

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CAMPO MOURÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA PÚBLICA
NÍVEL DE MESTRADO**

DIOGO PINHEIRO ALVES GOUVEA

**USOS DO PASSADO NOS JOGOS E AS COMUNIDADES DE JOGADORES: O
CASO DE RED DEAD REDEMPTION II (2018) E ASSASSIN'S CREED: VALHALLA
(2020)**

**CAMPO MOURÃO – PR
2023**

DIOGO PINHEIRO ALVES GOUVEA

**USOS DO PASSADO NOS JOGOS E AS COMUNIDADES DE JOGADORES: O
CASO DE RED DEAD REDEMPTION II (2018) E ASSASSIN'S CREED: VALHALLA
(2020)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Pública – PPGHP, nível Mestrado, da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Linha de Pesquisa: Saberes e Linguagens

Área de Concentração: História Pública

Orientador(a): Dr. Fábio André Hahn

**CAMPO MOURÃO – PR
2023**

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Pinheiro Alves Gouvea, Diogo
USOS DO PASSADO NOS JOGOS E AS COMUNIDADES DE JOGADORES: O CASO DE RED DEAD REDEMPTION II (2018) E ASSASSIN?S CREED: VALHALLA (2020) / Diogo Pinheiro Alves Gouvea. -- Campo Mourão-PR, 2023.
200 f.

Orientador: Fábio André Hahn.
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado em História Pública) -- Universidade Estadual do Paraná, 2023.

1. Videogame. 2. Jogos. 3. Cultura Digital. 4. Economia-política. 5. Redes Sociais. I - André Hahn, Fábio (orient). II - Título.

DIOGO PINHEIRO ALVES GOUVEA

**USOS DO PASSADO NOS JOGOS E AS COMUNIDADES DE JOGADORES: O
CASO DE RED DEAD REDEMPTION II (2018) E ASSASSIN'S CREED: VALHALLA
(2020)**

BANCA EXAMINADORA

Dr. Fábio André Hahn – UNESPAR, Campo Mourão (Orientador)

Dr. Marcelo Carreiro da Silva – UNESPAR, Paranaguá

Dr. Marcos Eduardo Meinerz – UNESPAR, Campo Mourão

Data de Aprovação

___/___/_____

Campo Mourão – PR

RESUMO

GOUVEA, Diogo. **Usos do passado nos jogos e as comunidades de jogadores: O caso de Red Dead Redemption II (2018) e Assassin's Creed: Valhalla (2020)**. 140f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em História Pública – PPGHP – Mestrado. Universidade Estadual do Paraná, Campus de Campo Mourão. Campo Mourão, 2023.

Este trabalho busca aprofundar a compreensão da cultura digital e dos jogos como objetos de pesquisa nas ciências humanas, explorando seu uso como fonte histórica, analisando os processos de produção capitalista e as interações com os públicos jogadores. O primeiro capítulo aborda o desenvolvimento da cultura digital até a popularização dos jogos e apresenta um panorama historiográfico sobre o estudo dos jogos no Brasil. O segundo capítulo foca em um estudo de caso do jogo *Red Dead Redemption II* (2018), investigando as representações históricas dos Estados Unidos do século XIX. O terceiro capítulo examina a expansão *Discovery Tour: Viking Age* do jogo *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) para compreender a representação da Era Viking e a diáspora escandinava no século IX. O último capítulo propõe um modelo sobre os processos de produção capitalista dos jogos e as dinâmicas de consumo, destacando a relação entre a produção sob a ótica marxista e o consumo pela perspectiva cultural. Utilizando ferramentas teórico-metodológicas da História Digital, o estudo de caso considera a narrativa do jogo como fonte diegética relacionada à historiografia temática das fontes. O amplo processo é visto como um circuito vertical e circular, começando na produção dos jogos, passando pela imprensa como agente intermediário, e alcançando os públicos jogadores como últimos destinatários que (re)produzem opiniões e vieses políticos na cultura digital e nas redes sociais.

Palavras-chave: História; Videogames; Jogos; Games; Cultura Digital; Redes Sociais.

ABSTRACT

This work aims to deepen the understanding of digital culture and games as objects of research in the humanities, exploring their uses as historical source and analyzing the process of capitalist production and interactions with player audiences. The first chapter addresses the development of digital culture until the popularization of games and presents a historiographical overview of game studies in Brazil. The second chapter focuses on a case study of the game *Red Dead Redemption II* (2018), investigating historical representations in 19th century United States. The third chapter examines the expansion *Discovery Tour: Viking Age* of the game *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) to understand the representations of the Viking Era and the Scandinavian diaspora in the 9th century. The final chapter proposes a model on the capitalist production processes of games and consumption dynamics, highlighting the relationship between production from a Marxist perspective and consumption from a cultural perspective. Using theoretical and methodological tools from Digital History, the case study considers the game's narrative as a diegetic source related to the thematic historiography of sources. The overall process is viewed as a vertical and circular circuit, starting in game production, passing through the press as an intermediary agent, and reaching the player audiences as the ultimate recipients who (re)produce opinions and political biases in digital culture and social media.

Keywords: History; Videogames; Games; Digital Culture; Social Media.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
CAPÍTULO 1 CULTURA DIGITAL, JOGOS E HISTORIOGRAFIA	13
1.1 Um panorama sobre a cultura digital.....	13
1.2 Os jogos e os jogadores.....	18
1.3 Jogos e historiografia	23
CAPÍTULO 2 O PASSADO REPRESENTADO PELA ROCKSTAR GAMES: A QUESTÃO DA MODERNIDADE.....	44
2.1 O passado de Red Dead Redemption II (2018) representado pela Rockstar Games.....	44
2.1.1. As mulheres e o processo de modernização.....	51
2.1.2 Os negros e o processo de modernização.....	55
2.1.3 Os nativos norte-americanos e o processo de modernização	58
2.3.4 Os imigrantes e o processo de modernização.....	61
2.2 A modernização dos Estados Unidos representada pela Rockstar Games	64
CAPÍTULO 3 A ERA VIKING E A DIÁSPORA DOS POVOS ESCANDINAVOS REPRESENTADA PELA UBISOFT EM ASSASSIN’S CREED: VALHALLA (2020) 73	73
3.1 A Era Viking representada pela Ubisoft em Assassin’s Creed: Valhalla (2020)	73
3.2 A Era Viking, a hidrarquia e a diáspora dos povos escandinavos	101
CAPÍTULO 4 UMA ANÁLISE SOBRE A PRODUÇÃO, CIRCULAÇÃO E RECEPÇÃO DE JOGOS NA CULTURA DIGITAL	109
4.1 A indústria de jogos no século XXI: A Rockstar Games e a Ubisoft no capitalismo global..	111
4.2 Os circuitos de distribuição e circulação dos jogos	124
4.2.1 Os circuitos de distribuição e circulação não-oficial dos jogos	130
4.3 O fenômeno do jornalismo de jogos: a imprensa como agente intermediário no processo de circulação, apropriação e recepção dos jogos Red Dead Redemption II (2018) e Assassin’s Creed Valhalla (2020)	133
4.3.1 O circuito de recepção crítica sobre Red Dead Redemption II no Metacritic (2018).....	136
4.3.2 O circuito de recepção crítica sobre o Discovery Tour: Viking Age no Metacritic	141
4.4 Os circuitos públicos de recepção dos jogos: a imprensa e os públicos jogadores.....	145
4.4.1 A comunidade de jogadores de Red Dead Redemption II: uma análise sobre a representação da modernidade pelos públicos jogadores.....	148

<i>4.4.2 A comunidade de jogadores de Assassin's Creed: Valhalla: uma análise sobre a representação da Era Viking pelos públicos jogadores</i>	<i>168</i>
--	------------

CONSIDERAÇÕES FINAIS	179
-----------------------------------	------------

FONTES	188
---------------------	------------

REFERÊNCIAS.....	189
-------------------------	------------

INTRODUÇÃO

A partir do final da Segunda Guerra Mundial, a sociedade testemunhou a rápida expansão tecnológica, advindas especialmente das áreas da comunicação, informação e computação. Os constantes progressos tecnológicos passaram a exercer uma influência cada vez mais significativa em todos os aspectos da vida cultural, sociais, econômica e política. Esse processo resultaria na virada digital, que após um gigantesco esforço de infraestrutura se consolidou por meio das novas mídias e novas formas de comunicação, como os computadores, os videogames e os *smartphones* como uma cultura própria.

Paralelo à emergência da virada digital e dos novos estudos sobre a cultura na década de 1970, uma nova forma de pensar o ofício dos historiadores passou a ser discutido. A proposição da chamada História Pública no *The Public Historian*, em 1978, atentava para o emprego de historiadores fora da academia, em organizações governamentais e privadas, atuando como analistas, gestores ou consultores que ofereciam como serviço a sua experiência.

À medida que as mídias ganhavam mais espaço na cultura e na sociedade, novas formas de se pensar a História também foram consideradas, instigando os historiadores a buscarem novos objetos de estudo. Essa reflexão surgiu exatamente no momento em que houve um crescimento exponencial da indústria cultural, que se manifestava pelo rádio, pela música, pelo TV e pelo cinema, mas também pelos quadrinhos, romances gráficos, mangás, computadores e jogos eletrônicos. Como resultado desse processo, novas formas e dinâmicas sociais, culturais, políticas e econômicas passaram a ser gestadas.

A mudança de paradigma passou a ser ainda mais significativo com o rápido avanço das tecnologias de informação, comunicação e computação, automação e processamento no final da década de 1990. Esse processo conduziu a sociedade a uma corrida eterna pela inovação e pelo desenvolvimento tecnológico até culminar na popularização da internet a partir de 2010 e na consolidação da cultura digital popular. Apesar dos emergentes historiadores públicos possuírem uma preocupação legítima sobre a circulação de narrativas históricas nas mídias digitais, os historiadores de forma geral possuíam uma postura mais conservadora em relação ao efeito que essa mudança de paradigma traria ao seu ofício. Hoje, a atuação destes no fazer historiográfico digital se torna obrigatório, considerando que toda vida humana, social, cultural, e sobretudo política e econômica, estão profundamente condicionadas – e por vezes determinadas – com a cultura digital.

Assumindo uma preocupação legítima para com as mídias digitais desde a sua proposição na década de 1970, a História Pública hoje percebe os novos desafios e potenciais que emergem desses novos objetos de estudo. E, apesar das dificuldades heurísticas de variabilidade, processabilidade e algoritmização que residem na manipulação de fontes digitais, os historiadores se vêem incontornavelmente e definitivamente submersos no turbilhão da cultura digital. Além do trabalho de mídias digitais, como o cinema, a TV, os *podcasts*, os *streamings* e as redes sociais, a emergente História Pública se vê diante de um objeto de estudo que atende às demandas por novos objetos e temáticas digitais que podem ser estudados de forma ampla pela economia, política e cultura: os jogos digitais.

Apesar dos jogos eletrônicos existirem há pelo menos desde a década de 1950, até o final da década de 1990 eles ainda eram tomados pelos acadêmicos de Ciências Humanas pelo seu caráter lúdico. Hoje, após seis décadas de maturação da técnica e da constante inovação no desenvolvimento tecnológico da computação e das mídias, os jogos são o produto de entretenimento de maior sucesso em um mercado global multibilionário que concentra bilhões de jogadores com uma cultura própria e que também se insere na cultura digital.

Em 2023 os jogos têm a capacidade de criar técnicas visuais foto-realistas, sendo altamente influenciados por processos históricos em seus processos de produção. Diversos jogos se utilizam da História para a criação de narrativas históricas que representam ou simulam o passado. Esses jogos, por vezes denominados “jogos históricos” na ainda incipiente historiografia brasileira, devem ser tomados pelos historiadores para além da dicotômica e simplista oposição entre estudiosos da computação e da cultura, defensores da Ludologia, com os estudiosos da Crítica Literária Linguística, defensores da Narratologia. Para os historiadores, o estudo dos jogos torna-se um riquíssimo objeto de estudo e uma valiosa fonte histórica. Os jogos no seu atual contexto histórico econômico e cultural funcionam como intensos catalisadores que permitem aos historiadores compreenderem a sociedade contemporânea e a cultura digital.

A proposta desse trabalho é, inicialmente, propor aos historiadores uma perspectiva que se distancie da dicotomia entre ludologistas e narratologistas, compreendendo os jogos como centralizadores de representação histórica e como produtos de uma nova Indústria Cultural a partir do estudo de caso de dois jogos com temáticas históricas. Ao mesmo tempo, compreendemos os jogos como um fenômeno histórico amplo pelas vias da economia-política e da cultura desde o seu processo de formação, desenvolvimento até o seu atual modelo de produção e negócio. Compreendemos a relação entre os processos de produção e o consumo dos jogos como um circuito vertical e circular, que se inicia com a indústria de jogos enquanto

agente de produção, transpassa a imprensa de jogos como agente intermediário no processo de circulação e recepção e termina no último destinatário, os públicos consumidores, que por sua vez são compreendidos como uma cultura específica dentro da cultura digital.

Esse tipo de olhar epistemológico não apenas busca distanciar a historiografia brasileira da dicotomia entre a Narratologia e a Ludologia, e da classificação categórica e ontológica dos jogos, mas também propõe uma teoria que compreende os jogos essencialmente como um fenômeno histórico amplo e complexo. E como tal, deve ser observado de forma multidisciplinar, com múltiplos olhares transitando entre as diversas fronteiras que cercam o estudo dos jogos. Os jogos devem ser observados entre a cultura e seus códigos de linguagem, seus grupos de jogadores que se estabelecem em torno da cultura e da linguagem digital. Entre a política e a economia, que determina e condiciona os processos de produção empreendidos por poderosas corporações que se inserem no mais atual modelo de capitalismo digital. Essas corporações reproduzem seu discurso de forma hegemônica a partir da produção dos jogos, e tem como agenda suas próprias intencionalidades que serão apropriadas pelos públicos jogadores pelo ato de jogar, ou então ao consumir conteúdo de jogos na cultura e nas mídias digitais.

Compreender os jogos como um fenômeno histórico amplo, também significa que essa mídia se insere em um amplo processo de circularidade cultural, que se inicia na produção do jogo, transpassa sua distribuição até o consumo. Dentro do processo de distribuição, situa-se também as formas de distribuição oficial e não-oficial. O primeiro, de forma óbvia, remete às editoras e aos estúdios, enquanto o segundo se refere ao caso das transmissões ao vivo (*streams*), a pirataria e a imprensa de jogos. Como parte da circulação da cultura dos jogos, esses circuitos se apresentam dentro do atual processo de apropriação e recepção dos jogos, centralizados em comunidades socioculturais de públicos jogadores, chamados de *gamers*.

Os públicos jogadores, dentro de grupos nas redes sociais, se apresentam como um amplo, subjetivo e heterogêneo grupo, que tem como catalisador e centralizador cultural o jogo. Jogar é a determinante para ser reconhecido pelos seus pares *gamers*. Essas comunidades de jogadores se centralizam por meio de comentários na imprensa de jogos, ou então, na criação de seus grupos próprios, como é o caso do Reddit e do Facebook. Dentro das redes sociais, os jogadores não só compartilham experiências de jogos em forma de publicações, como oferecem ajuda, ou então criam discussões sobre temas suscitados pelos jogos. Essas discussões podem revelar não só o comportamento reacionário da comunidade de jogadores, mas suas interações com o enredo histórico representado, e suas próprias interpretações em discussões públicas.

Processo que pode ser descrito como (re)produção dentro da cultura de jogos, e que leva para lugares de significação muito longe da intencionalidade da produção do jogo.

Nesse sentido, o primeiro capítulo deste trabalho tem como objetivo compreender os jogos junto da cultura digital e da postura assumida pela História Pública Digital. Também apresentamos um balanço historiográfico sobre o atual estado da arte nas pesquisas relacionadas à problemática dos jogos no Brasil, demonstrando como cada jogo usa a História para embasar suas narrativas, mas também como forma de impor uma visão ideologizada sobre determinados processos históricos. As pesquisas nacionais encontradas tratam de maneira predominante os jogos pela área do Ensino da História, mas também conta com trabalhos da História Cultural, História Social e História Comparada. Esse processo conflui no estudo de caso dos capítulos seguintes.

O capítulo dois tem por objetivo central demonstrar como o estúdio de jogos da editora Take-Two, a Rockstar Games, cria seu próprio formato de interação e representação do passado pela apropriação do processo de modernização dos Estados Unidos na virada do século XX. Esse conceito nos é revelado a partir da estruturação entre a linguagem processual digital do jogo e a linguagem de hipermídia e hipertexto, que são transformados e manipulados em hiperdocumentos dentro do jogo em forma de cartas, impressos de jornais periódicos, livros, panfletos e tantos outros documentos inseridos de maneira diegética no jogo. Esse processo não só evidencia a aproximação narrativa com o processo de modernização e expansão do poder político, econômico e jurídico dos Estados Unidos empreendido no final do século XIX, como evidencia o discurso de anti-modernidade que se associa à História de grupos de minorias que tiveram seu processo de cidadania e participação dentro do processo civilizatório dos Estados Unidos negado.

O terceiro capítulo tem como objetivo demonstrar que, ao contrário da produtora Rockstar Games, a Ubisoft se demonstra mais aberta com seus processos de produção do jogo e sua abordagem ao tratar de temas e narrativas históricas. Apesar de existir considerável pesquisa sobre a franquia de jogos *Assassin's Creed*, trazemos um aspecto revisionista metodológico com o título de 2020 *Assassin's Creed: Valhalla* devido à reformulação das mecânicas de jogo empreendidas pela Ubisoft a partir de 2017. Essa mudança de proposta da jogabilidade e de mecânicas resultaram na criação da expansão de pretensão educativa chamada de *Discovery Tour*. Ao jogar tanto a narrativa principal, a expansão chamada de *Discovery Tour: Viking Age* e coletar documentos revelados intencionalmente pela produtora, conseguimos entender quais tipos de decisões a Ubisoft tomou considerando equilíbrio entre autenticidade histórica com a diversão. Da mesma forma, os documentos revelaram quais tipos

de conceitos históricos a Ubisoft seguiu no processo de produção do discurso e processo histórico chamado de Era Viking e Diáspora Escandinava.

Por fim, o quarto capítulo tem como centralidade apresentar os diversos circuitos entre a produção e o consumo dos jogos, que se atravessam como um processo de circularidade verticalizada entre a produção e o consumo até a recepção da crítica e dos jogadores. Esse processo se inicia com uma já consolidada infraestrutura que se centralizou na cultura e no capitalismo digital, e hoje atravessa a produção e a distribuição dos jogos por poderosas corporações multinacionais. No último nível dessa cadeia, compreendemos a recepção dos jogadores observando a organização sociocultural de grupos de jogadores por meio das redes sociais como o Reddit e, no nosso caso, o Facebook. O último circuito compreende os jogadores a partir de publicações e engajamentos dentro das redes sociais, que evidenciam discussões sobre a memória e a história representada pelo enredo do jogo, posicionamentos políticos e até interesses que vão para além do escopo do jogo.

CAPÍTULO 1

CULTURA DIGITAL, JOGOS E HISTORIOGRAFIA

O presente capítulo tem como objetivo apresentar um desenvolvimento histórico sobre a emergência da cultura digital e o fenômeno dos jogos dentro da historiografia. Esse fenômeno, chamado de virada digital, passou a condicionar todos os aspectos da vida social, cultural, econômica e política no final da década de 1990, e trouxe consigo a emergência de uma cultura inteiramente digital, baseada na interação e na promessa pela democracia da comunicação e das informações. Desenvolvido a partir de uma série de investimentos do governo dos Estados Unidos, os jogos são um fenômeno histórico de média duração, pois têm seu desenvolvimento traçado desde a década de 1950. Hoje, são o produto de maior sucesso dentro da cultura de consumo e economia digital, assim como possuem a mais valiosa indústria do entretenimento. Por esse motivo, se torna um objeto de estudo valioso para estudiosos da cultura e da economia, ou então, para os historiadores engajados com as narrativas históricas que são culturalmente consumidas longe dos circuitos acadêmicos e das instituições de ensino.

Assumindo uma postura epistemológica que considera a História como pública e digital, apresentaremos a seguir uma perspectiva histórica sobre o desenvolvimento da cultura digital e o atual estado da arte das pesquisas da área da História sobre jogos no Brasil. Para isso, usamos como banco de dados o núcleo de pesquisas do Banco de Dissertações e Teses do Capes. Compreendemos que esse tipo de investigação seja necessário para compreender quais os ferramentais epistemológicos foram empreendidos, e quais os novos desafios e possibilidades que essas pesquisas suscitaram até a proposição desse trabalho.

1.1 Um panorama sobre a cultura digital

Do final do século XX e já na terceira década do século XXI, a cultura digital passou a ser uma constante na vida cotidiana, associando-se na vida social, cultural, econômica e política. Esse tipo de interação mediada se faz presente pelo uso constante da internet em aparelhos móveis. O acesso à internet trouxe uma nova forma de comunicação que é consideravelmente diferente dos formatos tradicionais, como os livros e impressos, a TV, o cinema e o rádio. No início do século XX, esses formatos de comunicação eram teorizados pela Escola de Frankfurt como parte de uma Indústria Cultural, que tinha como maior preponderante a alienação do trabalho, da arte e da cultura pelo capital (ADORNO; HORKHEIMER. 1947, p. 58 – 67). Como produtos culturais, essas mídias tradicionais eram voltadas apenas a oferecer

ao público uma forma de entretenimento e diversão e, por serem produtos massificados na cultura, acabavam por espalhar no processo a ideologia da classe hegemônica que as produzia.

Após a explosão das teorias pós-modernas na década de 1960, as mídias tradicionais já eram compreendidas a partir da diversidade de narrativas, que eram promovidas por guerras de representações e identidades (KELLNER, 2001). Hoje, a cultura digital atua usando elementos comunicacionais dessas “velhas mídias” como forma de se consolidar como uma linguagem ainda mais sofisticada e com um aparato de distribuição e circulação global, e que torna a informação ainda mais descentralizada ao público. Tamanho foi o impacto disso na vida cotidiana, que hoje há o que Vincent Miller (2019, p. 18) evidencia como uma fusão entre a “vida real e a vida digital”. A síntese desse processo resultou naquilo que pode ser descrito pelos historiadores como “virada digital” (NOIRET, 2015. p. 29), uma vez que grande parte da vida hoje está condicionada ou determinada por aparelhos digitais para ser experienciada.

Dentro da cultura, o processo de virada digital foi responsável por filtrar grande parte dos tradicionais formatos de mídia, como a televisão, o cinema, a biblioteca e a galeria de arte, pois a própria internet se tornou o repositório para toda a cultura industrial e também para todas as mídias em seus formatos tradicionais (MILLER, 2019. p. 18). A grande diferença que a virada digital traz à vida cotidiana, em comparação às mídias tradicionais, é que, hoje, as mídias digitais se baseiam em linguagens interativas e sugestivas, ou então, em alguns casos, oferecem até experiência personalizada individual para cada tipo de usuário pelo uso de algoritmos.

Para Pierre Lèvy (1999. p. 112), o conceito de “cibercultura” surge considerando a forma como a cultural digital se organizava durante o período de sua investigação, ou seja, no momento inicial do desenvolvimento técnico e cultura da virada digital. Para ele a “cibercultura” se baseia na inauguração de uma nova linguagem, que pode ser comparada com a superação da tradição oral pela escrita. Na cultura digital, assim como na escrita tradicional, uma pessoa pode compreender a informação escrita em um espaço temporal e espacial afastado do seu, em condições sociais, econômicas, culturais e políticas que impactam diretamente na produção, apropriação e a recepção da informação. Ao contrário dos textos tradicionais, a principal característica que define os textos digitais, é sua manuseabilidade, e que se diferenciam pela forma não-linear de leitura ao se comunicar por meio do *hiperlink*. Essa interação é capaz de criar uma fusão entre leitor e escritor, já que o leitor-escritor se impõe como autoridade de escolha da informação e tem, em alguns casos, espaço para opinar. O hipertexto também é capaz de conceber formatos de textos que jamais seriam possíveis em outros formatos linguísticos devido aos recursos de interatividade que a linguagem digital promove. O texto digital, assim como todos os outros, é capaz de condicionar a sociedade e a cultura, já que também é baseado

em um amplo processo cultural de produção, apropriação e recepção que visa acima de tudo garantir a comunicação amplamente globalizada.

Outra característica da formação da cultura digital se refere a pulverização da noção de tempo e espaço causado pelo fluxo constante de informações que são produzidas e circuladas. Assim, o constante fluxo e urgência de informações é responsável por gerar um rápido esquecimento coletivo devido à multiplicidade de narrativas e informações que são centralizadas em comunidades virtuais com seus próprios códigos e signos linguísticos. O conceito de cibercultura proposta por Pierre Lèvy (1999. p. 17) é compreendida como o conjunto de técnicas materiais e intelectuais, práticas, atitudes, valores e modos de sociabilidades variados dentro de um espaço virtual. Para Lèvy, a cultura digital deve ser compreendida como uma rede interconectada, composta por nós distribuídos e entrelaçados por meio de dispositivos que formam uma espécie de cosmos virtual, onde todos estão conectados pela internet.

A rede de comunicação estabelecida na internet foi criada por um gigantesco esforço de construção de infraestrutura desde a sua base, tornando-se parte integrante de um amplo processo que serve como base para alterações nas estruturas sociais, políticas e econômicas em sua outra ponta. A mobilidade do uso de um *smartphone*, por exemplo, permite que pessoas tenham um acesso maior à informação, como acesso bancário, ou acesso à comunicação em tempo real, onde a “vida real” coexiste com a vida digital. A rede de internet se estrutura de forma global, e hoje se mantém como parte da própria estrutura da vida em sociedade, estabelecendo um novo paradigma para os historiadores.

Conservadores em relação ao seu próprio ofício, uma parte considerável dos historiadores assumiu uma postura inicial de resistência, sem tomar a virada digital como uma preocupação legítima de cunho cultural, político e econômico. Quando questionados sobre as implicações que esse processo criaria para a disciplina da História, as preocupações dos historiadores ainda eram mais voltadas ao impacto da virada digital em seu ofício. Essa preocupação pode ser ilustrada já no final da década de 1980 pelo clássico historiador da Escola dos Annales, Jacques Le Goff. Ao observar as dissonâncias entre a História e a memória, Le Goff (2000. p. 402 – 404) destaca a aceleração histórica causada pelo constante fluxo e quantidades de informações que a memória dos computadores passou a armazenar. Claro, essa proposição compreende os computadores apenas como um banco de dados de controle e armazenamento de informação, e ainda associada a questão da memória eletrônica e sua utilidade para a disciplina da História.

Ainda longe da proposição de uma possível História Digital, outro caso se refere ao historiador Roger Chartier (1998. p. 7 - 13), que argumenta que os textos digitais são apenas uma dentre as várias revoluções técnicas e culturais que transformam os formatos e as práticas de leitura, seus contextos de produção, circulação e apropriação. Para o historiador, que identifica problemas nesses novos formatos, o trabalho ainda seria essencialmente o mesmo, o de compreender novas epistemologias para esses novos textos, e dentre eles, o texto digital. A diferença fundamental entre os textos tradicionais e os textos digitais está na ausência da materialidade, que implica aos historiadores repensar as abordagens e metodologias heurísticas em seu ofício. Outra diferença reside no fato de que os textos digitais são mais propensos a pulverização da autoria, da circulação e da apropriação. Outra questão elementar apontada por Roger Chartier (1998. p. 18 -19) é a provocação de que o historiador deve se orientar especialmente nos diferentes públicos e seus usos, nos contextos de produção, transmissão e apropriação dos textos, bem como os circuitos de recepção.

Ainda que grandes historiadores como Jacques Le Goff e Roger Chartier reconhecessem em algum nível as implicações da tecnologia e da linguagem digital para a disciplina da História, a postura dos dois serve de exemplo para ilustrar como os historiadores foram conservadores para a formação de uma História Digital. E ao contrário das outras disciplinas, como a Comunicação, Sociologia, Psicologia e Linguística, a História foi relapsa em assumir esse campo. Para Gabriele Balbi e Paolo Magauda (2018. p. 10 - 13) a principal dificuldade enfrentada pelos historiadores ao incorporarem a virada digital como paradigma foi, possivelmente, a complexidade em estabelecer narrativas e temporalidades cronológicas. Da mesma forma, os historiadores foram igualmente lentos em compreender a dinâmica da economia-política digital.

É possível, no entanto, encontrar pesquisadores no final da década de 1990 que sintetizavam opiniões confiantes a respeito de como a internet estruturava a cultura digital e quais possibilidades socioculturais que as novas mídias digitais trariam. O já citado Pierre Lèvy (1999), ainda nesse contexto, reconhece esse processo com exagerado otimismo. Para ele, e as pessoas com interesses mútuos em projetos de conhecimento poderiam interagir de maneira cooperativa sem depender de uma posição física ou mesmo temporal. Outro aspecto relevante trazido de forma otimista por Levy, é o papel da internet como formadora de opinião pública como exercício da democracia. Para Vincent Miller (2019, p. 26), localizado em um momento mais à frente que Lèvy, o otimismo sobre a democracia e sobre a virada digital seria corroído pela emergência das *fake news* criadas por grupos de extrema-direita e por propagandistas russos. Esses diversos agentes se movimentavam de forma engajada em campanhas de

manipulação do algoritmo e dos anúncios nas redes sociais criadas pelas empresas *big-techs*, como a Google e a Meta visando a desinformação para ganho político. Esse processo não só implodiria a confiança da internet para a democracia, como implodiria também o próprio sistema democrático, impondo novos paradigmas para a política em tempos digitais.

Para compreender a linguagem digital como ferramenta auxiliar para os acadêmicos, Pierre Lèvy (1999, p. 58) cunha o termo “hiperdocumento”, que propõe que a cultura digital não se dá através da sua materialidade – mesmo que ela exista –, mas sim pelo uso de hipertextos, que se centralizam pelo *hiperlink* e onde reside toda a leitura da intencionalidade e da representação de ideais. Os hiperdocumentos são baseados em hipertextos que são relacionados ao leitor a partir da manipulação, e se organizam de formas muito subjetivas no processo de apropriação. Lèvy observou o fenômeno da virada digital a partir da sua historicidade, ou seja, como linguagem e comportamento próprios de como a cultura digital se apresentava ainda no final da década de 1990, por isso é compreensível sua abordagem otimista e deslumbrada.

Vincent Miller (2019), duas décadas a frente, traz novos aspectos ao estudo da cultura digital, e assim como Lèvy, compreende que a base de leitura da cultura digital é dada pelo hipertexto, mas relaciona uma série de novas perspectivas de análise por outros tópicos temáticos. Para ele, além do hipertexto, os acadêmicos devem pensar a cultura digital a partir de elementos-chave, como a interatividade, a automatização, os bancos de dados, os contextos ou a falta de contextos que são criados pela variabilidade e processabilidade, os virais e memes, as experiências imersivas, a telepresença, a virtualidade e a simulação. Ao contrário de Lèvy, Miller compreende que é o algoritmo e os bancos de dados que são responsáveis por oferecer todo o suporte operacional individual, afetando diretamente as condições da apropriação e da recepção das informações pelo público, condicionando os significados e, conseqüentemente, as interpretações.

Para além disso, Miller (2019, p. 47 - 48) traz dentro da cultura digital um aspecto ainda pouco explorado pelos intelectuais das humanidades digitais, os jogos digitais. Para ele, os jogos inauguram a primeira forma de mídia digital de massa, assim como também são a primeira mídia interativa consumida em massa, e estão à frente de grandes criações de ambientes simulados, imersivos e conectados. Os jogos são considerados por Miller (2019) como um grande dilema da cultura digital, já que ainda há por aberto uma categorização ontológica dos jogos enquanto objetos culturais.

Assim como a cultura digital, os jogos possuem diversos eixos estruturantes, como elementos de história e personagens associados a narrativas, possuem formato audiovisual com

grande influência do cinema e possuem regras processuais e elementos de interatividade e simulação. Para Miller (2019, p. 48), os jogos como produtos da cultura digital são capazes de criar grande experiência imersiva pelo uso de narrativas que promovem estruturas e espacialidades, motivações, profundidade e um contexto para as ações interativas do jogador.

1.2 Os jogos e os jogadores

Para Olli Sotomaa (2014, p. 77 – 79), os jogos são, inicialmente, um produto cultural de massa que podem ser definidos como artefatos materiais e como artefatos processuais. Os jogos enquanto artefatos materiais são moldados de maneira subjetiva pelo jogador, inserido em um contexto de tempo e de sociedade. Como artefatos processuais, os jogos se caracterizam pelo uso de técnicas de processabilidade, programação, uso de algoritmos e automação criadas pelos desenvolvedores de jogos. É através da síntese entre a processualidade e a materialidade que o jogador (re)produz e absorve valores políticos, econômicos, culturais, sociais e estéticos.

Se antes os jogos digitais eram relegados apenas à sua característica imatura, infantil e lúdica, hoje é inegável que eles se apresentam como uma produção madura, e que se insere como um dos protagonistas do paradigma da virada digital. Em grande medida, os jogos ainda são produzidos para o público adulto masculino, e principalmente após a década de 2010, com títulos como *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011) e *Grand Theft Auto: V* (2013), passaram a vender milhões de cópias arrecadando receitas bilionárias para as editoras responsáveis por essas produções (CLEMENT, 2022; LYNCH, 2013). Da mesma forma, o orçamento gasto na produção desses títulos também passou a alcançar cifras na casa das centenas de milhões de dólares. E, ao contrário do que sempre ocorreu na indústria cultural, é nesse momento em que a indústria de jogos passa a ser a maior representante do mercado cultural de entretenimento digital, superando a indústria musical, do cinema e do esporte combinadas (WITKOWSKI, 2020).

Considerando a emergência dos jogos como produtos culturais e econômicos, parece lógica a aproximação destes como objetos de estudo por acadêmicos vinculados à pesquisa da cultura digital que buscam compreender os impactos dos jogos na sociedade digitalizada da pós-modernidade. Nessa sociedade, que cada vez amplia as fronteiras entre os diversos circuitos de produção e recepção de significados apropriados pelos públicos consumidores, os jogos se inserem no próprio debate dentro da cultura digital e da cultura de jogos, e criam, no processo, novos circuitos para a cultura de consumo de narrativas históricas. Os historiadores preocupados com a emergência da cultura digital e da cultura dos jogos devem propor novas epistemologias para pensar a cultura digital para além dos bancos de dados ou catalogadores de

fontes. Esses historiadores, preocupados com a consolidação de uma História Digital devem considerar a cultura digital como um grande circuito produtor de significados que pode produzir, circular, e se apropriar de diversos formatos, como as diversas redes sociais e mídias digitais, como o Facebook, Instagram, Reddit, Youtube, *Streamings*, *Podcasts*, e no nosso caso, os jogos.

Assumindo uma postura de compreender os mais diversificados circuitos de produção, distribuição, circulação e recepção da cultura histórica, a História Pública se apresenta com a preocupação inicial de pensar as narrativas históricas fora de ambientes e formatos tradicionalmente escolares e acadêmicos. Essa preocupação sempre foi, em alguma medida, empreendida pelos historiadores, no entanto, passa a ganhar mais relevância a partir do surgimento da História Pública como uma proposta centralizada na década de 1970. Publicada como um chamado em defesa da categoria acadêmica que enfrentava uma crise de empregos para os alunos dos programas de pós-graduação em História, Robert Kelley (1978, p. 16 – 28) propõe que os historiadores deveriam ocupar cargos governamentais, em empresas privadas, nas mídias e em qualquer lugar onde se fizesse necessário o trabalho do manuseio de fontes ou o de oferecer consultorias onde a experiência se fizesse necessária. A partir dessa proposta inicial, e paralelo à virada digital, as mídias digitais, os jogos e os públicos consumidores se tornam um objeto da História Pública, pois servem tanto como fonte e como representação, e como narrativa histórica, têm potencial de tensionar o debate entre os diversos públicos jogadores. Da mesma forma, os jogos ainda são um problema historiográfico que requer considerável atenção dos estudiosos da cultura digital e da economia política.

A própria História dos jogos já é um tema que se tornou objeto de estudo para a História Pública, ao considerarmos o trabalho de Jeremiah McGall (2018, p. 405 - 411), que evidencia como os jogos de gerenciamento como *Civilization*, *Total War* e *Crusader Kings II* oferecem ao jogador simular ou acessar o passado em jogos em modelos de desenvolvimento civilizacional, já que, ao contrário dos jogos baseados em fantasias, os jogos históricos necessitam de algum compromisso com a pesquisa histórica de fontes primárias, ou então pela consultoria com historiadores, museus e instituições históricas.

Aos historiadores que analisam os jogos como produtos da Indústria Cultural, é preciso inicialmente observá-los de forma crítica, como um produto criado na esteira do desenvolvimento de processos econômicos e políticos. Jogos de gerenciamento como *Civilization*, *Total War*, *Crusader Kings II*, *Age of Empires*, são jogos que tem como claro objetivo primário o lucro, mas carregam dentro de seus códigos linguísticos marcas de seu contexto de produção, que são baseadas essencialmente em modelos de desenvolvimento

civilizatório colonialista. É preciso compreender os contextos que permeiam as grandes editoras responsáveis pela produção e desenvolvimento de jogos, que produzem sua própria narrativa ao passo que promovem perspectivas únicas, versões anacrônicas, anedóticas, ficcionais, romantizadas e contrafactuais de História.

No turbilhão desse processo, é possível centralizarmos a posição da comunidade de jogadores que, mediados pela narrativa histórica dos jogos, criam e (re)produzem significados dentro da cultura digital. Nick Webber (2016, p. 2 - 4), por exemplo, afirma que é difícil encontrar um público mais ávido por História do que os jogadores e também reconhece nos jogos sua característica contrafactual de História. Webber afirma ainda que a História também pode partir dos públicos de jogadores, que se relacionam com os jogos e suas narrativas e discursos históricos. Para ele, a abordagem dos historiadores diante desses jogos deveria ser a de compreendê-los como forma de mediar pedagogicamente essas narrativas para a construção de uma disciplina histórica sólida e engajada com o público de jogadores. Esse público, chamado de comunidade, oferece olhares à prática da História sobre a própria sociabilidade humana diante de dinâmicas políticas, sociais e culturais de grupos inseridos na cultura de comunidades digitais.

Os jogos são um dos diversos circuitos por onde sociedade experimenta e empreende narrativas sobre o passado. O trabalho de Roy Rosenzweig (1999) por exemplo, demonstra que a sociedade tem diversos interesses comuns, e dentre esses interesses comuns todos compartilham o interesse por histórias, que se fazem presente por meio de coleções, jogos, filmes, séries, álbuns, museus ou mesmo a memória familiar pela oralidade. É papel dos historiadores ocuparem essas discussões confrontando e promovendo diferentes e plurais perspectivas, fornecendo contextos, comparações ou explicações que contribuam para o enriquecimento da cultura e do debate por questões históricas. Nesse sentido, é preciso que os historiadores públicos se atentem ainda mais à questão da cultura digital e ao estudo dos jogos.

No Brasil, a História Pública já assume a postura de aproximação dos jogos como objeto de estudo, pois percebem essa distinta mídia como essencial para que pessoas de variados contextos se apropriem das narrativas históricas representadas ou simuladas nos jogos. Os jogos fazem usos do passado para estruturar suas narrativas e enredos, gerando no público consumidor percepções sobre a História, seja pelo intermédio dos jogos, da internet, ou então pelas editoras por trás dessas produções. Para Helyom Telles (2016. p.5), os jogos se tornam um objeto atrativo para os acadêmicos, que têm como preocupação a difusão do conhecimento para audiências variadas que não sejam tão somente os públicos voltados aos ambientes escolares e acadêmicos.

Serge Noiret (2015), por outro lado, propõe a vinculação da História Pública junto da virada digital onde, a partir de uma releitura do conceito de lugar de memória de Pierre Nora, afirma que as mídias digitais também são responsáveis por catalisar a memória, contribuindo para que os historiadores públicos possam assumir papéis de mediação e articulação, interpretando, dialogando, ou então confrontando as mídias, assim como o fazem com qualquer outro documento. As mídias, como documentos, não são isentas de posicionamentos, e a História digital se propõe a assumir os desafios e possibilidades ao promover uma pluralidade de conceitos históricos por meio da memória vetorizada pelas redes. Esse processo é descrito pelo autor como “glocal”, já que cria espaços de circulação e interação de memória pela cultura digital a nível local e global (NOIRET, 2015. p. 37 – 43).

Como lugar de memória digital os jogos e as mídias digitais ainda se apresentam como uma espécie de musealização da memória, onde a cultura histórica se apresenta de várias formas, seja na coleção de itens, ou então na forma de produtos culturais, como a literatura e no nosso caso, as mídias digitais e especialmente os jogos. A emergência midiática e tecnológica garantiu não só uma facilidade de memória, nos fazendo repensar as atuais dinâmicas de temporalidade pela memória, mas também sua relação mercadológica. Andreas Huyssen (2000) reconhece nas mídias um processo de fetichização do passado, que não estaria só imbricado com a mercantilização da arte e da cultura, mas sim com um amplo processo de paradigma temporal que é causado pela, cada vez mais dependente, interação da vida humana com a tecnologia e desenvolvimento científico. Essas mudanças cada vez mais constantes de tecnologia, de mídias, de padrões de consumo, trabalho e mobilidade global, e são, por consequência, responsáveis por gerar ansiedade sobre o futuro vindouro. Como resposta, nos voltamos inconscientemente para um passado afetivo, devido à falta de uma perspectiva de futuro que é condicionada, sobretudo, pelas memórias traumáticas do século XX. Nesse sentido, os jogos agem como uma espécie de “musealização do passado” no presente, criando formas de experiência dentro do processo de engajamento com a cultura histórica pelo processo memorialista.

Os jogos e as mídias digitais se tornam hoje outro circuito de engajamento com a cultura histórica, já que, não somente são capazes de promover narrativas objetivas e subjetivas em formato audiovisual, como são capazes de espacializar ao jogador diversas temporalidades pela interatividade, oferecendo aos públicos um imaginário sobre o passado de maneira representada ou simulada. Para Telles (2016), os jogos são capazes de oferecer uma interação profunda entre elementos linguísticos variados, que se tornam propícios para a atuação dos historiadores. Considerando ainda que os jogos possuem amplas comunidades de jogadores, oferecendo ainda

uma vasta circularidade de informações veiculadas por videopromoções dos jogos, como os *teasers, trailers e gameplays*¹, pela imprensa de jogos e até grandes comunidades de jogadores em grupos de redes sociais que promovem discussões sobre um determinado jogo. Os jogos possuem até mesmo uma ampla cobertura jornalística, que se faz presente ao estabelecer críticas aos jogos enquanto produções artístico-culturais. Apesar do seu já muito evidenciado caráter pedagógico, a circulação cultural das narrativas históricas dos jogos carrega o potencial de criar noções anacrônicas, episódicas, pitorescas, caricatas ou até mesmo premissas erradas sobre a História, mas que mesmo assim, ainda são capazes de oferecer discussões relevantes se tensionadas pela atuação de historiadores em uma postura de problematização e engajamento com o debate público.

Ainda que a interação e a jogabilidade seja parte essencial daquilo que constitui a linguagem dos jogos, outro elemento-chave para compreendê-los é feito através da narrativa, que é desenvolvida a partir de um maquinário simbólico que pode conservar, deturpar ou atualizar a memória coletiva sobre grupos sociais e ideários políticos. Esse processo é demonstrado por Hezrom Lima (2019) no estudo de caso do jogo *Valiant Hearts: The Great War* (2018), que demonstra como as representações sobre a frente Oriental da Primeira Guerra Mundial comunicam esse contexto a partir de seus códigos linguísticos, como as trincheiras enlameadas, a metralhadora, o arame farpado e o gás mostarda. O jogo ainda conta com um acervo real de fotografias e cartas do período do conflito como fontes primárias que contextualizam o processo histórico aos jogadores. Lima (2019) afirma ainda que as narrativas contidas nos jogos chegaram a um ponto tão massivo, que agem como uma versão legítima da História, chegando até a substituir o conhecimento historiográfico sobre o passado. Por esse motivo, a História Pública deve compreender o fenômeno cultural e econômico dos jogos como parte da própria cultura histórica dentro da cultura digital.

Se a História dedicou tanto tempo a compreender os circuitos culturais de produção, circulação, apropriação e recepção dos significados, seus produtores e seus consumidores, é preciso também compreender essas mídias e o seu potencial como produtora de narrativas históricas, a partir de suas próprias intencionalidades, perspectivas, anacronismos e vieses que são ideologizados por valores políticos, econômicos, culturais e artísticos nos quais as empresas se inserem. No centro dessa mídia, o leitor seria o jogador em seu próprio contexto subjetivo de apropriação, que se apropria da narrativa histórica do jogo numa espécie de “leitura interativa

¹ Nota: teasers, trailers e gameplays são materiais promocionais de divulgação pública dos jogos, o primeiro é usado para provocar a opinião pública, o segundo é usado como anúncio oficial e o terceiro são apresentações da mecânica, jogabilidade ou mesmo narrativa do jogo.

simulada” pelo ato de jogar. Essa narrativa é inserida pelo processo de intencionalidade inconsciente da produtora do jogo, que deixa assinaturas históricas do seu tempo de produção em suas obras.

O desafio em pesquisar jogos é, antes de tudo, o de dar ordem narrativa a processos digitais que não se baseiam na ordem de narrativas padrões de começo, meio e fim, já que a processuabilidade, encontrada nos jogos e na cultura digital, é definida em sua premissa pela sua automação, seus bancos de dados e algoritmização que captam a experiência individual, considerando ainda os limites processuais estabelecidos pelo *software* e também o uso de cada jogador inserido em um contexto muito subjetivo no ato de jogar. Esse desafio de dar ordem a problemas subjetivos compete ao próprio ofício do historiador e sua habilidade de criar uma narrativa a fenômenos históricos particulares a partir da sua visão teórico-metodológica sobre os processos históricos.

1.3 Jogos e historiografia

Dentro da historiografia, é notável que os jogos já foram tema de observação desde Johan Huizinga e o *Homo Ludens* (1938), que oferece um estudo abrangente sobre o fenômeno cultural dos jogos. Para ele, o jogo é, inicialmente, tudo aquilo que, por essência, não é material, mas aquilo que se baseia na competição, nas regras, na diversão, no desafio e no prêmio. O autor afirma ainda que os jogos precedem até mesmo a própria cultura, podendo ser encontrado na natureza devido ao seu aspecto linguístico. Para o autor, tomando como exemplo os filhotes de cachorro, é possível perceber que existe um senso de brincadeira com regras e linguagens internas, características de uma categoria muito específica de jogo. É claro para nós que o autor não se refere aos jogos digitalizados que surgem na segunda metade do século XX, mas sim dos jogos em uma noção antropológica, referindo-se ao ser humano naturalmente, como uma espécie que, assim como é aquela que fabrica, o *Homo faber*, também é aquela que joga, o *Homo ludens*. Os jogos enquanto produto da cultura digital serão estudados pelas humanidades somente a partir do final da década de 1990.

Outro intelectual que dedicou esforço à pesquisa dos jogos enquanto temática de análise foi Roger Caillois (1958). Ao contrário de Huizinga, Caillois inicia sua tese separando os jogos como constituídos de uma infinidade de tipos e formatos, sendo jogos de sociedade, jogos de destreza, de azar, de ar livre, de paciência, de construção e tantos outros inúmeros, mas ainda sem mencionar os jogos eletrônicos. Muito embora seja nesse período que se dá o desenvolvimento dos primeiros jogos, que, ainda durante a década de 1950, estavam em um caráter embrionário e estavam ligados a projetos criados por acadêmicos em centros

universitários e laboratórios de pesquisa nas áreas da computação e restringidos à computadores que ocupavam salas inteiras, como o antigo computador EDSAC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*), que já em 1952 rodava o jogo “OXO”, uma espécie de jogo da velha no qual o jogador enfrentava a própria máquina.

É certo que Huizinga e Caillois falam dos jogos em uma perspectiva muito generalista e eurocêntrica, considerando somente a cultura dos jogos dentro da sua historicidade, e a história dos jogos enquanto um fenômeno associado à cultura digital estaria ao menos a três décadas de se desenvolver. No entanto, é possível associar muito do que os autores escreveram com os jogos digitais, seus desafios, prêmios, regras, rituais, linguagem, classificações e categorizações dos tipos de jogos. Possivelmente, tanto Huizinga como Caillois não imaginariam suas pesquisas sendo usadas como base para o estudo de jogos digitais, e apesar das suas teorias de jogos já serem terem sido superadas por um olhar decolonial, em muito elas contribuem para a compreensão acerca da historiografia e da historicidade do estudo dos jogos.

Tanto Johan Huizinga como Roger Caillois fazem uma distinção eurocêntrica sobre os tipos de jogos a partir de uma oposição entre jogos de civilização e jogos primitivos. Esse tipo de distinção social entre uma alta e uma baixa cultura, que se estratifica entre o civilizado e o primitivo, entre o sagrado e o profano, é instituída quando o jogador se expressa de forma consciente ou inconsciente pelo ato de jogar. Se o jogo for jogado de forma consciente, ele é um elemento elevado da alta cultura e da civilização. Quando não o é, é um elemento primitivo e profano, relegado aos povos bárbaros e não civilizados, aos animais e à natureza. Essas teorias, formuladas a partir de um modelo de cosmovisão eurocêntrica, desconsideram os jogos que não estejam associados uma condição de jogo voluntário, e se centralizam justamente na opção do escapismo e do privilégio social do ócio e do lazer.

Assim como a indústria do cinema, da música e dos quadrinhos, o atual formato e historicidade dos jogos se constitui como uma linguagem já amadurecida, que é capaz tanto de carregar representações visuais que tornam o jogo mais atraente aos jogadores, como também é capaz de abordar temas complexos em seu discurso, com questões éticas e morais, políticas e ou então na forma de representatividade étnico-social. A representação desses discursos é significada dentro de uma lógica de produção, circulação e recepção do jogo enquanto obra, que media os discursos a partir de processos históricos representados junto dos jogadores.

Responsável por abrir o campo dos estudos de jogos para os acadêmicos das humanidades ainda em 2001, Aspen Aarseth (2001) é reconhecido como o idealizador do periódico internacional de pesquisas de jogos multidisciplinar, o *Games Studies*, e que se apresentou como um incentivo ainda maior para que historiadores passassem a considerar a

cultura digital e os jogos como objeto de estudo. Da mesma forma, é Aspen Aarseth (1997, p. 1 – 3) quem chama atenção para a distinta linguagem que a cultura digital, sobretudo os jogos, passariam a utilizar em seu eixo narrativo. Essa linguagem foi chamada por ele de Literatura Ergódica. É preciso destacar, no entanto, que o *Game Studies* não foi a única revista dedicada a estudar o fenômeno dos jogos digitais.²

Para Aspen Aarseth (1997), ao contrário dos textos comuns em que o leitor consome o texto de maneira involuntária virando páginas, ou guiando os olhos através das linhas e parágrafos, a literatura ergódica se baseia num esforço voluntário para ler e interpretar o texto priorizando não a interpretação como destino final da leitura, mas sim como ponto de partida para que leitor — no nosso caso, o jogador — produza significados pela interação, que se apresenta pelo *software* e seus elementos-chave, como a processabilidade, a automação e os algoritmos. Cabe ao leitor-jogador escolher o caminho pelo qual a leitura percorrerá pelo ato de jogar, que é definido de maneira extremamente particular de acordo com cada tipo de jogador e os contextos subjetivos onde ele se insere, e que vão determinar o perfil de cada jogador. A diferença da literatura ergódica para o hipertexto se dá na organização mecânica do texto de antemão, cabendo ao leitor apenas a leitura com o fim de interpretação.

Esse tipo de abordagem epistemológica, conhecida como narratologia, se limita apenas a jogos que, como os casos que serão apresentados a seguir, apresentam uma linguagem narrativa estruturada a partir da representação histórica, e desconsidera jogos que, como Tetris, não possuem uma linguagem narrativística estruturada. Tetris, no entanto, é compreendido pela corrente da ludologia, que compreende como parte da linguagem estrutural dos jogos a interatividade em seus elementos técnicos que determinam a experiência de jogar, como a mecânica, a jogabilidade, as regras, os troféus e penalidades. Para fins de orientação, consideramos que o debate entre narratologistas e ludologistas possui um elemento dicotômico para esse trabalho, pela proposição de jogos que serão analisados nos capítulos seguintes e sua linguagem dentro da historicidade dos jogos. Da mesma forma, consideramos que o debate entre narratologistas e ludologistas, tem pouca relevância para a disciplina da História, que pode se apropriar de ambos os ferramentais como fonte de leitura e compreensão sobre o particular-universal sobre o tempo de produção dos jogos e dos grupos de jogadores.

Para compreender os caminhos epistemológicos tomados pela historiografia brasileira até aqui, investigamos quais os caminhos epistemológicos tomados pela pesquisa nacional nos níveis de mestrado e doutorado para investigar o fenômeno dos jogos. Essas pesquisas serão

² Citamos como parte do esforço na pesquisa do estudo dos jogos a *Digital Games Research Association* (DIGRA) que desde 2003 incentiva a pesquisa do estudo de jogos tanto a nível internacional e nacional.

apresentadas e discutidas no capítulo a seguir. Optamos por escolher apenas pesquisas que fossem relacionadas aos jogos eletrônicos junto a programas de História, atentamos, no entanto, que há uma grande difusão de pesquisas das áreas das Letras e Teorias Literárias. Como resultado da pesquisa, também formulamos uma tabela e um gráfico que didatiza os caminhos historiográficos percorridos pelos historiadores brasileiros até aqui.

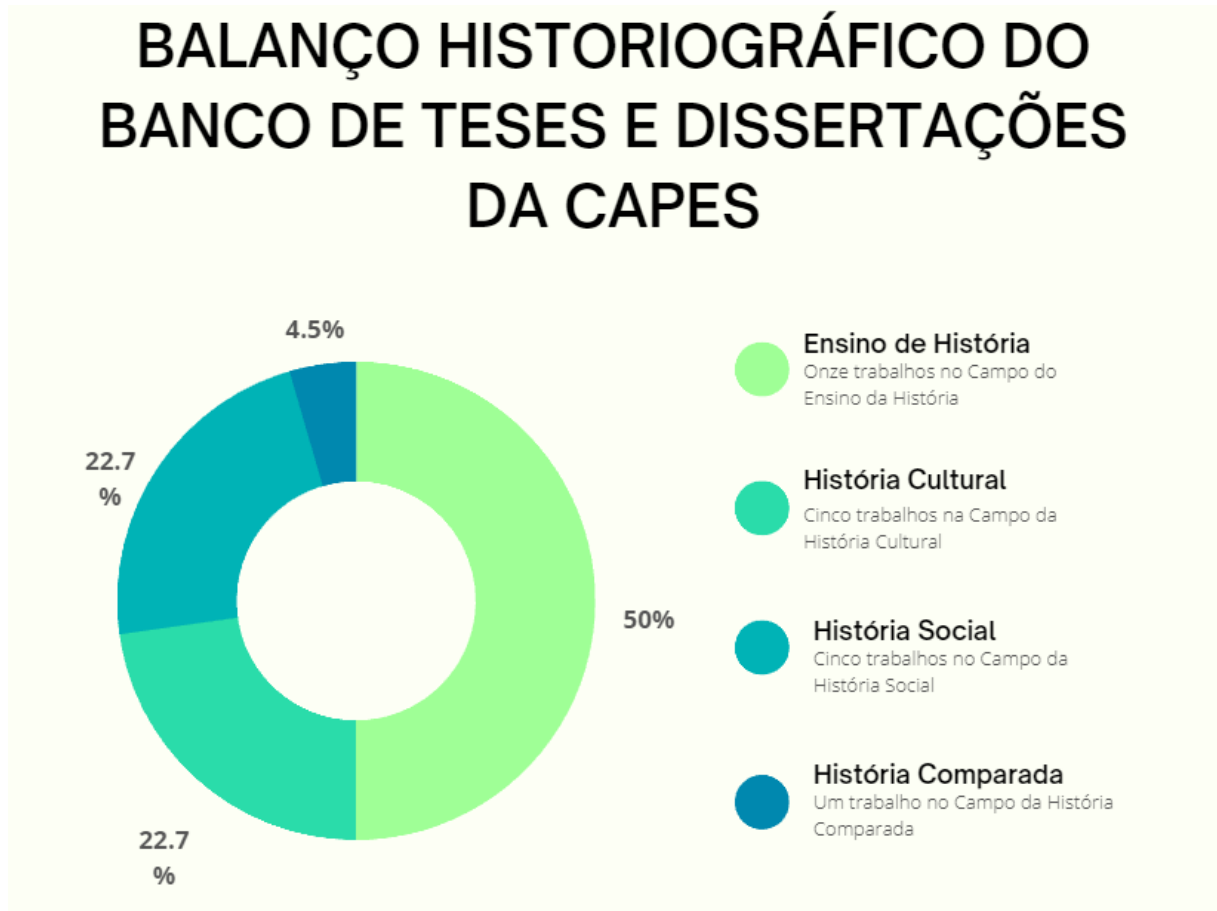
Pesquisa Banco de Teses e Dissertações Capes:									
Descritores: “Videogames; videogames; vídeo-games; vídeo-games; games; jogos digitais; jogos eletrônicos”.									
Grande área: Ciências Humanas > História; História Antiga e Medieval, História do Brasil e História Regional do Brasil									
Nº	Autor	Título	Ano	Base	Mestrado Doutorado	Área	Instituição	Aplicação	Nível
1	Christiano Britto Monteiro dos Santos	<i>Medal of Honor</i> e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial	2009	Catálogo Capes	Mestrado	História Cultural	Universidade Federal Fluminense	Alunos e Professores	Acadêmico
2	Christiano Britto Monteiro dos Santos	<i>Medal of Honor</i> e <i>Call of Duty</i> : uma comparação entre missões do videogame e eventos históricos	2016	Catálogo Capes	Doutorado	História Comparada	Universidade Federal do Rio de Janeiro	Alunos e Professores	Acadêmico
3	Cássio Remus de Paula	Videogames e ficção científica: representações do futuro caótico nas séries Half-Life e Metal Gear	2016	Banco de Teses Capes	Mestrado	História Cultural	Universidade Estadual de Ponta Grossa	Alunos e Professores	Acadêmico
4	Marco de Almeida Fornaciari	A guerra em jogo: A Segunda Guerra Mundial em <i>Call of Duty</i> , 2003-2008	2016	Catálogo Capes	Mestrado	História Cultural	Universidade Federal Fluminense	Alunos e Professores	Acadêmico
5	Robson Scarassati Bello	O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em <i>Assassin's Creed</i> (2007-2015)	2016	Catálogo Capes	Mestrado	História Social	Universidade de São Paulo	Alunos e Professores	Acadêmico
6	Artur Duarte Peixoto	Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais na temática da Revolução Francesa	2016	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade do Rio Grande do Sul	Alunos e Professores	Escolar

7	Rafael Reinaldo Freitas	Aprendizagem histórica de jovens estudantes no envolvimento com o jogo eletrônico: Um estudo da relação intersubjetiva entre consciência histórica e cultura histórica	2017	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade Federal de Mato Grosso	Alunos e Professores	Acadêmico
8	Hugo Albuquerque de Moraes	A didática da História nos videogames: “God of War” e suas dimensões frente à cultura histórica	2017	Banco de Teses Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade Federal de Goiás	Alunos e Professores	Acadêmico
9	Helyom Viana Telles	Empatia histórica e jogos digitais: uma proposta para o ensino de História	2018	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade do Estado da Bahia	Alunos e Professores	Escolar
10	Ângelo Tiago Preto	Games na Sala de Aula: Formação Discente e Docente	2018	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade Federal de Santa Maria	Alunos e Professores	Escolar
11	Karen Keslen Kremes	Cultura Geek e Tecnologia: reflexões sobre os híbridos de videogame e cinema interativo	2018	Catálogo Capes	Mestrado	História Cultural	Universidade Estadual de Ponta Grossa	Alunos e Professores	Acadêmico
12	Lucas Borges Ramalho	Jogos digitais como material didático no ensino de história: análise da produção acadêmica	2019	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade Federal de São Paulo	Alunos e Professores	Escolar
13	Rafael de Moura Pernas	“Ser” ser humano: projetando o futuro em relação ao humano-máquina nas narrativas dos jogos Call of Duty: Black Ops III, Soma e The Talos Prince	2019	Catálogo Capes	Mestrado	História Social	Universidade Federal de Pelotas	Alunos e Professores	Acadêmico

14	Diogo Trindade Alves de Carvalho	Pensamento geo-político anglo-saxão: oposição entre os poderes navais e continentais no mundo dos games (2010-2015)	2019	Catálogo Capes	Doutorado	História Social	Universidade Federal da Bahia	Alunos e Professores	Acadêmico
15	Mariano de Azevedo Junior	Jogos digitais, simulação e representação do passado: jogar Bioshock (2007) como um exercício de investigação histórica	2020	Catálogo Capes	Doutorado	História Social	Universidade Federal de Uberlândia	Alunos e Professores	Acadêmico
16	João Victor Rosa	Vídeogames e Ensino de História: Aspectos práticos no uso didático	2020	Catálogo Capes	Mestrado	História Social	Universidade de São Paulo	Alunos e Professores	Escolar
17	Ruggiero Moreira	A guerra e a construção dos inimigos do ocidente nas franquias de jogos digitais: Battlefield, Call of Duty e Medal of Honor (2007 – 2012)	2020	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade de Passo Fundo	Alunos e Professores	Acadêmico
18	João Victor Romito	Para um novo tipo de fonte: Uma análise dos Games Metal Gear, Metal Gear 2 Solid Snake e Metal Gear Solid	2020	Catálogo Capes	Mestrado	História Cultural	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo	Alunos e Professores	Acadêmico
19	Cleverson José Catore da Silva	Como abordar a temática do comunismo nas aulas de história: uma proposta metodológica a partir dos games	2020	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade Estadual do Paraná	Professores	Escolar
20	Paulo Henrique Penna de Oliveira	GAMES NO ENSINO DE HISTÓRIA: Possibilidades para a utilização dos jogos digitais de temática histórica na educação básica	2020	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade Federal de Pernambuco	Alunos e Professores	Escolar

21	Jose Ricardo Costa Miranda	Jogos digitais no ensino de História: uma experiência na educação básica em Mato Grosso	2020	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade Federal do Mato Grosso	Alunos e Professores	Escolar
22	George Ramon Dimbarre	Jogos eletrônicos e conceitos históricos: uma investigação a partir do Minecraft	2021	Catálogo Capes	Mestrado	Ensino de História	Universidade Estadual de Ponta Grossa	Alunos e Professores	Escolar

Imagem 1: Balanço historiográfico sobre o estudo dos jogos na área da História



Fonte: Gráfico elaborado pelo autor, 2023.

De maneira geral, os trabalhos encontrados até aqui se sustentam por vários campos da História, como o Ensino da História, a História Cultural, a História Social, e a História Comparada, e contam com aproximações da História Digital, da História Visual, da Didática e das teorias da História e da Literatura. Da mesma forma, apesar de considerarem suas interseções multidisciplinares, os trabalhos encontrados evidenciam ausência de propostas epistemológicas que se estruturam pelos campos da História Política e da História Econômica. Dentro do banco de dados analisado, é possível perceber que há um número cada vez maior de pesquisadores com o interesse no estudo dos jogos, que compreendem o fenômeno em suas interseções com a cultura, com a política, e com a economia, e que reconhecem os jogos como mídia em seus aspectos técnicos de produção técnica e artística. É claro que as dissertações não refletem o total cenário de pesquisa dos jogos, nem tão pouco é objetivo dessa pesquisa o fazê-lo, mas é ao propor esse panorama geral que podemos observar quais os encaminhamentos epistemológicos propostos até aqui e como se dá a progressão de pesquisas sobre jogos nos programas de pós-graduação em território nacional.

