

A História vai ao encontro da imagem: lugar, imaginação e ação em *Assassin's Creed*

Autoria: Max Alexandre de Paula Gonçalves¹

A proposta da nossa investigação nesse ensaio tem como ponto de partida a seguinte pergunta para o leitor/espectador que o acompanha: o que seria a imagem que inserimos abaixo a partir da perspectiva representacional?

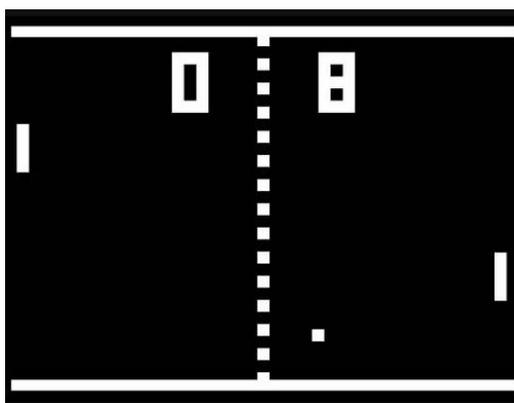
Figura 1



Fonte: elaborada pelo autor.

Certamente, uma das primeiras respostas que surge é a de que se trata de um quadrado branco dentro de um quadrado preto. Ou ainda, uma tela branca dentro de uma tela escura. Contudo, diante do universo imagético diversificado que o sujeito enquanto ator social pode encontrar e vivenciar na pós-modernidade, notamos que a resposta da nossa indagação está atrelada a outro questionamento: o que é essa imagem? Bem, do ponto de vista computacional, ela seria apenas um quadrado de oito por oito pixels, que são justamente os menores pontos da tela – ou *display* –, isto é, “pontos com diferentes intensidades e combinações de cores [que] produzem as imagens” (VENTURELLI; MACIEL. p. 39, 2008). Neste caso, seria essa combinação de pixels a responsável pela origem de um jogo muito difundido popularmente na década de setenta do século XX, o *Pong*.

Figura 2 – Imagem capturada do jogo de videogame *Pong* (1974).



Fonte: elaborada pelo autor.

Esse jogo, desenvolvido pela *Atari, Inc.*, representa um marco na indústria do videogame, pois está relacionado à criação de consoles domésticos que seriam conectados aos

¹ Docente da área de História do Instituto Federal do Paraná – Câmpus de Ivaiporã e aluno regular de Doutorado pelo Programa de Pós-graduação em História da UNESP – Câmpus de Assis.

televisores da época². O objetivo dele era rebater o quadrado que representava uma bola de tênis para o campo adversário de maneira que o oponente não conseguisse rebatê-la novamente. Ao passar pela “raquete” do adversário, o jogador marcaria um ponto. Porém, é interessante observar ainda que essa indústria dos jogos de videogame cresceu não apenas pelo jogo em si, mas também pela evolução dos mesmos a ponto de termos algo muito diferente em termos representacionais do que há quase quarenta anos. Vejamos os exemplos abaixo:

Figura 3 – Cena extraída do jogo “Assassin’s Creed - Revelations



Fonte: Youtube³.

² Essa premissa do nosso trabalho foi muito bem apresentada pelo professor Davi de Oliveira Lemes, da PUC de São Paulo, no V ENEIMAGEM – Encontro Nacional de Estudos da Imagem, realizado na Universidade Estadual de Londrina, em 2015. Aqui, nos apropriamos desse seu exemplo para entendermos não apenas para a evolução imagética dos jogos de videogame, mas também os elementos que tornam o estatuto da imagem em *games* distinto daquele que vemos nas Artes.

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zdZwocgbua4>. Acesso em: junho de 2015.

Figura 4 - Cena extraída do jogo Assassin's Creed - Revelations



Fonte: Elaborada pelo autor.

