



Videogames e Consciência Histórica:

A experiência narrativa das ficções históricas em *Bioshock*.

MARIANO DE AZEVEDO JÚNIOR*

A história tem se tornado cada vez mais divulgada e publicada pelos meios de comunicação contemporâneos, promovendo, com isso, uma ampla penetração do conhecimento histórico na cultura. Pensando nisso, podemos inserir ao lado da televisão, do cinema e do teatro uma mídia (para alguns uma concepção particular de arte) que tem realizado o papel de relacionar história e ficção e, nessa tarefa, divulgar certas visões da história para grandes públicos: se trata dos videogames¹, que têm chamado atenção de pesquisadores de diversas áreas científicas devido à complexidade de sua natureza e múltipla composição, uma vez que os jogos eletrônicos estabelecem diálogos com várias outras mídias e suas linguagens.

Muitos desses *games* se tornaram famosos em seus gêneros específicos, divulgando entre os jogadores visões e versões variadas sobre épocas e episódios históricos como as guerras mundiais, a antiguidade greco-romana, a história da Guerra Fria, as guerras religiosas, a sociedade medieval, o Renascimento Cultural etc. Por outro lado, quando os jogos não exibem um pano de fundo histórico “real”, isto é, aquele já consagrado pela historiografia, eles usam em seus enredos ideologias políticas e significados culturais de diversas épocas nos universos da ficção científica e da fantasia. Assim, ideologias, valores e significados ligados às formas totalitárias do poder, ao imaginário medieval, à sociedade de consumo, às formas de censura, às violências realizadas pelos governos e à criação de sociedades tecnocratas são temas recorrentes nos games comerciais de grande sucesso.

Diante desse quadro se torna imprescindível que a produção historiográfica direcione suas preocupações para as formas de divulgação da história através desses meios de comunicação tão populares no mundo inteiro, buscando compreender as formas de organização de suas narrativas, os elementos particulares que as constituem e os empregos ideológicos presentes nos sentidos de historicidade que conduzem os usuários ou jogadores a

* Professor da Universidade Potiguar, Rede Laureate International Universities. Mestre em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

¹ O termo *videogames* neste trabalho se refere aos jogos eletrônicos ou jogos digitais executados em telas e praticados pelos jogadores. Assim, o termo poderá se referir aos jogos de computador, bem como aos jogos de consoles (aparelho conectado ao televisor). Até porque ambos os tipos são considerados jogos computacionais.



uma dada interpretação histórica realizada consciente ou inconscientemente no interior da ficção.

Segundo os caminhos da história pública adotados no Brasil, seguindo exemplos de estudos realizados em países como Portugal, Inglaterra e Estados Unidos, o historiador profissional não deve estar restrito somente à análise de textos acadêmicos ou historiográficos, mas também possui a tarefa de investigar as formas de divulgação da história para o grande público, especialmente estando atento para as mídias de grande penetração na cultura. Para Sara Albieri (2011), o historiador que se coloca diante dessas mídias deve “efetuar a correção de curso nos caminhos da história pública, porque ele, mais do que ninguém, estaria ciente do papel fundamental do intérprete das fontes”. (ALBIERI, 2011: 22)

Essa “correção de curso” não significa somente desfazer distorções históricas provocadas frequentemente pela indústria cultural, mas realizar interpretações que ajudem a compreender melhor os mecanismos de produção da narrativa veiculada, bem como as relações que ela estabelece com a realidade.

Ao realizarmos essa tarefa compreendemos que a postura do historiador diante do jogo eletrônico, entendido como uma mídia popular, de alguma forma favorece a compreensão do exercício da consciência histórica quando o jogador entra em contato com manifestações temporais do passado e do futuro e, consciente ou inconscientemente, legitima o presente a partir de vários significados que são veiculados nas tramas digitais dos jogos.

