos de mundo aberto em específico, evidencia-se a relação existente entre a quebra de imersão através dos *bugs* e o fenômeno do *crunch*, apontada como prática hegemônica dentro da indústria dos jogos, ainda que amplamente debatida e criticada nos últimos anos. O *crunch* caracteriza o impacto da pressão aceleratória do mercado sobre o processo de desenvolvimento e sobre as relações de trabalho, gerando uma crescente erosão das fronteiras temporais e espaciais entre o trabalho e a vida pessoal. Identificou-se o *crunch* como um

fenômeno típico da transição para um modelo de produção cujos prazos e cujos ritmos de trabalho são definidos não mais pelo relógio, mas sim pelo objeto, conforme descreve Rosa (2019, p. 336-337). Assim, se a experiência estética promovida pelos jogos de mundo aberto é capaz de gerar momentos de presença e desaceleração, a experiência dos desenvolvedores em sua produção é marcada pela pressão causada pela aceleração social e pela flexibilização.

A análise sobre a metanarrativa dos jogos da franquia *Assassin's Creed* também identificou aspectos potencialmente problemáticos, sobretudo em relação à estrutura narrativa do embate entre as ordens dos Assassinos e Templários, que assume um caráter trans-histórico, onde a luta entre os valores universais da liberdade individual contra a tirania é o motor da História. Soma-se ainda a isso uma narrativa marcada por um tom avidamente conspiratório e pela presença de grandes personalidades históricas, caracterizadas como sendo individualmente responsáveis pelo rumo dos eventos históricos. Assim, mesmo que os aspectos de presença destes ambientes possibilitem a promoção de momentos de intensidade e desaceleração, as estruturas de sentido que compõem suas metanarrativas são marcadas por problemas sérios.

REFERÊNCIAS

- ASSASSIN'S Creed. Montreal: **Ubisoft**, 2007 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed II. Montreal: **Ubisoft**, 2009 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed: Brotherhood. Montreal: **Ubisoft**, 2010 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed: Revelations. Montreal: **Ubisoft**, 2011 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed III. Montreal: **Ubisoft**, 2012 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed IV: Black Flag. Montreal: **Ubisoft**, 2013 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed: Freedom Cry. Montreal: **Ubisoft**, 2013 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed Unity. Montreal: **Ubisoft**, 2014 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed Syndicate. Quebec: **Ubisoft**, 2015 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed Origins. Montreal: **Ubisoft**, 2017 (jogo eletrônico).
- ASSASSIN'S Creed Odyssey. Quebec: **Ubisoft**, 2018 (jogo eletrônico).
- ATKINSON, Paul; PARSAYI, Farzad. Video Games and Aesthetic Contemplation. [S.L.]: **Games and Culture**, p. 1-19, 1 abr. 2020.
- BELLO, Robson Scarassati. História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015). Florianópolis: **Revista Tempo e Argumento**, v. 11, n. 27, p. 304–339, 2019.
- BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. London: MIT Press, 2010.
- BOSMAN, Frank G. 'The poor carpenter': Reinterpreting Christian Mythology in the Assassin's Creed Game Series. Bremen: **Gamevironments**, 2016, v. 21, n. 4.
- BRECHT, Bertolt. Perguntas de um Trabalhador Letrado. In: BRECHT, Bertolt. **Poemas 1913-1956**. São Paulo: Editora 34, 2012.
- BROTHERS in Arms. Frisco: **Gearbox**, 2005 (jogo eletrônico).
- BULLY. Vancouver: **Rockstar Games**, 2006 (jogo eletrônico).
- CALL of Duty. Santa Monica: **Activision**, 2003 (jogo eletrônico).
- CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. New York: Taylor & Francis, 2016.
- CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan. Introduction: what is historical game studies? [S.L.]: **Rethinking History**, v. 21, n. 3, p. 358–371, 3 jul. 2017.

CIVILIZATION. Baltimore: **MicroProse**, 1991 (jogo eletrônico).

COTE, Amanda; HARRIS, Brandon. ‘Weekends became something other people did’: Understanding and intervening in the habitus of video game crunch. [S.L.]: **Convergence**, p. 1-16, 2020.

CRUSADER Kings III. Stockholm: **Paradox Interactive**, 2020 (jogo eletrônico).

CYBERPUNK 2077. Wrocław: **CD Projekt Red**, 2020 (jogo eletrônico).

DEMOCRACY. Guildford: **Positech Games**, 2005 (jogo eletrônico).

DOW, Douglas N.. Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin’s Creed II. In: KAPELL, Matthew Wilhelm; ELLIOTT, Andrew B. R. (ed.). **Playing with the Past: digital games and the simulation of history**. New York: Bloomsbery Academic, 2013. p. 215-232.