Partindo dessa premissa, apresentamos o trabalho que abre o campo de estudo de jogos nos programas de pós-graduação a nível nacional. O trabalho merece considerável discussão não só pela qualidade e pioneirismo do trabalho, mas por já apresentar alguns parâmetros que, até o tempo de produção deste trabalho, mantêm-se como consensos em outras pesquisas com a mesma preocupação temática. Voltada à área da História Cultural, a dissertação escrita por Christiano Britto Monteiro dos Santos (2009) teve como objetivo entender como se dá a construção de narrativas históricas dentro da produção do jogo *Medal of Honor* (2001). Essas narrativas são oficializadas por uma visão ufanista e heroica dos veteranos estadunidenses pela memória coletiva, já que essas obras são produzidas e promovidas na esteira do sucesso e influência das obras de cinema e de televisão de sucesso, como o filme *Saving Private Ryan* (1998) e *Band of Brothers* (2001) (SANTOS, 2009). Santos continuou a pesquisar a temática dos jogos em sua tese de doutoramento pelas vias da História Comparada a partir da famosa franquia de jogos *Call of Duty*. A franquia é mundialmente conhecida como um jogo do tipo *blockbuster* que vende milhões de cópias ao ano e é conhecida por representar conflitos reais imaginar conflitos por vias contrafactuais de História.

Inicialmente, a pesquisa de Santos já nos traz alguns parâmetros que se tornaram consenso dentro dos estudos sobre jogos no Brasil. O primeiro é: os jogos são considerados como artefatos processuais e materiais. Sua linguagem processual é complexa e se articula entre a liberdade e a limitação das regras pela programação dos jogos junto ao ato de jogar. Como artefatos materiais, os jogos se inserem em uma lógica de cultura, economia e política. O segundo parâmetro: a capacidade dos jogos de serem considerados como fonte histórica dentro do seu tempo de produção. O momento analisado por Santos, o final dos anos 1990 e começo dos anos 2000, configura um momento histórico onde as relações dos jogos com o complexo militar-industrial dos Estados Unidos passam se apresentar de maneira patente ao transformar a guerra em entretenimento cotidiano, assim como já havia sido feito na literatura, no cinema e na TV anteriormente. No centro desse movimento, o esforço é empreendido pelas produtoras, estúdios, cineastas e editoras de jogos junto do complexo militar-industrial estadunidense, demonstrando como os jogos também possuem caráter político-ideológico enquanto uma mídia produzida nos Estados Unidos que será consumida em um mercado global. Um exemplo desse processo seria a série de jogos *America's Army*, lançado em 2002 e que serviu durante vinte anos como ferramenta de recrutamento e como material ideológico para moldar a opinião pública sobre o exército dos Estados Unidos. Esse caso demonstra ainda a relação intrínseca entre o governo dos Estados Unidos e a indústria de jogos, e que de maneira histórica consideramos presente desde a sua formação.

Tanto os trabalhos de Marco Almeida Fornaciari (2016) como Cássio Remus de Paula (2016) se enveredam pelo campo da História Cultural. Assim como Santos (2009), Fornaciari (2016) compreende os jogos como parte de um processo colaborativo entre o complexo militar-industrial estadunidense e as editoras de jogos. Seu trabalho chama atenção para a categorização de jogos com temáticas históricas potencializadas a partir de narrativas sobre o passado ou então sobre o momento histórico em que se inserem enquanto documento. Esses jogos são chamados por ele de “jogos históricos”. Fornaciari (2009) afirma ainda que existem jogos que intercalam a História e a memória, possibilitando a participação de historiadores e professores visando produzir a sensação de verossimilhança e legitimidade devido às suas aproximações com a academia. Fornaciari é bem claro ao afirmar que esse não é o caso da franquia *Call of Duty*, que se distancia cada vez mais dos historiadores na produção dos seus jogos, produzidos através de uma narrativa romantizada e de homenagem à guerra e aos soldados, e esses, por sua vez, são sempre retratados como heroicos e nobres, sem abordar uma crítica profunda sobre o papel desses indivíduos em conflitos reais.

Ainda no campo da História Cultural, encontramos o trabalho de Cássio Remus de Paula (2016), que trata os gêneros narrativos das literaturas distópicas e antiutópicas como *Fahrenheit 451* (1953), *Admirável Mundo Novo* (1932), *Eu, Robô* (1950) e *1984* (1949), e junto do filme *Matrix* (1999) e suas aproximações com os jogos a partir da teoria literária e da História Visual. Essas aproximações literárias serviram de base para os desenvolvedores dos jogos *Half-Life* e *Metal Gear* criar uma estética única, que ainda se conflui com as problemáticas do seu tempo de produção vindas da ficção científica.

A dissertação da pesquisadora Karen Keslen Kremes (2018) compreende os jogos de maneira híbrida a partir da sua aproximação junto do cinema. Apesar do trabalho ter como centralidade a cultura *geek* e *nerd*, Karen também envereda seu trabalho pelas vias dos estudos de jogos pensando a própria linguagem narrativa e suas influências do Cinema. Usando o jogo *Quantum Break* (2016), Kremes demonstra que um jogo é resultado da mescla cultural direta dos novos meios de comunicação, que se apropriam de narrativas híbridas para inovar em seus processos de produção, dada a competitividade dos jogos dentro do seu próprio mercado de públicos consumidores. A autora também defende que analisar a cultura de mídias contemporâneas e seus paralelos caminham para a análise cultural de como os indivíduos – e grupos, no caso dos jogadores – se relacionam no mundo hipermoderno. Reconhecemos na pesquisa de Kremes (2018) a emergência de uma proposição para os estudos antropológicos das comunidades de jogadores, conhecidos como *gamers*.

Ainda no campo da História Cultural, o trabalho de João Victor Romito (2020) considera os jogos como dotados de narrativas próprias, constituídas através de outras linguagens, como os quadrinhos, o cinema, a televisão e a literatura, e que se solidificam como um novo tipo de fonte relevante para a historiografia. O trabalho se propõe a estudar como os jogos como *Metal Gear* (1987) e *Metal Gear 2: Solid Snake* (1989) podem ser considerados uma fonte histórica sobre um período em que a polarização, causada pelas tensões da Guerra Fria, terminam e os Estados Unidos assumem o papel na hegemonia global. O trabalho também contextualiza a emergência das mecânicas e propostas e jogabilidade do jogo como fruto da aura de espionagem, que coloca o Estados Unidos no papel autoatribuído de vigilante do mundo após o término da Guerra Fria. O jogo também representa como os super soldados podem se considerados parte do imaginário da engenharia genética e os limites da alteração de DNA que invadiam a cultura no final da década de 1990.

Pelos encaminhamentos teóricos da História Social, foram encontrados ao todo cinco trabalhos voltados aos estudos de jogos no banco de dissertações e teses da CAPES. Robson Scarassati Bello (2016) dedicou sua atenção a outra conhecida franquia que se imbuí de representações sobre o passado em suas estéticas narrativas, espaciais e temporais e conta com uma ampla base de públicos consumidores. A dissertação de Bello é de longe um dos trabalhos que mais tenta abranger a multidisciplinaridade temática ao se tratar dos estudos de jogos. Sua pesquisa trabalha tanto as narrativas internas da consagrada franquia *Assassin's Creed*, seus discursos históricos, as representações históricas e identitárias, como aborda a questão do espaço lúdico narrativo, em que considera o mundo simulado como um “playground histórico” (BELLO, 2016). Tendo como recorte as obras lançadas de 2007 a 2015, Bello aborda ainda questões como a mecânica dos jogos, ou seja, a jogabilidade a partir da interação no mundo simulado ou representado com as cidades urbanizadas, a fronteira entre e a natureza selvagem, a vida privada e o espaço marítimo. Todas essas representações, por meio da simulação ou representação, são centralizadas pela linguagem processual na relação entre a liberdade ou limites na produção do jogo com a psicologia ou cultura do jogar, que é subjetiva para cada jogador. Bello reconhece que existe uma cultura de jogos pouco explorada e com grande potencial para a academia, devido à potencialidade de oferecer visões de mundo ideologizadas em seus processos de produção, capazes de criar ou reforçar estereótipos, posições sociais, culturais e econômicas. Por esse motivo, ele os reconhece como uma fonte privilegiada de pesquisa para as ciências humanas compreender o mundo. Para ele, os jogos usam as abordagens da História dos Eventos e que, apesar de se apropriar de elementos da própria História, a autenticidade é deixada de lado em detrimento da diversão e do entretenimento – e

também para fazer valer narrativas, de maneira intencional ou não. Essa abordagem pelas vias de uma suposta História Oficial, como o Mito da Fundação da República dos Estados Unidos, é usada com pretensão de neutralidade pela *Ubisoft*, empresa produtora dos jogos analisados por Bello e que tem sua sede na França. Motivo pelo qual neutraliza seu discurso a partir do Mito Fundador do Estado Nacional

Com os trabalhos de Rafael de Moura Pernas (2019) e Diogo Alves Trindade de Carvalho (2019), o ano de 2019 marca o momento em que novos pesquisadores passaram a considerar os estudos de jogos como proposta. A dissertação de Pernas (2019) tem como proposta analisar as relações entre os conceitos de “humano” e “máquina”, as projeções de um futuro imaginado e as suas relações de passado-presente na narrativa dos jogos *Call of Duty: Black Ops III* (2015), *Soma* (2015) e *The Talos Principle* (2014). A pesquisa ainda demonstra que os jogos têm como proposta oferecer reflexões históricas das formas mais variadas, diferente dos formatos tradicionais, como livros, cinema e outras linguagens. Pernas também afirma que existe uma interação dos jogos com outras mídias, computadores, *consoles*, smartphones e outros portáteis, pois todos esses servem como plataformas para jogar. A tese de Diogo Trindade de Carvalho (2019) analisa as representações do poder geopolítico do mundo anglo-saxão a partir dos *games* *Victoria II* (2010), *Colonial Conquest* (2015), *Supreme Ruler: Ultimate* (2011), *Us and Them* (2010). Carvalho identifica esses jogos como resultados de discursos compartilhados por autores consagrados da geopolítica como Alfred Mahan, Halford Mackinder, George Frost Kennan e Zbigniew Brzezinski; e por serem jogos de gerenciamento de recursos e de disputa geopolítica como proposta de jogo. Dessa forma, devido à ampla disseminação cultural e econômica dos jogos, o autor avalia que há uma disseminação de valores norte-americanos e suas próprias interpretações sobre conceitos importantes, como cultura e desenvolvimento. Carvalho (2019) também faz uma ampla defesa pela História Digital afirmando que os historiadores precisam começar a enfrentar os novos desafios erguidos pelas fontes digitais. O autor também identifica os jogos como porta-bandeiras da ideologia norte-americana, compreendendo parte daquilo que é chamado pelos estudos políticos de *soft-power*.

O ano de 2020 aparece com o maior número de produção bibliográfica sobre o estudo de jogos no banco de dados da Capes, marcado por sete trabalhos vindos das áreas da História Social e do Ensino de História. Pelas vias da História Social, podemos citar a tese de Mariano de Azevedo Júnior (2020), que, através da franquia *Bioshock*, analisa a linguagem de como o jogador se apropria da estética histórica pela narrativa interativizada e com a simulação e representação do passado. Júnior (2020) percebe o estudo dos jogos como parte importante do estudo da cultura, pois trata da popularização sobre o passado, narrativa presente em grande

parte dos títulos mais rentáveis da indústria de jogos. Mesmo diante disso, o objeto de pesquisa ainda é consideravelmente relegado pelos historiadores que se dedicam a compreender os discursos sobre o passado. O autor associa esse processo à infantilização dos jogos que é colocada tanto pela sociedade, como pela academia. Para Júnior (2020), a infantilização atrapalha a divulgação e o incentivo de pesquisas realizadas pelos laboratórios de História Cultural, perdendo o grande potencial que esse tipo de fonte tem para oferecer nas esferas político-econômicas, socioculturais e linguísticas. Junior reconhece que o trabalho de pesquisa sobre jogos é vital para constituir novas possibilidades de pesquisa que não fiquem restritas aos tradicionais livros, filmes e produções televisivas. Para ele, os jogos, assim como os livros, filmes e TV, funcionam como catalisadores de representação histórica.

Ainda no campo da História Cultural e partindo pelo Ensino de História, a dissertação de João Victor Rosa (2020) se propõe a pesquisar o uso de jogos como proposta pedagógica. A proposta causou grande empolgação em seus alunos devido à familiaridade com a mídia e com o cada vez maior desinteresse por aulas factuais e expositivas. Usando os jogos *Age of Empires II* (1999), *This War of Mine* (2014) e *ÁRIDA: Blackland's Awakening* (2019), Rosa afirma que, devido ao grande apelo cultural, os jogos potencializam o ensino de História e o aprendizado de conceitos históricos, já que, mesmo quando estes surgem de maneira imprecisa, podem ser resolvidos com simples intermédio do professor para com o aluno. Rosa (2020) também afirma que a grande dificuldade de se trabalhar com jogos no ensino de História é que os professores precisam conhecer muito bem as obras utilizadas, ou seja, precisam jogá-las. Para ele, a realidade brasileira dificulta a aplicação desse tipo de metodologia, mas que, com o auxílio dos celulares *smartphones*, a metodologia se faz útil e eficaz.

A temática dos jogos associada ao Ensino de História se inicia a partir de 2016, e é nesse ano que a produção de pesquisa dos estudos de jogos quadruplica. O trabalho de dissertação de Artur Duarte Peixoto (2016) teve como proposta central analisar dois jogos baseados na temática da Revolução Francesa, o jogo brasileiro produzido para o Ensino Básico *Triade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade* (2008) e *Assassin's Creed: Unity* (2014) e suas concepções sobre o tempo e sobre a história representada como recurso pedagógico para auxiliar professores do Ensino Básico. Assim como os pesquisadores mencionados anteriormente, Peixoto classifica os jogos como artefato processual, ou seja, considerando as imagens, sons, narrativas e escolhas no processo de produção de discursos que podem ser utilizados como fonte de análise. Assim como Bello (2016), Artur Peixoto (2016) também se dedicou a pesquisar sobre a franquia de jogos *Assassin's Creed*. No entanto, optou por usar apenas uma única obra, o título *Assassin's Creed: Unity* (2014) devido ao seu recorte histórico

que representa a Revolução Francesa, faz parte do currículo na Educação Básica. O trabalho de Peixoto se evidencia com a clara intenção de orientar professores para o uso dos jogos como um novo recurso pedagógico e metodológico de didática que começava a emergir e ser percebida pelos professores pesquisadores, cada vez mais interessados em alcançar seus alunos com temáticas conhecidas e inclusivas.

Os trabalhos de dissertação de Rafael Reinaldo Freitas (2017) e Hugo Albuquerque de Moraes (2017) também são voltados ao Ensino de História e passam a considerar a influência dos jogos em noções da própria Didática da História, das Teorias da História e da Educação Histórica. A pesquisa de Freitas (2017) trata os jogos a partir de aspectos como a formação de consciência, cultura e empatia histórica, suas perspectivas e suas intencionalidades, objetividade e subjetividade na estética narrativa. Para ele, as aulas de História se tornam pontos interessantes para discussão, já que o prazer do jogar se funde ao saber da escola. A intersubjetividade é considerada por ele vital para compreensão do conhecimento histórico por parte dos alunos, que também usam os jogos para pautar o pensamento histórico e os percebem como forma de expressão e conhecimento histórico. Moraes (2017) também considera o estudo da cultura e da consciência histórica como base de sua pesquisa dentro do estudo dos jogos, ao passo que aplica abordagens metodológicas cinematográficas devido às proximidades do jogo com o cinema enquanto mídia audiovisual. Para ele, a grande dificuldade é justamente a falta de uma metodologia unificada, sendo necessário compreender o enredo, seja ele interno e externo ao jogo, como influências da cultura histórica da Antiguidade, já que seu objeto de pesquisa, o título *God of War*, é ambientado no mundo grego clássico, contendo representações sobre os mitos, os espaços, personagens, arquitetura e vestimentas. Todo esse aparato simbólico é capaz de mobilizar consciência histórica no jogador, mas que ainda é influenciado pelo jogo pelo ato de jogar, levando-o ter uma visão que considere apenas aos grandes homens e deuses da História Grega.

Ainda no campo do Ensino da História, a dissertação de Helyom Viana Telles (2018) propõe os jogos como mediadores no papel do ensino a partir da noção de empatia histórica. Para essa finalidade, Telles (2018) cria uma metodologia que demonstra a viabilidade de se usar um determinado jogo como intermediador de História, considerando seus elementos sobre o passado, seus conceitos abordados e suas perspectivas ideologizadas de História. O trabalho também considera como vital entender qual o nível de imersão que um aluno tem com o jogo utilizado enquanto modelo de ensino, servindo também de modelo para outros professores, já que eles próprios percebem o estudo dos jogos com grande potencial, apesar dos desafios de manuseio metodológico. Essa entrada de teóricos do Ensino de História no estudo dos jogos em

2016 torna o campo com mais pesquisadores dedicados a compreender o fenômeno dos jogos no banco de dados da CAPES.

A pesquisa de Ângelo Tiago Pretto (2018), voltada ao Ensino da História, compreende a emergência por novas práticas pedagógicas e também o paradigma da virada digital na sociedade e na educação. Seu trabalho se apresenta como uma proposta de formar os professores com o uso de uma metodologia que alia o uso de jogos com o celular. A metodologia considera os alunos como parte principal do processo, já que os mesmos podem ter diferentes níveis de afinidade com a tecnologia ou mesmo com o jogo utilizado para a mediação do aprendizado de História. Pretto (2018) demonstra que a proposta foi defendida pelos alunos, que também sugeriram novos jogos para serem incluídos como alternativas, e também fizeram apontamentos sobre a proposta, demonstrando a participação ativa dos alunos e sua interação junto da proposta revelada pelo *feedback*. Após entender que os jogos auxiliam no processo educacional, Pretto relata a criação de uma oficina de jogos a professores, onde os mesmos, dentro de suas respectivas disciplinas – Física, Biologia e até mesmo Geografia – passaram a encontrar jogos que os auxiliavam nessa nova proposta.

O trabalho de dissertação de Lucas Borges Ramalho (2019) continua demonstrando o interesse de pesquisadores do Ensino de História no estudo dos jogos a partir do seu potencial didático. Ramalho (2019) procurou analisar a produção acadêmica de trabalhos voltados para a temática do estudo dos jogos em artigos, monografias, dissertações e teses, assim como também propõe a criação de um website que seja dedicado a recomendar jogos com potencial de uso no Ensino de História. Seu trabalho também se relaciona com metodologias voltadas ao cinema e identifica que a área carece de novos trabalhos que abordem novos olhares para o estudo dos jogos.

Retomando a temática de jogos militares a partir das franquias *Battlefield*, *Call of Duty* e *Medal of Honor* a dissertação de Ruggiero Moreira (2020) também se envereda pelo campo do Ensino de História. Inicialmente, Moreira (2020) reconhece que, apesar da importância do estudo dos jogos para os estudos culturais, essa temática ainda está em estágio incipiente no Brasil. Dentro da sua dissertação, Moreira (2020) demonstra como o Ocidente cria na cultura inimigos externos que, em grande maioria, referem-se aos antigos temores da Guerra Fria, como a Rússia ou os países do mundo árabe, que são tidos como terroristas, e também, mais recentemente, a China, que é alçada como novo inimigo devido às tensões da geopolítica. O objetivo principal do trabalho é de demonstrar como os jogos representam a forma “moderna” da guerra e os novos inimigos do Ocidente, que, em um primeiro momento, eram representados por nazistas e fascistas da Segunda Guerra Mundial. Propostas essas que foram abordadas por

Christiano dos Santos (2009) e Marco Fornaciari (2016). O autor compreende como o jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare* cria um aparato simbólico de demonização dos árabes através da sua vestimenta, como o uso dos turbantes, ou trajes vermelhos, assim como também não especifica de qual país árabe os terroristas são, deixando a cargo do jogador fazer uma generalização do mundo árabe como terrorista. Outra característica demonstrada por Moreira é como os russos são representados sempre como ultranacionalistas que traficam as armas remanescentes da Guerra Fria e matam civis indiscriminadamente.

No mesmo campo, é interessante destacar o trabalho de Cleverton José Catore da Silva (2020), que em sua dissertação se propõe a discutir o uso dos jogos para o aprendizado da temática do comunismo. Considerando a ampla gama de públicos jogadores, os jogos se constituem como uma ferramenta de aprendizagem histórica devido à representação de conceitos de tempo, espaço, economia, classe social, cultura, poder e narrativas. Seu trabalho também se propõe a analisar como se dá o pensamento anticomunista no Brasil com um jogo elaborado para ser o articulador conceitual de ensino sobre a trajetória brasileira do comunismo para os alunos. O trabalho também evidencia uma história recente de como a emergência de uma onda conservadora passou a usar o discurso comunista para a criação de opositores e para a polarização política. O jogo serve como uma proposta de articular metodológico de ensino, dado o seu alcance público e ampla disseminação cultural.

Tanto as dissertações de Paulo Henrique Penna de Oliveira (2020) e Jose Ricardo Costa Miranda (2020) concentram trabalhos de dissertação na área do Ensino de História. Para Oliveira, os jogos representam grande potencial para o aprendizado de História devido à forma como o jogador experiencia o tempo e os espaços, que são chamados por ele de espaços de memória. No entanto, ele reconhece que ainda há dificuldade em se utilizar essas metodologias de ensino devido à falta de criatividade dos docentes somado às péssimas condições de trabalho dos professores brasileiros. O autor reconhece que, apesar de já existir considerável produção acadêmica sobre o tema, ainda existem poucas práticas de ensino de História que usam os jogos enquanto metodologia devido à pouca experiência dos professores e carência de recursos relacionados às mídias digitais. Assim como Pretto (2018) e Rosa (2020), Oliveira também reconhece maior efetividade no uso de celulares, já que é a mídia que concentra o maior número de alunos jogadores e que se mostraram mais receptivos para aulas em que se usa jogos como metodologia pedagógica.

O trabalho de dissertação de José Ricardo Costa Miranda (2020) busca compreender a potencialidade dos jogos como recurso pedagógico para o ensino da História a partir de conceitos centralizadores, como o ensino da História, jogo, educação, jogos digitais, juventude

e aprendido. O jogo escolhido foi *Company of Heroes 2* (2013). Interessante destacar que, assim como Fornaciari (2016), Miranda também faz a classificação de “jogos históricos” – chamados por ele de *history games* – e traz uma tabela onde, a partir da tradicional e didática divisão dos períodos da História, também classifica os títulos que podem ser usados para ensinar Pré-História, História Antiga, História Medieval, História Moderna, História Contemporânea e todos os períodos históricos através de jogos de desenvolvimento histórico, assim como estabelece uma metodologia e modelo de aplicação baseada em níveis de planejamento, organização e prática. O autor também aponta alguns jogos produzidos em ambientes acadêmicos, chamados de *serious games*, que são voltados estritamente ao ensino e aprendizado.

O último trabalho encontrado no campo do Ensino da História foi a dissertação de George Ramon Dimbarre (2021). O trabalho tem como objetivo usar o jogo *Minecraft: Education Edition* (2016) para desenvolver conceitos históricos para alunos do Ensino Básico. A proposta do trabalho é feita a partir da experiência do jogar coletivo e suas interações dentro do mundo digital, que podem ser usadas para pensar conceitos como História, sociedade, espaço geográfico, identidade e patrimônio, que são discutidos junto de um recorte histórico e sendo associados à experiência anarquista da Colônia Cecília (1890 a 1894) na cidade de Palmeira, no Paraná. Essa proposta serve para os alunos pensarem questões relacionadas à construção de uma cultura histórica e criação do sentido histórico a partir da interação do espaço digital e o espaço geográfico.

O último trabalho, associado ao campo da História Comparada, é a tese de doutoramento de Christiano dos Santos (2014). Localizamos a continuação do seu trabalho de dissertação ainda voltado ao estudo dos jogos baseados no gênero de tiro em primeira pessoa, os *first person shooters*³ a partir de franquias popularmente conhecidas pela temática de conflitos militares que representam em grande medida representações globais aos seus públicos de jogadores sobre os eventos da Segunda Guerra Mundial, Guerra Fria e Guerra ao Terror.

A partir do levantamento realizado, percebemos inicialmente o grande interesse pelo estudo dos jogos, vindos, sobretudo, das áreas do Ensino de História e História Social, que percebem os jogos como parte dos estudos relacionados aos discursos sobre o passado, e que são inseridos num formato muito específico de mídia, classificado como artefato processual e material. Também há a questão hermenêutica da mídia jogo enquanto fonte histórica que se

³ Nota do autor: Os First Person Shooters (FPS) são gêneros de jogos onde a perspectiva de jogo se baseia na centralidade da câmera pela perspectiva de primeira pessoa, ou seja, a visão periférica pelos olhos do personagem jogável.

localiza dentro do seu tempo de produção, e considera ainda seu entorno econômico, cultural e político. Essas questões já podem ser consideradas como consenso dentro da atual historiografia, seja ela no contexto brasileiro ou no contexto internacional do estudo dos jogos. Percebemos que algumas Universidades, como a Universidade Estadual de Ponta Grossa, Universidade Federal Fluminense, Universidade de São Paulo e Universidade Federal do Mato Grosso, destacam-se por produzir mais pesquisas relacionadas aos jogos junto dos campos da História. Em termos geográficos, percebemos que alguns estados, como Paraná, São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Bahia e Mato Grosso concentram até o momento desse trabalho o maior número de Programas de Pós-Graduação com experiência no estudo de jogos.

É perceptível o interesse por pesquisas centralizadas nos jogos com temática militar, que, devido ao amplo consumo de títulos consagrados, como *Battlefield*, *Call of Duty*, *Medal of Honor* e tantos outros, carregam grande capacidade de legitimar discursos e impor valores políticos, culturais e econômicos. Da mesma forma, também atuam na linha entre a História e a Memória, capazes de enaltecer símbolos nacionais e homens de Estados, ao passo que generaliza, apaga e silencia e até mesmo estereotipa indivíduos, grupos e povos. Por esse motivo, muitas pesquisas ainda se encontram em estado de emergência para o estudo dos jogos como um objeto de pesquisa multidisciplinar que se apresenta com a virada digital.

As pesquisas encontradas também revelam, a partir dos trabalhos de Kremes (2019) e Pernas (2018) como os jogos se relacionam com outras plataformas de mídias digitais, podendo ser encontrados, além dos *consoles* e computadores, nos celulares e mídias sociais, como *Facebook*, *Instagram*, *Youtube*, *TikTok* e grupos e fóruns na internet. A relação dos jogos com outras plataformas de circulação demonstra como já existe uma consolidada cultura de jogadores, de jogos e do jogar. Esse tipo de organização sociocultural necessita de um olhar antropológico para considerar os públicos de jogadores como um grupo específico, com suas tradições, linguagens, signos e rituais.

Por fim, destacamos que o termo “jogos históricos” – erguido por Marco de Almeida Fornaciari (2016) e José Ricardo Costa Miranda (2020), pode ser uma forma positiva de concentrar a pesquisa de jogos a partir de um termo unificado. A falta de um termo unificado na língua brasileira dificulta a indexação, a concentração de trabalhos e a busca em bancos de dados como o Catálogo de Dissertações e Teses da Capes. Apesar de considerar como problema a definição reconhecemos que o termo “jogos-históricos” se apresenta como uma solução para a concentração de pesquisa em uma centralidade temática, desde que se reconheça de antemão que todos os jogos são históricos, pois, como produtos, documentos humanos, são imbuídos de intencionalidade consciente e inconsciente, e se inserem em um contexto muito específico de

temporalidade e sociedade, e que no processo de produção assimila esses valores e suas próprias intencionalidades.

Outra perspectiva revelada pelas duas décadas de historiografia global e nacional de jogos é que aos historiadores pouco interessa a clássica dicotomia classificativa que ocorre entre a ludologia e a narratologia, já que ambas devem fazer parte do estudo de jogos. Existem muitas formas de se definir o que os jogos são. Para os culturalistas e antropólogos eles podem ser artefatos materiais e processuais, bem como práticas sociais humanas. Para os linguistas, no entanto, os jogos podem ser compreendidos pelos seus significados simbólicos e semióticos comunicacionais. Outra classificação que tem sido debatida como perspectiva é considerar os jogos como uma *commodity* a partir das teorias da economia-política marxista, e que serão delineadas posteriormente ao investigarmos os processos de produção da indústria de jogos. Aos historiadores, no entanto, devido a complexa estrutura econômica, política e cultural dos jogos em sua atual historicidade, não devemos nos ater em busca de uma teoria total dos jogos, mas sim pensá-los de maneira conjunta como parte do fenômeno histórico dos jogos que, no tempo de produção desse trabalho investigativo, remonta a década de 1950

É claro que essas considerações levam em conta apenas o Catálogo de Dissertações e Teses da Capes, e esses dados ainda são primários para determinar o verdadeiro trabalho que vem sendo produzido nas Universidades e laboratórios de pesquisas relacionados aos estudos da cultura digital. Esse balanço historiográfico, no entanto, serve parâmetro sobre o atual estado da arte de pesquisas de níveis de mestrado e doutorado. Apesar da dificuldade de manuseio teórico-metodológico – vindos por vezes da Linguística, da História Visual, da História Digital, das Teorias da Literatura e aproximações com o Cinema –, o estudo dos jogos já se constitui como um objeto de pesquisa carregado de grande potencial para a historiografia brasileira, mas ainda envolto por grande desafio, principalmente no que se refere a uma abordagem sólida.

As possibilidades e desafios que as mídias digitais trazem aos historiadores são imensas, pois multiplicam as narrativas da cultura globalizada por meio de uma indústria de distribuição gigantesca. Os jogadores no centro desse fenômeno se tornam um objeto de estudo interessante a partir da História Pública Digital e suas preocupações pelos circuitos de distribuição da cultura histórica. Vincent Miller (2019) afirma que um dos grandes problemas da cultura digital é a forma como ela se expressa mediada pelos algoritmos, da variabilidade e de processos que são localizados em um banco de dados que se altera a partir da experiência subjetiva do público. No caso dos jogos, é preciso compreendê-los tanto como simulação e representação, processos, interatividade, virtualidade, telepresença como partes essenciais de sua linguagem, que é lida pelo ato de jogar e desempenhado pelo público jogador de maneira subjetiva.

Como todas as mídias, os jogos geram um amplo processo de apropriação e recepção por parte do público, e o passado sempre foi um cenário para produtos culturais. Após a virada digital, a demanda por História e memória se faz cada vez mais emergente, e os jogos garantem essa demanda a partir de um produto midiático, jogado por bilhões de pessoas e que são parte da própria cultura histórica, que é possibilitada pela imersão no ato de jogar e também de compartilhar essas experiências em grupos. Dentro desse processo, Ricardo Santhiago (2016, p. 26) define que a função da História é compreender os usos do passado, suas relações com a memória, as apropriações pelas mídias, e os amplos circuitos de distribuição e recepção de narrativas históricas criados a partir da demanda social e cultural por História. A História, representada e simulada pelos jogos como parte das mídias digitais, é definida por Santhiago (2016, p. 27) como uma das vertentes atuantes da História Pública, a História para os públicos. Esse tipo de postura entende os jogos históricos como uma demanda cultural dos jogadores por uma história representada, simulada ou imaginada. A História Pública, que consideramos como uma postura engajada com os circuitos de produção, circulação e apropriação e recepção da História, considera as mídias audiovisuais interativas como obras históricas, como documentos monumentalizados em forma de fonte e que estão profundamente imbuídos com a aura de sua época de produção. Os historiadores devem atuar junto dos jogos, mediando os discursos ideologizados nas obras em seu tempo de produção, que devem ser revelados, mediados ou então confrontados, evidenciando anacronismos, discursos ideológicos, contexto ou a falta de contextos, perspectivas masculinas e heteronormativas, perspectivas únicas, visões caricatas e anedóticas de personagens, narrativas que silenciem, omitam ou esqueçam grupos étnicos. É nesse sentido que o próximo capítulo decorrerá. A partir de uma das vertentes destacadas por Santhiago, e amplamente difundidas como História para o público e, neste caso, os usos do passado pelas produtoras *Rockstar Games* e *Ubisoft*.

CAPÍTULO 2

O PASSADO REPRESENTADO PELA ROCKSTAR GAMES: A QUESTÃO DA MODERNIDADE

Considerando as mídias digitais como parte de um amplo processo de circulação de história pela cultura, os jogos trazem essa tendência a um novo nível devido à sua linguagem baseada na processabilidade, na simulação, na imersão e na interatividade como elementos-chave da cultura e da linguagem digital. A partir dessa premissa, apresentamos o estudo de dois jogos que têm explorado a interação com o passado simulado ou representado.

O jogo escolhido para esse capítulo é o jogo de 2018 publicado pela editora Take-Two e desenvolvido pelo estúdio Rockstar Games, *Red Dead Redemption II* (2018), que foi usado como fonte e como documento diegético, ou seja, o jogo cria documentos que são produzidos de forma intencional no hipertexto do jogo e que, após a apropriação, são transformados em hiperdocumentos. Essa metodologia não é só capaz de revelar as decisões da Rockstar Games e os valores políticos, culturais e econômicos, como revela conceitos da própria historiografia, bem como os atores sociais representados — ou não — na história do jogo.

O capítulo transcorre a partir da postura assumida pela História Pública em se preocupar com os amplos circuitos de circulação de história para além dos espaços tradicionais das salas de aula ou da academia. Nesse sentido, é papel do historiador público se aproximar das mídias digitais, em especial os jogos, que têm grande potencial de representar ou simular o passado. Essa abordagem é caracterizada na História Pública como *História para os públicos* e evidenciará como cada jogo e produtora cria seu próprio formato de interação e simulação com o passado representado, ou seja, o processo de modernização estadunidense na virada do século XIX para o século XX em *Red Dead Redemption II* (2018).

2.1 O passado de *Red Dead Redemption II* (2018) representado pela Rockstar Games

Red Dead Redemption é uma franquia de jogos que representa as regiões das fronteiras do Norte, do Oeste e do Sul dos Estados na passagem do século XIX para o XX. Produzido pela Rockstar Games, a franquia conta com dois títulos que venderam ao todo 67 milhões de cópias (MAKUCH, 2022). Apesar de muito pouco ser revelado de forma oficial, existem alguns artigos jornalísticos dedicados a revelar como a Rockstar Games estrutura seus processos de produção, que de alguma forma ou outra acabam sempre revolucionando os padrões técnicos que definem a indústria de jogos.

Inicialmente, a franquia não pertencia à gigante Rockstar Games, e a marca “Red Dead” era de propriedade da Capcom junto com a desenvolvedora Angel Studios, empresa inicialmente conhecida por produzir reproduções 3D para filmes e vídeos musicais. À época, a franquia nem mesmo era chamada de “Red Dead”, mas sim de SWAT, já que a proposta inicial era desenvolver um *shooter* em que o jogador assumiria o controle de membros da força policial estadunidense com habilidades individuais. Posteriormente, o jogo foi transformado em um *western shooter*, devido ao gosto pessoal do chefe de divisão da Capcom, formando os alicerces para o jogo *Red Dead Revolver*, de 2004. Seria somente após a venda da Angel Studios à Rockstar Games, transformada posteriormente na divisão da Rockstar Games San Diego, que eles comprariam a marca *Red Dead Revolver*, passando a produzir em conjunto o jogo que mais tarde, em 2010, seria reformulado e transformado em *Red Dead Redemption*.

A Rockstar Games é conhecida por revelar muito pouco sobre suas técnicas de produção, e, assim como seus fundadores, os irmãos Dam e Sam Houser, é conhecida pela discrição e pelo sucesso bilionário. O estúdio é amplamente conhecido pelo envolvimento em polêmicas nos jogos e em declarações públicas de seus fundadores. Sabemos, no entanto, que o título *Red Dead Redemption II* (2018) levou oito anos de produção, e mais de 2000 pessoas participaram de sua produção, integrando no projeto a participação de atores de voz e captura de movimentos, técnicos de câmera, animações e som, assim como músicos, desenvolvedores e programadores computacionais. (GOLDBERG, 2018)

Na análise realizada por Harold Goldberg para a Vulture (GOLDBERG, 2018), o que distingue a Rockstar Games em relação aos outros estúdios não se limita apenas à excelência técnica de suas produções, mas à qualidade de suas narrativas e enredos. Goldberg compara os jogos da Rockstar Games a filmes interativos nos moldes de Martin Scorsese e Quentin Tarantino. Esses jogos, situados em mundos vastos e interativos oferecem ao jogador liberdade significativa, são sustentadas por tramas e enredos centrados no crime e na violência, e são protagonizados por personagens notavelmente complexos. A abordagem ímpar da Rockstar Games reside não apenas na habilidade técnica, mas na capacidade de construir narrativas imersivas. Os jogos não são simples experiências passivas, mas simulam um mundo quase natural e orgânico, onde as ações do jogador têm repercussões significativas. Essa dinâmica coloca o jogador no centro da trama, permitindo-lhe não apenas testemunhar, mas influenciar direta e ativamente no desenrolar dos eventos. De forma geral, o que destaca a Rockstar Games é a estratégia de não lançar jogos anuais. Essa decisão é tomada como um compromisso com a qualidade excepcional, em detrimento da quantidade. A empresa prioriza o desenvolvimento

meticuloso de cada título, resultando em entregas notáveis e duradouras. Essa estratégia contrasta com a prática comum da indústria de jogos em lançar títulos frequentes.

Dentro do artigo da Vulture (GOLDBERG, 2018), é colocada o compromisso da produtora em escrever seus roteiros, e afirma que só os jogadores não-jogáveis do jogo, chamados de NPCs⁴ possuem individualmente uma média de 80 páginas de roteiro. E somente para a narrativa principal do jogo, foram necessárias ao todo 2000 páginas de roteiro. Ambos os exemplos evidenciam a quantidade de esforço que a Rockstar Games coloca para manter seu nível de excelência. Quanto aos seus processos de pesquisa histórica, quase nada nos é revelado, mesmo em artigos jornalísticos, já que boa parte deles são dedicados a contextualizar o período histórico em que o jogo se passa, e não revelam uma equipe de historiadores ou acadêmicos que trabalharam oferecendo consultoria à empresa, embora consideramos como evidência da presença de uma equipe de pesquisa devido à profundidade dos conceitos históricos abordados no jogo. Porém é incerto apontar uma equipe de pesquisadores públicos por trás da produção.

Lançado em 2018, o jogo *Red Dead Redemption II* é a continuação do seu primeiro título de 2010, *Red Dead Redemption* (2010), que sozinho vendeu ao todo 44 milhões de cópias (STICKLAND, 2022). O primeiro passo para entender como *Red Dead Redemption II* se estrutura é entendê-lo como um jogo de terceira ou primeira pessoa, do gênero de ação e aventura *western* ambientado na América do Norte, no final do século XIX e na virada para o século XX. O jogo também possui um modo de multijogadores online, mas que, para nossa proposta de pesquisa, focaremos apenas no modo história de um jogador. Embora consideremos que a investigação da comunidade de jogadores seja vital para compreensão das práticas e comportamentos dentro da cultura de jogos, nosso escopo de pesquisa nos capítulos seguintes, terá como objetivo apenas a comunidade de jogadores nas redes sociais como parte do circuito de recepção pública dos jogos. Dentro da sua mecânica de jogo, o jogador pode andar livremente por um amplo mapa. Essa liberdade, no entanto, se contrasta nos momentos de missões que são feitas em uma lógica objetiva e linear. Para além disso, o jogador pode caminhar, correr, pular, andar a cavalo, usar carroças, trens e barcos, e possui um arsenal de armas físicas, armas de fogo, arremessáveis, como machadinhas, dinamites e *molotovs* e arco e flechas. Essas mecânicas básicas são atreladas à exploração, aos tiroteios e à caça.

A principal forma de atravessar os vastos ambientes do jogo é a cavalo, aos quais foi dedicado grande esforço em representá-los da maneira mais verossímil possível, possuindo uma ampla gama de raças, com suas próprias características físicas gerais e específicas, como raças,

⁴ Nota do autor: NPC são os personagens não-jogável e que são colocados no jogo para servir um propósito estético, narrativo, ou de mecânica ou jogabilidade.

vantagens e desvantagens, como nível de velocidade e força, ou o nível de medo em um tiroteio ou perto de predadores. Os cavalos possuem níveis de vínculo com o jogador, que aumenta conforme o uso e conforme os cuidados, como alimentar, limpar e conversar. Esse vínculo garante habilidades específicas ao jogador, como a distância a que o cavalo pode ouvir seu chamado, ou correr de lado e frear. Essas habilidades serão úteis para a exploração, já que, em grande parte do tempo, o jogador estará em cima do cavalo.

Dentro do seu núcleo narrativo, controlamos o fora-da-lei Arthur Morgan, que é um dos líderes da Gangue Van-Der-Linde e filho adotivo de Dutch Van-Der-Linde, líder da gangue. Como líder, Dutch impõe um código moral, que parte da recusa aos valores modernos, às indústrias, às grandes cidades e aos novos homens tidos como civilizados. Esses ideais nortearão todos os feitos da gangue, já que Dutch acredita num mundo onde as pessoas possam viver livres do governo e das grandes corporações, que, para ele, arruinaram sua utopia de um mundo livre, e esse ideal é repassado para os membros da gangue, que encontram nesse código uma justificativa moral para seus atos de crime e violência. Processo que pode ser evidenciado como um discurso anti-modernidade e que será delineado a seguir.

O jogo nos apresenta o contexto estadunidense do processo de modernização e seu esforço para “civilizar” o oeste selvagem, processo esse característico da primeira metade daquele século. No entanto, no jogo, ainda é mais que possível perceber os contrastes entre o moderno e o antigo, entre a civilização e a natureza, entre o “homem selvagem” e o “homem civilizado”, resultantes do violento processo de modernização descrito por Marshall Berman (1986, p. 15 – 20). Esse processo de modernização foi responsável por construir novos ambientes em detrimento dos antigos, expropriando populações nativas de seus territórios pela especulação econômica, de modo que novos poderes políticos e econômicos fossem gerados, e estes, por sua vez, passaram a sustentar um poderoso estado burocrático com sede de expansão, gerando tensões sociais entre as classes. A Rockstar Games representa em seu título esse violento processo, no qual os indivíduos e grupos estão inseridos. No entanto, nos atentaremos aos discursos políticos intrínsecos a grupos específicos, e que, à luz da pesquisa, não se mostraram condizentes aos discursos do período retratado no jogo, a passagem para o século XX, mas sim aos discursos políticos de grupos situados no período em que o jogo foi produzido, o século XXI. Esses discursos são então reestruturados em um arranjo como se fossem pertencentes ao passado, criando um novo discurso histórico sobre o passado.

Também destacamos a Rockstar Games como uma empresa que tem sua sede localizada no norte dos Estados Unidos, na cidade de Nova Iorque, que é conhecida por ter uma agenda cultural progressista, que se materializa através da linguagem dentro do jogo. Nesse sentido,

destacamos o caráter parcial da empresa ao emitir discursos sobre o século XIX, principalmente nos temas vinculados à vitória da União contra os Confederados na Guerra da Secessão. No jogo, podemos observar uma narrativa em oposição aos modelos de valores ufanistas usados pela extrema-direita sobre o mesmo período e eventos representados dentro do jogo, como o racismo, a eugenia e o revanchismo dos estados do Sul (MONTEROSE, 2020). Por outro lado, destacamos que a Rockstar Games também é alvo de crítica por parte de liberais e progressistas, que já foi acusada de capitalizar em cima de estereótipos como o crime cometido pela comunidade afro-americana em jogos da franquia Grand Theft Auto (JONSE, 2019).

No que se refere aos cenários, o jogo nos traz representações sobre a geografia das regiões norte-americana, e conta com uma representação geográfica das regiões do Oeste, a fronteira norte com o Canadá, a fronteira sul com o México, e os pântanos e plantações do sul. Cada região se apresenta com seus respectivos climas, fauna e flora, passando, em um primeiro momento, pela fronteira montanhosa e nevada com o Canadá, até desertos com clima árido da região Oeste, e, por fim, a regiões ao sul com suas plantações de algodão e tabaco, provenientes de uma história marcada pela escravidão e pela Guerra Civil entre o Norte e o Sul dos Estados Unidos. Da mesma forma, o jogo representa as cidades que já haviam consolidado seu processo de urbanização e que tensionam o contraste entre os ambientes selvagens e urbanos.

Dentro do jogo, o jogador consegue acompanhar como a Rockstar Games constrói representações verossímeis sobre a processo de modernização dos Estados Unidos, que visava, acima de tudo, um ideal de eterno progresso que era guiado pela extração de recursos naturais, como a madeira e o ouro. Esse processo, historicamente, foi responsável por incentivar a construção de linhas férreas que seria diretamente o responsável por gerar o capital que mais tarde despontaria na expansão industrial no oeste estadunidense (IGLER, 2004. p. 93 – 98). Na sua proposta mecânica e de jogabilidade, o jogo oferece diversas opções interativas, como a possibilidade de andar a cavalo e usar armas e roupas características do século XIX. O jogo conta ainda com um medidor de honra que afeta sua reputação de acordo com as interações negativas ou positivas, e servem como um compasso moral que guia as atitudes do jogador dentro do jogo. Por exemplo, se o jogador roubar um civil, esse medidor de honra cairá, e aos poucos tornará o jogador desonrado, afetando toda a dinâmica do jogo, já que não só os homens da lei irão te caçar, como também os civis passarão a ter repulsa pelo jogador.

A mecânica de honra e desonra utilizada pela Rockstar Games já é usada com outro nome em outros jogos. Essa mecânica é chamada de Karma, e já foi usada em franquias como a série *InFamous*, e tem como objetivo guiar o jogador a partir de uma métrica moral que é validada em resposta às ações do jogador para classifica-lo como “bandido”, “vilão” ou

“imoral”. Essa classificação revela não só o tipo de perfil de jogo de cada jogador, seus atos de vilania ou altruísmo, mas garante bônus em como nos relacionamos com o mundo simulado no jogo. Da mesma forma, dependendo do tipo de perfil do jogador, a narrativa pode se desenrolar de formas levemente diferentes, como resultado “kármico” das nossas ações no jogo. No caso de *Red Dead Redemption* (2018), existem vantagens dadas aos jogadores que optarem serem honrados ou desonrados. Sendo honrado, o jogador é beneficiado com descontos e é tratado com simpatia pelos populares. Sendo desonrado, o jogador é tratado como um criminoso, causando medo, repulsa e intimidação com mais facilidade. Essa mecânica é capaz de revelar parte da intencionalidade da Rockstar Games, assumindo posições ou valores políticos ou valores morais. O exemplo mais categórico desse tipo de posicionamento é que, ao matar membros da Ku Klux Klan, o jogador pode ganhar honra, evidenciando a postura da Rockstar Games ao premiar os jogadores com essa postura (COOPER, 2023).

Dentro da proposta narrativa, além da história principal, que possui diversas linhas opcionais de conclusão, o jogo também possui histórias secundárias opcionais e conta com diversos registros internos, como fotografias verossímeis de época, cartas, folhetos, livros, diários, folhetos de procurados. O jogo possui uma imprensa totalmente fictícia que, além de registrar eventos históricos reais, atua, especificamente, divulgando e emitindo opiniões sobre os eventos dos quais o jogador participa no decorrer do jogo. Por exemplo, se o jogador completar uma missão em que a gangue do protagonista rouba um banco, a próxima edição do jornal irá mencionar o roubo, assim como emite uma representação verossímil tanto dos aspectos técnicos como estéticos da imprensa oitocentista.

Para o processo heurístico, o próprio jogo foi capaz de fornecer as fontes, já que cria dentro da sua própria narrativa diversas formas de produzir documentos, tanto de caráter textuais, como cartas, diários, fotos, e por meio da representação visual com ambientes naturais e urbanos, armas, roupas e até mesmo produtos e serviços, como comidas e bebidas que podem ser ingeridas pelo jogador e anunciados nos jornais.

Figura 2: Documentos diegéticos usados como fonte



Fonte: Red Dead Redemption II (2018) Take-Two Interactives e Rockstar Games

Assim como cria elementos narrativos subjetivos, que são criados de maneira processual e lidos pelo ato de jogar com intermédio do jogador junto às regras processuais. Esse tipo de abordagem contrapõe a dicotomia entre usar apenas o ferramental da narratologia ou então da ludologia. Partindo dessa abordagem, foi possível compreender as diversas representações que o jogo produz sobre o processo de modernização estadunidense e os grupos inseridos nesse processo, ou seja, a passagem do século XIX para o século XX. Da mesma forma, o jogo também produz representações sobre os discursos do seu próprio tempo de produção, ou seja, um processo de oito anos desde 2010 até 2018. Nesse sentido, reconhecemos o jogo *Red Dead Redemption II* (2018) como um jogo que reproduz um discurso crítico em relação ao processo de formação dos Estados Unidos moderno, que se dá após a Guerra-civil e à abolição da escravidão. Nesse sentido, a Rockstar Games evidencia a contradição dos Estados Unidos que, no processo de se modernizar, excluiu grupos do processo de reconhecimento e de cidadania.

As representações históricas contidas dentro do discurso do jogo, ou seja, as memórias étnicas dos grupos e suas representações sociais e como estas passam a remodelar a visão que temos sobre os processos históricos no tempo e sobre os agentes sociais se tornam algo vital para se investigar em um primeiro momento. Nesse sentido, os jogos, como produtos de fabricação do tempo presente, seriam responsáveis por debilitar o passado e a consciência histórica, fragmentada pela relação entre o tempo de produção e o tempo retratado a partir do intermédio do jogador (BONIN, 2006. p. 134 – 143). É através do maquinário simbólico

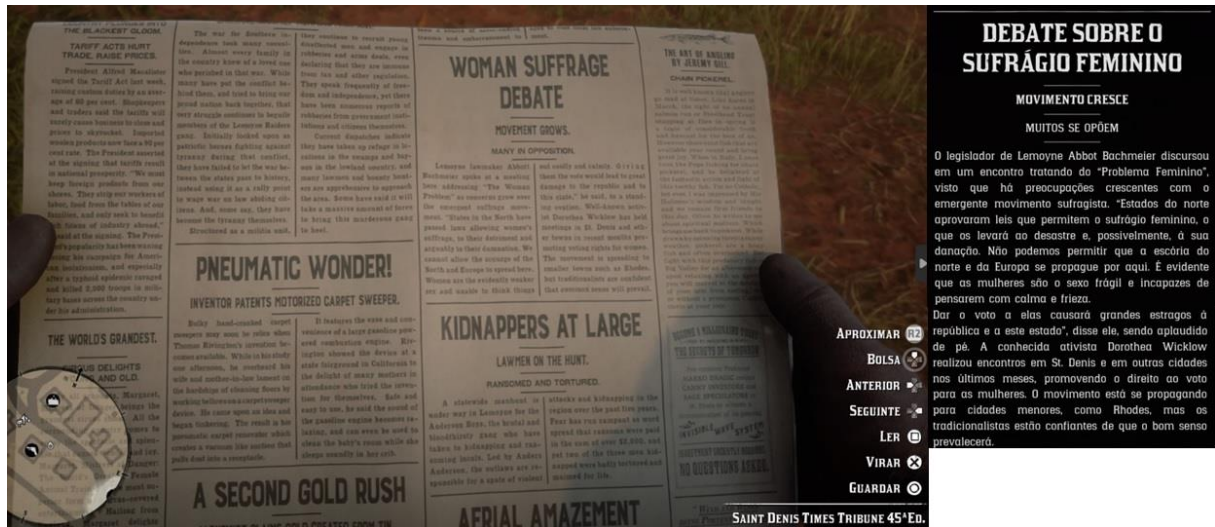
encontrado em textos ou a partir da manipulação simbólica do jogo que a produtora representa o aparato social e político do discurso de grupos contemporâneos colocados no processo de modernização, criando assim uma fonte sobre as interpretações do presente inserido no jogo com roupagens intencionais de passado.

Dentro do jogo, é possível encontrar algumas evidências de como grupos centrais foram representados, fruto das lutas e reivindicações por representatividade que esses mesmos grupos desempenharam no tempo de produção no tempo presente. Nesse sentido, percebemos como o discurso político desses grupos é intensificado de maneira intencional para o período do final do século XIX retratado no jogo. De maneira geral, a própria *Gangue Van Der Linde* pode ser compreendida como um grupo multicultural e étnico, já que reúne etnias que são as principais vítimas do processo de modernização e excluídas do processo de formação do estado nacional e de cidadania dos Estados Unidos. Esses grupos são compostos, em sua maioria, por mulheres, mas também se faz presente na figura representativa de negros, imigrantes de todas as nacionalidades vindos do México, Irlanda, Áustria, e que encontraram na vida de crimes uma forma de subsistir ao processo brutal de modernização. Isso é dado de forma clara ao acompanhar toda a narrativa principal e ao ler os inúmeros documentos do jogo. Esses grupos serão elencados a seguir a partir de subtópicos que se iniciarão com a representação das mulheres.

2.1.1. As mulheres e o processo de modernização

Compondo o primeiro grupo no jogo, é possível entender como as mulheres foram representadas a partir de um documento chamado “Debate sobre o Sufrágio Feminino – O Movimento Cresce – Muitos se Opõem” em que um legislador se refere ao voto feminino como “o problema feminino”, culpando a “Escória do Norte da Europa” como motivo para a expansão do sufrágio feminino e temente de que as mulheres iriam causar o desastre da República.

Figura 3: Debate sobre o sufrágio feminino – Movimento cresce



Fonte: Red Dead Redemption II (2018) Take-Two Interactives e Rockstar Games

Outro documento chamado “Mulheres deveriam ficar em silêncio – Com permissão para cantar, mas não falar na igreja – Elas são subordinadas a eles” afirma que as mulheres devem servir a mando das escrituras sagradas, ao contrário do que o “movimento feminino” ensina. O jornal defende o posicionamento como sendo da “ordem natural das coisas”. Isso demonstra claramente como a produtora do jogo dedicou intencionalmente tempo para tratar sobre o grupo, fruto das emergências político-sociais ainda no tempo de produção do jogo.

Figura 4: Mulheres deveriam ficar em silêncio



Fonte: Red Dead Redemption II (2018) Take-Two Interactives e Rockstar Games

Ainda sobre as mulheres, dentro das missões principais, o jogador irá presenciar um protesto pelo sufrágio feminino, bem como uma única ativista em uma praça com poucas pessoas dando atenção a ela e ao seu discurso de igualdade dos gêneros e da democracia. Esse caso gerou enorme polêmica quando um jogador e youtuber, Shirrako, postou um vídeo chamado “Red Dead Redemption 2 – Beating Up Annoying Feminist”, que teve mais de 1,2 milhões de visualizações, e gerou um intenso debate em grandes portais de notícias, como o The Guardian, Vice, The Washington Post e diversos outros (LYONS, 2018; MAIBERG, 2018; OLHEISER, 2018) . No vídeo, o personagem controlado por Shirrako acaba socando uma ativista, e, quando questionado pela Vice, ele simplesmente afirmou que não teve intenção de ser político, e que apenas reagiu devido ao costume de jogadores reagirem a situações em que NPCs são considerados irritantes (MAIBERG, 2018). Mesmo diante disso, Shirrako ainda publicou diversos outros vídeos onde mata de diferentes e brutais formas a ativista.

Inicialmente, Elizabeth Jameson (2004. p. 179 – 192) afirma que, quando se trata das mulheres no século XIX, a primeira coisa a se falar é sobre as diversas categorias de mulheres, envoltas em questões de classe, de raça e etnia, que foram transformadas em uma única categoria devido ao processo de modernização e consolidação do Estado dos Estados Unidos. As mulheres do século XIX traçam uma longa história, de uma rede de mulheres da China, Mexico, Canadá, Europa e América Latina, e o que todas essas mulheres compartilham consigo é o processo histórico da expansão ao oeste, causado pelo processo civilizatório e pela busca ao progresso e modernização empreendidos pelo governo dos Estados Unidos. Esse processo de formação do Estado teve como resultado consolidar o papel do homem como sujeito ativo da História, relegando às mulheres o papel de invisibilidade.

Para Jill Lepore (2018. p. 405 – 415), o movimento pelo sufrágio feminino pode ser compreendido após a Guerra-civil, onde a inclusão das mulheres passa a ser debatida dentro do conceito de cidadania e direitos humanos que deveriam ser garantidos pelo Estado. No entanto, após a ratificação da Décima Quarta Emenda no final da Guerra-civil, as mulheres ainda haviam sido excluídas do direito a cidadania. E seria a partir desse período que as mulheres brancas e negras iniciaram um movimento ainda mais intenso pelo direito ao voto, que foi diretamente tensionado pelo debate sobre a inclusão dos negros no conceito de cidadania, expresso pela Décima Quarta Emenda de 1868. No jogo, que se passa na virada do século em 1899, ainda é possível ver esse direito negado. Mas claro, a Rockstar Games ao falar da virada do século fala também do tempo presente, onde as mulheres ainda são excluídas da participação e da cidadania.

No jogo as amplas categorias de mulheres, de várias classes, raças, etnias e espaços geográficos distintos são representados no jogo de várias formas. A partir da pistoleira Black Belle, da imigrante irlandesa Molly O'Shea, da resistente ex-prostituta e mãe Abigail Roberts, da ladra Karen Jones, da resistente fora-da-lei Tilly Jackson e da implacável viúva em busca de vingança Sadie Adler; o que essas mulheres têm em comum? Todas são mulheres que representam as diversas categorias de mulheres negras, imigrantes, com seus próprios traços de identidade e com estruturas relevantes para a narrativa do jogo. As mulheres representadas, tanto na narrativa principal quanto nos hiperdocumentos do jogo, foram todas excluídas do processo de modernização e formação do Estado no século XIX, relegadas a um papel secundário, submisso, quase invisível.

Quanto às representações sobre o sufrágio feminino no jogo, Jameson (2004, p. 186 – 192) afirma que, devido ao mito nacional da marcha para o Oeste, o acesso ao voto foi dado às mulheres como uma concessão para atraí-las, devido ao baixo número de mulheres nos estados do Oeste. Jameson (2004) contesta essa afirmação, argumentando que esse processo se deu pela consolidação de uma ampla rede de ativismo como estratégia de coletividade feminina. Esse processo pode ser visto na coletividade entre prostitutas se protegerem de clientes violentos. Ou então pela organização pública de lideranças para engajar e empoderar as mulheres a se articularem por reivindicações e por mudanças. Esse ativismo também pode ser voltado a temas do interesse exclusivamente feminino, como o controle de gravidez, assuntos voltados ao divórcio, ou à criação de comunidades femininas de leitura ou de costura que serviam de mobilização política para reivindicar a igualdade de gênero e o sufrágio feminino.

Para Jill Lepore (2018, p. 414 - 415), no entanto, o marco para o questionamento sobre o papel das mulheres na sociedade dos Estados Unidos teria sido a Guerra-civil entre o Norte e Sul. Nesse sentido a consolidação do poder do Estado em impor sua influência e política centralizada é questionada pela inclusão dos negros no direito ao voto e à cidadania. Dentro desse processo a inclusão pelo direito ao voto seria diretamente tensionada pelas mulheres em atos de resistência como a Nova Partida, onde mulheres foram presas por se dirigir até os locais de votação, onde depositavam suas cédulas na urna de votação, mesmo sem ter direito ao voto. Esses tipos de ato tensionaria o Congresso a questionar e debater uma nova emenda constitucional que colocava em dúvida o direito a cidadania dos vários grupos, e indivíduos, enquanto categorias que eram tensionadas e testados pela emergência do sufrágio feminino há muito tempo.

A gangue Van Der Linde representa dentro do jogo um catalisador para grupos que, como as mulheres, os negros, os nativos norte-americanos e os imigrantes, foram diretamente

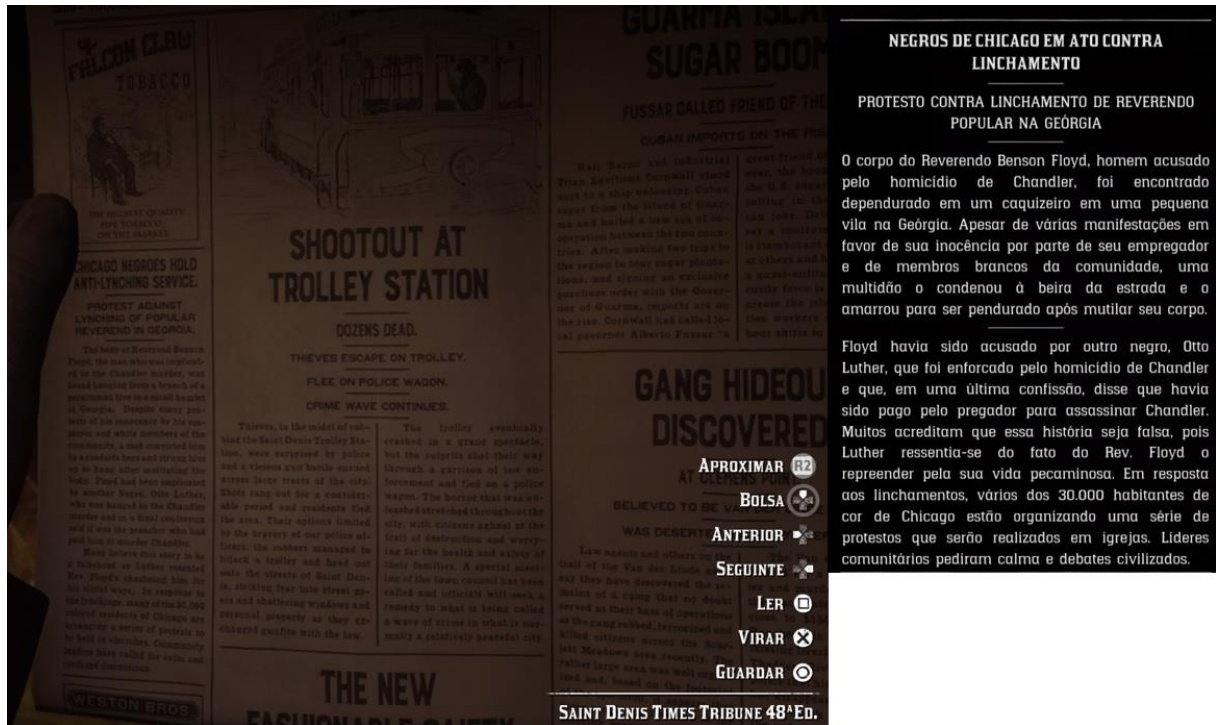
excluídos do direito à cidadania no processo civilizatório dos Estados Unidos. Esses grupos, como as mulheres, negros, nativos norte-americanos e imigrantes encontraram na vida de gangue uma comunidade onde podem ser livres, mesmo que recebam em troca a alcunha de foras-da-lei e vivam à margem do processo de modernização do Estado e da cidadania.

2.1.2 Os negros e o processo de modernização

Outro grupo que constantemente tem discursos políticos atrelados ao jogo são os negros e que é, possivelmente, o grupo que recebeu maior destaque pelas formas como os temas se entrelaçam. O discurso político sobre os negros no jogo é atrelado tanto pelo tema da escravidão quanto pela eugenia, pela Ku Klux Klan e até mesmo pelo revanchismo Confederado. Esses temas estão todos presentes no jogo tanto na narrativa principal e secundária, como pela interatividade objetiva e subjetiva a partir do momento em que entramos na região de Rhodes que, através de uma série de aparatos simbólicos, como os pântanos, as plantações de algodão e tabaco, e o revanchismo Confederado, representa os estados do Sul dos Estados Unidos.