Para Albieri, o conceito de consciência histórica, derivado dos debates de Hegel, Dilthey, Husserl e Benjamin e debatido por autores como Jörn Rüsen e Reinhart Koselleck, é o mais adequado para se analisar a história divulgada para grandes públicos. Isso por que

(...) a manifestação da consciência histórica se dá culturalmente; ela é prévia e mais fundamental que os símbolos sensórios que se impõem à imaginação coletiva para a constituição de memórias históricas determinadas. Ela evoca uma condição primeva da humanidade, aquela de organizar historicamente a experiência do mundo. (ALBIERI, 2011: 26)

A teoria da história desenvolvida por Jörn Rüsen (2010) aborda centralmente o tema da consciência histórica. Para o teórico alemão, essa consciência resulta dos sentidos narrativos históricos compreendidos no âmbito da cultura, que vão além, portanto, dos limites estabelecidos pela historiografia. Segundo o autor,

A consciência histórica é o trabalho intelectual realizado pelo homem para tornar suas intenções de agir conformes com a experiência do tempo. Esse trabalho é efetuado na forma de interpretações das experiências do tempo. Estas são interpretadas em função do que se tenciona para além das condições e circunstâncias dadas da vida. (RÜSEN, 2010: p.59)

É relevante para este trabalho ressaltar que o próprio Rüsen afirma que a consciência histórica se constitui na comunicação, isto é, nas formas como a sociedade recebe os conhecimentos históricos transmitidos por vários canais. Segundo o autor, as formas narrativas que chegam até nós através da ficção científica (p.61), de celebrações cívicas, da recepção de textos diversificados (incluindo os historiográficos), exposições e nos “jogos históricos²”, são elementos constituintes da experiência histórica praticada pelos homens na condução de suas vidas práticas, de seu dia a dia. (*Ibid.* p.160)

Mas não conseguimos alcançar o pleno entendimento sobre como essa consciência histórica é exercitada através dos canais de comunicação se não refletirmos também sobre o sentido narrativo da história que é transmitida por eles. Sendo assim, a reflexão rüseniana define “narrativa histórica” como uma “prática cultural de interpretação do tempo”. (RÜSEN, 2010: 149) Para o autor, a narrativa histórica opera universalmente nas culturas humanas atribuindo sentido às experiências do homem no curso da sua vida prática. Mais ainda, é esse tipo de operação narrativa que permite ao homem se enxergar e se compreender no presente a partir de projeções sobre as dimensões temporais do passado e do futuro. Essa experiência temporal inerente ao existir humano é o que determina as bases da consciência.

Para a narrativa histórica é decisivo, por conseguinte, que sua constituição de sentido se vincule à experiência do tempo de maneira que o passado possa tornar-se presente no quadro cultural de orientação da vida prática contemporânea. Ao tornar-se presente, o passado adquire o estatuto de “história”. Retomando a famosa expressão de Johann Gustav Droysen, pode-se dizer que a narrativa histórica “faz”, dos feitos do passado, a história para o presente. (RÜSEN, 2010: 155)

Essa concepção de narrativa vista muito mais como uma prática cultural inerente ao existir humano contribui com a construção do problema central desta pesquisa, que se constitui na análise do exercício da consciência histórica através dos jogos eletrônicos, posto que a ficção dos games transmite certos sentidos de historicidade e interpretações temporais sempre que constituem universos temáticos que intencionam simular modelos de sociedade, épocas, eventos do passado ou mesmo significados historicamente construídos.

² A expressão “jogos históricos” aparece no texto de Jörn Rüsen, mas não estão especificados os tipos desses jogos. Livrementemente estamos inserindo no conjunto deles os que investigaremos neste trabalho: os *games* ou os jogos eletrônicos criados a partir de narrativas históricas.

Retomando as discussões de Sara Albieri, é possível notar que a reflexão sobre consciência histórica permite o historiador se posicionar no lugar adequado da análise entre a história acadêmica e a história pública justamente porque esse tipo de consciência é inerente aos sujeitos e seu processos de reconhecimento no mundo (ALBIERI, 2011: p.27), possibilitando a identificação de elos entre o que os historiadores analisam e o que a cultura interpreta, vivencia e classifica como “histórico”, como os conteúdos que diversos jogos eletrônicos transmitem cotidianamente para milhões de pessoas.

Com a intenção de familiarizar o leitor com o nosso objeto de investigação se torna importante mencionar alguns games que foram importantes e até mesmo pioneiros na tarefa de transmitir amplamente conhecimentos históricos pela indústria dos videogames. Jogos computacionais como *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999) e *Civilization* (MicroProse, 1991) se tornaram clássicos por consolidarem o gênero estratégia ambientado em universos históricos explorados pelos jogadores, que deveriam desenvolver, planejar, gerenciar recursos econômicos e com isso alcançar os objetivos traçados. Através de outros gêneros a temática das guerras contemporâneas foi bastante divulgada por títulos que impactaram fortemente as comunidades de jogadores no mundo inteiro. Um caso a ser notado é do título *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) produzido pelo famoso produtor Hideo Kojima, que explorou o conhecido universo da Guerra Fria, muitas vezes dando sentidos ideológicos ao desenrolar da trama.

