

VII Simpósio Nacional de História Cultural

HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO, LEITURAS E RECEPÇÕES

Universidade de São Paulo - USP São Paulo - SP 10 e 14 de Novembro de 2014

A IMERSÃO NOS GAMES E AS POSSIBILIDADES DE REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA

José Antônio Loures Custódio* Pepita de Souza Afiune**

O artigo analisa a influência que três *games* recebem das histórias em quadrinhos e do cinema, e de qual forma momentos históricos são retratados em sua narrativa. Ambos os jogos são situados em períodos históricos da humanidade, a Primeira Guerra Mundial ambientalizada pelo jogo *Valiant Hearts*, possuidor de diversas características das histórias em quadrinhos. A Renascença italiana em *Assassin's Creed II*, aqui todo o esplendor arquitetônico foi recriado digitalmente, junto a participação de personalidades históricas. Em *Civilization*, a formação e desenvolvimento de grandes civilizações é o seu principal objetivo, mas cabe ao jogador acompanhar uma determinada civilização através das eras.

O artigo adentra não apenas em análises visuais e narrativas, mas também nas possibilidades de imersão apresentadas aos jogadores por esses jogos. Sendo estes, objetos de interação com o indivíduo, à medida que recriam um verdadeiro mundo paralelo. Estes *games* oferecem possibilidades de aventuras, permitindo o contato com outras realidades.

^{*} Mestrando e bolsista do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual – UFG. jlouresarte@hotmail.com

^{**} Mestranda e bolsista do Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais e Humanidades – UEG. pepita_af@hotmail.com

1. IMERSÃO & GAMEPLAY

O termo *gameplay* define todas as experiências vindouras de se jogar um *game*, e a interação com os elementos gráficos, sonoros e motores do videogame causa uma imersão. Para se alcançar uma maior imersão, o estágio de pré-produção de um *game* deve ser entendido como fundamental para construção do jogo, ainda mais quando utilizase de um panorama histórico para o seu desenvolvimento, como bem coloca Bruno Mendonça:

O primeiro passo no desenvolvimento de um *game* envolve a criação de um conceito: entender o que será, o porquê será e como será o jogo [...] Também é de suma importância a ação do designer instrucional, responsável pela coordenação das ideias e interação/ interpretação direta do que outro profissional, servindo de guia para a equipe de desenvolvimento. Além, ainda é fundamental o papel do especialista no assunto do *game* – um historiador num *game* que teria como enredo a Roma antiga, um analista esportivo num jogo de futebol, etc. (MENDONÇA, 2014, p.52)

Os elementos que constroem um *game* devem ter uma finalidade, por assim guiar o jogador para um novo mundo. Um jogo mal planejado prejudica a interação e imersão, e por assim desestimula o usuário a prosseguir em sua experiência *in game*. Por vezes o sucesso mercadológico e de crítica está ligado diretamente a imersão proporcionada ao jogador. Um videogame se diferencia de outras mídias por dar o controle narrativo, de personagens, e de ações ao expectador. Mesmo que todas as opções já sejam préformatadas no *game*, a combinação dessas escolhas torna cada *gameplay* único e pessoal. Para a autora Janet H. Murray, imersão significa o seguinte:

"Imersão" é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p.102)

A humanidade sempre buscou por meios de imersão: pinturas rupestres, afrescos em Pompeia, efeitos ópticos presentes na pintura impressionista, e recentemente através da realidade virtual. Em 2014, a rede social Facebook comprou a Oculus VR, empresa responsável pelo desenvolvimento do Oculus Rift, equipamento de realidade aumentada

e virtual pelo valor de 2 bilhões de dólares. Mark Zuckerberg, diretor executivo e um dos fundadores do Facebook fez a seguinte declaração após a compra:

A realidade virtual já foi um sonho de ficção científica. Mas a internet também já foi um sonho, bem como foram computadores e smartphones. O futuro está chegando e nós temos a chance de construir isso juntos. Estou ansioso para começar a trabalhar com toda a equipe da Oculus VR para trazer esse futuro ao mundo, e para desbloquear novos mundos para todos nós.¹

Hoje as grandes desenvolvedoras de jogos apostam que a realidade virtual será

o próximo passo no desenvolvimento de *games*, e assim como o depoimento de Mark Zuckerberg, novas possiblidades na criação de mundos podem surgir da realidade virtual e aumentada. A tecnologia aplicada nos *games* mostra que o computador ou console², são ferramentas formidáveis, e mesmo sem qualquer



Fig.1 – trecho in game de Civilization V.

conteúdo de fantasia, é um objeto encantado, onde uma narrativa excitante pode obliterar o mundo a nossa volta (MURRAY, 2003).

