

Sobre História e Videogames: Possibilidades de análise teórico-metodológica

ROBSON SCARASSATI BELLO*

I am Nightmare. (...) In real life I am thin and bald, sometimes cute but never handsome. I have Crohn's disease and am often half-sick. (...) But when I am Nightmare, I am nearly invulnerable. I feel alive and optimistic, full of life, healthy and strong. I know one thing. Sick or not, sometimes I can't stop playing. (...) Briefly as I play, I even feel immortal. I am not the only one. (GOLDBERG, 2011: ix-x)

Essa citação, que parece ter sido tirada de um romance huxleyano ou de uma utopia científica é a descrição - sem dúvidas exagerada e talvez performática - que um escritor e produtor de videogames faz de sua própria situação e de possíveis muitos outros como ele. No último ano no *Facebook*, sem muito esforço, encontramos publicações e imagens editadas com frases como "*I am a Gamer. Not because I don't have a life. But because I choose to have many*". Inúmeros jogos propõem que jogadores "façam sua própria história". Tantos outros fornecem ao jogador somente personagens e uma narrativa que devem ser acompanhados sem alteração, ou o situam em um jogo de futebol simulado, uma corrida de *Fórmula 1*, cujos desenvolvimentos ainda assim dependem de seus esforços. Quando Goldberg, ou qualquer outro é *Nightmare*, ele se torna o competidor demoníaco no jogo de luta *Soul Calibur IV* (Namco, 2008). Mas Goldberg também pode ser o *Super Mario* em busca da princesa, *Lara Croft* em busca de uma relíquia perdida ou o administrador da vida social de diversos seres humanos simulados ou de uma "civilização" inteira. Em nenhuma outra linguagem tal expressão de aproximação com a identidade do sujeito acontece.

Figura 1: Cartaz com símbolos da série Halo



(Fonte: <http://imgur.com/tAcIU>)

* Mestrando em História Social pela FFLCH-USP

A imagem acima, portadora de um gosto duvidável, é um indício que os *games* principalmente depois da década de 1990 tem invadido as múltiplas esferas culturais, políticas, econômicas e sociais (se é possível assim divisá-las) de inúmeros países espalhados pelo planeta devido à força de sua lucratividade e aliados ao movimento expansionista do capitalismo já globalizado. A fotografia de autoria desconhecida em uma base militar estadunidense no Afeganistão representa a apropriação e os usos do signo dessa "cultura *gamer*" ao repetir um conceito muito comum a jogos de tiro em primeira pessoa "*No Respawns Past This Point*", isto é, "Sem reviver além deste ponto".

Do outro lado da moeda, o *Central Internet Bureau* do movimento libanês *Hezbollah* publicou uma nota trabalhando com a idéia de que o "problema atrás dos vídeo games é que a maioria deles são estrangeiros, especialmente americanos (...) em adição, alguns contém humilhação para com muitos de nossos países Islâmicos e Árâbes (...)" à qual responderam criando um jogo próprio: *Quwwat al-Khasa (Special Force, Solution, 2003)* colocando o jogador no exaltado papel de um soldado do próprio movimento, em confronto com forças sionistas (SISLER, 2008: 211). Assim como o cinema, nascido no seio da cultura ocidental, os códigos de linguagem do videogame já foram apropriados e re-utilizados como parte de um combate simbólico, não só pela indústria cultural hegemônica, mas por forças com intenções além do entretenimento.

Não obstante, dos gabinetes dos Arcades à profusão de jogos em computadores e videogames domésticos, celulares, *gadgets* e redes sociais, é certo que os videogames adentraram um espaço significativo da "cultura jovem" do ocidente capitalista. O impacto também afeta outras produções da indústria do entretenimento: franquias cinematográficas de sucesso fazem seu debute em videogames, o campeão de bilheteria *Avatar* (2008) é baseado na projeção em um corpo distinto, como muitos jogos o fazem, assinalando que os *games* têm invadido a linguagem cinematográfica, causando uma suposta hibridização das linguagens nos filmes (NAPOLITANO, 2008: 252). O fenômeno de diversos jogos no sistema produtor de cultura já rendeu múltiplos bilhões de dólares na própria venda de jogos, bem como de brinquedos, desenhos animados e outras mercadorias. Os exemplos são muitos.

A união de aspectos de formas lúdicas e audiovisuais dentro de um ambiente virtual produziu novas possibilidades e formas de jogar, de narrativas, interação, imersão e de trocas

de experiências. Ao permitir certa participação em um espaço que depende do esforço intelectual e/ou motor, o jogo coloca o jogador em uma posição que expande as apropriações, decodificações e reinterpretações da obra autoral, onde sua própria ação causa interferência (limitada e controlada, sem dúvidas) e resposta do emissor. Os resultados são uma indústria multibilionária e uma inserção cultural de alta grandeza que não suscita suficiente crítica e análise por parte das Ciências Humanas em geral, e da História em particular. Observa-se assim a urgente e imediata necessidade de inserir este tipo de documento dentro dos debates acerca de Cultura Material, Visualidade Histórica e História Imediata como fonte legítima de possibilidade de compreensão histórica, talvez por vias ainda pouco observadas.