Talvez a série de videogames mais famosa da atualidade por explorar contextos históricos seja *Assassins Creed* (Ubisoft, 2007), que narra a luta entre a ordem dos templários e uma ordem de assassinos ao longo dos séculos, da época medieval (onde tudo começou) até os dias atuais. Na sequência dessa ficção histórica, os jogadores da série puderam explorar a época medieval, a Itália renascentista, a antiga cidade de Constantinopla, a época colonial na América do Norte, o mundo caribenho dos piratas e corsários e, mais recentemente, a cidade de Paris durante os eventos da Revolução Francesa.

A lista de games que se apropriam do conhecimento histórico é muito vasta e vale ressaltar que não precisamos enxergar apenas os jogos que abordam os famosos “conteúdos históricos” de uma maneira mais direta, como os exemplos citados até aqui. Existem inúmeros títulos que exploram os imaginários de diversas épocas para significarem mundos criados pela ficção científica e pela fantasia épica. A série *The Elder Scrolls* (Bethesda, 1994) é muito famosa entre as comunidades de jogadores por representar na sua ficção classificada como *medieval fantasy* (fantasia medieval) toda uma narrativa interativa com a qual o jogador se

envolve profundamente. Jogos da franquia como *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) utilizaram elementos fantásticos do imaginário medieval e até as formas de organização da Idade Média podem ser percebidas nas culturas das raças e classes de personagens que esses jogos trouxeram.

O caso que selecionamos como fonte da pesquisa foi o de *Bioshock* (2007)³, game inspirado na literatura de George Orwell e Ayn Rand, que apresenta ao jogador uma relação filosófica entre “utopia” e “distopia” a partir do modelo de sociedade desenvolvido em uma cidade chamada *Rapture*, construída no fundo do oceano durante a década de 1960. O criador do universo da série, Ken Levine, em entrevista concedida à IGN (importante meio da imprensa dos videogames) um ano antes do lançamento do título, revelou:

*"With Bioshock, I wanted to build a world where [things] would happen and be believable and not in the far future, but something that we could speak to, like something we're dealing with now -- with stem cell research and the moral issues that go around (...) so I've read stuff from Ayn Rand and [George] Orwell, and all the sort of utopian and dystopian writings of the 20th century, which I've found really fascinating"*⁴ (LEVINE, 2006)

A grande utopia da ficção de Levine é a cidade de *Rapture*, que pode ser entendida numa análise mais refinada como a personagem principal da trama. *Rapture* foi idealizada por um cientista chamado *Andrew Ryan*, um russo de nome original *Andrei*, mas que tinha se radicado nos Estados Unidos depois de ter se revoltado contra as formas de censura do socialismo soviético e, mais tarde, também se tornaria descontente com a política do *New Deal* norte-americano.

Rapture era uma forma de protesto que a mente científica de Ryan tinha criado para combater as instituições que restringiam a capacidade humana de invenção e de criação a partir da força interventora do Estado na ciência e na arte. Toda a cidade foi planejada para que seus habitantes pudessem ser felizes vivendo suas vidas da melhor forma. A ciência tinha se encarregado de garantir o funcionamento da cidade subaquática e a partir da descoberta de uma substância chamada *ADAM*, produzida por lesmas marinhas, *Ryan* conseguiu adaptar o organismo humano à vida na cidade, evitando com isso possíveis fugas para a superfície.

³ Jogo eletrônico lançado em 2007, desenvolvido pela empresa Irrational Games, distribuído pela 2K Games, bastante famosa na indústria do ramo. O jogo deu início a uma série que se consagrou como grande sucesso comercial. Além do primeiro título foram lançados *Bioshock 2*, em 2010; e *Bioshock Infinite*, em 2013.