2. CIVILIZATION

Civilization é uma série de jogos criada por Sid Meier, do gênero estratégia por turnos³. Desde a sua primeira edição que foi lançada para os computadores em 1991, Civilization manteve intacta a sua mecânica, o jogador deve escolher e desenvolver uma civilização através das eras, tendo como base a história, cultura, religião e política específicas de cada civilização.

No ano de 4 mil a.C, o jogador se vê com um grupo nômade (fig.1) que dará origem a primeira cidade da civilização escolhida, assim começa uma partida em

http://info.abril.com.br/noticias/mercado/2014/03/facebook-compra-empresa-de-realidade-aumentada-criadora-do-oculus-rift.shtml

² Usado geralmente para designar aparelhos de videogame. Um **console** de videogame é o aparelho em si, enquanto o joystick ou controle é um periférico e a televisão, o dispositivo de saída.

É um gênero dos games que ao contrário de outros jogos de estratégia não se desenrola em tempo real, mas por turnos, para cada jogador humano ou inteligência artificial.

Civilization. O jogador deverá administrar bem a sua população, pois as cidades digitais precisam de saneamento básico, entretenimento, segurança, e nesse aspecto as construções públicas são fundamentais, desde um teatro, quartel ou monumentos.

Uma característica marcante da série é a liberdade que o jogador possui em criar a história da forma como desejar. O destino da história é imprevisível, o jogador não sabe quem serão os seus adversários, muito menos quem irá vencer. Um leque de opções é oferecido inicialmente para escolha de qual civilização o jogador pretende jogar. Apesar de oferecer essa liberdade sobre os acontecimentos históricos, é possível conhecer sobre a personalidade dos grandes personagens que conhecemos na História da humanidade, bem como sobre a construção dos grandes monumentos.

2.1. Jogador Onisciente & Onipresente

A jogador além de administrador, também se torna um ser onisciente e onipresente, ao fazer escolhas que determinam o futuro da sua própria civilização e do planeta. A capacidade de personalização presentes em *Civilization* é um dos pilares da série, em suas versões mais recentes se pode nomear as cidades, ao invés de escolher as versões já pré-formatadas.

O fator religioso está presente na série após *Civilization IV*, lançado em 2005, algumas das religiões presentes no jogo são: Budismo, Cristianismo, Confucionismo, Hinduísmo, Islamismo, Judaísmo e Taoísmo, em sua versão mais recente o jogo conta 13 religiões distintas. O jogador elege uma religião oficial e determina o nome para a sua crença, e também os seus benefícios, que afetam desde a cultura, economia, agricultura e até incentivo para uma política expansionista. Ainda existe a opção de não seguir nenhuma religião e deixar a população livre para seguir quaisquer crenças.

2.2. Corrida Arquitetônica

Um destaque do jogo são as maravilhas do mundo, essas que não estão colocadas apenas para agradar aos olhos, mas são peças fundamentais no desenvolvimento da partida. Cada monumento adiciona um bônus específico, a Grande Muralha da China aumenta o poder defensivo de seu território e dificulta a movimentação de tropas

inimigas, Chichen Itza aumenta a felicidade e inicia a *Golden Ages*, onde por alguns turnos o jogador recebe um aumento significativo em todos os tipos de pesquisa e produção. O Exército de Terracota possui um dos bônus mais expressivos do jogo, seu poder consiste em duplicar cada tropa do jogador, sendo um monumento essencial para os amantes da arte da guerra.

Em *Civilization IV* (fig.2) foi inserido um recurso cinematográfico nas maravilhas do mundo. Quando se completa a construção um vídeo é iniciado, onde é mostrado o processo de construção de cada monumento. É interessante visualizar monumentos dos quais não existem registros de sua edificação, já em outros nem mesmo existem registros de como eram, o Colossos de Rodes e os Jardins Suspensos da Babilônia são exemplos disso.

Em seu quinto *game* são no total 48 maravilhas, que incluem vários períodos históricos, indo desde o Stonehenge, Cristo Redentor até a Broadway. A mesma maravilha pode ser construída apenas uma vez por partida, assim iniciando uma corrida arquitetônica e cultural.