Não há na bibliografia mundial ou brasileira muitos trabalhos que se proponham a pensar as relações entre os videogames e a História, e para tanto, se faz necessário uma série de inflexões a partir das considerações teóricas de autores de diferentes campos. Falta também consenso na própria manifestação de vocabulário conceitual dentro do campo de estudos sobre videogame onde conceitos como simulação e representação são alvos de querelas acadêmicas. O próprio termo "videogame" tem uma amplitude e complicações: aqui, usamos com o sentido genérico de jogos eletrônicos que se expressam em uma tela. Nosso recorte pensará estes jogos como um todo, mas mais especificamente o que chamaremos de "videogames narrativos".

As reflexões aqui são fruto de uma pesquisa ainda no início. Para o presente artigo, partiremos das categorias de relação teórica e as manifestações que Eduardo Morettin encontra entre História e Cinema ao analisar a obra de Marc Ferro (MORETTIN, 2007), deslocando nosso campo de discussão para a reflexão sobre esse novo tipo de documento. Estes três problemas teóricos nos levariam às seguintes questões: o *Videogame na História*, como fonte de investigação historiográfica; uma *História do Videogame*, que são os estudos dos "avanços técnicos", da sua linguagem e das condições de produção e recepção; e finalmente, a *História no Videogame*, este como produtor de um discurso histórico e como "intérprete de um passado". Partiremos destes três pontos de forma sintética e panorâmica na abordagem de algumas questões-chave deste tema.

1. Videogame na História - O Videogame como documento histórico

O primeiro aspecto que devemos apontar para a discussão é que apesar da suposta revolução de suas fontes e objetos nos anos 1970, o campo historiográfico ainda é relutante a certos tipos de documento. Peter Burke reconhece a dificuldade de trabalhar com fontes visuais e atesta que "a 'crítica da fonte' de documentos escritos há muito tempo tornou-se uma parte essencial da qualificação dos historiadores. (BURKE, 2004). Meneses refere-se a isso como uma limitação logocêntrica dos historiadores e como um não reconhecimento da cidadania da fonte visual ou da problemática visual pensando seu uso como ilustração (MENESES, 2003: 20-23). Estas mesmas críticas podem ser facilmente posicionadas ao campo de estudos do lúdico, cujos estudos têm seu principal precursor na já clássica obra do historiador Johan Huizinga, *Homo Ludens* e na do sociólogo francês Roger Caillois. Desqualificado como campo do "não sério", jogos e esportes só tem ganhado mais estudos recentemente.

Já foi assinalado anteriormente a importância de descobertas de novos horizontes documentais e a assimilação de novas técnicas quantitativas e qualitativas de análise, sendo o problema entretanto iluminar as imagens com informação histórica externa a elas, e não produzir conhecimento histórico novo a partir dessas mesmas fontes visuais. Para Meneses é "normal e legítimo que projetos de investigação histórica surjam da descoberta ou reavaliação de fundos documentais" mas no entanto "o projeto de pesquisa deve estabelecer relação dialética permanente entre documentos e problemática histórica e a última deve predominar" uma vez que as imagens não tem fim em si mesmas. É a interação social que produz sentidos, mobiliza determinados atributos para dar existência social a sentidos e valores e fazê-los atuar (MENESES, 2003: 19-20). A legítima denúncia que Meneses faz contra o "estilhaçamento" fruto da multiplicidade dos suportes de representação, apresenta mais de vinte tipos de fonte, e entretanto, o autor deixa de colocar o videogame como uma delas.

Para nos afastarmos da possibilidade de produzirmos uma "'História Iconográfica', de fôlego curto e de interesse antes de mais nada documental" (MENESES, 2003: 28) o problema central, é, afinal, como podemos entender os jogos eletrônicos como um objeto de pesquisa, uma fonte histórica e de produção de conhecimento histórico relevante, levando em conta sua especificidade e historicidade. De acordo com Napolitano, todo filme pode ser tomado como documento histórico de uma época, a época que o produziu (NAPOLITANO,

2007: 67), e isso deve ser compreendido como igualmente válido quando pensamos nosso objeto. Partindo de múltiplas considerações apontadas em relação ao campo da visualidade na História, três modalidades podem ser consideradas a) documento visual como registro produzido pelo observador, b) documento visual como registro ou parte do observável, na sociedade observada c) a interação entre observador e observado (MENESES, 2003: 17).