Claramente, assim como o que acontece com as mulheres, todo esse maquinário simbólico e discursivo é um reflexo dos processos político-sociais de emergência por um discurso de legitimação dos direitos civis e igualdade no tempo presente, mas que, nesse caso, é voltado à temática racial. Como exemplo, encontramos no jogo um documento de imprensa chamado de “Negros de Chicago em ato contra linchamento”, que relata uma manifestação contra o ato de violência cometido contra um reverendo negro que havia sido linchado injustamente sem provas. Esse documento, de maneira clara, evidencia a cultura estadunidense de violência racial e abuso de autoridade policial, assim como os diversos protestos de movimentos negros que levam centenas de milhares às ruas nos Estados Unidos, e que a partir de 2014 fez surgir o movimento Black Lives Matter após a morte de Michael Brown (LOWERY, 2017).

Figura 5: Negros de Chicago em ato contra o linchamento



Fonte: Red Dead Redemption II (2018) Take-Two Interactives e Rockstar Games

Douglas Flamming (2004, p. 223 – 226) afirma que o contexto em que os negros se inserem no final do século XIX se baseia na contínua experiência afro-americana, marcada sempre pela violência, abuso e segregação. No caso do Oeste oitocentista, isso não foi diferente, mas esses problemas eram, em certa medida, menos acentuados se comparados ao Sul. O racismo negro se fazia presente a partir daquilo que é chamado de *polite racism* (algo próximo do conceito de racismo velado). Esse processo era altamente marcado pela violência simbólica, como o impedimento de se contratar negros, ou então pagar salários muito abaixo do normal. Os negros ocupavam a grande maioria dos subtrabalhos e recebiam os menores salários, e em contrapartida ocupavam quase nenhum dos trabalhos eram bem remunerados. Não existiam leis contra a discriminação no trabalho. Flamming (2004, p. 226) afirma ainda que poderia até mesmo haver uma placa dizendo “só contratamos brancos” e nada seria feito. Esse tipo de racismo velado demonstra qual era a posição social dos negros na sociedade do final do século XIX representada pelo jogo. Flamming (2004, p. 226) afirma ainda que, apesar do Oeste não possuir violência flagrante como acontecia nos estados do Sul, onde havia linchamentos, segregação e conflitos raciais causados pelas políticas de segregação da Lei Jim Crow, elas certamente ainda existiam. Exemplos de exceções podem ser vistos nos estados que faziam fronteira com o Sul. Os estados do Oeste se vendiam de maneira progressista e de certa forma as comunidades negras conseguiam florescer, atraídas pela reconstrução da Guerra Civil e pela lei dos assentamentos

de terras do *Homestead*. Muitas famílias conseguiram se tornar produtoras agrícolas, atraindo ainda mais as comunidades negras do Sul que desejavam fugir dos conflitos raciais. Esse processo também é evidenciado no jogo a partir do momento em que atravessamos a região de Rhodes, cidade que representa a região do Sul, marcada pelo revanchismo confederado e pela escravidão.

O Oeste possuía intolerância racial em grande medida, afirma Flammig (2004. p. 225), mas que não podem ser comparadas às hostilidades flagrantes que eram cometidas nos estados do Sul. Essa “tolerância” possibilitou um espaço maior para os afro-americanos se engajarem na luta pelos direitos civis, liberdade e igualitarismo. Os líderes negros do Oeste usaram parte do *western ideal* como forma de suprimir a retórica racista a partir da crença idealizada de que essa região seria o lugar mais igualitário dos Estados Unidos. Esse ideal foi chamado de *western ideal*. É claro que é possível estabelecer exceções, ainda mais em estados que faziam fronteira com o Sul. Os estados do Sul, por outro lado, se afundavam cada vez mais em profundos conflitos raciais, expressos na forma de linchamentos, violência e segregação causadas pela lei Jim Crow.

Para Jill Lepore (2018), no entanto, o debate sobre a inclusão dos negros no processo civilizatório e de cidadania se dá, assim como o debate pela inclusão das mulheres, a partir da vitória dos Estados do norte contra o Sul na Guerra-civil. A partir da Décima Quinta Emenda em 1869 a categorização dos afro-americanos no conceito de cidadania garantiu a esses grupos o direito ao voto e direito de disputar concursos públicos, tipificando a lei diretamente para cidadãos dos Estados Unidos de descendência africana. A realidade, no entanto, era muito diferente, já que as Leis de Jim Crow segregavam os negros em espaços públicos, e havia perseguições que aterrorizavam comunidades afro-americanas. A violência e brutalidade racial se expressava sobretudo pela presença da Ku Klux Klan, que de 1882 a 1830 perseguiu, torturou e linchou mais de três mil homens e mulheres negras. (LEPORE, 2018. p. 421)

A partir da emergência cultural pela representatividade por direitos civis e pela memória coletiva negra, percebemos que o discurso político negro é evidenciado no jogo junto a uma série de temáticas, como a eugenia, como a escravidão e como a Ku Klux Klan, que são representados de maneira cômica e estão todos representados na narrativa principal, a partir de encontros causados pela linguagem processual junto da interatividade, e em documentos escritos na linguagem diegética. É possível perceber em dois encontros com a KKK as tentativas sem sucesso do grupo em realizar uma reunião, e que, representados de maneira intencionalmente infantilizada, acabam acidentalmente pegando fogo ou então são esmagados por uma cruz de fogo, objeto de grande valor simbólico para o grupo, já que muitos deles se

colocavam como cristãos. Ainda nessa reunião, é possível encontrar no corpo de um dos membros um folheto contendo as pautas para a reunião. No documento, o grupo também é representado de maneira infantilizada.

Em ambos os casos, percebemos a tonalidade cômica e satírica que a Rockstar Games, como uma empresa situada no Norte dos Estados empreende ao aderir ao discurso liberal ao representar os supremacistas brancos marcados no processo histórico de produção do jogo. Mais ainda se considerarmos os protestos que ocorreram na cidade de Charlottesville, o movimento “Unite the Right Rally”, que reuniu diversos nacionalistas e supremacistas brancos vestidos com mantos brancos da KKK e saíram em protestos contra a derrubada de um monumento Confederado. O posicionamento moral da Rockstar Games é destacado pela liberdade concedida ao jogador para confrontar os membros da KKK, que podem ser executados das formas mais variadas, brutais e criativas que o jogador desejar. Essa postura irá atribuir valor moral positivo ao feito por meio do sistema de pontuação de honra. Esse aspecto evidencia a postura moral da Rockstar Games em relação às ações da Ku Klux Klan.

É com a junção entre os discursos objetivos e subjetivos, que o jogador escolhe o que fazer com aquilo que as regras processuais permitem fazer, resultando na manipulação simbólica que acaba pendendo para ambos os lados na legitimação ou deslegitimação da memória coletiva. No caso da sufragista, serve tanto para legitimação do discurso feminista, ou como no caso de Shirrako, para validar valores reacionários. Ou, no exemplo dos discursos raciais, validar a luta antirracista ridicularizando Confederados, valores pseudocientíficos de eugenia, ou então queimar racistas com uma garrafa molotov, ainda que o jogo garanta a inclusão do discurso de grupos tidos como minorias e seu papel diante do processo de modernização e progresso.

2.1.3 Os nativos norte-americanos e o processo de modernização

Aos nativos norte-americanos também é oferecido considerável espaço, não só pela extensa e importante narrativa principal que lhes é dedicada, mas também por missões secundárias e também documentos diversos que mostram papel inclusivo dos nativos norte-americanos na narrativa do jogo. Dentro das suas representações, o jogo foi intencional ao não trazer os nativos como indivíduos passivos dentro de processos que, alimentados pelo progresso e pela modernização, aconteciam ao seu redor. Dentro da narrativa principal, o jogador acompanha o final do conflito das guerras indígenas e o interesse do governo dos Estados Unidos em tomar o restante de terras de reservas demarcadas, movido pela ganância especulativa da extração de petróleo, representado na figura do personagem Leviticus Cornwall.

No jogo, o magnata representa a nova classe de homens de negócios, proprietário de terras e empreendimentos voltados à extração de petróleo e carvão, produção de querosene e alcatrão. Para fazer valer esses interesses, o magnata então faz acordo com o Exército, que é citado pela imprensa fictícia do jogo como “certamente uma boa notícia”. O Exército então passa a roubar, atacar e impedir que vacinas e medicamentos cheguem até a reserva indígena, como forma de forçar os nativos a responder de maneira bélica, forçando a narrativa pública de que eles são selvagens e merecem ser expropriados de suas terras. Embora a imprensa fictícia do jogo dedique espaço para desenvolver essa narrativa, esse processo só é evidenciado ao jogador ao completar a narrativa principal do jogo. Posteriormente, através de uma notícia de jornal, podemos observar que todo o conflito não passou de especulação, já que, após matar e expulsar os indígenas e iniciar os processos de perfuração, nenhum petróleo foi encontrado nas terras indígenas.

Figura 6: Bombas de vareta em silêncio – Nenhum petróleo encontrado em Wapiti

BOMBAS DE VARETA EM SILÊNCIO

NENHUM PETRÓLEO ENCONTRADO EM WAPITI

INVESTIGADORES ALEGAM FRAUDE

Descobriu-se que as reservas de petróleo descobertas no terreno perto da Reserva Indígena Wapiti em 1899 encontram-se secas, e todas as operações de perfuração foram suspensas e desarticuladas. Havia muita esperança pelo local após uma exploração detalhada da Companhia de Exploração de Petróleo Leland em nome da Querosene & Piche Cornwall, e várias unidades petrolíferas pretendiam transformar a região em um campo lucrativo.

Trabalhadores tomaram a área esperando empregos que pagariam 22 centavos por hora. As companhias perfuraram poço após poço, todos vazios com apenas uma quantidade minúscula de petróleo encontrada, insuficiente para manter as operações em atividade. A tribo da reserva fugiu após uma série de ataques ao Exército, culminando em uma batalha sangrenta na fábrica da Querosene & Piche Cornwall na época que a notícia sobre a descoberta do petróleo foi revelada.

Muitos membros da tribo foram mortos em Wyoming, mas alguns membros supostamente fugiram para o Canadá. Não se sabe o que acontecerá com a terra da reserva indígena no futuro, pois não há índios na área para serem realojados no momento.

Fonte: Red Dead Redemption II (2018), Take-Two Interactives e Rockstar Games

Comente, o caso dos nativos norte-americanos esteve atrelado a uma história de massacres e violência como parte de formação do Mito do Estado Nacional, sendo relegados a uma posição de indígenas selvagens e violentos que atacavam *cowboys* e eram contra o progresso e a civilização. Na História, a guerra indígena foi usada como motor para o progresso e o massacre indígena como triunfo do Estado Nacional, dos homens civilizados contra os ditos selvagens. Essa história, porém, não se sustenta diante da historiografia. A história dos nativos

norte-americanos lida apenas pelo viés da guerra, o vitimismo faz parte da agenda de criação do mito do estado nacional e que tinha como grande obstáculo a questão indígena. O estado nacional via os nativos como selvagens que precisavam ser embranquecidos, civilizados em seus costumes a partir de uma visão eurocentrista, branca e cristã.

No caso do jogo, o que o jogador acompanha é a narrativa histórica de como a tribo nativa de Wapiti está inserida como grupo derrotado pelo progresso e pelo estado nacional, e são obstáculos para o processo de modernização que é empreendido pelo homem branco. Em *Red Dead Redemption II* (2018), o obstáculo se dá não só pelos indígenas, mas especialmente pelas suas terras, especuladas como grande fonte de renda para a indústria de querosene pela possibilidade de haver petróleo. Da mesma forma, associa-se com a História pelo abandono, omissão e pela destruição das terras e reservas indígenas (LEWIS, 2004. p. 147). Foi a partir da década de 1950 que a historiografia passou a considerar os nativos como sujeitos ativos dentro do processo histórico.

David Rich Lewis (2004, p. 144 - 146) afirma que a entrada de novos intelectuais nativos norte-americanos na produção de pesquisas acadêmicas nos anos 1950 mudaria definitivamente os olhares sobre a questão dentro da historiografia estadunidense. Somado a isso, a participação cada vez mais efetiva de antropólogos nos métodos de pesquisa étnico-histórica e a ocupação física dos espaços e de comunidades indígenas com pesquisa de campo revelaram uma História dos nativos norte-americanos para antes do processo de colonização europeu e para além das bases de conflito e assimilação. A aproximação de indigenistas com as tribos fez surgir uma história tribal pela história oral, criando novas perspectivas de história para além da história colonialista, e escrita pelos próprios nativos norte-americanos. Essa abordagem, inclusive, aplica-se pela perspectiva de História para os públicos, como parte da postura de História Pública, e possibilita que os nativos norte-americanos contem as histórias a partir de seus termos. Esse esforço também possibilita que eles ensinem sobre sua cultura e sobre sua história para as crianças, formando novas lideranças tribais no processo.

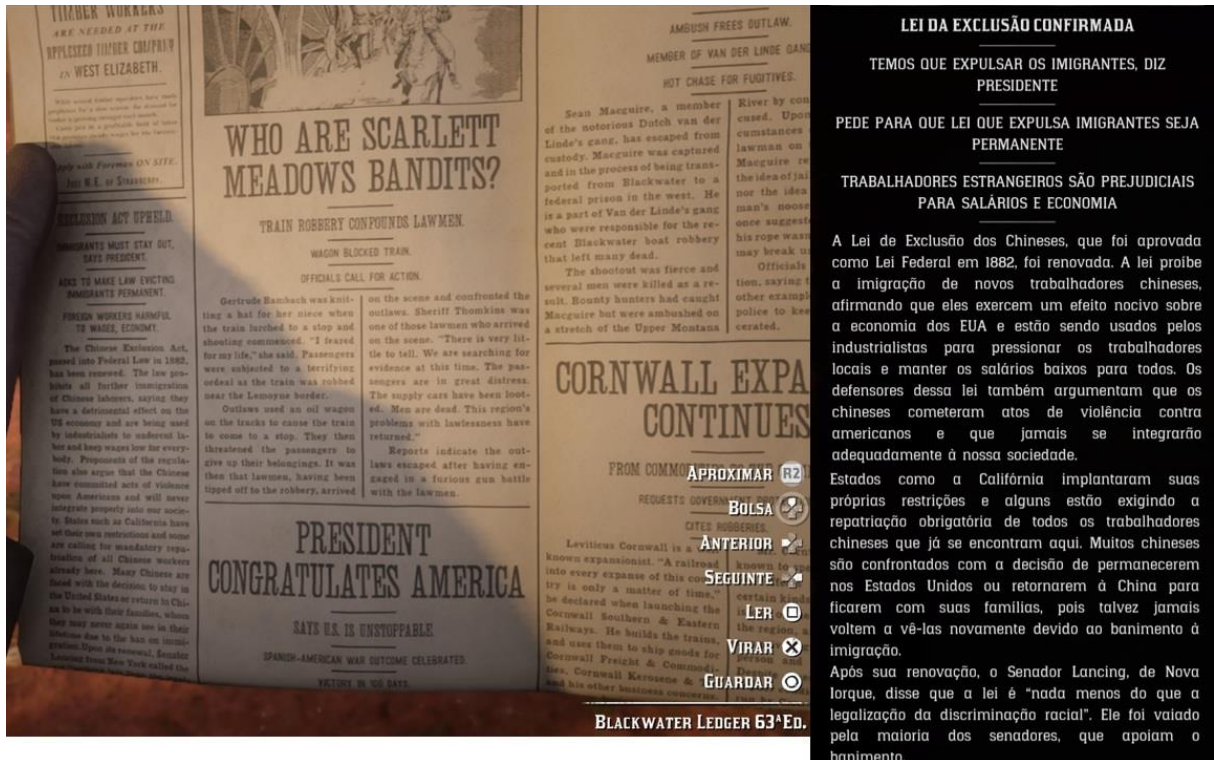
A representação dos nativos norte-americanos criada pela Rockstar Games em *Red Dead Redemption II* (2018) não é pautada na representação desse grupo como sujeitos históricos passivos, e dá ampla representação na profundidade e nas motivações e cosmovisão desse grupo na narrativa principal e nos documentos impressos do jogo. A questão dos nativos norte-americanos é tratada no jogo de forma que represente as circunstâncias do século XIX como resultado de um amplo processo de estabelecimento de tratados. Assim como representa a ampla sabedoria milenar e a cosmovisão desses povos e a ligação destes com a natureza e suas novas estratégias de adaptação para lidarem com os novos atores políticos brancos a partir

de estratégias de resistência. Mas representa, acima de tudo, a oposição e a derrota de um sistema milenar, frente a um poderoso empreendimento de modernização, que atuava com o uso da força do Estado e das corporações, da violência perpetrada pelos homens brancos, que se apresentavam como civilizados.

2.3.4 Os imigrantes e o processo de modernização

Assim como os grupos citados anteriormente, é dedicado, tanto na narrativa principal, na narrativa secundária e nos documentos, extensa representatividade aos imigrantes dos Estados Unidos, em especial os chineses e latinos. Aos chineses, é dedicada grande representação voltada aos trabalhos oferecidos a imigrantes, como trabalhos em madeireiras, minas e na construção de ferrovias, trabalhos que fundaram o alicerce do processo de modernização dos Estados Unidos. Podemos observar como a Rockstar Games dedicou esforço em representar esses grupos de forma subjetiva e objetiva. No caso dos chineses, esse grupo é evidenciado como comerciantes e como imigrantes que estariam roubando emprego dos “verdadeiros americanos”. Essa narrativa pode ser vista no artigo “Lei de exclusão confirmada”, onde um artigo de jornal os cita como prejudiciais para os salários e para a economia, causando um efeito nocivo sobre a sociedade norte-americana, e, por serem violentos, jamais poderiam ser integrados à vida em sociedade. No mesmo artigo, podemos ver como um senador, ao repudiar essa lei, passa a ser vaiado pelos seus colegas de Senado. Na História, esse ato é apontado por Ramón Gutiérrez (2004, p. 395) como um dos diversos atos de exclusão dos diversos imigrantes, como os japoneses, mexicanos e chineses.

Figura 7: Lei de exclusão confirmada



Fonte: Red Dead Redemption II (2018) Take-Two Interactives e Rockstar Games

Da mesma forma, a Rockstar também usou os jornais para representar os mexicanos de uma forma que fossem tratados como imigrantes, mas que, ao contrário dos chineses, não se dedicam nem sequer ao trabalho honesto, mas somente a atuarem como pistoleiros, ladrões e bandidos. Essa narrativa pode ser evidenciada a partir do artigo de jornal “Desperados mexicanos trazem terror”, onde a mídia fictícia afirma que todos os homens de ascendência mexicana são responsáveis por trazer vilania e crimes brutais para o grande país Estados Unidos, que despontava como potência no final do século XIX e início do XX.

Figura 8: Desperados mexicanos trazem terror



Fonte: Red Dead Redemption II (2018) Take-Two Interactives e Rockstar Games

O trabalho de Flamming (2004, p. 225 – 226) voltado à temática negra no século XIX afirma que acima de todo o racismo não se caracterizava somente contra os negros, mas também contra todos os outros grupos étnicos raciais minoritários, como os asiáticos, latinos e imigrantes. Esses grupos competiam com os negros pelos piores salários e pelas condições de trabalhos mais insalubres, e estavam à deriva de comportamentos pautados na xenofobia e intolerância racial e do preconceito por parte dos homens brancos, mas especialmente por parte da polícia. Devido à violência simbólica sofrida, esses grupos passaram a não serem aceitos em comunidades brancas, e passaram a integrar comunidades que eram tidas como negras, mas que eram, sobretudo, organizações heterogêneas, compostas por uma diversidade étnico-racial de chineses, judeus, japoneses, filipinos e mexicanos, contando até mesmo com a classe operária branca. Essa narrativa histórica de xenofobia contra imigrantes foi representada no jogo a partir dos chineses, imigrantes irlandeses, escoceses, judeus e alemães.

Na História dos Estados Unidos, o discurso sobre a política estadunidense de imigração por vezes é suprimido ou então elevado como parte da agenda política dos partidos republicanos ou democratas, considerando ainda o discurso contrastante nas gestões dos últimos dois presidentes. O então Presidente Barack Obama, por exemplo, chegou a afirmar que era preciso resolver o problema da imigração de maneira mais humana (OBAMA, 2014). Essa afirmação, no entanto, não se mostra coerente, se analisarmos o relatório de deportações publicado pelo The Hill (BUDRYK, 2019). No caso do ex-Presidente Donald Trump, o discurso é claramente combativo, xenofóbico e pode até mesmo ser considerado criminoso, já que o ex-presidente

afirmou que mexicanos eram um povo de estupradores (PHILLIPS, 2017). Considerando o jogo como uma fonte histórica, podemos observar como ele representa o passado a partir de problemas do tempo presente, o século XXI, e são reorganizados com uma roupagem do passado. A questão da xenofobia a imigrantes uma constante no núcleo narrativo do jogo, considerando ainda as temáticas atreladas ao nacionalismo e a formação do Estado Moderno estadunidense.

Os casos das representações da memória étnica contidas no jogo demonstram como os jogos são capazes de legitimar ou deslegitimar os discursos políticos sobre os grupos que demonstramos anteriormente. *Red Dead Redemption II* é capaz de criar esses discursos de tal maneira que, quando analisada a retórica junto à capacidade do jogo em processar ações, é possível identificar a manipulação simbólica dentro do jogo, que é permitida pela linguagem processual do jogo junto da liberdade de interação, que é usada tanto para descobrir, como para criar discursos sobre o contexto histórico representado, sendo no nosso caso a passagem para o século XX. O caso dos imigrantes é representado de maneira muito evidente no jogo, já que a todo momento o jogador é confrontado na narrativa principal e nos documentos que se materializam pela imprensa fictícia, revelando não só a representação histórica do passado, mas a representação da memória étnica histórica no tempo presente, que se materializa pelos códigos de linguagem digital.

2.2 A modernização dos Estados Unidos representada pela Rockstar Games

Todas as representações do jogo citadas anteriormente e analisadas até aqui nos revelam como os grupos representados no jogo se inserem em um processo muito particular do desenvolvimento histórico dos Estados Unidos. Um momento em que toda a força do Estado e da economia se solidificam a partir de um projeto que visa, acima de tudo e de maneira quase eterna, o progresso. Esse processo pode ser definido a partir do conceito de modernidade estabelecido tanto por Marshall Berman (1986) e por Zygmunt Bauman (1991). A morte do Velho-Oeste e a construção de um estado forte baseado em leis sólidas, que permitiam não só a expansão do poder político e econômico, mas também a supressão e repressão de agentes sociais que se chocaram em oposição a esse processo de expansão, progresso e modernização. Processo que é representado pela Rockstar Games por vezes de maneira cômica, como o caso dos Confederados e membros da Ku Klux Klan, ou então de maneira violenta, como no caso dos negros, indígenas, imigrantes e mulheres. O conceito de modernidade, escancarado durante todo o jogo dentro de sua narrativa, serve como conceito para compreendermos como os

públicos jogadores percebem esse processo histórico que é representado no jogo. Ainda mais se considerarmos grupos específicos como os negros, indígenas, imigrantes e mulheres.

Para Marshall Berman (1996, p. 15-17), a modernidade na qual *Red Dead Redemption II* se assenta para produzir seu enredo histórico pode ser definida como uma experiência de tempo e espaço, que é compartilhada pelos indivíduos e grupos que, à espera de mudanças positivas, acabam, na realidade, encontrando uma ameaça a tudo que antes era dado como certo e como sólido, capaz não só de causar confusão, mas também de anular fronteiras que antes eram dadas de maneiras geográficas, étnicas, sociais, religiosas e políticas, e, claro, científica. A modernidade, afirma Berman, é o processo responsável por criar novos dilemas, contradições e ambiguidades entre os agentes sociais, já que, devido às constantes inovações, advindas dos diversos campos científicos e tecnológicos, veem-se questionando a todo momento o lugar dos grupos e dos indivíduos nessa sociedade. Seja o universo das relações sociais como também o universo físico em suas fronteiras espaciais e temporais, essas demarcações simbólicas são implodidas pela modernidade. Esse processo é visto a todo momento na narrativa principal e secundária de *Red Dead Redemption II* e nos grupos representados nos documentos diegéticos evidenciados acima, como os indígenas, negros, mulheres e imigrantes.

A modernidade, como um processo alimentado por diversas frentes, especialmente pelo poder estatal jurídico e capitalista, foi capaz de acelerar o ritmo de vida, de gerar novos poderes políticos e corporativos que, nos Estados Unidos, expandiu ainda mais seus territórios para o Oeste penalizando no processo grupos como os nativos norte-americanos, arrancando-os de seus antigos espaços para empurrá-los de maneira forçada a uma nova vida. Esse processo foi responsável por estimular o crescimento e a cultura urbana através da comunicação de massa, comprimindo sujeitos e classes sociais que tradicionalmente eram considerados antagônicos. No jogo vemos esse processo representado pela cidade de Saint Denis, que é uma cidade inspirada em Nova Orleans, como uma cidade modelo do sul dos Estados Unidos, que concentra tanto as fábricas, ocupadas pelos operários, como os estabelecimentos de entretenimento, os cabarés, teatros, cinemas, bares e opulentas mansões, ocupadas tradicionalmente pelas classes mais abastadas. No jogo, é representado como a cultura de entretenimento urbana reuniu esses dois grupos a partir da cultura de entretenimento noturno, trazendo espetáculos destinados à massa de pessoas que agora a cidade era capaz de concentrar.

O surgimento de grandes cidades urbanizadas, com redutos industriais e de transportes hidroviários e ferroviários, como a cidade de Saint Denis, também pode ser vista a partir da formação da cidade de Blackwater como parte do processo de modernização e chegada desse processo a regiões que antes eram selvagens, áridas e desoladas. A cidade de Blackwater, pode

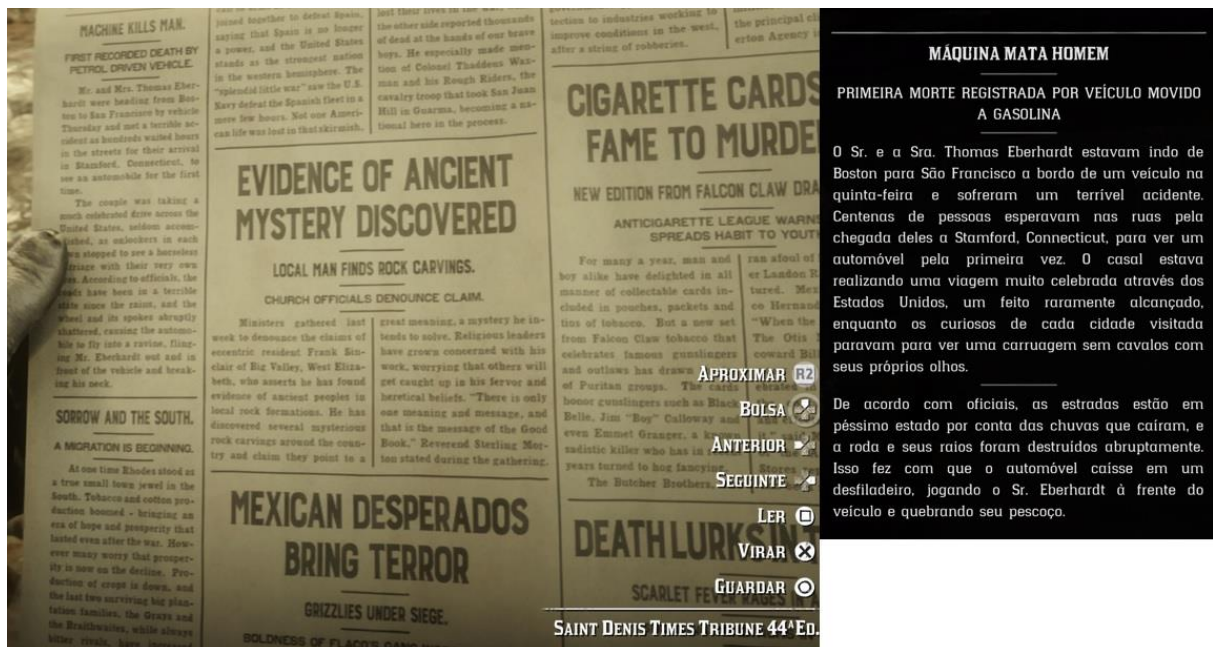
ser referência a própria cidade de Blackwater no Missouri, recém-urbanizada e erguida a partir de um assentamento dedicado a servir de base para o trabalho nas minas e nas madeireiras. No jogo a cidade demonstra como o progresso e o crescimento havia chegado ao Velho Oeste, que agora jaz morto frente ao estabelecimento da ordem, da civilização, das leis, do progresso e do controle, do que antes era tido como “selvagem”. A expansão e alcance do poder do Estado é consolidado a partir de suas estruturas burocráticas como a ordem, as leis, a segurança e a vigilância como parte do processo histórico da modernidade, que pode ser visto a partir da polícia, dos xerifes, dos caçadores de recompensas e das agências de inteligência e segurança privada, responsáveis por perseguir, prender e até executar aqueles que ameaçavam a estabilidade, a ordem e a civilidade, os chamados foras-da-lei. Esse processo é evidenciado no núcleo narrativo do jogo, já que ainda existem gangues tentando ocupar os mínimos vácuos que ainda restam do mundo selvagem. Gangues como a Gangue Van-Der-Linde são perseguidas em escala federal pelo governo dos Estados Unidos na forma do exército, da polícia e pela Agência Nacional de Detetives Pinkerton. Dentro do jogo, a agência de detetives não é só tratada como uma espécie de polícia especializada, mas também como estrutura principal de proteção aos interesses da burguesia industrialista, representada acima de tudo na figura do personagem Leviticus Cornwall. Historicamente, a agência é marcada por perseguir grevistas e servir de inteligência na Guerra Civil Estadunidense para os estados da União, modelo esse que serviria de base para a formação do serviço secreto como conhecemos hoje. Após um ano do lançamento do jogo, a agência de detetives, hoje autointitulada como agência de avaliação de riscos e crimes, acabou processando a Rockstar Games por uso indevido da marca Pinkerton (ROBERTSON, 2019).

A modernidade enquanto representação pode ser vista no jogo a partir dos contrastes e contradições que os grupos e indivíduos experienciam, sobretudo nos contrastes entre os ambientes selvagens e urbanos, gerando uma colisão entre esses dois meios e os grupos que neles se inseriam. Essa é, acima de tudo, a própria base do ideal da gangue Van-Der-Linde, que parte da recusa a esses tempos modernos, que tentam acima de qualquer coisa se apegar aos antigos valores, como a honra individual, a caça para subsistência, o saque e a pilhagem como resultado merecido dos confrontos travados, mas sobretudo na desconfiança nos homens modernos, centralizados na figura dos capitalistas, dos burocratas e dos agentes do Estado. A gangue Van-Der-Linde é, acima de tudo, a representação de uma força de oposição e de antagonismo ao processo de modernização.

Dentro do jogo, na narrativa principal e secundária, na narrativa objetiva e subjetiva, o jogador é bombardeado pelo maquinário simbólico que, historicamente, representava a

transição para um período moderno através de maquinários a vapor, como barcos, trens e processos fabris, e também por ferrovias, zonas industriais, uma imprensa periódica, cinema, telégrafos e propagandas. Esse maquinário simbólico da modernidade pode ser visto dentro do jogo, com os trens, a metralhadora, a eletricidade, as invenções como o “limpador de carpete”, máquina de lavar, o submarino, o rádio, o cortador de grama e a geladeira. Da mesma forma, todo esse maquinário científico e tecnológico, criado com o objetivo de atenuar ou eliminar as dificuldades humanas através das inovações científicas, acabou por gerar novas fontes de dor e sofrimento aos agentes sociais envolvidos nesse processo. Um exemplo disso pode ser visto numa notícia de jornal no jogo, que registra a primeira morte por veículo a gasolina.

Figura 9: Máquina mata homem



Fonte: Red Dead Redemption II (2018) Take-Two Interactives e Rockstar Games

Zygmunt Bauman (1991, p. 7 – 25), por outro lado, em seu livro *Modernidade e Ambivalência*, afirma que a modernidade é caracterizada por uma eterna guerra para tentar conferir significado à realidade, trazendo como tal a classificação linguística para definir e ordenar os processos e fenômenos. Como consequência da própria classificação linguística, também existe a ambivalência, fruto da própria linguística, que é a tentativa de dar ao mundo uma estrutura para manipular seu comportamento a fim de prever, limitar ou eliminar suas casualidades. A essência da modernidade em seu caráter primário se pautou acima de tudo pela ordem, do mundo, da sociedade e do indivíduo, que fosse capaz de controlar o fluxo pré-definido pela natureza. Para cumprir esse propósito, nasce a forma do Estado e do Poder

moderno, que redescobre a própria definição do que seria a ordem a partir do caos e a usa como artífice para evitar a desordem, frutos da desordem, ou o fluxo, da natureza. Dessa forma, a própria luta da modernidade é da ordem contra o caos, é a luta contra a própria ambivalência desde o seu caráter semântico, já que o caos é a negação da ordem e ambos são codependentes. O caos então se torna a própria essência da natureza, algo que é inadequado para a vida humana, e por isso deve ser domado pelo uso da força. A existência é moderna quando se baseia no projeto, na administração, no controle, no planejamento, na capacidade e na soberania de forças para reivindicar e defender o direito de gerenciar e administrar a existência para uma projeto futuro.

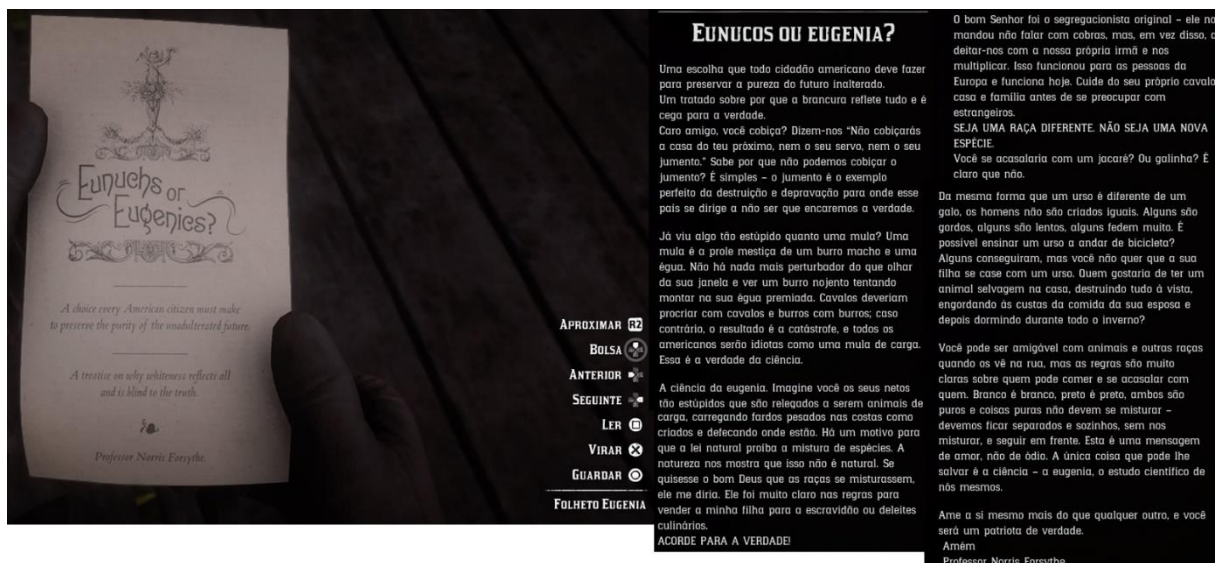
Para Bauman (1991), a vida humana moderna é resumida no esforço de eliminar a ambivalência, eliminando e suprimindo tudo aquilo que não é classificável. A fundação do Estado Moderno é o direito de legitimar ou deslegitimar, o que escapa disso é tido como uma anomalia. Outro caráter da modernidade é a intolerância ao não aceitar aquilo que é plural ou polissêmico, dissonante dos valores previamente estabelecidos pelo Estado, já que a própria resistência à classificação ou definição é considerada como limite da soberania, de poder, onde a própria lógica de ordem é oposta ao fluxo da natureza que se desejava controlar. Essa eterna corrida para o progresso sempre se pauta no futuro, já que o passado é tido como sofrível e a felicidade só reside no amanhã. A busca eterna pelo futuro perde-se o presente, já que mesmo no tempo atual ele é obsoleto. E, nessa busca eterna, percebe-se tanto o papel dos cientistas como dos governantes, que buscam eternamente resolver propósitos e estabelecer a ordem em seus campos de atuação. Esses, por sua vez, são beneficiados pela fragmentação ou esvaziamento de significados, gerando novos campos de atuação para o estabelecimento da ordem.

É claro que esse trabalho se torna eterno e incapaz como instrumento de ordem, e quanto mais fragmentado é o campo de atuação dos governantes e cientistas, ou qualquer tipo de administradores da ordem, maior é o resultado da desordem em seguida. O resultado do caos é maior à medida que crescem os esforços para garantir a ordem, ou seja, criam-se mais problemas ao se resolver alguns poucos. Essa é a ambivalência. A modernização enquanto ideal importado e mantenedor da ordem obrigaria os países da periferia do capitalismo, especialmente os países do Sul-global, a se autoexaminarem. Ou seja, para esses países a modernização é vista como um processo de transformação política, econômica e cultural, que exige uma drástica mudança nos direitos civis e nas instituições para se adequar aos padrões estabelecidos pelo poder do centro do capitalismo. Nesse sentido, a modernização se apresenta como um processo que, aos países periféricos do capitalismo, a modernização é imposta de fora

para dentro, e a adaptação a esse modelo pode ser uma tarefa difícil aos países que, no caso do Sul-global, não possuem recursos e infraestruturas para isso, pois passaram pelo processo de colonização e imperialismo. Da mesma forma, suas populações podem ser altamente dependentes de seus tradicionais modos de vida, tornando esse processo ainda mais violento. A modernidade se apresenta como eterno combate para garantir a ordem e para regular a condição existente de selvagem para civilizado, através de mecanismos sociais, econômicos e políticos que legitimam ou deslegitimam as direções do projeto racional de desenvolvimento, guiado tanto pelo Estado, pelas corporações e pelos agentes e grupos sociais que se inserem nesse processo.

Esse processo de controle pode ser visto no jogo pelas inúmeras citações à Agência Nacional de Detetives Pinkerton, do magnata capitalista Leviticus Cornwall, das lutas de classes desempenhadas pelos imigrantes, negros e mulheres, e pelo processo de limpeza racial, operado pela Ku Klux Klan, e pelo próprio desenvolvimento dos valores cientificista e do delírio de pureza racial, operacionado pela pseudociência da eugenia e do darwinismo social. Elementos fundamentalmente característicos do processo de modernização do final do século XIX e que se estendeu por toda a primeira metade do século XX. No jogo, podemos encontrar o discurso de pureza racial com um indivíduo que distribui panfletos e grita sobre os malefícios sociais da miscigenação na cidade de Saint Denis. O indivíduo aparece gritando publicamente e se assumindo como um racista, e entrega ao jogador um panfleto em que abertamente defende o uso da eugenia como forma da sociedade estadunidense garantir a “pureza da pele branca”.

Figura 10: Eunucos ou eugenia?



Fonte: Red Dead Redemption II (2018) Take-Two Interactives e Rockstar Games

O artigo compara a miscigenação a partir das leis da natureza e afirma que a segregação fez parte dos planos divinos, refletindo de maneira clara o darwinismo social, que fora pautado de forma científica como parte do esforço para garantir o controle e a ordem diante de tudo que é diferente, ambíguo ou ambivalente. A repressão pelo controle pode ser vista a partir do controle de doentes e idosos, de todos aqueles que não mais têm condições nem capacidade física e mental de exercer uma profissão e devem ser impedidos de fazer parte da nação enquanto força moderna. Esses sujeitos, historicamente, eram jogados em asilos ou mesmo eliminados como parte do processo de modernização, que não via utilidade social ou econômica a esses sujeitos, vendo-os apenas como um elo fraco de uma sociedade evoluída, ou então apenas como gasto de recursos que poderiam ser usados para outros empreendimentos que visavam o progresso nacional.

O uso simbólico e a representação da passagem do século XIX para o século XX da sociedade estadunidense em *Red Dead Redemption II* (2018) pode ser compreendido de maneira óbvia, como uma ferramenta intencional, usada pelos produtores do jogo após intensa pesquisa, embora seja impossível afirmar em que medida houve ou não aproximação com historiadores para embasar a interação do jogador com o processo de modernização. Nos créditos, no entanto, é impossível atribuir essa aproximação. A representação desse processo histórico se demonstra patente a cada mínimo detalhe dentro do jogo, ao interagir com os NPCs, na narrativa principal, secundária, por meio de cenas cinemáticas e de diálogos. Todos esses recursos linguístico apresentam de forma patente a contradição entre os homens modernos, civilizados e dentro da lei se fazendo do uso da selvageria, de mortes e extrema violência para perseguir um grupo que por eles é tido como selvagem, e que pertence a um mundo e a uma realidade que já não mais cabem em seu projeto de poder nacional, como um país que se desenrolava na passagem para o século XX como moderno. Da mesma forma, o jogo representa de maneira anacrônica alguns discursos étnicos inseridos dentro do processo político da modernização, trazendo visões revisionistas a partir do tempo em que o jogo foi produzido, o século XXI, atualizando visões sobre grupos que de forma cultural acabam sendo pouco lembrados, como é o caso das mulheres, dos negros e dos imigrantes de todas as nacionalidades. E pior, sendo ainda mal representados, como costumeiramente é o caso dos nativos-norte americanos e negros, que muitas vezes são representados como passivos, alheios e sem reação aos processos históricos.

O discurso que o jogo evidencia é responsável, ao mesmo tempo, por zombar da própria história estadunidense, colocando-se numa posição ideológica enquanto produtora sediada na

região Norte dos Estados Unidos, que traz sua própria versão política sobre os eventos que se desenrolam antes, durante e depois do período em que *Red Dead Redemption II* (2018) se situa, como a Guerra Civil, os valores ufanistas, o nacionalismo e o racismo estrutural e científico dos estados do Sul. Essa mobilização da memória e da representação étnica e histórica cria novas narrativas e debilita a própria visão dos processos históricos que são representados no jogo. É através de seus códigos linguísticos, feitos a partir da manipulação simbólica das possibilidades entre as regras processuais e o ato de jogar que permitem ao jogador se apropriar, interpretar e também (re)produzir significados, e posteriormente até criar novos circuitos de circulação dessas narrativas dentro da internet no tempo presente. Espaço que, por sua vez, deve ser entendido como um circuito de recepção dos jogadores sobre o jogo. Processo que será explorado no capítulo quatro.

Dentro desse processo, a Rockstar Games como uma empresa que define os padrões dentro da indústria de jogos continua a impulsionar representações históricas sobre a História dos Estados Unidos na virada do século XX em *Red Dead Redemption II* (2018). Essas representações históricas contidas em seus jogos, desde a série Grand Theft Auto, desenham um quadro dentro da cultura global sobre a política e a história dos Estados Unidos, tanto no passado como no presente, tratando questões sociais e eventos decorrentes de processos históricos e políticos. Da mesma forma, a Rockstar Games reutiliza influências históricas da literatura e do cinema como forma de reimaginar – e moldar – as percepções coletivas e globalizadas dentro do mercado de jogos sobre o gênero estético Americana. Ou seja, uma visão dos Estados Unidos que é vendida ao mundo. Nesse processo, ao satirizar o processo de modernização dos Estados Unidos, a Rockstar Games se materializa como um estúdio que tem em seu discurso uma ampla crítica satirizada a estética americana, e aos valores ufanistas desse gênero, se apresentando como um discurso anti-modernidade. Claro, no entanto, é debatível em que nível essa sátira é compreendida pelos jogadores que buscam apenas a diversão, mesmo que por vezes essa crítica seja feita de forma patente.

Ao mesmo tempo, a crítica da Rockstar Games contra a modernidade nos revela como os discursos e políticas contra os grupos minoritários, como as mulheres, os negros, os nativos norte-americanos e os imigrantes, são promovidos por líderes políticos dos Estados Unidos no tempo de produção do jogo, e servem como influência tanto para a narrativa histórica do enredo do jogo, como para estabelecer críticas satíricas aos Estados Unidos no século XXI. A partir das emergências de grupos como a *alt-right* e o governo de Donald Trump, *Red Dead Redemption II* (2018) se estabelece como um documento ferrenhamente crítico ao projeto de poder levado a cabo pela modernização que, ao excluir os grupos representados no jogo,

evidencia, por vezes de maneira séria, por vezes de forma satírica, a falência desse empreendimento como política de cidadania e participação civil dentro do estado democrático no tempo de produção do jogo, o século XXI.

CAPÍTULO 3

A ERA VIKING E A DIÁSPORA DOS POVOS ESCANDINAVOS REPRESENTADA PELA UBISOFT EM ASSASSIN'S CREED: VALHALLA (2020)

O presente capítulo tem como objetivo demonstrar como a Ubisoft representa a Inglaterra e a Noruega do século IX, período chamado por historiadores de *Era Viking*, que é representada tanto no jogo principal como na expansão *Discovery Tour: Viking Age* do jogo *Assassin's Creed: Valhalla* (2020). Dentro do *Discovery Tour*, encontramos uma série de documentos de hipermídia que foram catalogados e organizados como hiperdocumentos. Esses documentos revelam detalhes sobre o processo de produção do jogo e qual a postura tomada pela Ubisoft ao se apropriar da História para desenvolver sua narrativa histórica.

Os documentos revelaram que, ao contrário da Rockstar Games, a proposta da Ubisoft foi a de se aproximar de instituições e acadêmicos dos estudos da cultura anglo-saxã inglesa e escandinava. Esses processos são revelados nos documentos diegéticos e demonstram a preocupação da Ubisoft em tornar transparentes suas escolhas no processo de produção e revelando os pesquisadores e consultores que fizeram parte do trabalho. Da mesma forma, os documentos encontrados no *Discovery Tour* revelam conceitos-chave que guiaram conceitualmente a produção do jogo. Esses conceitos se articulam a partir da Era Viking, da diáspora dos povos escandinavos e da hidrarquia.

Apesar de já existir considerável pesquisa sobre a franquia de jogos *Assassin's Creed*, o presente trabalho se faz original à medida em que se propõe a analisar o modo *Discovery Tour*, que foi criado a partir de 2017 e é relacionado com a narrativa do jogo principal como forma de problematizar questões pertinentes para a historiografia do estudo dos jogos.

3.1 A Era Viking representada pela Ubisoft em *Assassin's Creed: Valhalla* (2020)

A série de jogos *Assassin's Creed* já é tema batido perante a historiografia brasileira, que trata, dentre as representações de personagens e processos históricos, metodologias de Ensino de História para os jogos da editora Ubisoft. De maneira geral e introdutória, a franquia se apresenta como uma mistura entre representação e simulação histórica, com um enredo de ficção de uma guerra secreta entre dois grupos pelo controle do mundo, os assassinos e os templários. Toda a franquia se dá por uma trama quase mágica e esotérica, em que a fantasia e os deuses se confluem com a ficção científica e com a história. No enredo o jogador é colocado para experienciar o passado a partir de uma máquina que, ao ler as memórias genéticas do usuário no tempo presente, leva o personagem para reviver as memórias dos seus ancestrais no

passado. Cada jogo oferece um retrato único e detalhado sobre as cidades do período histórico representando, atentando especialmente a imersão espacial, dada tanto pela natureza, ou então pelas cidades em seu design arquitetônico dos edifícios. Nos seus quatorze anos de franquia diversos contextos temporais e espaciais foram representados, como a Terceira Cruzada na Jerusalém do século XII, as cidades da renascença italiana, como Florença, Veneza e a Roma do final do século XV, ou então a Turquia otomana do século XVI e inúmeras outras. No caso de *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) o jogador acompanha a narrativa do jogo a partir da representação histórica da diáspora dos povos escandinavos para a Inglaterra. A representação desse processo é recriada no jogo pelo violento choque cultural entre os noruegueses vikings e os anglo-saxões cristãos, processo comumente chamado de Era Viking.

Assassin's Creed já foi intensamente explorado pela historiografia. Na historiografia brasileira, a franquia foi definida por Robson Scarassati Bello (2016) como um “playground histórico” onde o jogador se apropria de uma representação de processos, personagens e espacialidades históricas pelo ato de jogar, na forma de interação e simulação (BELLO, 2016). Para o ex-gerente de conteúdo da Ubisoft, Jean Guesdon (GUESDON, 2017), a franquia pode ser definida por três momentos distintos, a criação, a expansão e a reformulação. Dento do nosso escopo de pesquisa no Banco de Dissertações e Teses do Capes, os trabalhos encontrados se referem especialmente aos dois primeiros momentos, com considerável atenção de historiadores, especialmente do Ensino da História.

Nesse sentido, o trabalho tem como objetivo revisar a terceira fase do jogo, empreendida a partir de 2017 com o jogo *Assassin's Creed Origin* (2017), que se refere a reformulação estrutural do jogo. Essa reformulação se deu inicialmente pela expansão do conceito de mundo aberto, expandindo a exploração e a descoberta ao um nível ainda mais profundo, combinadas com novos elementos e mecânicas de jogo. Processo que passou a ser entendido pela Ubisoft como parte da nova demanda cultural por fluidez e liberdade nos jogos de mundo aberto (GUESDON, 2017). Da mesma forma, os anos de aproximação direta com instituições históricas e acadêmicos resultaria na pretensão da Ubisoft em portar seu jogo como um jogo legitimamente educativo de História. Compreensão que pode ser lida a partir da primeira versão da expansão de jogo chamada de *Discovery Tour: Ancient Egypt* (2017) e *Discovery Tour: Ancient Greece* (2018). Essa primeira versão é definida por Aris Politopoulos, Angus Mol, Krijin Boom e Csilla Ariese (2019) como um museu virtual, onde o jogador era guiado de maneira linear para interagir com aspectos da arte, da cultura, da economia e sociedade numa espécie de simulacro do Egito Ptolemaico dentro do recorte temporal em que o jogo é representado (49 – 43 a.C). A expansão *Discovery Tour* seria mantida nos jogos seguintes e em

2020 passaria por novas reformulações, resultando na versão do *Discovery Tour: Viking Age*, explorando ainda mais a participação de acadêmicos e instituições públicas de ensino nessa nova proposta.

Figura 11: As aproximações institucionais presente no *Discovery Tour: Viking Age* (2020)



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Na versão *Discovery Tour: Viking Age* foi apresentada uma proposta ainda mais interativa com a história a partir de um enredo criado com a participação historiadores medievalistas da Inglaterra e da Noruega. Ao contrário das suas versões anteriores, *Discovery Tour: Ancient Egypt* (2017) e *Discovery Tour: Ancient Greece* (2018), a nova versão, o *Discovery Tour: Viking Age* (2021) foi recriada para o jogo *Assassin's Creed: Valhalla* (2020). Nela a Ubisoft aprofunda a narrativa histórica e humaniza os agentes históricos do passado representado em um enredo criado de maneira colaborativa com pesquisadores. Outro aspecto trazido na nova versão foi que a Ubisoft passou a dar ainda mais liberdade para o jogador escolher quais informações ele desejará desbloquear pela exploração e descoberta. Apesar da violência ser parte fundamental da experiência lúdica da série *Assassin's Creed*, no modo *Discovery Tour* ela é muito limitada e concentra sua experiência na exploração, interação, narrativa e enredo. Nesse sentido, dentro da proposta de análise compreendemos o *Discovery Tour* como parte da intenção da editora Ubisoft em oferecer ao público jogador uma abordagem

educativa sobre a narrativa histórica do seu jogo, e que no processo escreve sua própria história, com participação de pesquisadores e instituições públicas de ensino que legitimam a proposta. Da mesma forma acreditamos que, apesar da série *Assassin's Creed* possivelmente ser a franquia de jogos mais investigada pelos historiadores, compreendemos que o *Discovery Tour* mereça um aspecto revisionista como pequena contribuição à investigação da franquia da Ubisoft e suas pretensões empreendida até aqui.

Figura 12: Discovery Tour: Viking Age



Fonte: *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) e Ubisoft

Dentro de um sistema que totaliza oito missões, o jogador precisa encontrar pontos de interesses de aprendizado, de bastidores e de missões que dão continuidade à narrativa, mas que pode ser interrompida ou prorrogada. Para fins de exploração e interatividade, o jogo dispõe de um mapa do mundo no menu de pausa, que pode ser usado para marcar pontos desejados no mapa e também para se transportar por entre pontos específicos. Fora do menu de pausa, o jogo possui uma bússola que mostra os pontos de interesse para facilitar a exploração. Existem ao todo oito sequências de missões que se alternam entre a Noruega, a Inglaterra e Asgard, lar dos deuses Odin, Freya, Thor, Baldur, Loki e outros deuses do grupo dos *Aesir*, um dos grupos de divindades da mitologia escandinava.

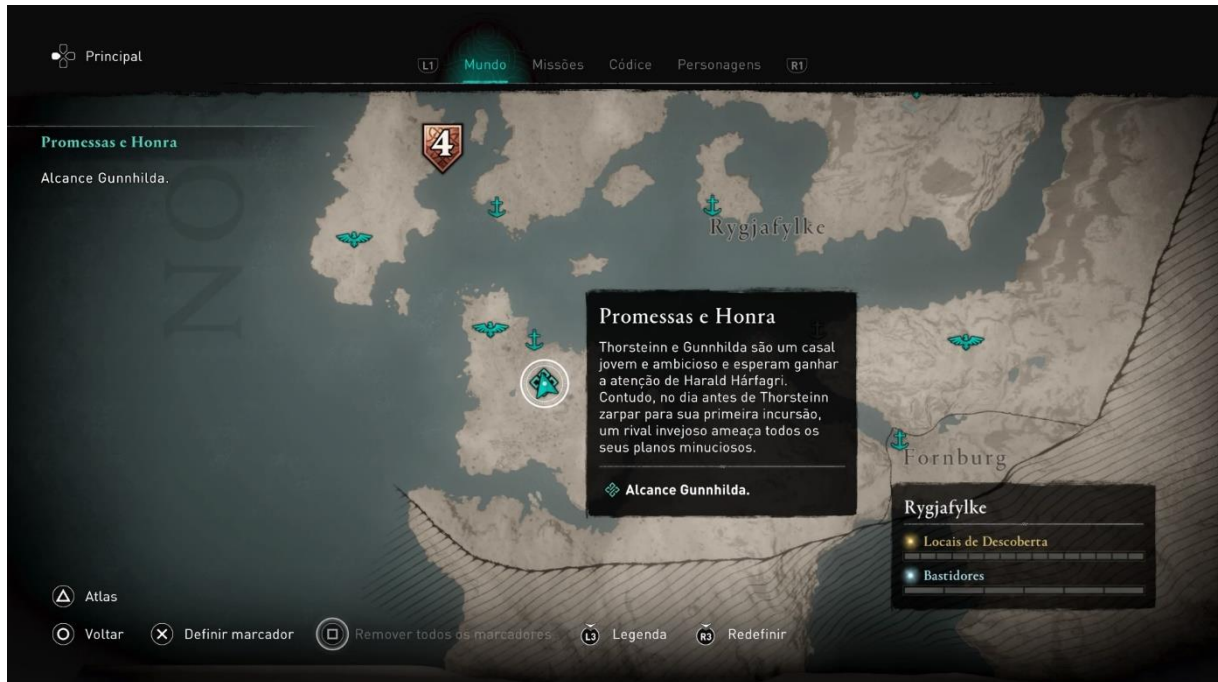
Figura 13: O núcleo de missões



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

O jogo possui em seu menu de pausa quatro seções que guiam as ações do jogador: 1- Mundo — onde apresenta um mapa que serve de guia para a exploração; 2- Missões — onde lista as missões da narrativa do *Discovery Tour: Viking Age* que podem ser visualizadas ou então selecionadas; 3- Códice — que serve como um compêndio para centralizar as fontes diégéticas sobre as informações dentro do *Discovery Tour: Viking Age*. Essas informações podem ser liberadas após concluir as missões narrativas ou então liberando pontos de aprendizado ou pontos de bastidores. Detalhe a atentar é que cada missão e sua narrativa histórica é notada pela participação de um pesquisador sobre o tema. Destacamos que, embora haja uma quarta seção de personagens, para fins heurísticos não nos atentaremos a essa seção, mas destacamos que reconhecemos seu potencial para estudo de identidades a partir da representação e personalização do avatar.

Figura 14: As seções de mundo, missões e códice



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Dentro da seção do código, existem outras três subseções, sendo elas: -1- Aprendizagem; 2- Bastidores e 3- Recompensas Valhalla. Como anteriormente, nos atentaremos apenas às duas primeiras subseções, que para o processo heurístico, revelam temáticas e conceitos muito específicas sobre a narrativa histórica que a Ubisoft decidiu usar em seu jogo, a partir da sua aproximação com historiadores.

Figura 15: A seção do código

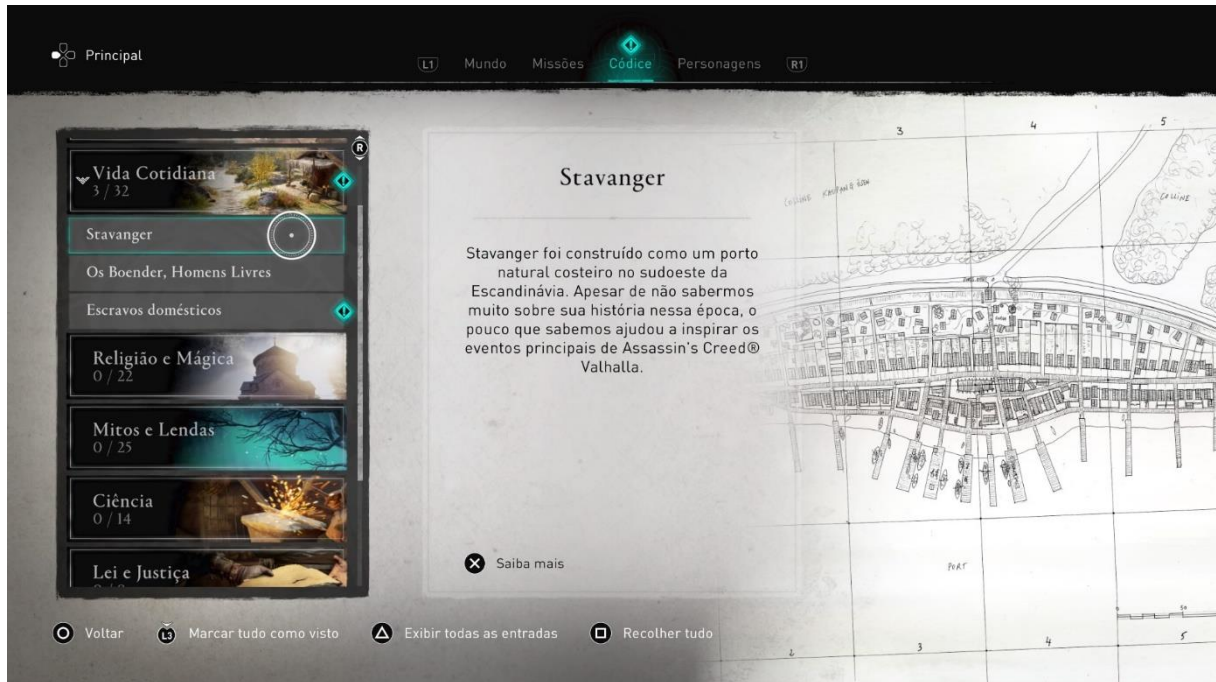


Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Já na subseção de aprendizagem, é possível encontrar ao todo oito temáticas distintas que se baseiam em: guerra e política; vida cotidiana; religião e mágica; mitos e lendas; ciências;

leis e justiça; arte e cultura e comércio e economia. Dentro da subseção de aprendizagem, existem ao todo 153 “microartigos” que são liberados à medida que o jogador explora a narrativa e os pontos de aprendizagem.

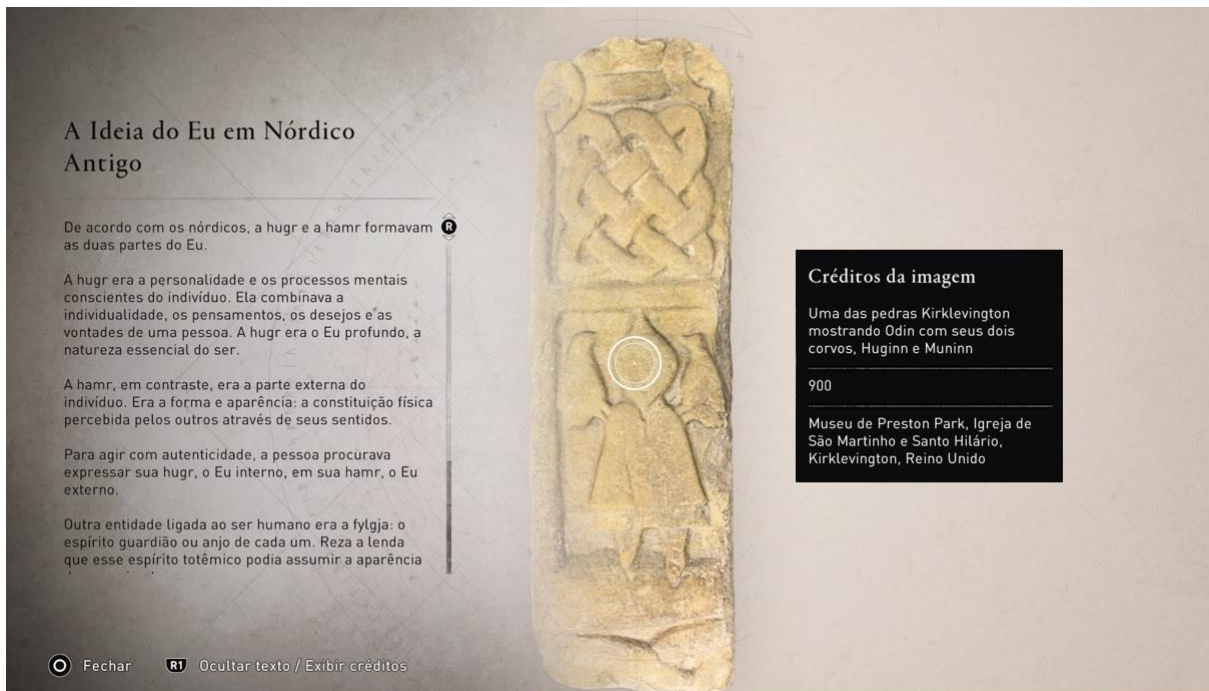
Figura 16: A subseção de aprendizagem



Fonte: Assassin’s Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Esses microartigos se materializam no formato textual, contendo um título e um microtexto expositivo que, ao selecionar a opção “saiba mais”, expande a informação para um microverbeta acompanhado de uma iconografia que serve como forma de ilustrar o assunto, contendo ainda uma legenda que traz os créditos às devidas fontes utilizadas, sendo elas na maioria das vezes fontes de instituições acadêmicas, como universidades ou museus ingleses ou escandinavos, mas também optando por imagens de bancos de fotos digitais.

