

**O VIDEOGAME COMO
MÍDIA DE
REPRESENTAÇÃO
HISTÓRICA**

VIDEOGAME AS A MEDIUM OF
HISTORICAL REPRESENTATION

EL VIDEOJUEGO COMO UN MEDIO
DE REPRESENTACIÓN HISTÓRICA

Robson Scarassati Bello¹

José Antonio Vasconcelos^{2,3}

RESUMO

Este artigo propõe apresentar, em um plano teórico, os Videogames como uma mídia de representação histórica que apresenta um discurso sobre o passado através de uma linguagem de conteúdo audiovisual composta por espaços virtuais estruturados em regras de jogo. Esse formato próprio deve ser entendido em seu caráter histórico, cuja representação estabelece um determinado olhar sobre o Outro, e em sua circulação pública de conteúdos históricos constituída dentro e a partir da Indústria Cultural.

¹ Doutorando em História Social, Mestre em História Social. Graduado em História. Pesquisador no Programa de História social na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. E-mail: robsonsbello@gmail.com.

² Doutor em História pela Universidade Estadual de Campinas (2001), mestrado em História pela Universidade Federal do Paraná (1996), pós-doutor na University of Virginia, nos Estados Unidos (2005-2006). É professor do Departamento de História da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP). E-mail: vasconcelos@usp.br.

³ Endereço de contato dos autores (por correio): Universidade de São Paulo - R. do Lago, 717 - Vila Universitaria CEP: 05508-080 São Paulo-SP Brasil

PALAVRAS-CHAVE: História; Videogame; Indústria Cultural; Representação; Simulação.

ABSTRACT

This essay intends to present, in a theoretical way, the Videogames as a medium of historical representation that creates a discourse over the past through a language of audiovisual content composed by virtual spaces structured by game rules. This format must be understood in its historical essence, in which its representations establish a certain look to the Other, as well in its public circulation of historical contents constituted inside and through the Culture Industry.

KEYWORDS: History; Videogame; Culture Industry; Representation; Simulation.

RESUMEN

Este artículo propone presentar, en un plano teórico, los Videojuegos como un medio de representación histórica que presenta un discurso sobre el pasado a través de un lenguaje de contenido audiovisual compuesto por espacios virtuales estructurados en reglas de juego. Este formato propio debe ser entendido en su carácter histórico, cuya representación establece una determinada mirada sobre el Otro, y en su circulación pública de contenidos históricos constituida dentro y desde la Industria Cultural.



ISSN nº 2447-4266

Vol. 3, n. 4, Agosto. 2017

<http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2017v3n5p216>

PALABRAS CLAVE: Historia; Video juego; Industria Cultural; Representación; Simulación.

Recebido em: 30.05.2017. Aceito em: 26.06.2017 Publicado em: 01.08.2017.

Introdução

Neste artigo pretendemos elaborar especificamente sobre como as representações históricas podem ser compreendidas em um novo formato que estabelece uma nova linguagem: os Videogames, também conhecidos como jogos eletrônicos. Nos últimos quase cinquenta anos, os *games* se tornaram uma das mais proeminentes facetas da produção de mercadorias culturais dentro daquilo que Adorno e Horkheimer (1985) conceituaram como Indústria Cultural. Essa industrialização de produtos que audiovisuais e lúdicos vêm causando grande impacto comercial e cultural, sobretudo entre os jovens, apresentando o passado em uma linguagem única que narra uma história através de sua dimensão audiovisual, mas também de suas regras de jogo, estrutura de simulação programada, espaço navegável e possibilidades de interatividade.

Desde os anos 1970, os Videogames foram configurados como setor cada vez mais crescente dentro da Indústria Cultural, auxiliando e disputando a constituição de certos imaginários sobre diversos momentos do passado com os meios mais tradicionais, como as instituições escolares. Os *games* se instalaram em um capitalismo tardio cuja aceleração do tempo-histórico interiorizou aos lares domésticos o uso da televisão e do computador e contribuem a dispersão de imagens e códigos ideológicos que homologamente

associam-se à era industrial, e a constância de múltiplos sons, luzes e movimentos do espaço fabril, do trânsito e da cidade como um todo.

Neste contexto, diferentes *games* em diferentes suportes, como as séries *Oregon Trail*, *Assassin's Creed*, *Civilization*, *God of War* ou *Call of Duty* perpetuaram e divulgaram representações, apresentando a "História" através de narrativas, personagens, espaços a serem explorados, e diferentes modos de "jogabilidade" – desde tiroteios em guerras modernas, à exploração de ruínas mitológicas, ou o desenvolvimento de toda uma nação.

As reflexões sobre o caráter "digital" e público da História passaram crescer nos últimos anos, na medida em que mais pesquisadores reconhecem estas mídias como objeto conhecimento. As possibilidades de análise são imensas e há um problema claro a ser respondido que é o próprio significado desses espaços e linguagens e o que eles dizem e podem dizer sobre o passado e nosso próprio tempo histórico.

