

FUNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA  
INSTITUTO DE HISTÓRIA  
LINHA DE PESQUISA: LINGUAGENS, ESTÉTICA E HERMENÊUTICA

MARIANO DE AZEVEDO JÚNIOR

**JOGOS DIGITAIS, SIMULAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DO PASSADO:  
JOGAR *BIOSHOCK* (2007) COMO UM EXERCÍCIO DE INVESTIGAÇÃO  
HISTÓRICA**

UBERLÂNDIA, MG

2020

MARIANO DE AZEVEDO JÚNIOR

**JOGOS DIGITAIS, SIMULAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DO PASSADO:  
JOGAR *BIOSHOCK* (2007) COMO UM EXERCÍCIO DE INVESTIGAÇÃO  
HISTÓRICA**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História do Instituto de História, da Universidade Federal de Uberlândia, sob orientação do Prof. Dr. Alcides Freire Ramos, como requisito para obtenção do título de Doutor em História.

**Orientador:** Prof. Dr. Alcides Freire Ramos

UBERLÂNDIA, MG

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

---

A994j  
2020

Azevedo Júnior, Mariano de, 1982

Jogos digitais, simulação e representação do passado [recurso eletrônico] : jogar bioshock (2007) como um exercício de investigação histórica / Mariano de Azevedo Júnior. - 2020.

Orientador: Alcides Freire Ramos.

Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em História.

Modo de acesso: Internet.

Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.te.2020.3302>

Inclui bibliografia.

Inclui ilustrações.

1. História. I. Ramos, Alcides Freire, 1963, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em História. III. Título.

---

CDU:930

Angela Aparecida Vicentini Tzi Tziboy – CRB-6/947



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em História  
 Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1H, Sala 1H50 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP  
 38400-902 Telefone: (34) 3239-4395 - www.ppghis.inhis.ufu.br - ppghis@inhis.ufu.br



### ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	História				
Defesa de:	Tese de Doutorado, Ata 10, PPGHI				
Data:	Vinte e dois de outubro de dois mil e vinte	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	18:00
Matrícula do Discente:	11613 HIS010				
Nome do Discente:	Mariano de Azevêdo Júnior				
Título do Trabalho:	JOGOS DIGITAIS, SIMULAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DO PASSADO: JOGAR BIOSHOCK (2007) COMO UM EXERCÍCIO DE INVESTIGAÇÃO HISTÓRICA				
Área de concentração:	História Social				
Linha de pesquisa:	Linguagens Estética e Hermenêutica				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Reflexões em torno da obra do cineasta Eduardo Coutinho: diálogos entre História e Cinema				

Reuniu-se de forma remota através da plataforma de webconferências Mconf RNP, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em História, assim composta: Professores Doutores: André Luis Bertelli Duarte (ESEBA/UFU), Rodrigo de Freitas Costa (UFTM/UFU), Julierme Sebastião Morais Souza (UEG), Rosangela Patriota Ramos (Mackenzie), Alcides Freire Ramos orientador do candidato.

Iniciando os trabalhos o(a) presidente da mesa, Dr(a). [Alcides Freire Ramos](#), apresentou a Comissão Examinadora e o candidato(a), agradeceu a presença do público, e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

**Aprovado(a).**

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de **Doutor**.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

[https://www.sei.ufu.br/sei/controlador.php?acao=documento\\_imprimir\\_web&acao\\_origem=arvore\\_visualizar&id\\_documento=2645061&infra\\_sistema=...](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=2645061&infra_sistema=...) 1/2 26/10/2020 SEI/UFU - 2343874 - Ata de Defesa - Pós-Graduação

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Rosangela Patriota Ramos, Usuário Externo**, em 23/10/2020, às 14:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Andre Luis Bertelli Duarte, Professor(a) do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico**, em 23/10/2020, às 14:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo de Freitas Costa, Usuário Externo**, em 23/10/2020, às 14:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Julierme Sebastião Morais Souza, Usuário Externo**, em 23/10/2020, às 18:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Alcides Freire Ramos, Professor(a) do Magistério Superior**, em 26/10/2020, às 11:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **2343874** e o código CRC **E517CB69**.

**Referência:** Processo nº 23117.055835/2020-47 SEI nº 2343874

[https://www.sei.ufu.br/sei/controlador.php?acao=documento\\_imprimir\\_web&acao\\_origem=arvore\\_visualizar&id\\_documento=2645061&infra\\_sistema=...](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=2645061&infra_sistema=...)

2/2

*Dedico este trabalho à minha esposa Isaura, e à minha filha Manuela, que cursaram o Doutorado e escreveram esta Tese de uma forma que não pode ser enunciada em um texto acadêmico. Amo vocês!*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, em primeiro lugar, ao Professor Alcides Ramos, que não apenas aceitou orientar este trabalho, mas se dispôs a discutir questões importantes sem as quais eu não teria conseguido pensar caminhos para investigar esse objeto de certa forma ainda pouco estudado pela comunidade brasileira de historiadores. Obrigado por todos os estímulos à reflexão decorrentes das nossas conversas.

Também gostaria de agradecer a todos os integrantes do Núcleo de Estudos em História Social da Arte e da Cultura (NEHAC) pelo acolhimento, discussões, reflexões e encontros produtivos ocorridos na Universidade Federal de Uberlândia e em eventos acadêmicos. Em especial, gostaria de agradecer à Profa. Rosangela Patriota, com quem pude aprender muita coisa durante minha permanência na cidade de Uberlândia, e de quem me tornei grande admirador. Obrigado pela chance de aprender com vocês!

Agradeço também a alguns amigos particulares, sem os quais não teria conseguido levar adiante o curso de Doutorado da forma como levei.

Obrigado aos amigos e parceiros João Carlos e Diego Rio Grande, que permitiram que eu continuasse como professor do nosso curso presencial em Natal mesmo quando precisei viver um ano longe, em outra cidade. Para um estudante de pós-graduação sem bolsa, foi muito mais do que compreensão: foi um verdadeiro gesto de amizade e parceria.

Também quero agradecer à Guilherme Zufelato, colega de turma que se tornou um verdadeiro amigo. Obrigado pela amizade que tem a idade desta Tese, pois ela é das coisas mais valiosas que pude construir ao longo dessa experiência. Certamente, sem nossas tantas conversas e reflexões teria sido bem mais difícil chegar até aqui.

Por fim, agradeço ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Uberlândia por ter tornado possível a continuação da minha formação científica.

*“Todos nós fazemos escolhas na vida, mas no final nossas escolhas nos fazem.”*  
Andrew Ryan – personagem do videogame BioShock.



## RESUMO

Os videogames estão entre os meios expressivos da cultura que mais têm popularizado temas históricos. Essa razão (na verdade, uma evidência) já se torna motivo para chamar atenção dos historiadores sobre as formas como os jogos digitais parecem se apropriar dos “discursos históricos”. Esta Tese de Doutorado tem o objetivo de refletir tais formas, atentando para as questões particulares da linguagem dos jogos e os efeitos da experiência estética promovida pela “ação do jogo” quando ela se realiza na relação com uma dada representação do passado. Fará isso, em primeiro lugar, apresentando os exercícios da “simulação”, tarefa característica dos games, no contato com imagens e formas do passado representado. Neste sentido, elementos da própria estrutura dos jogos, como “gameplay” e “jogabilidade”, serão discutidos como espécies de enunciados próprios da narrativa praticada por esses meios. Sendo assim, o primeiro capítulo do trabalho se ocupará de apresentar e discutir certo aporte teórico-metodológico, buscando a partir disso pensar uma definição para o termo “jogos históricos”. Já os Capítulos 2 e 3 focarão na análise do jogo BioShock (2007), idealizado pelo *game-designer* Ken Levine, que se tornou um clássico avaliado pela qualidade de sua narrativa, construída sob uma grande quantidade de significados históricos e inspirada por obras literárias e filosóficas de meados do século XX. Além de analisar as inúmeras relações que BioShock estabelece com a cultura, este trabalho se dedicará a observar como sua operação narrativa, numa negociação direta entre jogo e jogador, promove sentidos críticos da interpretação do passado, demonstrando, com isso, a capacidade dos videogames em dialogar com os saberes históricos constituídos publicamente. Por fim, o quarto e último capítulo estenderá o debate sobre as relações entre simulação e representação do passado comentando outros modelos de gêneros e jogos que realizam movimentos que BioShock não pode oferecer. Trata-se, por fim, de um trabalho que busca contribuir para a instituição do videogame como objeto de estudo legítimo da pesquisa histórica, uma vez que os jogos digitais se tornaram fenômenos públicos/culturais indiscutíveis.

**Palavras-Chave:** Videogames; História; Simulação; Representação do Passado; BioShock

## ABSTRACT

Video games are among the expressive means of culture that have most popularized historical themes. This reason (in fact, evidence) is already a reason to draw historians' attention to the ways in which digital games seem to appropriate "historical discourses". This Doctoral Thesis has the objective of reflecting such forms, paying attention to the particular questions of the language of the games and the effects of the aesthetic experience promoted by the "action of the game" when it takes place in relation to a given representation of the past. It will do this, in the first place, presenting the exercises of "simulation", a characteristic task of games, in contact with images and forms of the represented past. In this sense, elements of the games' own structure, such as "gameplay", will be discussed as type of statement specific to the narrative practiced by these means. Thus, the first chapter of the work will be concerned with presenting and discussing a certain theoretical and methodological contribution, seeking from that to think of a definition for the term "historical games". Chapters 2 and 3 will focus on the analysis of the game BioShock (2007), idealized by the game-designer Ken Levine, which became a classic evaluated by the quality of its narrative, built under a great amount of historical meanings and inspired by literary works and philosophies of the mid-20th century. In addition to analyzing the numerous relationships that BioShock establishes with culture, this work will be dedicated to observing how its narrative operation, in a direct negotiation between game and player, promotes critical meanings of the interpretation of the past, thus demonstrating the capacity of video games in dialogue with publicly constituted historical knowledge. Finally, the fourth and last chapter will extend the debate on the relationship between simulation and representation of the past, commenting on other models of genres and games that perform movements that BioShock cannot offer. Finally, it is a work that seeks to contribute to the institution of the video game as an object of legitimate study of historical research, since digital games have become indisputable public / cultural phenomena.