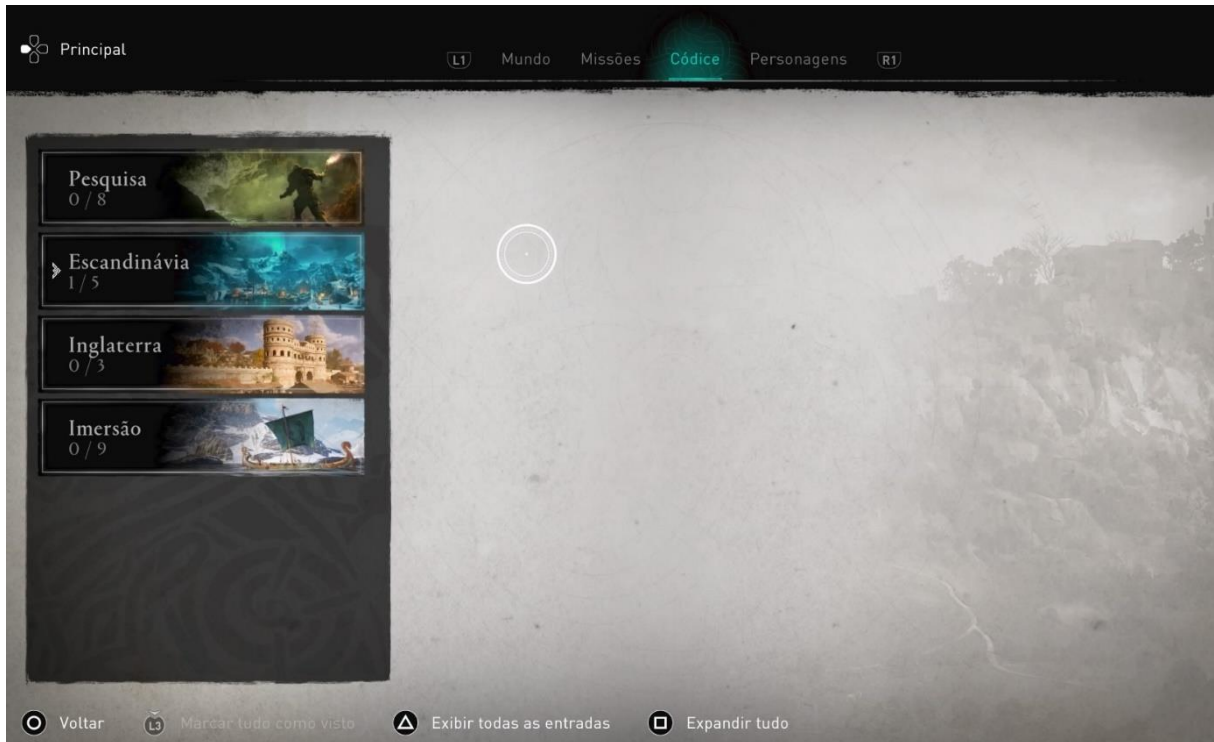
Figura 17: O formato dos microartigos



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Na subseção de bastidores, existem ao todo quatro temáticas com vinte e cinco microartigos, sendo elas: 1- Pesquisa; 2- Escandinávia; 3- Inglaterra e 4- Imersão. Mas, ao contrário da subseção de aprendizagem, elas concentram as decisões voltadas ao processo de produção, tanto do *Discovery Tour: Viking Age* quanto da narrativa do jogo principal — já que o *Discovery Tour: Viking Age* é um conteúdo de expansão —, que são liberados à medida que o jogador decide explorar os pontos de bastidores.

Figura 18: A subseção de bastidores



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Apesar de *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) contar com uma narrativa própria em seu jogo base e com muito mais conteúdo a ser explorado – com grande potencialidade de ser discutido por acadêmicos medievalistas –, não iremos adentrar profundamente na narrativa principal, e teremos como foco elaborar como se dá a estrutura de narrativa histórica do modo *Discovery Tour: Viking Age* criado pela Ubisoft aos jogadores e evidenciados a partir de uma série de documentos diegéticos, ou seja, que se encontram dentro do próprio código do jogo, e relacionados e manipulados de maneira digital como hiperdocumentos.

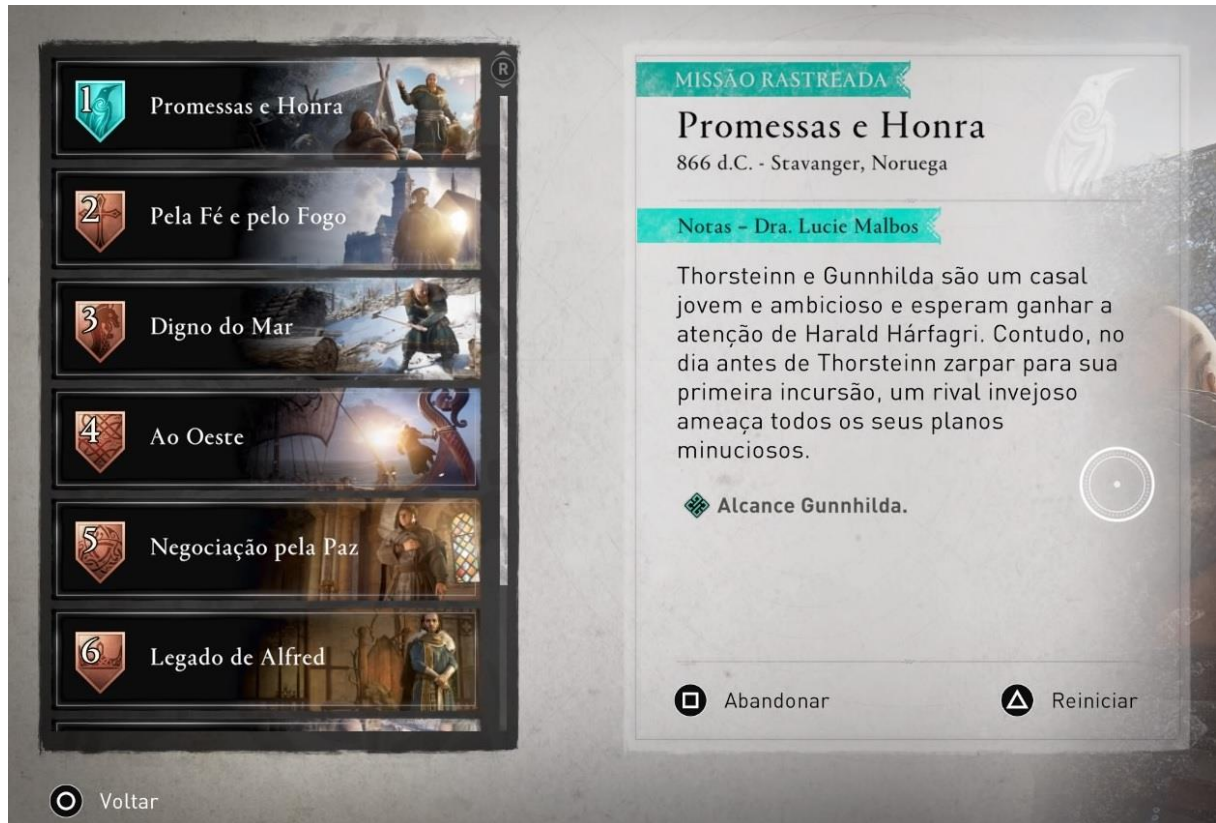
Dentro das missões do modo *Discovery Tour: Viking Age*, a Ubisoft nos apresenta inicialmente ao personagem Thorsteinn, que é casado com Gunnhilda, ambos são um casal de comerciantes que residem na cidade de Stavanger, na Noruega, no ano de 866. Thorsteinn e Gunnhilda são apresentados como sujeitos comuns, fazendeiros e comerciantes, e, apesar de fazer parte dos homens livres, Thorsteinn ainda precisa sair para pilhar devido ao juramento feito ao seu senhor, mas também como forma de acumular bens e prata para então sair da Noruega rumo à Inglaterra, onde poderá encontrar mais oportunidades de comércio e de riqueza. O objetivo do *Discovery Tour: Viking Age*, pelas palavras do narrador inicial, é vivenciar a História tanto pelas pessoas comuns quanto pelas grandes, que viveram entre a Inglaterra e a Noruega da Era Viking, processo que, como veremos, se torna contraditório. Inicialmente, o narrador faz ao jogador uma promessa de conhecimento e exploração da saga

viking e todo o mundo com o qual se relacionaram, colocando o jogador no papel de um comerciante, um monge e um rei.

Parte do esforço inicial da Ubisoft é de desconstruir a visão estereotipada de que vikings eram sempre e apenas homens bárbaros e violentos com elmos de chifres, desprovidos de cultura, senso estético, arte e conhecimento, estereótipos criados em grande medida pela ópera wagneriana. Essa afirmação se torna problemática, uma vez que esse estereótipo foi criado no contexto do nacionalismo alemão para exaltar a suposta descendência ariana de um passado heroico e guerreiro dos povos germânicos (JÚNIOR, 2017. p. 697 – 698). Perspectiva que se torna problemática, pois é argumentável que a violência existiu em todas as culturas na história humana, e no que se refere aos povos escandinavos, essa violência não se fazia ausente, podendo ser encontrada de várias formas. Como exemplo, existiam duelos singulares como normas sociais, uma espécie de lei consuetudinária de se resolver rixas pessoais sem envolver clãs inteiros na disputa (LANGER, 2017. p, 174). Até mesmo a “cultura de estupro” na qual os escandinavos vikings são representados na literatura do medievo anglo-saxão não têm sustentação, já que, embora presente na cultura escandinava, ela nunca se fez glorificada nas fontes, sendo sempre motivo de punições pela sociedade e pelos deuses, causando desonra ou juramentos de vingança (LANGER, 2017. p. 176; 228; 247; 422). A violência na qual os vikings podem ser compreendidos somente se associa aos seus laços de companheirismo ao explorar terras além-mar em busca de pilhagens e piratarias sazonais. Em suas terras, e fora da época sazonal de pirataria e pilhagem, os escandinavos de forma alguma assumiam os estereótipos brutos, violadores e sanguinários. Pelo contrário, para Leandro Oliveira (2017. p. 422 - 425) os escandinavos poderiam se apresentar mais pela sua cultura de diversão, festas, brincadeiras, poesia e histórias, jogos de esporte e tantas outras práticas de lazer do que pelo estereótipo bárbaro.

A primeira missão, chamada “Promessas e Honra” é creditada pela participação da historiadora Lucie Malbs, professora da Universidade de Poitiers, e que ofereceu consultoria para a produção e para a campanha publicitária da Ubisoft.

Figura: 19: Promessas e Honra



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

A proposta do jogo se baseia em como a Ubisoft decidiu representar o processo de justiça dos povos escandinavos e a defesa da honra pelo acusamento de Thorsteinn e sua esposa. A temática da justiça é dada pelo jogo dentro da seção do código e dentro da subseção de aprendizagem, localizado pela temática de “Leis e Justiça”, onde nos apresenta, a partir do microartigo “Justiça e Honra” como a Ubisoft representou a compreensão dos escandinavos sobre a ordem, a harmonia e a obediência social.

Figura 20: Justiça e Honra

Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

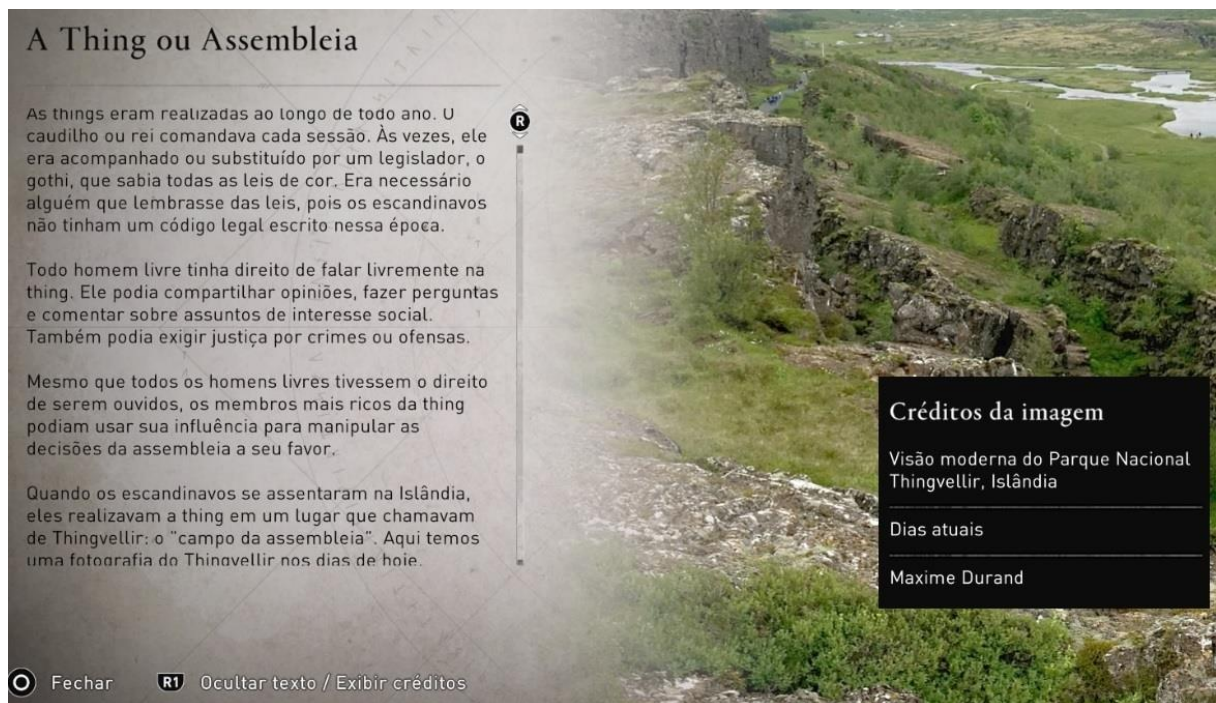
Esse microartigo compreende o processo de justiça e honra como algo guiado pela honra ancestral, familiar e individual e que era tão celebrado pela tradição, que os escandinavos usavam como forma de ostentação e status social. O processo de insultar o indivíduo, demonstrado pela primeira missão, é posto pela Ubisoft como um processo em que, ao se ofender um indivíduo, ofendia-se também a sua família, levando ao ato de vingança como um direito pré-estabelecido pelo poder político e como parte do dever sagrado, já que ao escolher não se vingar o ato era tomado como vergonhoso perante a sociedade e perante a própria família.

A família é representada pela Ubisoft como um laço espiritual, ligado ao indivíduo e seus descendentes. As próprias leis de terra são descritas no microartigo como centralizadas na posse familiar ao invés de um único indivíduo, ao contrário da maioria das culturas, que é centralizada no patriarcado. Aqueles que não conhecessem sua própria linhagem não eram reconhecidos dentro da lei como cidadãos. Para Luciana de Campos (2017, p. 243), a família era a unidade social central da vida escandinava, e que norteava toda a relação produtiva e também a relação política pela formação de alianças ou pelo acúmulo de riquezas. Essa relação não era dada pelo sangue, mas sim pela formação dos laços de dependência mútua entre os clãs de forma horizontal. O casamento enquanto instituição se dava a partir de um acordo político entre a família das noivas e noivos firmados como forma de construir relações sociais mais sólidas dentro da dinâmica cultural da sociedade escandinava, ou garantir terras produtivas ou

riquezas. No caso das crianças, que sofriam com altas taxas de mortalidade, era esperado que desde muito cedo cumprissem obrigações, como ajudar os pais no trabalho da terra e da vida doméstica, bem como servir aos pais na construção de novas relações sociais pelo casamento, etapa importante da cultura escandinava.

No caso da primeira missão, é demonstrado como o acusador de Thorsteinn e sua esposa Gunnhilda, chamado Bjorn, é julgado após o casal coletar evidências e reunirem apoiadores para uma assembleia pública diante do Rei Harald e dos homens livres, chamada no jogo, a partir do microartigo “A Thing ou Assembleia”.

Figura 21: A Thing ou Assembleia



Fonte: Assassin’s Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

A assembleia era realizada entre os homens livres, e os debates se davam por um combate verbal na forma de repente, que é definido pela Ubisoft como um debate praticado até mesmo pelos deuses, feito entre o acusado e acusador para valer o veredito e, especialmente, a honra familiar. A Thing era uma assembleia voltada ao debate de questões públicas dentro da sociedade escandinava. Essa assembleia acontecia em diferentes níveis locais, regionais e nacionais e também em colônias fora do mundo escandinavo. Eram lugares onde tanto a monarquia, líderes locais e líderes familiares se reuniam para discutir assuntos de interesse público, em especial as leis e a justiça (OLIVEIRA, 2017, p. 666 – 668). A influência e centralização dessas assembleias variava de lugar para lugar, onde umas eram centralizadas

apenas na participação da monarquia, da nobreza local e regional e outras incluíam a participação do povo comum.

Após Thorsteinn vencer, o debate é interrompido pelo próprio Rei Harald, que condena Bjorn ao ostracismo, processo descrito em um microartigo como a pior punição para um indivíduo nórdico, já que ele passava a ser considerado na condição de um animal selvagem, passível pela lei de ser abatido ou caçado por qualquer um. O ostracismo, descrito pela Ubisoft, não causava a desonra somente ao indivíduo que fora punido, mas também entre os familiares e aos seus futuros ascendentes.

Figura 22: O horror do exílio

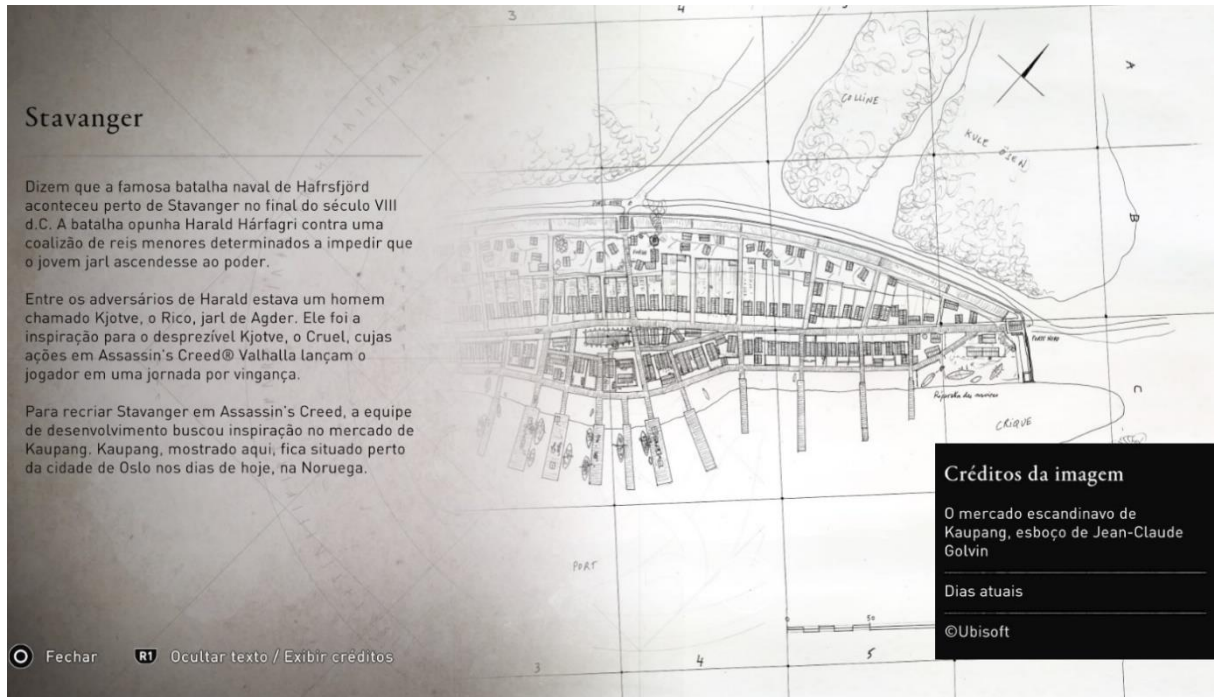


Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

A narrativa de Thorsteinn e Gunnhilda nos apresenta as cidades norueguesas de Stavanger e Alrekstad, a cidade comercial inglesa de York, e a história dessas cidades são reveladas em pontos de aprendizado e bastidores. Inicialmente, Stavanger é descrita em um microartigo como uma cidade com potencial portuário natural na costa sudoeste da Escandinávia, e, para recriar a cidade, os produtores usaram mapas, fotos e desenhos do arqueólogo Jean-Claude Golvin. Apesar de fazer uma aproximação direta com esse acadêmico, algumas alterações foram feitas privilegiando a jogabilidade em detrimento da legitimidade histórica, como as ruas e as docas, que foram recriadas de forma mais estreitas, assim como a

estética escandinava, intencionalmente acentuada por adornos presente nas casas e edifícios, e também na grande casa comunitária.

Figura 23: Stavanger



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Alrekstad, por outro lado, é descrito como uma cidade perto da Baía de Vagen e sendo possivelmente o centro político que o Rei Harald usava para controlar o comércio pelas rotas do Norte. No microartigo, é revelado que a cidade foi inspirada no distrito portuário de Bryggen, sediado hoje na cidade de Bergen, demonstrando como decisões anacrônicas foram tomadas para validar historicamente o jogo.

Figura 24: Alrekstad



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

York, por outro lado, é retratada pela Ubisoft como uma cidade inglesa que fora tomada pelos escandinavos com o “grande exército pagão”, mas que ainda era um ponto de encontro entre a cultura anglo-saxã e a cultura escandinava por ser um centro comercial que atraía pessoas e bens do Oriente Médio e da Ásia, e foi responsável por centralizar internacional no o comércio do Mediterrâneo para o Mar do Norte no século IX e transformou York um centro urbano e cosmopolita.

Figura 25: York



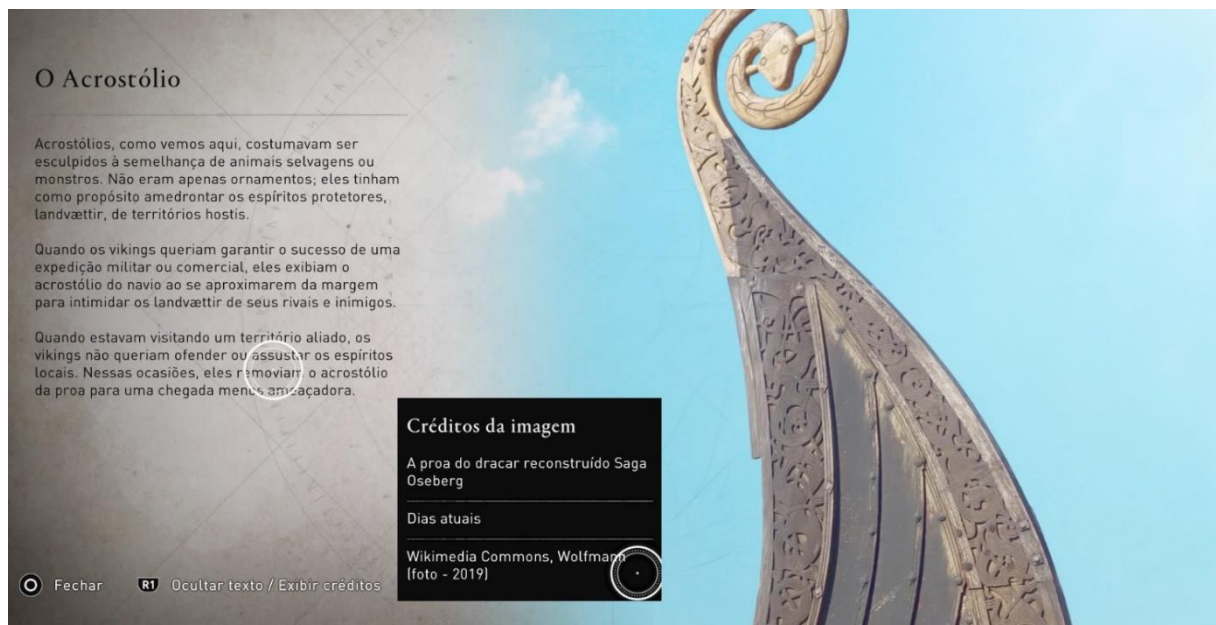
Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

As cidades e aldeamentos eram compostos por diferentes formas de organizações, mas consolidavam sua economia com o comércio, agricultura e criação de gados. Os aldeamentos e

idades no geral possuíam espaços amplos, marcados pela presença de uma casa-longa que tanto servia de moradia, como estábulo, oficinas e celeiros. Para João Batista Junior (2017, p. 337 – 341), é difícil trazer um padrão de construções devido aos poucos sítios arqueológicos que sobraram da Era Viking, e mesmo os que sobraram possuíam riquíssima diversidade entre si. As casas comuns eram construídas de maneira simples, feitas pelos próprios moradores. No caso das casas e moradias nobres, essas eram bem edificadas e variavam enormemente nos adornos arquitetônicos e suas relações com a cultura local. Embora seja difícil estabelecer uma identidade coesa da arquitetura escandinava, é possível verificar a diversidade artística e cultural a partir da engenhosidade naval, que evidenciava a qualidade dos marceneiros, construtores e carpinteiros.

A narrativa de Thorsteinn também nos dá alguns indícios sobre a vida e a cultura escandinava, representadas pela relação desses povos com o mar e com a construção de barcos que carregam consigo símbolos de um animal, tradicionalmente entalhado nos acrostólios. Esse simbolismo é descrito pela Ubisoft em um microartigo como protetores espirituais e também como fator de guerra psicológica contra os inimigos cristãos.

Figura 26: O acrostólio



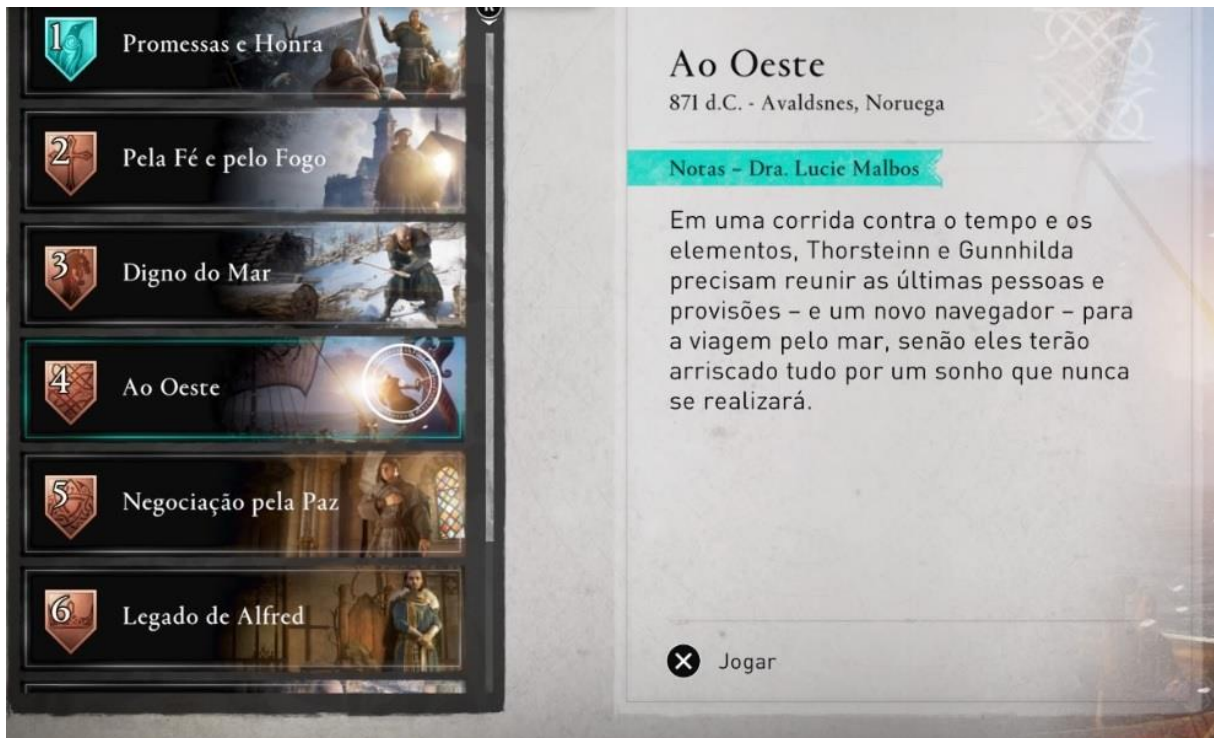
Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Para Ricardo de Olivera (2017, p. 619 – 620), o simbolismo e a iconografia representavam a cultura escandinava a partir de deuses e narrativas místicas. Dentre esses símbolos, os animais sempre foram utilizados como expressão artística que denotava

subjetividade e simbolismo, como sabedoria para o caso das aves e fertilidade no caso dos bovinos. Destaque para o simbolismo subjetivo do cavalo, que é um ser que transita entre o doméstico, o selvagem e mundo espiritual, podendo ser associado até mesmo à marcialidade, virilidade e fertilidade. O domínio desses símbolos e animais é representado para os escandinavos como o controle da ordem cósmica, daquilo que é selvagem e bestial, pelo homem guerreiro. Na narrativa de Thorstein e Gunnhilda é possível escolher entre três acrostólios distintos, sendo o primeiro a figura de um alce, que representava o ciclo da vida e inspirava respeito e reverência espiritual; a figura de uma serpente, que é considerada um ser único e extremamente popular dentro da mitologia escandinava; ou o cavalo, que era atribuído ao valor de orgulho, prestígio, respeito e era considerado como uma ponte para os mundos. Esses animais são representados pela Ubisoft como amuletos de proteção para serem levados nos barcos e também eram acompanhados de rituais espirituais. Da mesma forma, os barcos também são representados como pontes entre os mundos e entre a vida e a morte, ideal presente até mesmo nos rituais fúnebres que eram feitos no próprio mar.

Essa relação com o mar é continuada na missão “Ao Oeste”, onde Thorsteinn está reunindo uma tripulação para deixarem a Noruega e migrarem para a Inglaterra. Essa missão traz como problemática o senso comum estabelecida pela cultura popular sobre o uso de pedras do sol para a navegação, já que eles não dependiam desses objetos e se baseavam mais na tradição ancestral e na experiência pessoal.

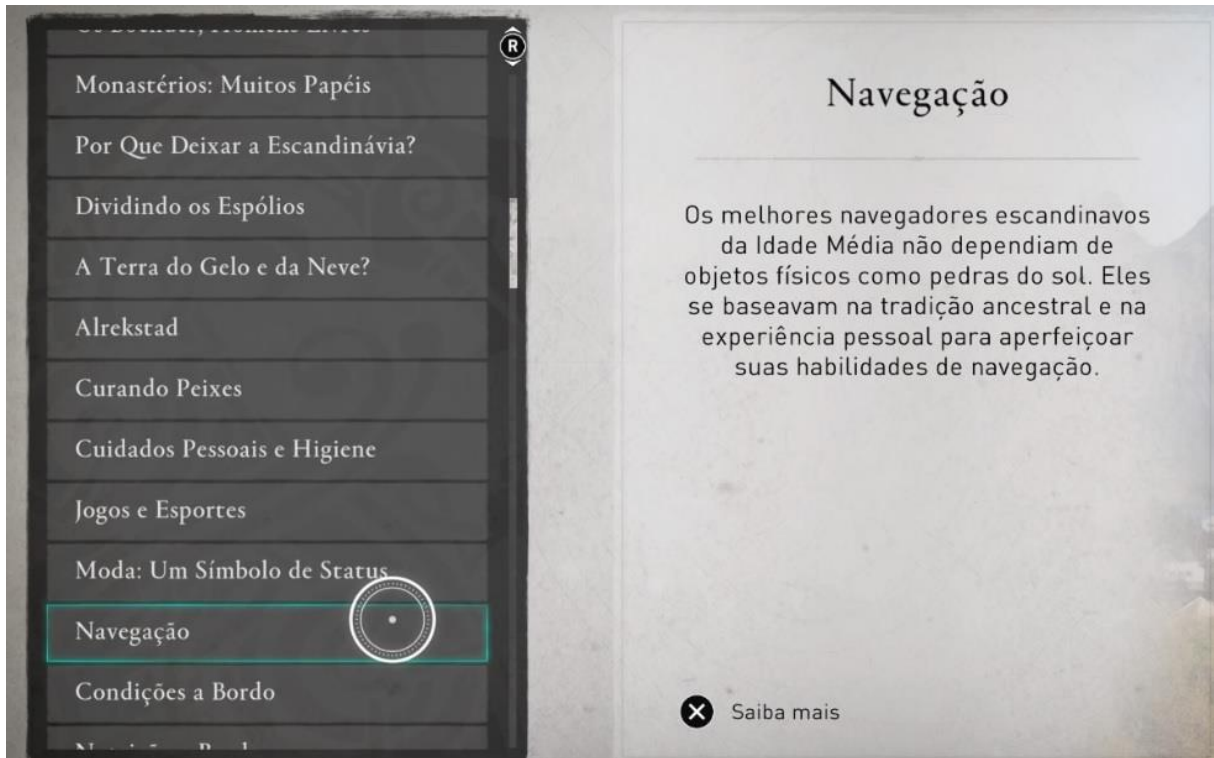
Figura 27: Ao Oeste



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

A questão da dependência dos navegadores de pedras do sol para navegar é problematizada pela Ubisoft em um microartigo, onde a Ubisoft afirma que essa navegação se dava mais pela habilidade adquirida dos anos como marinheiros experientes e passada pelas gerações do que na dependência de objetos físicos.

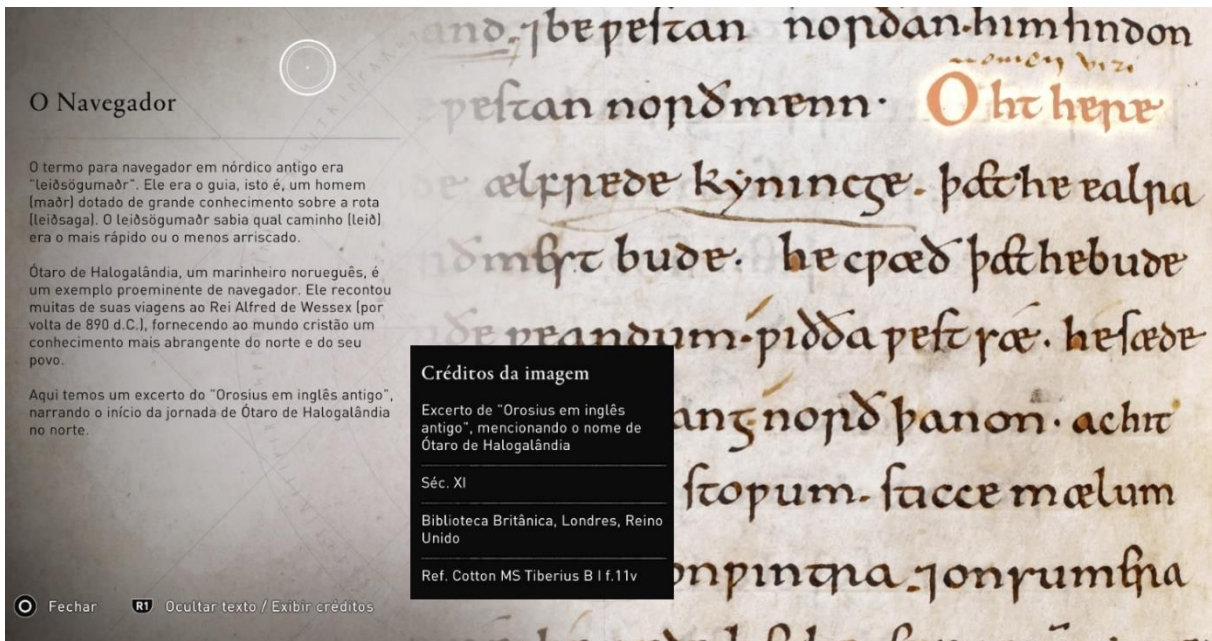
Figura 28: Navegação



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Por esse motivo, Thorsteinn sai à procura de um navegador, posição que é descrita em um microartigo como a figura mais importante na hora de atravessar o mar até a Inglaterra, responsável por encontrar a maneira mais rápida e fácil para garantir passagem segura entre os portos. Essa missão também representa como a cosmovisão do povo escandinavo considerava o mar como um ser espiritual, vivo, com uma constante mudança de humor que poderia tanto trazer a vida, pela fartura da pesca, ou a morte, com naufrágios.

Figura 29: O navegador



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Outra característica histórica da cultura escandinava era a posse de escravos, que eram capturados como parte essencial das pilhagens e vendidos em um mercado consolidado por rotas e contatos que se estendiam para além do mundo escandinavo nas regiões do báltico. A partir do microartigo "Escravos Domésticos", a Ubisoft apresenta essa categoria como uma característica econômica que era parte do espólio das pilhagens. O microartigo apresenta leis sobre a posse de escravos, bem como a escravidão compulsória para pagamento de dívida. Processo inteiramente diferente do escravismo colonial e do século XV, que tinha como base a inferiorização e racialização das etnias e culturas africanas, que eram mecanizadas pelos colonizadores as Américas.

Figura 30: Escravos Domésticos



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

No documento a seguir, a Ubisoft também cita que, embora o cristianismo fosse contra a escravidão, essa era uma prática e classe social comum, usada em terras anglo-saxãs para a agricultura. Dentro da narrativa de Thorsteinn, ele também é possuidor de um escravo doméstico chamado Trygg, que o ajuda com o comércio, com o barco e com a fazenda. Posteriormente, Trygg é liberto por Thorsteinn, que lhe oferece uma sociedade no comércio como retribuição pelos seus serviços prestados.

Figura 31: Escravos



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

A cultura escandinava era baseada na escravidão, e a França serviu bem a esse propósito como um importante mercado de escravos, que também eram usados dentro do mundo escandinavo. Segundo Johnni Langer (2017, p. 621 – 624), os escravizados compunham a mais baixa camada da sociedade escandinava, não tendo residência nem direitos jurídicos, sendo considerados como bens móveis, e sua relação social era dada de maneira vertical pelo proprietário para serem usados como mão-de-obra em fazendas, geralmente. Podiam se casar, e a eles era dado o direito de vingança junto à esposa, bem como o direito de acumular propriedade para comprar a própria liberdade. No entanto, mesmo que estes fossem livres, ainda assim eram vistos no mais baixo nível pela sociedade escandinava, pois geralmente eram estrangeiros escravizados pela pilhagem nas incursões.

Com o foco ainda em explorar a relação dos escandinavos com o mar, também na missão “Ao Oeste”, a narrativa se desenvolve com Gunnhilda, que está recrutando um clã como tripulação para os ajudarem a atravessar o mar até a Inglaterra. Já no final dessa missão, nos é apresentado como as condições de navegação eram um real problema para os tripulantes dos barcos — chamados de dracares —, onde ocupavam espaços verdadeiramente confinados, tornando o simples ato de dormir um feito difícil, mas que era contornado se dormindo sentado em seus assentos ou mesmo no chão, dividindo espaço com todas as cargas necessárias para a viagem e equipamentos de combate, tendo como proteção acima somente uma tenda de algodão, que servia como teto.

Os motivos para esses empreendimentos, afirma Leandro Oliveira (2017, p. 232 – 236), baseavam-se, sobretudo, no comércio e na pilhagem, ou então em se assentar em terras com melhores condições de vida e agricultura. Essas incursões nos séculos VII e VIII não podem ser objetivamente associadas à escassez de recursos, e devem ser pensadas como parte de uma iniciativa individual de lideranças e elites locais que buscavam riqueza e glória. Esse cenário muda a partir do século IX, quando as incursões passam a se motivar pelo assentamento em terras inglesas conquistadas.

Dentro do *Discovery Tour: Viking Age*, também nos é mostrada a vida anglo-saxã a partir da perspectiva narrativa do pacífico monge cristão, Irmão Ealric, como personagem jogável. A narrativa tem como proposta central oferecer uma visão oposta do mundo escandinavo a partir do mundo anglo-saxão. Historicamente os povos anglo-saxões também são classificados como colonizadores dos povos Jutos, Anglos, Saxões e Frísios após a queda da Britânia Romana, no século V. Esses povos adentraram na ilha contratados para proteger os povos bretões dos ataques dos povos pictos extremo norte. Esse processo foi desencadeado após o esvaziamento da estrutura de proteção e integração da ilha pelos romanos. Notando a fragilidade dos povos bretões esses povos passaram a ocupar o vácuo de poder deixado pela queda de Roma. Eventualmente esses povos passaram a se centralizar em sete reinos distintos, chamados de Heptarquia anglo-saxã, e também passaram a abraçar a fé cristã. (MORRIS, 2021. p. 40 – 60).

Ao contrário da proposta de Thorsteinn e Gunnhilda, a narrativa do Irmão Ealric se baseia em demonstrar a vida e as dinâmicas sociais dentro de um monastério. É apresentada a rotina de orações, bem como a função social dos monastérios em servir como fábricas para a produção de remédios, livros, mel e cerveja. Durante a narrativa do seu personagem, é possível presenciar a cultura cristã dos santos e relíquias, bem como a associação de fenômenos, como doenças, que são resultado de possessões de demônios ou elfos. Pela narrativa do Irmão Ealric, também é possível ver a firmação da aliança entre o Rei Alfredo do Reino de Wessex com o Jarl Guthrum da Dinamarca, que venceu o guerreiro viking e o forçou a assinar o Tratado de Wedmore. Para Sandro Moita (2017, p. 75 – 76), essa aliança foi vital para garantir a supremacia do Reino de Wessex frente a novas incursões efetuadas pelos escandinavos após a conversão de Guthrum ao cristianismo. No jogo, esse momento histórico é visto como o Irmão Ealric negociando a paz entre o Jarl Guthrum, que havia sido cercado em Chippenham.

Pela perspectiva cristã, o *Discovery Tour: Viking Age* nos coloca na posição do Rei Alfredo como sendo o rei do reino mais importante da Inglaterra devido à sua posição de resistência às invasões. Pela narrativa do Rei Alfredo, a Ubisoft destaca em um microartigo o

papel do Witan como o séquito que aconselhava o rei e era composto por nobres, arcebispos, condes e abades.

Figura 32: O Witan



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

A missão gira em torno de como o Rei Alfred busca convencer o witan a apoiá-lo em suas pretensões políticas e militares, a partir de uma causa comum, a defesa dos reinos anglo-saxões contra os invasores escandinavos com a construção de *buhrs*, uma espécie de fortaleza e refúgio contra invasões escandinavas (ALBUQUERQUE, 2017. p. 397).

Voltando à narrativa de Thorsteinn e Gunnhilda, a missão “Nova Vida, Novas Terras” se passa 14 anos após eles migrarem para a cidade de Jorvík — atual York. Na segunda metade do século IX, York é conquistada pelos escandinavos, tornando-se centro de comércio das colônias nórdicas na Inglaterra devido ao seu alto potencial portuário. Sua história se desenvolve a partir do ano 71 com a construção do Forte Eboracum e o povoamento em seu entorno. Durante o século V e VII, há poucos relatos sobre sua história, mas sabe-se que a cidade se chamava Eoforwic, habitada por pelo menos mil a dois mil habitantes, abrigando também um centro de estudos religiosos para os cristãos.

Figura 33: York: da Conquista à Expansão



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

Nesse tempo, a cidade já era conhecida pelo seu potencial comercial (OLIVER, p. 428 – 431). Seria a partir do século IX que a cidade foi conquistada pelo Grande Exército Danês e passou a ser chamada de Jorvík, passando a integrar o território dos povos escandinavos na Inglaterra. A cidade tinha grande importância não só pelo comércio, atraído pelos seus portos, mas também pela produção de manufaturas como vidros, todo tipo de trabalho no metal, aço, âmbar, prata, ouro, carpintaria e tecelagem, presentes através do mercado de Coppergate e representado no jogo.

A partir da figura de comerciante de Thorsteinn, também podemos ver como York se tornara um centro comercial, trazendo até mesmo árabes — possivelmente, representando o califado da Península Ibérica — à cidade. Nessa missão, também é referido o povo dos pictos como meros selvagens, deixando pouco espaço para problematização. Posteriormente, Thorsteinn procura uma entalhadora para eternizar seu amor pela sua esposa Gunnhilda em uma escultura de pedra, que são descritos pela Ubisoft em um microartigo como a forma dos escandinavos expressar crenças religiosas ou então prestar homenagens a determinados indivíduos. A arte escandinava estava presente tanto na confecção das roupas, de tatuagens, de entalhe de madeira nos barcos, mas também através da ourivesaria e pedras esculpidas. Para

Ricardo Oliveira (2017, p. 55 – 61), muito do que pode ser definido como arte era feito em pedras rúnicas de diversos tamanhos e significados, mas que no geral eram usadas para registros simbólicos vinculados à glória, amizade, amor ou mesmo crenças religiosas.

A missão também interconecta o Irmão Ealric com a narrativa de Thorsteinn, que age como padre do casamento do seu amigo Trygg, e a união dele com sua noiva serve como uma ferramenta narrativa para representar a fusão cultural entre anglo-saxões e escandinavos pelo cristianismo. Essa mescla cultural também é representada pela Ubisoft como uma característica da assimilação dos tidos como pagãos pela fé cristã, ou então mesclando características culturais que por sua vez criavam novas identidades, representando York como um centro de comércio cosmopolita europeu que promovia o encontro multicultural entre anglo-saxões cristãos e escandinavos “pagãos”. Ao serem convertidos à fé cristã, os escandinavos eram convertidos a um novo mundo de hábitos, costumes e modo de vida. É importante também destacar a diferença entre cristianização e conversão, já que a conversão representa a total assimilação dos costumes cristãos, enquanto a cristianização seria o processo de assimilação cultural da fé cristã, presente através do imaginário e representado na cultura material. Esse processo diferia drasticamente em cada região do mundo escandinavo, inglês e em suas colônias na França, Irlanda, Gotlândia e Islândia, resultando em particularidades regionais e múltiplos cristianismos que ainda possuíam marcas das antigas práticas pré-cristãs (OLIVEIRA, 2018, p. 141 - 144).

Por fim, a última missão “Onde os Destinos se Alinham” é dedicada a explorar um pouco da mitologia escandinava, como Jotunhein, reino dos gigantes de gelo ou então Aasgard, morada dos deuses Aersir, como Thor e Odin.

Figura 34: Onde os destinos se alinham



Fonte: Assassin's Creed: Valhalla (2020) e Ubisoft

A narrativa que essa missão evoca é representar a forma como os povos escandinavos percebiam o destino como algo imutável, que era tecido desde o nascimento até o momento da morte. Na missão, o jogador interage com a mitologia a partir da morte de Thorsteinn que é causada por uma traição, e que o leva a confrontar seu destino no pós-vida. Esses valores, voltados à religião e à mística, são exemplificados por Johnni Langer (2017) como cultura e como instituição social, pois condicionavam toda a experiência escandinava ao classificarem os lugares e seres. No jogo, isso é representado a partir da morte de Thorsteinn ao encontrar seres mitológicos como os deuses do Aesir, os gigantes *jotnar*, as nornas e a árvore da vida Yggdrasil. Também encontramos os deuses Thor, Odin e Freya, que são parte do panteão *vanir e aesir*, tendo Odin descrito por Johnni Langer (2018, p. 570) e representado pela Ubisoft como um deus sedento por conhecimento e segredos e ao qual lhe renderam a alcunha de “Pai de Todos”. A deusa Freya, por outro lado, é representada como a deusa da fertilidade e responsável por guiar Thorsteinn ao seu destino no pós-vida, em Aasgard.

3.2 A Era Viking, a hidrarquia e a diáspora dos povos escandinavos

Inicialmente, podemos ver como a Ubisoft abraçou a parceria com instituições acadêmicas e também com estudiosos não só para criar seu jogo base, mas também para contextualizar de maneira mais acentuada a proposta de aprendizado do novo modo *Discovery Tour: Viking Age*. A pretensão em se apresentar como um produto com legitimidade acadêmica fica evidente pela forma como a Ubisoft apresenta seus processos de produção, citando fontes e ilustrando imagens sobre achados arqueológicos sobre o contexto histórico. Esse processo é intencionalmente desenhado para despertar o imaginário dos jogadores pela linguagem ainda mais narrativa e interativa que suas versões anteriores de 2017 e 2018. A narrativa e interação que o jogo proporciona cria imaginários e revela aspectos de representação histórica inseridos nos arcos narrativos, centralizados entre os personagens e a exploração do mapa e dos documentos de aprendizagem e bastidores e em todo o maquinário simbólico ali representado.

A abordagem histórica pode ser vista a partir da aproximação da Ubisoft com as instituições públicas de ensino, como as instituições britânicas Hampshire Cultural Trust, Museu Natural de Preston Park, York Archaeological Trust, British Library e o Museu Nacional da Dinamarca. Essas aproximações foram feitas a partir da parceria com um time de pesquisadores, como Thierry Noël, Jackson Crawford e Ryan Lavelle, Lucie Malbos, Cat Jarman, Alban Gautier, Alison Hudson. Essa postura é revelada na produção do *Discovery Tour: Viking Age* do *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) e é compreendida como uma pretensão por parte da Ubisoft em legitimar seu produto como um jogo educativo. A publicização desse formato de História se torna um ato político, pois, como elabora Jacques Le Goff (1996. p. 462 - 473) no seu verbete documento e monumento, toda criação de documento é, ao mesmo tempo, a criação de um monumento, que tem como base uma intenção consciente ou inconsciente de ser lembrado. No entanto, ao passo que o documento fala, ele também silencia, ao passo que lembra de atores e processos históricos, ele esquece de outros. Esse exemplo fica claro no jogo da Ubisoft ao dar destaque somente às relações anglo-escandinavo e destinar aos povos bretões e pictos um papel secundário, sendo considerados até mesmo como selvagens no jogo principal e totalmente desconsiderados e ausentes do *Discovery Tour: Viking Age*.

Os hiperdocumentos do *Discovery Tour: Viking Age* revelam decisões da narrativa do jogo principal ao deixar de lado a fidelidade histórica para garantir o entretenimento. Essas escolhas podem ser vistas, como exemplo, na construção das fortificações que, como castelos, são historicamente construídos para serem impenetráveis, mas que no jogo são feitas para serem invadidas por estarem abarrotadas de riquezas. Ou então no mapa da Noruega, que é representado como uma terra árida e sempre gelada, enquanto a Inglaterra possui clima

ensolarado e com flora exuberante. Essa imprecisão foi criada como forma de criar um contraste entre ambos os mapas e forçar um motivo ao protagonista para buscar novas terras, já que estamos falando das migrações escandinavas. Esse tipo de decisão também se aplica à forma como as cidades foram construídas no jogo, já que foi necessário estreitar suas ruas e docas para valorizar a jogabilidade e deixar a exploração mais dinâmica. Da mesma forma, a urbanização escandinava, em contraste com os anglo-saxões, não teve resquícios das grandes construções deixadas pelos grandes centros romanos que foram ocupados pelos anglo-saxões, já que suas regiões se estendem muito além do Império Romano.

É claro que, ao optar por desconsiderar preceitos históricos, podemos observar algumas escolhas que poderiam ter sido, no mínimo reconsideradas, ou então melhor discutidas, como a abordagem do sistema escravista escandinavo, que tanto suaviza o tema, trazendo Thorsteinn como um proprietário de escravo que também é amigo do escravizado, como também dedica poucos documentos a tratar do sistema escravista estrutural, sem nem ao menos delinear as diferenças da escravidão nórdica para a escravidão moderna. Da mesma forma, a escolha da Ubisoft em fazer Thorsteinn não optar pela vingança como punição a Bjorn no primeiro capítulo tem muito a ver com a proposta trazida desde o início da produção do jogo de desconstruir os escandinavos como grupo de bárbaros violentos, tanto popularizado pelas crônicas anglo-saxãs. Ao optar por resolver a injustiça pelo combate verbal (*mannjafnadr*) e Bjorn ser exilado ao invés de morto, representa como os escandinavos não eram só versáteis com o machado e na arte da guerra, mas também com as palavras, com a poesia e a arte. Ou isso, ou a pretensão da Ubisoft em suprimir a violência explícita tornando a proposta de jogo mais viável para públicos mais novos em processo de aprendizado.

É possível dizer que a principal característica que destaca o *Discovery Tour: Viking Age* como uma mídia do seu tempo de produção pode ser vista na forma como tenta representar os sujeitos e os processos. Esse tipo de proposta narrativa plural se apresenta já no início dos jogos da franquia *Assassin's Creed*, onde o jogo da Ubisoft é definido como um "...trabalho de ficção que foi imaginado, desenvolvido e produzido por um time multicultural, de várias crenças, orientações sexuais e identidades de gênero". Certamente que esse tipo de pluralidade impacta diretamente na forma secular como a Ubisoft compreende as religiões que seus jogos representam. Além do mais, o jogo é por uma editora francesa, com seu estúdio localizado na Província de Montreal, no Canadá, que determina e condiciona a forma como o jogo, enquanto documento, será produzido, especialmente ao emitir discursos sobre a Vinlândia – atual Terra Nova e Labrador (Newfoundland) – e sobre a Frância – atual França. Essas características, vinculadas a história da franquia, são evidenciada pela pesquisa de Lars de Wildt e Stef Aupers

(2021) que, ao procurar compreender a mercantilização das religiões na franquia de Assassin's Creed, também nos revela alguns aspectos sobre a centralização da produção do jogo.

A crítica da franquia, especialmente no seu início, se dava em oposição aos valores da religião cristã institucionalizada, e toda a filosofia do grupo de assassinos na narrativa central do jogo parte de oposição ao cristianismo, sentimento que é, inclusive, compartilhado pelo time de produção (DE WILDT; AUPERS, 2021. p. 6 - 8). É claro que a representação desses processos, se dá pela composição cultural da equipe de produção do jogo, e que resulta na posição dos produtores da série Assassin's Creed em posicionar seus jogos com uma narrativa de crítica secular, e de oposição ao cristianismo, ou seja, embora não sejam críticas antirreligiosas é frequentemente comum ver a franquia questionar as disputas de poder dentro da religião cristã. Esse tipo de posicionamento empreendido pela Ubisoft pode ser compreendida como elemento cultural de uma empresa da França, país que tem como marco de fundação moderna dos valores de laicidade e da própria Revolução Francesa, processo que também foi representado pela franquia em outro momento. Essa oposição, expressa pelo discurso secular de crítica religiosa da franquia Assassin's Creed, pode ser vista de maneira contraditória, já que, ao passo que, se os produtores do jogo assumem uma posição não vinculada a uma religião específica, eles assumem uma posição conservadora e de neutralidade ao despolitizar os aspectos políticos dos processos históricos, esquecendo, ou então aderindo aos Mitos de Fundação do Estado Nacional, como no caso da Independência dos Estados Unidos, ou então da República Francesa pós-revolução. Posição compreensível em termos mercadológicos, considerando o jogo enquanto produto destinado a ser consumido por um público o mais amplo possível.

Em *Discovery Tour: Viking Age* essa contradição se assume na intenção de representar alguns dos grupos inseridos no processo histórico da Era Viking. Em especial os pictos, que são totalmente desconsiderados no modo de expansão do *Discovery Tour: Viking Age*. Mas também o papel das crianças nas sociedades escandinavas e anglo-saxãs, já que, apesar de elas existirem e marcarem presença, elas apenas estão lá, intocadas, sem papel social algum e criadas de maneira genérica para apenas marcarem presença. É claro que crianças sempre foram consideradas um tabu nos jogos, havendo sempre — ou na grande maioria das vezes — bloqueios criados pelas regras processuais que impedem as interações violentas. No entanto, como o modo *Discovery Tour: Viking Age* elimina a violência, poderíamos ao menos ver como se dava a sua participação enquanto agentes sociais tanto na narrativa, como na forma de microartigos dentro do código.

Por fim, apesar do consultor histórico Thierry Noël (WATTS, 2020) afirmar que a participação das mulheres dentro da sociedade escandinava também foi algo crucial para a produção do jogo, a representação das mulheres no *Discovery Tour: Viking Age* só é vista na figura de Gunnhilda que, apesar de gozar de direitos dentro do processo político nas assembleias, ainda é representada como uma mulher que cumpre os papéis socialmente estabelecidos, como esposa responsável pelo dever de manter a honra familiar a zelar, e só. Essa relação entre passado-presente e presente-passado se torna problemática até para os produtores, já que é preciso haver um certo equilíbrio para não perder a relação histórica nem sofrer críticas no seu tempo de produção. No entanto, é curioso pensar que, dentro da narrativa do jogo base, as mulheres são melhor representadas como guerreiras, livres, com participação e direitos políticos garantidos, que podem até mesmo se divorciar ou então preservar identidades de gênero e sexualidades fluídas, diferente das normas do mundo cristão ocidental. No modo *Discovery Tour: Viking Age*, no entanto, essas questões são desconsideradas, restringindo os papéis de gênero às categorias heteronormativas. Embora saibamos hoje que os papéis de gênero dos povos escandinavos nesse período abarcavam noções bem ambíguas e incertas de sexualidade, que podiam habitar lugares que hoje definimos como transgêneros, não-binários ou até mesmo pessoas de gêneros fluidos (PRICE, 2021. p. 181 – 183). Apesar dessas categorias serem exploradas melhor no jogo principal, elas não são exploradas pelo *Discovery Tour*, e às mulheres é destinado apenas a representação pelo papel de Gunnhilda, que é compreendida junto da narrativa de Thorstein, com muitos poucos encaminhamentos narrativos independentes. Esse tipo de dependência pode ser visto como uma contradição entre a equipe de produção e as novas descobertas da Antropologia e da Arqueologia sobre os papéis de gênero nas sociedades escandinavas, e que poderiam ter sido exploradas pela Ubisoft como parte da sua assinatura cultural.

Apesar disso, a Ubisoft ainda se posiciona de maneira mais atual ao não representar os povos escandinavos como sujeitos unicamente belicosos, mas como sujeitos humanizados, na figura de poetas, comerciantes e marinheiros. Esse tipo de representação, se dissocia da clássica representação dos povos vikings na ópera wagneriana, que caracterizava esses povos como caricatos guerreiros com elmos de chifres, estereotipados como bárbaros, rudes, violentos de altura avantajada e de características físicas ariana. Característica que por muito tempo perdurou no imaginário visual sobre os povos escandinavos, sobretudo na literatura e nas animações. Esse tipo de representação pode ser compreendido, em uma suposta “tendência da estética viking”, expressa na música, na literatura, no cinema e agora nos jogos. Nesse sentido, o jogo se apresenta como uma forte revisão contemporânea do estereótipo viking wagneriano,

para um viking mais próximo das noções históricas mais atuais, mas que ainda, de maneira contraditória, silencia, no caso das mulheres, crianças e escravizados, ou então esquece, como é o caso dos pictos. Ou então adere aos mitos de formação nacional, como é o caso da representação do Rei Alfred.

É certo que as questões contemporâneas de grande relevância não são representadas de maneira abrangente no *Discovery Tour: Viking Age*, pois a pretensão da Ubisoft é legitimar seu jogo como uma ferramenta educativa, proporcionando o ensino sobre o passado. No entanto, é importante observar que essas questões ainda estão presente, mesmo que de maneira indireta na forma como a produção representou o Rei Alfred de Winchester. A representação do Rei Alfred no *Discovery Tour: Viking Age* destaca-se como uma contradição, uma vez que a Ubisoft adota o Mito de Formação Nacional da Inglaterra ao retratar o famoso rei como uma figura “pop”. Na Inglaterra, Alfred tornou-se popular ao ser homenageado com placas, estátuas, nomes de *pubs* e pousadas, e foi transformado, assim como o Rei Arthur, em uma espécie de figura lendária local. Esse fenômeno é chamado de *Alfredmania*. Para Marc Morris (2021. p. 259 – 260) esse tipo de popularização se dá pela biografia de Alfred, escrita pelo Monge Mathew Paris no século XIII, e no século XVIII com a criação de um louvor a Alfred como parte do projeto de formação do Estado Nacional Britânico. A representação do Rei Alfred no *Discovery Tour: Viking Age* é breve, e no jogo o jogador é apresentado a um rei carismático e bondoso, que se preocupa com a defesa do seu reino e dos seus cidadãos cristãos, e também como um político e estrategista que consegue dobrar seus inimigos de várias formas. Seja na aliança, representado pela conversão do líder nórdico Guthrum, ou pela forma como garantia o apoio do conselho de líderes políticos, o Witan, expresso na política de construção dos *burhs*. Historicamente, os *burhs*, ou *boroughs* eram cidades fortalezas combinadas com o uso militar e urbano, capazes de acomodar milhares de soldados e cidadãos. Essas cidades fortalezas são amplamente creditadas na História e no jogo a Alfred, muito embora Marc Morris (2021) aponte que essas construções sempre foram estiveram presente na forma de contribuições dos cidadãos na Mércia do século VIII. O *burh* de Wareham, por exemplo, é creditado por Morris (2021. p. 286 – 287) como anterior a política dos *burhs* representada no *Discovery Tour: Viking Age*.

No caso do período representado das migrações escandinavas, que tanto Johnni Langer (2018) e Neil Price (2021) chamam de Era Viking, o processo marca do século VII até o século XI. Partindo destes autores, observamos que o jogo se insere em um momento muito específico desse recorte, que seria o momento no qual os povos escandinavos já haviam se assentado na Inglaterra, especialmente a partir da cidade de York após a conquista empreendida pelo Grande Exército Pagão. Nesse momento, já havia um grande intercâmbio cultural entre anglo-saxões e

escandinavos, seus costumes e os encontros religiosos da fé nórdica com a fé cristã. É claro que, dentro desse processo histórico, muitos eixos de análise podem ser pensados se considerarmos os arcos narrativos do Irmão Ealric e o Rei Alfred, como o feudalismo inglês, o cristianismo anglo-saxão, ou a política monárquica entre o *witan* e os *fyrds*. Por esse motivo, centralizamos os conceitos trazidos pela narrativa de Thorsteinn e Gunnhilda enquanto proposta principal do modo *Discovery Tour: Viking Age*, que representa os escandinavos não somente como guerreiros, mas como agentes sociais dentro das micro e macro relações.

Inicialmente, a narrativa de Thorsteinn e de Guinnhilda se centraliza naquilo que Neil Price conceitualiza como Hidrarquia. A Hidrarquia é definida por Neil Price (2021, p. 376) como uma espécie de sistema que se estrutura no ato da pirataria, e, como tal, baseava-se em táticas de emboscada e ataques de rápida incursão e retirada imediata que se mostravam efetivas em ataques relâmpagos contra alvos fortificados. Esse sistema, claro, não se desenvolveu nas invasões à Inglaterra anglo-saxã, mas já acontecia muito antes nos próprios territórios escandinavos pelo ato da pilhagem, que garantia principalmente a oportunidade para os homens ascenderem nas hierarquias sociais e econômicas dentro da sociedade escandinava. A pilhagem como um dos elementos sociais permitia consolidar vínculos entre senhores e subordinados, e também permitia consolidar posições ou expandi-las a partir de mais incursões. No século IX, essas incursões cresceram exponencialmente, com frotas que passavam as centenas de navios que chegavam a transportar milhares de soldados. Essas incursões não estavam desconectadas da economia e da política dentro das sociedades escandinavas, porém não podem ser compreendidas como uma força militar unificada, centralizada como “forças norueguesas” ou então como “forças dinamarquesas”, mas como laços que eram firmados a partir de uma série de compromissos familiares e de subordinação aos seus senhores.

Essas forças, se é que podemos chamá-las assim, não eram homogeneizadas apenas nas figuras de guerreiros, e contava com líderes religiosos e comerciantes, e incluía muitas vezes mulheres e crianças que, embora o propósito das incursões fosse voltado à pilhagem, devem ser consideradas como comunidades migratórias, que se organizavam política e economicamente, incentivadas pelo ato de pilhar, que era empreendido tanto pelo uso da força, como pela formação de estratégias e estratagemas, como a espionagem e diplomacia (PRICE, 2021, p. 350 – 376). Apesar de intenso valor simbólico atribuído ao sistema de Hidrarquia, pouco é trazido pela Ubisoft sobre a organização das unidades marítimas que se alternavam entre a Inglaterra, a Irlanda e a França, unindo-se, dividindo e reagrupando, dependendo do tipo de ação e necessidade coletiva, e podiam servir de mão-de-obra mercenária dentro do jogo político interno dos reinos cristãos, que serviam tanto para acúmulo de riqueza quanto para

desestabilizar os reinos e tornar a pilhagem ainda mais fácil. Esse tipo de dinâmica só é visto dentro da narrativa principal do jogo base, e é desconsiderada na expansão *Discovery Tour: Viking Age*.