Fig.2 – trecho *in game* de *Civilization IV*, construção da Grande Pirâmide do Egito.

2.3. Liberdade Histórica

Na série existe o patrono, figura histórica que representa aquela nação, perfazendo o papel de diplomata e avatar⁴ do jogador. A Firaxis, equipe produtora do jogo, desenvolveu uma pesquisa histórica muito dedicada para que pequenos detalhes possam ser vistos e que personalidades históricas sejam homenageadas. A equipe faz o que pode para fundamentar as características reais desses personagens históricos, mas há questões que fogem muito do que os historiadores gostariam de ver. Por exemplo, em *Civilization V*, o personagem Montezuma, imperador asteca, é representado no jogo como um terrível conquistador, momentos nos quais a sua presença para o jogador pode significar inelutavelmente uma guerra. Apesar dos astecas representarem uma civilização

⁴ Avatar significa manifestação corporal de um ser super poderoso na religião hindu. Avatar é um ser supremo e imortal.

que se expandiu por grande parte do território mexicano, a verdade é que isso nem sempre foi conquistado por guerras, mas também com relações políticas e comerciais. No momento em que Montezuma depara-se com os conquistadores espanhóis, inicialmente apresentara-se com intenções pacíficas, o que não coincidira infelizmente com os objetivos de Hernán Cortez, que por sua vez dominou os astecas impiedosamente.

Ao caminhar por seis mil anos de evolução, a civilização que obtiver maior visibilidade em algum campo específico, seja ele filosófico, monumental, econômico, bélico, político ou científico, poderá vencer o jogo, o que foge dos padrões de jogos de civilizações, no qual o vencedor é aquele que tornou em ruínas todos os seus oponentes. Isso por outro lado mostra uma visão evolucionista e positivista da História, através da visão de que todas as civilizações devem passar por todas etapas de evolução para alcançar o progresso através da ciência.

Essa visão evolucionista se relaciona com o progressismo, à medida que acredita que as sociedades têm um estado de evolução inicial primitivo e que gradualmente vão se tornando civilizações mais avançadas. Desta forma, as sociedades são julgadas por seu nível de progresso, o que respalda a dominação de uma sobre a outra. Teóricos como Hegel acreditam que o desenvolvimento social é inevitável e pré-determinado, e que a partir do Iluminismo o progresso teria uma aplicação única a todos os países. A Europa fora a primeira civilização a conquistar uma evolução científico-industrial, tendo o Iluminismo o período que compreende séculos XVII e XVIII, intenso desenvolvimento industrial e filosófico, que por sua vez influenciou as bases da construção da sociedade norte-americana.

Apesar de suas liberdades históricas não podemos deixar de perceber que *Civilization* mostra a História sob um viés progressista, o que não leva em consideração as mudanças que a historiografia duramente vem conquistando desde o século XX.

3. VALIANT HEARTS

Há cem anos atrás se iniciava a Primeira Grande Guerra Mundial, e sobre esse momento histórico a produtora e desenvolvedora Ubisoft lança *Valiant Hearts*, game do gênero quebra-cabeça e aventura, que se inicia com o assassinato do arquiduque Francisco Ferdinando em 28 de Junho de 1914. É comum se encontrar jogos de guerra com gráficos

realistas, do gênero FPS⁵, cenas cinematográficas e com *multiplayer online*, e *Valiants Hearts* vai de contra essa tradição do mercado contemporâneo de games.

Valiant Hearts se destaca de outros jogos por quatro motivos: narra uma história que se passa durante a Primeira Grande Guerra Mundial, um jogo de guerra no qual armas não são a solução, e nem mesmo matar o inimigo é o objetivo, o jogo também é exclusivamente single player⁶, e seu visual e narrativa são completamente inspirados nas histórias em quadrinhos. São raros os jogos a tratar deste momento histórico, a Segunda Guerra Mundial se popularizou por diversas mídias, filmes, livros, séries, jogos, entre outros, o que não foi semelhante com o conflito de 1914. Desta forma, não se enquadra nos velhos clichês de vários jogos que retratam a Segunda Guerra Mundial, no qual o jogador se torna uma máquina mortífera de nazistas.