Uma análise de videogame, entretanto, não pode se limitar só a uma análise dos códigos narrativos ou visuais, e sim uma análise da própria forma pela qual estrutura seu sistema de regras e oferece formas distintas para que o jogador interaja com elas. Os videogames mantêm fortes relações com o cinema e outras linguagens audiovisuais, mas também pretendem outras significações e intenções com suas representações, que pressupõem a intervenção de um jogador não envolvido com sua produção.

Videogames são, como outros tipos de objeto de análise histórica, expressão do resultado de um processo histórico de desenvolvimento de questões sócio-tecnológicas. Podemos observar na composição de sua forma e conteúdo a expressão das práticas, representações e idéias da sociedade em que é produzida. Esse tratamento está inserido dentro não só no discurso dos jogos, mas na própria maneira em que são historicamente construídos para serem jogados.

É necessário dialogar com a escassa bibliografia existente e buscar na interdisciplinaridade, no estudo de outras disciplinas e linguagens, tentativas de aproximação para a compreensão do objeto e do fenômeno, levando em consideração a necessidade de metodologia própria para a construção de conhecimento sobre videogames como espaço tanto do lúdico como do audiovisual, pensando a totalidade sócio-histórica da questão - seus circuitos do processo de constituição da produção, de circulação, da recepção e da construção de uma "cultura do videogame".

A crítica fílmica pode nos fornecer ferramentas para a elaboração de um método analítico próprio que dê conta dos aspectos audiovisuais do videogame, em vista de sua própria estrutura de linguagem e também respeite seu caráter como objeto com especificidades, sendo regido por mecanismos de representação da realidade e códigos internos que têm convenções, estilos e objetivos distintos de outras linguagens. Não obstante, a aproximação entre os dois objetos é fundamental para compreender a força da imagem na

construção de um "efeito de realidade" que é comum a ambos. Sobre a elaboração de método para análise de obras audiovisuais, o historiador Marcos Napolitano trabalha com duas espécies de decodificação da obra fílmica, uma de natureza técnico-estética, outra de natureza representacional. Para ele, na prática, ambas decodificações não são feitas em momentos distintos, mas à medida que a escritura específica do material audiovisual é analisada, "suas formas de representação da realidade vão se tornando mais nítidas, desvelando os 'fatos' social e histórico nela encenados, direta ou indiretamente" (NAPOLITANO, 2008: 238). Propomos que no caso dos jogos eletrônicos, uma terceira seja adicionada: de natureza técnica das regras internas, articulada às possibilidades de performance do jogador. Portanto, seria o conjunto desses três elementos que traria luz à análise formal da fonte.

Gonzalo Frasca compreende os jogos eletrônicos como produtos sociais e elenca três níveis na composição da estrutura formal dos videogames: o nível semiótico, que ele chama de *playworld*, onde encontramos a representação visual ou textual dos personagens, a intertextualidade e as escolhas artísticas; o nível das regras em que ele distingue três espécies: as regras que dizem o que o jogador *pode (can) ou não pode fazer, deveria (should) ou não deveria fazer, e deve (must) ou não fazer*; e o nível da experiência do próprio jogar: a negociação do jogador com a representação simbólica e a manipulação de regras. Deve estar claro que as três dimensões são um procedimento de escolhas, recortes e ausências por parte dos autores (FRASCA, 2007).

Preocupada não especificamente com videogames, Murray aponta que as *narrativas interativas* são produtos de uma "autoria procedimental" inseridos em um *espaço navegável* onde os jogadores podem se mover imersos em um mundo que não é mais o seu, e projetam-se em avatares que lhes representam. Este meio é construído por um "autor", mas só pode existir por completo enquanto interagido por um "interator".

Em oposição ao movimento de compreender videogames como narrativas interativas, e uma suposta "colonização" de outros estudos midiáticos como críticos literários e de cinema, teóricos como Espen Aarseth defendem que os jogos eletrônicos são "textos ergódicos" construídos a partir de algoritmos matemáticos e não só representam, mas *simulam* a realidade - isso é, moldam um sistema complexo em um mais simples, e representam não só semioticamente, mas o próprio comportamento de dados objetos

(AARSETH, 2001). Esta distinção caracterizar-se-ia na a diferença entre *assistirmos* a representação visual de um carro em alta velocidade, com *ações imutáveis* já pré-definidas, e um carro que pode ser *controlado* e cujas *ações programadas* (aceleração, desaceleração, mobilidade e impactos) *respondem* de diversas maneiras dependendo de cada situação.

Gonzalo Frasca defende que se trata de uma questão de prioridades: jogos são simuladores de aventuras narrativas, esportes ou modalidades lúdicas, e podemos encontrar discursos ideológicos dentro da própria estrutura de regras de um jogo (FRASCA, 2003: 93-94), isto é jogos podem possuir narrativas, mas isso não é uma exigência intrínseca. Tanto *Pong* (Atari, 1972), *SimCity* (Maxis, 1989), ou *Mass Effect* (Bioware, 2007) são videogames, entretanto, experiências muito diferentes.