Assim, a Hidrarquia se centralizava a partir da prática da pirataria, que por sua vez canalizava outras oportunidades econômicas, sociais e políticas consideradas pelo patrocinador da incursão, sendo ele o rei, ou os senhores, chamados de *jarls*, e era organizada coletivamente a partir de uma série de compromissos entre senhores e subordinados, e entre familiares pelo laço sanguíneo entre os clãs, descentralizada e informalmente reunidos sem uma coesão única. Essa organização descentralizada pode ser vista tanto nas decisões militares, como nas dinâmicas humanas, que ao migrar deixavam sua cultura material e imaterial, formando novas mentalidades sociais. Esse processo é descrito por Neil Price (2021, p. 350 – 372) como diáspora, e faz parte dos conceitos que norteiam as representações sobre os escandinavos no jogo. O conceito de hidrarquia se refere, portanto, à organização política, econômica e social do processo de pirataria e migração e também ao conceito da diáspora, que se centraliza tanto nas incursões a fim de pilhar e de comerciar em territórios anglo-saxões, nas terras da Islândia, França e para a Irlanda. Em um primeiro momento, essas incursões impulsionariam as microeconomias e as perspectivas alimentadas pela ambição das elites que patrocinavam essas incursões com o desejo de ver seu poder político e econômico prosperarem. Essas incursões são, essencialmente, aquilo que, após três séculos de incursões, contextualiza a diáspora escandinava.

O conceito de diáspora e hidrarquia são dados pela ligação de temas que, como a migração e o transnacionalismo, podem ser aplicados nas narrativas de Thorsteinn e Gunnhilda no *Discovery Tour: Viking Age*, considerando esse arco narrativo como uma dispersão dos povos escandinavos pela Inglaterra, representado a partir de York, cidade com grande intercâmbio cultural e comercial devido ao encontro entre cristãos e escandinavos e por se tornar um centro cosmopolita de comércio portuário. Esse processo de diáspora não foi desempenhado somente pela força, e contou com a migração e assentamento desses povos, bem como a consolidação de rotas de comércio que garantiam o fluxo de pessoas, de produtos e bens, alterando as próprias noções de ideias e mentalidades. Esse movimento de diáspora, afirma Neil Price (2021, p. 377 – 395), não se limitou tão somente à Inglaterra, e se estendeu à Irlanda, França, ao Mediterrâneo e Oriente Médio, para os países do Báltico, para o Império Bizantino e ao povo Rus de Kiev, e também até a Vinlândia – atual Canadá. Para Price (2021), os escandinavos poderiam até ser considerados como povos cosmopolitas, já que sempre se

aventuravam pelos mares buscando novas oportunidades de comércio, de economia e de desenvolvimento humano.

Apesar da Ubisoft se portar como uma empresa plural e decidir representar os escandinavos a partir de uma visão atualizada em oposição a tradicional representação wagneriana, essa representação ainda pode ser considerada conservadora, já que desconsidera alguns sujeitos e grupos do processo histórico, como as mulheres, as crianças, os pictos e as pessoas de gêneros não normativos. Da mesma forma, a Ubisoft assume a versão popular de Alfred, que é disseminada a partir do Mito de Formação Nacional da Inglaterra como “Alfred, O Grande”. Claro, em muitos aspectos Alfred pode ser considerado grande, ao evitar a destruição do seu reino, e por propor reformas políticas, administrativas e militares, mas é certo que, ao contrário da versão adotada pela Ubisoft, que ainda representa o rei como arquétipo clássico de rei-herói na Era Georgiana e Vitoriana, esse tipo de representação se apresenta de maneira contraditória. Na medida que a intenção da expansão *Discovery Tour: Viking Age* é se legitimar como um jogo educativo, a contradição se apresenta a partir de sujeitos históricos que, como Alfred, é exaltado e despolitizado com a intenção de não trazer uma narrativa crítica sobre o Mito de Formação da Inglaterra, despolitizando a própria formação da Inglaterra e seus vários povos, especialmente com a chegada dos escandinavos na Era Viking.

E por fim, assim como o caso de a Rockstar Games ser uma empresa britânica que, sediada no norte dos Estados Unidos, passa a tecer discursos cômicos ou satíricos sobre o revanchismo sulista, também é preciso considerar a escolha da Ubisoft ao aderir a uma narrativa educacional vazia de posicionamento. Esse tipo de escolha se dá justamente pelos contextos específicos em que a Ubisoft se insere, ou seja, como uma empresa francesa localizada na província de Montreal no Canadá, que fala sobre a formação de formação da Inglaterra a partir da diáspora dos povos do Norte.

CAPÍTULO 4

UMA ANÁLISE SOBRE A PRODUÇÃO, CIRCULAÇÃO E RECEPÇÃO DE JOGOS NA CULTURA DIGITAL

Nos capítulos anteriores vimos pelo estudo de caso de *Red Dead Redemption II* (2018) e do modo de jogo *Discovery Tour: Viking Age* de *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) como a Rockstar Games e a Ubisoft se apresentam com pretensões distintas dentro da indústria de jogos, em a primeira age com uma intenção de “crítica política e cultural”; e a segunda age como “educadora histórica”. A partir dessas intencionalidades, o foco do capítulo atual tem como objetivo principal compreender os circuitos de recepção histórica sobre a memória digital da modernização dos Estados Unidos, em *Red Dead Redemption II* (2018) e a Era Viking do modo de jogo *Discovery Tour: Viking Age* de *Assassin's Creed: Valhalla* (2020), sob a perspectiva de uma História feita com e pelos públicos.

Para dar conta dessa questão, no entanto, é necessário delinear como preambulo os processos de produção e de consumo dentro da indústria de jogos. Uma vez delineado, os três vetores, produção, circulação e consumo, são compreendidos como parte essencial do elemento cultural e econômico dos jogos, e se manifestam pelo discurso na forma de linguagem digital, o hipertexto ou hipermídia, e que são apropriados pelos diferentes públicos dentro da cultura digital. Dentro de cada circuito, identificamos agentes específicos, como as editoras, os desenvolvedores, as distribuidoras, os *hackers* e *modders*, a imprensa de jogos, e, por fim, os jogadores. Cada um desses agentes atua dentro do processo econômico, político e cultural que cerca os jogos, e não podem ser pensados de maneira antagônicas entre a produção e o consumo, mas sim por um amplo processo de circularidade que, inicialmente se dá pelo lucro, mas concentra também uma cultura própria dentro da cultura digital.

Não é a intenção desse trabalho tentar recriar uma Micro-História dos jogos, embora o trabalho de Carlo Ginzburg (2006) tenha muito a nos oferecer para compreender o conceito de circularidade cultural a partir de uma abordagem ampla de cultura, que não seja tão somente assentada nas análises estruturais que antagonizam a cultura erudita da cultura popular, mas sim em processos dialógicos e reativos que se estabelecem entre os processos de produção e o consumo. Reconhecemos, da mesma forma, o caráter hegemônico político e econômico dos jogos como produtos da indústria cultural de massa, que se apresenta como o mais relevante produto da cultura e da economia digital, já popularizados para todos os públicos, produzidos por uma força política e econômica na forma das editoras de jogos, que no nosso caso se apresenta na forma das editoras Take-Two Interactives e a Ubisoft. Além disso, reconhecemos

que, apesar de existirem interesses antagônicos entre a produção e o consumo, a simples oposição entre um e outro não é capaz de oferecer ferramentas sofisticadas de análise sobre a cultura dos jogos. O conceito de circularidade, que para nós é usado como aquilo que é capaz de atravessar os múltiplos circuitos de produção circulação e consumo dos jogos, nos é fundamental para revelar o encontro dialógico, que atravessa os agentes inseridos nos processos de produção, circulação e recepção dos jogos. Desse modo, evidencia processos espontâneos dentro da cultura de jogos ou então formas de resistência. Essas várias formas de interação cultural cria conexões e trocas entre os variados agentes nos circuitos de produção, distribuição e recepção dos jogos. Em grande medida as trocas culturais são feitas a partir da centralização econômica dos jogos enquanto produto produzido por grandes editoras, que controlam todos os processos de produção e orienta a cultura de consumo, especialmente na forma da imprensa de jogos, que atua como plataforma de circulação e recepção da cultura de jogos, seja na forma de notícias e análises críticas em formato textual ou em vídeo formato.

Apesar da hegemonia das editoras no processo de produção e distribuição, a condicionante econômica cria nos jogadores um sentido de urgência e de partilha coletiva, que se expressa pela distribuição não-oficial de jogos, pela pirataria, ou então na forma de modificações, os chamados *mods*. Esse processo circular é tanto determinado pelas reações econômicas à indústria dos jogos, como pelas trocas reais e simbólicas entre as editoras, os estúdios desenvolvedores, seus jogos, as plataformas de distribuição e os públicos consumidores, os jogadores, são parte do ultimo circuito dentro do processo de recepção. Esses públicos, no entanto, são extremamente heterogêneos na forma de consumir os jogos ou participar da cultura de jogos. O processo de circularidade, no caso, se dá entre as duas pontas, a produção pelas editoras, e o consumo pela imprensa de jogos e pelos jogadores no circuito de recepção dos jogos.

É dentro dos circuitos de recepção dos jogos que buscamos compreender como os jogadores e a imprensa de jogos compreendem o jogo enquanto artefato cultural, seus conceitos históricos sustentados pela modernidade, no caso de *Red Dead Redemption II* (2018) e a Era Viking, no caso de *Assassin's Creed: Valhalla* e seu novo modo *Discovery Tour: Viking Age*. Para dar conta dessa problemática compreendemos a cultura digital como um processo que se apresenta como parte dos circuitos de recepção e circulação dos jogos, expresso tanto na forma de sites de crítica e análises, como o Metacritic, e na forma de grupos dentro das redes sociais, como é o caso das redes sociais. Dentro das redes sociais, encontramos grupos específicos que tem como proposta a centralidade de uma comunidade em torno de um jogo ou franquia, seja para compartilhar dicas e informações gerais, ou então para reunir jogadores para discutir

temáticas que são suscitadas pelos jogos. Claro que, além de evidenciar o processo cultural antropológico das comunidades de jogadores, é possível evidenciar posicionamentos políticos que são mediados, em grande medida, pelos jogadores e explicitados na forma de publicações, ou então comentários responsivos.

Para compreender os processos de recepção dos jogos investigamos o desenvolvimento histórico do atual modelo de produção e distribuição dos jogos, que atualmente se solidifica como o mais bem sucedido produto do capitalismo digital. Da mesma forma, compreender os processos de produção, circulação e consumo dos jogos serve para que a perspectiva da História Pública passe a dar maior atenção à relação entre a História e os jogos, expressa tanto em representações na linguagem do jogo e nas interações políticas entre os jogadores nas redes e grupos da cultura digital. É vital, portanto, que a História Pública projete ainda mais os diversos agentes sociais que constituem a economia e a cultura dos jogos, como é o caso dos diversos trabalhadores que compõem a produção material e imaterial dos jogos.

4.1 A indústria de jogos no século XXI: A Rockstar Games e a Ubisoft no capitalismo global

Inicialmente toda a história da indústria de jogos deve ser compreendida como um modelo corporativo de negócio que se insere no atual capitalismo global digital, e que deve ser compreendido após o término da Segunda Guerra Mundial e durante o período da Guerra-Fria. É nesse contexto que os jogos digitais nascem, do pesado investimento estatal – especialmente os Estados Unidos – em pesquisa e desenvolvimento de novas tecnologias em uma síntese entre o incentivo e pesquisa estatal e a produção industrial privada. A tecnologia, como produto e patente desse investimento, seria introduzida no seio militar. Essa política era a estratégia essencial para garantir a superioridade tecnológica contra União Soviética na Guerra-fria. Por esse motivo centralizamos o marco-zero do fenômeno histórico dos jogos a partir do computador EDSAC, que estava vinculado a esse contexto de financiamento, pesquisa e desenvolvimento de tecnologia para uso militar.

Desde o seu primórdio podemos estabelecer uma relação direta entre os jogos e o complexo militar-industrial dos Estados Unidos, que foi fundamentalmente responsável pela criação desses produtos, atuando diretamente em grandes produções, vendendo propaganda de armas nos jogos, ou ganhando *royalties* para expor marcas de armas (WOODCOCK, 2019. p. 57 – 59). Esse tipo de prática já foi objeto de estudo e é classificado como “*millitainment*” por Jamie Woodcock (2016. p. 57) ou então de complexo militar-entretenimento por James Der Derian (DER DERIAN, 2001). É certo que os jogos não foram usados como entretenimento em

um primeiro momento e, embora não faltassem pesquisadores que usassem os computadores para jogar, na prática, eles ainda estavam vinculados a questões militares. Os primeiros jogos que começaram a receber investimento foram criados para serem usados em programas de treinamentos diversos. Esses jogos, hoje classificados como *serious games*, foram programas criados para predição de resultados por probabilidades e que forneciam materiais empíricos por tentativa e erro, ou então forneciam previsões de resultados de simulações de cenários controlados, como uma possível guerra nuclear. Devido à alta demanda e, apesar do uso desses jogos ainda estarem restrito aos centros de pesquisa de tecnologia, esses dispositivos e programas forneceram as bases para que os programas universitários de computação e programação fossem financiados e então ocupados por estudantes que passaram a desenvolver jogos nos laboratórios e nos centros de pesquisa de computação (WOODCOCK, 2019). Esses jogos, ainda eram para entretenimento fechado de alunos e pesquisadores, ou então como parte do programa de formação universitária.

A consolidação dos jogos para os modelos atuais se dá a partir da década de 2000, quando os jogos passam a ter uma dimensão econômica e cultural global. Alguns aspectos de continuidade podem ser notados, como a politização dos jogos devido ao seu caráter violento ou então pelo debate de gênero. Esse tipo de debate é apresentado por Jamie Woodcock (2019, p. 34 – 35), que aponta que os jogos consolidaram seu modelo de negócio em cima do apelo ao público masculino, ao promover jogos de esporte, luta, guerra e violência de formas gerais. Esse tipo de apelo, revelado à luz da perspectiva feminista do estudo dos jogos, demonstra uma estrutura hegemônica e patriarcal que circunda os jogos. Historicamente, essa estrutura se baseia em representar as mulheres apenas de duas formas, como objetos sexuais ou então como “donzelas em perigo”. A representação fidedigna das figuras das mulheres tem sido apagada pela tendência de representá-las de forma hipersexualizadas, com proporções corporais sexualmente idealizadas ou então com posicionamentos e narrativas promíscuas. Escolhas que claramente são feitas com base no apelo ao público masculino. O mesmo acontece dentro da linha de produção dentro da indústria de jogos e na comunidade de jogadores, que se baseia em uma cultura de assédio ou então de exclusão, resultando em um ambiente tóxico, hostil e violento para as mulheres (GRAY, 2018).

Esse tipo de postura faz parte do processo estrutural dentro da produção de jogos, e foi responsável por moldar os processos de produção dos jogos nas décadas seguintes, e segue válido ainda hoje. Outro aspecto de continuidade se dá pela presença da contracultura *hacker*, que influencia a cultura dos jogos até os dias de hoje, especialmente na pirataria e nas modificações (WOODCOCK, 2019, p. 35 – 36). Nessa década ainda é possível encontrar como

evidência de continuidade a influência do complexo militar-industrial no processo de produção dos jogos de tiro em primeira pessoa. Obras como a série *Call of Duty* e *Medal of Honor* contaram com a participação de consultoria do exército dos Estados Unidos, fidelizando milhões de jogadores em um mercado global. Foi nesse momento que os Estados Unidos passaram a compreender o papel ideológico dos jogos e, ao invés de apenas participar das produções oferecendo consultoria, passou a produzir seu próprio jogo como incentivo e propaganda para a campanha de alistamento, o caso do jogo *America's Army* (2002). Jogo que foi continuado durante vinte anos até o seu encerramento em 2022 (MORRIS, 2022).

Todo o atual modelo de negócio global dos jogos pode ser compreendido como resultado direto do investimento do governo dos Estados Unidos como financiador do processo de formação de uma indústria de produção de jogos, injetando vastas quantias de investimento na indústria militar e, por sua vez, na criação da indústria de jogos e sua consolidação no capitalismo global. Da mesma forma, é clara a relação entre os jogos de tiro em primeira pessoa e o apelo ao público majoritariamente masculino em jogos violentos. Atualmente esse apelo masculino continua válido tanto no público jogador como na composição dos bancos de trabalhadores dentro da indústria de jogos, que demonstra de forma patente a urgência pela intensificação do debate de gênero nesse segmento e a politização urgente dos estudos de jogos enquanto atividade produtiva e econômica.

Apesar das pesquisas consultadas no primeiro capítulo explicitarem a dinâmica dos jogos como um produto fruto de um gigantesco esforço entre capitalismo e Estado, elas ainda não trouxeram uma desenvoltura sobre os processos de produção atuais nos termos da economia-política. Para dar conta dessa finalidade, pesquisadores concentrados especificamente no centro da produção do capitalismo de jogos, têm-se proposto a estudar o fenômeno histórico dos jogos pela via da economia-política. O trabalho de Nick Dyer-Witheford e Zena Sharman (2005) se insere justamente quando os jogos passaram a se tornar parte do novo capitalismo digital que começava a tomar forma na década de 2000. Esse processo é resultado de um massivo investimento em de infraestrutura, que foi financiado na base pelo Estado para beneficiar as empresas de tecnologias, e impactar diretamente a vida social e cultural na outra ponta. Já no atual estado da indústria, podemos ver as pesquisas de Jamie Woodcock (2016) e de Graeme Kirkpatrick, Ewa Mazierska e Lars Kristensen (2016), onde o capitalismo digital já está consolidado, e os jogos já tomaram a frente da indústria do entretenimento.

É difícil estabelecer um modelo de análise total e integral devido à falta de transparência das editoras e distribuidoras em fornecerem relatórios confiáveis devido ao alto potencial

comercial e financeiro das informações dentro do mercado de jogos. Por esse motivo, a indústria aprendeu a ser extremamente manipulativa com suas informações e com o marketing e propaganda, e aprendeu a explorar o uso dessas informações para inflar seus números para os acionistas. Apesar disso, os trabalhos de Dyer-Witthford e Sharman (2005) Graeme Kirkpatrick, Ewa Mazierska, e Lars Kristensen (2016) e de Jamie Woodcock (2016) nos oferecem modelos confiáveis de análise para que, nós, inseridos na periferia da indústria de jogos no Sul-global, e afetados diretamente por esse processo, compreendamos como nos inserimos nesse fenômeno histórico e qual o modelo de negócio da indústria de jogos no atual sistema do capitalismo e da cultura digital. O primeiro trabalho (DYER-WITHEFORD; SHARMAN, 2005) é uma análise da indústria de jogos no Canadá em 2005, momento de consolidação da indústria dentro do capitalismo e da cultura digital. Os outros trabalhos se inserem já no auge desse fenômeno e revelam alguns parâmetros de continuidades que persistem desde a formação desse segmento de indústria, como a participação do Estado, presente em políticas de incentivo financeiro e fiscal, que tinham como objetivo atrair empresas multinacionais e fomentar a indústria nacional entre os pequenos e médios estúdios. A atuação do Estado também se solidifica na presença das universidades e instituições de ensino para suprir a alta demanda por uma mão de obra qualificada para operar os setores da alta tecnologia de produção de jogos, bem como em um sistema de regulação etária.

Para compreender o circuito de produção de jogos é preciso compreender que, se antes a indústria de jogos foi formada a partir do fenômeno da cultura *tech* e da contracultura *hacker*, em que alguns desenvolvedores criavam jogos por diversão em seus quartos, ou em empresas como a Atari, envolvidas em uma cultura de negação do trabalho do Vale do Silício. Hoje esses desenvolvedores de jogos se apresentam mais como um ciber-proletariado que opera a linha de produção nos estúdios e que não se vê representado no resultado final do seu trabalho, do que como um trabalhador artesão com alto grau de formação técnica que tem total controle sobre os meios e ferramentas de produção. Os jogos são considerados pelos autores anteriores como o mais bem sucedido produto do capitalismo digital e da cultura de mídia na forma de explorar o trabalhador e o consumidor para obter o lucro. Processo que pode ser evidenciado na forma como a indústria de jogos subverte o trabalho artístico dos desenvolvedores para transformá-lo única e puramente em potencial lucrativo para as editoras multinacionais, ou então criando jogos defeituosos com anúncios mentirosos que visam a venda. Essa contradição se expressa, acima de tudo, na figura dos desenvolvedores que, considerados como ciber-proletários e operários do meio de produção digital, são explorados das formas mais diversas, passando pela falta de transparência e precarização dos contratos, baixa remuneração, com muita pouca

possibilidade de promoção, até jornadas excessivas de trabalho. O último é matéria de um intenso confronto entre as editoras multinacionais e categoria de trabalhadores desse segmento. (PARVINI; CONTRERAS, 2023). De maneira paralela, as próprias relações de produção entre os desenvolvedores ciber-proletariados devem ser vistas com atenção pelos historiadores públicos, especialmente os historiadores imbuídos pela tradição britânica, influenciados por Edward Palmer Thompson e Raphael Samuel. Portanto, esse tipo de atenção é de interesse para a História Pública, ou seja, ao ser pensada por uma perspectiva de História com os desenvolvedores, centralizando suas questões e suas próprias motivações e reivindicações enquanto classe social.

Quanto a sua forma, o atual modelo de negócios e de produção da indústria de jogos se caracteriza como um complexo sistema organizacional que, inicialmente, não representa interesse nacional algum, e se apresenta na forma de gigantescas editoras multinacionais que baseiam seu sucesso comercial em um modo de produção extremamente descentralizado em estúdios globais, que excedem fronteiras nacionais pelo interesse comercial e lucro. Claro, como demonstrado no capítulo anterior, esse sistema ainda está assentado em uma lógica cultural de produção de significados que são definidos pelo tempo e espaço da sua produção, e são importantes para a cultura como um todo. No entanto, como empresas multinacionais, elas produzem seus jogos em mais de um país ao mesmo tempo, intercalando o processo produtivo ao seu bel prazer organizacional. Esse processo minimiza os gastos entre a manufatura, produção, desenvolvimento, propaganda e marketing. Outra característica a ser fundamentalmente determinante para a dificuldade de se estabelecer modelos sólidos e estruturais é a forma como essas empresas gerenciam seus negócios, sendo a falta de transparência uma constante na indústria de jogos, e que é usado como forma de inflar sua relevância e atrair acionistas e lucro com campanhas publicitárias ou simplesmente com o lucro da venda de informações, como foi o caso da SuperData, que vendia informações quantitativas sobre o mercado de jogos, mas encerrou suas atividades em 2021 (WOODCOCK, 2019. p. 41).

A falta de transparência é apontada como parte elementar do atual modelo de negócio das grandes editoras, que se expressa não só na falta de relatórios confiáveis, mas acima de tudo na forma de contratos de confidencialidade entre as empresas e os trabalhadores. Devido ao valor comercial, esses contratos foram usados inicialmente para impedir que informações sobre os jogos em desenvolvimento fossem divulgados. Hoje, por outro lado, esses contratos são usados para impedir que os trabalhadores revelem questões envolvendo as condições de trabalho. Jamie Woodcock (2019. p. 64 – 65) afirma que essas questões se aplicam até mesmo aos veículos da imprensa de jogos, já que ao revelar informações prévias sobre os lançamentos,

passam a ser boicotadas pelas empresas, não recebendo mais informações nem jogos para análise. Esse processo, descrito por Woodcock (2016), é chamado hoje de embargo, e integra o atual modelo de produção, onde o controle do marketing e propaganda é usado pela indústria como tentativa de controle sobre os circuitos de circulação e de recepção especializada dos jogos. O processo produtivo dos jogos, no entanto, deve ser compreendido desde à base, onde as novas relações de trabalho criadas pelo capitalismo digital criaram a categoria de ciberproletários, que se estendem no entorno de toda a materialidade dos aparelhos onde os jogos serão jogados. Ou seja, se inicia desde a extração de minérios no Sul-global, até a manufatura de tecnologia em fábricas na China e no Sul-asiático, e envolvem a própria operação logística que são vendidas e entregues por grandes companhias como a Amazon, e claro, a própria relação imposta pelas editoras aos desenvolvedores.

No caso da Take-Two, editora responsável pela Rockstar Games, e no caso da Ubisoft, o circuito de produção dos jogos se dá por um amplo processo entre a produção, distribuição e recepção. Compreendemos que esses circuitos, embora sejam nivelados de forma distintas, são quase codependentes, à medida que se inter cruzam em um amplo processo de circularidade cultural e econômica. De maneira geral, as editoras responsáveis pelas produções de *Red Dead Redemption II* (2018) e *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) são consideradas como um modelo de produção *third-party*. De maneira simples, o modelo de negócios dentro da indústria de jogos se dá por empresas *first-party*, modelo em que as empresas que produzem as plataformas em que os jogos serão jogados atuam também como editoras, provendo as bases para produção de seus jogos. Nesse tipo de negócio as empresas possuem todo o controle sobre os meios de produção, que se expressa geralmente pela materialidade da plataforma em que os jogos serão jogados a partir dos *Software Development Kits* (SDK). Esses kits são entregues as desenvolvedoras de jogos para padronização e controle do modelo de produção por parte das empresas *first-party* e são considerados como um entrave para a liberdade do processo criativo. Da mesma, forma as empresas *first-party* têm total controle sobre a propriedade intelectual, incluindo a distribuição e a venda de jogos.

As empresas *second-party* podem ser vistas como uma parceria entre empresas, onde um estúdio é contratado pela editora para desenvolver jogos e isso pode resultar em uma série de conflitos no modo de produção pela relação de poder desigual na tomada de decisões, que se expressa na forma de contratos exploratórios, jornadas de trabalho exaustivas, e nesse caso retira totalmente o papel dos artistas desenvolvedores de se sentir representado no produto artístico final. O modelo de *third-party* é aquele em as editoras tem maior controle sobre os processos de produção, marketing e propaganda, e distribuição. É a partir desses modelos de

produção que o circuito de produção de jogos se apresenta, e é onde o poder das grandes editoras frente aos estúdios menores melhor pode ser observado. Apesar de não ser nosso objetivo explorar essa temática, elas devem ser consideradas em pesquisas futuras.

Nesse sentido, tanto a Take-Two e a Ubisoft, se apresentam como editoras de jogos que controlam fundamentalmente o circuito de produção desde o planejamento inicial até o resultado final no lançamento do jogo. Esse processo é feito a partir de um ciclo de desenvolvimento em que as editoras antecipam o caótico potencial da produção e da recepção de seus jogos, eliminando os riscos para que as etapas posteriores à produção sejam altamente produtivas, e maximizem o potencial lucrativo dos seus jogos. A sincronicidade é parte essencial do processo produtivo, já que as empresas são extremamente efetivas no tempo de lançamento, e os jogos com grande orçamento são sempre lançados em um tempo específico, sincronizados com toda uma estratégia feita de antemão, em que compreende e se cria a expectativa nos jogadores na forma de campanhas publicitárias. O marketing e propaganda também serve como uma parte essencial do modo de produção dos jogos, pois essa é a principal forma que as editoras manipulam os significados e antecipam as expectativas que os consumidores têm sobre o jogo enquanto produto a ser vendido e consumido. Em alguns casos isso é feito com tanta excelência que os jogadores gastam centenas de reais em jogos de péssima qualidade, como foi inicialmente o caso de *Cyberpunk 2077* (2020) da editora CD Projekt Red. Dentro desse contexto, a Take-Two e a Ubisoft são considerados como modelo de negócio *third-party*.

Para que haja sucesso no processo de produção e desenvolvimento dos jogos é vital estabelecer uma conexão sincrônica entre a editora, marketing e propaganda, e os circuitos de produção, distribuição e circulação e de recepção. Dentro do processo produtivo, milhares de funcionários trabalham no desenvolvimento, que vão desde desenvolvedores de software, designers, artistas, técnicos e engenheiros das mais variadas especialidades, programadores, atores de voz e de movimento, e técnicos no geral. Jamie Woodcock (2016. p. 64 – 65) aponta que é difícil estabelecer uma real dimensão de como os processos produtivos são operados, já que todos os empregados trabalham como um acordo de confidencialidade. Esses contratos são usados devido ao potencial comercial que os jogos possuem, no entanto, hoje são usados como forma de impedir que os trabalhadores revelem questões sobre suas condições de trabalho.

Existem muitos tipos de trabalhos dentro da indústria de jogos, e que estão muito longe daquele modelo de produção glamuroso de negação do trabalho influenciado pela cultura do Vale do Silício. Além dos casos recorrentes de exploração de trabalhadores, existem trabalhos inseridos abaixo da linha do Norte-global, que desempenham trabalhos de controle de qualidade

que são fundamentais para a qualidade do jogo no lançamento, os chamados *testes*.⁵ Esses trabalhadores são considerados descartáveis e chegam a trabalhar até 85 horas por semana, como aponta Woodcock (2019, p. 79 - 80). A mais expressiva forma de exploração de trabalho se dá a partir da prática do *crunching*, termo utilizado para nomear as exaustivas jornadas de trabalho dentro do processo produtivo dos jogos. Não existe evidência de que essa prática gera resultados positivo, pelo contrário, ela só desgasta os trabalhadores e afeta diretamente a qualidade do trabalho de produção de jogos até a própria qualidade do jogo em seu produto final. O simples fato do *crunch* existir deve ser considerado como um roubo do excedente do trabalho do desenvolvedor por parte das grandes editoras. O *crunch* é parte da cultura sexista do modo de produção, já que grande parte dos trabalhadores dispostos a esse tipo de relação de trabalho são homens sem responsabilidades domésticas ou responsabilidade paterna. Essa prática afeta diretamente a vida social das parceiras dos desenvolvedores, que precisam compensar os trabalhos domésticos devido à ausência do seu companheiro. Outro motivo pelo qual o debate de gênero deve ser inserido de maneira mais consistente no estudo dos jogos.

Embora nossa pesquisa tenha como escopo apenas as empresas Take-Two e Ubisoft como modelo de negócio *third-party*, é preciso destacar a volatilidade dessas empresas, que tanto agem como editoras, publicadoras, desenvolvedoras, distribuidoras e revendedoras, que controlam tanto os processos produtivos, como orientam em alguma medida até mesmo os circuitos de circulação e recepção. Por esse motivo, dentro da análise da economia-política, os jogos são trazidos pelos autores anteriores como uma *commodity*, que se aplica no sentido de que os jogos são produzidos em um lugar, visando mercados externos a partir de um valor agregado de troca pela satisfação de uma necessidade, a de jogar, e que essa, por sua vez, se expressa na forma como a indústria distribui seus jogos, em forma de serviço. Os conteúdos baixáveis, chamados de *downloadable contents*, e as microtransações, são evidências de como os jogos são produzidos para satisfazer a necessidade de jogo. Os jogos se apresentam a partir de um tempo determinado de vida, seja pelo tempo que o jogador leva para consumir o jogo como um produto, até o tempo em que é oferecido suporte e atualizações online pelas plataformas. Os conteúdos baixáveis surgem como uma forma de expandir o tempo de vida útil dos jogos, gerando um potencial de lucro ainda maior para as editoras.

4.1.1 A Rockstar Games e a Ubisoft no circuito de produção de jogos

⁵ Nota do autor: Testers são funcionários empregados por contrato que tem como único objetivo encontrar falhas que podem comprometer o jogo no calendário do lançamento.

Tanto a Rockstar Games como a Ubisoft se inserem de maneira sólida no atual sistema do capitalismo digital pela sua presença relevante na indústria de jogos. São empresas que solidificaram seu protagonismo no mercado com a popularização da cultura dos jogos no início dos anos 2000, e hoje se inserem no atual sistema capitalista global da indústria de jogos. Dentro desse sistema, ambas as empresas estão inseridas no atual debate sobre seus modelos de negócio onde suas produções são altamente dependentes de longas jornadas de trabalho, o *crunch*. Essa prática tem sido o modelo padrão de produção de jogos, sendo parte da própria cultura de desenvolvimento de jogos dentro dessas empresas há pelo menos duas décadas, e são o principal estopim para a emergência de um movimento de sindicalização dos trabalhadores de jogos, o movimento *Gamer Workers Unite*, que visa a unificação dos mais variados trabalhos que envolvem a produção de jogos em uma única categoria, os *Game Workers* (QUINN, 2018). As tentativas de sindicalização da categoria dos trabalhadores de jogos devem ser vistas com atenção pelos historiadores públicos, especialmente àqueles dedicados a publicizar debates políticos que, no caso da luta de direitos trabalhistas dos desenvolvedores, o debate tem sido travado pelas editoras na forma dos contratos de confidencialidade.

A cultura de trabalho que se insere nessas empresas se baseia inicialmente em um ambiente de exploração trabalhista, que se expressa a partir de uma série de acusações envolvendo assédio moral, problemas de saúde mental desenvolvidos pelo excesso de trabalho, e até mesmo assédio sexual, como é o caso dos executivos da Ubisoft, dentre eles o próprio diretor criativo de *Assassin's Creed: Valhalla* (2020), Ashraf Ismail (GACH, 2020). O mesmo acontece com a Rockstar Games, estúdio filiado à editora Take-Two e responsável pelo desenvolvimento de *Red Dead Redemption II* (2018), que enfrentou diversos problemas trabalhistas devido ao excesso de trabalho sem remuneração adicional imposto aos desenvolvedores (BATCHELOR, 2018). Essas acusações somadas as pesquisas de Jamie Woodcock (2019) dão uma ideia de como o ambiente de trabalho na indústria e na produção de jogos pode ser. Da mesma forma, a cultura de assédio sexual envolvendo essas empresas deve ser tomada como tema em próximas pesquisas dedicadas a estudar o fenômeno dos jogos pela ótica dos estudos de gênero.

No caso da editora responsável por *Red Dead Redemption II* (2018), a Take-Two Interactives foi fundada em 1993 por Ryan Brandt, e desde então lideraram uma postura agressiva na aquisição de estúdios e na publicação de jogos lucrativos. Essa escalada pode ser vista a partir dos fenômenos de venda de títulos, como as séries *Grand Theft Auto* e *Red Dead Redemption*. No centro desse fenômeno, os estúdios da Rockstar Games são conhecidos por definir os padrões da indústria em seus aspectos atuais, a desenvolvedora sempre usou o pânico

moral para impulsionar seus jogos, que sempre tiveram como constante a interatividade e violência quase ilimitada. O estúdio foi fundado pelos irmãos britânicos Sam e Dan Houser, que também assumiram a produção criativa, e compreenderam perfeitamente a transição demográfica dos jogos, onde mais adultos passaram a se interessar pelos jogos. Suas produções sempre tiveram como influência o cinema e a literatura dos Estados Unidos, se apropriando do gênero estético americana para criar enredos que envolvem o crime em uma crítica séria ou satirizada sobre os valores estadunidenses. O fato de Sam e Dan Houser serem britânicos pode ser uma evidência da habilidade do estúdio em oferecer uma crítica cultural e política sobre os valores americanos presente em seus jogos, como afirma Esther Wright (2022. p. 16).

Esther Wright (2022) oferece em seu livro uma pesquisa abrangente sobre a representação da História dos Estados Unidos nos jogos da Rockstar Games. A pesquisa se baseia em uma postura de História Pública adotada por Adam Chapman, que considera os jogos como parte essencial da História Popular e da História Pública. Para ela, o desenvolvedor é considerado como uma espécie de historiador, que cria interações com a história a partir de um passado representado. Essa categoria, chamada por ela de historiador-desenvolvedor, não deve ser aplicada somente a um trabalhador, mas sim ao esforço coletivo envolvido no processo de produção que caracteriza a legítima experiência de jogo da Rockstar Games como uma marca. Essa marca se imbuí de valores e significados inerentes à cultura e à história, e traz com ela uma alta expectativa que é criada pelo seu público consumidor. Os jogos da Rockstar Games são vendidos como uma marca autêntica, e os jogadores sabem o que esperar em termos de qualidade. A identidade que define o padrão de qualidade da marca Rockstar Games é definida inicialmente pela forma como a empresa apresenta sua imagem, como uma empresa renegada e anti-herói, que subverte o pânico moral criado pela violência para se solidificar como uma empresa subversiva. A soma da influência da Rockstar Games pelo gênero estético americana com a influência do cinema e da literatura são partes essenciais para se compreender a estratégia e a produção de seus jogos, que se compromete a provar os valores históricos, culturais dos jogos enquanto produção artística. Essa característica elevou os irmãos Houser a uma posição de artistas intelectuais que oferecem uma visão crítica sobre a história, a política e a cultura dos Estados Unidos.

Já no caso da Ubisoft, empresa responsável pela produção da série de jogos *Assassin's Creed*, a franquia deve ser compreendida como uma marca com três momentos históricos distintos, que se inicia com a produção, e posteriormente a expansão e, por fim, a reformulação. Jean Guesdon (2017), o então gerente da marca *Assassin's Creed*, revelou a história dos dez anos da franquia em uma palestra em 2017. Assim como a Rockstar Games, a Ubisoft se tornou

relevante na década de 2000 após uma série de aquisições e financeirização corporativa na esteira da popularização dos jogos, e em 2004 seu principal jogo ainda era a franquia *Prince of Persia* que, embora tenha sido uma franquia de sucesso, ainda tornava a empresa dependente da marca em suas receitas. Visando contornar essa dependência, uma equipe liderada por Patrice Désilets passou a idealizar o novo conceito de um jogo que deveria ser considerado uma marca de longo prazo, e deveria reinventar o gênero de ação e aventura. A ideia de misturar elementos com uma temática histórica teria sido do diretor de propaganda e marketing, Sebastien Paul, que notou como o público estava engajado em consumir jogos com temáticas históricas. A decisão, no entanto, de que os cristãos seriam os inimigos teria partido de Désilets, e foi compartilhado pela equipe criativa, que tradicionalmente é descrita na abertura dos jogos como uma equipe plural. O sentimento de crítica à religião cristã institucionalizada demonstra como os produtores são afetados pelos processos culturais, políticos e sociais em que estão inseridos, e em um processo de circularidade cultural de oposição aos valores dominantes, assumindo uma postura anticristã. A temática de luta contra os dominantes é uma característica basilar do enredo da série de *Assassin's Creed*. Os produtores sabiam que explicitar de maneira tão clara as críticas à religião cristã poderia resultar em um sério risco de o jogo não ser bem recebido. Para garantir o sucesso comercial, os produtores pautaram o processo de produção em três pilares: a despolitização, em que os temas políticos são tratados de forma indireta ou neutra; a universalização, no qual os jogadores devem se sentir conectados com a história e com a causa do protagonista e a ficcionalização da ciência, que dá as bases científicas para explicar as tecnologias e divindades no enredo do jogo. A elaboração desses três pilares resultou na criação da *Assassin's Creed Brand Bible*, criada para guiar as próximas produções da franquia em uma fórmula que tem como centralidade atuar nas zonas cinzentas dos processos históricos que são representados no jogo.

A preocupação de se conectar com o jogador foi essencial para a produção da série *Assassin's Creed*, e para cumprir esse propósito estabeleceu sua narrativa um diálogo do passado com o tempo presente. Para essa interação ser assertiva foi criado dentro do jogo uma tecnologia ficcional chamada de “Animus”, que conecta o jogador com o passado pela memória genética e que permite ao jogador vivenciar o passado em uma simulação de computador. A recepção inicial do primeiro título de 2008 agradou a crítica e aos jogadores, e teve como consideração negativa apenas a repetitividade de ações em um mundo aberto, resultando em um novo jogo de 2009 que passou a ser anual. O segundo jogo veio para cumprir de maneira geral o sucesso do seu jogo antecessor, aparando os problemas apontados pela crítica. Outro aspecto que foi melhorado foi a aproximação maior com os historiadores, trazendo ainda mais

a dimensão histórica para a franquia, e que marcava o início de uma postura que buscava sua própria legitimidade histórica. Todas as características históricas da franquia foram criadas para assegurar o sucesso do jogo enquanto produto rentável, com intenção de expandir o universo da franquia para outras plataformas, como livros, animações, *graphic novels* e um filme de 2016. No centro desse universo transtextual estaria o público, que passou a consumir a marca em várias plataformas distintas e que marca o segundo momento da história da franquia, a expansão. Essas inovações e lançamentos de jogos anuais acabaram resultando em uma saturação da franquia no mercado após 2014 e, apesar de continuar mantendo o sucesso, direcionou a produção para a terceira fase da história da franquia, a reformulação (GUESDON, 2017)

A reformulação da estrutura de jogo se deu inicialmente pela expansão do conceito de jogo de mundo aberto, expandindo a exploração e a descoberta a um nível ainda mais profundo, combinadas com novos elementos mecânicas de jogo. Essa transição é definida por Guesdon (2017) como uma transição cultural e tecnológica na forma como a indústria passou a se apresentar, com uma enorme fluidez e liberdade na experiência de jogos de mundo aberto. Da mesma forma, essas mudanças resultariam numa maior pretensão da Ubisoft em querer se portar como educadora histórica, devido a aproximação cada vez mais comum da produção com acadêmicos. Essa postura resultou na criação do jogo de expansão *Discovery Tour*. A primeira versão foi chamada *Discovery Tour: Ancient Egypt* (2017), e é definida por Aris Politopoulos, Angus Mol, Krijin Boom e Csilla Ariese (2019) como um museu virtual, onde o jogador era guiado de maneira linear para interagir com aspectos da arte, da cultura, da economia e sociedade egípcia numa espécie de simulacro do Egito Ptolemaico entre os anos específicos de 49 a 43 a.C. A expansão *Discovery Tour* foi mantida nos jogos seguintes, e em 2020 passou por novas reformulações. Na versão *Discovery Tour: Viking Age* foi apresentada uma nova mecânica de jogo, com uma proposta de interação ainda maior com a História, com um enredo que dá maior profundidade a narrativa histórica e humaniza os agentes históricos do período representado. Da mesma forma, a Ubisoft passou a dar ainda mais liberdade para o jogador escolher quais aspectos históricos ou do enredo ele irá desbloquear a partir da exploração e da descoberta. Essa postura da Ubisoft em portar seu jogo com uma pretensão educativa foi o resultado direto dos seus anos de aprendizado na aproximação da produção com acadêmicos e instituições de pesquisa.

Tanto a Rockstar Games da Take-Two, quanto a Ubisoft, têm um objetivo claro com a criação de seus títulos e franquias famosas, o lucro, que se expressa na forma como ambos os modelos negócios são conduzidos, em que os jogos são vendidos como uma *commodity* que

visa satisfazer a necessidade do jogador oferecendo serviços pagos, na forma de expansões e micro transações. Além disso, no caso da Ubisoft, há a transtextualização dos jogos para outras plataformas e formatos, como animações, livros, *graphic novels* e filmes, como uma expansão comercial da marca, criando e expandindo novos circuitos de circulação e recepção advindos da cultura dos jogos. Apesar de essas duas empresas se valerem de todo um processo de exploração do lucro pelo trabalho e pelo consumo tanto a Ubisoft como a Rockstar Games possuem a pretensão de consagrar o valor dos jogos para além da cultura dos jogos. No caso da Rockstar Games isso projeta na forma como os irmãos Dan e Sam Houser passaram a ser vistos, quase como intelectuais culturais pela forma como se apropriam da História dos Estados Unidos e produzem uma crítica – por vezes séria, por vezes satíricas – ao gênero estético americana, criando jogos que podem ser descritos como filmes interativos de Quentin Tarantino e Martin Scorsese (GOLDBERG, 2018). A característica britânica da marca Rockstar Games pode ser um indicativo da habilidade da desenvolvedora em tecer críticas profundas a cultura e a política dos Estados Unidos, marcando novamente o elemento de circularidade no circuito de produção de jogos. Já no caso da Ubisoft, e de maneira muito mais breve, a pretensão de se consagrar como um valioso ativo educacional se dá a partir da postura de se aproximar de universidades e outras instituições históricas estabelecendo relações de aprendizado, que é apropriada e reproduzida na forma de jogo e vendida como um legítimo material de ensino para professores no site da editora.

Em resumo, os jogos atuam na forma de poderosas editoras que se materializam no atual capitalismo digital e que baseiam sua produção na exploração do trabalho, do controle dos processos e relações de produção, da distribuição, da circulação e até mesmo orientam os circuitos de recepção dos jogos pelas campanhas de propaganda e marketing. Embora haja o controle por parte das editoras, elas se apropriam de elementos da cultura, da política da história para basear suas produções. No caso da Ubisoft, esse processo de apropriação se dá pela narrativa anti-cristianismo e pela aproximação com acadêmicos e instituições históricas. No caso da Rockstar Games, se dá pela crítica a estética narrativa americana, ou seja, o modo de vida estadunidense que é vendido ao resto do mundo. Compreendemos inicialmente o caráter atual tanto da Ubisoft como da Rockstar Games, que se apropria do trabalho artístico dos desenvolvedores, que têm seu ofício técnico cooptado e instrumentalizado com o único intuito de gerar superlucros, ao passo que precariza as relações de produção e despreza a transparência e o trabalho técnico e artístico que, enquanto categoria, sequer se vê representado no produto final. Esse processo se torna contraditório à medida que ambas as empresas posicionam seus jogos, seja como pretensos ativos de crítica intelectual ou então de aprendizado histórico. Dessa

forma, os jogos *Red Dead Redemption II* (2018) e o modo de jogo de *Assassin's Creed: Valhalla* (2020), o *Discovery Tour: Viking Age*, se apresentam como clássicos produtos produzidos na mais pura contradição do capitalismo, que na pretensão de ser algo a mais que ativos financeiros e econômicos, ainda estão presos a eterna condição inerente do sistema capitalista, de transformação da arte e da cultura em bens e serviços com o intuito paradoxal de gerar o lucro.

4.2 Os circuitos de distribuição e circulação dos jogos

Como no capítulo anterior, compreendemos que existe um processo de circularidade cultural nos jogos que atravessa o processo de produção, e que se manifesta pela linguagem digital e interativa. Nos apropriamos do conceito de circularidade para descrever a capacidade dos jogos de atravessar múltiplos circuitos públicos entre o processo de produção e consumo, ao passo que promove trocas reais e simbólicas entre os agentes inseridos na cultura de jogos, ou seja, as editoras e os diversos públicos. Esses, por sua vez, se manifestam de formas heterogêneas na figura dos jogadores, ou então, de forma mais centralizada, como é o caso da imprensa de jogos. Embora as editoras controlem todos os processos de produção, distribuição e orientam de maneira efetiva os processos de circulação e recepção, a pirataria e a modificação (*mods*) e os jogos independentes são tentativas de subversão do lucro como primazia, e desafia a hegemonia econômica estabelecida. Compreendemos que existe nesse processo uma síntese entre o lucro dos jogos como produto artístico-cultural de massa, e as variadas formas de apropriação, recepção e (re)produção pelos jogadores. Tentaremos explorar essa circularidade entre os diferentes circuitos de distribuição e circulação dos jogos, que por sua vez, se atravessam com os processos de recepção dos jogos pelos jogadores.

Até muito recentemente a forma com que os jogos eram distribuídos e apropriados se dava predominantemente pela compra do jogo material, ou seja, o jogo era reproduzido em mídias de armazenamento, como as fitas, cartuchos, disquetes ou CDs. Apesar de ainda haver a permanência dos jogos físicos no mercado, já é evidente a transição para modelos alternativos de distribuição dos jogos. A transição da relação das editoras com varejistas para plataformas de lojas digitais se dá com o surgimento das mais variadas plataformas de distribuição, como a Steam, Xbox, Epic Store, EA Play, UPlay e Rockstar Launcher. Nos *consoles* essas plataformas de distribuição se apresentam pelas suas lojas digitais, o Playstation Store, Xbox Live e a Nintendo eShop. O motivo principal dessa transição é explicado por Saara Toivonen e Olli Sotamaa (2010) pela forma como os jogos passaram a se posicionar no mercado, deixando de se posicionar como um produto e passando a se posicionar mais como serviço. Os autores, assim como Nick Dyer-Witheford e Zena Sharman (2005), também posicionam os jogos

enquanto uma *commodity* do capitalismo global digita. A dificuldade das empresas em fornecer informações é apontada pelos autores, que admitem que o viés da pesquisa é voltado ao mercado finlandês e não é possível estabelecer parâmetros confiáveis nem modelos gerais. No entanto, ela nos dá alguns parâmetros sobre como a emergência do formato de distribuição digital é compreendido e antecipado em 2010, nos dando alguns sinais sobre as inovações e continuidades sobre o circuito de circularidade.

Para os autores, Saara Toivonen e Olli Sotamaa (2010), assim como a música e o cinema, seria lógico que os jogos logo fossem distribuídos na forma de serviços online. Embora os jogos de computador já tivessem sido pioneiros do modelo de distribuição online desde os anos 1980, esse tipo de receita ainda era muito marginal para ser considerado. No ano em que o trabalho de Toivonen e Sotamaa (2010) é escrito, a empresa Valve Corporation, responsável pela loja de jogos online, a Steam, já anunciava uma margem de 600 a 800 milhões dólares em receitas (CHIANG, 2011). Da mesma forma, os consoles Playstation 3 da Sony e o Xbox 360 estavam começando a consolidar suas plataformas de serviço online, a Playstation Store e a Xbox Live. Ambas as empresas já trabalhavam com modelos de serviço de distribuição de jogos mensais, no caso do serviço de assinatura do Xbox, a plataforma oferecia acesso a infraestrutura de rede para partidas multijogador e distribuía acesso gratuito a jogos mensais. Ao contrário da plataforma da Microsoft que existia desde 2002, a plataforma de distribuição de jogos da Sony só foi lançada em 2010, na forma do serviço Playstation Network. Apesar de o serviço de infraestrutura online ser gratuito, a plataforma inicialmente carecia de segurança e estabilidade, e já em 2011 foi vítima de um ataque hacker que deixou o serviço fora do ar, expondo diversas contas com cartões de créditos registrados. É claro que, apesar da emergência dos serviços e plataformas digitais naquela década, a forma mais comum de distribuição de jogos ainda era a mídia física.

Com a consolidação dos serviços de jogos, as plataformas de distribuição digital passaram a ter um papel ainda mais importante na distribuição de jogos. Ao mesmo tempo, as lojas digitais passaram a ter uma competitividade ainda maior com a criação dos serviços de assinatura que dão acesso a bibliotecas inteiras de jogos, como é o caso do Game Pass, EA Play, UPlay e Epic Games Store. É preciso dizer, claro, que cada serviço tem seu próprio modelo de negócio, como é o caso da Epic Store, que distribui jogos sem precisar de assinatura, simplesmente para poder fazer frente ao serviço da Steam, que sempre seguiu liderando esse tipo de plataforma. Ao analisar a materialidade da plataforma da Steam, é perceptível que a empresa sempre se posicionou para ser muito mais do que apenas uma plataforma que distribui jogos, pois se posiciona também como uma comunidade orgânica de fóruns de discussões e

análises sobre os jogos, que podem ser até compreendidas como um circuito de recepção dos jogos pelos públicos jogadores, evidenciando um aspecto da circularidade entre os circuitos de distribuição, circulação e recepção.

Apesar dos consoles estarem passando por esse tipo de rivalidade na tentativa de oferecerem os melhores serviços de distribuição, a competição se dá nos PCs, já que o serviço da Microsoft, o Game Pass, concorre apenas no nível de *first-party* com o serviço da Sony, o Playstation Plus, que após uma série de inovações passou a investir ainda mais na sua plataforma, criando os três níveis de serviços de distribuição, o Playstation Plus Essential, Extra e Deluxe. Esses serviços de distribuição de jogos são uma parte fundamental do atual modelo de negócio da indústria de jogos, e permitem ao jogador ter acesso a uma ampla biblioteca de jogos em seus consoles, e no caso do Game Pass da Microsoft, também envolve os computadores e até smartphones de maneira integrada. O mesmo acontece com a Nintendo, que integra sua plataforma de serviço de jogos aos processos de distribuição. As três concorrentes, obviamente possuem modelos muito distintos de seus serviços de distribuição de jogos, que serão delineados a seguir.

No caso da Microsoft, os serviços de distribuição de jogos se dão pelo Xbox Game Pass e pelo Xbox Live Gold. Apesar do Xbox Live Gold ainda existir, a centralidade do serviço de distribuição da Microsoft pelos consoles se dá pelo Game Pass, que oferece dois níveis de acesso, o Game Pass comum, que dá acesso a uma ampla biblioteca rotativa de jogos e o Game Pass Ultimate, que dá os mesmos acessos de maneira integrada entre o PC e o Xbox, oferecendo ainda acesso a plataforma XCloud, que distribui jogos por *streaming*. Da mesma forma, o serviço Game Pass mantém parceria entre o serviço da EA Games, o EA Play, e distribui os jogos da editora em sua plataforma. Também há rumores de uma possível negociação para que o serviço da Ubisoft, o Uplay, também seja integrado ao Game Pass (MURRAY, 2023). O caso demonstra como a Microsoft aposta alto em um modelo de ampla circularidade dos jogos para além da sua plataforma do *console*, com o objetivo de atingir uma gama maior de públicos, e claro, conseqüentemente aumentar a sua receita.

A Sony por sua vez, tem como serviço de distribuição digital o Playstation Plus, que oferece três níveis de serviços o Playstation Plus Essential, Extra e Deluxe. O Playstation Plus Essential é o serviço básico, o antigo Playstation Plus, que dá acesso aos recursos online e distribui acesso gratuito a jogos mensais, selecionados enquanto durar a assinatura. O Playstation Plus Extra, por sua vez, oferece acesso a uma biblioteca rotativa de jogos de Playstation 4 e 5. O Playstation Plus Deluxe, por fim, oferece todos os três serviços e ainda distribui jogos de suas versões clássicas, como o Playstation 1, 2 e Playstation Portable (PSP)

e Playstation Vita. Ao contrário da Microsoft, que se posiciona de maneira mais abrangente na forma de distribuir seus jogos, a Sony historicamente se posiciona centralizando seus títulos como exclusivos da sua plataforma, o Playstation. Essa postura, no entanto, também está mudando, já que agora a Sony compreende que permitir que seus jogos exclusivos tenham, além da plataforma Playstation, a plataforma dos PCs como circuitos de circulação e distribuição de jogos aumenta o tempo de vida de seus jogos, bem como o potencial econômico de cada jogo (NAJI, 2022). Claro, essa postura ainda tem como base a circularidade econômica, mas que no processo modifica os o próprio processo de circularidade cultural dos jogos em seus circuitos de distribuição, apropriação, recepção e (re)produção.

O serviço da Nintendo talvez seja o mais alternativo da competição, que oferece uma plataforma de distribuição semelhante ao antigo Xbox Live Gold e ao Playstation Plus Essential, com acesso a recursos online e que também oferece acesso a jogos gratuitos mensais de suas versões clássicas do Super Nintendo (SNES). O serviço da Nintendo não oferece acesso a uma ampla biblioteca rotativa de jogos, como é o caso dos serviços Game Pass e Playstation Plus Extra e Deluxe. A sua plataforma de distribuição de jogos é mais tradicional se comparada com as suas concorrentes, e só atua como plataforma de distribuição de jogos por venda online. É claro que esse modelo pode mudar, considerando ainda a transição dos modelos de distribuição de jogos atuais que estão cada vez mais se solidificando na competitividade por serviços de assinatura.

O fato de a Microsoft ter feito a integração da plataforma Xbox no Windows demonstra ainda mais o quanto a empresa tem acirrado suas apostas nesse tipo de serviço de distribuição, considerando ainda a hegemonia da plataforma Steam e o surgimento da Epic Games Store no mercado. Durante muito tempo a plataforma da Steam, da Valve Corporation, manteve a hegemonia absoluta da distribuição e circulação dos jogos no PC. Mas com a entrada do Game Pass em 2017 e com a criação da Epic Games Store essa hegemonia passou a ser testada cada vez mais. Da mesma forma, o modelo de negócio que a Steam oferece é substancialmente diferente dos modelos da Epic Games e da Microsoft. Juntas, as três se apresentam como as maiores competidoras. Esse processo demonstra novamente como a motivação econômica e a busca pela hegemonia de mercado também modifica os processos de circularidade cultural dos jogos, que se expressa na forma da distribuição e da circulação dos jogos para novas plataformas, incluindo os *smarthpones*, afetando no processo as várias formas de apropriação dos jogos pela comunidade de jogadores.

A Steam se apresenta como a mais antiga e popular plataforma de distribuição de jogos, e baseia seu modelo de negócio em um formato de loja digital, com uma ampla biblioteca de

jogos e recursos sociais, que se apresentam na forma de uma comunidade de jogos, com fóruns criados por jogadores e que podem ser acessados publicamente. Como já dito, a Steam representa a síntese entre os circuitos de produção, distribuição, circulação, apropriação e recepção dos jogos pela forma como apresenta sua plataforma de serviço a comunidade de jogadores. Até a entrada do Game Pass e da Epic Games Store no mercado de serviços de distribuição de jogos no PC a Steam era o primeiro lugar onde os públicos consumidores compravam os jogos. No entanto, com a nova competição de serviços como o Game Pass, que passou a apresentar a integração dos sistemas entre *consoles* e PCs e o acesso remoto em *smartphones* e o XCloud, esses consumidores passaram a ver novas opções de plataformas de serviços de distribuição para jogar. E nesse processo, a própria criação da Epic Games Store iria ser mais atrativa para as editoras e desenvolvedoras de jogos pelo modelo de divisão de lucros. Já no caso dos jogadores, a distribuição de jogos gratuitos como campanha de promoção da plataforma seria outro atrativo para a nova plataforma (SAJID, 2022).

O caso da Epic Games Store pode ser compreendido de forma inicial a partir do sucesso econômico do jogo *Fortnite* (2017), que gerou 5,8 bilhões de dólares só no ano de 2021 (RUBY, 2023). Criado em 2018 com um modelo de negócio baseado inicialmente pela estratégia da promoção da plataforma, tanto para os públicos consumidores com promoções e distribuição gratuitas de jogos de grande orçamento, como para as grandes editoras e desenvolvedores independentes, já que a plataforma que estabelece 12% de divisão da receita gerada pela venda de jogo para as editoras (SINCLAIR, 2018). A Steam, por outro lado, chega a cobrar 30% na divisão por venda de jogo, e é alvo de crítica por executivos de grandes editoras (TAYLOR, 2023). Outra característica da empresa é criar um fundo especial destinado a desenvolver iniciativas independentes de desenvolvimento de jogos através da política de incentivo privada da empresa, o Epic MegaGrants. Ascensão da plataforma da Epic Games Store se evidencia como uma tentativa de subversão dos tradicionais modelos de distribuição na cultura econômica dos jogos para novos caminhos que, na motivação econômica, beneficia os públicos variados em um processo de circularidade cultural, subvertendo as formas dos públicos jogadores de se apropriar dos jogos.

Apesar da Steam continuar mantendo a hegemonia das plataformas de distribuição de jogos no PC, tanto a Epic Games Store como o Game Pass tem ganhado espaço no mercado, atraindo cada vez mais os públicos, editoras e desenvolvedores. Outra característica que tem guiado o atual modelo de distribuição de jogos é a tecnologia de distribuição de jogos por nuvem, que se expressa de maneira absoluta na atual competição entre a XCloud da Microsoft e o GeForce Now da Nvidia. Embora seja preciso dizer que tenha existido a tentativa da Google

oferecer esse serviço através do seu *console*, o Stadia, que operava exclusivamente por um modelo de distribuição de jogos por nuvem. O provável motivo do Stadia ter sido descontinuado pode ser evidência de como o mercado de distribuição de jogos acompanha a própria competitividade da indústria e do capitalismo de jogos, delineados anteriormente. Esses dois casos evidenciam como a ampla circularidade dos jogos para o público tem sido levada cada vez mais a novos circuitos de distribuição e circulação dos jogos, criando novas formas de apropriação dos jogos.

Ainda que os jogos digitais já representem o principal formato de distribuição e circulação dos jogos (BATCHELOR, 2023), pois representam uma redução no custo de produção que afeta diretamente no lucro final, a indústria ainda é dependente dos varejos devido a relação histórica entre as lojas físicas, as editoras e as distribuidoras. Da mesma forma, ainda é parte essencial da estratégia de marketing e propaganda das editoras usar os varejos para promover a distribuição e circulação de seus jogos. Esse controle sobre os circuitos de circulação dos jogos é parte da manipulação das editoras sobre todos os processos de produção, da distribuição e que no processo acaba também orientando a forma como os jogos serão apropriados pelos públicos. É vital para as editoras considerarem o estoque de jogos nas primeiras semanas de lançamento em lojas específicas, fazendo uso de ações de promoção e marketing e propaganda. O mesmo acontece com as redes de distribuição online, onde são pagos anúncios para promover o jogo em sites como o Google, Facebook e Youtube ou então são promovidos pelas editoras em distribuidoras de grande circulação, como é o caso da Amazon, que se torna parte do varejo e distribuição.

Outro aspecto que compreendemos como parte da distribuição e circulação de jogos atuais são as vias da cultura digital. já que, por ser um produto inseridos em uma rede de serviço global, eles não são necessariamente consumidos somente pelo ato de jogar, mas também de maneira indireta ao se assistir outras pessoas jogarem, no caso do *streaming*. O estudo feito pelo Newzoo em 2021, chamado *Key Insights Into Brazilian Gamers* (NEWZOO, 2021) revelou que existem várias formas de se engajar com os jogos, e classifica os grupos de consumo de jogos em jogadores e espectadores. Os *streamers* de jogos transmitem jogos maneira casual ou profissional em plataformas como o Twitch, YouTube Gaming, Facebook Gaming e Steam Broadcasting. Essas plataformas de exibição de jogos se constituem como um circuito indireto de circulação e apropriação dos jogos, e serve como uma maneira para os jogadores construírem comunidades em torno dos seus jogos favoritos. Essas plataformas também agem como um processo fluido entre os circuitos de circulação e recepção de jogos. Ao mesmo tempo, os *streamers* são usados como parte da estratégia de propaganda e marketing das editoras na

primeira semana de lançamento de um jogo, orientando os circuitos de circulação e recepção na forma do embargo. Os circuitos de circulação de jogos por streaming também evidenciam outra questão sobre a distribuição de jogos, que são os circuitos de distribuição de jogos não-oficiais, e que no caso dos circuitos de streaming são feitos em formato de emulador ou jogos piratas.

4.2.1 Os circuitos de distribuição e circulação não-oficial dos jogos

Os circuitos de circularidade dos jogos também são dados pela distribuição não-oficial. Esse tipo de prática sempre foi característica da cultura dos jogos pela influência da contracultura *hacker*, e esteve presente em todos os ciclos geracionais da indústria de jogos. Os circuitos de distribuição e circulação não-oficial de jogos são bastante diversos e heterogêneos, e incluem, por exemplo, sites de compartilhamento de arquivos, fóruns e grupos de discussões em sites e redes sociais. Por vezes, esses circuitos são mantidos pelos próprios jogadores, que atuam na forma de comunidades que se dedicam a compartilhar jogos que consideram caros ou abusivos. Esse processo evidencia como se dão as práticas de circulação e apropriação de jogos por uma subversão do lucro pelo compartilhamento de jogos.

Apesar de ser uma prática ilegal, esse tipo de circularidade é definido por Jamie Woodcock (2019, p. 35 – 36) como um componente importante da distribuição de jogos, devido a influência histórica da contracultura *hacker*, embora também possa ser reconhecido como parte essencial dos verdadeiros entusiastas da cultura de jogos, chamados por Woodcock (2019) de entusiastas (*amateur*). Apesar dos circuitos de circulação e distribuição não-oficiais de jogos oferecerem alternativas para o consumo de jogos em forma de valorização e resistência da cultura de jogos frente ao poder econômico das editoras – seja devido ao alto preço cobrado ou pela indisponibilidade de um determinado jogo em um determinado país – a prática de distribuição não-oficial de jogos afeta de maneira mais efetiva os pequenos estúdios independentes, pois são os que mais dependem da receita da venda de jogos e que, ao valorizar apenas a circularidade cultural dos jogos em detrimento da circularidade econômica, esse tipo de atividade não deve ser feito a custas desses estúdios, ainda que isso aconteça.