O aspecto humano é vislumbrado em sua totalidade, em meio a cenários de devastações e mortes, a humanidade está presente mostrando a perspectiva de cada indivíduo que foi levianamente enviado para os campos de batalha, em relação aos sentimentos humanos em momentos nos quais ele deve procurar salvar a si mesmo e as outros.

3.1. Quadrinhos & Realismo

Valiant Hearts se opõe à maior tradição atual dos jogos de guerra, o realismo. A

arte do game é cartunesca (fig.3), completamente bidimensional, feita de hachuras, linhas e cores intensas, os personagens são construídos por traços simples e marcantes, características que deixam o jogo surpreendentemente expressivo.



Fig.3 – trecho in game de Valiant Hearts

⁵ FPS quer dizer "*First Person Shooter*", que em português significa "Tiro em Primeira Pessoa", a visão apresentada no jogo é a mesma do personagem controlado.

Modo de jogo exclusivo para apenas um jogador, onde não há interação com outros jogadores, todos os acontecimentos e personagens são controlados pelo computador.

Os cenários do jogo são locais como bases militares, cidades, túneis, trincheiras,

e diversos lugares onde aconteceram combates decisivos para ambos os lados. À primeira vista o jogo pode ser considerado infantil, o que é facilmente superado durante o decorrer do jogo, o game não esconde a violência (fig.4), agonia e desespero de uma guerra, e o medo da morte se mostra presente.



Fig.4 – trecho in game de Valiant Hearts

Os elementos gráficos servem para dar maior emoção as cenas, estes pensados e escolhidos para cada momento, e assim evitar qualquer cena desnecessariamente gratuita. O visual tem grande valor no decorrer do *game*, é por meio da expressão corporal que os sentimentos e anseios dos personagens são mostrados aos jogadores.

Ao optar fugir de um visual realista, e abraçar a estética dos quadrinhos, *Valiant Hearts* mostra uma bela escolha de como retratar a Primeira Guerra, pois conversa com qualquer idade e sexo, um jogo democrático no ensino de história e na diversão.

3.2. Enredo

Um dos elementos que trazem uma imersão ao jogador são os seus personagens. O enredo do *game* foi construído tendo como base cartas reais trocadas entre os soldados e suas famílias no período de 1914 à 1918, em que dez bilhões de cartas e cartões postais foram enviados. A importância da utilização das cartas como documento histórico é trabalhada por Godoy (2009) que afirma que a correspondência tem uma reciprocidade entre o remetente e o destinatário, e desta forma, a carta se tornou um registro das memórias familiares a partir do século XIX. A correspondência é uma fonte de pesquisa primária, um testemunho de sua época.

Emile, um fazendeiro francês que é obrigado a servir na guerra, e assim abandonar a sua filha e neto. Karl, alemão e genro de Emile, é deportado com o início do conflito, se colocando contra a nação que o recebeu. Freddie, um norte-americano que busca vingança pela morte de sua esposa no dia de seu casamento, alista-se por própria vontade. Conforme dados históricos cedidos pelo jogo, cerca de 128 norte-americanos se alistaram no exército francês na "legião estrangeira". Anna, de origem belga, é uma estudante de medicina e em uma intensa procura pelo seu pai coloca como prioridade

salvar vidas, independentemente do lado. Um personagem carismático é um cão alemão, esse que segue os personagens em cada trecho da história, e assim representar o papel dos animais durante a guerra.

Os personagens se comunicam não por meio de falas ou dublagens, mas sim por balões, aplicando a mesma função dos balões nas histórias em quadrinhos. Também são apresentados diários de cada um dos personagens, onde fica claro seus objetivos e um narrador resume os acontecimentos ao se iniciar um novo estágio, semelhante a um *previously on* das séries de TV.

3.3. Fontes Históricas

Valiant Hearts é uma verdadeira aula de História. O seu embasamento teórico é responsabilidade de uma grande equipe que utilizou como fontes históricas arquivos do Australian War Memorial, British Pathé, Gaumont Pathé Archives, Library of Congress e Ministere de là Defense Belge, entre outros, em parceria com os autores do documentário Apocalypse World War I⁷ (2014) e do site Mission Centenaire 14 – 18⁸ (2012), o que permitiu a utilização de verdadeiras fontes históricas para a construção de sua trama, como fotografias da guerra, diários e cartas. Inclusive, detalhes das batalhas e dos acontecimentos pertinentes aos reais fatos da guerra podem ser acessados a qualquer momento pelo jogador.