De acordo com o historiador estadunidense do cinema, Robert Rosenstone, apesar das mídias visuais terem sido consideradas "baixa cultura", e suas representações acerca da história foram consideradas falhas, ingênuas e completamente artísticas e ficcionais, a importância do cinema para a construção do discurso histórico pôde ser verificada ao entendermos que um objeto cultural com imagens em movimento e 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). E não há dúvidas hoje que os filmes representam uma parcela significativa da circulação pública de uma Memória sobre o passado, sobretudo quando inseridos dentro da perspectiva da Indústria Cultural e a criação de mercadorias voltadas ao consumo global.

Mas se nos limitássemos somente a essa mídia, de certo estaríamos ignorando toda a dimensão de uma cultura - sobretudo digital - de propagação de conteúdos históricos que começou a ascender a partir dos anos 1990 e hoje, duas décadas depois, já impacta significativamente a compreensão histórica em nosso tempo. A partir da perspectiva de Rosenstone quanto ao cinema, propomos a compreensão do redimensionamento desta imagem móvel em uma mídia que lhe dá adiciona um caráter manipulável e explorável espacialmente, realizada a partir não só de fundamentos narrativos, mas também lúdicos. O que torna os *games* particulares é a forma na qual a representação histórica aparece tanto na narrativa audiovisual quanto em seu espaço e jogabilidade.

Os jogos eletrônicos são resultado de um processo histórico de desenvolvimento de questões sócio-tecnológicas a partir do cinema e do computador, e sua particularidade é expressa em sua relação específica entre

sua *forma e conteúdo*, isso é, entre as estruturas de regras, a composição audiovisual, as possibilidades de interatividade e a narrativa transmitida. É possível observar em tal composição múltiplas dimensões do social, tanto em sua representação imagética, quanto na própria maneira em que foram historicamente construídos para serem jogados, já que a interatividade coloca o jogador em uma posição onde sua ação é constantemente requisitada e causa interferência e resposta do emissor eletrônico.

Os problemas teóricos entre os jogos eletrônicos e a História podem ser sintetizados em três grandes questões: 1) O Videogame na História, como fonte de investigação historiográfica, em sua inserção na indústria do entretenimento, as relações com o todo social, incluindo seus impactos sociais, culturais e econômicos; 2) A História do Videogame, que seria o desenvolvimento de seus "avanços técnicos", das condições de produção e recepção, dos jogos criados e da elaboração dos gêneros e suas linguagens; e um último tópico, ao qual nos delongaremos nesse artigo que é 3) A História no Videogame, isso é, como os jogos eletrônicos representaram e simularam o passado, interpretando-o e impondo uma forma específica ao seu conteúdo discursivo.

Ao tratarmos estes games como objetos históricos do tempo que estão inseridos, podem permitir compreender significados ideológicos das sociedades

que o produzem contidos na representação da História e no próprio jogar. Através de sua análise, é possível compreender como são obras são construídas, produzidas, narradas e como se inserem no mundo social, o apropriando, interpretando e ressignificando.

Assim, partimos do fundamento que a “linguagem videogame” e suas representações sobre os quais iremos refletir trata de um conjunto que não é autônomo, pois remete às práticas sociais do circuito social de produção que está inserido. Ou seja, nos distanciamos de perspectivas que procuram uma interpretação apartada das demais construções sobre o passado na Indústria Cultural e na sociedade em geral, bem como de visões que concebem tais questões como frutos de arquétipos ahistóricos que são somente ressignificados dentro desta nova mídia. Para o historiador italiano Carlo Ginzburg, a compreensão de uma obra não pode ser separada do contexto específico em que é criada, pois, do contrário, deixar-se-ia de levar em conta as inter-relações com a sociedade (GINZBURG, 1989).

Para argumentar sobre estas questões, apresentaremos como os Videogames podem ser pensados como fontes históricas visuais e lúdicas.

O videogame como fonte da História

Em paralelo com o historiador brasileiro Marcos Napolitano, para quem todo filme pode ser tomado como documento histórico de uma época, a época que o produziu (NAPOLITANO, 2007), é possível dizer que todo jogo eletrônico é um documento histórico de determinada época e lugar, e o "videogame histórico" é sempre a representação e simulação de uma dada realidade.

Pensar os jogos eletrônicos como fonte de conhecimento histórico se dá dentro da continuidade da tradição de incorporação de novos objetos, pertinente, sobretudo à "escola" dos *Annales*. Essa inserção dos *games* vem aumentando diante da eminência de novos pesquisadores, mas ainda enfrenta resistência no ambiente acadêmico, apesar de seu gigantesco impacto na constituição de memória sobre o passado, sobretudo entre o público jovem.

Para compreender os *games* como objetos históricos, a primeira tarefa é postular as três grandes raízes históricas nas quais eles nas quais estes se apropriaram e se inserem: os avanços computacionais do último século, as artes visuais, e as diferentes modalidades lúdicas, tanto em seus desenvolvimentos técnicos e sociais, como em suas tradições de elaborações teóricas. Assim, os Videogames herdam características dos computadores, das tecnologias envolvidas no desenvolvimento de seu hardware e software, bem como das pesquisas em torno da realidade virtual. Por outro lado, seu visor expressa

composições visuais próprias, pixelizadas e em modelos tridimensionais que emulam tradições estéticas e artísticas da pintura, televisão e cinema. Finalmente, dão prosseguimento a eletronificação das mesas e máquinas de jogos como o *Pinball* e simulam atividades como o futebol até aventuras imaginativas de capa-e-espada.