⁴ “Com *Bioshock*, eu quis criar um mundo onde as coisas que acontecem são críveis e não estão distantes de nós, mas que estamos vivendo agora, como as questões morais em torno das pesquisas desenvolvidas com células-tronco (...) então eu li coisas de Any Rand e George Orwell e todo tipo de utopias e distopias escritas no século XX as quais achei realmente fascinante”. (Tradução nossa)

O fato é que a utopia de Ryan passou a sofrer de problemas semelhantes dos quais ela buscou fugir no mundo superficial: formas de censura; governos rigorosos; cerceamento das liberdades individuais; controle ideológico da ciência; crimes e corrupção. Neste momento já não falamos mais de uma utopia e sim de uma distopia, identificando com isso a influência filosófica e literária mencionada por Ken Levine que comentamos anteriormente.⁵

Ainda é importante ressaltar que, além da tentativa de construir imagens e significados retirados da literatura de Orwell e Rand, Bioshock também representou, mesmo “por baixo” da sua ficção, a atmosfera de medo, transformação e disputas ideológicas e de modelos sociais que o mundo conheceu durante a Guerra Fria.

A figura abaixo é uma captura do momento quando o jogador se depara com um breve filme de introdução à cidade de Rapture assim que o jogo é iniciado. Aqui é possível ver as críticas de Andrew Ryan aos modelos sociais da época, assim como entender as motivações para criação da cidade. Parte do diálogo que aparece na imagem diz o seguinte: “(...) Não, diz o homem em Moscou. Esse ‘não’ pertence a todos. Eu rejeitei todas aquelas respostas. Ao invés disso, escolhi algo diferente. Eu escolhi o impossível. Eu escolhi... Rapture (...)”. (Tradução nossa)

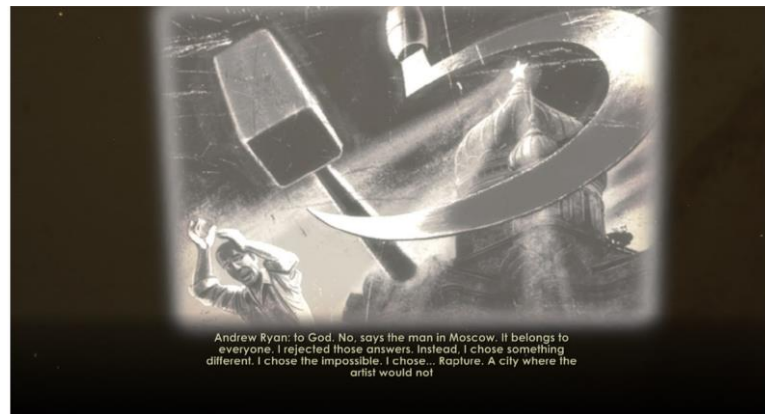


Figura 1. Screenshot do jogo Bioshock. Cena de filme exibido no jogo que representa uma crítica ao socialismo soviético através das mensagens de Andrew Ryan.

Internamente a impressão ideológica da cena estabelece uma crítica ao modelo do socialismo soviético, como pode ser percebido. E de outra forma pode-se ampliar a reflexão para as formas de propaganda ideológica na tarefa de divulgação de um modelo de sociedade. Nesse sentido a propaganda de Ryan não é diferente daquela realizada pelos líderes do regime

⁵ O paradoxo existente em Rapture que conduziu a vida na cidade para caminhos opostos daqueles idealizados inicialmente é, sem dúvidas, uma inspiração retirada da literatura de George Orwell, especialmente de “A Revolução dos Bichos”, sátira publicada inicialmente em 1945.

que ele próprio critica. Essa realidade contraditória e paradoxal da filosofia rapturiana será percebida tão logo o jogador adentre o universo do game.

Se voltarmos a atenção para alguns elementos visuais secundarizados na trama podemos identificar muito do sentido filosófico e ideológico presente na intenção da narrativa de Bioshock. Em certos lugares de Rapture se observa a defesa dos valores individualistas e liberais característicos do modelo norte-americano, além de também ser referência à essência literária de Ayn Rand, que expressamente sempre defendeu essas perspectivas na sua obra.

As faixas em destaque na figura abaixo falam em “ascendência”, “liberdade”, “criatividade” e “comércio”, isto é, elementos que são defendidos por uma ordem social crítica das formas de censura e controle rígido da sociedade que também foram características do período histórico simbolizado no jogo: a época da Guerra Fria.



Figura 2. Screenshot do jogo Bioshock. Uma das ruas da cidade de Rapture exibindo faixas que divulgam os valores e práticas defendidas pelo criador da cidade.