2. História Social a partir do olhar do Videogame

Uma História Social deve ser necessariamente uma História sobre a sociedade, e enquanto certo tipo de documento possa predominar, é a dimensão material da produção/reprodução social que deve ser estudada. Pensar uma História Cultural do Social tal como postulado por Roger Chartier é escapar da "busca equivocada e estéril de correlações entre uma esfera artística e outra, social – o que já induz sempre, em escala variada, excluir a arte do social e, portanto do histórico". É necessário pensar a condição de objeto material do videogame, não como simples vetor semiótico, mas como parte viva da realidade social. Dessa forma, a Cultura deixa de ser outra compartimentação do todo e passam a ser um campo operacional, um ângulo estratégico de observação da sociedade (MENESES, 2003: 26-27), sendo tudo isto igualmente válido quando pensamos qualquer pretensão de uma *história social do videogame*. Chartier também propõe uma "história cultural do social", que reflita como em diferentes lugares e momentos, uma determinada realidade é construída, pensada, dada a ler (CHARTIER, 1990: 17). É preciso traçar a área social de recepção em que circulam as obras e os objetos para pensar uma prática histórica particular que comporte a crítica dos textos, seus múltiplos suportes e linguagens e os usos e significações diferenciados e contrastantes inscritos em *lutas de representação* cuja problemática central é a hierarquização da própria estrutura social (CHARTIER, 1991).

Em *A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa*, Sevcenko aproxima o nascimento do cinema e dos brinquedos dos parques de diversões em seu caráter vertiginoso, popularesco e feito para o consumo de massa (SEVCENKO, 2001: 70-74). Cerca de meio século depois nascem os videogames e quase outro meio século depois, eles são os resultados de uma espécie de intersecção da capacidade narrativa, lúdica e vertiginosa entre a montanha russa e o cinema. É impossível pensar os videogames fora da história dos últimos sessenta anos: seu desenvolvimento histórico é indissociável à aceleração tecnológica, ao desenvolvimento dos computadores, as transformações dos espaços públicos e familiares, ao advento da televisão, do cinema à acentuação da "cultura do espetáculo". Situam-se sobretudo em um sistema cultural onde tudo está interligado, onde o comportamento humano teve de se adaptar a transformações radicais da experiência social em que milhões de pessoas globalmente passam razoável tempo de suas vidas em frente à internet ou a um videogame.

Parte intrínseca da cultura material dos últimos quarenta anos, devemos compreender os videogames dentro dos seus múltiplos suportes materiais e espaços de convivência. Suas representações e apropriações múltiplas em contextos diversos. É necessário compreender o complexo processo em que a obra adquire sentido pois "reconstituí-lo exige considerar as relações estabelecidas entre três polos: o texto, o objecto que lhe serve de suporte e a prática que dele se apodera" (CHARTIER, 1990: 127). No nosso caso, o "texto" é o videogame e não só suas representações são diferentes e pouco estudadas, como o suporte em que são jogados tem um alto grau de variabilidade: podem ser jogados de pé ou dançando, frente a um gabinete em um Arcade situado em espaço público, sentados com um controlador em mãos à frente da TV, ou enquanto utilizam o celular no percurso de um ônibus.

É preciso compreender o videogame como objeto, tanto na manipulação de seus aspectos materiais, de seus aspectos representacionais e também como transformador de comportamentos, construtor de identidades e cujo impacto na alteração das relações entre espaço, corpo e jogo ainda não foi severamente avaliado. A relação também se altera quando não é mais o "Outro" que realiza as grandes tarefas, o "Outro-Jogador de Futebol" que executa as grandes jogadas, e sim, há uma dose de identidade e pertencimento, de ação própria do jogador.

Os *Videogames* surgem como produtos culturais no período que Sevcenko descreve como um período de "ascensão da cultura da imagem e consumo", concomitante à desregulamentação de mercados, retração do Estado e como parte intrínseca da Revolução Microeletrônica e digital (SEVCENKO, 2001: 89). Seu desenvolvimento e produção só foram possíveis depois do desenvolvimento tecnológico necessário à "ascensão" de uma indústria do entretenimento que os viabiliza financeiramente e os comercializa.