É importante mencionar que os jogos de computadores são sempre mais suscetíveis à pirataria, já que os jogadores podem simplesmente compartilhar arquivos online. Isso, no entanto, não quer dizer que os *consoles* estejam livres da instalação de *softwares* de desbloqueios e pirataria, pelo contrário, eles acontecem de formas diferentes. Como os serviços de jogos nos *consoles* estão integrados aos sistemas operacionais é mais fácil detectar licenças que permitem o acesso pelo sistema de usuário, do contrário, o usuário é impedido de acessar

o jogo. Cada sistema operacional, seja o da Playstation, da Xbox ou da Nintendo, operam de maneiras diferentes, mas de forma geral, essa prática acontece nas três plataformas pelo método de compartilhamento de contas primárias e secundárias (DEMARTINI, 2020). Isso possibilita que o jogo que foi comprado em uma conta seja acessado por uma segunda conta vinculada a primeira e que é vendida como conta de acesso ao jogo pelo usuário em que a conta está registrada. Essas contas são vendidas em sites de varejo digital, como é o caso do site de varejo digital Mercado Livre e outros inúmeros sites especializados nesse serviço ilegal (GUGELMINI, 2022). É preciso considerar que, embora esses circuitos não-oficiais de distribuição de jogos se apresentem como uma solução frente ao preço dos jogos cada vez maiores, isso afeta diretamente a forma como os jogos são consumidos.

No caso dos PCs esse processo acontece de uma forma um pouco mais diversificada já que, embora haja a venda de contas de formas parecidas com as que acontecem nos *consoles*, isso pode ser feito de muitas outras maneiras. O primeiro método se dá a partir da quebra da proteção dos jogos, esse processo se dá tanto por cracks e patches, que são programas desenvolvidos para quebrar os códigos de acesso e então distribuir os jogos gratuitamente sem pagar pelos direitos autorais. O segundo é o *download* ilegal, e que após desbloquear o jogo com *softwares* são então distribuídos em sites de compartilhamento de arquivos, ou então por rede de download *peer-to-peer*, o famoso Torrent. Outro meio de distribuição são os *keygens*, que são programas desenvolvidos para criar chaves de ativação falsas para os jogos, permitindo que sejam instalados e jogados sem a necessidade de uma licença de acesso legítima. Por fim, também existem os emuladores, que são programas que permitem que os jogos sejam acessados em forma de emulação dos arquivos do jogo como oficial. Além disso, a distribuição e a circulação não-oficial de jogos se dá pelos inúmeros grupos em redes sociais como o Reddit e Facebook, que concentram um grande número de entusiastas da pirataria de jogos. Esse cenário pode ser compreendido até de forma ideológica, onde os *crackers*, pessoas especializadas no desbloqueio, compreendem os jogos como um produto artístico e cultural, e acreditam que a distribuição de jogos deve ser considerada como uma propriedade de bem público e coletivo e não privado, que merece ser compartilhado. Essa associação dos jogos com uma visão política libertária também merece uma atenção maior em futuras pesquisas. Da mesma forma, esses circuitos de circulação e distribuição evidenciam a circularidade cultural a partir de múltiplos circuitos de circulação, distribuição e apropriação dos jogos de formas não-oficiais.

É claro que dentro desse processo, grandes editoras inseridas no atual capitalismo de jogos mantêm pressão contra toda e qualquer forma de circulação e distribuição que vá contra os seus interesses que, como vimos, apesar da contraditória pretensão intelectual e educativa,

ainda é baseada no lucro. Nesse sentido, existem circuitos de circularidade que são institucionalizados pelas editoras, e em contrapartida existem circuitos de circularidade marginalizados, que são empreendidos pela comunidade *hacker* e *modder*. Já por outro lado, medidas de repressão são tomadas pelas editoras pelo simples uso da marca sem permissão, e tanto a Ubisoft (SINCLAIR, 2022) como a Take-Two (FRENZESE, 2021) adotam essa postura de maneira extremamente combativa. O mesmo acontece com a questão da distribuição pela pirataria que, no caso da Ubisoft, adota medidas mais brandas, criando novas alternativas de tornar a distribuição e circulação mais abrangente, e perder menos dinheiro com a pirataria. Apesar disso, as editoras ainda mantêm a postura de reprimir a distribuição e circulação não-autorizada da marca de acordo com seus interesses financeiros. Essa postura, por vezes, se torna até mesmo um problema para as editoras, pois ao utilizar softwares de gestão de direitos digitais – os chamados Digital Rights Management (DRMs) – para controlar o acesso aos conteúdos de seus jogos para evitar a pirataria e as modificações, acabam prejudicando e comprometendo o desempenho ideal de seus jogos. Esse problema ficou evidente em casos como *Assassin's Creed II* (2009) e *Need For Speed* (2016), que demandavam acesso constante à internet, comprometendo inteiramente a experiência de jogo, mesmo no modo de jogador único que, tradicionalmente, não requer conexão à internet.

Já no caso da Take-Two, empresa responsável pelos estúdios da Rockstar Games, a postura adotada pela editora é extremamente agressiva, tanto no uso de suas marcas como no caso de distribuição e circulação não-oficial de seus jogos. Evidência disso foi o processo movido pela Take-Two contra a Hazelight Studios, empresa *third-party* da editora EA Games. O processo se deu pelo simples motivo do estúdio publicar o jogo *It Takes Two* que, por acaso, possui o nome parecido com o da editora da Rockstar Games (FRANZESE, 2021). Da mesma forma, a empresa é agressiva contra a ação de *hackers* que tentam distribuir seu jogo. Durante a campanha desastrosa de lançamento da Edição Definitiva da trilogia clássica da série da Rockstar Games, *Grand Theft Auto* em 2021, a empresa passou a processar uma equipe de *modders* que realizaram engenharia reversa para possibilitar que os jogos da Take-Two e Rockstar Games fossem jogados em outras plataformas que não haviam sido lançadas. Esse processo transformou o lançamento da famosa série GTA em um fiasco, levando a Take-Two e a Rockstar Games a um escrutínio perante a comunidade de jogadores.

O processo de produção, distribuição, circulação, apropriação, recepção e (re)produção não se apresentam forma simples e de maneira vertical de cima para baixo e tão somente. Pelo contrário, ocorre por um amplo processo ativo e reativo entre as produtoras de jogos e os públicos na cultura de jogos e na cultura digital. Especialmente para os jogadores entusiastas,

que distribuem jogos piratas como resistência contra as péssimas práticas das editoras, demonstrando um componente importante de continuidade da cultura *hacker*, outro aspecto de circularidade dentro da cultura de jogos. Da mesma forma, as comunidades voltadas à distribuição de jogos também podem ser compreendidas, pelo menos em alguma medida, como espaços de recepção de jogos, pois fornecem sustentação para a criação de comunidades em volta da prática de jogar, demonstrando novamente como os circuitos de circulação, distribuição, apropriação e (re)produção se confluem.

Por fim, apesar da imprensa se caracterizar como um circuito de recepção dos jogos oferecendo análises e opiniões técnicas sobre os jogos, compreendemos que ela também se caracteriza como parte dos circuitos não-oficiais de circulação e distribuição de jogos, evidenciando novamente como os circuitos de distribuição, circulação, apropriação recepção se confluem na cultura de jogos e na cultura digital. Como dito anteriormente, faz parte da estratégia de marketing e propaganda das editoras orientar a forma como os varejos e a imprensa receberão um jogo na sua primeira semana de lançamento. Tanto o varejo como a imprensa são considerados parte da estratégia de promoção dos jogos, já que servem como plataformas de exposição para o mercado de jogos. A centralização dos circuitos de distribuição, circulação e recepção se solidifica na figura corporativa das editoras de jogos que, pelo marketing e propaganda, conseguem controlar os significados dos jogos e orientar em alguma medida a expectativa dos jogadores no período de lançamento. A presença das editoras no mercado é tão agressiva que acaba absorvendo os circuitos de recepção como parte do processo de produção dos jogos, como é o caso da imprensa de jogos, que é extremamente orientada pela indústria de jogos, como apontou Gregory Perreault e Tim Vos (2019. p. 172 - 173). Esse controle dos processos produtivos, publicação, licença, desenvolvimento, distribuição e circulação fazem parte de um esforço pelo controle vertical corporativo das editoras, e que influenciam e orientam os circuitos de recepção como parte intencional hegemônico das editoras. Esse aspecto será delineado a seguir, a partir do fenômeno do jornalismo de jogos.

4.3 O fenômeno do jornalismo de jogos: a imprensa como agente intermediário no processo de circulação, apropriação e recepção dos jogos *Red Dead Redemption II* (2018) e *Assassin's Creed Valhalla* (2020)

Para compreender o processo de recepção dos jogos, as teorias da comunicação, que pensam a relação entre a produção e o consumo, são inseridas dentro do atual conceito de cultura digital, como espaços digitais dedicados a concentrar de forma pública a atividade

humana, ainda que com suas próprias linguagens, cultura e organização. Para Renata Schittino (2016. p. 41 - 46) o sentido do espaço público é dado a tudo aquilo que é atrelado à existência e à permanência humana na oposição a vida privada. É claro que com a consolidação da cultura das redes sociais as fronteiras entre o público e privado seriam implodidas pelo Facebook, Instagram, Twitter ou Youtube. O que existe na pós-modernidade é a confluência entre os vários discursos na pólis-digital e, dentre eles, a própria História. Compreender a recepção dos jogos pelos públicos jogadores sem separá-los da produção dos jogos é pensar a própria História Digital para dentro da cultura dos jogos, e sobretudo como uma cultura própria.

Pensar a cultura de jogos dentro da cultura de massa é pensar a difusão das crenças e opiniões que são mediadas ou tensionadas pelo ato de jogar, apropriadas pelos públicos e então (re)produzidas no espaço público digital. Para Jesús Martín-Barbero (1997. p. 57 - 58) os condicionantes das novas relações de sociabilidade são os filmes, a televisão, o rádio, e a publicidade. Para essa pesquisa, no entanto, essa condicionante é dada pelos jogos. Assim como Carlo Ginzburg (2006), Martín-Barbero (1997) compreende que a cultura não deve ser pensada por estratos, mas sim por uma comunicação que atravesse os diferentes níveis e estratos sociais. Considerando que seja impossível que exista uma completa unidade cultural, o que existe é mediado pela produção e consumo de jogos dentro da cultura digital.

Diversos níveis compõem o circuito de recepção dos jogos dentro da cultura digital, que se torna um lugar ambivalente, heterogêneo, conflitivo e complexo ao se adentrar na seara das diversas perspectivas e posicionamentos dentro da internet. Iniciaremos com a recepção crítica acerca da imprensa de jogos que, ao se constituir dentro do espaço público, tem como intenção basilar se manter relevante no presente e sua reutilização para o futuro, servindo de arquivos para a própria ciência da História. A imprensa de jogos deve ser pensada junto ao mercado devido ao seu caráter de entretenimento, e como parte da cultura de circulação e de recepção dos jogos. O fenômeno do jornalismo de jogos está historicamente associado a uma imprensa na forma material de revistas que dedicavam matérias a cobrir o fenômeno dos jogos ainda nos anos 1980. Essas revistas originaram com a *Electronic Games*, criada por Bill Kunkel e Arnie Katz em 1981, e posteriormente na década de 1990 acabou influenciado a então *GamePro Magazine*, a *Nintendo Power* e a *Computer Gamer World* e que passaram a se popularizar com a criação da *Game Informer*. Nos anos 2000, com a popularização cultural dos jogos e com a ascensão financeira das editoras, o jornalismo dos jogos passou por uma demanda exponencial, e marcou a mudança da postura dos jornalistas, que passaram a analisar os jogos como produtos artístico-culturais, baseando as produções em critérios técnicos, como o design, gráficos e o enredo em sintonia com a experiência do jogador. Essas experiências se tornaram sólidas na

figura das grandes mídias e portais de imprensa de jogos, como a PC Gamer, IGN, Eurogamer, Famitsu, a Polygon e a Kotaku. Atualmente, no entanto, o jornalismo de jogos se apresenta predominantemente na forma de portais de notícias, e não mais em revistas. Muito embora, algumas delas ainda possam existir.

Existem diversos sites de imprensa de jogos que se dedicam a cobrir a recepção dos jogos, o maior deles é o Metacritic, site que atua como concentrador de críticas de produtos culturais como álbuns de música, filmes, TV e jogos. O Metacritic separa a avaliação dos jogos em uma pontuação média entre a avaliação da crítica e dos usuários. O primeiro grupo se baseia em dois públicos diferentes, a imprensa de jogos, que se configuram na forma de revistas e sites especializados, e a imprensa tradicional, que possui colunas dedicadas a analisar os jogos como produtos culturais e artísticos de entretenimento ou então produtos de tecnologia. O segundo grupo concentra apenas opinião do grande público, ou seja, os diversos usuários registrados no site. Da mesma forma, o Metacritic separa suas análises a partir das respectivas versões e plataformas onde os jogos são analisados, ou seja, as plataformas tradicionais de circulação, PC, Xbox, Playstation ou Nintendo. As avaliações a seguir são feitas a partir de uma seleção intencional de avaliações que, em um primeiro momento, são tecidas pela imprensa tradicional em sites como o The Washington Post, The Guardian, The Telegraph e Forbes, e que são concentradas no Metacritic. Em um segundo momento, esse processo será feito a partir da recepção da imprensa de jogos. Para o primeiro jogo, *Red Dead Redemption II* (2018), concentraremos a análise a partir da versão que nos apropriamos para analisar, a versão de Playstation 4.

Apesar do Metacritic concentrar avaliações críticas sobre o jogo principal de *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) não existem avaliações disponíveis sobre sua expansão *Discovery Tour: Viking Age* na plataforma que usamos para análise, o Playstation 4. No entanto, o Metacritic apresenta críticas sobre o modo de jogo a partir da sua versão jogada em PC. Claro, reconhecemos que existem diferenças das versões de jogo criados pela variabilidade da fonte digital, e pela otimização do jogo em suas capacidades e limitações de processamento em suas respectivas plataformas, no entanto, como inexitem críticas referente a sua versão de Playstation 4, usaremos a crítica disponível para PC com a ressalva de que apenas seus aspectos gerais da narrativa histórica são levados em conta nessa análise, ou seja, o conteúdo da expansão, sem considerar seus aspectos específicos de otimização, mas reconhecendo suas diferenças de versões. Essa ressalva, serve como oportunidade para estabelecermos modelos que podem estruturar as principais características da imprensa de jogo e quais os pontos abordados na crítica dos respectivos jogos principais que a mídia de imprensa de jogos dedicou

em suas análises. A avaliação dos públicos do Metacritic também pode ser considerado parte do circuito de recepção pública dos jogos para a História Pública e, muito embora não seja parte do escopo da pesquisa, deve ser considerada em investigações futuras.

4.3.1 O circuito de recepção crítica sobre *Red Dead Redemption II* no Metacritic (2018)

Inicialmente, no caso de *Red Dead Redemption II* (2018), os artigos selecionados para enfatizar a recepção pública sobre o jogo *Red Dead Redemption* (2018) são compostos pelos sites do The Guardian, Forbes, The Washington Post e The Telegraph. Esses sites de imprensa tradicional se estabelecem como circuitos de circulação e recepção dos jogos na forma de análises e críticas. Inicialmente identificamos uma premissa estabelecida por Gregory Perreault e Tim Vos (2019), que estabelece os jogos fora das *hard news*, já que os sites do The Guardian, The Washington Post e o The Telegraph vinculam suas críticas de jogos em seções e colunas voltadas ao entretenimento artístico-cultural. Com exceção do artigo da Forbes, que posiciona os jogos na seção de inovação. Da mesma forma, todos os quatro artigos destacam a qualidade técnica da forma como o mundo criado pela Rockstar é apresentado ao jogador, ao oferecer de maneira profunda a liberdade e interatividade de muitas formas. Os artigos também apontam a dualidade criada entre as deslumbrantes paisagens naturais e selvagens e o inevitável avanço do progresso e da modernização, presente nas emergentes cidades acinzentadas dos Estados Unidos moderno e industrializado. A profundidade do jogo ao criar cenários opostos é tida como o ponto alto da produção de *Red Dead Redemption II* (2018) e, assim como todos os títulos da Rockstar Games, acaba definindo os padrões técnicos e artísticos da indústria de jogos.

Alguns artigos, no entanto, focaram em aspectos mais pessoais e personalistas, estabelecendo viés para as críticas, que focam em aspectos exclusivos pela experiência de jogo pessoal, mas que também dialogam em um ou outro aspecto. Como é o caso do gênero estético americana, tomado pelos jogos da Rockstar Games como influência direta da literatura e do cinema estadunidense. O foco em trazer essa aproximação foi parte da crítica tanto do The Guardian, como do Washington Post, e do The Telegraph. Esse tipo de análise também foi tecido pelo artigo do The Guardian (MACDONALD, 2018), que aponta que, ao passo que o jogo se apropria da literatura e do cinema estadunidense, também cria uma representação com identidade original, menos romantizada e menos moralista do processo histórico de modernização dos Estados Unidos representado no jogo. A influência do gênero estético americana também oferece um modelo de cenário para os diversos roubos e tiroteios nos momentos de ação. Esse aspecto de influência do cinema é tratado, no entanto, como um

problema pelo artigo da Forbes. Segundo o artigo de Dave Thier (2018) a ambição da Rockstar Games em criar histórias são inseridas em uma síntese da jogabilidade com a cinematografia, que cria uma contradição entre a narrativa restritiva e a liberdade e interação que o mundo aberto de um jogo oferece. Da mesma forma, o artigo do The Telegraph usa a influência cinematográfica para fazer uma apologia para o reconhecimento da qualidade do jogo enquanto obra artístico-cultural.

O artigo de Keza MacDonald (2018) do The Guardian, também aborda questões históricas de como as representações de raça e de gênero são usadas no jogo para expor questões da virada do século, dentro do processo de modernização delineado anteriormente, como o voto feminino ou então a vitória dos Estados do Norte na Guerra-Civil que resultou na abolição da escravidão. Tom Hoggins (2018), do The Telegraph, também evidencia essa questão ao afirmar que a gangue age de maneira desprovida de preconceito ao aceitar homens e mulheres de todas as cores e nacionalidades. Claro, como demonstramos anteriormente, esses discursos têm mais a ver com o tempo presente, do que com o século XIX, embora ainda tomem como empréstimo essas temáticas do mesmo período.

Além disso, algo que foi compreendido pela crítica e que também vai de encontro com essa pesquisa é dado pelo papel de Dutch como um líder libertário que luta contra os valores da civilização e do progresso. Esse aspecto da narrativa transforma a história do jogo em um processo de sobrevivência em um mundo que já não mais aceita as gangues de foras-da-lei como parte do processo de modernização empreendido pelo Estado (MACDONALD, 2018). Esse aspecto de análise, que compreende os foras-da-lei da Gangue Van-Der-Linde como uma resistência aos novos valores da civilização e da sedentarização, também é apontado pelo The Washington Post (BYRD, 2018). Pela morte do Oeste Selvagem o artigo de Tom Hoggins, do The Telegraph, também aponta a questão da modernidade ao afirmar que o progresso é um processo que o protagonista tem total conhecimento de ser impossível vencer, mas que mesmo assim atua de maneira contrária a essa força tão poderosa que, como demonstramos, foi a modernização dos Estados Unidos (HOGGINS, 2018).

Outro foco que as críticas trazem é a contradição como o ponto mais alto que a Rockstar Games e a Take-Two precisam lidar em seu jogo, presente na dualidade entre o que é natural e selvagem e o que é moderno e ordeiro (HOGGINS, 2018). Essa contradição, no entanto, aparece de maneira mais patente na crítica do The Washington Post, escrita por Christopher Byrd (2018) na qual a qualidade e o deslumbre do mundo criado pela Rockstar Games entram em conflito com as denúncias feitas pelo Kotaku e Eurogamer ao revelar que a produção da Rockstar Games e Take-Two estavam impondo a prática do *crunch* aos seus funcionários. O *crunch* expõe tanto

a fragilidade da Rockstar Games, como da Take-Two, ao fazer uso dessa prática como forma de alcançar a tão aclamada realização de *Red Dead Redemption II* (2018). Embora o artigo de Byrd faça menção a prática do *crunch*, esse processo é tão naturalizado que, apesar de circular a denúncia feitas pelo site Kotaku e Eurogamer na íntegra, ainda não é dedicado mais de um parágrafo para essa informação, demonstrando como a prática ainda é algo normalizado no entorno da cultura de jogos. O artigo de Tom Hoggins (2018), do The Telegraph, também faz menção ao uso da prática do *crunch* nas relações de produção entre a Rockstar Games da Take-Two e seus funcionários. E assim como o artigo do The Washington Post, dá muito pouco espaço para tecerem críticas sobre a prática, e usam isso apenas como um aspecto de crítica ao jogo. Esse processo serve como evidência de como os circuitos de recepção sofrem da ingerência e orientação da indústria de jogos, como abordado na pesquisa sobre o jornalismo de jogos de Gregory Perreault e Tim Vos (2019).

Dentro dos artigos de crítica que usamos para análise, tanto o The Washington Post, The Telegraph e The Guardian reconhecem todos os aspectos técnicos do jogo, e desconsideram como parte da crítica as polêmicas que envolvem a Rockstar Games e a Take-Two com a prática do *crunch* em seu processo de produção. Apenas a análise da crítica da Forbes não deu a média máxima de avaliação para o jogo, e não foi pela prática do *crunch*, que nem foi considerada na crítica, que possivelmente estabeleceu como critério outros aspectos, e caracterizou como contradição a dicotomia entre as ambições cinematográficas linearizadas e a liberdade do mundo aberto característica dos jogos da Rockstar Games.

Assim como os artigos da imprensa tradicional, os artigos da imprensa de jogos também fazem análises de jogos que, muito embora apresentem características e critérios parecidos, ainda apresentem características e critérios de crítica diferentes. Tanto a IGN, Easy Allies, Game Critics e Game informer são mídias de imprensa especializada de jogos que fazem análises e tem suas médias de avaliação concentradas no Metacritic. São veículos que fazem parte do circuito público de recepção de jogos, ao mesmo tempo que produzem e circulam notícias da cultura de jogos e da cultura digital. As notícias também fazem uso de vídeos, que são usados tanto para contextualizar o jogo, oferecendo trailers e análises em formato de vídeo, como é o caso da IGN e da Easy Allies.

Quanto aos aspectos trazidos pela crítica, todos os artigos, assim como a imprensa tradicional, dão principal enfoque às qualidades técnicas e interativas do jogo, além de aspectos narrativos, como a escrita e atuação dos atores de voz e movimento, e os aspectos cinematográficos, que fazem parte dos valores em que a marca Rockstar Games se solidifica. O artigo também gasta incansável tempo para destacar a qualidade do enredo e humanização

da Gangue Van-Der-Linde como sujeitos ativos dentro do processo histórico que é representado no jogo. Da mesma forma, todas as críticas se apresentam mais como uma crítica de jogo, do que propriamente uma crítica a um produto artístico-cultural. Além disso apenas o artigo escrito por Mike Suskie (2018) para o Game Critics traz menção ao *crunch* envolvido no processo de produção do jogo. A crítica de Mike Suskie (2018) sobre o *crunch* é muito leve, já que o brilho do jogo é, nas palavras do autor “uma maravilha de se contemplar”, algo que certamente pode ser usado como ponto de crítica pelo conceito de Indústria Cultural frankfurtiano que evidencia a alienação no consumo dos jogos. A crítica também reconhece o contexto histórico dos Estados Unidos, e reconhece na figura de Dutch, líder da gangue, uma força que representa a oposição contra os modos de vidas tidos como “modernos”.

Inicialmente a crítica de Luke Reilly (2018) do IGN se apresenta tanto no formato textual com no formato de vídeo comentado, que demonstra a preocupação de fazer a crítica circular por outros formatos de comunicação. O artigo também apresenta as dualidades entre natureza e civilização como parte do processo que norteia a experiência de jogo de *Red Dead Redemption II* (2018). Ao contrário de outros críticos, Luke Reilly reconhece a gangue como um aspecto centralizador de várias culturas e etnias pelos personagens Sean MacGuire, que é irlandês, e Charles Smith, um mestiço entre africano e nativo norte-americano, muito embora o artigo não faça menção alguma às mulheres membros da gangue. A crítica também reconhece os aspectos satíricos e a influência cinematográfica para a obra, e ao contrário do artigo da Forbes, a crítica estabelecida pela IGN entende que o ritmo lento do jogo não é uma contradição, mas sim parte de uma inteligente estratégia da Rockstar Games em incentivar o jogador a explorar o gigantesco universo do jogo. Ao fim, o artigo não faz menção alguma ao *crunch*.

Assim como a IGN, a Easy Allies (JONES, 2018) também faz uso de vídeo para apresentar sua crítica, que a partir daqui não destacaremos mais as questões que envolvem a qualidade técnica e interatividade, considerando que esse seja o ponto alto do jogo, mesmo que de maneira contraditória, ainda esteja envolto no uso de *crunch*. Na crítica textual, a Easy Allies apresenta os aspectos da qualidade técnica da produção, assim como exalta a influência cinematográfica do jogo. Quanto a crítica em formato de vídeo, ela acompanha exatamente o mesmo texto escrito seguido de uma narração. Assim como o artigo de Luke Reilly (2018) da IGN, Brandon Jones (2018) também reconhece a questão étnico-racial dos negros e nativos norte-americanos que é representada no jogo.

No caso do artigo escrito por Matt Bertz, da Game Informer (BERTZ, 2018), o artigo traz uma crítica diferente, onde define o jogo pela representação da violência, que é feita a partir da centralização da crítica na Gangue Van-Der-Linde que, para o autor, se parece mais como

uma comunidade de sobreviventes do violento processo de modernização. Seguindo o artigo, a violência empreendida pela gangue é considerada como parte de um enorme ecossistema de violência, que existe de forma passiva e ativa. Nesse processo, tanto o industrialista que não recua para realizar suas ambições, como os predadores que caçam e matam suas presas são partes desse complexo ecossistema de violência. Para a crítica, é nesse ecossistema que a Gangue Van-Der-Linde assume seu lugar naquele mundo. Assim como todos os outros artigos, a crítica de Matt Bertz (2018) também faz grande menção a qualidade técnica e narrativa do enredo que, pelo seu ar de tragédia, conta a história da destruição de uma comunidade de sobreviventes foras-da-lei. É curioso que a crítica foque tanta atenção na gangue como sujeitos ativos dentro do processo histórico representado, principalmente o personagem de Dutch, que passa de um carismático líder até se transformar em um sociopata. Para o autor, Dutch estabelece uma das melhores representações sobre o arquétipo do caminho do vilão, nesse sentido, assim como a IGN e a Game Critics, o artigo reconhece o desempenho da atuação dos atores de voz e movimento no jogo, que rendeu a Roger Clark, dublador de um dos protagonistas jogáveis, o The Game Awards por atuação de voz, uma espécie de Óscar dos jogos. Ao contrário da crítica feita pelo artigo da Forbes, o artigo da Game Informer vai no mesmo caminho da IGN ao justificar a quebra de ritmo entre a liberdade do mundo aberto e a linearidade da narrativa como apenas um aspecto dentre vários, que coexistem de maneira harmoniosa, como é o caso da dualidade entre as cidades urbanizadas e as faunas selvagens. Ao final, o artigo de Matt Bertz dá a avaliação máxima e estabelece algumas críticas pontuais a partir do conceito do jogo, gráficos, som, jogabilidade, entretenimento e fator replay.

De maneira resumida, todos os artigos, sejam eles da imprensa tradicional, como da imprensa de jogos, têm como ponto de confluência a qualidade técnica e interativa desempenhada pela Rockstar Games na produção de *Red Dead Redemption II* (2018). Esse é o maior ponto de confluência e todos os artigos se basearam em descrições incansáveis sobre como a Rockstar Games levou a outro nível a atenção aos detalhes dos aspectos técnicos do jogo, como é o caso do artigo escrito por Luke Reilly (2018) da IGN, que detalha as mecânicas gerais, como a imprensa fictícia do jogo, o medidor de honra, ou então, aspectos mais detalhados, como os testículos dos cavalos que encolhem em climas de frio. Outros, por outro lado, revelam a influência do gênero estético americana, seja ela da literatura ou do cinema, presente na construção do mundo aberto e na narrativa do jogo. Outras análises, por outro lado, reconhecem questões históricas atreladas a raça e ao gênero. Além disso, a dualidade entre os ambientes selvagens e urbanos também é apontado incessantemente pela crítica como parte do violento processo histórico de modernização, e que nos foi delineado nos capítulos anteriores

como parte de um discurso anti-modernidade. De maneira geral, todos os artigos compreendem o processo de modernização dos Estados Unidos que demonstramos anteriormente.

Por fim, as críticas também revelam como a qualidade técnica e visual do jogo se torna uma constante nas análises da imprensa tradicional e também na imprensa de jogos. Esse deslumbre, por outro lado, é infame ao dar pouca atenção aos processos trabalhistas envolvendo a Rockstar Games, e evidencia o quanto a prática do *crunch* já é normalizada até no jornalismo de jogos, assim como deixa margem para confirmar a afirmação apresentada no artigo de Gregory Perreault e Tim Vos (2019), que afirma que as editoras orientam a circulação dos jogos na imprensa de jogos, e essa tem apenas um papel de relação pública e marketing para a indústria de jogos. Apesar da qualidade dos textos escritos, com ótimos exemplos para explicar questões técnicas de jogabilidade e interatividade, os artigos selecionados não tiveram o interesse de ser mais que análises sobre produtos culturais. No caso da imprensa tradicional, os jogos são elevados a um caráter de produto artístico-cultural, enquanto na imprensa de jogos as análises são tratadas apenas como simples análises de jogos. Outro aspecto das mídias de imprensa de jogos, seja na forma tradicional como na especializada, é que, ao circular notícias sobre os jogos, acaba-se criando novos circuitos de recepção de jogos na seção de comentários.

4.3.2 O circuito de recepção crítica sobre o *Discovery Tour: Viking Age* no *Metacritic*

No caso do *Discovery Tour: Viking Age*, apenas quatro veículos de imprensa dedicaram espaço para circular análises sobre o modo de jogo, foram eles o *Stevivor*, site dedicado a notícias relacionadas a cultura digital de maneira geral, o *Gaming Trend* e o *Gamer Escape*, sites sobre a cultura de jogos, e o *But Why Tho?*, mídia de notícias relacionadas a cultura *pop* e *geek*. Todos os artigos da crítica apresentam o *Discovery Tour: Viking Age* como um jogo isolado ou como complemento gratuito ao jogo principal de *Assassin's Creed: Valhalla* (2020), que ao contrário do jogo principal, tem como proposta um conteúdo desprovido de violência. Essa decisão se estabelece inicialmente como uma tentativa de elevar a outro patamar as versões anteriores do *Discovery Tour*. Essa pretensão de se tornar um jogo histórico sempre fez parte da postura da Ubisoft para com a marca *Assassin's Creed*, e após um período de grande colaboração entre a equipe de pesquisa e diversas instituições históricas, essa parceria resultaria na criação do modo educativo *Discovery Tour*.

Compreender o jogo pela perspectiva educacional fez parte de todos os pontos da crítica, e a análise de Steve Wright (2021) do *Stevivor*, reconheceu o esforço histórico de aproximação da Ubisoft com instituições e educadores de História. Para o autor, essa perspectiva resultou em um museu sobre a Era Viking. A análise de Wright também aborda as mudanças na nova

versão do Discovery Tour em relação às suas versões anteriores, como a implementação de um enredo e narrativa. Essa nova fórmula cria um entrelaçamento com a História a partir de lições didáticas, que dão um nível mais interativo a experiência de aprendizado. Essas por sua vez, não são mais dadas de maneira linear esperando uma postura passiva por parte do jogador, mas sim por uma iniciativa ergódica de aprendizado pela exploração. A centralidade do artigo da crítica se estabelece apenas pelas vias de potencial educacional de História, que é apresentado tanto pela narrativa, como no oferecimento de fontes históricas em formato de fotos de museus e outras instituições. Por esse motivo, ao final da crítica, o jogo é recomendado apenas para aqueles que se interessem pela História Viking, e não recomenda o jogo de maneira independente.

Ao contrário do artigo da Stevivor, David Flynn (2021) do Gaming Trend, inicialmente define o novo modo do Discovery Tour como um companheiro educacional, mas, assim como a Stevivor, reconhece a histórica parceria entre a Ubisoft e os historiadores desde as suas versões anteriores. A crítica também estabelece como ponto positivo os personagens Ealric e Thorstein, como parte do encontro e choque cultural entre os povos nórdicos e os povos cristãos da Britânia. Assim como o artigo de Steve Wright (2021), da Stevivor, o artigo também traz uma contextualização de como funciona o modo Discovery Tour, e tem como foco da crítica os aspectos de potencializador de aprendizado histórico, que beneficia o jogador com informações sobre a produção do jogo ou sobre o período histórico que o jogo representa. Por fim, a crítica destaca que, apesar do esforço cada vez maior da Ubisoft, todo o jogo se baseia em uma perspectiva muito limitada que é experienciada entre dois personagens, apesar disso, coloca como ponto alto os choques e encontros promovidos pela narrativa.

Como todos os artigos, a crítica escrita por Eliot Lefebvre (2021), do Gamer Escape, também reconhece o jogo em seu aspecto educacional, mas a inicia a partir da histórica relação, entre a cultura dos jogos com uma cultura de aprendizado. Desse ponto de vista, a ausência da violência, e que define a experiência do Discovery Tour, se torna uma quebra no modo de produção da nova fase de reformulação de Assassin's Creed. Assim como David Flynn (2021), do Gaming Trend, também apresenta a crítica a partir da dualidade de oposição e encontro entre o monge Ealric e o mercador norueguês Thorstein. Apesar de dar destaque para o personagem Thorstein, o autor critica a falta de desenvolvimento temporal que é dada a narrativa, que é feita de forma episódica e sem abordar períodos de transição. Para o crítico, essa decisão pode ter sido tomada como uma escolha de representar apenas as pessoas comuns, ao invés das grandes personalidades, muito embora ainda faça uso da representação do Rei Alfred pelo estereótipo de "Alfred, o Grande" chamada de Alfredmania. Assim como os artigos anteriores, entende que

a interatividade e a liberdade que define a marca *Assassin's Creed* ajudam a oferecer uma impressão de como os povos da Era Viking experienciavam a vida humana, embora reconheça que isso se dá num nível informativo e não compensa a leitura de um livro sobre a temática. O artigo de Eliot Lefebvre (2021) vai de encontro com a crítica à imprecisão histórica escrita por David Flynn (2021), para o *Gaming Trend*, mas foca em aspectos da falta qualidade sonora do jogo. Apesar de reconhecer a entrega dos atores de voz do enredo do jogo, as vozes da multidão e as linhas de fala não possuem uma unificação linguística para algumas palavras da linguagem anglo-saxã, problema que, na visão do crítico, se torna um dos principais pontos de crítica, considerando a intenção de ser um jogo com proposta a educação histórica. Nesse sentido o autor encerra a crítica definindo o jogo mais como um tour de cultura de pop da Era Viking, do que propriamente um jogo, mas ainda assim com uma proposta de educação tão divertida quanto a violência característica da série.

O artigo do *But Why Tho?*, escrito por Arron Klutz (2021) reconhece o modo educativo do *Discovery Tour: Viking Age* como parecido com os modelos anteriores, e assim como os artigos anteriores traz essa nova versão como uma melhora, pois leva a proposta educacional ainda mais diante ao criar uma narrativa baseada em pessoas comuns que se envolvem em um processo histórico real. Assim como os artigos de Steve Wright (2021), do *Stevivor* e de David Flynn (2021), do *Gaming Trend*, também reconhece que *Discovery Tour* é resultado do resultado da histórica aproximação da Ubisoft com historiadores, acadêmicos e instituições históricas. No entanto, assim como David Flynn (2021), do *Gaming Trend*, e Eliot Lefebvre (2021), do *Gamer Escape*, também estabelece como ponto de crítica problemas na dublagem de voz e nas linhas de diálogo na fala dos anglo-saxões. O autor da crítica reconhece que, apesar da exploração render ao jogador mais informações de aprendizado, elas não acrescentam tanto na experiência narrativa, e assim como Eliot Lefebvre (2021), do *Gamer Escape*, compreende que apesar da proposta ser interessante, as missões ainda são ausentes de um papel significativo, que poderiam ser exploradas com mais informações históricas.

Diferente do caso de *Red Dead Redemption II* (2018), que é um jogo completo e não um complemento de expansão, a principal característica sobre a recepção do *Discovery Tour: Viking Age* (2021) se dá pela falta de avaliações em todas as plataformas. Apesar de existir críticas concentradas no Metacritic sobre sua versão de PC, as críticas eram da imprensa que cobre notícias sobre produtos da cultura digital, como é o caso do *Stevivor*, e o *But Why Tho?*, enquanto que o *Stevivor* circula notícias relacionadas a cultura digital, e o *Gamer Escape* sobre a cultura de jogos de maneira geral. Todos os artigos destacam o modo *Discovery Tour* como resultado direto da longa postura da Ubisoft em se aproximar de instituições acadêmicas e de

ensino. Assim como também não reconhecem a narrativa subjetiva anticristã. Nesse sentido, o Discovery Tour se apresenta como uma nova demanda para a própria História Pública para criar uma crítica austera, entendendo a função social da crítica de jogos não só pelos aspectos técnicos do jogo, como os fazem os jornalistas, mas também seus aspectos culturais, sociais e econômicos. Processo que só pode ser feito, assim como a Ubisoft, ao se aproximar de historiadores e educadores para estabelecer modelos de crítica mais sólidas para jogos com propostas educativas, mas que nesse caso deve ser feito de forma diametralmente oposta, ou seja, a partir da aproximação crítica dos historiadores públicos com essas mídias.

Nesse sentido a imprensa tradicional, como demonstrado pela recepção de *Red Dead Redemption II* (2018), se esforça mais ao compreender os jogos pelo seu caráter de produto artístico-cultural por critérios técnicos, e menos como produto histórico, ainda que todo o alicerce para essas produções esteja estritamente calcado na História de forma basilar, seja ao representar a Era Viking, ou o processo de modernização dos Estados Unidos. Por fim, outro aspecto que se torna essencial ao compreender a imprensa de jogos como parte de um processo de circularidade cultural é compreender esse fenômeno como parte dos circuitos de circulação e recepção de jogos, pois ao circular notícias e conteúdos sobre jogos, também cria novos circuitos de recepção, oferecendo caixas de comentários onde os jogadores tecem suas opiniões sobre os conteúdos dos jogos.

Para a História Pública, os jogos podem servir como forma de tensionar o debate sobre a representação histórica, ou então fornecer discussões colaborativas para a proposta de jogo, seja na forma da apropriação histórica dos jogos, ou então na consultoria histórica de forma ética. Da mesma forma, também é preciso considerar como parte do circuito de circulação e recepção de jogos os eventos de campanhas publicitárias, como o Electronic Entertainment Expo (E3) e, no Brasil, o Brasil Game Show (BGS). Essas exposições são valorosas para se pensar o papel dos eventos de premiações anuais, os prêmios de jogo do ano (Game of the Year) criados pelas revistas e sites da crítica especializada que são criados de maneira individual e que são reunidos anualmente na premiação The Game Awards. Esse evento se solidifica de forma central como uma espécie de Óscar, onde a crítica nomeia os melhores jogos em categorias como o jogo do ano, direção, narrativa, direção de arte, trilha sonora, design de som, performance de atuação, melhor jogo indie e outras tantas. A História Pública deve pensar esses eventos como circuitos de consagração cultural e artística dos jogos, como uma clara intenção de consolidar os jogos para além do seu caráter de entretenimento, como um produto artístico. Processo que se evidencia pela constante apresentação do programa por atores de Hollywood, como Al Pacino e Christoph Waltz

4.4 Os circuitos públicos de recepção dos jogos: a imprensa e os públicos jogadores

Partindo da premissa de que existem múltiplos circuitos de circulação e recepção dos jogos, e esses circuitos se confluem de maneira circular em um processo vertical que, como já vimos, é dado de cima para baixo e de baixo para cima a partir da relação entre a produção e o consumo. No último nível desse processo, encontramos os jogadores, como parte do grande público de consumo de massa dos jogos. Inicialmente, é preciso considerar esse público como um grupo muito subjetivo, que não se concentra unicamente a partir de um só grupo, nem tão pouco em apenas um espaço digital, mas sendo resultado direto de uma circularidade múltipla. Por exemplo, o trabalho de Karen Kremes (KREMES, 2018. p. 47) reconhece os jogadores – *gamers* – como parte de um subgênero que é dividido a partir de mútuos interesses, mas inserido na cultura pop. Particularmente existem problemas com a classificação dos jogos dentro de uma categoria de “cultura pop” por alguns motivos. O primeiro é que, historicamente, os jogos estariam mais associados à cultura *hacker* e *tech*, que se desenvolvia em quartos escuros, ou nos laboratórios de computação, e que só iria se tornar popular a partir do final da década de 1990. Com a massificação das comunicações e cultura digital é lógico que os jogos seriam parte de uma cultura popular, dentro da cultura digital e sua ampla circulação como parte da esfera pública. Outro motivo se dá pela dicotômica história das classificações entre cultura popular e cultura erudita, que como vimos, a partir de Carlo Ginzburg (2006), existem muito mais trocas e resistências entre a cultura hegemônica e a popular do que a dicotômica categorização pode evidenciar. No sistema de produção capitalista é lógico que produtos como jogos sejam produzidos para serem pop na cultura de massa.

Apesar dessas iniciais discordâncias, o trabalho de Kremes (2018) oferece qualidade ímpar ao reconhecer a existência de um público *gamer* e, que de maneira circular, heterogênea e subjetiva, se insere na atual cultura digital. Dentro da cultura digital, na forma de grupos, os jogadores agem como tribos, possuidores da sua própria cultura, interpretando e (re)produzindo os significados dos jogos de múltiplas formas, esses, por sua vez, são limitados apenas pela linguagem processual do jogo e pela criatividade do jogador, na mistura entre a cultura *geek*, cultura digital e cultura de jogos. Esses grupos, especialmente nas redes sociais, concentram uma ampla gama de outros grupos, misturando tendências e ideologias que também se inserem no comportamento de jogo. Assim como Clifford Geertz (2008), que estabelece um distanciamento entre ele e sua esposa com os balineses, que só passaram a os aceitar como iguais após fugirem da polícia em uma rinha de galo em Bali, os jogadores também reconhecem seus pares a partir da prática de jogo e seus códigos simbólicos. É simples, mas é a

condicionante. Por outro lado, alguns não consideram aqueles que jogam em dispositivos móveis como verdadeiros jogadores. Essa perspectiva é contraditória, uma vez que o ato de jogar deveria ser o principal critério para o reconhecimento dos pares como jogador. Da mesma forma, é importante que os jogos em plataformas móveis representaram sozinhos 50% da receita anual, superando PCs e consoles, conforme indicado em um relatório pelo site especializado Newzoo. (MACDONALD, 2023)

De maneira geral, os jogos se solidificam como um conjunto altamente estruturado, tanto em sua questão cultural, como econômica, mas também em suas questões enquanto práticas sociais de grupo baseados na forma de engajamentos diversos. É importante entender como os públicos jogadores se relacionam dentro da cultura digital, processo que revela comportamentos que se baseiam em linguagens, códigos, signos e comportamentos que são exclusivos de um grupo específico, os jogadores. A análise cultural dos circuitos de recepção dos jogos procura entender como a cultura institui diferentes espaços, práticas e representações sobre o ato de jogar, ao mesmo tempo que o ato de jogar institui e ressignifica práticas e representações culturais e políticas diversas. O trabalho de interpretação cultural permite que se entenda, além dos modelos de representação e simulação, mais sobre os jogadores e seus elos culturais de identidade, como seus valores dentro da própria cultura de jogos (TELLES, 2014). Esses elos culturais se apresentam, como demonstramos anteriormente, a partir de um processo de circularidade cultural que se dá entre diversos agentes sociais em todos os níveis entre a produção, distribuição, circulação e recepção de jogos. Dentro desse processo, a própria história, que é representada nos jogos, encontra um circuito de circulação que, catalisada pelos jogos, atua no campo da memória e é consumida pelos jogadores, e esses também passam a se interessar pelo passado representado nos jogos, e como demonstrado por Roy Rosenzweig (1998), o interesse pela história se torna um processo popular, catalisado, nesse caso, pelos jogos e pela memória digital.

O processo de recepção de jogos pelos jogadores começa com as campanhas de marketing e propagandas que são financiadas pelas editoras e divulgadas por meio de relações públicas e pela imprensa de jogos. Tanto a Take-Two (Rockstar Games) de *Red Dead Redemption II* (2018) como a Ubisoft de *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) iniciam esse trabalho antes mesmo do anúncio oficial por meio de campanhas que combinam propaganda, marketing e relações públicas. Essas campanhas são criadas usando estratégias que visam impactar diretamente nos públicos e no seu potencial de consumo. Esse tipo de campanha também evidencia um gigantesco mercado de publicidade inteiramente voltado aos jogos como espaço e ferramenta de divulgação.

As campanhas de marketing, propaganda e relações públicas impulsionam o processo de circulação dos jogos, e orienta a forma com que os jogadores se apropriarão dos jogos, e também como compartilharão suas expectativas ainda na campanha de lançamento. Muito antes do lançamento dos jogos os jogadores já estabelecem comunidades digitais dedicadas a fruição do jogo de forma coletiva. Esse processo surge tanto de forma espontânea, em forma de comentários feito pelos jogadores nos portais da imprensa de jogos, ou então de forma intencional, centralizando comunidades de jogadores em redes sociais, como é o caso do Facebook ou do Reddit. Essas comunidades se constituem e se centralizam a partir dos espaços digitais, e que são ocupados por pessoas na forma de perfis que representam o usuário como uma persona. Essa, por sua vez, interage com outros perfis dentro da comunidade em comum na forma de comentários ou reações.

A pesquisa dentro comunidades digitais sobre as franquias de jogos *Red Dead Redemption* e *Assassin's Creed* se baseou na busca de conceitos específicos, e revelou comportamentos e ideias que se referem a contextos sociais, políticos e culturais dos jogadores. A recepção, é compreendida como o lugar de partida onde as interpretações ideológicas são criadas, já que, mesmo que a Rockstar Games ou a Ubisoft mantenha seu discurso com um aspecto progressista, os jogadores podem interpretar e ressignificar essas posturas. Ou seja, ainda que grandes editoras orientem em alguma medida, o processo de significação dos jogos é dado de forma subjetiva para cada jogador. Nas redes sociais, como o Facebook, esse tipo de processo gera intensos conflitos entre os jogadores a partir das decisões estabelecidas pelo processo de produção. Dentro da cultura digital, as comunidades de jogadores nas redes sociais fazem parte do processo de circularidade que se inicia com a produção e desemboca finalmente nos públicos jogadores. Essas comunidades devem ser consideradas como um gigantesco turbilhão de negociações – que em grande medida é feito forma conflitiva – de significados, que são mediados pela experiência de jogo criadas pela Rockstar Games e pela Ubisoft.

As redes sociais intervêm diretamente na organização e a nas interações, memórias e imaginários sociais, e devem ser compreendidos a partir da intencionalidade, e dentro da materialidade histórica e contextual. A cultura digital oferece uma nova forma de circulação e apropriação dos jogos a partir da experiência individual e coletiva nas redes sociais. E no que se refere ao processo de musealização do passado proposto por Andreas Huyssen (2000. p. 15), ele agora é feito dentro da cultura digital, nas redes sociais, ou então pela representação do passado em jogos como *Red Dead Redemption II* (2018) e *Assassin's Creed: Valhalla* (2020). Para esse propósito é necessário pensar os jogos pela proposta da Antropologia, ao considerar

conceitos como comunidades e identidades como parte da experiência humana, com seus ritos, comportamentos, linguagens e agrupamentos que se inserem na cultura digital.

As redes sociais podem ser pensadas como uma comunidade, no sentido mais basilar, como uma organização que conecta as pessoas de alguma forma. No caso das redes sociais na cultura digital elas são tradicionalmente pensadas como sistemas que permitem a construção de uma persona através de um perfil ou página, que ofereça interação na forma de comentários e de exposição pública. Essas comunidades podem definir identidades pela troca de signos, tornando indivíduos semelhantes ou então diferentes. No caso dos jogos, esse laço de identidade compartilhada se dá, de maneira simples, pelo ato de jogar, que é compartilhado pelos membros de cada grupo, onde trocam sentidos que podem ser iguais, ou então diferentes daqueles enunciados pela produção dos jogos e suas especificidades de contextos sociais, culturais e políticos que, de alguma forma se entrelaça com o jogo. O circuito de recepção pública dos jogos nas redes sociais é um processo do qual escapa a produção do jogo, que não tem controle sobre o que o jogador-leitor entende, já que este o faz de acordo com seus próprios meios, inseridos em tantos outros, interpretando e (re)produzindo o significado da mensagem, mesmo que o circuito de recepção ainda esteja intimamente ligado ao processo de produção. A recepção pública dos jogos faz parte do processo comunicacional e relevante dentro dos aspectos psicológicos e culturais que afetam os indivíduos e os grupos, e que são considerados um repertório cultural de negociações de significados que são mediados ou então tensionados pela cultura dos jogos.

4.4.1 A comunidade de jogadores de Red Dead Redemption II: uma análise sobre a representação da modernidade pelos públicos jogadores

Para analisar esse processo, escolhemos o grupo do Facebook de Red Dead Redemption II chamado Red Dead Redemption 2 Brasil. O grupo é a maior comunidade digital de jogadores de Red Dead Redemption II no Facebook até o momento desse trabalho, e se consolida com um público de 56, 1 mil pessoas reunidas pela prática de jogo. Foi a partir do banco de dados de publicações, oferecido como recurso pela opção de pesquisar, que centralizamos nossa pesquisa. Para isso, usamos termos de busca centralizados em conceitos específicos que, ao longo do trabalho, foram relacionados como parte do amplo processo de modernização dos Estados Unidos. Como é o caso dos grupos étnico sociais, os negros, as mulheres, os nativos-americanos e os imigrantes, que são representados no jogo e que foi abordado nos capítulos anteriores deste trabalho. Conceitos como modernidade, mulheres, negros, imigrantes, nativos-americanos, índios, indígenas, tribos, escravidão, escravo, racismo, eugenia e outros foram

selecionados na tentativa de extrair a interação dos jogadores com as questões e representações históricas que o jogo concentra.

Como resultado foram encontrados ao todo 18 publicações feita por 17 jogadores centralizadas a partir de conceitos referenciais. Consideramos que, apesar de existirem metodologias de etnografia digital centradas na análise de comunidades digitais, optamos por seguir uma perspectiva que compreendesse a História pelos jogadores como parte da postura engajada com a História Pública. Nesse sentido, manipulamos imagens para formar fontes digitalizadas e apresentá-las nesse trabalho. Elas revelam as variadas formas de engajamento que os jogos canalizam, seja na forma social e cultural, política e suas relações com a História e a memória. Pelo motivo de apenas utilizarmos as publicações e as respostas de outros jogadores, optamos também por não expor a imagem nem o nome dos jogadores, e por esse motivo seus nomes aparecerão apenas com suas letras iniciais.

Como mostrado no capítulo dois o discurso anti-modernidade é o que contextualiza a narrativa trágica do jogo. A localização desse conceito pelos jogadores do grupo pode ser feita na postagem do usuário K.B. que aborda essa problemática a partir do conceito de civilização. Dutch e a gangue, como mostrado pelo usuário, representa uma antítese materializado como grupo e que vê seu modo de vida ameaçado pela modernidade.

Figura 35: Publicação do jogador K.B.



Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Da mesma forma o usuário faz uma relação do processo com o tempo presente, argumentando que mesmo com o processo de modernização sendo empreendido com sucesso,

ainda vivemos, nas palavras do usuário, em “...uma sociedade extremamente desestruturada, desigual, preconceituosa e que tenta reprimir qualquer forma de diferença”. Claro, esse tipo de exemplo tanto contextualiza o cerne da narrativa de *Red Dead Redemption II* (2018) como também mostra de maneira introdutória como a comunidade de jogadores produzem respostas que vão pelo mesmo tipo de leitura, ou então confrontam essa interpretação sobre a Gangue Van-Der-Linde pelo fato de serem uma gangue com práticas de banditismo.

De maneira geral o grupo “Red Dead Redemption 2 Brasil” se apresenta como um grupo voltado a concentrar a comunidade de jogadores de Red Dead Redemption II. Os jogadores compartilham dúvidas e informações sobre o jogo ou sua experiência pessoal com o jogo. Outros, por outro lado, buscam outros jogadores com quem jogar o modo multijogador, embora esse não seja nosso foco de pesquisa. Assim como grande parte da imprensa, o tema mais comentado pelos jogadores também foi relacionado a qualidade interativa e narrativa que o jogo oferece. Essas publicações devem ser consideradas críticas diretas aos acertos e erros do jogo, revelando no processo o próprio comportamento da comunidade frente alguns temas. Por exemplo, o usuário G. S., ao exaltar a qualidade do jogo também exalta ao eixo narrativo de uma das protagonistas femininas, Sadie Addler, mas também reconhece o papel da mulher no período representado pela Rockstar Games nas palavras “Mulher naquela época só se lascava na maioria das vezes”.

Figura 36: Publicação de G. S.

19 de novembro de 2018

Red dead está fazendo história. Rockstar trouxe um jogo anos a frente de muitas franquias. Apesar de não ser um game perfeito, a adição da Sadie na franquia foi o maior acerto do jogo. Que personagem foda.

Mulher naquela época só se lascava na maioria das vezes mas a Sadie é o personagem mais badass, mais que qualquer homem no jogo.

Não se intimida, não segue as ordens dementes do Dutch nem de ninguém. Respeita quem merece respeito. Ajuda quem merece ajuda e mata qualquer um que mereça morrer sem piedade.

Parabéns a Rockstar por ter adicionado ela, agora é sonhar para que ria se torne um personagem jogável.



Publicação de Guilherme

A C
Sadie não limpa a bota do Arthur. Para de ser escravoceta e pagar pau so porque a personagem é mulher.

Curtir Responder 4 a

^ Ocultar 11 respostas

J P
"Sai de baixo que eu sou macho
Que eu sou muito macho
Pelo menos eu acho
Macho não vacila, macho arrasa
Macho não leva desaforo pra casa
Macho é isso, não brinca em serviço
Macho é robusto, macho é roliço
Macho é parrudo, macho é peçoquudo
Macho é poderoso, macho é tudo
Macho é o que há, e eu gosto muito, rapaz
Macho é lindo, macho é demais" Gabriel o pensador-retrato de um playboy p/2

Curtir Responder 4 a

A C
Não tem absolutamente nada de 'ser macho'.
O pessoal paga pau para a Sadie so porque é a personagem mulher. Aquela Grimshaw, é muito mais interessante com ela. A Karen tem uma evolução mais interessante que a dela.
A sadie é uma histérica, que precisa de um psicólogo e dramin. A evolução dela é rasa. Ela não é interessante, ela é uma sociopata. Completamente distante da profundidade do Arthur.

Curtir Responder 4 a

J P
Cara, você não pode afirmar que a galera gosta dela só pq é mulher, ela é uma personagem super bem construída e que foi atrás da vingança que ela queria e precisava, gosto é algo subjetivo, você pode não achar, mas como boa parte aqui acha, a Sadie é foda.

Curtir Responder 4 a

J P
É de psicólogo e psiquiatra toda a gangue necessita 😊

Curtir Responder 4 a

A C
Bem construída no que? Qual a construção que ela tem? Do nada, a mulher se parece com o Rambo. A única menção a capacidade dela é porque ela "praticava com o marido". Aliás, até a hora que ela é resgatada, ela é alguém normal. Ela não tem construção nenhuma. Uma construção muito mais factível é a da viúva que mora sozinha, ao norte de Annesburgh. Se Sadie tivesse uma boa construção,

Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Claro, ao fazer essa publicação, todos os membros do grupo podem emitir suas opiniões em forma de comentários que, de maneira geral até concordaram com a publicação, outros, no entanto, também podem emitir discursos discordantes, ou então emitir discursos de violência simbólica com comportamentos reacionários, em um impulso que é visto como comportamento tóxico dentro da cultura digital. A discordância do membro do grupo se pautava no argumento de que a exaltação da personagem só existia pelo fato de ela ser mulher. Esses tipos de publicações, sempre geram confrontos de ideias, e no processo, revelam também os comportamentos característico da comunidade de jogadores para com temáticas de representação e inclusão social e de gênero.

De maneira curiosa, esse tipo de comportamento é até alvo de publicações, como a publicação de D. V., que relata que a Rockstar Games implementou em seu jogo online um nível de honra que, de forma análoga como o do modo história e que foi delineado anteriormente pelo sistema de *karma*, separaria jogadores tóxicos de jogadores que seguem as regras.

Figura 37: Publicação de D. V.



Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Longe de questionar a veracidade do sistema, é interessante destacar a reação dos jogadores a esse tipo de publicação, alguns concordam com o jogador, afirmando que não se importam em atrapalhar a partida de outros jogadores, outros, no entanto, discordam e passam a desaprovar a publicação do jogador. Esse tipo de comportamento, é compreendido pelos jogadores imediatamente como comportamento tóxico e prejudicial para a continuidade do jogo, à medida que os jogadores percebem essa prática como um tipo de assédio, cometido em grande medida por jogadores que possuem mais tempo de jogo, e conseqüentemente mais habilidades práticas e equipamentos, os colocando em posições de poder acima de outros jogadores. Esse processo também evidencia a forma como o poder se relaciona dentro dos jogos, que pode ser empreendido a força, ou então de forma simbólica. Tema que deve ser alvo de pesquisas, ainda mais considerando jogos de competições ou então jogos massivos online.

Assim como a publicação anterior, o usuário J. R. também dedicou atenção a exaltar a qualidade da narrativa do jogo. Na publicação, o usuário traz essa crítica por uma perspectiva histórica da morte do velho oeste, onde esperava que a Rockstar Games representasse os

períodos de 1860 e 1880 em um futuro jogo, evidenciando novamente as expectativas do público sobre a narrativa histórica e a representação da História dos Estados Unidos.

Figura 38: Publicação de J. R.



Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

O jogador ainda sugere que o jogo poderia aproveitar ainda mais a representação de personagens nativos norte-americanos. Essa publicação, assim como a anterior, demonstra como o aspecto histórico do jogo tem um grande peso no imaginário dos jogadores, que recebem o jogo e passam a refletir sobre as relações e processos históricos naquele período, ou então criam novas perspectivas para a continuidade do jogo. Nos comentários, os usuários tecem discussões sobre o papel dos nativos norte-americanos no jogo. Um dos usuários, por exemplo, atenta ao problema político de se abordar o período devido a história dos massacres indígenas perpetradas pelo Estado. Tema que também pode ser evidenciado como parte da dificuldade de se abordar memórias traumáticas. Outro usuário, F. N., atenta que um novo protagonista para um novo jogo da Rockstar Games poderia ser um fazendeiro comum que é obrigado a lutar na Guerra Civil-americana, período latente na memória dos Estados Unidos e representada no jogo. Essa publicação demonstra como o processo de recepção dos jogos escapa a própria intencionalidade da produção, que é interpretada pelos jogadores ao fazer relacionar a história representada no jogo com a própria História dos Estados Unidos.

Outro aspecto geral, recorrente na recepção dos jogadores, é relacionado ao nível de detalhes e na interação entre os animais da fauna do jogo. Esse aspecto é evidenciado por um usuário, que publicou um vídeo onde presencia o exato momento de uma águia mergulhando do céu para caçar o seu alvo, um pequeno coelho que corria pelo campo aberto nevado.

Figura 39: Publicação de G. F.



Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Nos comentários, outros jogadores relatam suas experiências sobre a fauna do jogo. Outro alvo de publicações cômicas dos jogadores que exaltam a qualidade da natureza do jogo, se refere clássica mecânica de clima que interage diretamente nos testículos dos cavalos.

Figura 40: Publicação de T. N.



Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

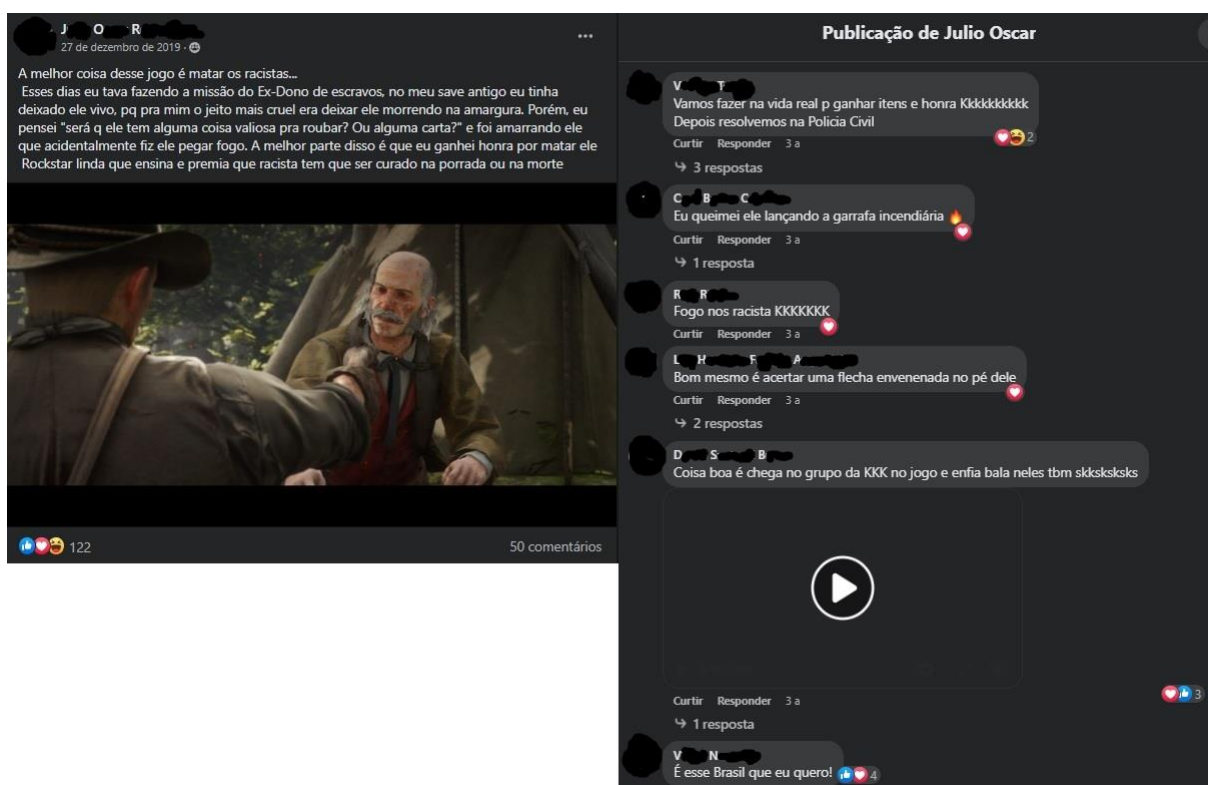
Nos comentários outros usuários exaltam, ainda que de maneira cômica, a atenção aos detalhes empreendidos pela produção do jogo. Aliás, o grupo é cheio de postagens publicações sobre cavalos, tanto como um ativo de jogo com eus atributos como velocidade, força, coragem, como também os cavalos da vida real, demonstrando como o jogo intercruza interesses diversos da comunidade de jogadores com interesses na vida fora do jogo, e que novamente transpassam a intencionalidade da produção. Claro, apesar da publicação poder ser entendida de forma cômica, ela não só evidencia a atenção da Rockstar Games em criar uma fauna e flora, como também deve servir para pesquisas críticas por estudiosos das várias que se localizam nas fronteiras das ciências naturais para compreender a simulação da fauna e da flora do jogo, e em até que medida isso é representado ou simulado.