A cada estágio do game é possível se surpreender com referências a elementos sociais do período das décadas de 1950 e 1960, além de praticar uma experiência estética a partir de uma identidade visual construída a partir de objetos cotidianos, formas de vestimentas, trilhas sonoras, cenas cinematográficas, ícones, obras de arte, cartazes, estátuas, estabelecimentos comerciais e formas de sociabilidade que significam a época que o jogo reproduz, tudo isso envolvido com o sentido crítico inerente à ideia da cidade, mas que havia sido contradita por uma série de revezes ocorridos com o desenrolar da trama.

A imagem abaixo simboliza a essência crítica da cidade de Rapture, que se colocou contra as formas de governo e controle do homem, mais especificamente a religião e a política.



Figura 3. Screenshot do jogo *Bioshock*. Estátua de Andrew Ryan segurando uma faixa com dizeres que representam a filosofia da cidade: "Sem Deuses ou Reis. Apenas Homens." (*tradução nossa*)

Como se pode perceber, o mundo narrativo de *Bioshock* está repleto de significados que fazem referência ao conhecimento histórico. O mais interessante é notar que as intenções presentes no sentido narrativo do jogo apontam para significados que servem mais para legitimar o presente do que para explicar o passado. A influência da literatura de Orwell e Rand é, na verdade, uma releitura que visa responder questões do tempo dos jogadores e, conseqüentemente, constituir uma orientação de sentido do presente.

Neste momento do texto é essencial a retomada da reflexão de Jörn Rüsen sobre a natureza da narrativa histórica como uma interpretação do passado realizada na cultura e transmitida por um meio de comunicação. É preciso ter sempre em mente que narrar historicamente é constituir práxis atribuidoras de sentido realizadas no presente a partir das interpretações temporais dos sujeitos em torno da experiência (passado) e da expectativa (futuro). Quando essas interpretações resultam em significados construídos a partir dessas experiências temporais é que se estabelece o exercício da consciência histórica.

Analisar narrativas de games como *Bioshock* a partir da teoria rüseniana também suscita a questão do aprendizado obtido com a experiência colocada em prática pelos jogadores. Se há uma narrativa que aponta para uma direção e resulta no exercício da consciência histórica, teremos que considerar também a produção de algum entendimento do que foi praticado durante horas de experiência interativa com a ficção do game. Para elucidar um pouco esse ponto de discussão é relevante lançar luz sobre outro conceito trazido pelo autor: o de “formação histórica”.

A “formação histórica” está intimamente conectada à experiência da consciência histórica e nada mais é do que o resultado obtido de um conhecimento histórico produzido, circulado e transmitido à sociedade por um ou vários canais de comunicação. Na obra

História Viva, Rüsen apresenta o movimento realizado pelas formas de conhecimento histórico que são as forças centrais da produção dessa formação:

A formação histórica é, antes, a capacidade de uma determinada constituição narrativa de sentido. Sua qualidade específica consiste em (re)elaborar continuamente, e sempre de novo, as experiências correntes que a vida prática faz do passar do tempo, elevando-as ao nível cognitivo da ciência da história, e inserindo-as continuamente, e sempre de novo (ou seja: produtivamente), na orientação histórica dessa mesma vida. (RÜSEN, 2007: 94)

Na citação acima o autor descreve uma espécie de movimento circular que põe em relação duas formas distintas de conhecimento histórico: o especializado dos historiadores e o da vida prática, que cumpre a função de orientar a vida cotidiana numa experiência temporal. No caso, o primeiro tipo de conhecimento parte sempre da existência do segundo. Isso nos leva a um questionamento interessante: o conhecimento histórico que é apropriado pelas formas narrativas dos meios de comunicação de massa consegue cumprir a função de orientação de sentido dada por Rüsen quando esse conhecimento é devolvido para a sociedade?

Talvez a primeira elaboração de resposta tenha sido dada pelo próprio teórico em *Razão Histórica*:

Com a expressão “formação histórica” me refiro aqui a todos os processos de aprendizagem em que “história” é o assunto e que não se destinam, em primeiro lugar, à obtenção de competência profissional. Trata-se de um campo a que pertencem inúmeros fenômenos do aprendizado histórico: o ensino de história nas escolas, a influência dos meios de comunicação de massa sobre a consciência histórica e como fator da vida humana prática, o papel da história na formação dos adultos como influente sobre a vida cotidiana – em suma, esse campo é extremamente heterogêneo. (RÜSEN, 2010: 48)

Fica claro que a passagem mais interessante da citação acima para este trabalho é a que coloca os meios de comunicação de massa (dentre os quais se destacam os videogames) como “fenômenos do aprendizado histórico”, mas também se percebe que o autor não promove uma restrição de quais exatamente ou quantos seriam esses fenômenos, sugerindo que a formação histórica enquanto resultado complexo de uma aprendizagem em história pode resultar de um conjunto diversificado de canais comunicadores. Em outro momento da sua obra Rüsen chega a afirmar que a formação histórica deve ser compreendida como possuidora de uma “função didática de orientação”. (*Ibid.* p.49)

Interação e subjetivação: a “experiência dramática” de jogar Bioshock.