**Keywords:** Video Games; History; Simulation; Representation of the Past; BioShock

## Sumário

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO 1. “JOGOS HISTÓRICOS”: EM BUSCA DE UMA DEFINIÇÃO</b> .....	<b>28</b>
1.1. O QUE SIGNIFICA “JOGAR VIDEOGAMES”? .....	29
1.2. JOGOS HISTÓRICOS OU JOGOS SOBRE O PASSADO? .....	33
1.3. “SIMULAÇÃO DO PASSADO” OU A FORMA COMO OS JOGOS NARRAM HISTORICAMENTE .....	42
1.4. O LUGAR DA “REPRESENTAÇÃO DO PASSADO” NAS SIMULAÇÕES DIGITAIS DOS JOGOS HISTÓRICOS .....	51
<b>CAPÍTULO 2. JOGAR PARA INVESTIGAR: A OPERAÇÃO NARRATIVA COMO “SIMULAÇÃO INDICIÁRIA” NA EXPERIÊNCIA DE BIOSHOCK (2007)</b> .....	<b>61</b>
2.1. “NARRATIVA MULTIFORME” E HIPERMIDIÁTICA NA JOGABILIDADE DE BIOSHOCK .....	66
2.2. O PROCESSO CRIATIVO DE BIOSHOCK .....	82
2.3. “SIMULAÇÃO INDICIÁRIA” E A REPRODUÇÃO DO RACIOCÍNIO HISTÓRICO JOGANDO BIOSHOCK ..	96
<b>CAPÍTULO 3. BIOSHOCK, UM JOGO HISTÓRICO</b> .....	<b>102</b>
3.1. AS INFLUÊNCIAS HISTÓRICAS E CULTURAIS PARA A CONSTRUÇÃO DO MUNDO DO JOGO .....	102
3.2. A CONSTRUÇÃO DA CRÍTICA SOCIAL NA OPERAÇÃO NARRATIVA DE BIOSHOCK .....	119
3.3. RECEPÇÃO CRÍTICA, RELEVÂNCIA SOCIAL E LEGADO: OS DIÁLOGOS DE BIOSHOCK COM A CULTURA E A INDÚSTRIA DE VIDEOGAMES .....	135
<b>CAPÍTULO 4. OUTROS GÊNEROS DE JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS E DIFERENTES TIPOS DE SIMULAÇÕES</b> .....	<b>150</b>
4.1. SIMULAÇÕES DA VIDA MEDIEVAL NOS VIDEOGAMES RPG .....	153
4.2. O JOGADOR COMO “TESTEMUNHA DOS ACONTECIMENTOS” NOS VIDEOGAMES FPS .....	165
4.3. CONTROLE, EXPLORAÇÃO E DOMINAÇÃO: SIMULANDO OS PROCESSOS CIVILIZACIONAIS NOS JOGOS DE ESTRATÉGIA .....	177
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>190</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>196</b>

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b> - PERSPECTIVA EM PRIMEIRA PESSOA NO JOGO BIOSHOCK, DEMONSTRANDO O JOGADOR SEGURANDO EM UMA DAS MÃOS UMA FERRAMENTA UTILIZADA COMO ARMA DE COMBATE. ....	67
<b>FIGURA 2</b> - O JOGADOR REVIRANDO MOBÍLIAS ANTIGAS E INTERAGINDO COM OBJETOS DA ÉPOCA EM BUSCA DE PISTAS QUE POSSAM AJUDAR A INTERPRETAR OS EVENTOS. ....	71
<b>FIGURA 3</b> - O JOGADOR DIANTE DE UM CARTAZ DE PROPAGANDA DE CIRURGIA PLÁSTICA NO INTERIOR DO "PAVILHÃO MÉDICO" DE RAPTURE. ....	74
<b>FIGURA 4</b> - JOGADOR OBSERVANDO UMA MAQUETE DA CIDADE DE RAPTURE. ....	85
<b>FIGURA 5</b> - JOGADOR NO INTERIOR DO RESTAURANTE KASHMIR, OBSERVANDO ITENS DO CENÁRIO. ....	85
<b>FIGURA 6</b> - ENCONTRO COM UMA IRMÃZINHA APÓS CONFRONTO COM UM BIG DADDY. ....	92
<b>FIGURA 7</b> - APÓS DECISÃO DE SALVAR A IRMÃZINHA, O JOGADOR RECEBE A QUANTIA DE "200 ADAM" ..... 92	92
<b>FIGURA 8</b> - ESTÁTUA DE BRONZE ERGUENDO FAIXA COM OS DIZERES "SEM DEUSES OU REIS. APENAS HOMEN", NO FAROL QUE DÁ ACESSO À CIDADE DE RAPTURE. ....	102
<b>FIGURA 9</b> - TRECHO FÍLMICO DOS PRIMEIROS MOMENTOS DO JOGO APRESENTANDO CRÍTICA À POLÍTICA ECONÔMICA DO "NEW DEAL" NOS ESTADOS UNIDOS. ....	104
<b>FIGURA 10</b> - TRECHO FÍLMICO DOS PRIMEIROS MOMENTOS DO JOGO APRESENTANDO CRÍTICA AO CONTROLE DO HOMEM EXERCIDO PELA RELIGIÃO. ....	105
<b>FIGURA 11</b> - TRECHO FÍLMICO DOS PRIMEIROS MOMENTOS DO JOGO APRESENTANDO CRÍTICA AO MODELO DO ESTADO SOVIÉTICO. ....	105
<b>FIGURA 12</b> - JOGADOR LENDO AS INSCRIÇÕES CONTIDAS EM UMA LÁPIDE, NO CEMITÉRIO DE UM ESPAÇO DA CIDADE CHAMADO ARCADIA. ....	108
<b>FIGURA 13</b> - JOGADOR OBSERVANDO UMA FAIXA CONTENDO MENSAGENS SOBRE A FILOSOFIA DA CIDADE. ....	113
<b>FIGURA 14</b> - JOGADOR OBSERVANDO UMA RUA DA CIDADE DE RAPTURE COM FAIXAS VERTICAIS EXIBINDO MENSAGENS E UMA ESCULTURA DE UM HOMEM ERGUENDO BRAÇOS EM FORMA DE ASAS PARA O ALTO. ....	115
<b>FIGURA 15</b> - JOGADOR OBSERVANDO PLACAS DE PROTESTO CONTRA ANDREW RYAN ESPALHADAS PELO CENÁRIO. ....	120
<b>FIGURA 16</b> - JOGADOR RECEBENDO MENSAGEM DE ANDREW RYAN VIA SISTEMAS DE VIGILÂNCIAS QUE LEMBRAM AS "TELETelas" DESCRITAS NO LIVRO "1984", DE GEORGES ORWELL. ....	121
<b>FIGURA 17</b> - JOGADOR EXPLORANDO O CENÁRIO DO PAVILHÃO MÉDICO E OBSERVANDO MENSAGENS ESCRITAS COM SANGUE NO CHÃO. ....	124
<b>FIGURA 18</b> - JOGADOR PRÓXIMO A UMA JUKEBOX NO CENÁRIO DE FORT FROLIC, ACESSÍVEL ATRAVÉS DA TECLA "E" DO TECLADO DO COMPUTADOR. ....	127
<b>FIGURA 19</b> - FOTOGRAFIA DO COMPLEXO ROCKEFELLER CENTER. ....	139
<b>FIGURA 20</b> - JOGADOR OBSERVANDO OS EDIFÍCIOS DA CIDADE DE RAPTURE DE DENTRO DA "BATISFERA".	139
<b>FIGURA 21</b> - IMAGEM DO JOGO "LORD OF THE RINGS: JOURNEY TO RIVENDELL", DESENVOLVIDO PELA PELA PARKER BROTHERS, EM 1983. ....	156
<b>FIGURA 22</b> - IMAGEM DO JOGO "ULTIMA ONLINE", PUBLICADO PELA ORIGIN SYSTEM EM 1997. ....	158
<b>FIGURA 23</b> - PERSONAGEM DO AUTOR NO JOGO "ELDER SCROLLS ONLINE", PUBLICADO PELA BETHESDA SOFTWORKS EM 2013. ....	161

<b>FIGURA 24</b> - PERSPECTIVA EM PRIMEIRA PESSOA NO JOGO "WOLFENSTEIN 3D", DESENVOLVIDO PELA ID SOFTWARE E PUBLICADO EM 1992. ....	167
<b>FIGURA 25</b> - SIMULAÇÃO DO DESEMBARQUE DAS TROPAS ESTADUNIDENSES NA REGIÃO FRANCESA DA NORMANDIA DURANTE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, EM 1944, NO JOGO "MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT" (2002). ....	170
<b>FIGURA 26</b> - JOGADOR EXPLORANDO CENÁRIO DO JOGO "CALL OF DUTY: BLACK OPS" (2010) E OBSERVANDO UM RETRATO DE VLADIMIR LÊNIN. ....	174
<b>FIGURA 27</b> - JOGADOR CUMPRINDO A MISSÃO DE "ASSASSINAR FIDEL CASTRO" NO JOGO CALL OF DUTY: BLACK OPS (2010). ....	175
<b>FIGURA 28</b> - VISÃO DO JOGADOR DO AMBIENTE JOGÁVEL DE "CIVILIZATION VI" (2016). ....	178
<b>FIGURA 29</b> - APRESENTAÇÃO DA FIGURA HISTÓRICA DE D. PEDRO II NO JOGO "CIVILIZATION VI" (2016). ....	183

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AOE – *Age of Empires* (Título de jogo)

CIV – *Civilization* (Título de jogo)

ESO – *Elder Scrolls Online* (Título de jogo)

FPS – *First Person Shooter* (Jogo de Tiro em Primeira Pessoa)

MMORPG – *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (Jogo de RPG para multijogadores online)

MOH – *Medal of Honor* (Título de jogo)

MUD – *Multi-user dungeon* (Jogo de interpretação de Papéis para múltiplos usuários)

NPC – *Non-Player Character* (Personagem não jogável)

RPG – *Role-Playing Game* (Jogo de Interpretação de Papéis)

RTS – *Real-Time Strategy* (Jogo de Estratégia em Tempo Real)

TBS – *Turn-Based Strategy* (Jogo de Estratégia baseado em turnos)

UO – *Ultima Online* (Título de jogo)

## INTRODUÇÃO

Os videogames estão, provavelmente, entre os meios de comunicação que mais divulgam a história publicamente, mas os historiadores ainda não os conhecem tão bem. A infantilização da mídia, o ataque das visões moralistas e conservadoras, bem como o caráter essencialmente comercial dos jogos eletrônicos, trabalharam mais ou menos juntos ao longo de anos para estabelecer premissas das quais geralmente se parte para diminuir a importância dos jogos digitais, seja como uma forma de expressão da cultura popular contemporânea ou como objeto de estudo acadêmico.<sup>1</sup>

Entretanto, independente do interesse dos historiadores pelos jogos de computador, eles fazem, assim como qualquer outro meio expressivo da nossa cultura, seus usos do passado, algumas vezes mais próximos daquilo que no âmbito profissional se denomina “historiografia” e em outras (maioria dos casos) a partir de apropriações particulares que se fundem com elementos fictícios, que nem por isso estão destituídos dos considerados “históricos”.

Sendo assim, a questão da “popularização do passado” pelos videogames é uma evidência que não pode ser negada. São muitos gêneros de jogos que há mais de quatro décadas se apropriam de elementos qualificados como históricos para elaborar essas ficções computacionais. Andrew Elliott (2017, p.11-12), da Universidade de Lincoln, um dos mais destacados historiadores na discussão da relação entre a história e os videogames, em uma publicação recente, compilou dados para demonstrar que as séries de jogos ou títulos individuais mais vendidos da indústria, entre 2011 e 2014, eram de temáticas históricas ou constituíam “ficções históricas”. Assim, jogos de séries famosas como *Civilization* (1991-2016), *Assassin's Creed* (2007-2018), *Call of Duty* (2003-2018), *Battlefield* (2002-2018) dentre outras venderam milhões de cópias em todo o mundo, transmitindo imagens, concepções e/ou versões diferentes do passado.