Do jogo *Pong*, lançado para o videogame *Atari*, para *Assassin's Creed – Revelations*, desenvolvido para várias plataformas, tais como *Xbox 360* e *Playstation 3*, há uma grande mudança gráfica que teria sido ocasionada pela *Lei de Moore*. Um de seus princípios consiste na melhora do processamento gráfico pela *Unidade Central de Processamento (CPU*, em inglês), e que também permitiu que os chips do computador gráfico manipulassem as imagens em alta velocidade, tanto em 2D quanto em 3D. Contudo, segundo Patterson e Hennessy, uma das causas que resultou no avanço do processamento gráfico foi a indústria de *games*, tanto para computadores quanto para consoles domésticos. Porém,

Dado que a comunidade de gráficos e jogos teve objetivos diferentes da comunidade de desenvolvimento de microprocessador, ela evoluiu seu próprio estilo de processamento e terminologia. Quando os processadores gráficos aumentaram sua potência, eles ganharam o nome *Graphic Processing Units*, ou *GPUs*, para distingui-los das CPUs. (PATTERSON; HENNESSY. 2014).

Assim, chegamos a proposta do nosso trabalho, que consiste em investigar a temática da experiência visual a partir de objetos que têm solicitado aos pesquisadores dos domínios da Imagem um olhar mais atento e minucioso, que são os jogos de videogame. Todavia, partimos do pressuposto que apenas olhar já não é mais suficiente. Assim, em concordância com a tônica dessa edição do Simpósio Nacional de História, a qual visa discutir o lugar do historiador diante dos velhos e novos desafios impostos a esse profissional, desejamos apresentar uma reflexão que tem nos inquietado desde o momento em que iniciamos a nossa pesquisa sobre os *games*, isto é, os jogos eletrônicos e, conseqüentemente, o próprio videogame. Assim, vamos restringir a nossa análise sobre o jogo *Assassin's Creed: Revelations*, já que apresenta propriedades muito particulares em relação aos outros suportes



veiculadores de imagem da série, tais como os livros e as Histórias em Quadrinhos baseados nos jogos.

Aonde o historiador deve ir a fim de aprender sobre os jogos de videogame? Ou ainda, pesquisar sobre os mesmos? Quer dizer, quais são os domínios que ele deve adentrar e percorrer a fim de investigar esses objetos? Além disso, quais são as correntes e grupos de pesquisa em *games* que adotaram em seus objetivos o ato de questionar o estatuto dos próprios jogos, ou seja, a essência deles e não apenas o seu modo técnico de criação enquanto objetos concretos? Essas primeiras perguntas vêm a propósito para pensarmos o lugar dos historiadores no ambiente acadêmico perante objetos tão diversos, uma vez que cada jogo possui um objetivo específico, e deve ser analisado em movimento com a trama social que o criou. Assim, pedimos permissão para fazer o que pode ser até certo ponto um relato pessoal de uma experiência que se iniciou há pouco tempo.

Remetemos ao ano de 2013, quando cursamos a disciplina intitulada *Literatura e Jogos de Videogame*, ofertada pelo professor Tamer Thabet, da Universidade Estadual de Londrina em parceria com a Brock University, do Canadá. Ao abordar e distinguir a narrativa em *Games* da narrativa presente na Literatura, tivemos a oportunidade de observar um debate que girava em torno de ludologistas e narratologistas. Respectivamente, o primeiro grupo de pesquisadores analisa os jogos de videogame enquanto produtos culturais geradores de entretenimento e capazes de fazer o sujeito imergir no lúdico pelo seu conteúdo, considerando a narrativa deles um objetivo secundário. No entanto, já o segundo grupo, estaria preocupado com a narrativa em *games* e a capacidade deles de contarem histórias e até desse ser o seu papel principal. Percebe-se que a aproximação dos jogos de videogame com as estruturas do discurso literário tinha um foco específico e que a grande discussão que pairava naquele momento era: seria possível falarmos de um *story-game* ou um *game-story*? Isto é, um jogo que tivesse como objetivo principal o ato de construir experiências que pudessem ser transmitidas e contadas aos outros sujeitos? Ou ainda, uma história que servisse apenas aos interesses do jogo, em que o lúdico e a imersão do jogador seriam os alvos principais? Ademais, qual era a relação entre jogos e narrativas? Janet Murray, Espen Aarseth e Simmon Penny eram os autores que norteavam esses questionamentos ao emergirem com suas análises sobre jogos eletrônicos, mas também, do outro lado, estavam Roland Barthes, Tzvetan Todorov e Gerard Genette para fazer o contraponto a partir de suas teorias sobre a narrativa literária.