Alguns apontamentos são interessantes na tentativa de compreender a ainda breve história dos videogames e sua inserção em uma história social mais ampla dentro do último século. É certo que os múltiplos jogos eletrônicos tem enraizamentos distintos em outros jogos, esportes e modalidades lúdicas bem anteriores ao seu nascimento, bem como em outros espaços da ação humana e formas narrativas quando este é o caso. A disparidade de jogos concentra-se em um número menor - mas ainda amplo - de suportes físicos que funcionam como plataformas mediadoras para a interação entre jogador e jogo. Alguns autores apontam até mesmo ao longínquo surgimento da *Bagatelle* e do *Bilhar Japonês* na França entre os séculos XVIII e XIX como as primeiras mesas de jogos. Estas mesas de jogos com pinos e uma esfera (usualmente de metal) passaram a serem produzidas industrialmente nos Estados Unidos no século XX com o nome genérico de *Pinball*, capazes de serem operadas por moedas e estacionadas em bares como uma opção a mais de entretenimento. Nos anos 1950 passam a incorporar sucessivamente mecanismos como os *flippers*, controlando assim, mesmo que minimamente, a direção da esfera e o resultado de um jogo, que antes, era fruto do acaso, e nos anos 1970, passam por um processo de eletronificação ganham visores digitais, ao mesmo tempo em que os primeiros Arcades - gabinetes para jogos eletrônicos - surgiam comercialmente (KENT, 2001: 1-33).

Para além da ingênua percepção de entretenimento infantil que os videogames passam a obter quando propagados pelos seus esforços comerciais, as primeiras experiências na criação de jogos eletrônicos estão intimamente conectadas com a corrida tecnológica e o universo militar estadunidense durante a Guerra Fria. Notadamente, os primeiros esforços tiveram vínculos muito próximos: a primeira experiência conhecida foi um simulador de mísseis criado para um *Cathode Ray Tube* (CRT), criado em 1947 por Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann. William Higinbotham que em 1958 criou o primeiro jogo de fato *Tennis*

for Two foi um dos cientistas membros do *Manhattan Project* e Ralph Baer, judeu refugiado que fora engenheiro no exército e combatera na Segunda Guerra Mundial, alavancou as primeiras iniciativas fecundas de capitalização destes jogos eletrônicos através de seu trabalho de gerência na *Sanders Associate*, uma companhia cujo objetivo era desenvolver equipamento eletrônico militar (GOLDBERG, 2011:xvi-9). É também dentro do grande produtor de pesquisa tecnológica, o *Massachusetts Institute of Technology* que são desenvolvidos uma série de jogos para o computador experimental TX-0 (KENT, 2001:15-21).

No início dos anos 1970, a Atari e seu jogo *Pong* se tornam o primeiro grande sucesso comercial estabelecendo o primeiro grande impulso dado ao desenvolvimento de uma "indústria do videogame", vendendo 19.000 máquinas. Os anos 1970 observam uma popularização dos jogos eletrônicos e a criação de uma primeira "cultura do videogame", localizada em espaços públicos, onde encontravam-se os Arcades mais vendidos que rendiam, já nessa época, bilhões de dólares anuais para suas companhias (KENT, 2001: 86).

A indústria passa, no entanto, a se tornar extremamente rentável quando o produto deixa de ser um objeto de uso em estabelecimentos comerciais e passa a poder ser *consumido* - isto é, o desenvolvimento tecnológico permite que famílias comprem um sistema que funcione em seus lares, aproveitando o espaço já pré-existente onde uma televisão está estacionada. Esse momento é transformado a partir de 1985, quando a Nintendo, Sega e empresas japonesas tomam a dianteira da criação de hardware da indústria e sedimentam a popularidade e hegemonia dos videogames domésticos, causando um deslocamento majoritário do local de jogatina do espaço público para o privado. Conjuntamente, os Arcades perdem sua popularidade, e computadores pessoais e os portáteis se tornam plataformas de nichos de jogos específicos, para um público muitas vezes distinto do grosso da indústria.

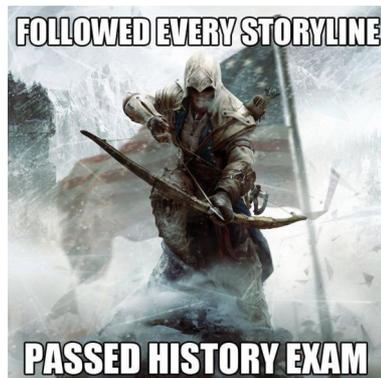
Esse cenário começa novamente a mudar na virada do milênio, com a popularização de certos gêneros de jogos *multi-player* e da internet, levando no Brasil, por exemplo, a profusão de *Lan-Houses* por todo o país. Paralelo a isso, o desenvolvimento da miniaturização tecnológica permite que haja uma popularização de telefones celulares, que passam também a serem plataformas de jogos, bem como, mais recentemente, *tablets* e outros *gadgets*. Sem deixarem de ser a principal plataforma de jogos, os videogames domésticos começam a se transformar em máquinas de entretenimento em geral e oferecerem mais opções do que o

simples jogar, como assistir filmes e navegar pela internet, aproximando-se em público e jogos criados aos computadores pessoais, naquilo que Henry Jenkins chamará de *Cultura da Convergência* (JENKINS, 2009).