---

<sup>1</sup> Sobre o tema dos ataques conservadores contra os jogos eletrônicos, um trabalho brasileiro recente, ligado ao campo da criminologia cultural, foi publicado. Trata-se de uma investigação empírica sobre os principais casos, no Brasil e no mundo, de associação entre as práticas de violência realizadas pelos jovens e supostas más influências dos jogos digitais. No caso, o pesquisador brasileiro, Salah H. Khaled Jr, se dedicou a desconstruir qualquer tipo de relação de causa e efeito entre videogames e violência a partir de interpretações sob o signo da ideia de “pânico moral”. A referência completa para o trabalho é: KHALED JR, Salah H. **Videogame e Violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no Mundo**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

Já em um plano mais geral, segundo pesquisa recente noticiada pela agência internacional *Reuters*, os videogames são os meios ou as formas de entretenimento mais populares do mundo e, conseqüentemente, a mais lucrativa. Em 2018, por exemplo, a indústria de jogos lucrou mais do que as indústrias de televisão, filmes e músicas. Os dados são significativos: enquanto a TV declina aproximadamente 8% por ano, os jogos eletrônicos crescem em torno de 10,7%; e em países como China, de acordo com a fonte da notícia, tal crescimento beira os 14% por ano.<sup>2</sup>

Em um dos pioneiros trabalhos historiográficos que pude conhecer, Tobias Winnerling (2014) e Florian Kerschbaumer (2014) partiram exatamente da relevância evidente da indústria e do fenômeno da popularização da história pelos games para formular reflexões que seriam continuadas posteriormente por eles ou outros pesquisadores.

Hoje em dia, na Era da Internet, jogadores de todo o mundo jogam juntos em enormes redes e experimentam aventuras emocionantes sem fronteiras nacionais. Além disso, a indústria de jogos explodiu e não precisa mais temer nenhuma comparação com os números das vendas de Hollywood ou da indústria da música, como Angela Schwarz aponta em sua contribuição para este volume. (...), No entanto, as Ciências Históricas, com poucas exceções notáveis, negligenciaram mais ou menos esse tópico nos últimos anos; uma situação bastante incompreensível, já que um grande número de videogames lida com conteúdo histórico e dia a dia milhões de jogadores de todo o mundo voltam para um passado virtual onde são confrontados com imagens históricas (KERSCHBAUMER & WINNERLING, 2014, [e-book], tradução nossa).<sup>3</sup>

As preocupações dos autores referidos acima, sem dúvidas, são semelhantes a de todo historiador que tem se dedicado ao tema dos jogos de computador, pois é público e notório que há, hoje, um fenômeno divulgador de discursos sobre o passado, configurado em torno de um meio expressivo popular (o computador) praticado por meio de uma prática cultural inerente às culturas humanas: o ato de jogar. Quando isso é

---

<sup>2</sup> [https://www.reuters.com/sponsored/article/popularity-of-gaming?utm\\_source=reddit.com](https://www.reuters.com/sponsored/article/popularity-of-gaming?utm_source=reddit.com) (Último acesso em: 05/05/2019)

<sup>3</sup> No original: “Nowadays, in the Internet Age, gamers from around the world play together in huge networks and experience exciting adventures without any national borders. In addition, the gaming industry has exploded and no longer has to fear any comparisons regarding sales figures with Hollywood or the music business, as Angela Schwarz points out in her contribution to this volume. (...) The Historical Sciences however, with few outstanding exceptions, have more or less neglected this topic in recent years; a fairly incomprehensible situation because large numbers of video games deal with historical content and day by day millions of players from around the world take a walk back into a virtual past in which they are confronted with historical images.”



colocado em questão, algumas perguntas básicas passam a ser formuladas pelos historiadores interessados no objeto, como: *o que existe, exatamente, de “histórico” nos jogos?*

O gigantismo da indústria de jogos digitais, a mais rica do setor de entretenimento de massa, está, antes, suportado pela história de desenvolvimento da própria informática, terreno sobre o qual está assentada, e especialmente pela Internet, que impulsionou a criação de novos formatos de jogos, *online*, que conectam e aproximam milhões de jogadores ao redor do mundo em torno de títulos que se tornaram marcas bilionárias. O exemplo que ilustra esse quadro nos últimos dois anos é, sem dúvidas, o do game *Fortnite*, lançado em 2017 pela empresa *Epic Games*. O jogo possibilita partidas online com cem jogadores no mesmo cenário cujo objetivo é criar meios de sobrevivência enquanto se tenta eliminar os demais participantes. Vale a pena mencionar alguns dados: segundo estatísticas econômicas reveladas em 2018, o jogo reuniu mais de 125 milhões de jogadores em todo o mundo e, mesmo sendo gratuito para download, faturou mais de 1,2 bilhões de dólares com apenas dez meses de operação.<sup>4</sup>

Embora dados desse tipo não sejam o foco deste trabalho, tornam-se muito úteis para reforçar aquela que parece ser a evidência primeira de uma investigação desse tipo: o grande apelo popular dos videogames. Algo que chega em milhões de lares em todo o mundo, produz tantos adeptos e usuários, e é capaz de transformar cenários econômicos inteiros não pode permanecer sob o véu da obscuridade, como ainda é visto na pesquisa acadêmica brasileira, apesar do crescimento do interesse no tema nos últimos anos. Sobre isso, guardo a impressão de que uma das razões para a negligência acadêmica (não apenas dos historiadores) sobre objetos como esse, especialmente nas ciências humanas e sociais, também reside no desconhecimento sobre as especificidades dos jogos digitais e, em alguns casos, de certo preconceito ou visão engessada sobre o que pode ou não ser considerado culturalmente digno de análise.

Quando se conhece com intimidade os conteúdos veiculados pelos jogos, surgem tantas questões que um historiador pode lançar aos videogames que até dificulta o recorte. Posso, aqui, lançar algumas já anteriormente formuladas e conhecidas e, portanto, semelhantes às que os historiadores da cultura elaboram para a investigação de

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.theneweconomy.com/business/how-fortnite-became-the-most-successful-free-to-play-game-ever> (Último acesso em: 06/05/2019)

outras fontes, mas que podem, neste caso, trazer uma ou outra resposta diferente. Exemplos de algumas delas: a) considerando que a história dos jogos eletrônicos reservou um lugar frequente aos “temas históricos”, como se deve pensar a popularização desses temas/conteúdos a partir da própria popularização dos jogos? b) como se comporta a narrativa do tipo histórica nos jogos digitais? E, finalmente: c) os videogames são capazes de narrar historicamente?

Essas perguntas, obviamente, não podem ser respondidas de forma direta ou em apenas um único sentido, dado que esse universo é vasto, complexo e muito diversificado. São incontáveis gêneros e estilos, como já foi dito, o que já anuncia diferentes formatos narrativos. Diante desse quadro complexo, é necessário inserir, além das questões da divulgação pública da história, mais dois elementos observáveis na análise para que ela se torne satisfatória ao historiador: d) o universo sociocultural que inspirou o desenvolvimento do jogo; e e) o próprio ato de jogar como parte daquilo que é enunciado na experiência do jogo. O primeiro elemento parece reproduzir uma regra básica da análise historiográfica, centrada numa crítica externa da fonte, quando se pergunta pelas motivações, inspirações e influências externas que permitiram a produção da obra; já o segundo, parece ser uma espécie de “novidade”, uma vez que o videogame insere um tipo de elemento subjetivamente importante no processo de construção da narrativa: o jogador.

Esse tem sido o elemento central das principais análises sobre o tema, já que a experiência estética de jogar videogames passa obrigatoriamente por algo que é definido por um tipo de ação distinta, em certo sentido, daquela realizada pelos usuários de outros meios, o “leitor” e o “telespectador”. Enquanto *fenômeno da ação*, quando observados externamente, os jogos parecem não trazer nada de novo com relação aos filmes e às produções televisivas (e na verdade, ainda reproduzem muito o que esses meios criaram e transformaram em tradição), mas quando há um esforço para retirar da invisibilidade aquilo que se chama “ação do jogo”, um tipo de movimento que produz efeitos em forma de enunciados na construção narrativa, se consegue enxergar as particularidades da experiência que muitas vezes parecem invisíveis a olhares distantes.

É exatamente o esforço de dar visibilidade à questão da “ação do jogo” ou “tempo do jogo” como parte essencial da narrativa computacional, que um campo de estudos foi fundado, reunindo pesquisadores de diversas áreas, principalmente das

universidades europeias e norte-americanas, chamado *Game Studies*. Estimulados por obras clássicas de teoria da mídia voltadas à reflexão acerca de uma nova cultura literária emergida com a popularização dos computadores domésticos e a rede mundial de computadores, como *Hamlet no Holodeck* (1997), de Janet Murray; e, principalmente, *Cybertext: perspectives on ergodic literature* (1997), de Espen Aarseth, os pesquisadores do *Game Studies* avançaram significativamente na dissolução daquilo que parecia ser uma dicotomia indestrutível, que pouco a pouco foi se demonstrando falsa: a divisão muito rigorosa entre “narratologia” e “ludologia”.

Tal dicotomia parecia dizer que um meio que joga não narra, e vice-versa, não sendo possível pensar em um tipo de “voz média” que pudesse fazer as duas coisas ao mesmo tempo. Contra esse antagonismo, muitos estudos importantes passaram a demonstrar como a compreensão dos videogames enquanto “meios expressivos” passa exatamente pela percepção de que sua propriedade principal é *narrar jogando*; ou o fato de que a “ação do jogo” deve mesmo ser compreendida como um tipo de enunciado essencial para a operação narrativa do tipo computacional.

Numa das incursões teórico-metodológicas iniciais do campo, Jesper Jull (2001, s.p) publicou um texto cujo título era a principal pergunta do debate: *Games Telling Stories?*<sup>5</sup> De acordo com o autor, é preciso desmistificar o que significa narrar nos jogos digitais. Assim como dissemos anteriormente, os formatos narrativos resultam, na maioria das vezes, do gênero ou estilo do jogo. A tarefa central aqui é quebrar com uma concepção tradicional de narrativa, definida quase sempre como um sequenciamento de eventos, descrição e ação dos personagens. Era tal concepção, de acordo com Jull, que engessavam as reflexões sobre as possibilidades narrativas dos videogames, quase sempre “colonizados”, quando estudados academicamente, por modelos teóricos e métodos mais adequados às análises de meios com outras características.

Pouco a pouco, outros pesquisadores, como Markku Eskelinen (2001) e Marie-Laure Ryan (2001), formados na esteira das discussões de Aarseth, e colaboradores importantes do *Game Studies*, instituirão um elemento na análise das possibilidades narrativas dos jogos: o *gameplay*, que é a própria estrutura lúdica do jogo, contendo as regras que determinam o gênero e, com isso, o conjunto de possibilidades de ações e

---

<sup>5</sup> O texto está disponível no banco de dados do periódico *Game Studies*, disponível para consulta na web: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Último acesso em: 05/08/2018)

formas de se jogar, criando o que jogadores conhecem pelo nome de *jogabilidade*. Ambos os termos, *gameplay* e *jogabilidade*, serão tratados neste trabalho como sinônimos, ou o segundo como tradução do primeiro. Ambos possuem o mesmo significado e aparecerão no texto inúmeras vezes, do começo ao fim.

Então, aqui temos, em um sentido, a possibilidade de investigar historicamente um jogo a partir de uma dupla interpretação. A primeira delas, diz respeito às relações que o próprio mundo do jogo estabelece com o mundo fora dele, movimento diacrônico comum no ofício da pesquisa histórica. A segunda envolve diretamente a jogabilidade, que institui um conjunto específico de ações suportadas por regras<sup>6</sup> ou uma *maneira de jogar* produtora de experiências diversificadas no contato com a representação com a qual se joga. Esses dois níveis de análises serão realizados ao longo de todo o trabalho.