Em seguida, começamos a busca por um referencial bibliográfico sobre jogos de videogame que fosse além do debate envolvendo jogos e a proximidade deles com as narrativas literárias. Dessa forma, as leituras encontradas estavam localizadas principalmente nas áreas de Comunicação, especialmente no que tange às mídias contemporâneas ao tratar de temas como cibercultura, a sociedade em rede e o papel do usuário nas novas mídias eletrônicas. Contudo, nós também encontramos referenciais importantes nas áreas relacionadas às Artes, devido às novas formas de expressão artística e de técnicas de criação – por exemplo, a Arte virtual e interativa, concebida a partir da computação gráfica, seria um exemplo desse novo modo de criação e manifestação artística.

Por último, no ano de 2014, ao termos a imagem como objeto central das nossas discussões na disciplina de *Tópicos Especiais*, realizada na UNESP – Câmpus de Assis, nós refletimos especialmente sobre a fotografia e o cinema, porém, não havíamos chegado ainda ao desafio de pensar a imagem em outro meio que a projetasse, veiculasse e que tivesse características diferentes daquelas então presentes naqueles outros suportes.

Posto isso, constatamos que romper as barreiras acadêmicas no que diz respeito à segregação das áreas e dos objetos é o primeiro desafio do historiador ao buscar o seu lugar, ainda novo e vago, ou seja, não construído, de onde ele possa emitir suas análises e contribuições a esses objetos, os jogos de videogame e o próprio videogame. Quer dizer, caberá ao historiador romper com essas barreiras acadêmicas e inovar com as suas metodologias e abordagens a fim de se fazer presente nas discussões envolvendo os *games*. Assim, é nesse quadro que inserimos a nossa reflexão a seguir.

Ao adentrarmos no domínio da imagem para a construção de uma História Visual, temos ciência de algo que pode escapar do nosso controle ao lidarmos com a imagem em jogos de videogame: o historiador não detém o monopólio sobre a imagem e nem a verdade sobre aquele objeto do conhecimento. Antes, o discurso dele sobre é mais um entre tantos discursos que constroem o mundo, para lembrarmos Keith Jenkins (JENKINS, Keith, 2004). Dessa forma, a prioridade sobre o estudo da imagem não pertence ao historiador, uma vez que foram as outras áreas do conhecimento que se arriscaram em um primeiro momento e depois se lançaram efetivamente sobre os jogos eletrônicos com a intenção de entender mais proficuamente os novos elementos presentes naqueles, conforme apresentaremos mais adiante. O que nos indagou foi que apesar desse objeto ser detentor de historicidade, quer dizer, de tempo e espaço, foi relegado às pesquisas de outras áreas, como se não houvesse nada de relevante a ser estudado. Com isso, entretanto, não concordamos com a perspectiva



de que não houve e de que não haja pesquisas a respeito de jogos de videogame na historiografia brasileira, e até mesmo estrangeira, porém muito pouco diante da multiplicidade de jogos e de gêneros dos mesmos, mas também das possibilidades de pesquisa que se abrem a partir do conhecimento histórico aplicado a eles. Contudo, salientamos que enquanto objeto inserido em uma trama social, ele é dotado de uma plataforma de elevado interesse cognitivo. Pois, o que a imagem em jogos de videogame apresenta para nós no interior da vida social?

Talvez o estudo da imagem em jogos de videogame ainda não tenha sido consolidado devido à própria História da Arte ter reivindicado o *status* de fonte iconográfica como objeto cognitivo apenas no final do século XIX e início do XX, conforme Ulpiano T. Bezerra Meneses. Pois, no entendimento desse pesquisador, duas linhas são importantes para esse propósito:

A primeira procura ultrapassar tanto o horizonte da pura visualidade quanto as implicações da singularidade na criação artística, buscando significações antropológicas, geográficas, e históricas para padrões de imagem (abstrata/orgânica, clássica/romântica, etc.). A segunda tem marca documental e classificatória. Partindo da imagem medieval, depois concentrando-se na renascentista, esforça-se por estabelecer parâmetros e métodos para decodificar os sentidos originais da imagem (Iconografia), culminando com sua inserção numa “visão de mundo” de que ela seria sintoma (Iconologia) (MENESES, 2003, pp. 13-14).