O custo do desenvolvimento de jogos, devido a crescente tecnologia e exigência do público consumidor, por sua vez, começou a se tornar uma preocupação crescente, e novos modelos econômicos começam a ser adotados - a Nintendo foca-se no *Nintendo Wii* criando jogos "casuais", mais baratos e para um público usualmente não jogador, estratégia adotada pela Apple e seus aparelhos; pacotes de conteúdo baixável na internet começam a ser disponibilizados para maximizar o lucro. Ao mesmo tempo, muitos jogos começam a se tornar cada vez mais complexos, interativos e buscar legitimidade social como uma nova forma de arte, aproximando-se das narrativas cinematográficas. Estima-se hoje que a indústria do videogame valha entre 65 e mais de 70 bilhões de dólares mundialmente.

3. História no Videogame - O videogame como portador de discursos e representações históricas

Figura 2: Imagem editada de *Assassins's Creed 3*



(Fonte: Página Videogamemes do Facebook)

A imagem acima apresenta uma imagem promocional de *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012) representando o personagem principal do jogo à frente de uma bandeira dos Estados Unidos com uma mensagem editada em sujeito oculto dizendo algo como "Seguido todas as *storylines*. Passado na prova de História". Esta é uma das muitas criações anônimas veiculadas por uma das muitas páginas do *Facebook* destinadas à produção e exposição de material simbólico sobre videogames. Apesar dessa massiva produção ser de grande interesse

a uma história social das apropriações - e algo que deve ser investigado, esta imagem isoladamente nos fornece elementos para pensar algumas questões.

A série *Assassin's Creed* percorre múltiplos tempos e espaços históricos representados e apresentados através de diversos jogos. No jogo da imagem em questão, o jogador revive os eventos da Revolução Americana nos arredores de 1776 enfrentando uma conspiração centrada na fictícia pretensão de um tirano rei George Washington. Indiferente se a sentença editada é verídica, e se de fato os jogadores puderam aplicar o conhecimento apreendido no jogo em sua disciplina escolar, a identificação entre jogadores e o conteúdo histórico é evidente. Também evidente que esse conteúdo histórico, se não factual, "verdadeiro", contém forte aproximação - verossimilhança - com os eventos históricos, sem a qual a pequena brincadeira editada na imagem não faria sentido.

Robert Rosenstone afirma que por muito tempo as mídias visuais estiveram do lado do muro considerado como "baixa cultura", e suas representações acerca da história foram consideradas falhas, ingênuas, e completamente artísticas e ficcionais. A partir dos anos 1980 isso muda: é necessário entendê-las como construções com compreensões e preocupações de sua época, uma vez que "uma nova mídia, como as imagens em movimento em uma tela acompanhada de sons, cria uma mudança enorme na maneira como contamos e vemos o passado - e também na maneira como pensamos o seu significado" (ROSENSTONE, 2010: 54). O historiador também discute o quanto a apreensão histórica do espectador não se limita à narrativa e seus personagens centrais, mas sim a um discurso histórico mais amplo, representado na tela (ROSENSTONE, 2010).

Em *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) o jogador reconstitui alguns dos eventos da Segunda Cruzada (1147 - 1149) através do controle de um membro de um clã local de assassinos. Ao finalmente sermos colocados frente ao mundo palestino de novecentos anos atrás, podemos visitar Acre, Damasco e Jerusalém reconstituídas em um espaço navegável cujo "efeito de realidade" é talvez mais tentador que o de um filme. Fazendo uma ampla pesquisa, os produtores pretensamente recriaram cidades da antiga Palestina "tal como foram", reproduzindo marcos históricos que na época já existiam, e intercalando eventos das Cruzadas com a história da própria série, dando uma "naturalidade histórica" que já existe em tantos "romances históricos". A diferença é que esta "naturalidade" aparece aqui representada

pela reconstituição supostamente "fiel" de lugares que podem ser de fato *explorados*. São espaços que aparecem quando são direcionados por uma câmera que está ao controle do jogador, ou seja, não são objetivados pela lente da câmera ou pela descrição do livro, e sim "estão lá", criando uma impressão de vida cotidiana existindo a despeito da intervenção do jogador. Sem relação direta com a narrativa, diversos grupos sociais são representados perambulando as ruas das cidades; edifícios, locais, a arquitetura, muito está ali. Árabes e cristãos aparecem, não somente personificados em personagens que sintetizam atributos mas como multidão anônima caracterizada pela roupa, costumes e pela língua, reconstituindo caracteres identitários projetados pela produção.

Segundo Chartier, as representações aspiram à universalidade, mas as percepções do social nunca são discursos neutros: produzem práticas e estratégias que tendem a impor uma autoridade a fim de reformar ou justificar suas escolhas e condutas (CHARTIER, 1990: 17) e "à revelia dos actores sociais, traduzem as suas posições e interesses objectivamente confrontados e que, paralelamente, descrevem a sociedade como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse" (CHARTIER, 1990: 19). Essa perspectiva confronta-se com o primeiro aviso ao ligar o referido jogo que defende um discurso produzido de forma multicultural: "*Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs*".