Apesar das discussões sobre cada um destes ser longa e ampla, cabe dizer que é a partir dos desenvolvimentos de *software* na metade do século XX que jogos passam a ser simulados em ambiente computacional (como o clássico *Pong* que imitava uma mesa de pingue-pongue) e eventualmente com a evolução das capacidades gráficas e de armazenamento, imagens e histórias passam a ser elaboradas, e passam a trazer representações cada vez mais complexas, incluindo sobre a História.

Nesse sentido, no tocante às fontes visuais, apesar da iconografia ser objeto há algum tempo, tanto para o historiador inglês Peter Burke (2004) e historiador brasileiro Ulpiano Meneses (2003), há uma certa limitação logocêntrica dos historiadores, cuja dificuldade em trabalhar com imagens resultaria em um não reconhecimento da cidadania da fonte visual ou da problemática visual.

Por outro lado, essa dificuldade também acompanha o lúdico, que vêm a ser objeto de maiores estudos a partir da obra *Homo Ludens* do historiador

holandês Johan Huizinga. Para ele, os jogos são atividades desinteressadas e gratuitas, prescindem a Cultura e possuem conexões com o sagrado ritualizado, na medida que ambos se circunscrevem a um "círculo mágico", afastado da realidade concreta, onde valeriam outras regras e representações (HUIZINGA, 1980). Desenvolvendo sobre a obra deste, o sociólogo francês Roger Caillois propôs uma tipologia para complexificar os modos de jogar, separando-os primeiramente entre aqueles que se aproximam da *paidia*, que seriam modalidades lúdicas mais livres e improvisadas, e do *ludus*, atividades com maior número de regras. Outra categoria seria a distinção entre jogos de competição, sorte, imitação e vertigem (CAILLOIS, 2001).

Estas duas tradições permitem compreender a novidade dos jogos eletrônicos enquanto objeto, uma vez que há uma dimensão audiovisual que é articulada à uma estrutura de regras programada em um sistema computacional. Este imbricamento em um espaço digital pressupõe a constituição de um sistema de interatividade sobre uma visualidade que se projeta concretamente sobre .mecanismos de regras dos jogos e sua arquitetura de programação, estabelecendo um "espaço narrativo" (JENKINS, 2004).

A representação e a simulação histórica nos Videogames

A ideia de “representação histórica” pressupõe a ideia de um olhar a um outro do passado que não mais existe. Isso pressupõe que o imaginário do presente da obra é fundamental para entender o caráter histórico de tal representação, que é moldada através de concepções também historicamente determinadas. Nesse sentido, é possível conceber um gênero de “jogos históricos”, cuja matiz é a estruturação desse passado em um ambiente audiovisual e jogável.

No conjunto destes “jogos históricos”, é possível ver diferentes formas de apropriação e representação, a partir das suas dinâmicas de escolha. Alguns procuram reconstituir narrativamente a História “tal como foi” através de um narrador que segue personagens; outros sintetizam estruturas de espaços e processos históricos, e há ainda alguns que se apropriam de elementos da História, mas não pretendem serem “históricos”. São jogos que de alguma forma representam e simulam algum tempo histórico que já não mais existe, ou que se apropria de elementos deste passado para sua composição e legitimação.

Afinal, o que são os jogos históricos? Primeiramente, é importante dizer que não há precedência ou paralelo na quantidade de gêneros e formas diferentes que os jogos eletrônicos criam narrativas e estabelecem mecanismos

lúdicos. É possível fazer uma grande distinção entre duas famílias de *games*: os jogos que exigem que o jogador participe como um indivíduo na História e realize uma performance como algum agente – seja um soldado, um assassino, um investigador, etc; e os jogos que exigem que ele gerencie o desenvolvimento de uma sociedade, administrando seus recursos e planejando sua “evolução”.

Podemos chamar os primeiros de “Jogos de Performance”: jogos que pretendem o controle de um ou mais avatares “imersos” em uma narrativa dramática, que priorizam e dão ênfase ao enfrentamento, confronto ou embate direto de um personagem com alguma espécie de obstáculo: desde combates com um ou mais inimigos a obstáculos de cenário e quebra-cabeças mentais. O principal modo de representação da História nestes jogos é conduzido pelo desencadear de acontecidos ao qual o indivíduo deve participar. Exemplos deste gênero incluem as séries *Assassin’s Creed*, *Call of Duty*, *God of War*, *Red Dead*, *Time Commando* e tantos outros.

Para ilustrar melhor esta questão, podemos utilizar a Figura 1 Abaixo. Em *Red Dead Redemption*, o jogador controla o avatar de um *cowboy* em terceira pessoa. Ele pode andar e cavalgar por desertos e outras regiões do Oeste Americano em 1910 e interagir de várias formas com os habitantes humanos e naturais locais. Para simular a difícil vida do período, o jogador deve enfrentar

foras-da-lei e animais enquanto tenta sobreviver na *wilderness* e cumpre a narrativa que tematiza o “fim do Oeste” com a chegada do Progresso.