Como se trata de um tema ainda pouco íntimo dos historiadores, parte desta Tese foi dedicada a explicar de forma mais clara como estão sendo instituídos os caminhos investigativos dos videogames como objeto de estudo do historiador. Reservei esse exercício teórico-metodológico ao primeiro capítulo. Nele, a discussão de natureza mais teórica cumpre certa função “instrumental” para orientar o leitor acerca das análises que seguirão sobre BioShock (2007) e outros jogos comentados no último capítulo. Também aproximei dois níveis de discussão com intenção de criar uma linha de raciocínio que será perseguida nas demais partes do trabalho, sendo o primeiro deles voltado para o “debate narrativista” que modificou a produção historiográfica a partir da década de 1970, através de autores importantes como Hayden White dentre outros; e o outro aborda a discussão recente de historiadores que têm se dedicado a pensar os chamados “jogos históricos” pela categoria de “simulação do passado”.

Com relação à esta última, procurarei realizar um movimento de reaproximação com o conceito de “representação do passado” que tem sido equivocadamente, no meu entender, suprimido por algumas análises baseadas na ideia de simulação. Mesmo que os jogos não possam ser definidos como *meios representacionais* no sentido de que operam para elaborar representações originais e através delas habilitar

---

<sup>6</sup> As regras são, em essência, o que definem o jogo enquanto campo da experiência humana. Há uma discussão importante sobre isso na obra de Roger Callois, que investiga sociologicamente a função e os sentidos do “jogo” no interior das culturas humanas. Essa concepção de “jogo como sistema de regras” será constante ao longo do trabalho. Para um aprofundamento sobre a questão, ver a obra completa: CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.

processos de compreensão à maneira dos livros e filmes, é impossível pensar que eles não lidem com representações quando se destinam a criar mundos referentes ao passado. Sobre essa discussão, importante a meu ver, farei esclarecimentos que considero salutares para a investigação mais geral do fenômeno.

E é exatamente pensando a relação entre *simulação* e *representação do passado* que apontarei caminhos para investigar o videogame que tomei como fonte desta pesquisa. A escolha de BioShock se deu motivada pela relevância de como sua jogabilidade auxilia na construção de uma narrativa rica, complexa e repleta de temas socialmente relevantes. A experiência de jogá-lo e rejogá-lo reforça sempre sua identidade como um dos videogames mais narrativamente ricos de todos os tempos. Percorrer cada canto do seu mundo, a cidade subaquática de *Rapture*, construída durante os anos da Guerra Fria e como uma alternativa a ela, consiste em uma experiência histórica, filosófica, literária e artística. Talvez sejam poucos os jogos computacionais que tenham tido, do início da indústria nos anos setenta até hoje, uma quantidade tão significativa de referências culturais e históricas depositadas sobre seus processos criativos como ocorreu com BioShock.

Nesse sentido, o “Capítulo 2” já é um campo de aplicação das discussões anteriores, se constituindo em uma espécie de análise da simulação praticada em BioShock. Trata-se, em outras palavras, da “análise interna” da fonte, uma abordagem sincrônica, que se pega com as questões estéticas e da linguagem. É o momento de dar continuidade ao debate sobre simulação digital a partir do esclarecimento de como a narrativa dos videogames pode ser pensada a partir de sua própria estrutura lúdica. É o espaço do trabalho, dito de outra maneira, voltado para perceber como a narrativa do jogo se constitui como histórica a partir da própria ação do jogo, interpretada no interior de uma jogabilidade que surge como objeto de estudo.

Isso é diferente do contato com o mundo narrado que o leitor de textos verbais, literários ou historiográficos, realizam. A mediação do conhecimento histórico através do caractere verbal é essencialmente conceitual, segundo Koselleck (2006, p.142), ou seja, é produzido a partir da compreensão de conceitos, que são “*massas que recobrem a constelação dos eventos narrados*”. Embora sempre se possa lidar com conceitos no desenvolvimento de um jogo digital, isso é feito de forma diferente, uma vez que o elo que reforça a comunicação e realiza a mediação entre jogo e jogador é a

própria experiência do jogo entendida como *ação*, e não a elaboração mental de conceitos explicativos que servem à compreensão racional do modelo histórico proposto, que é tarefa da representação.

É uma análise possível somente pela compreensão da própria experiência de jogo, o que pressupõe que o pesquisador extrapola os limites da observação e se torna praticante do fenômeno: ele precisa, de fato, jogar para conhecer. A inserção do jogador como elemento da própria experiência estética que o meio realiza é instituinte do que Janet Murray (op., cit., p.189) vislumbrou como “experiência dramática”, movida pela ação humana que vem de fora e dialoga diretamente com o jogo. Neste sentido, portanto, o tempo histórico investigado nessa produção, que é uma ficção, deve ser identificado, analisado, extraído da própria experiência do ato de jogar, que é, além de estética, dramática, como assinalou a teórica norte-americana.

BioShock oferece, portanto, uma experiência estética e dramática realizada na interação com um vasto conjunto de referências e representações do passado. O tempo do jogo como “tempo da ação” (diferente do “tempo da expectativa”) inscreve-se numa espécie de elo comunicativo entre passado e presente, onde também é nutrida a consciência histórica a respeito da existência humana no tempo. Essa afirmação, resultante das reflexões de Reinhart Koselleck (2006), faz parte de uma compreensão mais ampla, da qual Hayden White (1975) foi importante colaborador: a de que a história é um campo narrativo produtor de discursos. Deste ponto de vista, o objeto do capítulo mencionado é justamente a análise da experiência de jogo em BioShock pelo viés da simulação, entendendo tal experiência lúdica como uma *forma que faz narrar*.

Ainda no mesmo capítulo se poderá ver certo esforço em classificar o tipo de experiência possibilitada em BioShock como uma *simulação indiciária*, uma vez que o game permite um modo de se jogar com base na investigação de pistas, vestígios ou do que Carlo Ginzburg (1989) chamou de “indícios”, em seu clássico texto já bastante conhecido entre os historiadores, *Sinais*. Não se trata da criação de um conceito, mas do cumprimento de uma linha metodológica já desenvolvida no campo da teoria dos jogos que afirma ser necessário o esforço em tentar compreender a identidade da simulação realizada no interior de cada tipo de jogo, uma vez que, enquanto sistemas de regras, os gêneros ou estilos dos jogos implicam diretamente no tipo da simulação realizada, não

sendo possível, portanto, lançar mão de uma ideia universal de simulação para compreensão de todos os modelos de jogos existentes.

Alcançando a “outra mão” da análise, o “Capítulo 3” surge como o efeito narrativo produzido pela simulação analisada no capítulo anterior. Em outras palavras, se trata de uma interpretação do conjunto de referências e representações existentes, identificando e mapeando as obras e os meios que inspiraram direta e indiretamente a construção do enredo e do próprio mundo do jogo. Nesse sentido, é a apresentação da narrativa do jogo construída pela interação do jogador com o mundo jogável através da prática da simulação indiciária. Em um primeiro momento deste capítulo, será apresentada não apenas a história que se constitui a partir da experiência de jogo, mas todo o universo cultural e sócio histórico que influenciou seu processo de criação.

Dessa maneira, será investigada a forma como o processo criativo do jogo se inspirou em obras de outros meios para produzir sua ficção e, com isso, se tornou praticante da chamada “remediação intermediária”, conceito importante desenvolvido por Irina Rajewsky (2012) que será mencionado em vários momentos do trabalho. Um dos elementos significantes do universo do game mais marcantes é a presença da filosofia de Ayn Rand (1905-1982), escritora e filósofa russa, como uma das inspirações para a dimensão distópica presente em BioShock. O chamado “objetivismo” é a lente pela qual se pode interpretar as questões políticas e históricas que o jogo suscita ou possibilita enquanto reflexão crítica. As remediações praticadas a partir de romances muito populares em países como Estados Unidos, a exemplo de “A Revolta de Atlas” (1957) e “A Nascente” (1943), possibilitaram uma interessante crítica do movimento que o game realiza. Isso estará discutido em boa parte do capítulo. Além disso, serão notados e comentados outros aspectos remediados de outros meios e obras, como certa “estética distópica” existente em filmes clássicos e influências de outras obras do universo literário que se inserem no tema das distopias, como é o caso do clássico livro “1984” (1949), de Georges Orwell.

Além disso, BioShock inscreve em sua ficção uma economia de significados históricos relacionados à memória histórica constituída em torno dos anos da Guerra Fria, com inúmeras menções e elementos disseminados pelo enredo. Isso é percebido através da *espacialização* de significados que a simulação do jogo encena, e, de inúmeras maneiras, o jogador tem a chance de acessar tais significados a partir de interações com

itens de cenário, comprovando o que Adam Chapman (2016, [e-book]) afirmou sobre os jogos do gênero FPS - do qual BioShock é integrante - realizar um tipo de “descrição histórica” no próprio ambiente jogável. O diferencial do jogo analisado, como o leitor ou leitora poderá conhecer, está em como o processo criativo tornou isso uma premissa de *game design* e uma “voz política” que conversa com determinados tipos de jogadores.

Os elementos políticos e ideológicos da memória construída em torno da Guerra Fria movem a ficção do jogo, alicerçada pela imaginação distópica, que é elemento estético da obra e fator de crítica social. O jogador, misteriosamente lançado em um mundo impossível se movimenta para saber quem é, de onde vem e qual é sua função. As imagens falam muito, mas não tudo. Os textos informativos (e são muitos) ajudam, mas não resolvem. Os sons, feitos para criar a imersão, despertam emoções, mas não explicam. Parte da narrativa é escrita na experiência do jogo, isto é, no ato de jogar. Estética - “ciência das sensações”, assim já tinha definido o inventor do termo, o filósofo alemão Baumgarten (HEGEL, 2009, p.13).

As representações históricas que BioShock remedia na sua simulação cumprem a função de causar um efeito espaço-temporal histórico que automaticamente fazem os jogadores se sentirem *imersos* numa expressão do passado. A expressão *imersão no passado*, aqui, ganha mais sentido do que *evocação do passado*, ilustrando as diferenças entre os efeitos produzidos pela *simulação e representação*, respectivamente. O cuidado visual com a criação do mundo, exibindo detalhes das formas das décadas de 1940 e 1950, constitui uma sequência de camadas de memória histórica sendo oferecidas aos jogadores como pequenas “cápsulas do tempo”. As formas arquitetônicas, as roupas da época, os cafés nas calçadas, os objetos cotidianos, os hábitos burgueses, a força da comunicação impressa, os limites da ciência e da arte entre a autonomia e a força dos Estados autoritários, as conspirações políticas, as vigilâncias implacáveis e a política do medo retirados da literatura distópica do século XX, como nas histórias contadas por Aldous Huxley e Georges Orwell, deixam claro que esse videogame aparece no centro da nossa análise não apenas porque é um exemplo qualquer do que será classificado como “jogo histórico”, mas porque é isso de uma maneira muito interessante, como sua investigação demonstrará.