Especificamente falando sobre videogames, Ian Bogost trabalha com o conceito de retórica procedimental (*procedural rethoric*), que em suas palavras, seria "a arte de persuasão através de interações e representações baseadas em regras (*rule-based*) e só não através de palavras ditas ou escritas e imagens estáticas ou em movimento" (BOGOST, 2007: 1-5). Em *Assassin's Creed* as representações do universo ficcional se misturam com as regras do jogo. Por exemplo, três são os princípios do clã: I) Não matar inocentes II) Esconder-se em plano aberto III) Nunca comprometa a Irmandade. A jogabilidade, por sua vez, é um esforço em materializar em regras de jogo estes princípios: o objetivo do jogador deve ser utilizar-se de diversas ferramentas disponibilizadas (andar tranquilamente, escapar da visão dos guardas, se misturar pela multidão, sentar-se calmamente em bancos, esconder-se em tufos de feno) para manter-se escondido, enquanto se locomove para assassinar seus alvos. Entretanto, ferir acidentalmente ou propositalmente avatares "inocentes" lhe resulta em penalidades. Esta

mecânica é um esforço consciente dos produtores, um recorte ideológico que pretende representar e justificar as ações do jogador como um mal mínimo necessário ao "bem maior".

Assim, as apropriações, práticas e representações históricas encontram-se constituídas em um espaço interativo, que não só é áudio-imagético, como também expõe um discurso às próprias possibilidades de atuação do jogador dentro do que lhe é permitido ou não fazer e os múltiplos significados, apropriações e reações possíveis dentro desse meio.

Outros casos a serem observados são os jogos de estratégia, de "Gerenciamento de 'Civilizações'" - jogos cuja ênfase está na construção, gerenciamento e movimentação de estruturas e unidades econômicas e sociais de uma "civilização" – e assim, pelo caráter temático, muito comumente palco de jogos de tema histórico. Seu objetivo principal é o controle e acúmulo de recursos (que são o capital do jogo), como pedra, ouro, madeira ou alimento e o gerenciamento das estruturas para desenvolver uma soberania econômica e/ou militar no intento de “vencer” outras civilizações. Marcados por uma lógica da evolução das civilizações e dos tempos históricos, efetivamente deve-se pesquisar certo número de “tecnologias” e pagar (literalmente) uma quantidade de alimento ou conhecimento para *comprar sua passagem temporal*. O elo entre acúmulo de conhecimento, recursos e tecnologias como necessários ao progresso temporal explicita uma visão de História linear, teleológica, evolutiva e montada como uma máquina empresarial capitalista.

Tais jogos de “civilização” usam o conceito civilização no sentido mais clássico do Estado ocidental – diríamos mais especificamente, no sentido generalizado de um Estado moderno capitalista, organizado racionalmente, cujas ações levam sempre ao crescimento progressivo e evolutivo de seu poder econômico, político e territorial. Tal noção de civilização evoca síntese, expansão e domínio, que são objetivos do jogo, ainda que jogadores possam criar outras relações baseadas em distribuições de poderes diferentes daqueles pretendidos pelo jogo. (ARRUDA, 2011: 117)

Partindo das considerações de Napolitano, é possível dizer que o "videogame histórico" é sempre representação e simulação de uma dada realidade, carregando as motivações ideológicas dos seus realizadores. Em seu clássico texto, Le Goff discute as "intencionalidades inconscientes" dentro do documento/monumento (LEGOFF, 1990), isto é,

outras representações e imaginários que vão além das intenções de autoria, traduzindo valores e problemas coetâneos à sua produção (NAPOLITANO, 2007: 66-68).

Na medida em que os videogames passam a integrar a indústria do entretenimento e se tornarem uma das linguagens e produtos mais lucrativos e disseminados em múltiplos espaços culturais, eles passam a ser incorporados e utilizados dentro de um palco de disputa cultural das representações sociais e históricas. É o exemplo do jogo *Special Forces* do grupo *Hezbollah*. O interessante documento abaixo é uma nota emitida no *website* do jogo:

The game “Special Force” is **based on reality**, meaning that the game is based on events that took place in a land called Lebanon. Lebanon was invaded by “Israel” in 1978 & 1982, and was forced to withdraw and did withdraw in the year 2000. After that we decided **to produce a game that will be educational for our future generations and for all freedom lovers of this world of ours**. The military posts that are attacked in the game by the player are the **exact replicas** of the posts used by the “israelis” during their brutal occupation. **In the game the player has to attack the military post and liberate it as did the lebanese actually did**. The player attacks military personal and not civilians, the attack also takes place on lebanese soil. Under the geneva convention, it is **the legal right for any people to liberate their land from any foreign occupation**, as did the french during the nazi occupation of France. In the game you will also find pictures of all the martyrs that died during their struggle to liberate their land so that our children may live in freedom. We salute our martyrs.¹

O documento trabalha com conceitos como "baseado na realidade", sendo por isso "*educativo* para as futuras gerações e amantes da liberdade". O videogame aqui é instrumentalizado intencionalmente para a conscientização de um movimento político e suas demandas. O passado simulado através do jogo pretende colocar o jogador na posição do Outro - isso é, dos combatentes libaneses contra "réplicas exatas" dos militares israelenses.