Figura 1: *Red Dead Redemption*



Fonte: www.mobygames.com

Por outro lado, a segunda família mais comum de jogos históricos pode ser chamada de “Jogos de Gerenciamento”. Estes jogos permitem ao jogador construir, planejar e gerenciar estruturas e relações sociais, desenvolvendo cidades e civilizações através da administração de recursos coletados. No lugar de uma inserção individual no passado, estes *games* permitem o controle do processo histórico das sociedades em uma perspectiva estrutural. Em números quantitativos, certamente é o maior dos dois gêneros, e historicamente é

possível rastrear suas origens nos jogos de tabuleiro de guerra. Exemplos deste gênero incluem as séries *Age of Empires*, *Civilization*, *Rise of Nations*, *Total War*, *Caesar*, dentre outras.

Figura 2: Rise of Nations Extended Edition



Fonte: <http://www.dadsgamingaddiction.com>

Na Imagem 2 acima, podemos ver uma colônia estadunidense durante a “Era do Iluminismo” em *Rise of Nations: Extended Edition* (Microsoft, 2014). Em jogos de gerenciamento como este, é possível observar a coleta de recursos e desenvolvimento de várias unidades. Ao centro, no edifício maior, o Centro da Cidade (Town Center), em que os recursos são utilizados para o desenvolvimento do “nível civilizacional”. É possível ver também unidades

militares abaixo. O objetivo neste jogo é expandir suas forças bélicas, garantir território e dominar de alguma forma a partida contra outros jogadores ou a máquina.

A constituição dos jogos eletrônicos como linguagem pode ser verificada, por exemplo, no estabelecimento de um padrão de objetos dinâmicos significantes que o pesquisador Daniel Guimarães (2008) destaca como reconhecíveis pelas inter-referências dentro dos games. Assim, formas de interagir, explorar e lidar com as regras constituem gêneros que pré-determinam a experiência dos jogadores e sua relação com o que é expresso na tela, e como lidar com certas ferramentas como as interfaces, os diferentes controladores, etc.

Este fundamento do padrão estabelecido é igualmente válido para o caráter das representações históricas, que longe de se situarem como um produto único, são reconhecíveis por serem paralelas às representações constituídas no palco da memória social, sobretudo pela experiência escolar e as demais mercadorias da Indústria Cultural, sobretudo o cinema.

Para compreender o caráter histórico e ideológico destes jogos, há um debate intenso na historiografia, ao qual devemos aproximar dos debates a respeito dos *games* e o caráter de escolha na constituição de suas representações.

A discussão teórica sobre representações e simulações no espaço virtual

Tais representações históricas, ou representações sociais, devem ser compreendidas no sentido que Roger Chartier (1990) formulou, como a análise de como em diferentes lugares e momentos, uma determinada realidade é construída, pensada, dada a ler, com atenção sobre as estratégias que determinam posições e relações e que atribuem a cada classe, grupo ou meio um "ser-apreendido" constitutivo da sua identidade. A importância do conceito de "representações sociais" se dá na perspectiva de que as percepções do social nunca são neutras, e produzem práticas e estratégias que constituem sentidos e institucionalizam representantes do mundo social a partir da tradução de suas posições e interesses, descrevendo a sociedade como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse (CHARTIER, 1990).

É também fundamental pensar as obras dentro de seu contexto particular em diálogo com suas especificidades de linguagem, gêneros e uso de diversos suportes materiais. Este conjunto de elementos ao ser analisado pode permitir a compreensão dos usos e significações do passado que hierarquizam a própria estrutura social e se configuram como *lutas de representação* (CHARTIER, 1991).

Tais disputas constituem, para o filósofo estadunidense Douglas Kellner (2001), um terreno em que se "reproduzem as lutas sociais existentes e transcodificam os discursos políticos da época". Para ele, as obras são

produções complexas que apresentam representações sobre gênero, raça, nacionalidade (e sobre o passado) e ajudam constituir a visão de mundo e o senso de identidade do indivíduo, induzindo à identificação ou mobilizando o desejo do espectador para certos modos de pensamento, comportamento e modelo (KELLNER, 2001). Nesse sentido, tanto a memória histórica quanto as disputas políticas de cada sociedade são postas em cena, e isso é igualmente válido para os Videogames e o restante da Indústria Cultural.

Para o historiador Jacques Le Goff, as representações, como qualquer documento histórico, possuem "intencionalidades inconscientes". Isso é, transmite visões de mundos, representações e imaginários que ultrapassam a dimensão intencional, expondo valores do momento de sua produção e permitindo-se ler através do que não diz explicitamente. Isso caracterizaria para o pesquisador um "monumento" dos que "venceram" e podem falar sobre o passado (LE GOFF, 1990).