Ademais, podemos destacar também o domínio da História Cultural, apesar de mais tarde, como importante também para essa contribuição. Todavia, ainda em 2003, Meneses considerava que:

(...) a aceitação da imagem como fonte e da natureza social do fenômeno artístico ainda não eliminou, mesmo nos dias de hoje, a busca equivocada e estéril de ‘correlações’ entre uma esfera artística e outra social (reflexo, causalidade linear ou multilinear, homologias, covariação, etc) – o que já induz sempre, em escala variada, a arte [e, conseqüentemente, a imagem] do social e, portanto, do histórico (Ibid, p. 14).

Por outro lado, o autor entendia que a História da Arte já estaria aberta naquele tempo para a problemática da apropriação e consumo de seus objetos, mesmo que ainda pela via da teoria literária da recepção. Ainda mais, o destaque dessas teorias estava nas propostas de “incluir a materialidade das representações visuais no horizonte dessas preocupações e entender as imagens como “coisas” que participam das relações sociais e, mais que isso, como ‘práticas materiais’” (Ibid., p. 14). Na visão de Meneses, isso parecia ser um indício de que a análise do visual superaria o domínio da imagem como essencialmente ligado à Arte.

Entretanto, coube à Antropologia da Arte formular questões para a imagem que contribuíssem conosco ao buscar caminhos para a compreensão da arte como *agency*, “em sua capacidade de provocar efeitos, produzir e sustentar formas de sociabilidade, tornar empíricas



as propostas de organização e atuação do poder, etc” (Ibid., p. 15). Nesse sentido, a “ação das imagens completaria o circuito da produção e circulação (temática, aliás, que os historiadores sempre estiveram aptos a investigar) e da apropriação (...)” (Ibid., pp. 15-16). Daniel Miller e Jean-Pierre Warnier seriam os líderes de grupos, respectivamente, o primeiro na França e o segundo na Inglaterra, que estariam dispostos a superar os interesses da semiótica e da problemática do sentido.

Só que as contribuições mais importantes para o reconhecimento de uma dimensão da cultura associada à visualidade viriam com a Antropologia que, após a História da Arte, foi a Ciência Humana que descobriu o valor cognitivo dos fatos e dos registros visuais. Particularmente, ela utilizou o desenho e, em uma escala maior, a fotografia, considerou Meneses. O filme, tanto o mudo quanto o sonoro, e o vídeo seriam posteriores. Mesmo assim, “não bastava observar o visível (as cerimônias, hábitos, práticas, artefatos, contextos empíricos) e deles inferir o não-visível. Era preciso ir além, e passar do *visível* para o *visual*, inspirando uma “Antropologia do olhar” (Ibid., p. 16). A mudança para uma “Antropologia do Visual” ocorreu quando houve a tomada de consciência da natureza discursiva das fontes visuais, o que possibilitou a inclusão do estudo da interação entre o observador e o observado. Ainda mais, foi por isso que os estudos de manifestações imagéticas acrescentaram a necessidade de investigar os “mecanismos variadamente localizados de produção de sentido – sentido dialógico, portanto socialmente construído e mutável e não pré-formado ou imanente à fonte visual” (Ibid., p. 17).

Quando a História exerceria um papel mais atuante para pensar a sua relação com a imagem? Bem, foi com a Revolução Documental proposta pelos Annales, embora o fundamento estivesse na noção de documento, estava aberto o debate de maneira franca. Além do mais, naquele momento, houve o processamento de assimilação de novas técnicas quantitativas e qualitativas de análise.

Porém, no momento de redação de seu escrito utilizado aqui por nós, Ulpiano T. Bezerra de Meneses considerava que a História ainda continuava à margem nas discussões sobre as fontes visuais e a visualidade. Segundo ele, obras introdutórias, tais como a de Sophie Cassagnes, Christian Delporte e Georges Mirroux, possuem como objetivo prioritário “iluminar as imagens com informação histórica externa a elas, e não produzir conhecimento histórico *novo* a partir dessas mesmas fontes visuais” (Ibid., p. 20). O problema persiste quando nos reportamos à História Nova e suas publicações *Novos problemas*, *Novas abordagens* e *Novos Objetos*, uma vez que nesses três volumes dirigidos por Jacques Le Goff



e Pierre Nora só encontramos referências a um capítulo sobre o filme e mais um sobre a arte. Por isso, para Meneses, a História continuava a utilizar a imagem como ilustração, tal como foi usada para penetrar as fronteiras da História.