Jogar Bioshock é uma experiência fascinante devido a riqueza cultural apresentada no universo do game e com a qual o jogador entra mais profundamente em contato do que, por exemplo, se ele conhecesse Rapture nas páginas de um romance. Além da natureza interativa do ato de jogar videogame, o que eleva o usuário da mídia à condição de partícipe da trama, se constata também as múltiplas relações que o jogo eletrônico, enquanto mídia, realiza com várias outras. Além da arte visual criada para o título, a música, as referências teatrais, cinematográficas e literárias existem em abundância. A capacidade que Bioshock tem em criar imagens e sentidos para um conjunto de referências culturais e filosóficas do século XX ajuda a justificar a nossa escolha dessa obra como fonte desta pesquisa.

Henry Jenkins, importante teórico das mídias, ressaltou a natureza complexa dos videogames ao analisar como estes conseguem estabelecer múltiplos diálogos com outras formas de linguagem no interior do seu próprio sistema narrativo, que é o que percebemos claramente em títulos como Bioshock:

Os games encontram seu lugar dentro de um sistema narrativo amplo em que a informação das histórias é comunicada através de livros, filmes, televisão, quadrinhos e outras mídias, cada uma delas fazendo o que tem de melhor, cada uma se constituindo em experiência relativamente autônoma, de modo que o entendimento mais rico de uma história é adquirido por aqueles que seguem a narrativa por vários canais. Em tal sistema, o que os games fazem de melhor estará certamente centrado na habilidade que eles têm de dar forma concreta à nossa memória e imaginário do mundo narrativo, criando um ambiente imersivo no qual podemos perambular e interagir com ele. (JENKINS. Apud. SANTAELLA, 2009: 65)

Interação. Talvez seja esse o termo capaz de distinguir os videogames das outras mídias, constituindo com isso uma particularidade que é também um elo de identificação dos jogadores com os games. Esse envolvimento interativo do jogador com o game foi bem descrito e discutido por um dos maiores estudiosos sobre a relação entre videogames e processos cognitivos, o pesquisador norte-americano James Paul Gee, que publicou várias obras⁶ sobre os efeitos positivos que os videogames promovem nos jogadores. Em um artigo bastante provocador, Gee mapeou onze elementos inerentes aos jogos eletrônicos

⁶ Sem dúvidas a obra mais famosa de James Paul Gee é: GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2007. Neste livro, Gee criou uma forma bastante interessante de pensar os videogames como elementos positivos para a cognição humana, especialmente para os processos de aprendizagem e letramento.

considerados por ele como diferenciais positivos que os games possuem com relação a outras mídias. Na discussão sobre o elemento da produção, Gee chama atenção para o envolvimento criativo do jogador com o mundo do game:

Players are producers, not just consumers; they are “writers”, not just “readers”. Even at the simplest level, players co-design games by the actions that they take and the decisions that they make. An open-ended game such as Elder Scrolls III: Morrowind is, by the end, a different game for each player. In a massive multiplayer game such as World of Warcraft, thousands of people create different virtual careers through their own unique choices in a world that they share with many others. (...) At a higher level, many games come with versions of the software with which they are made, and players can modify them⁷. (GEE, 2005: 35)

De acordo com o teórico, a quantidade de operações realizadas por um jogador de videogames é bastante diversificada e a natureza interativa dos jogos propõem experiências narrativas diferentes daquelas realizadas com outros tipos de mídias. Existe no game um verdadeiro intercâmbio midiático que permite ao jogador ler, ouvir, escrever, agir, planejar, elaborar e muitas vezes até falar com o próprio jogo. Desse modo, consideramos que as narrativas dos jogos eletrônicos são construídas juntamente com as ações dos jogadores.