Essas publicações servem pra dar uma pequena ideia de como a comunidade do grupo de *Red Dead Redemption II* (2018) se estrutura, assim como dá uma pequena noção do quão subjetivo os interesses e assuntos da comunidade podem ser. A partir de agora, centralizamos as publicações voltadas compreender como a comunidade de jogadores percebe a representação dos grupos excluídos, como as mulheres, os negros, os indígenas e os imigrantes, e que foram delineadas anteriormente a partir do processo de modernização dos Estados Unidos no século XIX. De maneira inicial, os jogadores compreendem como a Rockstar Games se posicionou ao

tratar questões históricas no jogo, que pode ser evidenciado pela publicação onde um jogador afirmava o quão satisfatório era matar os personagens racistas no jogo, e que no processo o jogador ainda era premiado com honra no medidor. Nos comentários, diversos outros jogadores aprovavam a publicação, afirmando que compartilhavam da sensação. Essa posição da Rockstar em beneficiar o jogador com honra é visto como um consenso público pela comunidade de *Red Dead Redemption II* (2018), e que é tema de matérias da imprensa de jogos (GAMEHALL, 2018.).

No jogo, a questão racial se apresenta de várias formas como um problema característico do século XIX que é representado no jogo. No grupo, a questão racial é compreendida pelos jogadores, que evidenciam essa questão de várias formas, como na Guerra-civil, evidenciada pelo jogador F. N. na publicação de J. R. anteriormente. Ou então na escravidão, publicada por J. O. R. ao matar eugenistas adeptos do racismo científico.

Figura 41: Publicação de J. O. R.

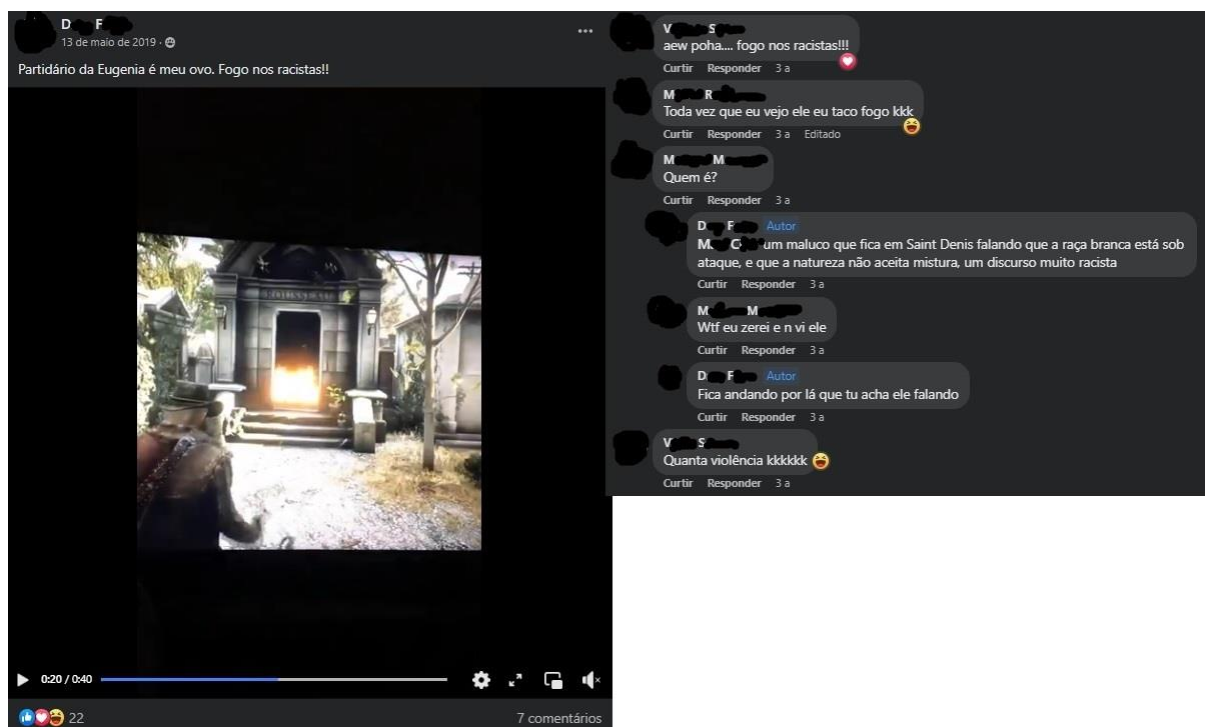


Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

O ato de matar racistas dentro do jogo tem como centralidade uma crítica direta dos jogadores ao racismo do século XIX que é representado de várias formas no jogo, e compreendida e empreendida de forma simbólica pelos jogadores, que reagem de forma alusiva

– na forma de comentários, ou pelo ato dentro do jogo – à música do rapper brasileiro Djonga pelo verso “fogo nos racistas”. Esse tipo de comportamento nos evidencia como processos externos e culturais também influenciam diretamente nas várias formas de compreender os significados e a manipular o jogo enquanto artefato cultural.

Figura 42: Publicação de D. F.

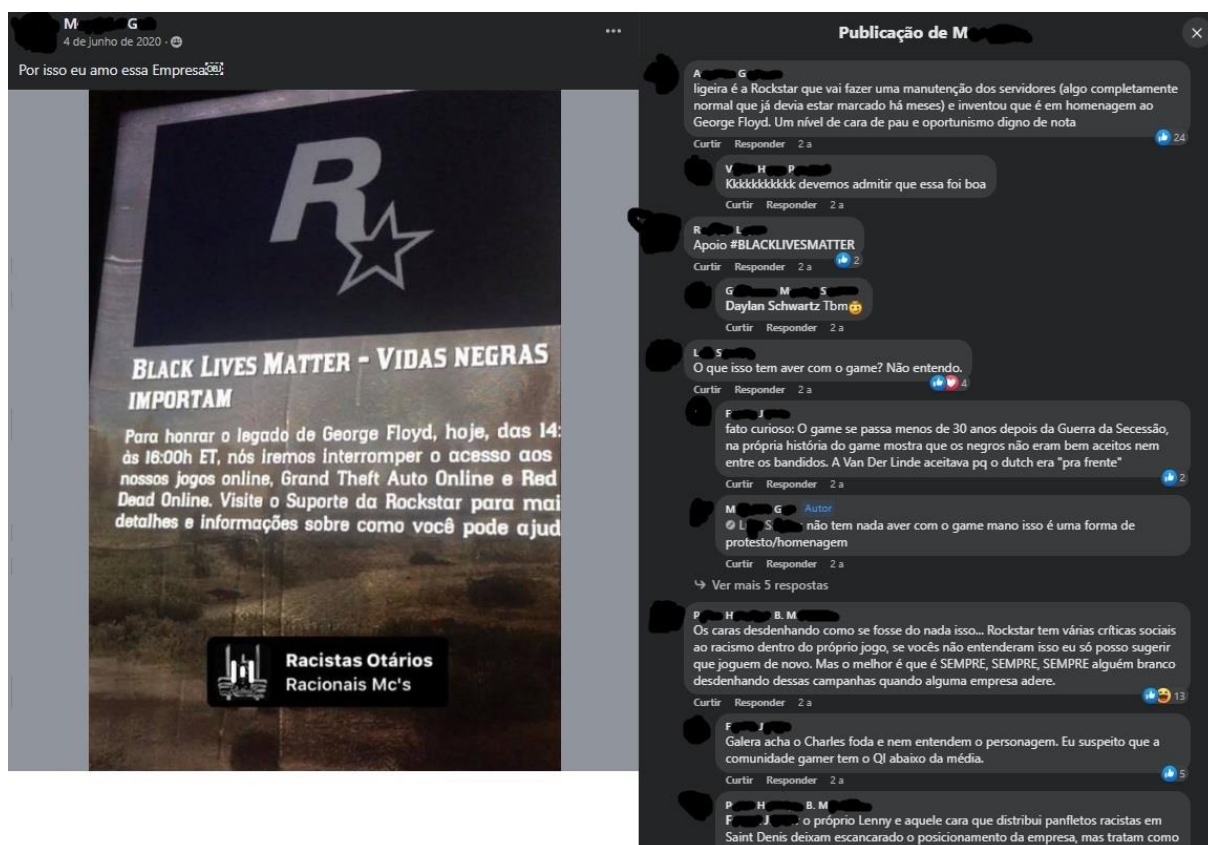


Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

A questão racial é tema de publicações constantes no grupo, outra publicação, por exemplo, evidencia o documento diegético “Carta do Elijah para o Tio Lewis” e que pode ser lido pelo jogador a partir da leitura ergódica, ou seja, a partir da exploração do jogo enquanto processo linguístico empreendido de forma intencional e voluntária pelo jogador. Na publicação, outros jogadores comentam sobre a questão racial pela perspectiva do escravizado fugitivo, e até relacionam essa interpretação com o senhor de escravos que é encontrado na narrativa do jogo. Como demonstrado anteriormente, a própria Rockstar Games se posiciona contra o racismo tanto ao premiar o jogador com honra ao matar racistas, como também ao criar eventos simbólicos contra o racismo. Esse processo, visto anteriormente, também pode ser percebido a partir do movimento Black Lives Matter, que é apropriado pelo estúdio e transformado em ato simbólico dentro do jogo. Dentro da evidente importância do ato político como prática do movimento negro norte-americano, não questionamos a legitimidade do

estúdio em se posicionar a favor de pautas antirracistas, no entanto, esse tipo de posição demonstra como os jogadores também tecem posicionamento favoráveis ou contrários nos comentários e que, apesar do posicionamento servir como uma postura reparativa, considerando o posicionamento progressista da Rockstar Games, também pode ser percebido de forma crítica como uma promoção do jogo pelas pautas políticas.

Figura 43: Publicação de M. G.



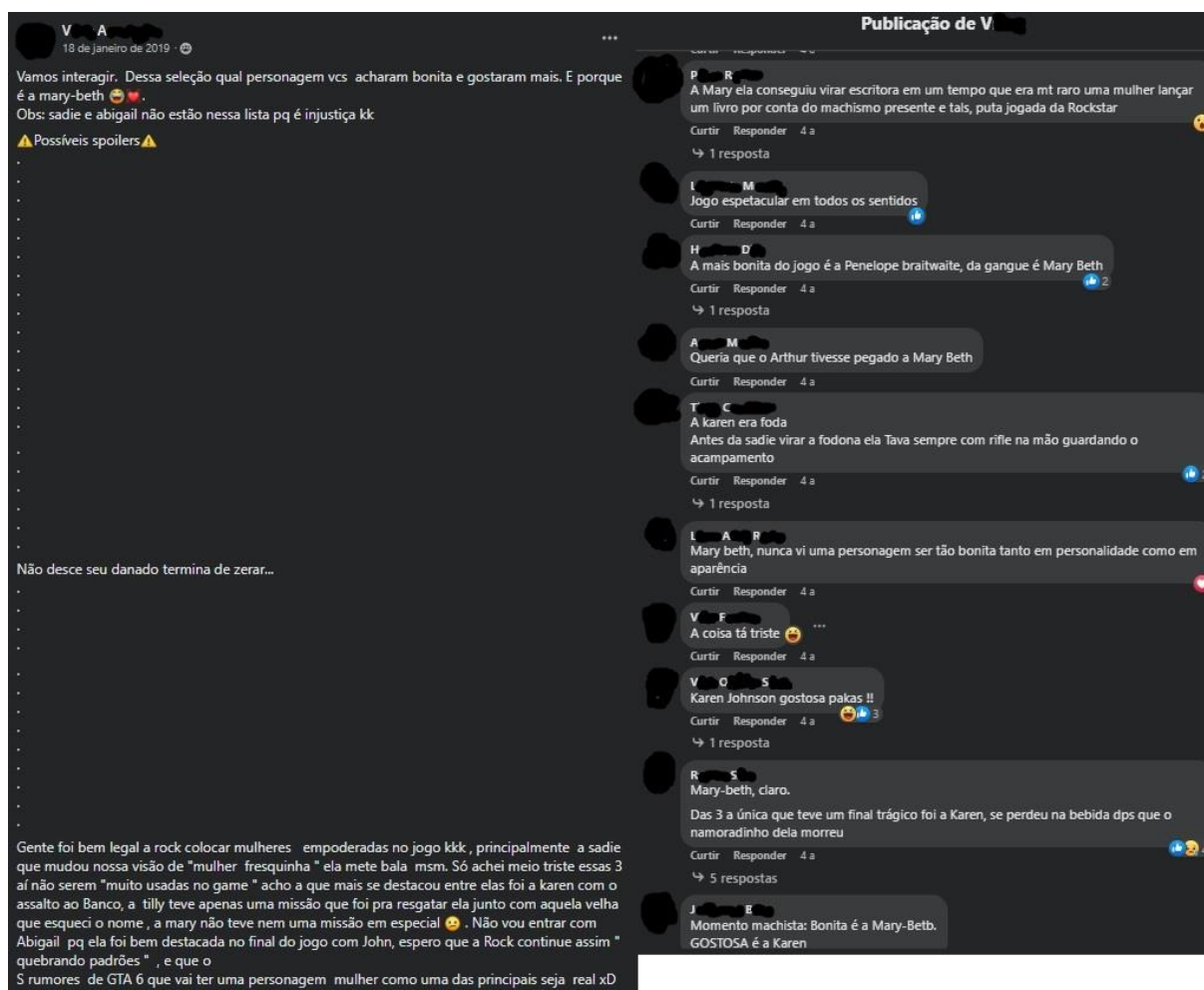
Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Outros jogadores entendem que essas questões são posicionamento assertivos, uma espécie de “um minuto de silêncio digital”. Outros jogadores questionam de forma reacionária a medida. Alguns, no meio termo, compreendem estas práticas como parte de uma campanha de apropriação das pautas políticas para beneficiar a Rockstar Games.

O caso das mulheres é outra constante no jogo. Considerando a representação e protagonismo feminino no jogo, seria lógico que esse aspecto fosse considerado como tema de crítica por outros jogadores. Como mostrado anteriormente, de maneira geral, existe um senso de aprovação pela forma como a Rockstar Games criou suas personagens mulheres, para além da polarização narrativa entre a mulher representada de forma sexualizada ou de forma frágil,

e que pode ser evidenciado por publicações que os jogadores criam para trocar opiniões sobre as personagens mulheres. Na publicação, diversos usuários concordam e escolhem as melhores personagens a partir de suas opiniões pessoais pelo critério que julgam belo, ou então ou pela narrativa enquanto personagem. Por si só, esse tipo de postura revela a necessidade urgente do estudo de gêneros dentro da cultura digital e da cultura de jogos.

Figura 44: Publicação de V. A.

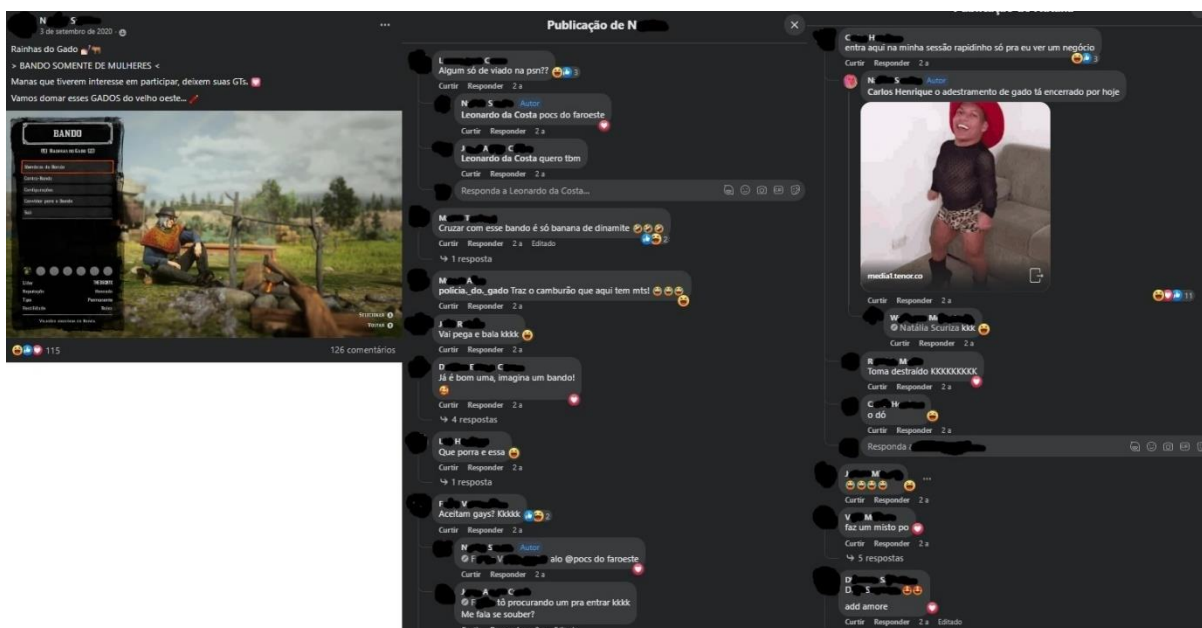


Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Um dos usuários, no entanto, faz uma relação sobre a luta pela igualdade das mulheres no período representado pelo jogo, o século XIX, demonstrando como existe um questionamento por parte dos membros do grupo sobre questões históricas. No jogo, esse tipo de questionamento é a todo momento imposto pela Rockstar Games, seja pela narrativa ou pela interação com as mulheres da gangue.

Apesar dos jogos ainda serem considerados como um produto vinculado ao público masculino, outra característica do grupo se refere a participação de jogadoras mulheres. Embora a publicação não faça apontamentos relacionados a narrativa das mulheres no jogo, ela demonstra como as mulheres são públicos ativos mesmo em produtos com apelo masculino. A postagem a seguir mostra uma participante do grupo que buscava novos membros para um grupo só de mulheres.

Figura 45: Publicação de N. S.



Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Na seção de comentários é possível encontrar homens gays buscando grupos onde também se sentissem acolhidos. Esse processo não só demonstra a importância dos estudos de gênero dentro dos jogos, como também evidencia uma relação entre os jogos e as identidades dentro de jogos multijogadores. Ainda na publicação, outras mulheres procuram saber mais, ao mesmo tempo que membros homens tentam zombar da iniciativa, recebendo desaprovção por parte de alguns membros mulheres e homens.

Referente a recepção sobre a representação das mulheres no jogo, outros posicionamentos não se mantem favoráveis sobre a representação do Sufrágio feminino, como uma pauta feminista. Com toda certeza, o episódio em que o Youtuber Shirrako amarra uma manifestante sufragete para ser comida por crocodilos passou a ser assimilado culturalmente pelos jogadores da comunidade do jogo.

Figura 46: Publicação de J. F.

J. F.
10 de novembro de 2020 · 🌐

Pessoal, pra quem achou errado jogar a feminista pro jacaré comer, tem outras formas mais leves de zuar com a feminista...



#MafiaSanInPlay #RedDeadRedemptionII
OFERECI A FEMINISTA NO CULTO
SATÂNICO *Olha o que aconteceu* | Re...

15.463 visualizações · 1 ano atrás

👍 1,6 mil 🗨️ 258 ➦ Compartil... ⬇️ Download 📁 Salvar

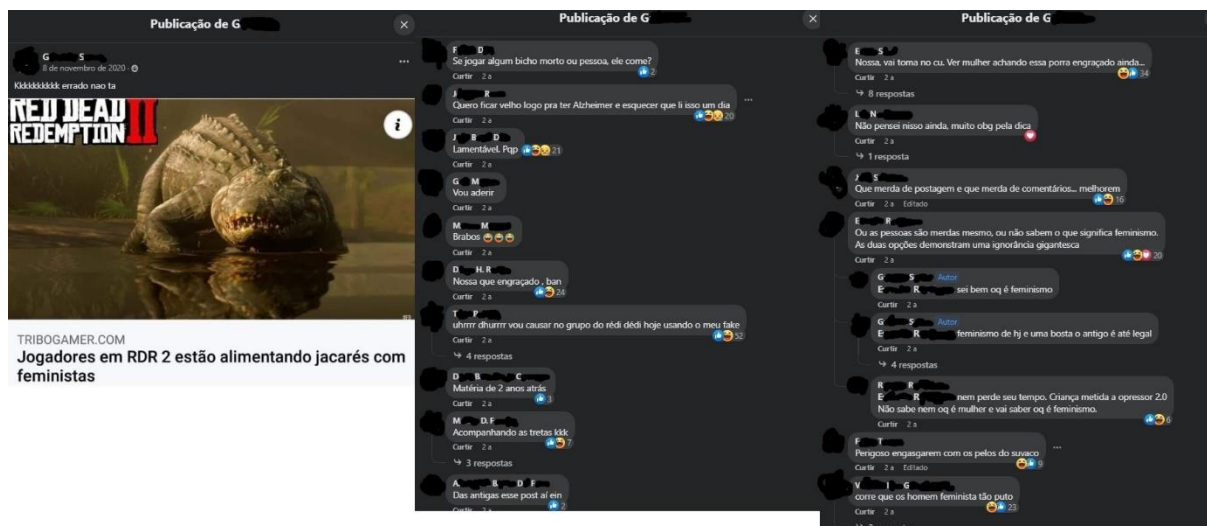
😂👍 498 505 comentários

Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Dentro do grupo, o episódio ocorrido é tratado como *meme* pelos jogadores, que criam publicações de entonação cômica, no entanto, ainda é possível ver outros membros reprovando

esses tipos de iniciativa. Muitos deles entendem que existe um posicionamento progressista por parte da Rockstar Games, e também se posicionam contrários a posturas de cunho machista.

Figura 47: Publicação de G. S.



Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil


Esses tipos de publicações rendem centenas de comentários e milhares de engajamentos, e evidenciam e efervescem confrontos políticos sobre gênero que são tensionados pelo período representado pela Rockstar, mas também no período presente dos jogadores. Os jogos agem como tensionadores do debate público pelas questões políticas trazidas pelo jogo em sua narrativa, e que podem tender tanto para o lado progressista, como pela posição reacionária. Esse tipo de tensão evidencia o atual turbilhão político cultural em efervescência, e deve ser tomado de forma ativa pelos historiadores no tempo presente.

No caso dos nativos norte-americanos o usuário V. L. dedica duas publicações para falar sobre a representação desse grupo no jogo. O usuário aborda a questão por um viés da memória, fazendo relação do jogo com a tribo Sioux e o massacre de Wounded Knee.

Figura 48: Publicação de V. L.

5 de abril de 2021

Em uma missão onde o Arthur e o Chuva Caindo estão procurando ervas pra ajudar o Arthur com sua tosse em decorrência da tuberculose, a gente acaba chegando em uma aérea sagrada dos Wapiti...
O Chuva Caindo vê as esculturas sagradas queimadas pelo exército americano...
Antes dos Índios Sioux serem completamente exterminados uma dança foi confundida por um pressagio de guerra...
"Famosos até os dias de hoje pelos ritos e crenças, os sioux, liderados pelo feiticeiro Wowoka, lançaram mão de sua última arma: a "Dança dos Espíritos". Com a prática do ritual de seus ancestrais, eles acreditavam que a terra se abriria, traria o homem branco, traria novamente os búfalos e tudo retornaria ao que era antes.
Os colonizadores, preocupados, viram na estranha dança um sinal de conspiração. Pensaram tratar-se de uma preparação para a guerra. No dia 29 de dezembro, em Wounded Knee, o Exército americano fuzilou velhos, mulheres e crianças.
Ao final do massacre, centenas de índios sioux estavam mortos. "Wounded Knee foi a pedra final no extenso e doloroso genocídio praticado contra os povos nativo-americanos durante o século 19", diz o professor Tate. A profecia havia se cumprido. Nem os búfalos nem os sioux habitavam mais as pradarias do Oeste dos Estados Unidos."



Publicação de V

J S
Nunca ouve um genocídio tão grande de um povo, quanto o ocorrido com os índios nas Américas. Imagina quantas bosta esses caras fizeram com eles.
Curtir Responder 2 a

A P
Que incrível cara, continue sempre trazendo esse tipo de conteúdo à página. Faz toda a diferença.
Curtir Responder 2 a

R S
Não me conformo até hoje de ele ter perdido o GOTY. Como pode uma obra dessa, tão cheia de referências históricas, ter perdido prá um jogo de fantasia. GOW é incrível, zerei ele e quase fiz a platina, mas RDR2 merecia mais. Mas enfim...
Curtir Responder 2 a

Richard Severo
R S na minha opinião RDR2 é muito superior a qualquer jogo
Os detalhes são incríveis!!
Curtir Responder 2 a

T C
Tô adorando esse conteúdo histórico que tão trazendo, de extrema importância relembramos por exemplo, que povos foram subjugados, oprimidos e até exterminados para que outros tivessem a posição do poder que tem hoje
Curtir Responder 2 a

J P S R
Cara, só uma dica pro pessoal não ficar te incomodando sobre spoiler, você escreve spoiler como se fosse um título e dá um espaço para baixo mais ou menos grande para a pessoa que não chegou nessa parte saber o que vai saber o que vai acontecer. Só uma dica
Curtir Responder 2 a

R S
Perfeito demais esse jogo
Curtir Responder 2 a

M R
Esse massacre deu nome pra um livro que no Brasil ficou conhecido como "enterrem meu coração na curva do rio". É um livro escrito por um índio americano onde ele descreve a presença do homem branco na América. Mto bom pra quem curte história.
Curtir Responder 2 a

E S
Obrigado pelo post!!!!!!!
Curtir Responder 2 a

J A
Pra quem gosta de ler, "Enterrem meu coração na curva do rio" é um livro com relatos muito tristes e chocantes de episódios que ocorreram durante a campanha do genocídio contra o povo indígena.
Curtir Responder 2 a Editado

Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

De maneira assídua o jogador critica a política de massacre indígena empreendida pelo governo dos Estados Unidos no século XIX. Nos comentários, outros jogadores compartilham do mesmo posicionamento contrário ao massacre dos nativos norte-americanos, enquanto outros elogiam o trabalho do usuário em fazer esse tipo de publicação. A interação dos jogadores, nesse momento passa por uma grande recomendação do usuário que fez a publicação, que pela importância de lembrar da memória dos nativos como povos oprimidos, também indicam livros de História sobre a temática.

Figura 49: Publicação de V. M.



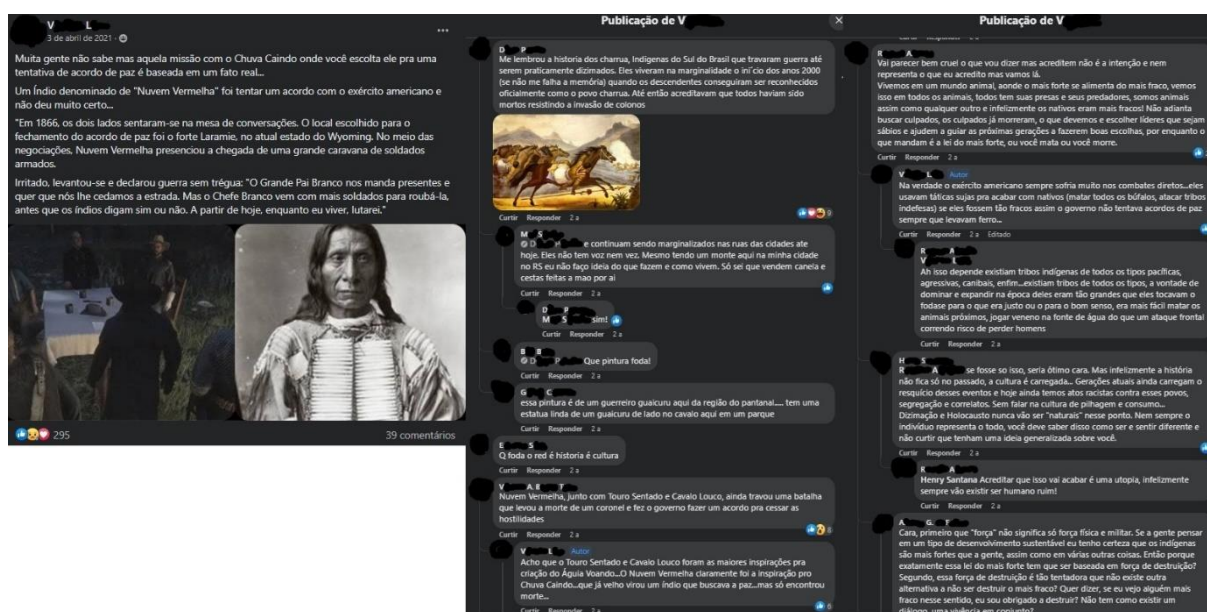
Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Em outra publicação, o jogador V. M. é questionado o porquê de os nativos só aparecerem nas missões do jogo, que em grande medida pode ser respondido pelas vias da narrativa do jogo, que os percebe como povos massacrados em nome do progresso, da civilização e da modernidade. Outro comentário, no entanto, atenta que, possivelmente, a

escolha de remover interações com os nativos americanos tenha se de dado para evitar encenações de massacres indígenas no jogo, evidenciando novamente a dificuldade de se lidar com memórias traumáticas, seja por parte da produção, mas também pelos jogadores que compreendem a memória dos nativos norte-americanos de forma afetiva e empática.

Ainda sobre a questão dos nativos americanos, outra publicação do usuário V. L., também associa a narrativa do jogo com eventos históricos e demonstra novamente a relação constante entre história e memória que é tensionado pelo jogo. Na publicação, o jogador traz a memória de um líder Sioux, Nuvem Vermelha, que havia declarado guerra ao exército americano após se sentir ofendido em uma reunião para um acordo de paz. Essa reunião é associada com a narrativa do jogo, onde o jogador é colocado no centro do conflito entre os nativos e o governo dos Estados Unidos, e na narrativa é apoiada pelo *lobby* industrialista.

Figura 50: Publicação de V. L.



Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Na publicação, existem muitos usuários compartilhando informações sobre a história de líderes dos povos nativos dos Estados Unidos, como Touro Sentado e Cavalo Louco, no entanto, destaca-se o comentário feito pelo jogador, D. P. O curioso do comentário, feito tanto de forma textual, como no uso da imagem da obra Charruas, do autor gaúcho Jaime Wagner, é a associação da memória do povo Charrua com a publicação que mencionava os nativos norte-americanos. Esse processo demonstra que os jogadores possuem senso histórico sobre seus

próprios processos históricos em seus próprios contextos espaciais, e esses, são relacionados com o próprio enredo do jogo, indo para caminhos além da intencionalidade da produção.

Ainda sobre a publicação do jogador V. L., ela se torna cada vez mais profunda em extrair significados à medida que passamos a ler os outros comentários e interações. Não nos é surpresa que, dado ao comportamento reacionário dos grupos de jogadores, encontrássemos alguém defendendo as políticas de extermínio, ou ao menos tentando justificar essas políticas. Claro, como característica reacionária da comunidade de jogadores, um dos usuários, R. A., teceu um comentário a respeito da participação dos nativos frente ao processo histórico. De maneira resumida, o usuário argumentou que o massacre foi parte do passado, e que deveríamos nos ater ao processo atual já que esses tipos de violência sempre seriam parte da vida humana. Esse tipo de processo evidencia como os historiadores engajados com o debate público dentro da cultura digital podem atuar como forma de contrapor esses tipos de afirmações, de forma a oferecer outras perspectivas a partir da própria intencionalidade da produção do jogo, e fazendo relação com a própria História.

Embora o caso dos imigrantes seja de extrema importância para o contexto histórico em que o jogo representa, apenas duas publicações que se referem a representação dos imigrantes no jogo. Uma delas, de maneira um tanto quanto desprovida de intenção, o usuário L. C. faz uma publicação atentando ao fato de que a Rockstar Games produz personagens não-jogáveis (NPCs) muito diversificados ao encontrar um cidadão chinês no jogo. Imediatamente a comunidade atenta para a relação desses personagens que representam os imigrantes chineses no jogo.

Figura 51: Publicação de L. C.

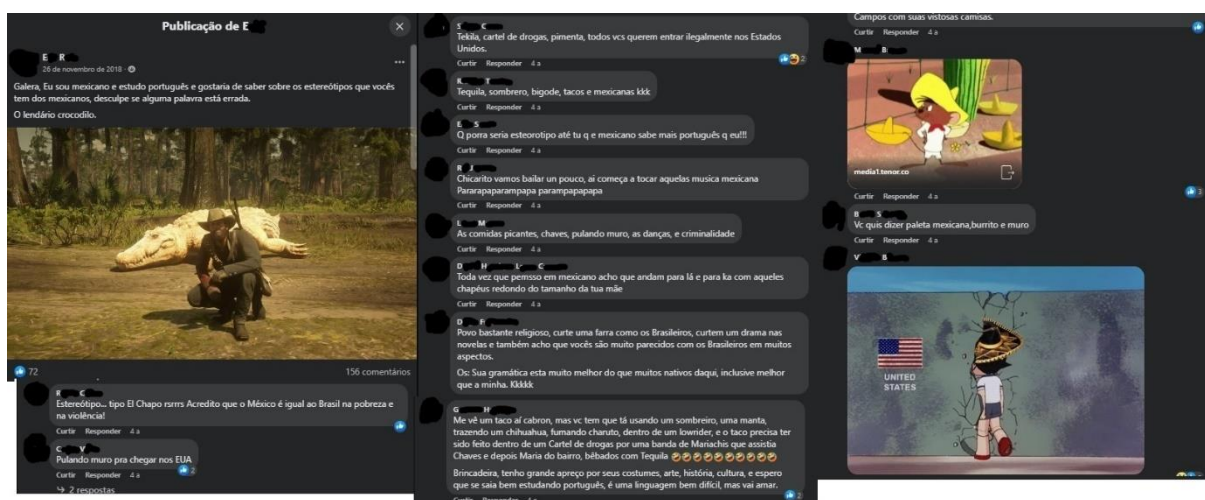


Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

A publicação, mesmo que de maneira simples, demonstra como os jogadores também compreenderam a representação dos chineses dentro do jogo, mas demonstra que, ao contrário dos negros, mulheres e nativos-americanos os jogadores não conseguiram localizar o pano de fundo histórico sobre a representação dos imigrantes chineses dentro do processo de modernização dos Estados Unidos, que foi operado tanto na extração de madeira e minério, mas também na construção de ferrovias pelo país. É claro que, como demonstramos anteriormente, o jogo conta como esse pano de fundo se estrutura no jogo, e nesse caso, foi uma falta de curiosidade dos jogadores em buscar essas informações nos documentos diegéticos. Ou isso, ou então essa temática não recebeu tanto interesse no processo de recepção pelos jogadores no grupo.

Por outro lado, a postura dos membros do grupo em relacionar os imigrantes com os chineses também é levado pelo lado dos mexicanos. Um dos jogadores do grupo, de nacionalidade mexicana E. R., criou uma publicação para questionar os jogadores sobre os estereótipos de mexicanos na cultura brasileira.

Figura 52: Publicação de E. R.



Fonte: Grupo de Facebook – Red Dead Redemption 2 Brasil

Claro, nos comentários, seria lógico que alguém fizesse associação dos mexicanos com a imigração para os Estados Unidos na forma de piadas. Para além da moralização da publicação, é claro que os jogadores fariam esse tipo de associação sobre a representação dos imigrantes mexicanos no jogo, afinal a publicação foi criada em tom de brincadeira, mas que ainda assim é interessante pensar o imaginário dos jogadores brasileiro sobre a cultura

mexicana. Da mesma forma, demonstra como a linguagem é usada como um estímulo para o intercâmbio cultural entre o jogador mexicano e a comunidade de jogadores brasileiros.

De forma geral, as publicações encontradas no grupo Red Dead Redemption 2 Brasil demonstram como o público de jogadores compreende a história sobre o processo de modernização estadunidense a partir da sua própria interpretação, tendo como mediador o jogo. Processo que é descrito e considerado como parte da formação de uma cultura histórica pelo público de jogadores. Ainda que esse processo esteja calcado na memória, ele serve como estímulo para discussões sobre temáticas suscitadas pelos jogos, e relacionada pelos jogadores no circuito de recepção da comunidade de jogadores. Esse processo evidencia a forma como a comunidade de jogadores reconhecem as questões políticas apresentadas pela Rockstar Games, especialmente no que se refere a participação dos grupos minoritários, como é o caso das mulheres, dos negros, dos nativos norte-americanos e também, ainda que maneira leve, o dos imigrantes. Mas acima de tudo, evidencia o sucesso da pretensão da Rockstar Games e dos irmãos Houser em se portarem como críticos sobre a história, política e cultura dos Estados Unidos pelo gênero estético americana.

4.4.2 A comunidade de jogadores de Assassin's Creed: Valhalla: uma análise sobre a representação da Era Viking pelos públicos jogadores

Assim como em *Red Dead Redemption II* (2018) os circuitos de recepção se dão inicialmente pela promoção dos jogos, que se inicia na campanha de marketing e propaganda, e é mediada pela imprensa de jogos até as comunidades de jogadores em grupos de redes sociais. Essas comunidades de jogadores, de maneira geral, possuem grande interesse pelos aspectos históricos dos jogos. E, assim como no grupos de *Red Dead Redemption II* (2018), os jogadores também trazem suas próprias interpretações históricas sobre o período. O grupo escolhido para investigação de caso foi o grupo brasileiro no Facebook “Assassin’s Creed | Brasil *Oficial*”, que conta com 76, 6 mil membros até o momento da investigação. De maneira geral, a comunidade tem como centralidade a franquia de Assassin’s Creed, e usa o grupo no Facebook para compartilhar e discutir informações sobre a narrativa, os desafios, ou então, compartilhando memes sobre a trama da franquia. E claro, assim como o grupo anterior, as publicações criadas pelos jogadores geram algumas discussões que revelam comportamentos e opiniões distintas sobre a História.

Inicialmente, caso do membro do grupo, L. I., demonstra como o compartilhamento de uma simples imagem é capaz de despertar associações temáticas para além dos recortes temporais e geográficos que a franquia representou até então. Ao usuário compartilhar uma

publicação do Facebook oficial da Ubisoft do Brasil no Dia da Inconfidência mineira, o usuário em questão gerou uma série de discussões sobre a relevância da História do Brasil para a franquia. Uma das respostas à publicação atentava ao fato de que o Brasil nunca participou de um evento histórico de grande relevância para a “história do mundo”, assim como afirmava que todo o resto do mundo desconhece a Inconfidência Mineira.

Figura 53: Publicação de L. I.

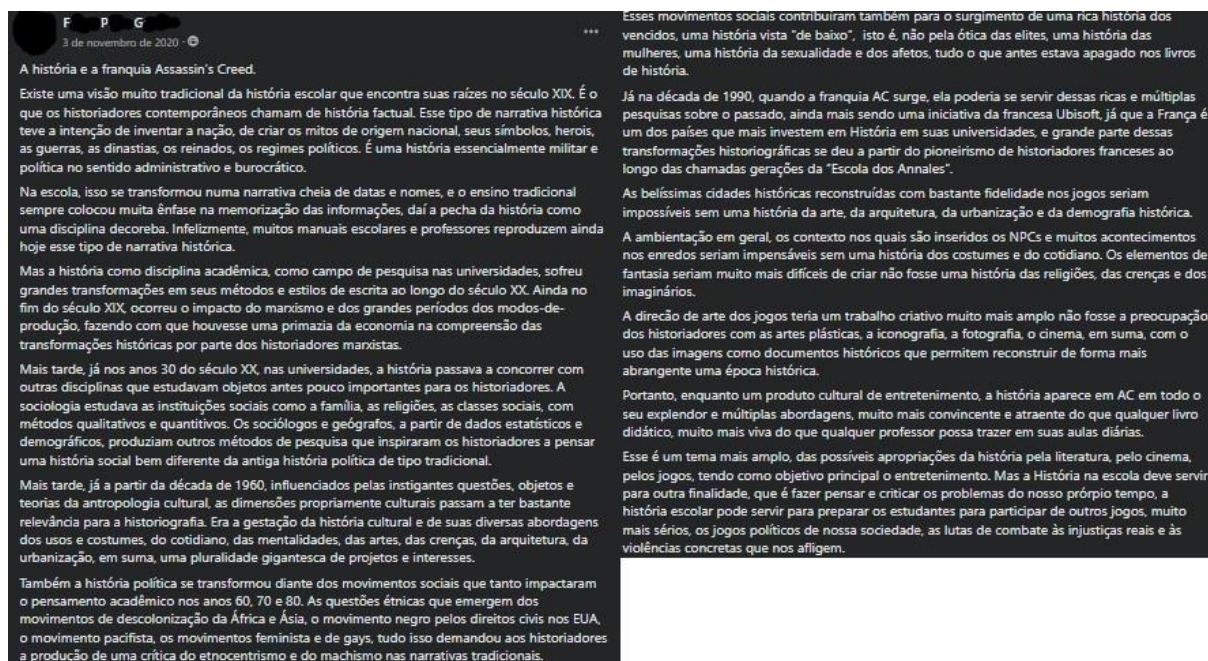


Fonte: Grupo de Facebook – Assassin's Creed | Brasil *Oficial*

A publicação evidencia traz como evidência dois aspectos claros. A primeira, por despolitizar a própria História do Brasil como um processo de formação nacional não tão importante quanto, a título de exemplo e de hegemonia, os Estados Unidos. A segunda, por demonstrar como se dá a postura de marketing, propaganda e relações públicas empreendidas pelas editoras, e nesse caso a Ubisoft. Ainda na mesma publicação, foi possível encontrar usuários criando novos eixos narrativos para um hipotético jogo da franquia Assassin's Creed, como a chegada da família real, ou então a representação da temática do Cangaço.

A interação entre os jogos históricos com o estudo da História tem sido uma constante para os jogadores na franquia *Assassin's Creed*, e como demonstrado anteriormente é natural que jogadores tragam esse tipo de discussão. Por exemplo, encontramos uma publicação feita pelo usuário F. P. G. com grande aproximação da Filosofia da História. A publicação atenta a um olhar de crítica à História Factual, e traz um tipo de contribuição ao grupo no formato de texto de como a representação histórica, feita por jogos como *Assassin's Creed*, só seria possibilitada a partir de participação das camadas populares pela História Vista de Baixo.

Figura 54: Publicação de F. P. G



Fonte: Grupo de Facebook – *Assassin's Creed* | Brasil *Oficial*

Seguindo ainda, o autor da publicação estabelece que toda a empreitada da Ubisoft só seria possível devido ao grande investimento público de História por parte do estado francês, como resultado direto das transformações sucedidas pelas gerações da Escola dos Annales. Esse tipo de crítica, à primeira vista, pode ter sido tecido por alguém inserido dentro do circuito acadêmico, ou então por alguém que, no mínimo possui grande reflexão sobre a Filosofia da História relacionada com o jogo, demonstrando a relação intrínseca do interesse em História que permeia os grupos de jogadores. Esse tipo de relação, que à primeira vista, parece se firmar apenas no campo memorialista ou narrativístico, é por vezes quebrado a partir de olhares mais críticos que são mediados pelos jogos e pela posição sócio-econômica, política e cultural em que os jogadores estão inseridos.

Ainda sobre a interação dos jogadores com a questão histórica, no processo inicial de recepção do novo modo do *Discovery Tour: Viking Age* já é possível encontrar publicações especulando sobre a nova versão do modo de jogo. A publicação feita pelo jogador L. M. V. anuncia para os jogadores do grupo a chegada do novo modo de jogo para o dia seguinte, no dia 19 de outubro.

Figura 55: Publicação de L. M. V

DISCOVERY TOUR VIKING AGE

Quem está empolgado?!? 😄

Chega amanhã, 19 de Outubro, o Discovery Tour: Viking Age do Assassin's Creed Valhalla.

A expansão será gratuita para todos que possuem o jogo base tanto no PC quanto nos consoles já no dia 19 de Outubro.

Mas para quem está interessado apenas do Discovery Tour, vai poder adquirir o Discovery Tour separadamente para PC já amanhã. Para os consoles, a versão separada será lançado no início de 2022.

Horário liberaçã... Ver mais
— 😄 sentindo-se animado.

THE AMERICAS

- UBISOFT CONNECT: R\$ 19,90 (AM 027)
- EPIC GAMES STORE: R\$ 19,90 (AM 028)
- XBOX ONE/SERIES X/S: R\$ 19,90 (AM 029)
- PLAYSTATION 4/S: R\$ 19,90 (AM 030)
- STADIA: R\$ 19,90 (AM 031)

27 likes, 20 comentários

Comentários:

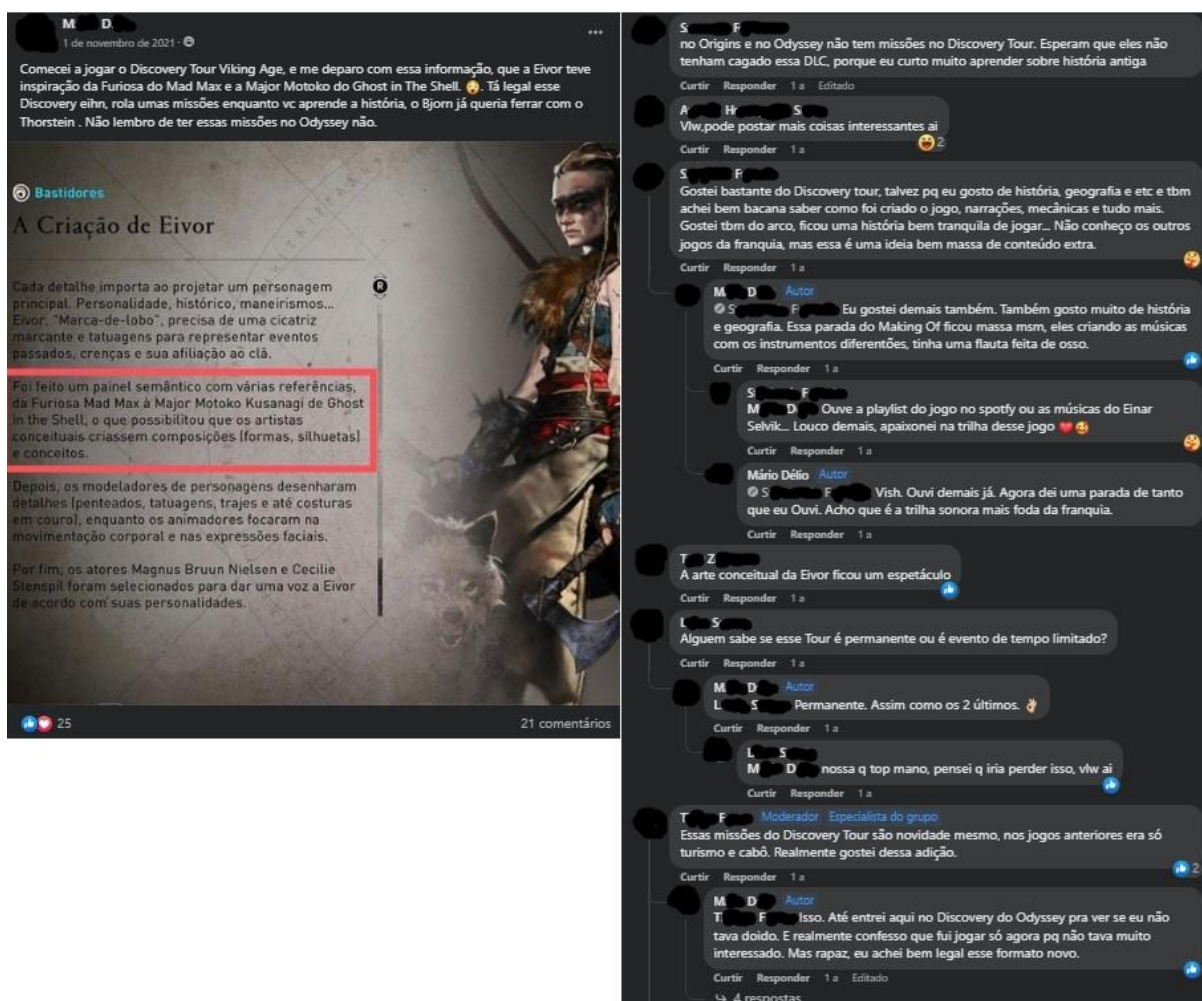
- S J: Será que vai ter como jogar com Ragnar? Ou algum integrante do exército dele? Me lembro bem que o Discovery Tour do Odyssey não focou somente na Guerra do Peloponeso, mostrou parte das Guerras Médicas, Civilizações mais antigas como Micênica e Minoica... Seria uma boa aproveitar esse recurso pra entregar algo que o público quer com toda certeza
- W R S: Cara, mal posso esperar...
- J F C: Empolgado demais
- H B: Nunca fiz isso. Presta?
- L M V: presta sim 😄
- L H: Q isso?
- L M V: é uma expansão com foco em exploração histórica. No Valhalla a exploração é no período Viking do jogo e você vai poder visitar locais históricos do mapa e saber um pouco mais sobre esses locais, pessoas, trabalhos e costumes da época. É interessante pra quem quer e aprofundar mais na parte histórica do jogo.
- L M V: entendi mano dahora

Fonte: Grupo de Facebook – Assassin's Creed | Brasil *Oficial*

Na publicação é possível encontrar comentários especulando sobre o lançamento. Um dos jogadores comenta que gostaria de uma representação do personagem folclórico Ragnar Lothbrok, ao mesmo tempo que contextualiza os pontos positivos das versões anteriores do Discovery Tour. A publicação também evidencia como os jogadores discutem o jogo como parte de um processo de descoberta, onde alguns jogadores ainda não conhecem todos os conteúdos, incluindo o próprio modo de jogo Discovery Tour, que é separado do jogo principal, na forma de conteúdo de expansão baixável (DLC). Esse tipo de informação é compartilhado por um dos jogadores, que contextualiza o jogo como um conteúdo destinado para jogadores que tem interesse de se aprofundar no pano de fundo histórico do jogo.

Após alguns dias do lançamento do jogo o jogador M. D. cria uma publicação sobre o *Discovery Tour: Viking Age*. Na publicação o jogador traz informações sobre os bastidores do jogo e as influências da estética da protagonista do jogo principal, e é possível encontrar jogadores comentando sobre o interesse pessoal pela História representada no jogo, ou então indicando a trilha oficial do jogo.

Figura 56: Publicação de M. D.



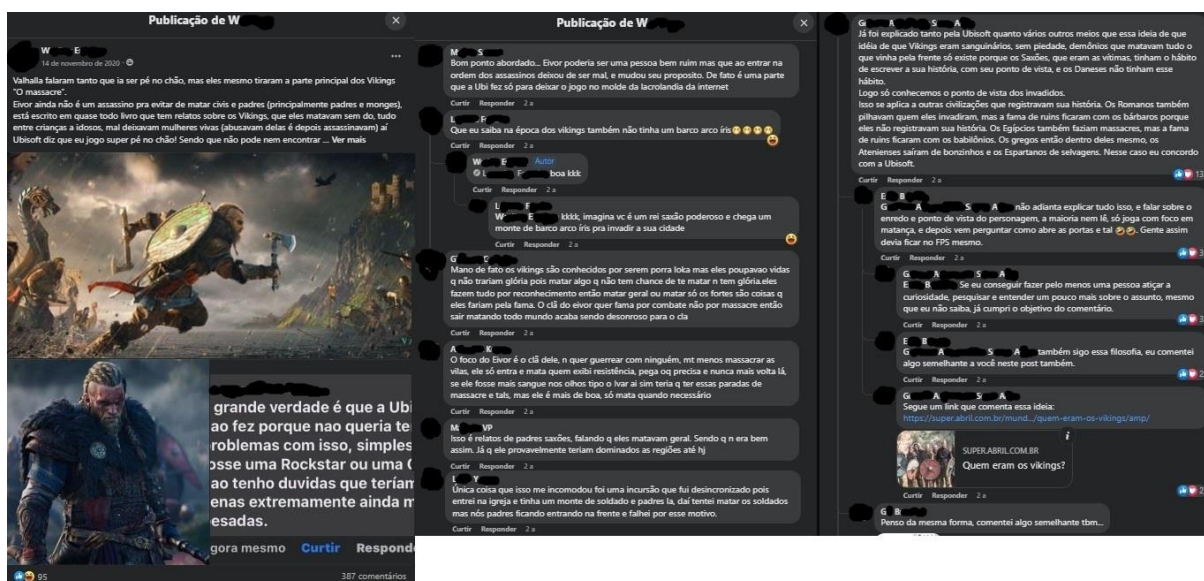
Fonte: Grupo de Facebook – Assassin's Creed | Brasil *Oficial*

A publicação indica que o novo modo do Discovery Tour foi bem recebido pelos jogadores, que reconhecem na implementação da narrativa uma novidade e um ponto positivo para o jogo. Os jogadores também indicam preocupação pela nova adição, pois percebem o modo Discovery Tour como uma possibilidade de se aprender História. Claro, muito pouco de História Discovery Tour tem a oferecer, no entanto, esse tipo de interação com a proposta – e

pretensão – educativa da Ubisoft é bem recebido pelos jogadores, que reconhecem no modo de jogo uma alternativa para se aprender História de forma lúdica.

Outros tipos de publicação, no entanto, são criados com o intuito de discutir problemas como anacronismo ou então a imprecisão na representação de aspectos históricos. Esse tipo de crítica é sempre elaborado pelos jogadores numa espécie de polarização entre o que é historicamente acurado, e o que não é. A crítica à imprecisão histórica inicialmente pela representação da sociedade “viking” como ausente de violência e, nas palavras do jogador, de “massacres”. Esse imaginário estereotipado sobre os vikings é alvo de crítica no comentário do jogador G. A. S. A., que argumenta que esse tipo de interpretação é uma forma generalista criada pela perspectiva intencional dos relatos dos anglo-saxões, escritos, por exemplo, nas Crônicas Anglo-Saxã ou então na História Eclesiástica do Povo Inglês e na ópera wagneriana.

Figura 57: Publicação de W. E.



Fonte: Grupo de Facebook – Assassin’s Creed | Brasil *Oficial*

Outros jogadores trazem comentários no mesmo sentido, como forma de contextualizar de maneira mais precisa qual seria a história dos vikings. Ainda na publicação, esses tipos de imprecisões são considerados pelos jogadores por múltiplas perspectivas, dentre eles, a política, onde segundo o comentário do jogador M. S., a editora Ubisoft teria adequado essa imprecisão para não ir contra agendas políticas de jogadores de esquerda dentro da internet, que é denominado pelo jogador de maneira reacionária como “Lacrolândia”. Ou para um termo ainda mais usado pelos grupos reacionários, *woke*. Esse comentário evidencia de forma patente como

os jogadores politizam as obras e os jogos, e como a comunidade de jogadores pode ser considerada em grande medida reacionária.

Esse aspecto reacionário é até parte de crítica dentro da comunidade de jogadores de *Assassin's Creed* no grupo de Facebook. Dentro da proposta de jogo da Ubisoft, os jogos de *Assassin's Creed*, desde sua versão *Assassin's Creed: Odyssey* (2018), é possível escolher a sexualidade do protagonista, que pode ser tanto heterossexual, bissexual ou homossexual. Esse tipo de liberdade dada pela Ubisoft aos jogadores é alvo constante de críticas reacionárias por parte de jogadores. A publicação da jogadora V. F., como caso, faz uma crítica direta aos jogadores que fazem comentários homofóbicos.

Figura 58: Publicação de V. F.

Publicação de V. F.

V. F. 17 de setembro de 2019

Gente, pelo amor de Zeus.

Olhando aqui no grupo, percebi que em pleno 2019 ainda tem gente que se dói com orientação sexual de personagem... pior ainda, com orientação sexual de um personagem que VOCÊ tem que escolher isso nele, mas já fica tiltado com a POSSIBILIDADE de pegar homi jogando de Alexios (pra depois fazer comentário homofóbico no ambiente tão legal que é esse grupo).

- 1) Isso é só historicamente preciso; se o Alexios existiu, ele com certeza pegou tanto homem quanto mulher 😊
- 2) Ficar com homens não faz do Alexios menos homem
- 3) Escolher opções homossexuais não vai fazer de você gay, só vai ser divertido ou engraçado (e vai deixar Alexios/Kassandra feliz pq todo mundo precisa de coito com uma vida agitada como a deles hsuahus)
- 4) O jogo não tá te obrigando, se não quer, não ficaaaa
- 5) Ficar com o ferreiro de Alexios é mais engraçado suahusah'

reza a lenda que alguns caras só ficam com o Alexios e algumas minas só ficam a Kassandra, alguém me confirma :D

106 comentários

Comentários:

- L. M.: POP é tanta bosta que tenho que ouvir.
- V. F. (Autor): ?
- R. L. S.: Tô pegando todo mundo de Alexios e vou jogar de novo com a Kass pra pegar todo mundo tb por que é maravilhoso ouvir as cantadas desses dois gostosos da poha! "Bisexual feelings"
- K. S.: Kkkkk aaah meus queridos malakas, se vocês parassem pra ler um pouco mais sobre os homens de Esparta, parariam de falar tanta merda sobre sexualidade e essa mania de subjugar alguém como homossexual kkk
- K. S.: Recomendo a leitura: <https://m.historiadomundo.com.br/.../o-exercito...>
- D. L.: Macho era o ezio.
- V. F. (Autor): E pq o Alexios não é? :D
- R. C.: pq macho não fica com outro macho. Simples assim
- V. F. (Autor): e isso aqui não é um espartano fodástico pra tu? gente do céu suahsuahus'
- R. C.: o meu Alexios é hetero, ele pega só mulher!! Hahahaja...e sim, seja hetero ou não, Alexios é um espartano fodástico.
- R. C.: Marcos Vinicius Moura o cara pode ser corajoso, fodão, viril, o que for. Maa se fica com outro homem, macho não é.
- V. F. (Autor): Historicamente, praticamente não existia espartano hetero, era a coisa mais comum do mundo os caras se pegarem no exército e em certo locais fica subentendido que se casavam com mulheres eram mais pra reprodução e tals. Ou seja, nenhum espartano era macho pro R. C. :D

Fonte: Grupo de Facebook – Assassin's Creed | Brasil *Oficial*

Esse tipo de comentário geralmente se apresenta como um chamariz para jogadores reacionários, que também passam a fazer comentários preconceituosos, e assim como no grupo de *Red Dead Redemption II* (2018), esses tipos de comentários também recebem desaprovação de grande parte da comunidade. Alguns jogadores comentam sobre as diferenças entre a sexualidade do mundo grego e do mundo contemporâneo a partir de textos educativos, em uma postura de ensino e aprendizado. A publicação acima se refere a outro título da franquia de jogos *Assassin's Creed*, mas serve como forma de evidenciar como os jogos tensionam o debate político sobre a representação da sexualidade no jogo a partir de uma compreensão sobre os papéis de gêneros no tempo presente.

A postura de ensino e aprendizado, núcleo da proposta de jogo do Discovery Tour ainda é compreendida pelos jogadores que também são professores, e passam a adotar o modo de jogo em suas aulas, como é o caso do jogador e professor V. M.

Figura 59: Publicação de V. M.

V. M.
15 de setembro de 2022 · 🌐

Hoje, os meus alunos do 6º ano B tiveram a oportunidade de aprender mais um pouco sobre a Grécia Antiga por meio do modo "Discovery Tour" de Assassin's Creed: Odyssey. Tal game simula, por meio da realidade aumentada, os tempos da Grécia Antiga, enfatizando as construções, a geografia, as gentes e o contexto histórico da época.

quadrinhos.
Curtir Responder 31 sem

W. R. S.
Parabéns pela iniciativa. Acredito fielmente que o jogo, apesar de ter em sua base algo violento como o nome (Assassin), neste modo de descobrimento, a pessoa consegue explorar justamente o cerne do período histórico passado, no caso específico do Odyssey, a Grécia Antiga, com rostos de Leônidas, Sócrates, etc. Muito bacanal! Espero que seus alunos aprendam e criem interesse, não só no jogo, mas na sua essência. Eu, por exemplo, tive bastante curiosidade em entender melhor a mitologia grega e tudo mais, por conta disso. Obrigado por compartilhar! 🙌
Curtir Responder 31 sem Editado

L. O.
Ano passado fiz essa experiência, levei para o meu 3º ano do ensino médio o Far Cry Primal para abordar pré história e evolução
Curtir Responder 31 sem

R. O.
Muito top, eu aprendi mais sobre história nos games e lendo os livros de AC do que na escola.
Curtir Responder 31 sem

J. S.
Que lindo, eu tô aí concluindo minha formação para ser professora também, é muito bom ver profissionais que realmente se esforçam para fazer a diferença educacional do nosso Brasil, não dá para fazer milagres, mas trazendo essa iniciativa tenho certeza que as crianças nunca irão esquecer
Curtir Responder 31 sem

A. B.
Poxa vida, se tivéssemos professores assim na minha época, chamar atenção das crianças através de algo que elas certamente gostam, que são os jogos, com certeza vai otimizar e muito o aprendizado e absorção delas ante o conteúdo. Meus parabéns!!
Curtir Responder 31 sem

D. O.
Eu adoraria usar algum game nas minhas aulas, pena que minha área é literatura, aí fica um pouco difícil kkkkkkkk
Curtir Responder 31 sem

S. J.
tb sou professor de história e já usei para aulas! Pretendo usar novamente!
Curtir Responder 31 sem

R. R. P.
Também faço o mesmo em minhas aulas, para cada período representado por um jogo eu levo o game específico para dentro de sala, os alunos se sentem estimulados a aprender.
Curtir Responder 31 sem

1,6 mil
135 comentários

Fonte: Grupo de Facebook – Assassin's Creed | Brasil *Oficial*

Apesar de tratar uma versão anterior do modo de jogo do Discovery Tour, um dos jogadores fez uma publicação para compartilhar os resultados de uma aula sobre a Grécia Antiga realizada por meio do uso do *Discovery Tour: Ancient Greece* como proposta metodológica para tratar aspectos como a arquitetura, a geografia e os agentes sociais e históricos do período do jogo dentro do imaginário dos seus alunos. Dentro dos 135 comentários, diversos jogadores e jogadoras parabenizam o professor pela iniciativa, afirmando que esse tipo de proposta torna o aprendizado de história mais atraente e interativo. Na mesma publicação, outros professores comentam, demonstrando o desejo de usar esse tipo de metodologia em aula. Esse tipo de publicação evidencia como a pretensão da Ubisoft de se tornar uma educadora tem sido vista com bons olhos pelos jogadores e professores, que passam a abraçar a metodologia interativa dos jogos. Por outro lado, a publicação evidencia como os jogadores abraçam a proposta como um substituto para as aulas de História, motivo que deve ser considerado de forma ainda mais efetiva pelos historiadores públicos.

O mesmo processo é evidenciado pelo jogador M. O., estudante de graduação de Letras Português – Inglês, que criou uma publicação para relatar o sucesso em um trabalho de metodologia pedagógica pela gamificação.

Figura 60: Publicação de M. O.