Mas a interpretação do mundo do jogo não se cumpre apenas pelo que o jogador cria na sua própria experiência, sendo necessário recorrer às outras visões que



auxiliaram na construção dos significados que hoje sustentam a ideia do que BioShock representa não apenas como produto da indústria de videogames, mas como uma expressão cultural. Por essa razão, esse capítulo contará com a análise de outros tipos de materiais, como entrevistas do diretor criativo (já utilizadas em parte do capítulo anterior), opiniões de outros jogadores retiradas de fóruns de discussões na *web*, bem como o chamado “material de imprensa”, que configurou o que se pode chamar de “crítica do jogo”, dividida entre uma de ampla circulação que chamei de *cultural*, e outra surgida no próprio interior da comunidade de jogadores e da indústria de jogos, chamada de *especializada*. A conversa entre sujeito-jogador, outros jogadores, processo criativo e crítica cumpre, aqui, certa tarefa metodológica comum aos pesquisadores que lidam diretamente com a ideia de *obra* e se dedicam a interpretar as formas de sua recepção. No caso particular de um videogame, esse movimento se torna também importante porque contribui para se pensar outros níveis de diálogos entre os jogos digitais e a sociedade, principalmente quando temos o caso de BioShock, que se tornou conhecido por trazer uma temática “mais adulta”, complexa, considerada relevante, se instituindo como uma espécie de *jogo cult* entre público e crítica.

Finalmente, o “Capítulo 4” não tratará de BioShock, mas oferecerá uma ampliação das questões principais até então desenvolvidas, indo em direção a outros gêneros de jogos, demonstrando como é possível pensar diversas questões em torno de diferentes tipos de simulações a partir de outras estruturas lúdicas. Mais do que uma digressão, se tratará do reposicionamento do problema em face do fenômeno maior e não apenas em torno de um único jogo. Para cumprimento da tarefa, é importante mencionar a influência dos estudos realizados por Adam Chapman (op., cit.) no sentido de criar uma densa “tipologia das simulações” existentes nos jogos históricos. Contudo, apesar de aplicar algumas noções do autor, o movimento de investigação é algo particular.

Sobre isso, selecionei três tipos de gêneros que considero, a partir de uma vasta experiência no meio, fundantes de jogabilidade e considerados importantes no que diz respeito ao exercício de referenciar o passado. Comentarei, no último capítulo, como os “RPG’s de fantasia medieval”, os jogos de “tiro em primeira pessoa” (FPS), e os “jogos de estratégia” produziram importantes “jogos históricos”, agindo no sentido da criação de certa tradição na indústria que passou a vincular as jogabilidades criadas nesses gêneros a determinados “temas históricos”. De alguma maneira, também se tratará de

uma abordagem que tornará o leitor ou leitora do trabalho menos experiente com o tema dos videogames, um pouco mais confortável para pensar outros tipos de trabalhos e análises em outros modelos de jogos. No plano inicial, esse capítulo deveria ser o segundo, mas se assim fosse, aí sim incorreria em digressão, uma vez que retardaria a chegada da leitura em BioShock.

Pensando as questões já apresentadas, que desenharam as linhas com as quais o fenômeno/objeto será interpretado, fica evidente que esse é um tipo de trabalho acadêmico que parte da experiência íntima do próprio autor com o objeto. Essa é a razão pela qual optei em falar sempre em primeira pessoa, não querendo dizer com isso que tudo que será lido resulta de mera “opinião pessoal”. Longe disso. Este trabalho é fruto de esforço coletivo, mas o próprio objeto precisa ser pensado “por dentro da experiência” e, portanto, me esforçarei ao longo dos capítulos para esclarecer ao leitor ou leitora que minha própria ação de jogo está sendo interpretada.

Além disso, quase todas as figuras, devidamente intituladas (às vezes de maneiras até descritivas), foram produzidas a partir da minha própria experiência, e isso estará devidamente informado na descrição da “fonte” da imagem. Diante da dificuldade em descrever um movimento hipermediático complexo na forma de texto escrito acadêmico, acredito que a utilização de imagens resultantes de minha própria ação de jogo seja um recurso importante para apresentar ao leitor e leitora as formas daquilo que muitas vezes tentarei, com esforço, descrever. Ainda sobre a forma como as imagens serão referenciadas, decidi seguir a sugestão acadêmica dada por Viana-Telles (2019, p.80) de que a imagem deve informar seu processo de construção, uma vez que ela é um instante da experiência lúdica, realizada a partir da relação entre o sujeito-jogador e a máquina com a qual se interage. Quando as imagens não resultarem de minhas ações de jogo, referenciarei normalmente de onde elas foram retiradas, como sugerem as convenções técnicas para produção de trabalhos científicos.

No final desta Introdução, é importante dizer que este trabalho possui um tipo de ambição que se assemelha a de outros pesquisadores brasileiros da área de História que têm se dedicado à questão, como Lynn Alves, Eucídio Arruda, Christiano Santos, Helyom Viana-Telles, Alex Alvarez Silva, Marco Fornaciari e Robson Bello. Todos eles, autores que se colocam no debate, estão referenciados e citados em diferentes momentos do trabalho. Dessa maneira, esta Tese não deve ser entendida como uma voz única, mas

como parte de um campo que está em desenvolvimento na Universidade Brasileira. E sobre isso, a minha expectativa é que, ao final deste trabalho, o leitor ou leitora consiga compreender como os videogames podem ser instituídos como fontes e objetos da pesquisa histórica, oferecendo leque de possibilidades analíticas que permitam o estabelecimento de diálogos importantes com o passado a partir de suas operações narrativas.

De certa forma, esta é uma continuação da chamada “revolução documental” (LE GOFF & REVEL, 2005, p.37) que reconfigurou os caminhos da produção historiográfica, ampliando os horizontes investigativos dos historiadores, levando-os à percepção de que as formas com as quais nos relacionamos com as representações do passado se transformam a partir das próprias mudanças interiores dos sistemas culturais que, de tempos em tempos, promovem novos canais de comunicação e interação com o mundo. Deste ponto de vista, não restam dúvidas de que pelo menos as três últimas gerações, assim como as novas que estão se formando agora, têm, em níveis maiores ou menores, entrado em contato com essas representações através dos jogos digitais. Essa é uma das razões pelas quais este trabalho passou a existir: buscar esclarecer a maneira da ocorrência desse contato.

## Capítulo 1. “JOGOS HISTÓRICOS”: EM BUSCA DE UMA DEFINIÇÃO

Todo jogador assíduo de videogames poderia facilmente dar alguns exemplos do que considera “jogos históricos”. Séries famosas como *Civilization* (1991-2016) *Age of Empires* (1997-2007), *Assassins Creed* (2007-2018), *Medal of Honor* (1999-2012), *Call of Duty* (2003-2018), *Battlefield* (2002-2018), *Total War* (2000-2017); ou jogos como *Crusader Kings 2* (2012) e *Red Dead Redemption* (2010) ocupam, certamente, os topos das principais listas.

O primeiro critério comum para uma identificação desses jogos como “históricos”, sem dúvidas, é a natureza do que eles apresentam na tela em forma de “imagens do passado”, sejam elas mais ou menos elaboradas. Depois, porque de alguma forma esses jogos (uns mais e outros menos) conseguem transmitir a sensação de estar “recontando” uma narrativa sobre o passado de forma lúdica. Não por acaso, muitos dos meus alunos vêm conversar comigo a respeito de certos eventos históricos importantes, como a “Revolução Francesa” ou a “Conquista do Oeste” na América do Norte, porque puderam ter algum tipo de experiência com esses passados em jogos como *Assassins Creed: Unity* (2014) ou *Red Dead Redemption* (2010), respectivamente.

Quando não é necessariamente a imagem que cria um referente histórico na visão comum, é o conjunto de informações que fazem alguns jogos se tornarem “históricos” na percepção imediata dos jogadores. No caso dos games de estratégia, por exemplo, que não apresentam cenários realistas do passado, mas espécies de mapas que mais lembram os jogos de tabuleiro ou mesa, o que transmite a “sensação histórica” é exatamente o conjunto de elementos que os jogadores conseguem manusear no interior do sistema de regras do jogo (cartas, mapas, itens, objetos etc.), que os vinculam a esse termo que se refere ao passado – “histórico”.

De uma forma ou de outra, mais pelo seu tecido audiovisual ou pelos seus sistemas de regras, mecânica e jogabilidade, a partir de diferentes modelos e estilos, os videogames comerciais estão se relacionando com as representações do passado de forma bastante íntima há muito tempo, como fazem os filmes do cinema e as produções para televisão. Mas algo tem sido identificado, problematizado e esclarecido ao longo de pouco mais de uma década, que diz respeito às formas particulares como isso tem sido feito.

No tópico a seguir, darei início à apresentação de importantes debates acadêmicos a esse respeito no mesmo instante em que posicionarei minhas questões, realizando esforço para descrever o que se deve entender, em uma primeira vista, sobre expressões como “jogos digitais históricos” e “videogames históricos”. Na maior parte do tempo, utilizarei apenas o termo “jogos históricos” para se referir aos jogos computacionais que se relacionam com representações do passado. Posteriormente, a discussão seguirá aprofundando conceitos importantes para construção de uma compreensão mais sólida a respeito dos videogames geralmente classificados de forma genérica como “históricos”.

Realizar essa discussão no primeiro capítulo cumpre certa “instrumentalização” do leitor para que seja possibilitada a compreensão das interpretações que serão feitas sobre vários gêneros de jogos e, principalmente, do jogo BioShock (2007), que adotei como campo maior de demonstração empírica para compreensão da relação entre os videogames, simulação digital e representação do passado. Entretanto, antes de alcançar o ponto sensível do debate, é de fundamental importância esclarecer brevemente o que significa a prática de jogar jogos de computador.

### **1.1 . O que significa “jogar videogames”?**

Antes de responder à pergunta que intitula este tópico, é importante pensar o que significa o ato de *jogar*, pensando nele como uma prática cultural humana. Sobre esse tema, obras clássicas como as de Johan Huizinga (1938) e Roger Caillois (1958) refletiram a questão e, conseqüentemente, compreenderam o *jogo* como fenômeno ou, mais profundamente, elemento estruturante das formas sociais humanas.

Para Huizinga (2010),

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza. (HUIZINGA, 2010, p.7)

A tentativa de Huizinga em compreender as “bases da civilização” através do jogo como elemento da cultura (ibid., p.8) parte da ideia fundante de que o ato de criar símbolos através da linguagem para significar o mundo é, em primeiro lugar, uma atribuição de sentidos lançada sobre a natureza para que se possa dar vida, através de metáforas, a um “mundo poético”, que seria o equivalente a uma realidade subjetivada pelo homem, e portanto, humanizada por sua capacidade abstrata do pensamento.

Jogar qualquer tipo de jogo faz colocar em primeiro plano a capacidade humana de subjetivação, abstração ou imaginação, causando uma *imitação* da realidade construída a partir da linguagem expressada, muitas vezes, através de um sistema de regras e possibilidades. Daí para Huizinga a fala ser associada, na citação anterior, a uma “brincadeira” voltada para o exercício da designação de todas as coisas – é pela fala que, primeiro, jogamos com o mundo, a exemplo de uma criança que transita, pela fala, do seu mundo particular, imaginado e nomeado, para o terreno do real, uma espécie de “tabuleiro” onde se joga com regras definidas e compartilhadas.