No trabalho de análise, não se trata de verificar, no entanto, uma fidelidade, uma "verdade histórica". Muitos historiadores cobram ou avaliam filme a partir da “fidelidade” e apesar dos questionamentos sobre “verdade histórica” não serem irrelevantes, eventuais anacronismos, omissões e informações devem ser apontados, mas não pode se limitar a isso. (NAPOLITANO, 2007: 68). Trata-se na verdade "de desvendar os projetos ideológicos com

¹ Grifos meus. Página já desativada mas pode ser encontrada em:
<http://web.archive.org/web/20050105091655/www.specialforce.net/english/indexeng.htm>

os quais a obra dialoga e necessariamente trava contato, sem perder de vista a sua singularidade dentro de seu contexto". A efetiva dimensão histórica viria da identificação através da análise do discurso que a obra constrói sobre a sociedade na qual se insere (MORETTIN, 2007).

Considerações finais

os textos da cultura da mídia não são simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente. Ao contrário, são produções complexas que incorporam discursos sociais e políticos cuja análise e interpretação exigem métodos de leitura e crítica capazes de articular sua inserção na economia política, nas relações sociais e no meio político em que são criados, veiculados e recebidos. (KELLNER, 2001: 13)

Douglas Kellner propõe compreendermos a cultura da imagem dos meios de comunicação em massa como uma "Cultura da Mídia", entendendo essa cultura como um campo de batalha, um *terreno de disputa* em que "há uma luta entre representações que reproduzem as lutas sociais existentes e transcodificam os discursos políticos da época" Assim, variáveis como raça, classe, sexo, preferência sexual e ideologia são expressas nos termos da organização da sociedade existente e das lutas pelo poder (KELLNER, 2001:77-85). Por esse viés, as lutas concretas de cada sociedade são postas em cena nos textos da mídia, especialmente na mídia comercial da indústria cultural (KELLNER, 2001: 32). Essas representações ajudariam constituir a visão de mundo e o senso de identidade do indivíduo, mas apesar de papel ativo do espectador, induziriam à identificação ou à simpatia com a sua política bem como mobilizariam o desejo do espectador para certos modos de pensamento, comportamento e modelo (KELLNER, 2001: 108).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARRUDA, E. Aprendizagens e jogos digitais. Campinas: Alínea, 2011
- AARSETH, E. Computer Game Studies, Year One. Computer Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol.1, n.1, jul. 2001.
- BOGOST, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA; London, England.: The MIT Press, 2007.
- BURKE, P. *Testemunha Ocular: história e imagem*. Bauru: EDUSC, 2004.

- CHARTIER, R. *A História Cultural. Entre Práticas e Representações*. Lisboa, DIFEL: 1990.
- CHARTIER, R. O mundo como representação. *Estud. av.*, São Paulo, v. 5, n11, Abri, 1991.
- FRASCA, Gonzalo. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric*. 2007. 213 f. Tese (Doutorado em Filosofia). IT University of Copenhagen, Copenhagen. 2007
- FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DIGRA CONFERENCE, 2003, Utrecht, Proceedings: 2003. P.92-99. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.01125.pdf>>
- GOLDBERG, H. *All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*. New York: Three Rivers Press, 2011.
- JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- KELLNER, D. *A Cultura da Mídia*. Bauru: Edusc, 2001.
- KENT, S. L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001.
- MENESES, U. Fontes Visuais, Cultura Visual, História Visual: balanço provisório, propostas cautelares. In: *Revista Brasileira de História*. Volume 23, número 45. São Paulo: ANPUH, 2003. Pp. 11-36. Disponível em www.scielo.br.
- MORETTIN, E. O Cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. In: CAPELATO, M.H.R. et al. (Orgs.) *História e Cinema*. São Paulo, Alameda, 2007.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.
- NAPOLITANO, M. A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado: uma análise comparada de Amistad e Danton. In: CAPELATO, M.H.R. et al. (Orgs.) *História e Cinema*. São Paulo: Alameda, 2007.
- NAPOLITANO, M. A História depois do Papel. In: *Fontes Históricas*. Carla Bassanezi Pinsky (org.) 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- SEVCENKO, N. *A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa*. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.
- SISLER, V. Digital Arabs: Representation in Videogames. In: *EUROPEAN CULTURE STUDIES*. Los Angeles: Sage Publications, 2008.
- ROSENSTONE, R. *A história nos filmes, os filmes na história*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.