A importância de atestar que a representação é fruto de decisões, escolhas e recortes impõe conceber que o "imaginário" é construído sócio-historicamente e é devedor de várias matrizes narrativas e lúdicas, constituindo sempre a ação de sujeitos localizados no tempo e no espaço que manipulam tropos e visões de mundo cuja intencionalidade pretende transformar a história em um objeto de entretenimento para consumo de massas.

Isso pressupõe o afastamento de perspectivas que entendem a ressignificação de um arquétipo que paira ahistoricamente de forma inconsciente aos seres humanos, como para Flávia Gasi, que compreende que há uma narrativa “ludológica” nos *games* cujo imaginário de trajetória antropológica é traduzido no processo de criação dos jogos digitais, limitado pela finitude da capacidade técnica da máquina (GASI, 2013).

Se, de certo, existe a limitação tecnológica, ainda se trata de um ambiente programado e gestado por humanos, que é fundamentalmente um espaço de escolhas e decisões culturais e políticas. Brenda Laurel defende que o conjunto de regras definidoras das interações dos jogos não podem ser como a vida real, por justamente serem uma seleção que definiria o propósito e as ideias contidas no jogo (LAUREL, 1991).

A efetiva dimensão histórica do videogame vem, portanto, da identificação através da análise da representação que a obra constrói em sua tripla dimensão (narrativa, espaço e interatividade) sobre a sociedade na qual se insere.

Em um dos mais influentes trabalhos para o campo, Janet Murray (2003) elabora um modelo explicativo das “narrativas interativas” A partir do conceito de “autoria procedimental”, que pressupõe um meio que é construído por um

“autor”, mas que só pode existir por completo enquanto interagido por um alguém que “navega” (explora espacialmente) e interage com o ambiente.

Para Murray, existem três eixos que guiam essa “procedimentalidade”: a *imersão* no ambiente, a possibilidade de *agência* dentro da narrativa, e a subsequente *transformação* que pode ser entendida de forma ambígua: transformação em Murray é compreendida ambigualmente como tanto o ato de tomar o papel do Outro dentro do ambiente virtual, e como a transformação que isso poderia acarretar no sujeito que interage. Assim, os jogadores podem se mover imersos em um mundo que não é mais o seu, e projetarem-se em avatares que lhes representam, ao se transformarem durante o processo (MURRAY, 2003).

Em oposição à essa visão “narrativista” dos *games*, Espen Aarseth em sua obra *Cybertext* (1997) inaugura o que veio a ser considerado como a postura “ludológica” contra uma suposta “colonização” de outros estudos midiáticos como críticos literários e de cinema, afirmando o caráter essencialmente lúdico e não-narrativo dos jogos - podem possuir narrativas, mas não se trata de uma exigência.

Portanto, para Aarseth e outros teóricos, os jogos eletrônicos são textos “ergódicos” – pressupõem o *input* de um interator e o *output* de uma máquina, programada a moldar um sistema de regras (físicas, de condições e

comportamentos) em uma *simulação*. No lugar de se *assistir* à tomada da Bastilha, com as *ações imutáveis* já pré-definidas, como em um filme, seria possível *controlar* um ou mais avatares, *interagir* com outros, em um conjunto de *ações programadas* que irão se comportar de diversas maneiras.

O embate entre “narrativistas” e “ludologistas” perpassou toda a primeira década do século XXI – e o seu resultado foi o estabelecimento dos Videogames em sua própria especificidade. Seria, portanto, na tensão entre os elementos audiovisuais constituídos no ambiente virtual estruturado sobre regras programadas que simulam o comportamento de agentes, grupos e situações, que os “jogos históricos” podem ser definidos como representações que apresentam uma narrativa sobre o passado.

Historicamente, apesar das primeiras gerações de jogos não terem foco no desenvolvimento da narrativa, Marie-Laure Ryan, aponta que a partir dos anos 1990 ocorreu um processo de “narrativização” dos videogames, no qual as regras passaram a ser contextualizadas narrativamente em espaços que recorriam a certos elementos, ou através de diálogos e cenas que a partir do desenvolvimento tecnológico do poder computacional, foram sendo construídas a partir de uma lógica associada ao cinema (RYAN, 2009).

Com este desenvolvimento concreto, se torna mais evidente o falso problema da separação entre o narrativo e o lúdico, sobretudo nas análises

empíricas das obras da indústria (ainda que como potencial de desenvolvimento de novos jogos, tal questão possa se manter). Nesse sentido, o *game designer* Eric Zimmerman, aponta que os Videogames não devem ser pensados dentro dos modelos de narração clássica, mas sim em uma narrativa estruturada sobre regras e com caminhos e objetivos próprios (ZIMMERMAN, 2004).