EL-NASR, Magy Seif; AL-SAATI, Maha; NIEDENTHAL, Simon; MILAM, David. Assassin’s Creed: A Multi-Cultural Read. [S.I.]: **Loading**, 2008, v. 2, n. 3.

EUROPA Universalis. Stockholm: **Paradox Interactive**, 2000 (jogo eletrônico).

FORTNITE. Cary: **Epic Games**, 2017 (jogo eletrônico).

FÚRIA de Titãs. Direção de Desmond Davis. Iver: Metro-Goldwyn-Mayer, 1981. Son., color.

GELLER, Jacob. Solidão Artificial. **YouTube**, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hUwTh4uSILg&t=873s>. Acesso em: 7 dez. 2020.

GHOST of Tsushima. Bellevue: **Sucker Punch Productions**, 2020 (jogo eletrônico).

GRAND Prix Legends. Los Angeles: **Sierra Entertainment**, 1998 (jogo eletrônico).

GRAND Theft Auto: San Andreas. New York: **Rockstar Games**, 2004 (jogo eletrônico).

GUESDON, Jean. 10 Years of Evolution of the “Assassin’s Creed” Brand. **GDC Vault**, 2018. Disponível em: <https://www.gdcvault.com/play/1024890/10-Years-of-Evolution-of>. Acesso em: 16 jan. 2021.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Cascatas da modernidade. In: **Modernização dos sentidos**. São Paulo: Editora 34, 1998.

_____. **Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

_____. **Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

_____. **Our broad present: time and contemporary culture**. New York: Columbia University Press, 2014.

HALL, Benjamin; DANSEREAU, Thierry. Building a Living World from Ancient Ruins in Assassin's Creed Odyssey. [Entrevista concedida a] Andrew Reinhard. San Francisco: **GDC Vault**, 2019. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=DBqa7Um28m8&list=PLf3FCy2u-qGff_L6gzX6zf_sSXxC9iD8B&index=12. Acesso em: 6 dez. 2020.

HALL, Charles. Cyberpunk 2077 has involved months of crunch, despite past promises.

Polygon, 4 dez. 2020. Disponível em:

<https://www.polygon.com/2020/12/4/21575914/cyberpunk-2077-release-crunch-labor-delays-cd-projekt-red>. Acesso em: 27 dez. 2020.

HALF-LIFE: Alyx. Bellevue: **Valve**, 2020 (jogo eletrônico).

HAMMAR, Emil Lundedal. Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin's Creed: Freedom Cry. [S.I.]:

Rethinking History, v. 21, n. 3, p. 372–395, 2017.

HEARTS of Iron. Stockholm: **Paradox Development Studio**, 2002 (jogo eletrônico).

HOWLONGTOBEAT. **How long is Red Dead Redemption 2?** Disponível em:

<https://howlongtobeat.com/game?id=27100>. Acesso em: 21 dez. 2020.

JORDHEIM, Helge. Introduction: Multiple Times and the Work of Synchronization. [S.I.]:

History and Theory, v. 53, n. 4, p. 498–518, 2014.

KOMEL, Mirt. Orientalism in Assassin's Creed: Self-Orientalizing the Assassins from forerunners of modern terrorism into occidentalized heroes. Liubliana: **Teorija in Praksa**, v. 51, n. 1, p. 19, 2014.

L.A. Noire. New York: **Rockstar Games**, 2011 (jogo eletrônico).

LEAGUE of Legends. Los Angeles: **Riot Games**, 2009 (jogo eletrônico).

MAFIA III. Novato: **2K Games**, 2016 (jogo eletrônico).

MALERBA, J. Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital. São Paulo: **Revista Brasileira de História**, v. 37, n. 74, p. 135–154, 27 abr. 2017.

MELLO, Luiza Larangeira da Silva. Hans Ulrich Gumbrecht. Depois de 1945: latência como origem do presente. Trad. Ana Isabel Soares. São Paulo, Editora da Unesp, 2014. São Paulo:

Tempo Social, v. 27, n. 2, p. 329–338, 2015.

MELO, Eron Teixeira de. Assassinos na Revolução Industrial: a história retratada no jogo Assassin's Creed Syndicate. 2016. 52 f. Monografia (Graduação) – Departamento de História, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

MORTIMER, Ian. Porquê os historiadores deveriam escrever ficção. Mariana: **HH**

Magazine, 2019. Disponível em: <https://hhmagazine.com.br/porque-os-historiadores-deveriam-escrever-ficcao/>. Acesso em: 19 jan. 2021.