Os esforços para mudar esse panorama teriam vindo com a virada para o século XXI. Os casos da história da fotografia e da imagem fotográfica foram os que melhor absorveram a problemática teórico-conceitual da imagem e a desenvolveu intensamente, apesar de ter sido por conta própria. A abundância de estudos e de contribuições teóricas seria proveniente do fato da fotografia se tratar de uma atividade que não foi hierarquizada por nenhum cânone cultural, como ocorreu com a imagem artística. Outro domínio que teria alavancado os estudos destinados às fontes visuais seria o cinema, embora com material mais disperso. Contudo, é possível encontrar o tema em monografias, dissertações, teses, mostras, cursos, seminários e também simpósios.

As considerações de Meneses são importantes para nós, pois, mais de uma década após a publicação delas, o que poderíamos dizer a respeito dos jogos de videogame enquanto fontes visuais? Qual seria a atualização ou a mudança desse debate que os *games* teriam propiciado ou pelo menos dado os primeiros passos desse percurso ainda recente na historiografia?

No primeiro momento, tal como aconteceu com a fotografia e com o cinema, podemos dizer que o historiador, ao trabalhar com esse tipo de objeto/documento histórico, ainda estaria empreendendo um voo solo. De fato, são poucos os estudos sobre jogos de videogame e a relação com a História. Uma exceção deve ser feita nesse ponto: as pesquisas referentes ao Ensino de História têm se dedicado nos últimos anos a entender como os jogos de videogame podem ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem do conhecimento histórico. Pesquisadores já consolidados e também os mais novos têm enveredado por esse caminho a fim de conceber uma transformação no Ensino de História. Instituições como USP, UFRJ, UFPR e UFPE têm grupos muito ativos nessa temática. Por outro lado, há alguns trabalhos da História sobre jogos de videogame, porém de forma fragmentada e dispersa ainda, restrita a alguns grupos, o que nos impede de falar de uma tendência ou uma corrente teórica devido ao seu caráter incipiente.

Todavia, o que nos tem indagado é a proliferação de estudos das outras áreas do conhecimento sobre *games*, já que a História ainda não se faz muito presente nessa discussão. Localizados em Centros destinados à Ciência da Computação, à Ciência da Informação, à Comunicação e às Artes, os estudos sobre Mídias Eletrônicas, Cibercultura, Inteligência



Artificial, Realidade Virtual, Computação Gráfica e Arte Interativa e Arte Digital têm atingido a esfera dos jogos de videogame pela proximidade com seus objetos de pesquisa. O desenvolvimento de simuladores e de projetos artísticos têm sido uma tônica nessas reflexões. Grupos como o *Gamearte*, da Universidade de Brasília, liderado pela professora Suzete Venturelli, e o Grupo de Estudos sobre Cibercultura, sob o comando do professor André Lemos, da Universidade Federal da Bahia, têm se destacado nessa produção teórica e aplicada.

Em contrapartida, há grupos coordenados por historiadores que embora não tenham adotado o videogame e seus jogos como prioritários em suas pesquisas, têm colaborado muito para o desenvolvimento dessa linha. O LUDENS – Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas sobre Futebol e Modalidades Lúdicas – é um dos maiores, senão o maior exemplo disso. Sob a coordenação do professor Flavio de Campos, e com pesquisadores como Hilário Franco Júnior, ele tem como mérito agregar pesquisadores de diversas áreas com objetos os mais variados e destinados a analisar os jogos e os demais esportes em geral, dando ênfase ao futebol. Embora não adote o videogame como objetivo principal em sua fundação, a inclusão do jogo e a característica multidisciplinar na proposta da criação são um alento para o historiador que estuda os jogos eletrônicos.

Uma das características mais interessantes desses grupos é o desenvolvimento de projetos aplicáveis nas áreas. Exposições interativas, ocupação dos espaços e galerias de museus, tais como o da Imagem e Som de São Paulo, criação de *games* com enredos e objetivos distintos dos jogos das indústrias de entretenimento, desenvolvimento de simuladores, assim como projetos de Extensão, são atividades constantes desses pesquisadores, artistas, programadores, escritores e ativistas.

A mudança nesse perfil de pesquisador corresponde à mudança no perfil do próprio consumidor ligado aos produtos das mídias eletrônicas dentro do que Henry Jenkins nomeou de *Cultura da Convergência*. Professor da área de Humanas do MIT, Jenkins compreende esse conceito enquanto:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (...)