A “simulação” da História ultrapassa a dimensão de sua representação áudio-imagética e narrativa, estabelecendo regras e comportamentos regulados por códigos programados sob uma base matemática que determina certas ações e reações de objetos, indivíduos e grupos. Isso implica decisões ideológicas de decisão dos programadores que definem, em acordo com Chartier e Kellner, identidades e visões de mundo sobre indivíduos em grupos. Por exemplo, uma dama da sociedade pode andar mais lenta e cuidadosamente que um soldado, e enquanto a primeira desvia o olhar e o trajeto, o outro é condicionado a manter o curso reto e começar uma briga com quem trombar. Da mesma forma, este tipo de representação comportamental pode estabelecer que certos grupos podem ser mais violentos e irrazoáveis, ou povos considerados “primitivos” podem nunca “evoluir” tecnologicamente, enquanto outros são programados a progredir em uma escala civilizacional. Os próprios fatores que determinam o “ganhar” e o “perder” no jogo podem ser visões

específicas da sociedade: o jogador deve agir performaticamente para solucionar conflitos políticos, ou acumular recursos e reinvestí-los como um capitalista para ter mais chances de vitória.

A partir desta perspectiva, é possível compreender que a representação audiovisual, a estrutura de regras e a própria interação do jogador com o espaço é fruto de decisões, escolhas de compreensão e definição do mundo social através desta linguagem, que comporta uma tensão entre a narrativa, o espaço de interação e a própria jogabilidade. Nos atentaremos agora ao caráter de maior especificidade dos *games* – seu espaço e possibilidades de interação.

Espaço e Interatividade

A estrutura central na qual os jogos eletrônicos constituem a representação histórica é a partir do seu espaço virtual que reconstitui, de diversas maneiras, a simulação de um ambiente do passado. Distintos tempos históricos são estruturados a partir de códigos computacionais que estabelecem regras de funcionamento, simulando sua existência.

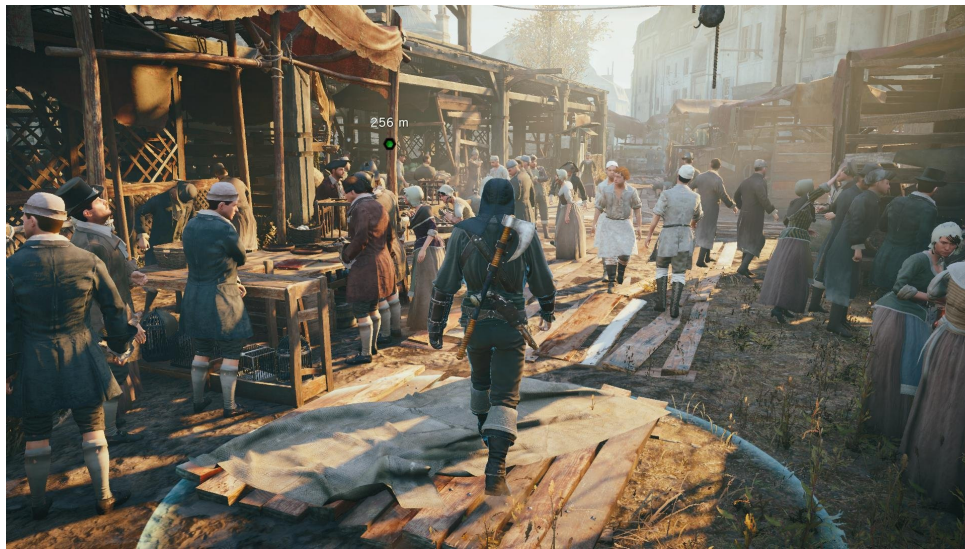
Assim, este espaço é regido por uma dimensão audiovisual bidimensional ou tridimensional, que comporta a simulação da física (restrições físicas ou a gravidade, por exemplo), do comportamento de dados objetos (como o movimento de pessoas, animais e obstáculos) e as regras que definem,

de acordo com o estudioso de *games* uruguaio, Gonzalo Frasca, o que o jogador pode (*can*) ou não, deveria (*should*) ou não, e deve (*must*) ou não fazer. Essas regras definem o sistema de perdas e ganhos dentro do jogo e orientam o que o jogador deveria fazer para progredir (FRASCA, 2007).

Na dimensão audiovisual, por um lado há em alguns jogos, cenas construídas a partir de uma linguagem cinematográfica, por outro, há um espaço explorável que contém elementos que evocam um significado narrativo (NITSCHKE, 2008).

Isso é, um *game* que apresenta a Revolução Francesa como tema, como por exemplo *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2013) coloca o jogador diante não só de uma cena que apresenta multidões enfurecidas, como exige que ele tenha que lidar com ela em sua movimentação pelo espaço reconstituído da Paris do final do século XVIII (ver Figura 3). Assim, o espaço nos jogos eletrônicos é um fator de suporte para prender o jogador no universo do game e situar ações, objetos e mesmo a interação com outros jogadores. O conjunto de regras se associa ao ambiente representado. Isso significa que o meio de contar narrativas não é necessariamente linear, mas sim prover meios contextuais através de imagens e sons para construir sentido, constituindo uma negociação entre jogador e a estrutura de regras codificados no ambiente (NITSCHKE, 2008).