- MUKHERJEE, Souvik. The Playing Fields of Empire: Empire and Spatiality in Videogames. *In*: MUKHERJEE, Souvik (Ed.). **Videogames and Postcolonialism**. Cham: Springer International Publishing, 2017, p. 29–52.
- MULHER Maravilha. Direção de Patty Jenkins. [S.I.]: Warner Bros. Pictures, 2017. Son., color.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003.
- ORFEU Negro. Direção de Marcel Camus. Rio de Janeiro: Lopert Pictures, 1959. Son., color.
- OVERWATCH. Irvine: **Blizzard**, 2016 (jogo eletrônico).
- PEREIRA, Mateus; ARAUJO, Valdei. **Atualismo 1.0: como a ideia de atualização mudou o século XXI**. Mariana: Editora SBTHH, 2018, edição Kindle.
- PERCY Jackson e o Ladrão de Raios. Direção de Chris Columbus. Vancouver: 20Th Century Fox, 2010. Son., color.
- POLYGON. How Red Dead Redemption 2's landscapes are connected to 19th century art. **YouTube**, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A0XbWUEv0Ho>. Acesso em: 21 dez. 2020.
- PPGUY323436. How big EXACTLY is the new map? A detailed analysis:r/reddeadredemption. **Reddit**, 26 out. 2018. Disponível em: www.reddit.com/r/reddeadredemption/comments/9rgmbp/how_big_exactly_is_the_new_map_a_detailed_analysis/. Acesso em: 24 dez. 2020.
- RED Dead Redemption. New York: **Rockstar Games**, 2010 (jogo eletrônico).
- RED Dead Redemption 2. New York: **Rockstar Games**, 2018 (jogo eletrônico).
- RICOEUR, Paul. Tempo e narrativa, Tomo III. Campinas: Papyrus, 1997.
- RISE of Nations. Timonium: **Big Huge Games**, 2003 (jogo eletrônico).
- ROSA, Hartmut. **Aceleração: A transformação das estruturas temporais na modernidade**. São Paulo: Editora Unesp, 2019.
- RUATTA, Stéphanie-Anne. Consulting for Ubisoft on Assassin's Creed: Odyssey. [S.L.]: **Archaeogaming**, 2019. Disponível em: <https://archaeogaming.com/2019/04/19/consulting-for-ubisoft-on-assassins-creed-odyssey/>. Acesso em: 18 jan. 2021.
- SHAW, Adrienne. The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III. [S.I.]: **Loading...**, v. 9, n. 14, 2015.
- SCHMIDT, Benito Bisso. Biografia e regimes de historicidade. Caxias do Sul: **Métis: história & cultura**, v. 2, n. 3, 2003.

SCHREIER, Jason. Inside Rockstar Games' Culture of Crunch. **Kotaku**, 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/inside-rockstar-games-culture-of-crunch-1829936466>. Acesso em: 26 dez. 2020.

SILVEIRA, Pedro Telles da. **História, técnica e novas mídias**: reflexões sobre a história na era digital. 2018. 375 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

THE WHO. **Go to the Mirror!**. London: IBC, 1969. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/4k6ejdRv0n3jsXnwdW42t7?si=SCC3im47TtmxyG4GGtXYMg>. Acesso em: 18 jan. 2020.

TROIA. Direção de Wolfgang Petersen. Malta: Warner Bros. Pictures, 2004. Son., color.

TURIN, R. As (des)classificações do tempo: linguagens teóricas, historiografia e normatividade. Rio de Janeiro: **Topoi**, v. 17, n. 33, p. 586–601, dez. 2016.

_____. Tempos de Transição: Aceleração e Dessincronização Social. In: VÁZQUEZ, Georgiane Garabely Heil; DENIPOTI, Cláudio (org.). **Tempos de Transição**. Porto Alegre: Fi, 2019. p. 19-37.

VARELLA, Flávia Florentino. Verdade, sentido e presença: História e historiografia em Heidegger e Gumbrecht. Goiânia: **OPIS**, v. 7, n. 9, p. 113–126, 2007.

WARREN, Jamin. In Assassin's Creed Unity, the crowd is the main character. **Kill Screen**, 2014. Disponível em: <https://killscreen.com/previously/articles/assassins-creed-unity-making-crowd-main-character/>. Acesso em: 16 jan. 2021.

WEBSTER, Andrew. Building a better Paris in Assassin's Creed Unity. **The Verge**, 2014. Disponível em: <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>. Acesso em: 21 dez. 2020.

WILLS, John. Red Dead Redemption 2: can a video game be too realistic? **The Conversation**, 2018. Disponível em: <http://theconversation.com/red-dead-redemption-2-can-a-video-game-be-too-realistic-106404>. Acesso em: 15 dez. 2020.

WOODCOCK, J. **Marx no fliperama**: Videogames e luta de classes. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

WRIGHT, Esther. On the promotional context of historical video games. [S.L.]: **Rethinking History**, v. 22, n. 4, p. 598-608, 2018.

300. Direção de Zack Snyder. Montreal: Warner Bros. Pictures, 2006. (116 min.), son., color.