No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia (JENKINS, 2009, p. 29).

Assim, entende-se que a *Cultura da Convergência* é uma cultura participativa, que diz respeito ao modo como consumidores e produtores de mídia interagem em um novo conjunto de regras – um novo jogo em que os papéis não são tão claros, mas que são redefinidos a todo o momento. A convergência não se limita ao aparecimento de aparelhos sofisticados, mas depende das mentes de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. Quer dizer, os consumidores de mídia e, no nosso caso, de *games*, podem assumir um papel ativo na convergência, ou melhor, na condução desse processo.

Pois, os jogos de videogame formam conteúdos que fluem através de múltiplas plataformas. Por exemplo, *Assassin's Creed* não é apenas um jogo de videogame, mas também uma série de livros baseada nos jogos e Histórias em Quadrinhos que contam histórias paralelas aos acontecimentos presentes nos *games* e que contêm independência e relação a eles.

Ao caminharmos para a parte final da nossa reflexão, queremos fazer algumas considerações no que diz respeito à imagem dos jogos de videogame e a mudança em seu estatuto a partir da cultura participativa, que possui como marca a interação do seu consumidor/ator social.

Com a invenção dos computadores e seus periféricos gráficos, a produção da imagem passou por uma transformação profunda e radical. Segundo Suzete Venturelli, a principal mudança foi devida à passagem dos “processos de criação dos sistemas artesanais ou mecânicos para sistemas digitais que transmutaram as formas de criação, geração, transmissão, conservação e percepção das imagens” (VENTURELLI e MACIEL, 2011, p. 47). Assim, o encontro da representação visual com a Informática é compreendido como a promoção de uma troca cultural que trata da criação, da veiculação e da visualização da imagem. As imagens nos *games* contemporâneos estão fundadas em pixels, pequenos elementos que podem ser qualificáveis e quantificáveis quanto à cor, à luminosidade e à localização. Então,

(...) a imagem passou a ser uma matriz de números, que pode ser sempre alterada e armazenada na memória de um computador. A imagem, nesse caso, tem um caráter altamente sintático, e sua novidade está no modo em que é produzida, na sua poética e na possibilidade de interação que ela traz” (VENTURELLI e MACIEL, 2011, p. 47).

Notamos aqui que a imagem interativa teve e ainda tem forte significado nos jogos eletrônicos por trazer os conceitos de simulação e de interação, substituindo dessa forma o da representação, mais vinculado à iconografia. Ela é diferente daquela produzida artesanalmente e até mesmo da fotografia, visto que, no jogo eletrônico, é digital e calculada por um

computador. No seu processo de criação, estão inclusos os programadores que elaboraram o programa construtor de sistemas controladores de imagens e suas interações com o mundo real. Com isso, concluímos essa parte compreendendo que a história da imagem virtual está muito próxima da História da Informática, já que foram os computadores desenvolvidos pela ação social humana que permitiram a sua existência. Ainda mais, não nos esqueçamos de que a base da computação gráfica está na estrutura algorítmica, ou “de representações simbólicas daquilo que a imagem vai mostrar por meio de um dispositivo de visualização” (Ibid., p. 49).

Quando falamos em interatividade, é necessário que sejamos cautelosos ao aplicar esse conceito aos *games*, pois, segundo Assis, é ela que “permite exploração e surpresa e, ao mesmo tempo, é coerente e razoavelmente previsível” (ASSIS, p. 31). Ademais, no mundo dos jogos eletrônicos, a interatividade acena com uma “qualidade de experiência absolutamente privada e livre de riscos, impossível de ser obtida no mundo real” (Ibid., p. 31). Quer dizer, é aquela que surpreende o jogador, mas de forma que o atrai e possibilita a sua recomposição e realização da tarefa diante de algum acontecimento que escape ao que se espera do jogo.