Figura 3: Assassin's Creed Unity



Fonte: PCGamer.com

Os jogos eletrônicos apresentam representações escalonadas e labirínticas do espaço histórico. A partir de referências historiográficas e da Indústria Cultural, formatam o passado em um ambiente virtual explorável planejado para o entretenimento. Os *Game Designers* arquitetam espaços com paisagens e narrativas históricas em que objetos são dispostos para a interatividade do jogador, sendo possível "brincar" neste *playground* de diferentes formas: correr, escalar, manipular certos aspectos, administrar o funcionamento, etc. Tal perspectiva advém de conceitos da arquitetura e da engenharia social estadunidense para planejar espaços coerentes que servem a propósitos funcionais. Uma vez que o ambiente digital destaca-se do contexto

imediatamente com outros espaços e pode ser desenvolvido separadamente deles e independente de regulações de construções ou limitações em termos de altura, largura ou profundidade (JENKINS; SQUIRE, 2002). Esta ideia de *espaço de possibilidade*, originou-se na matemática e veio à ser aplicado na arquitetura virtual. Se o diretor de um filme controla o “quando” e o “se” as informações chegam ao espectador, o *game designer* têm de distribuir as informações através do espaço de forma que exista a possibilidade do jogador as alcançar (JENKINS, H; SQUIRE, K, 2002).

A “liberdade” da interatividade é um conjunto de escolhas em que o espaço e as ações possíveis são planejadas e estão sobre um ambiente controlado, desenhado pelos “engenheiros da diversão”, que estimulam ou desestimulam certos comportamentos através de recompensas ou punições imediatas ou a longo prazo. Para Gonzalo Frasca, além das regras que modelam a forma na qual o mundo funciona, existem as *Grade* e as *Goal rules* que definem os ganhos e perdas do jogador dentro da perspectiva do sistema, bem como os objetivos impostos pelo sistema de regras que define condições de vitória ou derrota (FRASCA, 2007).

Esta exigência de agir sobre o espaço e seus elementos é regido por regras que determinam o que é possível ou não fazer: da possibilidade de misturar-se com ela ser um obstáculo à livre circulação. Essas possibilidades de

atuação do jogador constituem um discurso próprio que retém múltiplos significados. Para o *game designer* Chris Crawford as ações que o jogador pode realizar dentro do jogo podem ser conceituadas como “verbos” (*verbs*), e definem as diversas possibilidades de interação, como por exemplo, correr, pular, manipular objetos, etc. (CRAWFORD, 2003). Para Snheiderman (1991), são três as instâncias de manipulação gráfica nos ambientes virtuais: 1) a representação continua do objeto de interesse; 2) a sintaxe dos comandos interativos e as condições específicas dentro do dinâmico espaço virtual; 3) as aberturas ou limitações às opções interativas, seja possibilitando o acesso direto aos objetos, como escalar ou pegar uma arma, ou limitando diante de necessidades da narrativa. Para James Newman (2002), não podemos compreender a identificação dos jogadores com a ação dos personagens em tela de maneira absoluta, pois muitas vezes há um contraste entre cenas fílmicas que fogem ao controle do jogador aos momentos em que há possibilidade de manuseio direto do avatar controlado num ambiente de espaço navegável.

Figura 4: Call of Duty II: Normandy



Fonte: IGN.com

Para Frasca, o processo de definição da identidade e dos “verbos” pressupõe uma decisão que define a jogabilidade, mas que contém um caráter ideológico (FRASCA, 2007). Por exemplo, em *Call of Duty II* (Figura 4) é possível utilizar um grande arsenal de armas para aniquilar os inimigos, mas não há possibilidade de conversação, diplomacia, aprisionamento ou rendição. Este tipo de decisão condiciona a experiência do jogador com a experiência histórica representada por definir o que é ou não é possível ou desejável dentro daquela guerra simulada em particular.

Para entender melhor esta questão, Bullinger e Salvatti (2013) propõem o conceito de “autenticidade seletiva”. Em suas perspectivas, o conteúdo é selecionado pelos produtores para a criação de uma autenticidade imersiva que

satisfaça as expectativas da audiência sobre o tempo histórico representado, sem estar preso a divisões entre fato e ficção (SALVATTI e BULLINGER, 2013). Neste sentido, jogos como *Call of Duty* apresentam armas, vestimentas e cenários que criam o aspecto de verossimilhança, para constituir uma dimensão narrativa que ignora diversos aspectos da guerra em prol de um entretenimento determinado.

Por este caminho, é possível atestar que para além da dimensão temporal das narrativas – em um sentido do desenrolar dos eventos-, os *games* possuem uma dimensão propriamente espacial da narrativa, em que as representações e o contar-histórias se dão através do espaço representado e do comportamento de objetos simulados, em elementos que são distribuídos em um grande número de locais e artefatos. Isso implica na possibilidade do jogador observar e interagir com objetos do que reagem à interação através de um comportamento programado. Nesse sentido, os espaços virtuais modelam a representação dramática, que impacta diretamente na compreensão (NITSCHKE, 2008).