O jogo guarda uma extensa fonte de informações acerca dos locais onde se passam as batalhas, os objetos históricos que o jogador recolhe durante as fases (moedas, armas, cantis, tinteiros, panfletos, roupas, máscaras de gás, livros, dentre outros), que contam de uma forma peculiar a história vista a partir do indivíduo. É o que a micro história faz, rompe com as abordagens tradicionais, nas quais a História é retratada "de cima para baixo". O fato histórico está acima dos indivíduos, uma postura em que autores

Documentário exibido pela National Geographic, criado pelas equipes CC&C Clarke Costelle et cie, Idiacom International Inc. e Mission Centenaire 14 – 18. Presta homenagem ao 100° Aniversário da Grande Guerra.

Site francês com o objetivo de comemorar o centenário da Primeira Guerra Mundial, em seu conteúdo traz imagens, artigos, documentários, livros, documentos oficiais e cita museus que expõem pinturas, objetos e fotografias do período da guerra. Criado em 2012 pelo governo francês, sob a direção do Secretário de Estado Kader Arif.

⁹ Teoria historiográfica que teve sua primeira publicação na Itália, sob a iniciativa dos historiadores Carlo Ginzburg e Giovanni Levi, nos anos 80. Trata a história a partir do cotidiano do indivíduo.

"[...] se debruçam sobre a força das pressões exteriores [...] e apresentam os seres humanos como formigas que tecem anonimamente a trama da vida social[...]" (LORIGA, 2011, p. 39). A micro história ao romper com essa atitude, coloca o que antes era visto como um figurinista, como o protagonista dos grandes fatos históricos. A visão de um soldado pode trazer detalhes pequenos dentro de uma guerra. *Valiant Hearts* desta forma foca em personagens do cotidiano, pessoas comuns que se viram no meio de uma guerra.

É importante frisar que o jogo não favorece um lado ou outro da Primeira Grande Guerra, o game apresenta os horrores da guerra pelo olhar do civil, aquele que é obrigado a servir, mesmo sem concordar com o que lhe é ordenado. O game apresenta um final visceral, que traz à tona diversas discussões sobre a humanidade, as consequências de uma guerra e os interesses por trás de um conflito armado.

Segue abaixo uma cronologia de todos os acontecimentos históricos retratados:

	Primeira Guerra Mundial (1914 – 1918)
28 de julho de 1914	Declarações de Guerra
4 de agosto de 1914	A guerra ganha proporções mundiais
6 a 11 de setembro	1ª Batalha do Marne e o início da guerra de trincheiras
22 de abril de 1914	Batalha de Ypres. Gás de cloro é usado pela primeira vez
25 de abril de 1915	Campanha de Gallipoli. Derrota das tropas aliadas frente ao Império
	Otomano
21 de fev/-18 de	Batalha de Verdun (a mais longa batalha)
dez/1916	
1° jul/1916 - 18 de	Batalha do Somme (uma das mais sangrentas)
nov/1916	
6 de abril de 1917	Entrada dos EUA na Guerra
16 de abr/a 9 de	Batalha do Aisne.
mai/1917	40 Th
15 a 31 de julho de	2ª Batalha do Marne. Início da queda do exército alemão no Front
1918	Ocidental
11 de novembro de	A Alemanha assina um armistício com os Aliados, que começa a
1918	vigorar às 11h. Termina oficialmente a Primeira Guerra Mundial.
28 de junho de 1919	Tratado de Versailles - A Alemanha e os Aliados assinam um
	tratado de paz.

Fonte: http://valianthearts.ubi.com/game/pt-BR/home/index.aspx

4. ASSASSIN'S CREED II

Em 2009 foi lançado o segundo título da série *Assassin's Creed*, desenvolvido pela Ubisoft, o jogo de gênero ação-aventura e com exploração em terceira pessoa. A trama envolve uma conspiração milenar para o controle mundial, estes são os Templários,

do lado oposto temos a Ordem dos Assassinos, responsáveis por frustrar os planos templários através da história. O game começa no ano de 2012, onde Desmond Miles é sequestrado, e obrigado a acessar as memórias de seus ancestrais. A mente de Desmond retorna a 1476, através da máquina *Animus*, é nesse momento que



Fig.5 - trecho in game de Assassin's Creed II.

conhecemos o personagem principal, Ezio Auditore da Firenze, vítima de uma conspiração, sua família acusada de traição e assiste a execução de seu pai e irmãos mais novos. A partir dessa tragédia Ezio vaga pela Itália renascentista, conhece e confronta diversas figuras históricas como Leonardo da Vinci, a poderosa família Bórgia, Catarina Sforza, Nicolau Maquiavel entre outros, e assim conseguir a sua vingança.