M O
29 de novembro de 2021 · 🌐

Queria compartilhar essa minha conquista com vcs, eu tô fazendo graduação em Letras Port-Inglês, Durante esse semestre teve um trabalho pra ser feito usando alguma metodologia a nossa escolha e eu escolhi usar a gameficação, que basicamente é usar jogos como metodologia de ensino, usei a saga assassins Creed, e os Discovery tour para ensinar inglês e cultura, tirei nota máxima kkkkk fora que no meu trabalho ainda mostrei com a a série de jogos do Assassins poderia ser usada para ensinar história, geografia, sociologia, arte, cultura etc, também tô pensando em usar isso na criação do meu TCC, no próprio site da Ubisoft em inglês tem uma opção para os professores pegarem planos de aulas prontos para usar junto com os Discovery tour, muito bom, iai representei o clã? 🤔🎮🤔

72 18 comentários

R A
O cuidado em usar esse método é embasar o conteúdo do game com a história. Por mais fiel à realidade que seja a franquia, ela é pura fantasia, e é preciso mostrar que os fatos históricos mencionados no jogo tem um romance como pano de fundo. Acho muito legal essa ideia, mas o professor de história tem que ser muito consultado antes kkkk

Curtir Responder 1 a

M O Autor
R A no meu caso só usaria mesmo para ensinar o inglês ao interagir com os personagens, mas o Discovery tour é acurado, ou seja a Ubisoft fez um trabalho preciso e as informações são fidedigna, no caso só nos Discovery tour, já no game isso só é verdade nas construções e nos monumentos históricos. Deixei isso muito claro na apresentação na faculdade pro povo não sair jogando e achar que a história é verdadeira kkkkkk se não o povo vai atacar o vaticano achando que o povo é templário 🤔🤔🤔

Curtir Responder 1 a Editado

D C S
Boaaaa lek 🤔🤔🤔

Me amarro no Discovery tour e os games encontraram mais um defensor pq a record ta foda...

Curtir Responder 1 a

P F R
Ensinar história ou parte dela nem tanto, vejo o jogo ou os jogos como uma boa introdução para despertar a curiosidade sobre a história em si nos mais jovens a se aprofundarem no assunto e concordo que o Discovery tour é uma excelente ferramenta nesse aspecto.

Curtir Responder 1 a

H B
Foda demais heim mano? Assim você vai longe pode ter certeza, mandou bemzão vey

Curtir Responder 1 a

M V
Eu sou um dos muitos exemplos que aprendi história com essa franquia, já fiz provas da época de colégio sobre a revolução francesa me baseando "em partes" no Unity, 🤔🤔
Parabéns pela nota !

Curtir Responder 1 a

Fonte: Grupo de Facebook – Assassin's Creed | Brasil *Oficial*

Pela saga *Assassin's Creed* o jogador relata ter criado uma metodologia para ensinar inglês e cultura, mas também outras disciplinas como História, Geografia, Sociologia e Artes. Assim como a publicação de V. M., a publicação de M. O. também recebe grande aprovação por parte dos jogadores do grupo. Um deles, seguindo os aspectos históricos, atenta para o cuidado de abordar jogos com enredos fantasiosos e ficcionais. Outro comentário destaca como os jogos oferecem pontos de partida para o ensino da História, e exalta o papel educacional do *Discovery Tour* nesse processo. Claro, no caso do *Discovery Tour: Viking Age*, isso se torna mais difícil, dada a pouca aproximação do currículo brasileiro com a História Viking.

De maneira geral, assim como a comunidade de *Red Dead Redemption II* (2018) a comunidade de jogadores de *Assassin's Creed* também se consolida como parte de uma comunidade dentro da cultura digital, que tem como mediador de centralidade e de debates o jogo. O fato de jogos como *Assassin's Creed* e *Red Dead Redemption* se constituírem como jogos com temáticas históricas se torna o ponto centralizador para debater questões voltadas ao debate histórico. Da mesma forma, o *Discovery Tour* legitima uma versão de História para o público, além de também ser apropriado pelos jogadores como uma forma de substituir o ensino formal da História, confirmando também a pretensão da Ubisoft em portar seu jogo com uma pretensão educativa, ainda que, ao contrário de *Red Dead Redemption II* (2018), os jogadores não passem a formular debates sobre o conceito norteador do jogo, a Era Viking, a diáspora escandinava e a hidrarquia, ou então a narrativa anticristã no subtexto da franquia.

Assim como a comunidade de jogadores de *Red Dead Redemption II* (2018) a comunidade de jogadores da franquia *Assassin's Creed* também usa o jogo como forma de compreender questões históricas a partir da memória digital sobre a Era Viking. Compreender os jogadores dentro do processo de formação da cultura histórica digital deve ser parte essencial do processo de análise do circuito de recepção dos jogadores pela História Pública a partir da perspectiva da História pelo público, mesmo que esse processo ainda transite por vias da memória ou então dos imaginários históricos que o jogo cria nos jogadores. Assim como o grupo de *Red Dead Redemption II* (2018) esse tipo de proposta deve ser pensado com uma aproximação cada vez maior da História com as ciências das computações como forma de análise massiva de dados, especialmente àqueles voltados a criar publicações, seja no Facebook ou no Reddit, sobre considerações históricas representadas pelo jogo. Apesar de metodologias advindas da Antropologia digital, como a netnografia e a observação participativa, servirem de base para essas análises, elas ainda se tornam ineficientes, considerando a massividade de publicações, usuários, engajamentos e comentários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente existe uma questão coletiva a geração de historiadores e acadêmicos das ciências humanas das décadas de 1980 e 1990. Essa geração esteve de alguma forma imersa no turbilhão cultural de jogos, seja nos fliperamas, lan houses, ou mesmo em seus próprios círculos privados. A esses acadêmicos, os jogos devem ser considerados essencialmente como um fenômeno histórico complexo. Aos historiadores, especificamente, pouco nos interessa a dicotômica oposição entre a Ludologia e a Narratologia, que durante pelo menos duas décadas tem sido o centro do conflito epistemológico do estudo de jogos. Aos historiadores, que observam de forma crítica os jogos como um produto da história humana, ambos os ferramentais devem ser empreendidos como forma de se extrair aquilo que nos é valioso, as pessoas, suas relações e sentidos sociais, culturais, econômicos, políticos dentro dos processos históricos. Compreender os jogos como fenômeno histórico particular-universal é essencial para que os historiadores se debrucem sobre esse objeto a partir de um olhar crítico e multidisciplinar.

É preciso revisar os trabalhos de Johan Huizinga e Roger Caillois como clássicos, pois, apesar de nos fornecerem bases sólidas para o estudo dos jogos e os grupos de jogadores em perspectiva historiográfica, essas teorias estruturam o estudo dos jogos a partir de uma abordagem eurocentrista sobre as definições de cultura. Ambos os estudiosos percebem a estrutura social como um processo civilizatório que se separa entre a cultura e a baixa cultura, entre o popular e o erudito, entre o civilizado e o selvagem. Também cabe revisitar os clássicos estudos sobre a História da leitura e dos leitores para que, assim como Roger Chartier e Peter Burke que se dedicaram a compreender o desenvolvimento histórico da linguagem escrita até a linguagem digital, possamos propor uma teoria sobre o desenvolvimento histórico, social, cultural, econômico e político dos jogos no Brasil. Essa postura revisionista busca essencialmente a formação da História do jogar e dos jogadores pela ótica de um país inserido no Sul-global e na periferia do capitalismo digital.

Esse tipo de abordagem parte da postura de compreender os jogos como um amplo fenômeno histórico, com seus sessenta anos de maturação técnica, e que hoje se insere na cultura e na economia-política digital. Os jogos são produtos industrializados digitalmente por gigantescas corporações que movimentam em conjunto centenas de bilhões anuais no mercado, e são o maior e mais bem sucedido produto da cultura e do capitalismo digital. As relações de poder político e econômico nos trazem para a imediata politização do estudo dos jogos, bem como as dinâmicas sociais e políticas que são suscitadas, especialmente no que se refere às

relações de gênero na indústria e na cultura de jogos. Apesar de as mulheres representarem considerável parcela dos jogadores, os jogos ainda mantêm o apelo direto ao público masculino, que se aplica a sua comunidade que, como foi observada pelo trabalho, é extremamente tendenciosa ao reacionarismo, machismo, sexismo e misoginia.

A leitura dos jogos enquanto um fenômeno histórico nos abre muito mais perspectivas para observar os jogos para além da sua questão sociocultural ou linguística, pois nos faz perceber os tipos de aproximações político-econômicas que acontecem dentro da cultura e da indústria de jogos. Assim como o debate de gênero, é fundamental considerar a participação histórica do complexo militar-industrial e o *lobby* de armas, o apelo a violência e a cultura bélica que é promovido pela indústria de jogos. Da mesma forma, entender os jogos como fenômeno histórico nos faz atentar às questões da relação entre a indústria de jogos com os governos, já que a indústria historicamente foi beneficiada pelo investimento maciço no programa militar na guerra-fria. Esse tipo de aproximação se aplica às atuais políticas de Estado, que tanto geram benefícios e incentivos fiscais para atrair empresas multinacionais, como são a base para a formação de universidades e centros de ensino tecnológicos que criarão a massa de trabalhadores que será empregada na indústria de jogos. Todo esse processo de participação do Estado em formas de políticas fez e faz parte da história dos jogos, e deve ser considerado pelos estudiosos que tenham como objeto de pesquisa os jogos. Esse tipo de postura também implica na forma como o Norte-global estrutura a indústria digital frente ao Sul-global, que atua apenas como fornecedor de matérias primas que serão usadas na produção material dos jogos, e como consumidores dos jogos enquanto produtos de valor agregado.

Outra questão emergente para os historiadores são os trabalhadores dentro dos estúdios de jogos, e que hoje se apresentam como uma categoria emergente de trabalhadores de jogos (*game workers*). Embora esses trabalhadores tenham um alto grau de formação educacional, necessária para operar a produção e desenvolvimento de jogos, essa categoria ainda está sujeita a condições de trabalho que sequer são transparentes nas relações de produção entre desenvolvedores e editoras. Esses trabalhadores, assim como tantos outros, passam pelo processo de precarização que é, acima de tudo, consciente por parte das editoras ao usar contratos de confidencialidade para impedir que essas condições sejam tornadas públicas. Esse tipo de problema pode ser tomado por acadêmicos engajados com a postura da História Pública. Essa investigação pode ser feita pela aproximação com os movimentos de sindicalização trabalhista que ocorrem na Inglaterra, expressamente na forma do movimento internacional da Game Workers Unite, ou então na forma da Independent Workers Union of Great Britain. Essas iniciativas buscam o reconhecimento dos trabalhadores da indústria de jogos enquanto uma

categoria única, e pedem a sindicalização imediata, já que à primeira vista esses trabalhadores foram vistos como uma categoria isenta dos processos de precarização fabril na esteira da cultura de negação do trabalho oriunda das Big Techs do Vale do Silício.

Quanto à pesquisa de jogos existe uma imensa dificuldade de se estabelecer modelos totais de pesquisa sobre os circuitos de produção, distribuição e recepção. Isso se deve ao valor significativo que essas informações possuem, tanto no potencial de manipulação e especulação comercial e financeira, quanto para as empresas de desenvolvedores e acadêmicos. Sites como o já extinto SuperData e o Statista, concentram pesquisas demográficas com o intuito de venda de informações em planos pagos. O mesmo acontece com o Newzoo que, embora forneça informações gratuitas e relevantes para a pesquisa da indústria de jogos, ainda possui níveis de acesso pago. Como alternativa a essas fontes, podemos citar o caso do Games Industry.biz, que conta com 130.000 usuários registrados de todas as partes da indústria, como pesquisa, design, desenvolvimento, publicação, marketing e propaganda, distribuição e varejo. Da mesma forma, para pesquisa externas aos modelos de mercado e indústria, existem diversas iniciativas voltadas a oferecer panoramas voltados aos trabalhadores.

É de grande valor entender a trajetória do desenvolvimento de jogos no Brasil desde o seu nascimento, ainda na década de 1980 com as políticas de tecnologia, até o estado atual, considerando ainda o papel das empresas de produção de jogos independentes no mercado nacional. Outro aspecto relevante para a pesquisa de jogos no mercado nacional é considerar as aproximações do governo brasileiro frente as iniciativas colaborativas e privadas dentro da indústria de jogos, que sempre se baseou em uma competição assídua de mercados na forma de grandes corporações com pesada participação dos governos, desde o investimento de base de infraestrutura tecnológica, a centros de ensino de capacitação técnica e superior, e regulações econômicas e jurídicas. No caso dessa aproximação governamental será importante dedicar pesquisas estritamente dedicadas a analisar a postura política e econômica do governo junto à absorção econômica e cultural dos jogos no Brasil. Analisar como se dá a postura entre as iniciativas privadas, como a Brazil Games, que foi criada após uma parceria entre a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames) e a Agência Brasileira de Exportações e Investimentos (ApexBrasil). Essas iniciativas monitoram o mercado e a indústria de jogos em território nacional, visando não só oferecer relatórios de pesquisa, mas criar um órgão de representação da indústria nacional para a criação de políticas públicas para o incentivo de produção nacional de jogos. Também é imprescindível investigar mais atentamente como as produtoras de jogos tem criado iniciativas para o desenvolvimento da indústria global,

como é o caso do External Development Summit (XDS) do Canadá, que já tem aproximação direta com a Brazil Games e já mira o mercado nacional e seu potencial.

Outras questões que se apresentam aos historiadores se referem a questão de gênero, a relação entre o estado, a indústria militar e a indústria de jogos, os trabalhadores e os jogadores. Todas essas questões nos atentam para a politização imediata dos jogos. Jogos, como tudo aquilo que é produto da ação humana, são imbuídos de intencionalidades políticas que, como demonstramos, se expressa na linguagem e na interação, revela as intencionalidades inconscientes ou conscientes da editora e dos desenvolvedores e é recebida e (re)produzida pelos jogadores na cultura digital por meio das redes sociais. A indústria de jogos deve ser pensada como uma força econômica e política, com espaços de disputas econômicas, que se expressa pela já normalizada prática do *crunch*, mas também políticas, que se expressa ao representar a memória de grupos étnicos e seus processos históricos, e pela prática cada vez mais comum do *crunch*. Os jogos devem ser analisados como um produto estritamente inserido no atual capitalismo digital, como produto de um amplo processo histórico de desenvolvimento tecnológico, beneficiado pelo investimento direto do estado em infraestrutura e tecnologia que consolidou a cultura digital e os jogos em um fenômeno global.

Nossa pesquisa tentou trazer tanto a questão cultural e, em alguma medida, a política e economia dos jogos, considerando suas aproximações linguísticas com a representação da História dos Estados Unidos Moderno e a Era Viking na Inglaterra. As duas empresas analisadas, a Rockstar Games da editora Take-Two e a Ubisoft, usam a História para guiar seus enredos ficcionais e localizar suas produções com as suas próprias pretensões e intencionalidades. No caso da Rockstar Games, a intenção que foi compreendida é a de se consagrar, assim como a literatura e o cinema dos Estados Unidos, como um produto artístico, solidificado na história de produção dos irmãos Houser, como uma crítica aos processos históricos dos Estados Unidos e aos valores contemporâneos do país. No caso da Ubisoft, essa pretensão se apresenta na forma de criar uma legitimidade acadêmica para a história do jogo que, ao contrário da Rockstar Games que apresenta o conceito de modernidade de forma patente, representa a Era Viking e a diáspora dos povos escandinavos, ainda que esses conceitos não tenham sido categoricamente compreendidos pelos públicos, como demonstrado nesse trabalho. O mesmo se aplica ao discurso anticristão característico da franquia.

Esse tipo de afirmação sobre a intencionalidade das empresas se dá tanto pela análise linguística do jogo em sua linguagem processual, pela análise dos processos de produção e consumo pela imprensa de jogos e pelos grupos de jogadores, como identificado pela pesquisa. Claro, de maneira geral, é preciso mencionar que esse tipo de pesquisa, engajada em

compreender as aproximações da História representada nos jogos e sua relação com os públicos jogadores, se apresenta como uma dentre os vários circuitos por onde a história transpassa, fora da academia, ou expressamente, como um conjunto de memórias, tanto sobre a História dos Estados Unidos, no caso da Rockstar Games, e sobre a Era Viking e a diáspora escandinava, no caso da Ubisoft. Da mesma forma os jogos também se apresentam como fonte de seus próprios tempos de produção, ainda que os grandes desdobramentos políticos e sociais tenham sido neutralizados ou então suprimidos, no caso do *Discovery Tour: Viking Age*.

Dentro da cultura digital, os grupos de jogadores se apresentam como um circuito para compreender como a cultura histórica habita dentro da cultura digital. Essas comunidades devem ser pensadas a partir da possibilidade – e desafio - de serem até mesmo tensionados por historiadores ao usar métodos de análise de redes sociais junto da Antropologia cultural. E, para além do nosso caso, considerar o uso de metodologias da etnografia digital para compreender com maior profundidade os públicos e os jogadores em torno da prática cultural do jogar. Esse desafio se apresenta na forma de análise massiva de dados, que devem ser consideradas com uma aproximação multidisciplinar entre a disciplina da História e os estudos do *big-data* para localizar de maneira mais efetiva como os públicos jogadores recebem o jogo a partir dos principais conceitos históricos que são suscitados entre os grupos de jogadores.

Para esse presente estudo, optamos por fazer um balanço historiográfico sobre as dissertações e teses de História no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes. Apesar de ser uma temática consideravelmente nova para a historiografia brasileira, a cada ano novos historiadores consideram a aproximação com o estudo de jogos, especialmente os pesquisadores de Ensino de História. A principal dificuldade encontrada durante a pesquisa historiográfica foi o termo de concentração de cada trabalho, pois, cientificamente, os jogos ainda não são categorizados, podendo ser chamados de jogos digitais, jogos eletrônicos, *videogames*, *games* e tantos outros. Para isso, existe a proposição de concentrar os jogos como “jogos históricos” sendo esses, todos os jogos com maior potencialidade de fonte e de representação histórica. Essa proposição, claro, precisa reconhecer *a priori* que todos os jogos são históricos, como documentos monumentalizados dentro do seu tempo de produção desenvolvidos pela intencionalidade consciente ou inconsciente dos seus autores.

Outra questão que norteia a historiografia de jogos no Brasil é que, apesar das pesquisas compreenderem os jogos como artefatos culturais e como um produto da Indústria Cultural, elas ainda dizem muito pouco sobre o amplo processo de circularidade cultural em que os jogos estão inseridos. Como nossa pesquisa demonstrou, a cultura de jogos está muito além do simples ato de jogar, estando presente tanto circulação de notícias e avaliações críticas por parte

da grande imprensa e da imprensa de jogos, na criação de avaliações e resenhas em formato de Youtube, na transmissão ao vivo de pessoas jogando (*streamings*), na pirataria e modificação de jogos (*modding*), mas sobretudo na forma de grupos que se organizam em comunidades que concentram milhares – se não milhões em alguns casos – de jogadores. Apesar de muito estar sendo desenvolvido pelas pesquisas expostas no balanço historiográfico do primeiro capítulo, as pesquisas ainda poucam consideram o público jogador nesse amplo turbilhão de circularidade cultural. Da mesma forma, apesar das pesquisas considerarem a produção dos jogos, pouco nos é delineado sobre o atual modelo de negócios da indústria de jogos. Com todas as suas contradições implícitas.

Ainda sobre a historiografia brasileira, de forma geral, todas as pesquisas analisadas até aqui tiveram como intenção principal compreender como os jogos estruturam seus núcleos narrativos para oferecer perspectivas interpretativas para a História. A intenção desse trabalho foi compreender como os jogos *Red Dead Redemption II* (2018) e *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) estruturaram seu código de representação simbólica e quais os conceitos centrais usaram para solidificar uma experiência narrativa com a História representada. Para esse objetivo, compreendemos como metodologia usar os registros diegéticos do jogo, que foram selecionados e transformados em hiperdocumentos, esses por sua vez, foram tensionados junto ao jogo como uma fonte histórica de seus respectivos tempos de produção.

Utilizar esse tipo de metodologia revelou como ambas as empresas reescrevem o passado a partir das suas próprias noções e demandas do tempo presente. Certamente, antes de qualquer coisa, a principal demanda dos jogos é obter o lucro, mas para além disso compreendemos nas duas empresas, a Rockstar Games e a Ubisoft, a pretensão de consagrar os jogos para além do seu caráter de entretenimento e diversão. No caso da Rockstar Games, compreendemos a pretensão de elevar os jogos a um nível artístico-cultural, que tenta puxar os limites da arte interativa para se fazer uma crítica sobre o violento processo de modernização dos Estados Unidos, e qual o resultado desse processo no tempo presente a partir de um discurso anti-modernidade. Claro, essa intenção enfrenta uma grande contradição. Se por um lado *Red Dead Redemption II* (2018) e a Rockstar Games busca consagrar os jogos para um status de crítica artística e cultural com seu mundo interativo e realista, em um enredo que representa a violenta modernização dos Estados Unidos, por outro cria uma enorme contradição, já que a qualidade artística do jogo só foi alcançada e conquistada com o uso abusivo da prática do *crunch*. Já no caso da Ubisoft, como uma empresa francesa sediada em Montreal Canadá, sua postura foi baseada na pretensão de criar um jogo educativo, ao mesmo tempo que tenta ser lucrativo, resultando num jogo que, apesar de não cair em estereótipos sobre os vikings

escandinavos, ainda busca a neutralidade aderindo aos personagens e mitos fundadores, como o Rei Alfred, e evitando posicionamentos e problematizações mais sólidas, como a escravidão antiga e suas diferenças com a escravidão moderna, as identidades de gêneros não-normativas e a representação das mulheres. Ou seja, na intenção de ser neutro acaba por não ser nada, nem mesmo educativo. Argumentamos que essas contradições são criadas justamente pelo modelo de produção onde o jogo é produzido que, para além de tentar consagrar os jogos para um lugar acima do entretenimento e da diversão, ainda é travado paradoxalmente pela sua própria primazia objetiva, o lucro.

A primeira parte desse trabalho foi dedicado a compreender como ambos os jogos se estruturam como representação e fonte histórica, que são criados a partir da relação entre processabilidade e jogabilidade, ou seja, entre a produção e o seu contexto histórico e o ato subjetivo de jogar. Nesse sentido, foi intenção do trabalho criar uma História para o público usando como discussão os conceitos erguidos pelos dois jogos de estudo de caso, ou seja, o processo de modernização dos Estados Unidos e a Era Viking. Esse tipo de perspectiva, chamado de História para os públicos, teve como objetivo delinear os usos da História e do passado e como estes são apropriados pelo jogo e transformados em narrativa interativa. Em um segundo momento a intenção deste trabalho foi compreender como se dá o processo de recepção dos jogos pelos jogadores, tendo como centralidade conceitual os conceitos inseridos no processo dentre a modernização dos Estados Unidos para o primeiro jogo, e a Era Viking para o segundo jogo.

Quanto à segunda parte deste trabalho, delinear apenas o processo de recepção dos jogadores se mostrou incompleto considerando o estudo de comunicação e recepção. Esse tipo de proposta só faz sentido ao evidenciarmos o amplo processo de produção, circulação, apropriação e (re)produção dos jogos dentro da cultura digital. Para isso, se fez necessário compreender como as duas empresas, a Rockstar Games da Take-Two Interactives e a Ubisoft, se estruturam no atual mercado global de jogos. Resultado de um amplo processo histórico de investimento em tecnologia pelo governo dos Estados Unidos ainda durante a Guerra Fria, e com uma raiz profunda no complexo militar-industrial, a indústria de jogos se consolidou no mais bem sucedido produto do capitalismo digital no século XXI. Ambas as empresas que estudamos participaram desse processo de formação ainda na década de 1990 e na sua financeirização no início da década de 2000, passando por um violento processo de aquisições de estúdios e até a consolidação no mercado dentro do atual sistema do capitalismo e da cultura digital.

Nossa pesquisa também evidenciou como são instituídos os principais circuitos de circulação da cultura dos jogos, que se faz presente tanto de forma oficial, distribuídas pelas editoras, e por meio de uma ampla circularidade cultural, e que também inclui formatos não-oficiais de circulação e distribuição, como é o caso das transmissões de jogos (*streamings*), da cultura *hacker* e *modder*, e da imprensa de jogos. Todos esses agentes atuam como intermediários entre a circulação e a recepção dos jogos, considerando ainda a participação dos jogadores nesse amplo processo de circularidade cultural dos jogos na cultura digital, sendo o último nível no circuito de recepção dos jogos.

Em último nível, compreendemos neste trabalho a forma como a comunidade de jogadores, *gamers*, se estrutura dentro da cultura digital, quase como uma tribo digital, que tem como elemento de reconhecimento simbólico de unidade apenas compartilharem a cultura de jogar. Dentro de um amplo processo vertical de circularidade da cultura dos jogos, o último nível do circuito de recepção pública de história e memória, se materializa por meio da formação de grupos de jogadores em redes sociais, que compartilham tanto elementos simbólicos da História representada no jogo e no seu enredo, como tecem opiniões e criam debates políticos por meio de suas próprias (re)significações. Esses debates são pautados em ideologias e tensionados pela narrativa do jogo, gerando conflitos entre os jogadores, expondo no processo a parte mais reacionária dos jogadores. Dentro desse nível, no entanto, é possível localizar como o debate sobre História e memória também se faz presente a partir dos conceitos históricos que são suscitados pelo jogo, ou seja, a modernização dos Estados Unidos e a Era Viking. No segundo caso, no entanto, tanto o subtexto anticristão como o conceito de diáspora escandinava não foram absorvidos pelos jogadores, demonstrando novamente a falibilidade do modo de jogo como proposta educativa. Por fim, outra questão que merece destaque dentro do circuito de recepção dos públicos jogadores que esse trabalho confirmou é que o processo de (re)produção e (re)significação é um amplo processo subjetivo de cada jogador que pode adentrar caminhos para além da intencionalidade da produção. Daí a necessidade de se formular uma História do jogar e dos jogadores.

Quanto às aproximações dos jogos com uma postura engajada com as narrativas públicas de História, tem sido problemático fazer uso dos jogos como metodologias de ensino de História, já que os jogos são fontes sobre o seu tempo de produção com roupagens de passado. Apesar de não ser esse o foco da nossa pesquisa, compreendemos, no entanto, que é perfeitamente válido usar os jogos como forma de problematizar perspectivas e representações históricas que são produzidas pelos jogos. E esse deve ser o papel dos historiadores e professores. Da mesma forma, é perfeitamente vital que os historiadores considerem como parte

central do estudo da História nos jogos os jogadores, que não só (re)produzem as narrativas históricas, como também compartilham essas significações com seus pares. Uma vez que, como a pesquisa demonstrou, já existem jogadores que acreditam que aprendem mais História ao jogar do que de fato estudando. Daí a necessidade da preocupação dos historiadores em se apropriar dos jogos como um dos vários circuitos públicos de História e memória, e no processo se apropriar também de suas implicações com os públicos, e em grande medida, essa foi a intenção deste trabalho.

Dentro da perspectiva de História que considere os públicos jogadores, este trabalho evidencia uma questão em que a História com os públicos e pelos públicos pode confluir quase como a mesma coisa à primeira vista. No entanto, consideramos o encaminhamento do trabalho como parte de uma perspectiva de História pelos públicos, uma vez que apenas nos apropriamos das publicações feitas de forma espontânea pelos jogadores dos grupos. Consideraríamos como perspectiva de História com o público apenas se participássemos de forma ativa, intervindo junto aos jogadores com perguntas e outros estímulos. Como resultado direto, compreendemos que os públicos jogadores se constituem como uma comunidade que, estimulada pelos jogos, acaba se tornando ávida por temáticas históricas, daí a necessidade de ampliar os olhares que considerem estruturar o que, historicamente, são os jogos, o jogar e os jogadores.

Os jogos atualmente integram uma dimensão econômica e cultural globalizada, solidificada por uma cadeia produtiva e que alcança os variados tipos de públicos no processo e se centraliza no mais bem sucedido e atual capitalismo digital. Os jogadores, *gamers*, devem ser alvo de pesquisas que busquem não só compreender suas trocas e diálogos culturais, mas como eles se inserem dentro de um mundo com suas regras e dinâmicas de jogos, que podem ser tanto contrastadas com o comportamento sóciopolíticocultural, mas sobretudo pelo comportamento econômico. Esse tipo de abordagem investigativa deve ser orientado especialmente pelos jogos de multijogadores massivos. Nesse sentido, a própria História deve pensar os jogos junto do complexo emaranhado que estrutura o estudo de jogos, inaugurado por Espen Aarseth. Além disso, compreender a cultura e a economia dos jogos como um processo histórico de média duração nos permite compreender as aproximações com a própria História dos jogos. Particularmente acredito que grandes avanços já foram dados em direção a consolidação da pesquisa de jogos dentro da academia brasileira, e devemos considerar não mais a busca eterna por uma teoria unificada dos jogos, mas sim empreender pesquisas que desnudem as principais franquias e produtoras de jogos históricos como empresas que tem suas intencionalidades expressas entre a produção do jogo e seus modelos de negócio e como os jogadores e historiadores se relacionam diante desse amplo processo.

FONTES

RED DEAD REDEMPTION II. Rockstar Games. Playstation. Xbox. PC. 2018.

ASSASSIN'S CREED: VALHALLA. Ubisoft. Playstation, Xbox, PC. 2020.

Grupo de Facebook – Assassin's Creed | Brasil *Oficial*. Disponível em:

<https://www.facebook.com/groups/343130509179049>

Red Dead Redemption 2 Brasil. Disponível em:

<https://www.facebook.com/groups/1600704796809642>

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. London: The John Hopkins Press. 1997. p. 1 – 3.
- ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos**. Rio de Janeiro: Editora Zahar. 1985. p. 58 – 67.
- ALBUQUERQUE, Isabella. Inglaterra da Era Viking. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 397.
- ALVES, Victor Hugo Sampaio. Duelos. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 174.
- ASSASSIN'S CREED. Tweet [Assassin's Creed]. Twitter, 14 set. 2021, 1:02 p.m. Disponível em: <https://twitter.com/assassinscreed/status/1437809050406821890>. Acesso em: 21 abr. 2023.
- AZEVEDO JÚNIOR, Mariano de. **Jogos digitais, simulação e representação do passado: jogar bioshock (2007) como um exercício de investigação histórica**. Ramos. Tese (Doutorado em História). Universidade Federal de Uberlândia. 2020.
- BATCHELOR, James. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2022. GamesIndustry.biz, Dec. 20, 2022. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2022>. Acesso em: 11 abr. 2023.
- _____. Rockstar has been “working 100-hour weeks” on Red Dead Redemption 2. GamesIndustry.biz, 15 out. 2018. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-10-15-rockstar-has-been-working-100-hour-weeks-on-red-dead-redemption-2>. Acesso em: 06 abr. 2023.
- BATISTA JUNIOR, João. Habitação. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 337-341.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e Ambivalência**. Rio de Janeiro: Editora Zahar. 1991. p. 7 – 25.
- BBC NEWS. PlayStation outage caused by hacking attack. Published 25 April 2011. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-13169518>. Acesso em: 10 abr. 2023.
- BELLO, Robson Scarassati. **Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em *Assassin's Creed* (2007-2015)**. Dissertação (Mestrado em História Social) Universidade de São Paulo. 2016.
- BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido se desmancha no ar**. Companhia das Letras. 1986. p. 15 – 20.
- BERTZ, Matt. Red Dead Redemption II Review: An Open-World Western For The Ages. Game Informer, 25 out 2018. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/review/red-dead-redemption-ii/an-open-world-western-for-the-ages-0>. Acesso em: 16 Abr. 2023.
- BONIN, Jiani Adriana. Mídia e memórias: delineamentos para investigar palimpsestos midiáticos de memória étnica na recepção. **Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos**. v. 3, n. 2. 2006. p. 134-143.

BUDRYK, Zack. **Deportations lower under Trump administration than Obama: Report.** The Hill. 2019.

BURKE, Peter. **O que é História Cultural.** Rio de Janeiro: Editora Zahar. 2005.

BYRD, Christopher. 'Red Dead Redemption 2' is jaw-dropping on every level. The Washington Post, 2 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2018/11/02/red-dead-redemption-is-jaw-dropping-every-level/>>. Acesso em: 15 abr. 2023.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa. Edição Cotovia. 1990

CAMPOS, Luciana de. Família. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking.** São Paulo: Hedra, 2017. p. 243.

CARREIRO, Marcelo. Videogames e as estratégias militares: os first person shooters (FPS) na defesa norte-americana. Revista História Comparada, Rio de Janeiro, v.10, n.2, p. 235-271, 2016.

CARVALHO, Diogo Trindade Alves de. **Pensamento geo-político anglo-saxão: oposição entre os poderes navais e continentais no mundo dos games (2010 – 2015).** Tese (Doutorado em História Social). Universidade Federal da Bahia. 2019.

CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History.** Nova Iorque: Routledge. 2016.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador.** São Paulo: Editora Unesp. 1998.

CHIANG, Oliver. Valve And Steam Worth Billions. Forbes, 15 fev 2011. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/oliverchiang/2011/02/15/valve-and-steam-worth-billions/?sh=448d908033f4>>. Acesso em: 10 abr. 2023.

CLEMENT, Jessica. All time unit sales of selected games in the Call of Duty franchise worldwide as of October 2019. Best-selling Call of Duty Games 2019. Statista, Jul 27, 2022. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>>. Acesso em: 24 abr. 2023.

_____, Jessica. Best-selling Call of Duty Games 2019. Statista. Jul 27. 2022.

_____, Jessica. GTA 5 cumulative unit sales worldwide 2015-2023. Fev 9, 2023.

CNBC. Take-Two Interactive Software CEO: Fortified by Fortnite? | Mad Money | CNBC [vídeo online]. 22 mai. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CC3WWvTcBtE&t=220s>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

COOPER, Dalton. Red Dead Redemption 2: Killing KKK Members Raises Honor. Gamerant, 11 nov. 2018. Disponível em: <<https://gamerant.com/red-dead-redemption-2-kkk-location-rally/>>. Acesso em: 25 abr. 2023.

DA SILVA, José Giovanni. Um historiador na aldeia global: fazendo história, refazendo memórias na televisão brasileira. In: MALERBA, Jurandir; SCHMIDT, Benito. **Fazendo História Pública.** Editora Milfontes. 2021. p. 201 – 204.

DE ABREU, Victor. "Counter-Strike e Mortal Kombat já foram proibidos no Brasil; lembre", TechTudo, 06/11/2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2018/11/counter-strike-e-mortal-kombat-ja-foram-proibidos-no-brasil-relembre.ghtml>>. Acesso em: 03 abr. 2023.

DE LUCCA, Matheus. Red Dead Redemption 2 é adiado para 2018. [notícia online]. IGN Brasil. São Paulo, 22 mai. 2017. Disponível em: <<https://br.ign.com/red-dead-redemption-2/48705/news/red-dead-redemption-2-e-adiado-para-2018>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

DE WILDT, Lars; AUPERS, Stef. Marketable religion: How game company Ubisoft commodified religion for a global audience. **Journal of Consumer Culture**, v. 21, n. 2021.

DIMBARRE, George Ramon. **Jogos eletrônicos e conceitos históricos**: uma investigação a partir do Minecraft. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História). Universidade Estadual de Ponta Grossa. 2021.

DER DERIAN, James. *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*. Nova York: Routledge, 2009.

DYER-WITHEFORD, Nick; SHARMAN, Zena. The Political Economy of Canada's Video and Computer Game Industry. **Canadian Journal of Communication**, Ottawa, v. 30. 2005. p. 187-210.

FORNACIARI, Marco de Almeida. **A guerra em jogo**: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008. Dissertação. (Mestrado em História). Universidade Federal Fluminense. 2016.

FRANZESE, T. "It Takes Two vs. Take-Two trademark dispute is a heartbreaking fiasco". Inverse, 3 dez. 2021. Disponível em: <<https://www.inverse.com/gaming/it-takes-two-take-two-interactive-trademark-dispute>>. Acesso em: 14 abr. 2023.

FREITAS, Rafael Reinaldo. **Aprendizagem Histórica de jovens no envolvimento com o jogo eletrônico**: um estudo da relação intersubjetiva entre consciência histórica e cultura histórica. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Mato Grosso. 2017.

G1. 'Red Dead Redemption 2' é adiado (de novo) e agora sai em 26 de outubro. [notícia online]. São Paulo: G1, 01 fev. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/red-dead-redemption-2-e-adiado-de-novo-e-agora-sai-em-26-de-outubro.ghtml>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

G1. Ubisoft demite diretor criativo de 'Assassin's Creed Valhalla' após acusação de má conduta. G1 Pop & Arte, 14 ago. 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/08/14/ubisoft-demite-diretor-criativo-de-assassins-creed-valhalla-apos-acusacao-de-ma-conduta.ghtml>>. Acesso em: 06 abr. 2023.

GACH, Ethan. Assassin's Creed Creative Director Fired From Ubisoft Following Investigation Into Misconduct. Kotaku, 14 ago. 2020. Disponível em: <<https://kotaku.com/assassin-s-creed-creative-director-fired-from-ubisoft-f-1844724819>>. Acesso em: 06 abr. 2023.

GAMEHALL. Em "Red Dead Redemption 2" matar membros de grupo racista não afeta honra. UOL Start, 02 de novembro de 2018. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/11/02/em-red-dead-redemption-2-matar-membros-de-grupo-racista-nao-afeta-honra.htm>>. Acesso em: 20 de abril de 2023.

GARCIA, Tainá. **Consultor histórico de Assassin's Creed Valhalla rebate críticas sobre mulheres vikings**. Jovem Nerd. 2020.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 1.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GIANNOTTI, Raphael. Discovery Tour: Viking Age já está disponível para PC. Adrenaline, 22 out. 2021. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/discovery-tour-viking-age-ja-esta-disponivel-para-pc/>>. Acesso em: 21 abr. 2023.

GIBSON, Ellie. Boris Johnson changes mind about games: They're not so bad after all, it seems. News by Ellie Gibson Contributor, 15 out. 2008. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/uk/boris-johnson-changes-mind-about-games/>>. Acesso em: 01 abr. 2023.

GINZBURG, Carlo. **O queijo e os vermes**: o cotidiano e as ideias de um moleiro perseguido pela Inquisição. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

GLASSBERG, David. Public History and The study of Memory. **The Public Historian**, v.18, n.2, spring 1996, p.7-23

GOLDBERG, Harold. **How the West Was Digitalized**. Vulture. 2018.

GONCALVES, Brian Nelson. **Take-Two Interactive Software, Inc. Equity Analyst Report**. Merrimack College Honors Department, 2016.

GOUVEA, Diogo. **Dead Redemption II - Encontros com a Ku Klux Klan**. Diogo P. Alves Gouvea. 1 vídeo. 3:31min. Disponível em: <<https://youtu.be/ldyYUPzbaiU/>>. Acesso em: 05 de julho, 2022.

GUESDON, Jean. 10 Years of Evolution of the 'Assassin's Creed' Brand. Palestra apresentada na GDC Vault. 2017. Disponível em: <https://www.gdcvault.com/play/1024345/10-Years-of-Evolution>. Acesso em: 09 abr. 2023.

GUGELMIN, Felipe. Operação 404: polícia fecha sites de streaming ilegal e comércio pirata de jogos no Brasil. Adrenaline, 2022. Disponível em: <<https://adrenaline.com.br/noticias/v/76609/operacao-404-policia-fecha-sites-de-streaming-ilegal-e-comercio-pirata-de-jogos-no-brasil>>. Acesso em: 12 abr. 2023.

GRAY, Kishonna L.; VOORHES, Gerald; VOSSEN, Emma. **Feminism in Play**. Palgrave Macmillan, 2018.

FLYNN, David. Discovery Tour: Viking Age Review — A tale of ages. Publicado em 19 de outubro de 2021. Disponível em: <<https://gamingtrend.com/feature/reviews/discovery-tour-viking-age-review-a-tale-of-ages/#:~:text=Discovery%20Tour%3A%20Viking%20Age%20uses,deep%20you%20want%20to%20go>>. Acesso em: 22 de novembro de 2023.

FOXMAN, Maxwell. **Play The News: Fun and Games in Digital Journalism**. **Columbia Journalism School**, 2015.

HANDRAHAN, Mathew. Rockstar threatened with legal action over Red Dead 2's Pinkertons agents. GamesIndustry. 2018. Disponível em < <https://www.gamesindustry.biz/rockstar-threatened-with-legal-action-over-red-dead-redemption-2s-pinkerton-agents#:~:text=Rockstar%20threatened%20with%20legal%20action%20over%20Red%20Dead%20s%20Pinkerton%20agents,-Take%20Two%20and&text=Pinkerton%20Consulting%20%26%20Investigations%20is%20threatening,in%20Red%20Dead%20Redemption%202>>. Acesso em 4 mai 2023.

HESTER, Blake. **How the Red Dead franchise began**. Polygon. 2018.

HOGGINS, Tom. Red Dead Redemption 2 review | A seismic achievement. The Telegraph, 6 nov. 2019. Disponível em: <<https://www.telegraph.co.uk/gaming/reviews/red-dead-redemption-2-review-a-seismic-achievement/>>. Acesso em: 15 abr. 2023.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

- HUZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Editora Perspectiva. São Paulo. 2000. p. 3 - 23.
- IGLER, David. Engineering the Elephant: Industrialism and the Environment in the Greater West. In: DEVERELL, William. **A companion to the American West**. Oxford: Blackwell Publishing Ltd. 2004. p. 93 – 98.
- INSPER. Indústria de games vai faturar seis vezes mais do que os cinemas. 23 set. 2021. Disponível em: <<https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-games-vai-faturar-seis-vezes-mais-do-que-os-cinemas/#:~:text=Dois%20pa%C3%ADses%20lideram%20o%20mercado,de%20pesquisa%20especializada%20no%20setor>>. Acesso em: 01 abr. 2023.
- JAMESON, Elizabeth. Bringing It All Back Home: Rethinking the History of Women and the Nineteenth-Century West. In: DEVERELL, William (Ed.). **A companion to the American West**. Blackwell companions to American history. 1. ed. Library of Congress Cataloging-in-Publication. 2004
- JONES, Brandon. Red Dead Redemption 2 Review. EasyAllies, 2018. Disponível em: <<https://easyallies.com/#!/review/red-dead-redemption-2>>. Acesso em: 17 abr. 2023.
- JONES, Brandon. Review: Red Dead Redemption 2. Easy Allies, 25 out. 2018. Disponível em: <<https://easyallies.com/#!/review/red-dead-redemption-2>>. Acesso em: 22 de novembro de 2023.
- JONES, Jonathan S. Red Dead Redemption 2's Race Problem Isn't a Bug - It's a Feature. Slate, 4 fev. 2019. Disponível em: <<https://slate.com/culture/2019/02/red-dead-redemption-2-racism-civil-war-rockstar.html>>. Acesso em: 25 abr. 2023.
- JÚNIOR, Álvaro Alfredo. Vikings e a Alemanha Moderna. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 697-698.
- KELLEY, Robert. Public History, its origins, nature and perspectives. **The Public Historian**. v.1, n.1. 1978. p.16-28
- KELLNER, Douglas. **A cultura da Mídia**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração. 2001.
- KELLEY, Robert. Public History, its origins, nature and perspectives. **The Public Historian**. v.1, n.1. 1978. p.16-28
- KELLNER, Douglas. **A cultura da Mídia**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração. 2001.
- KLUZ, Arron. REVIEW: 'Assassin's Creed Discovery Tour: Viking Age' Is Cool but Clumsy (PC). Publicado em 19 de outubro de 2021. Disponível em: <<https://butwhytho.net/2021/10/dlc-review-assassins-creed-discovery-tour-viking-age-is-cool-but-clumsy-pc/>>. Acesso em: 22 de novembro de 2023.
- KOCH, Cameron. Assassin's Creed Valhalla Free Discovery Tour DLC Arrives October 19. GameSpot, 14 set. 2021. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/assassins-creed-valhalla-free-discovery-tour-dlc-arrives-october-19/1100-6496219/>>. Acesso em: 21 abr. 2023.
- KREMES, Karen Keslen. **Cultura Geek e Tecnologia**: reflexões sobre os Híbridos de Videogame e Cinema Interativo. Dissertação (Mestrado em História). Universidade de Ponta Grossa. 2018.
- KOCH, Cameron. Assassin's Creed Valhalla Free Discovery Tour DLC Arrives October 19. GameSpot, 14 set. 2021. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/assassins->

[creed-valhalla-free-discovery-tour-dlc-arrives-october-19/1100-6496219/](https://www.rockstar.com/games/assassins-creed-valhalla/free-discovery-tour-dlc-arrives-october-19/1100-6496219/)>. Acesso em: 21 abr. 2023.

KREMES, Karen Keslen. **Cultura Geek e Tecnologia**: reflexões sobre os Híbridos de Videogame e Cinema Interativo. Dissertação (Mestrado em História). Universidade de Ponta Grossa. 2018.

LANGER, Johnni. Dicionário de história e cultura da era viking. São Paulo: Hedra, 2017.

_____. Religião. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 570.

_____. Sociedade. LANGER, Johnni (Organizador). **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 621-624.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Editora Unicamp, 2003.

LEFEBVRE, Eliot. Review: Assassin's Creed Valhalla - Discovery Tour: Viking Age. Publicado em 19 de outubro de 2021. Disponível em: <<https://gamerescape.com/2021/10/19/review-assassins-creed-valhalla-discovery-tour-viking-age/>>. Acesso em: 22 de novembro de 2023.

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34. 1999.

LIDDINGTON, Jill. What Is Public History? Publics and Their Pasts, Meanings and Practices. **Oral History**, vol. 30, n. 1. 2002.

_____. O que é História Pública?. In: ALMEIDA; Juniele. ROVAI, Marta. **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz. 2011.

LIMA, Hezrom. História Pública e Jogos Eletrônicos: Memória e Testemunhos. In: **International Federation for Public History**. 2019. Disponível em: <<https://ifph.hypotheses.org/2881>>. Acesso em 04 mai 2023.

LOWERY, Wesley. Black Lives Matter: birth of a movement. The Guardian, 17 jan. 2017. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/us-news/2017/jan/17/black-lives-matter-birth-of-a-movement>>. Acesso em: 25 abr. 2023.

LYNCH, Kevin. Confirmed: Grand Theft Auto 5 breaks 6 sales world records. Guinness World Records, 08 October 2013. Disponível em: <<https://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900>>. Acesso em: 24 abr. 2023.

LYONS, Kate. Red Dead Redemption 2: game criticised over killing of suffragette. The Guardian, 7 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/red-dead-redemption-2-game-criticised-over-killing-of-suffragette>>. Acesso em: 25 abr. 2023.

MACDONALD, Keza. Red Dead Redemption 2 Review – Gripping western is a near miracle. The Guardian, 25 out. 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/oct/25/red-dead-redemption-2-review-western-playstation-xbox-rockstar>>. Acesso em: 15 abr. 2023.

MAIBERG, Emanuel. **'Red Dead Redemption 2' Players Are Excited to Attack and Kill Feminists in the Game**. 5 nov 2018. Disponível em: <<https://www.vice.com/en/article/ev3gmm/red-dead-redemption-2-players-are-excited-to-attack-and-kill-feminists-in-the-game>>. Acesso em: 4 mai 2023.

MAKUCH, Eddie. GTA 5 Passes 165 Million Sold, As Red Dead Redemption 2 Reaches 44 Million. GameSpot, 16 maio 2022. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/gta-5-passes-165-million-sold-as-red-dead-redemption-2-reaches-44-million/1100-6503511/>>.

Acesso em: 24 abr. 2023.

MARRONE, Giovane. **Red Dead Redemption 2 – Como ganhar e perder Honra**. Critical Hits. 2020. Disponível em: <<https://criticalhits.com.br/games/red-dead-redemption-2-como-ganhar-e-perder-honra/>>. Acesso em 4 mai 2023.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MAXWELL, Nicole. Cartridges found in Alamogordo landfill's Atari Tomb to be sold on eBay. Alamogordo Daily News, 25 ago 2022. Disponível em: <<https://www.alamogordonews.com/story/news/local/2014/05/30/cartridges-found-in-alamogordo-landfills-atari-tomb-to-be-sold-on-ebay/31525929/>>. Acesso em: 28 mar. 2023.

MACDONALD, Keza. Red Dead Redemption 2 review – gripping western is a near miracle. The Guardian, 25 out. 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/oct/25/red-dead-redemption-2-review-western-playstation-xbox-rockstar>>. Acesso em: 22 de novembro de

MCCALL, Jeremiah. Video Games as Participatory Public History. In: DEAN, David. **A companion to Public History**. Nova Jersey: John Willey & Sons. 2018.

MCDONALD, Emma. Newzoo's Games Market Estimates and Forecasts. 2023. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

MIDEON. New Red Dead Map Leaked? NeoGAF, 13 de Abril de 2016. Disponível em: <<https://www.neogaf.com/threads/new-red-dead-map-leaked.1207284/>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

MILLER, Vincent. **Understanding the Digital Culture**. London: Sage Publications. 2019.

MIRANDA, José Ricardo Costa. **Jogos Digitais no Ensino de História: uma experiência na Educação Básica em Mato Grosso**. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História). Universidade Federal de Mato Grosso. 2020

MOITA, Sandro. Batalha de Edington. In: LANGER, Johnni (Organizador). **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 74-76.

MONTEROSE, Isaac. Red Dead Redemption 2's Depiction Of Jim Crow Racism Doesn't Add Up. Kotaku, 2020. Disponível em: <<https://kotaku.com/red-dead-redemption-2s-depiction-of-jim-crow-racism-doe-1844569204>>. Acesso em: 25 abr. 2023.

MORAIS, Hugo Albuquerque de. **A didática da História nos videogames: “God of War” e suas dimensões frente à cultura histórica**. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Goiás. 2017.

MOREIRA, Ruggiero. **A guerra e construção dos inimigos do ocidente nas franquias de jogos digitais: Battlefield, Call of Duty e Medal of Honor (2007 – 2012)**. Dissertação (Mestrado em História). Universidade de Passo Fundo. 2020

MORRIS, Chris. After 20 years, the U.S. Army is shutting down its recruitment video game, ‘America’s Army’. Fast Company, 11 nov 2022. Disponível em:

<<https://www.fastcompany.com/664217/after-20-years-us-army-shutting-down-its-recruitment-video-game-americas-army>>. Acesso em: 28 mar. 2023.

MORRIS, Marc. *The Anglo-Saxons: A History of the Beginnings of England*. London: William Collins, 2021.

MURRAY, Sean. *Ubisoft Plus Could Be Coming To Xbox Soon*. *The Gamer*, 6 fev. 2023. Disponível em: <<https://www.thegamer.com/ubisoft-plus-xbox-soon/>>. Acesso em: 11 abr. 2023.

NAJI, Sam. *Sony's decision to release more games on PC makes complete sense*. *Games Industry.biz*, 15 jun. 2022. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/sonys-decision-to-release-more-games-on-pc-makes-complete-sense-opinion>>. Acesso em: 14 abr. 2023.

NEWZOO. *Key Insights into Brazilian Gamers | Newzoo Gamer Insights Report*. 2022. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>>. Acesso em: 14 abr 2023.

NOIRET, Serge. *História Pública Digital. Liinc em Revista*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, 2015, p. 28-51.

OBAMA, Barack. *Behind-The-Scenes Video: 100 minutes: Countdown to a Presidential Adress*. The Obama White House, 2014. 1 video (3m12s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=j-6cvLqtNkY>>. Acesso em 5 de julho, 2022.

OHLHEISER, Abby. *How a suffragist character in 'Red Dead Redemption 2' became a viral punching bag for misogynists*. *The Washington Post*, 12 nov. 2018, 11:52 a.m. EST. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/technology/2018/11/12/how-suffragist-character-red-dead-redemption-became-viral-punching-bag-misogynists/>>. Acesso em: 25 abr. 2023.

OLIVEIRA, André. Thing. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017.p. 666-668.

_____. *Conversão ao Cristianismo*. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 141-144.

OLIVEIRA, Leandro Vilar. *Esportes e lazer*. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 422-425.

_____. *Expansão nórdica*. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 232-236.

_____. *Jorvík*. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 428-431

OLIVEIRA, Paulo Henrique Penna de. *Games no ensino de história: possibilidades para a utilização dos jogos digitais da temática histórica na Educação Básica*. Dissertação (Mestrado em Ensino de História). Universidade Federal de Pernambuco. 2020.

OLIVEIRA, Ricardo. *Simbolismo animal*. In: LANGER, Johnni (Organizador). **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 619-620.

_____. *Arte*. In: LANGER, Johnni. **Dicionário de história e cultura da era viking**. São Paulo: Hedra, 2017. p. 55-61.

PARVINI, Sarah; CONTRERAS, Brian. *How 'crunch' time and low pay are fueling a union drive among video game workers*. *Los Angeles Times*, 31 jan. 2023. Disponível em:

<<https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2023-01-31/video-game-industry-union-movement>>. Acesso em: 14 abr. 2023.

PASSALACQUA, Michael. Red Dead Redemption 2: vazam informações sobre possível game da Rockstar. IGN Brasil, 15 de Abril de 2016. Disponível em: <<https://br.ign.com/red-dead-redemption/22240/news/red-dead-redemption-2-vazam-informacoes-sobre-possivel-game-da-rockstar>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

PAULA, Cássio Remus de. **Videogames e ficção científica**: representações do futuro caótico nas séries *Half-Life* e *Metal Gear Solid*. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Estadual de Ponta Grossa. 2016.

PEIXOTO, Artur Duarte. **Jogar com a História**: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2016.

PENILHAS, Bruna. Red Dead Redemption 2 é anunciado oficialmente pela Rockstar. IGN Brasil. São Paulo, 18 out. 2016. Disponível em: <<https://br.ign.com/red-dead-redemption/41248/news/red-dead-redemption-2-e-anunciado-pela-rockstar>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

PÉREZ-PEÑA, Richard. The New York Times. White Supremacists Were Ready for Violence in Charlottesville. The Police Was Not. 2017. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/12/01/us/charlottesville-white-supremacist-rally.html>>. Acesso em 4 mai 2023.

PERNAS, Rafael de Moura. **“Ser” ser humano**: projetando o futuro em relação ao humano-pós máquinas nas narrativas dos jogos de Call of Duty: Black Ops III, Soma, The Talos Principle. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Pelotas. 2019.

PERREAULT, Gregory.; VOS, Tim. Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism. **New Media & Society**, v. 22, n. 1, p. 159-176, 2019.

PHILLIPS, Amber. The Washington Post. ‘They’re rapist’. President Trump’s campaign launch speech. 2017. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2017/06/16/theyre-rapists-presidents-trump-campaign-launch-speech-two-years-later-annotated/>>. Acesso em 4 mai 2023.

PINKERTON. **Our history**. Disponível em: <<https://pinkerton.com/our-story/history>>. Acesso em: 5 de julho, 2022.

PRETTO, Ângelo Tiago. **Games na Sala de Aula**: Formação Discente e Docente. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Santa Maria. 2018.

PRICE, Neil. *Children of Ash and Elm: A History of the Vikings*. Reino Unido: Allen Lane, 2020.

PRICE, Neil. **Vikings: A história definitiva dos povos do norte**. Editora Crítica, 2021.

QUINN, Ben. Beat the 'crunch': new union for video games workers launches. The Guardian, 14 dez 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2018/dec/14/new-union-video-games-workers-launch-uk-game-workers-unite>>. Acesso em: 06 abr. 2023.

RAMALHO, Lucas Borges. **Jogos Digitais como material didático no ensino de História**: análise da produção acadêmica. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de São Paulo. 2019.

REILLY, Luke. Red Dead Redemption 2 Review. IGN, [S.l.], 25 out. 2018. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2018/10/25/red-dead-redemption-2-review>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

REUTERS. Microsoft to launch Xbox Live on 15 November. Los Angeles, 13 ago 2002. ITWeb, 15 ago 2020. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20200815151518/https://www.itweb.co.za/content/8OKdWqDE1G8vbznQ>>. Acesso em: 10 abr. 2023.

ROBERTSON, Adi. Take-Two dropped its lawsuit over Red Dead Redemption 2's Pinkerton agents. The Verge, 11 abr 2019. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2019/4/11/18306654/take-two-rockstar-red-dead-redemption-2-pinkerton-trademark-lawsuit-voluntarily-dismissed>>. Acesso em: 26 abr 2023.

ROMITO, João Victor. **Para um novo tipo de fonte:** Uma análise dos Games Metal Gear, Metal Gear 2 Solid Snake e Metal Gear Solid. Dissertação (Mestrado em História). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2020.

ROSA, João Victor. **Videogames e ensino de História:** aspectos práticos do uso didático. Dissertação (Mestrado em História). Universidade de São Paulo. 2020.

ROSENSWEIG, Roy; THELEN, David. The Presence of the past. Popular Uses of History in American Society. 1998.

RUBY, Daniel. Fortnite Statistics For 2023 (Users, Revenue & Devices). Demand Sage, 7 fev. 2023. Disponível em: <<https://www.demandsage.com/fortnite-statistics/#:~:text=Fortnite%20generated%20%245.8%20billion%20in%20revenue%20in%20the%20year%202021>>. Acesso em: 11 abr. 2023.

SAJID, Hassan. Epic Games vs. Steam – Which PC gaming launcher is the best for you? XFire. 6 jul. 2022. Disponível em: <<https://www.xfire.com/epic-games-vs-steam-which-pc-gaming-launcher-is-the-best-for-you/>>. Acesso em 5 abr. 2023.

SANTHIAGO, Ricardo. Duas palavras, muitos significados. Alguns comentários sobre a história pública no Brasil. In: **História Pública no Brasil:** Sentidos e itinerários. Letra e Voz. 2016.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos. **Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial.** Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal Fluminense. 2009.

_____. **Medal of Honor e Call of Duty:** uma comparação entre missões do videogame e eventos históricos. Tese (Doutorado em História Comparada). Rio de Janeiro, UFRJ. 2014.

SCHITTINO, Renata. O conceito de público e o compartilhamento da história. In: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo (Org.). **História Pública no Brasil.** São Paulo: Letra e Voz, 2016. p. 41-46.

SCULLION, Chris. Xbox's games boss reportedly claimed 'Bethesda no longer has a crunch culture'. Video Games Chronicle, 16 mar 2022. Disponível em: <<https://www.videogameschronicle.com/news/xboxs-games-boss-reportedly-claimed-bethesda-no-longer-has-a-crunch-culture/>>. Acesso em: 06 abr. 2023.

SHIRRAKO. **Red Dead Redemption 2 - Annoying feminist fed to alligator.** 2018. 1 vídeo (3:52min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mZ7RicfseRU>>. Acesso em 05 jul 2022.

SHIRRAKO. **Red Dead Redemption 2 - Beating up annoying feminist**. 2018. 1 vídeo (1:31min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MPYAM9AfRHo/>>. Acesso em: 05 de julho, 2022.

SILVA, Cleverson José Catore da. **Como abordar a temática do comunismo nas aulas de história**: uma proposta metodológica a partir dos games. Dissertação (Mestrado Profissional em História). Universidade Estadual do Paraná. 2020.

SINCLAIR, Brendan. Epic launching Steam rival with 88% revenue share for developers. GamesIndustry.biz, 4 dez 2018. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-04-epic-launching-steam-rival-with-88-revenue-share-for-developers>>. Acesso em: 11 abr 2023.

SINCLAIR, Brendan. Ubisoft sues producer of Assassin's Creed Symphony show. GamesIndustry.biz, 4 fev. 2022. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/ubisoft-sues-producer-of-assassins-creed-symphony-show>>. Acesso em: 14 abr. 2023.

SIRANI, Jordan. The 10 Best-Selling Video Games of All Time 2022 update: Overwatch in, Mario Kart Wii out. IGN, 7 fev. 2023. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/the-10-best-selling-video-games-of-all-time-2022-update-overwatch-in-mario-kart-wii-out>>. Acesso em: 28 mar. 2023.

STICKLAND, Derek. Red Dead Redemption 2 hits 44 million sales, surprises Take-Two. Tweaktown, 18 maio 2022. Disponível em: <<https://www.tweaktown.com/news/86255/red-dead-redemption-2-hits-44-million-sales-surprises-take-two/index.html>>. Acesso em: 25 abr. 2023.

SUSKIE, Mike. Red Dead Redemption 2 Review. Game Critics, [S.l.], 25 out. 2018. Disponível em: <<https://gamecritics.com/mike-suskie/red-dead-redemption-2-review/>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

TAKAHASHI, Dean. Red Dead Redemption 2: A deep dive into Rockstar's game design. Venturebeat. Disponível em: <<https://venturebeat.com/business/red-dead-redemption-a-deep-dive-into-rockstars-game-design/>>. Acesso em 4 mai 2023.

TECHCENTRAL. Inside CD Projekt's Cyberpunk 2077 launch fiasco. TechCentral, jan. 2021. Disponível em: <<https://techcentral.co.za/inside-cd-projekts-cyberpunk-2077-launch-fiasco-2/172856/>>. Acesso em: 15 abr. 2023.

TELLES, Helyom. **Empatia histórica e jogos digitais**: uma proposta para o Ensino de História. Dissertação (Mestrado Profissional em História). Universidade Estadual da Bahia. 2018

_____. Um passado jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. **Revista Observatório**. Vol. 2, n. Especial 1. p. 163 – 191. 2016.

_____. Antropologia e Game Studies: O giro Cultural na Abordagem sobre os jogos eletrônicos. X Seminário Jogos Eletrônicos e Educação. Uneb, Salvador, 2014. <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/2014/trabalhos-aprovados/>>.

THIER, Dave. 'Red Dead Redemption 2' Review: A Long, Hard, Lonesome Road. Forbes, 2018. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/games/2018/10/25/red-dead-redemption-2-review-a-long-hard-lonesome-road/#6f2b070a50d5>>. Acesso em: 15 abr. 2023.

TOIVONEN, Saara; SOTAMAA, Olli. **Digital Distribution of Games: The Player's Perspective**. In: SOTAMAA, Olli; KARPPI, Tero (Eds.). Games as Services. Final Report. Tampere: University of Tampere Research Reports 2, 2010. p. 25-35.

TOTILO, Stephen. Here's How Video Game Embargoes (And Other Restrictions) Work. Kotaku, 4 fev. 2021. Disponível em: <<https://kotaku.com/heres-how-video-game-embargoes-and-other-restrictions-1846147126>>. Acesso em: 01 abr. 2023.

UKIE. UK consumers spend £5.35bn on games in 2019. 20 abr. 2020. Disponível em: <<https://ukie.org.uk/news/uk-consumers-spend-5-35bn-on-games-in-2019>>. Acesso em: 14 abr. 2023.

WALKER, Ian. Modders Fight GTA Lawsuit As 'Definitive' Bundle Crashes And Burns. Kotaku, 17 nov. 2021. Disponível em: <<https://kotaku.com/modders-fight-gta-lawsuit-as-definitive-bundle-crashe-1848077249>>. Acesso em: 15 abr. 2023.

WATTS, Steve. Historian Talks Assassin's Creed Valhalla's Women Warriors, Vikings Culture, And More. Gamespot. 2 maio 2020. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/historian-talks-assassins-creed-valhallas-women-wa/1100-6476729/>>. Acesso em: 03 maio 2023.

POLITOPOULOS, Aris; MOL, Angus; BOOM, Hendrik Jan; ARIESE, Csilla. "History is our Playground": Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. *Advances in Archaeological Practices*, v.7, n.3, 2019.

WEBBER, Nick. **Public History, Games Communities and Historical Knowledge**. 2016.

WIJMAN, Tom. The Games Market in 2022: The Year in Numbers, fev. 2022. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers>>. Acesso em: 05 abr. 2023.

WITKOWSKI, Wallace. Videogames are bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to pandemic. **Market Watch**. 22 dez. 2020. <<https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>>. Acesso em 4 mai 2023.

WOODCOCK, Jamie. *Marx at the arcade: consoles, controllers, and class struggle*. Chicago: Haymarket Books, 2019.

WRIGHT, Esther. **Video Games and The Humanities: Rockstar Games and American History**. 2022.

WRIGHT, Steve. Assassin's Creed Discovery Tour Viking Age Review: Educational and fun. 19 out. 2021. Disponível em: <<https://stevivor.com/reviews/assassins-creed-discovery-tour-viking-age-review-educational-fun/>>. Acesso em: 22 nov. 2023.