Este modelamento é realizado através de outro elemento que estabelece a particularidade dos *games*: a questão do *olhar*. Através de uma câmera virtual, os jogos possuem mecanismos que determinam este mesmo olhar, inexistindo um “ponto de vista natural”. A natureza da câmera (virtual ou real) é a de

selecionar, enquadrar e interpretar (NITSCHKE, 2008). Sua funcionalidade é a de direcionar a percepção e atrelar significados específicos aos elementos que o jogo apresenta, garantindo um acesso otimizado a poluição de “informações” constituindo um dos principais mecanismos de construção da narrativa. Para Gosciola (2017), a câmera no espaço virtual é um perpétuo plano-sequência, um registro sem interrupções que dinamicamente muda o foco de direção da atenção (GOSCIOLA, 2007). A câmera virtual é uma “entidade” matemática, não física; não capta a luz, mas cria a projeção de um ponto de vista imaginado no monitor, podendo mimetizar as posições tradicionais.

Para Nitsche (2008), existem quatro comportamentos dominantes da câmera nos *games*: 1) câmera que segue o avatar em terceira pessoa; 2) câmera topográfica; 3) câmera em primeira pessoa; 4) Câmera estática. Os espaços navegáveis apresentam articulações e tensões entre a forma de interatividade (jogabilidade), sua apresentação (pela câmera) e a narrativa. Estas diferentes câmeras compõem os diversos gêneros de representação histórica. Por exemplo, em *Assassin's Creed*, o corpo humano representado em “terceira pessoa” é o ponto de vista do foco da câmera. Em *Call of Duty*, a câmera simula uma “primeira pessoa” para pretender a imersão de um soldado em um campo de batalha. Em *Age of Empires*, a câmera acima da sociedade indica um controle sobre o espaço civilizacional.

Através dessa composição e seleção, a perspectiva narra o espaço ao jogador, que por sua vez, determina as possibilidades de performance em suas estruturas de regras.

Considerações finais

Os jogos eletrônicos são uma das mercadorias que mais crescem no mundo globalizado, e suas representações culturais sobre a História tornam-se cada vez mais proeminentes em círculos sobretudo infanto-juvenis. Jogos de séries como *Assassin's Creed* e *Call of Duty* vendem milhões de cópias anualmente. Através de espaços virtuais que simulam momentos e lugares do passado, constituem narrativas e formas de jogar inovadoras, permitindo aos jogadores performarem como "super-heróis" em seus tempos históricos favoritos, ou a tarefa de gerenciar sua própria civilização e sua ascensão na corrida do Progresso.

Com o crescimento das capacidades gráficas diante da rápida aceleração da tecnologia computacional, os ambientes realistas e cheios de detalhes fornecem aos jogadores um acesso a uma suposta reconstituição histórica mais ampla e verossímil que em outras mídias.

Os potenciais de discussão acadêmica e educacionais são muitos, e estes espaços devem passar a incluir em seu *hall* de objetos os jogos eletrônicos em



ISSN nº 2447-4266

Vol. 3, n. 4, Agosto. 2017

<http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2017v3n5p216>

sua linguagem própria. Compreender seus mecanismos e atestar o caráter ideológico de suas formas e conteúdos passou a ser uma das tarefas mais importantes de nosso tempo. A disputa de memória sobre o passado deslocou-se dos tradicionais polos e formatos para a produção dentro de uma Indústria Cultural que continuamente apresenta novos produtos e estabelece uma circulação nunca antes vista.

Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. Trad. Guido Antonio de Almeida.

BULLINGER, J. M. e SALVATI, A. J. Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm, ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001.

CHARTIER, R. **A História Cultural. Entre Práticas e Representações**. Lisboa: DIFEL, 1990.

CHARTIER, R. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 5, n.11, jan.-abr.1991.

CRAWFORD, C. **Chris Crawford on game design**. New Riders Publishing, 2003.

FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – IT University of Copenhagen, 2007.

GASI, F. **Videogames e Mitologia**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

GINZBURG, C. **Mitos, emblemas, sinais**. São Paulo: Cia. Das Letras, 1989.

GOSCIOLA, V. A Linguagem Audiovisual do Hipertexto. In: FERRARI, P. **Hipertexto, hipermídia**. São Paulo: Contexto, 2007.

GUIMARÃES, Daniel de Vasconcelos. **O campo de referência dos videogames: Estudo Semiótico sobre o Objeto Dinâmico do Game**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). PUC-SP. 2008.



ISSN nº 2447-4266

Vol. 3, n. 4, Agosto. 2017

<http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2017v3n5p216>

HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004.

___; SQUIRE, K. Art of contested spaces. In: King, L. (Org.). **Game on: The history and culture of video games**. New York: Universe Publishing, 2002.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

LE GOFF, J. **Memória-História**, Campinas: Ed. UNICAMP, 1990

MENESES, U. Fontes Visuais, Cultura Visual, História Visual: balanço provisório, propostas cautelares. **Rev. Br. de História**, SP, v. 23, n. 45. 2003.

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. p. 66-68.

_____. A História depois do Papel. In: **Fontes Históricas**. Carla Bassanezi Pinsky (org.) 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.

NEWMAN, J. The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. **Game Studies: the international journal of games**, v. 2, n. 1, jul. 2002.

NITSCHKE, M. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008.

RYAN, M. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**. v. 1, 2009.

ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games. In: WARDROP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004. pp. 154-163.

ROSENSTONE, Robert. **A história nos filmes, os filmes na história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.