A natureza procedimental ou normativa é, de fato, a essência de todo e qualquer jogo. Sobre isso, Roger Caillois (2017) considerou:

Todo jogo é um sistema de regras que definem o que é ou o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são ao mesmo tempo arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, a menos que o jogo acabe no mesmo instante e este fato o destrua, pois a regra só é mantida pelo desejo de jogar, ou seja, pela vontade de respeitá-la. É preciso *jogar o jogo* ou então nem jogá-lo. (CAILLOIS, 2017, p.19)

Para Caillois, o jogo como “fator e imagem da cultura” (ibid., p.117) deve ser considerado como “prova civilizatória” (p.27) porque nos ensina a conviver no interior de um sistema complexo de regras ou normas que orientam os sentidos da sociedade. Quando menciona uma diversidade de jogos tradicionais em diversas culturas – damas, xadrez, truco, amarelinha, golfe etc. – ou saberes que funcionam à maneira de um jogo, como o Direito - incapaz de existir sem a positividade da norma -, reflete como os elementos simbólicos envolvidos nos jogos estão atrelados àqueles que constituem a própria cultura e, portanto, realidade humana. Valores e noções como vitória, fracasso, recompensa, planejamento, competição e acaso são fatores geralmente estruturantes dos jogos que podem ser considerados estruturantes, também, das culturas humanas.

Tomando a reflexão de Caillois para pensar o significado da palavra “jogo” associada à expressão “sistema de regras”, considerando também o que Huizinga chamou de “jogo como elemento da cultura”, podemos pensar a própria sociedade funcionando à maneira do jogo, especialmente quando utilizamos expressões como “o jogo da política”, “jogo da economia” ou nos referimos à dimensão legal das instituições sociais que modelam nossos comportamentos como “as regras do jogo”.

Mas o que significa jogar jogos de computador? Em primeira instância, claro, significa realizar a prática social do jogo. Depois, significa lidar especificamente com um conjunto diversificado de regras programadas no interior de um sistema de códigos produzidos computacionalmente (*softwares*) a partir de uma relação direta com máquinas que executam tais sistemas (*hardwares*) com finalidades lúdicas de cumprimento de objetivos em troca de recompensas. Trata-se, portanto, da constituição de uma “gramática das ações” na forma referida por Alexander Galloway (2006, p.4): o videogame existe no encontro das ações realizadas pela máquina (o processamento das imagens, por exemplo) com as ações humanas - o planejamento, a escolha, a decisão, a configuração, a manipulação, o comando realizado do lado de fora.

Isso permite enxergar os jogos digitais como combinações de ações originadas a partir da máquina e do seu operador que se encontram através de movimentos realizados no mundo digital apresentado na tela. O ponto a se destacar na consideração de Galloway é que os jogos digitais devem ser vistos sob o significado geral da *ação*, do *movimento*, e não somente da sua figura, imagem ou aspecto visual apresentado na tela. Como sistemas de regras organizados na forma de softwares, os jogos de computador só podem existir caso sejam jogados, isto é, praticados, executados através de ações.

Uma das formas adequadas de se compreender o que é um jogo de computador é evitar vê-lo como uma “coisa” e compreendê-lo como um *software*, isto é, um conjunto de códigos programados algorítmicamente pelas operações da informática e executado por um *hardware*, que por sua vez é uma máquina composta de componentes físicos – micro processadores, discos de armazenamento, *chipsets*, memória RAM etc. – executados através de um computador de mesa (*desktop*), um console de jogos conectado a um televisor, um aparelho portátil com tela acoplada e, hoje em dia, um *smartphone* ou um *tablet*.

O *software*, como um programa executável através da máquina (*hardware*), pode ser manipulado/controlado por um usuário – o jogador – através de dispositivos que são partes da máquina física responsáveis por transmitir as intenções dos usuários para o *software* através de comandos executados por controladores de jogo, que podem ser mouse e teclado para os computadores, ou os populares *joysticks* para os consoles de mesa.

Deste ponto de vista, pensar o jogo digital como *ação* e não como “mídia visual” é essencial para se pensá-lo como fenômeno. Trata-se de uma prática interativa desenrolada a partir de uma operação narrativa baseada em regras organizadas pelas operações da informática. Para usar uma expressão de Espen Aarseth (op., cit.), os jogadores desses sistemas devem ser vistos mais como “leitores ergódicos”<sup>7</sup>, isto é, usuários participativos que interferem diretamente nas linhas da narrativa a partir de ações baseadas em escolhas.

Aqui, é importante um esclarecimento razoavelmente difícil de se fazer através da palavra escrita, sem demonstrar na prática como funciona: um jogo de computador não se define apenas pelo *que se vê na tela*, mas pelo *que se faz com o que se vê na tela* objetivamente, de acordo com um conjunto de regras pré-estabelecidas. “Pular”, “agachar”, “rastejar”, “tomar o caminho da esquerda e não da direita”, “dirigir respeitando as regras de trânsito ou atropelar pedestres nas calçadas”, “roubar ou não o cavalo do estábulo” ou até mesmo “tirar a própria vida para recomeçar a experiência de uma nova forma”. Com essas expressões designadoras de ações, estou tentando esclarecer o que quero dizer quando uso o termo “objetivamente” para classificar o tipo de ação realizada nos jogos digitais através de uma execução de comandos físicos a partir do manuseio de controladores de jogo (mouses, teclados, *joysticks* de vários formatos ou telas sensíveis ao toque), com intuito de produzir um tipo de experiência em troca de recompensas oferecidas pela própria inteligência artificial criada e programada computacionalmente. O diálogo entre jogador e jogo parece, com efeito, muito íntimo e a troca entre as duas partes parece também ser bastante potencializada.

---

<sup>7</sup> O termo foi inspirado e faz referência à noção de “literatura ergódica”, mencionada na “Introdução”, desenvolvida pelo teórico norueguês Espen J. Aarseth, que sugeriu que o processo de leitura auxiliado pelo computador (ou as novas formas de literatura nos ciberespaços) potencializa a participação do leitor a partir de um “processo cibertextual” que altera a forma com a qual o leitor percorre o texto, quebrando totalmente com a figura do “leitor tradicional”. AARSETH, Espen J. Op., Cit.,



É essa característica proprietária dos jogos computacionais que produzirá, de acordo com *o que se possa fazer com o que se vê na tela*, níveis diferentes de envolvimento com as formas do passado apresentadas nos mundos virtuais. E como os games são desenvolvidos a partir de estruturas de regras (porque todo jogo só existe a partir delas), a indústria, da década de 1970 até aqui, já tem certas “molduras do passado” mais ou menos prontas, que se encaixam em determinados gêneros e, conseqüentemente, em determinadas formas de se jogar.

Por exemplo: nos chamados “jogos de estratégia”, como *Civilization* (1991), *Age of Empires* (1997) e *Europa Universalis* (2001), o jogador *observa o mapa das civilizações numa perspectiva isométrica para assumir o governo de uma nação, reino ou império, gerenciando recursos e tomando decisões* no interior de um processo que reproduz uma visão universalista do passado humano sob as lentes de certa “História das Civilizações”. Já em jogos militaristas de tiro em primeira pessoa (FPS – *First Person Shooter*) como *Medal of Honor* (1999) e *Call of Duty* (2003), o jogador *assume o papel de um soldado, numa perspectiva em primeira pessoa, vivenciando experiências individuais de batalhas* durante, por exemplo, a Segunda Guerra Mundial. As duas experiências, em jogos de diferentes gêneros (o primeiro é estratégia, o segundo, FPS) são formas distintas de interagir com imagens e/ou sentidos digitalizados do passado que se configuram como formas sociais jogáveis. Em suma, gêneros de jogos diferentes propõem experiências igualmente diferentes.

Após essa breve introdução sobre o que é, de fato, jogar videogames, iniciarei a discussão central deste capítulo, que é pensar como os jogos de computador, considerando o universo de suas particularidades estéticas e de linguagem, se relacionam com o passado.

## **1.2 . Jogos Históricos ou Jogos sobre o Passado?**

Quando se diz que um jogo é “histórico”, se sabe prontamente que ele parece estar se referindo ao passado. Mas somente isso não é suficiente para se ter uma visão mais completa sobre o que significa um jogo histórico. Primeiro, porque há uma diferença conceitual entre os termos “história” e “passado”; e, depois, porque um jogo não é definido, conceitualmente, por aquilo que *que ele é* ou pelo que *ele mostra*, mas pela forma *como mostra* e, já pensando as questões específicas dos videogames como meios,

*o que ele permite* que seja feito. Tal permissão diz respeito à natureza procedimental dos jogos digitais, isto é, tem a ver com o fato de todo jogo ser criado em torno de um conjunto de regras, como dito anteriormente.

Em outras palavras, o que tem motivado certos trabalhos acadêmicos fora e dentro do Brasil sobre os videogames e/ou sobre sua relação estabelecida com a história, é exatamente tentar entender quais são os níveis diversificados de envolvimento dos jogadores com as representações de um dado passado com o qual é possível interagir através de ações virtualmente simuladas. Isso coloca no centro da questão a ideia de um “passado jogável”, que vários historiadores têm pensado em suas recentes publicações. A maior parte deles será comentada no desenrolar das questões.

Pensar formas do passado com as quais se pode interagir através do computador significa, claro, refletir sobre como o jogo digital negocia com o conjunto de representações existente no universo digitalizado pela máquina e apresentado na tela (da TV, do monitor, do *smartphone*, do *tablet*, *laptop* etc.). Aqui, é importante ressaltar que quando utilizo o termo “representações do passado” não estou me referindo àquilo que pode ser visualizado de acordo com as descrições do texto historiográfico (dos historiadores), mas a todo um conjunto amplo e público de sentidos do passado criados na cultura. Neste sentido, como um meio de massa, os videogames lidam com tais representações quando criam jogos envolvidos com temáticas sobre o passado sem necessariamente estarem vinculados à uma visão historiográfica sobre os eventos, personagens ou períodos históricos.

Aliás, vale dizer que essa discussão é presente em estudos acadêmicos que tomam outros meios como objetos, a exemplo da literatura e do cinema, que com frequência produzem narrativas classificadas como históricas a partir de construções de visões acerca do passado com base em referências culturais e na memória coletiva e não tomam como influência obrigatória a historiografia. Os jogos digitais, nesse sentido, podem ser vistos também como meios culturais produtores de ficção e, sendo assim, realizam a interpretação da experiência humana no tempo como exercício de orientação do presente pela imaginação do passado (RÜSEN, 2010, p.149). Claro que as formas com as quais realiza tal exercício são diferentes, o que produz uma operação narrativa própria que será aos poucos apresentada e problematizada ao longo deste e dos outros capítulos.

Mas antes de chegarmos na questão específica de como os videogames são capazes de narrar o passado, é importante retomar linhas centrais da discussão historiográfica mais geral que permitiu a ampliação da visão a respeito de noções e conceitos como “história”, “passado”, “historiografia”, “verdade” e “ficção”. Tais discussões são clássicas e redefiniram os rumos da pesquisa histórica a partir da década de 1970 e é importante pontuar aqui o que exatamente interessa a este trabalho e que possa auxiliar na construção de uma noção mais sólida de “jogos históricos”.

As discussões dos próprios historiadores que instituiu a distinção entre “história”, “passado” e “historiografia” se desenvolveram ao longo dos anos setenta e oitenta, com autores como Michel de Certeau (1982) e Hayden White (1973). Este último, especialmente com a publicação de “Meta-História”, de maneira aprofundada apresentou os efeitos do *linguistic turn* aos historiadores. Ele chamou atenção para o texto histórico como sendo a única realidade possível à historiografia, sendo o passado, essa ideia abstrata, acessível somente por meio da imaginação dos próprios historiadores, influenciados, claro, por suas épocas e pelos discursos que lhes davam sentido (WHITE, op., cit., p.11).<sup>8</sup>

A Meta-História proposta por White é o entendimento da história como uma forma de produzir narrativas sobre o passado a partir de figuras de linguagens e construção de protocolos linguísticos que darão determinados sentidos ao que se quer dizer. Ocultar ou não despertar a consciência de que o historiador lança mão desses recursos, sem os quais seria incapaz de produzir conhecimento, é investir em uma concepção de história mistificada, que condiciona a noção de passado às limitações dos documentos.