Essas narrativas interativas dos games, segundo Janet Murray, causam o efeito de uma “experiência dramática” que envolve o jogador no universo praticado por ele. Para a autora, as narrativas digitais dos games estão imersas nos ambientes visuais elaborados para os jogos, proporcionando ao usuário uma quebra com o formato linear de recepção da narrativa que existe nos romances convencionais. (MURRAY, 2003: 61)

O próprio título da obra de Murray, *Hamlet no Holodeck*, simboliza aquilo que é o problema central ao qual se propõe debater: “o futuro da narrativa no ciberespaço”. Preocupada com as maneiras de recepção e interação dos leitores com as formas narrativas que se multiplicam velozmente nas telas da cultura digital, Murray utiliza elementos da ficção científica⁸ e da rede mundial de computadores para discutir como a partir do século XX se

⁷ “Jogadores são produtores, não somente consumidores; eles são escritores, não apenas leitores. Mesmo em um nível mais simples, jogadores co-desenvolvem jogos através das ações que realizam e das decisões que tomam. Um jogo de mundo aberto como *Elder Scrolls III: Morrowind* é, no final das contas, um jogo diferente para cada jogador. Em um jogo massivo multijogador como *World of Warcraft*, milhares de pessoas criam diferentes carreiras virtuais a partir das escolhas próprias e únicas de um mundo que eles compartilham com muitos outros. (...) Em um nível elevado, muitos jogos vêm com versões de softwares com as quais os próprios jogos foram feitos, e os jogadores podem modificá-los.” (tradução nossa)

⁸ Como o próprio *Holodeck*, uma espécie de dispositivo existente no universo da série de ficção científica *Jornada nas Estrelas*. O holodeck representa a evolução na forma como as pessoas leem novelas e romances. Diferente da linearidade do livro, o leitor do holodeck é também um agente da narrativa, chegando a interagir subjetivamente com os personagens das histórias que são projetados através de hologramas.

multiplicaram as formas de narrativa, abrindo a possibilidade para interação dos usuários com elas através de diversos canais.

Considerando as reflexões de Gee e Murray podemos constatar que as narrativas interativas e digitais dos games envolvem em um mesmo nível conteúdo e forma, chamando atenção para o fato de que a tarefa de analisá-las também passa por uma experiência estética de investigação. É mesmo um sentido narrativo que, como disse Murray, está aplicado na identidade visual do game. É impossível perambular pelas ruas da cidade de Rapture sem perceber a quantidade de cartazes de espetáculos teatrais, cafés, óperas, bailes, propagandas de produtos comerciais e também políticas que constroem uma cultura visual *vintage* característica das décadas de 1950 e 1960, que traduz para o jogador a natureza histórica do universo criado.



Figura 4. Cartazes de Rapture. Na esquerda, uma propaganda política de Andrew Ryan, idealizador da cidade, com a frase: “Pavimentando o futuro”. Na direita, uma propaganda comercial dos plasmídeos, produtos muito consumidos pelos habitantes.

O fato de termos notado os cartazes nas paredes de Rapture pode ser indicativo de que a experiência narrativa proposta em Bioshock é também um exemplo de “experiência dramática” no sentido discutido por Janet Murray, sobretudo porque o game criou uma arte visual marcante, capaz de valorizar o sentido narrativo intencionado na obra. Sobretudo porque o jogador não é obrigado a visualizar esses cartazes ou muitos elementos do cenário elaborado, mas eles são simbólicos demais para passarem despercebidos. Essa peculiaridade presente no game promove nos jogadores maior imersão e, conseqüentemente, maior subjetivação de toda a trama narrada, o que se traduz em um maior envolvimento do jogador com o universo praticado por ele.

Bioshock cria inúmeras situações que podem ser vivenciadas pelos jogadores, que podem escolher esse caminho e não aquele, essa arma e não aquela, essa praça e não aquela outra e assim com quase tudo no cenário de Rapture. Esse poder de decisão dado aos jogadores é algo característico dos videogames e que, para Steven Johnson (2012), teórico norte-americano das mídias, é o principal diferencial dos jogos eletrônicos e o que é capaz de promover efeitos cognitivos positivos nos seus praticantes.