4.1. Linguagem Cinematográfica

Os desenvolvedores trataram com muito cuidado a dublagem, em que o jogo oferece o áudio e legendas nas seguintes línguas: inglês, francês, italiano, alemão e espanhol, todos os personagens receberam voz, desde prostitutas, ladrões, mendigos, músicos, bispos, até o Papa. Vale destacar que a dublagem possui os trejeitos, sotaque e os estereótipos da língua italiana, o jogador se sente inserido naquela cultura, e ao mesmo tempo consegue compreender a história, estratégia essa introduzida nas telenovelas brasileiras.

A câmera possui função fundamental em *Assassin's Creed II*, permitindo ao jogador controlar vários ângulos de visão, com isso facilitar a exploração do cenário e imersão neste mundo digital. Antes estática, agora a câmera se tornou um personagem jogável, papel este discutido por Marcel Martins:

A câmera torna-se móvel como o olho humano, como o olho do espectador ou do herói do filme. A partir de então, a filmadora é uma criatura móvel, ativa, uma personagem do drama. (MARTINS, 2005, p.31)

Um efeito de câmera é acionado no jogo assim que se descobre um determinado ponto alto, a sincronização (fig.5), a câmera gira em 360°, e revela todas as edificações

importantes daquela região. A câmera sempre esteve presente nos games, esses cada vez mais cinematográficos.

4.2. Personagens históricos

Assassin's Creed II apesar de ter uma história fictícia, se apropria de diversas figuras históricas, por assim dar maior verossimilhança para a renascença digital apresentada.

Leonardo di ser Piero da Vinci (1452 - 1519), um dos principais artistas renascentistas e também grande amigo de Ezio Auditore. Da Vinci é levado pelo jogo a decifrar códigos, criar e aperfeiçoar máquinas e equipamentos para Ezio. O artista é mostrado em início de carreira, um jovem com pouca confiança em seu trabalho, que encontrou em Maria Auditore uma grande admiradora e mecenas¹⁰. Desta forma, Ezio utiliza diversos protótipos desenvolvidos por Da Vinci, como o planador com asas (fig.6).

Rodrigo Bórgia (1431 – 1503) é outro personagem de destaque. Nasceu em Valência, tendo sido nomeado papa em 1492, passando a adotar o nome Alexandre VI, permanecendo neste cargo até a sua morte. Um personagem histórico que adquiriu grande influência,



Fig.6 - trecho in game, planador em Assassin's Creed II.

tornando-se um notável diplomata. Utilizou sua fortuna comprando votos para conquistar o seu título. Mostrou nenhuma piedade quando mandou executar em praça pública a família de Ezio. Há divergências nas opiniões dos historiadores quanto às características corruptas dos Bórgias, pois muitos questionam as acusações feitas a Rodrigo Bórgia, colocando-o como um importante patrocinador das artes, das restaurações e decorações de Roma. Podemos atribuir grande parte destas atribuições à Bórgia pelo humanista alemão Hartmann Schedel¹¹, que o descrevera como um homem de grande prudência, visão, intelectualidade e confiabilidade. E por outro lado, temos a obscura história da

Pessoa que patrocina as artes, literatura, ciências ou aos artistas, literatos, cientistas, etc., prática comum na Renascença.

De acordo Piaia (2006) Hartmann Schedel (1440 – 1514) era graduado em Medicina, historiador, atuando também como professor e grande humanista da Renascença.

família Bórgia, muito bem revelada por Reinhardt (2012) que nos esclarece que durante os onze anos de seu pontificado, Bórgia promoveu assassinatos, subornos, chantagens, nepotismo, desvio de dinheiro da igreja e orgias, abomináveis atitudes que um papa poderia realizar, informações que *Assassin's Creed II* não hesitou em apresentar.

Diversos outros personagens aparecem no game, nem todos em suas versões digitais, alguns deles são apenas citados por meio de cartas e fotos ao se resolver alguns quebra-cabeças, temos Henry Ford, Adolf Hitler, Grigoriy Rasputin, Nikola Tesla, entre outros.