Deste ponto de vista, é possível notar que o teórico dá à linguagem papel central na composição do sentido conferido ao texto histórico. Para ele, como aparece repetidamente em vários dos seus textos, a linguagem é “opaca” e não “transparente”, logo ela deve ser entendida como elemento capaz de forjar a realidade e não apenas de interpretá-la.

---

<sup>8</sup> “Nessa teoria trato o trabalho histórico como o que ele manifestamente é: uma estrutura verbal na forma de um discurso narrativo em prosa. (...) Além disso, digo eu, eles comportam um conteúdo estrutural profundo que é em geral poético e, especificamente, linguístico em sua natureza, e que faz as vezes do paradigma pré-criticamente aceito daquilo que deve ser uma explicação eminentemente “histórica”. Esse paradigma funciona como o elemento “meta-histórico” em todos os trabalhos históricos que são mais abrangentes em sua amplitude do que a monografia ou o informe de arquivo.” (WHITE, op., cit., p.11)

A inserção da linguagem como elemento a ser analisado no processo de construção de uma narrativa do tipo histórica é importante para além da investigação de como os historiadores produzem os textos historiográficos. Se o texto escrito é significado por protocolos linguísticos e figuras de linguagem que conferem sentido ao que está sendo descrito ou apresentado - como aprofundou White em outra obra intitulada “Os Trópicos do Discurso” (id., 1978) - se pode pensar, como continuação dessas questões de linguagem, como narrativas sobre o passado podem ser produzidas pelas linguagens literária, cinematográfica, televisiva, artística e, pensando os videogames, computacionais.

Realizar tal tarefa seria promover análise formal do que White classificou como “tropos”, isto é, a “alma do discurso” ou a estrutura da linguagem responsável por prover sentido ao enredo. O *enredo* é, ainda para White, resultado de um processo de urdidura, de fios manipulados e dispostos no interior de um processo de tecelagem. O que resulta de tal processo é o tapete, apresentado como representação visível das intenções do tecelão. A história narrada a partir de um enredo é o tapete constituído com os fios da linguagem, isto é, leis e normas linguístico-formais que permitem organizar eventos, fatos e personagens a partir da dotação de sentidos particulares (WHITE, 2014, p. 66-95). Deste ponto de vista, o texto historiográfico, os filmes, romances ou jogos de computador produzem operações narrativas que permitem urdir os fios para criação de diferentes tipos de tapetes.

As linhas dessa discussão historiográfica revelam, claro, uma concepção de história que se entende como um tipo de escrita sobre o passado produtora de efeitos de rememoração desse passado a partir de relações criadas com o presente. O resultado disso é o esclarecimento da ideia de razão histórica como um tipo de imaginação histórica. Ignorar a imaginação como recurso de evocação do passado seria ignorar a linguagem provedora dos sentidos e, conseqüentemente, esvaziar a concepção de história como um saber que se constitui no presente a partir de conversas com as formas do passado enquanto dimensão da experiência temporal humana. Nossa consciência sobre o presente, segundo White, se estrutura exatamente na nossa capacidade de imaginar o passado através de diversos tipos de operações narrativas, sendo a historiografia apenas uma delas, dotada de intenções científicas.

As reflexões de autores como Hayden White permitem pensar o termo “história” para além da ideia de “ciência histórica”, uma vez que o passado, objeto próprio da história enquanto campo ou área do saber humano, não é propriedade exclusiva dos historiadores. O mesmo autor desenvolveu, em uma obra mais recente intitulada *The Practical Past* (2014), uma investigação sobre a prática histórica realizada pela linguagem dos romances históricos organizados em tradições literárias distintas ao longo do tempo que permitiu a divisão conceitual entre “passado”, “passado histórico” e “passado prático”.

O “passado”, em geral, é uma temporalidade formada por eventos, personagens e instituições que já existiram e não existem mais (ibid., 2014, p.14). O “passado histórico” é aquele acreditado pelos historiadores que encontram uma forma de “acessá-lo” a partir da interpretação dos seus vestígios ainda existentes no presente (ibid., p.13). E, por fim, o “passado prático” é uma noção inspirada na filosofia de Michael Oakeshott para pensar as utilidades do passado para o presente a partir de certa “filosofia moral” construída sobre memórias traumáticas acerca de eventos catastróficos em torno dos quais se desenvolve todo um tipo de comportamento ético orientado por valores decorrentes de um conjunto de avaliações acerca da experiência humana, como por exemplo o que até hoje vem sendo feito em termos de “avaliação moral” após o Holocausto e a Segunda Guerra Mundial. Recuperando ideias de Michel Foucault sobre a função da História, afirmou que *“a história sempre - até relativamente recentemente - funcionou mais como um discurso prático, ou seja, um discurso ético, do que como uma ciência”* (ibid., p. 14).

A visão de White habilita a desvinculação do “passado” do “texto historiográfico” e, com isso, abre espaço para se pensá-lo a partir dos próprios meios da cultura, uma vez que não se lida com ele apenas a partir da ideia de “passado histórico”, mas também de outras concepções, como a de “passado prático” que problematizou no referido texto, e que pode perfeitamente dialogar com a ideia bastante discutida atualmente de “história pública”.

Retomando a questão dos jogos digitais que se referem ao passado: certamente, não estamos falando do “passado histórico”, considerando a ausência de intenções profissionais/historiográficas na construção de uma narrativa sobre ele. Também não estamos falando necessariamente de um “passado prático” nos moldes

Oakeshott/White se pensarmos nas questões morais e éticas que nem sempre são linhas inspiradoras para a criação dos jogos comerciais (o que não quer dizer que não possa existir). Estamos falando de um tipo de passado com o qual se interage computacionalmente a partir de objetivos que atendem à atividade social do próprio jogo, o que configuraria uma ideia de *passado lúdico*. É evidente que, no caso dos videogames, não existe a função em apresentar ou explicar esse passado para um usuário disposto a compreendê-lo ou tomá-lo como verdade. O que ocorre nos jogos é na maioria das vezes uma subversão dos sentidos do passado na forma como conhecemos em função da obediência à própria estrutura lúdica do jogo e não à memória coletiva ou à visão historiográfica.

Importante frisar que uma das propriedades específicas do jogo digital é ter a capacidade de fazer convergir, pelo poder remediador da informática, um vasto conjunto de significados construídos fora dele (do jogo) e que passam a ser renegociados e/ou atualizados no seu interior. Dessa maneira, se pode começar a pensar nos videogames como meios *remediadores* de representações do passado construídas fora dele e não necessariamente *representacionais* por serem criadores originais de uma narrativa atribuidora de sentidos ao passado. “Remediação” é um conceito da teoria da mídia e voltarei a ele em determinados momentos do texto.

Então, resumindo: um videogame que desenvolva uma temática histórica ou construa um mundo virtual que simbolize o passado não está necessariamente criando imagens, sentidos e formas do passado, mas atualizando todos esses elementos já existentes fora dele. Com isso, se alimenta de um vasto conjunto de referências que produzem narrativas sobre o passado, que podem ir dos textos historiográficos às ficções dos filmes ou romances históricos, histórias em quadrinhos e outros tipos de jogos, como os tabuleiros de mesa, interpretação de papéis etc. Cabe ao pesquisador dos jogos digitais esclarecer quais são as referências sobre o passado que um “jogo histórico” geralmente utiliza para a construção de sua simulação digital.

Uma série como *Assassins Creed* (2007-2018), que busca reproduzir formas fidedignas do passado através de impressionantes virtualizações computadorizadas dos espaços de cidades históricas famosas, como Florença, Roma, Constantinopla, Londres, Paris etc., conta com consultoria profissional de historiadores nos seus processos criativos. Já um jogo como *BioShock* (2007), que deu vida a uma cidade fictícia no fundo

do mar, tomou como referências históricas a literatura e o cinema, por exemplo, bem como determinadas concepções filosóficas, que permitiram criar níveis interessantes de envolvimento com certas representações do passado.

Continuando alguns esclarecimentos sobre “jogos históricos”, não se pode encerrar a ideia no fato de que eles são classificados assim somente porque tomam um passado como tema central. Como disse em algumas linhas anteriores, eles praticam operações narrativas e, portanto, é indispensável que se pense não apenas o que ele referencia, mas *como* ele se relaciona com as próprias referências com as quais trabalha. E isso diz muito sobre a natureza do meio, computacional, interativa e participativa, centrada na ação do usuário e não na expectativa.

Chegamos a um ponto importante dessa discussão que oferece certa “encruzilhada conceitual” e que exige certa atenção. Se “história” e “passado” são coisas distintas e não podem se confundir, e o “passado histórico” é aquele intencionado pelos historiadores profissionais, o termo “jogos históricos” parece conter, em si, um problema, como alertou Viana-Telles (2018, p.173) ao chamar atenção para os equívocos generalistas de termos como *history games* que tomam qualquer coisa sobre o passado como automaticamente “histórico”.

A saída de tal encruzilhada pode estar no deslocamento do termo “história”, cristalizado em nossa consciência como algo obrigatoriamente relacionado ao trabalho dos historiadores, em direção à ideia de “narrativa sobre o passado”. É o próprio Hayden White (op., cit., p.97) que lembra que a história é, antes de uma pretensa ciência, um gênero narrativo. Acusa, inclusive, certas escolas historiográficas de tentar “desnarrativizar” a história em nome de certa cientificidade, como a Escola dos Annales (ibid., p.81). Com essa crítica, reposiciona a “história” como um exercício amplo de narrativização que resulta em um processo de construção de enredos que recoloca no centro da questão a criação de uma trama baseada em gêneros culturalmente consagrados, como tragédia, comédia, romance etc. (ibid., p.95) Ainda autores como Jörn Rüsen (2010, p.155) auxiliam nessa concepção mais elástica da “história” enquanto um tipo de narrativa pública quando afirma que é convencional substituir o termo “passado” por “história” quando a memória deste nos chega no presente através de vestígios ou diversos tipos de fragmentos.

Então, um “jogo histórico” é aquele que promove operações narrativas baseadas em *interações* com representações do passado. Uma narrativa que interage com as representações pressupõe a prática de um conjunto de ações que interferem diretamente nos sentidos da própria representação, resultando na recriação de seus sentidos como efeito direto da ação realizada. Por exemplo: no jogo *Assassins Creed: Origins* (2016) é possível interagir intimamente com a Biblioteca de Alexandria, visitando todos os seus lugares internos, manuseando objetos, escalando suas paredes externas etc., sem necessariamente assistir a uma apresentação sobre sua importância na História da humanidade ou de ter que reforçar tal função na narrativa do jogo.

Dito ainda de outra forma, um “jogo histórico” é uma narrativa procedimental ou normativa computadorizada, produzida de forma algorítmica (GALLOWAY, op., cit.,) por um conjunto de operações da informática que recria os sentidos das representações do passado construídas cultural ou historiograficamente, e as atualiza para cumprimento de um exercício lúdico voltado para a simulação de ações no interior de um ambiente histórico digitalizado – porque narrativiza o passado a partir de um enredo – e virtualizado em uma tela.