Começamos com o básico: muito mais do que os livros, o cinema e a música, os games obrigam o jogador a tomar decisões. Os romances podem ativar a imaginação, e a música pode despertar emoções poderosas, mas os games forçam a pessoa a decidir, a escolher, a priorizar. Todos os benefícios intelectuais do game derivam dessa virtude fundamental, porque aprender a pensar é, em última análise, aprender a tomar decisões corretas: comparar indícios, analisar situações, consultar objetivos de longo prazo e então decidir. Nenhuma outra forma cultural pop exige o mesmo tipo de atividade do aparato decisório do cérebro. (JOHNSON, 2012: 39)

Apesar de ser bastante sedutor prolongar a discussão sobre os efeitos cognitivos produzidos pelos games, devemos retomar o foco da nossa questão, que é a análise da narrativa histórica e do exercício da consciência histórica nos jogos eletrônicos, o que temos demonstrado através de uma interpretação dos sentidos narrativos empregados em Bioshock. Por outro lado, é sempre importante refletir como esses sentidos são transmitidos ao jogador e como este responde às expectativas do jogo através de uma experiência totalmente interativa.

Essa interação que leva sempre à uma subjetivação praticada pelo jogador facilita, de certo modo, o exercício da consciência histórica quando este passa a contribuir com as intenções do jogo em interpretar o passado a serviço do presente, que é tempo do jogador e com o qual ele se identifica para realizar todas as ações necessárias para se vencer os desafios propostos pelo game.

Bioshock, assim como qualquer outro jogo eletrônico, não tem a pretensão de explicar o passado em sua narrativa e nem de reproduzir uma versão oficial da historiografia, já que sua intenção, assim como a da literatura e do cinema, é de “ficção” e não de “verdade”. Portanto, o nosso papel diante desse game não está em identificar um determinado conteúdo histórico ou mesmo verificar se ele está sendo apresentado da maneira correta, mas, de outra forma, nos interessa analisar os empregos históricos realizados na ficção e como isso é transmitido culturalmente através do ato de jogar videogame.

Até por que, como disse Michel de Certeau, assim como a historiografia a ficção também possui suas maneiras de encenar o passado sem requerer estatutos científicos ou

profissionais que lhe dê a validade e o caráter de verdade para o que ela encena. (CERTEAU, 2012: 48) É o que pode ser percebido em um jogo como Bioshock: Há ali a encenação de um passado que produz um efeito de realidade captado pelo jogador. As metáforas e alusões aos conhecimentos históricos simulam uma experiência temporal orientadora de sentido que aponta para o exercício da consciência histórica praticada no modelo narrativo proposto.

Bioshock se apresenta como exemplo de como os videogames são capazes de promover uma interpretação cultural do passado a partir de modelos explicativos, significados e empregos ideológicos do presente. Essa interpretação sugere o exercício da consciência histórica no sentido defendido por Jörn Rüsen, valendo ressaltar aqui mais uma vez que essa consciência nasce no sentido de orientação que os homens dão às suas vidas práticas a partir do conjunto de conhecimentos históricos que são transmitidos pelos meios de comunicação.

Certamente serão necessárias inúmeras outras análises acerca da discussão que propomos aqui, mas este trabalho deu passos importantes em direção à construção de algumas constatações sobre os usos públicos que a indústria cultural realiza da história através de suas mídias de maior impacto na cultura das massas. Contudo, para esta breve investigação, Bioshock certamente nos transmitiu a sensação de que é possível pensar historicamente ao interagir com os mundos narrativos, interativos e digitais dos videogames.

Fonte

Bioshock, Irrational Games, 2K Games, 2007.

Bibliografia

ALBIERI, Sara. **História Pública e Consciência Histórica**. In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira. (Orgs.) **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011. pp.7-15

BERGMANN, Klaus. **A História na Reflexão Didática**. São Paulo: Revista Brasileira de História, v.9, nº19, 1990.

CERTEAU, Michel de. **A Escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

_____. **História e Psicanálise: entre ciência e ficção**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

_____. **Good Video games and Good Learning**. Phi Kappa Phi Forum/Vol.85, nº 2. 2005. Disponível em: <http://www.jamespaulgee.com> (Último acesso em: 5 de novembro de 2014)

GREENFIELD, Patricia Marks. **O Desenvolvimento do Raciocínio na Era da Eletrônica: os efeitos da tv, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1988.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PERRY, C. Douglas. **The influence of literature and myth in videogames**. IGN, 2006. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2006/05/18/the-influence-of-literature-and-myth-in-videogames> (Último acesso em: 20 de março de 2015)

RÜSEN, Jörn. **Razão Histórica: teoria da história: os fundamentos da ciência histórica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2010.

_____. **História Viva: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

SANTAELLA, Lucia. FEITOZA, Mirna (Orgs). **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.