A interatividade está ligada também a nossa necessidade de aprender e intuir as regras do jogo. Por exemplo, os comandos para a execução de tarefas e movimentação do avatar em *Assassin's Creed* não são tão complexos, pois possuem a finalidade de que o jogador tenha uma experiência de imersão que não o desestime a jogar. A cena da fuga do capitão templário em que o personagem Ezio deve resistir ao acidente da carruagem é emblemática justamente por isso. Ao mesmo tempo em que exige do jogador que ele escape em alta velocidade das pedras e dos demais objetos encontrados no caminho antes que a corda se rompa, o objetivo possui comandos simples que permitam a sua concretização. Ademais, a realização dela guarda outra surpresa para o jogador, para que a imersão na narrativa não se perca com a sensação de que a história será contada apenas a partir das ações do jogador e do computador. Para Jesus de Paula Assis, deve haver um contínuo entre a passividade e a interatividade do videogame. Cabe ao jogador juntar os pedaços da história apresentados em *Assassin's Creed: Revelations*. Isso pode ser feito de maneira linear ou não-linear, assim como em filmes que alternam a ordem cronológica dos eventos, tais como em *Babel* ou *21 gramas*, mas mesmo assim exigirá do jogador/consumidor a junção dos fatos que vão se sucedendo no jogo a fim de que ele consiga compreender a história ali contada.



Figura 5 – Nesse objetivo, Ezio tem que evitar a fuga do Capitão Templário - Cena extraída de Assassin's Creed - Revelations



Fonte: elaborada pelo autor.

Nos jogos de videogame, a perda de imersão pode ocorrer devido à narração se tornar explícita, pois na era da interatividade/convergência, o jogador quer descobrir por conta própria a história. Para que isso seja possível, os programadores colocam a cena não interativa depois que o objetivo da memória solicitada é cumprido, pois, se isso coubesse aos *non-players characters*, ou seja, os personagens não jogáveis (os soldados templários, por exemplo) o jogador adotaria uma atitude passiva diante do programa e da inteligência artificial do *game*. E isso é fundamental para entendermos a interatividade em jogos de videogame. Pois, a partir das interfaces disponibilizadas, o jogador modifica numa primeira abordagem a sua própria imagem dentro do espaço do jogo. A ação do personagem reatualizado ressignifica num tempo lógico – o espaço do próprio jogo. De acordo com Pierre Lévy,

O jogador não pode realmente apaixonar-se a não ser que se projecte (sic) no personagem que ele representa, e portanto, do mesmo modo, no campo das ameaças, das forças e oportunidade em que vive, no mundo virtual comum. A cada um dos seus golpes [Ezio Auditore, personagem principal e avatar do jogador em *Assassin's Creed – Revelations*], o jogador envia ao seu parceiro [e também à Inteligência Artificial do *game*] uma outra imagem de si e uma outra imagem do seu mundo comum, imagens que o parceiro *recebe diretamente* (ou pode descobrir por exploração) e que o afectam (sic) imediatamente. A mensagem é a dupla imagem da situação e do jogador (LÉVY, p. 84, 1997).

Para concluirmos essa exposição, consideramos que o historiador que deseja enveredar pela análise dos jogos de videogame não poderá ignorar o tratamento desse objeto enquanto fonte visual. Porém, apesar de tanto o videogame quanto o próprio *game* serem visuais, não podemos nos esquecer de que eles são também suportes audiovisuais e interativos. Essa perspectiva, embora muito próxima da Ciência da Informação e da Ciência da Computação,



não anula a tarefa do historiador de entender conceitualmente cada um dos aspectos que possibilitam a formação de imagens que interagem com o jogador. Sua visão, seus instrumentos e técnicas de observação, assim como os papéis que pode exercer enquanto observador, mas também os modelos e modalidades do “olhar” (leia-se participar e interagir) se fazem necessários, uma vez que as transformações pelas quais a imagem passa possibilitam novas experiências visuais que não estão amputadas das transformações da vida social. Por isso, o historiador deve investigar o seu objeto no lugar de sua origem, quer dizer, na sociedade que o criou. Ademais, deve ir a lugares que jamais imaginara, ou ainda, a áreas que até então se encontram distantes na Filosofia da Ciência da História.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Keith. **A História Repensada**. Trad. Mário Vilela. São Paulo: Contexto, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra. **Fontes visuais, cultura visual, História Visual**. Balanço provisório, propostas cautelares. Revista Brasileira de História. São Paulo. v. 23, n. 45, pp. 11-36, 2003.

PATTERSON, David A.; HENNESSY, John L. **Organização e Projeto de Computadores**. A Interface Hardware/Software. Trad. Daniel Vieira. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario Luiz Belcino. **Imagem interativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.