4.3. História da Arte

A região italiana foi recriada em *Assassin's Creed II*, o jogo se desenvolve em diversas locações históricas, como Florença, Veneza, Forlí, Monteriggioni e o Vaticano. As cidades e campos foram fielmente retratados no jogo, como rios, monumentos, casas, plantações, em destaque os pontos turísticos. A arquitetura italiana foi representada em todo o seu esplendor, principalmente os monumentos históricos. Temos por exemplo a Capela Sistina, representada com o seu interior ainda em processo de finalização, não possuindo os afrescos pintados por Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni (1475 – 1564).

A arte também é um elemento fundamental no *game*, oferecendo a possibilidade de adquirir quadros de artistas da época. Essa coleção pessoal fica em Monteriggioni, na Vila Auditore. É possível visitar cada uma das pinturas, acessar informações sobre materiais e artistas. Tal função não é apenas decorativa, pois quanto mais arte se possui, mais recursos o jogador acumula com o passar do tempo, tornando Vila Auditore cada vez mais valorizada.

4.4. História & Literatura

A Ubisoft investiu muitos esforços em uma grande equipe composta por cerca de 450 pessoas, o que inclui designers, artistas e historiadores, levando quatro anos no processo de criação do jogo. A recriação das cidades é um dos pontos mais relevantes, e para isto, tiveram um intenso trabalho de pesquisa que possibilitou a representação das

cidades com toda a sua rotina, como fuga de ladrões, a vida de prostitutas e padres. É disponibilizado ao jogador ampliar o mapa de jogo, o que o possibilita visualizar estes detalhes.

Outro fato importante é uma iniciativa da Ubisoft, a criação de uma versão literária do jogo lançada em 2009 e escrita por Oliver Bowden¹², sendo considerado um romance de fantasia e ficção histórica. *Assassin's Creed: Renascença* é uma adaptação do jogo, que retrata o modo de vida dos italianos, descrevendo de forma bem detalhista as cenas, tendo a oportunidade de se aprofundar mais na recriação histórica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os videogames recebem influências de outras mídias, como o cinema e as histórias em quadrinhos, como também influencia, tendência essa vista no cinema. Atualmente várias adaptações de *games* são anunciadas, e filmes com inspiração em jogos são lançados. Um *game* bem construído tem a capacidade de prender a atenção do jogador por horas, levando-o para uma viagem no tempo e espaço, podendo transportá-lo para qualquer período histórico. Assim a criatividade unida à tecnologia permite a inserção de sons, músicas, dublagens e diversos outros elementos, afim de estimular a sensação de imersão.

Vale ressaltar, que nenhum *game* pode prever completamente as ações de um jogador, e muito menos a imprevisibilidade da imaginação do ser humano e as complexas emoções humanas, fatores esses que a máquina ainda não consegue prever, mas estimular. Apesar de *Civilization*, *Assassin's Creed II* e *Valiant Hearts* serem produtos de mercado, isso não impede que o jogador vivencie diversas camadas de informação e imersão.

O videogame hoje é uma matriz, com infinitas possibilidades, amplificadas pelo fator humano, a oportunidade de criação de mundos particulares dentro de mundos préformatados. O jogador ao buscar entretenimento, pode encontrar algo que proporciona conhecimento, reflexão e emoção.



Historiador e escritor inglês, possui vasta produção de obras históricas, tendo se especializado em História Renascentista.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GODOY, Luciana Bertini. *Ceifar, semear: A correspondência de Van Gogh.* 2ª edição. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2009.

LORIGA, Sabrina. *O pequeno X: da biografia à história*. Tradução de Fernando Scheibe. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011. [Coleção História e Historiografia]. p. 17 – 80.

MARTINS, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.

MENDONÇA, Bruno Abreu. *Do game à arte: processo criativo em gamearte*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás para obtenção do título de mestre em arte. Goiânia: UFG, 2014.

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

PIAIA, Gregorio. *Entre história e imaginário: o passado da filosofia na Idade Média*. Trad. Marcos R. N. Costa & Luís A. de Boni. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006. [Coleção filosofia]

REINHARDT, Volker. *Alexandre VI: Bórgia, o papa sinistro*. São Paulo: Europa Editora, 2012.