Isso permite afirmar que classificar um jogo como “histórico” não significa dizer que ele é capaz de narrar o passado “da forma como ocorreu” (*sic.*) ou à maneira de outros meios, mas de narrar sentidos do passado a partir de características próprias. Além do mais, não se deve esquecer em nenhum momento deste trabalho: os jogos digitais são feitos antes para divertir e se é possível refleti-los historicamente, isso deve ser feito levando esse aspecto em consideração. Essa condição torna evidente que distorções nas interpretações do “passado dos historiadores” são bastante comuns nos jogos, o que deve chamar atenção para relações automáticas que geralmente são feitas entre os jogos digitais históricos e o ensino da história escolar. Não que tal relação seja impossível ou errada, mas precisa certamente de bastante cautela e atenção dadas as diferenças das formas e propósitos entre um tema histórico narrado em um videogame e esse mesmo tema narrado, por exemplo, nos livros e nas aulas de história.

Entretanto, o caráter lúdico dos jogos computacionais não os impede de conversar com o passado, mais ou menos distantes dos consensos dos historiadores, a partir de certos temas que, na verdade, são fragmentos da memória histórica construída publicamente pelas diversas formas de expressão da cultura. Sendo assim, quando os



jogos reproduzem ou atualizam suas representações digitais do passado, construindo imagens e oferecendo aos jogadores níveis de interação com elas, não estão fazendo outra coisa além de se relacionarem de uma maneira particular com representações históricas já existentes. Algumas delas, como já foi dito, se aproximam dos saberes acadêmicos ou escolares, outras nem tanto. Algumas até dizem, intencionalmente, o contrário do que geralmente se costuma dizer historiograficamente sobre o passado, criando sentidos contra factuais que nem por isso deixam de ser interessantes à análise. Jogar *Wolfenstein: The New Order* (2014) em um mundo pós-1945 dominado pelos nazistas, vencedores da Segunda Guerra Mundial, não deixa de promover um interessante exercício de reflexão sobre os efeitos da inversão histórica praticada na experiência do jogo.

Deste ponto de vista, videogames que apresentam formas e imagens do passado podem ser compreendidos como experiências realizadas através do computador que possibilitam níveis de interação, via ações simuladas virtualmente, com representações do passado atualizadas para finalidades lúdicas e não para explicações ou apresentações didáticas que visam o exercício da rememoração, evocação ou compreensão. Para utilizar uma boa linha de entendimento sobre isso presente na obra de Galloway (op., cit., p.17), sobre os “jogos como culturas algorítmicas”, o que os videogames produzem, de fato, é a virtualização de realidades sociais como “formas jogáveis”. Daí a ideia de “passado”, uma realidade social representada, surgir como uma dessas formas nos jogos classificados como “históricos”.

Seguindo o aprofundamento da questão, a continuação deste capítulo trará outras contribuições para a problematização da noção de “jogos históricos” pela aproximação de discussões importantes de áreas distintas, mas que precisam conversar neste trabalho para além das questões do próprio debate historiográfico, como a Teoria da Mídia e Teoria dos Jogos. Essas discussões, como poderão ser verificadas a partir do próximo tópico, darão início a um processo de esclarecimento da natureza da operação narrativa dos jogos computacionais.

### 1.3. “Simulação do Passado” ou a forma como os jogos narram historicamente

Em um importante e pioneiro texto publicado no periódico online *Game Studies*, intitulado *The Gaming Situation*, Markku Eskelinen (2001, s.p)<sup>9</sup> procurou diferenciar o que os usuários realizam nos livros, filmes e jogos. Segundo o autor, nos dois primeiros, eles (os usuários) cumprem “funções interpretativas”, pois lidam diretamente com *representações*; nos jogos, cumprem “funções configurativas”, já que nestes são combinados finalidades, meios, regras, equipamentos e *ações manipuladoras* (o ato de jogar).

É aqui que a “prática configurativa” decorrente do ato de jogar videogames, mencionada por Eskelinen, dá sustentação à ideia de que os jogos digitais devem ser compreendidos mais pela categoria de *simulação* do que pela de *representação*. O diferencial aqui está na ideia da simulação operar através da *imitação dos processos da vida real*, possibilitando, como dito anteriormente, que o jogador interfira de maneira imediata no mundo jogável construído no encontro entre suas ações e aquelas realizadas pela máquina.

A noção de “simulação” que estou colocando em evidência precisa ser compreendida aqui de forma particular, associada à natureza do meio em foco, ou seja, ao universo da informática. Logo, deve-se ter em mente a “simulação digital”, isto é, aquela realizada pelas operações da informática processadas através do computador e que criam ambientes digitalizados apresentados através de uma tela, e não outros tipos de simulação, como simuladores profissionais de voo ou de pilotos de carros de competição que estimulam não apenas a imitação das ações mas reproduzem o ambiente físico para simular todas as condições necessárias à imitação da situação real.

Andrew Elliot (2017), um dos autores que mais tem insistido na ideia da simulação digital como operação específica realizada pelos videogames, traz uma definição da área da computação, de autoria de Jerry Bank, que é a seguinte:

Simulação é a imitação da operação de um processo ou sistema do mundo real ao longo do tempo. A simulação envolve a geração de uma história artificial do sistema e a observação dessa história artificial para inferir as

---

<sup>9</sup> O texto completo de Markku Eskelinen está disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (Último acesso em: 12/07/2018)

características operacionais do sistema real representado. (JENKINS *apud*. ELLIOT, 2017, p.21-22) (tradução nossa)<sup>10</sup>

A citação acima apresenta linhas de entendimento interessantes para pensarmos a simulação digital das formas, imagens e sentidos do passado nos jogos computacionais. Primeiro, a expressão “imitação da operação de um processo ou sistema do mundo real” pode se associar ao que foi dito por Alexander Galloway (2006) como reprodução de “formas sociais jogáveis” a partir das digitalizações possibilitadas pelas operações da informática. Ora, o passado digitalizado na tela aparece como imitação de um mundo que se conhece a partir de outras representações criadas ou originadas fora do jogo. Na maioria dos casos, essas imitações surgem mesmo como cópias imperfeitas ou imprecisas.

Depois, a apresentação da simulação digital como “geração de uma história artificial do sistema” e “observação dessa história” pode ser vista, nesta ordem, como a diegese (enredo ficcional) que dá significado à ambientação digital (mundo do jogo). E, finalmente, o ato de “inferir as características operacionais do sistema real representado” – ou imitado – pode ser traduzido como o conjunto das ações dos jogadores que conferem os limites das possibilidades – do que é possível fazer – programadas para aquele mundo fictício computacional.

As ações que produzem a narrativa de um videogame precisam ser pensadas com cautela, como propõe Galloway (op., cit., p.23) ao criar uma tipologia das ações pensando os videogames enquanto fenômeno promotor da relação indivíduo-máquina. Sobre isso, entende que o tipo de ação que simula o mundo pelo computador de acordo com certas tomadas de decisão são os chamados “atos diegéticos”, isto é, aqueles que provocam atualizações no interior do mundo digital praticado. São ações básicas, como correr, atirar, agachar, construir, saltar, pegar, largar, rastegggggjar, matar etc. Essa caracterização se faz necessária porque, como aponta, existe também um conjunto de ações dos jogadores que são integrantes do ecossistema digital mas não interferem diretamente na diegese, como a ação de pausar o jogo - o que faz congelar o mundo - consultar um item de menu, que interrompe a ação diegética, ou praticar uma

---

<sup>10</sup> No original: “Simulation is the imitation of the operation of a real-world process or system over time. *Simulation involves the generation of an artificial history of the system* and the observation of that artificial history to draw inferences concerning the operating characteristics of the real system that is represented”.

configuração técnica nas opções do game para verificar questões de desempenho, performance ou visualização e sonorização da execução do sistema. (ibid., p.37)

Todos os tipos de ações promovidas pelos jogadores devem ser consideradas na análise do jogo digital, mesmo “atos não-diegéticos” como pausar o jogo ou ações abusivas contra a diegese originalmente programada, como a utilização dos famosos *cheats*, isto é, tipos de trapaças para criar uma modificação na estrutura do mundo do jogo, criando permissões aos jogadores não existentes no processo criativo original.<sup>11</sup> Entretanto, em um trabalho que visa observar as formas da simulação digital como este, os “atos diegéticos” acabam se tornando privilegiados no sentido em que permitem analisar como as ações dos jogadores promovem níveis de envolvimento ou interação com as formas digitalizadas do passado.

Outros artigos do *Game Studies*, como os de autores como Jesper Jull (2001) e Marie-Laure Ryan (2001), afirmam que são esses atos e ações que devem ser evidenciados em qualquer análise acadêmica dos jogos digitais, pois são constituintes da experiência estética própria dos videogames.

Jull (2001, s.p) distingue a operação realizada pelos jogos da dos outros meios representacionais a partir da observação do tempo da experiência realizada. Para ele, o ato de jogar produz um “tempo da ação” centrado em um “agora”, o que seria radicalmente diferente do “tempo da expectativa” praticado na leitura de romances ou no ato de assistir filmes.<sup>12</sup> Em sentido semelhante e complementando as questões presentes no texto de Jull, Marie-Laure Ryan (2001, s.p), defende a ideia de que nos meios representacionais como livros e filmes, o que prevalece é o “tempo da expectativa” porque sempre lidamos com a existência de um “outro” que se apresenta na narrativa e que se distingue a todo o tempo do usuário, criando muitas vezes uma relação com este através da construção da empatia. Já nos jogos digitais, defende a autora, há a prevalência

---

<sup>11</sup> A proposta da análise desse universo de ações, “internas” e “externas” ao mundo do jogo, também aparece no texto de Helyom Viana-Telles, que propõe caminhos metodológicos à investigação da relação entre jogos digitais e História para pesquisadores brasileiros. Ver texto completo: VIANA-TELLES, Helyom. **Jogar e Compartilhar**: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseada em simulações do passado. In: ALVES, Lynn R. G.; VIANA-TELLES, Helyom; MATTA, Alfredo E. R. (Orgs.) **Museus Virtuais e Jogos Digitais**: novas linguagens para o estudo da História. Salvador: EDUFBA, 2019, 287p. pp.59-90

<sup>12</sup> O texto de Jesper Jull foi um dos que inaugurou essa discussão, em 2001, na edição de abertura do portal online *Game Studies*. O texto está disponível no banco de dados do periódico, disponível para consulta na web no seguinte endereço: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Último acesso em: 05/08/2018)

da existência de um “eu” constante do jogador, que se torna o responsável por todo o conjunto das ações.<sup>13</sup>

Sendo assim, o foco da análise recai sobre a ação – os eventos só se desenrolam se “eu me mover”, o que quer dizer se “eu executar comandos”. Não importa se o jogo assume a câmera em primeira pessoa ou se estou jogando uma partida de *Super Mario World* (1991), pulando sobre cascos de tartarugas em um sistema bidimensional de plataformas que se move da esquerda para direita: todo personagem de um jogo eletrônico, seja ele uma figura antropomórfica ou um canhão de bateria antiaérea, será sempre um tipo de “eu”, já que os personagens da tela são controláveis e estão submetidos à vontade do jogador. A frase mais comum entre os jogadores de videogames, quando se é derrotado ou não se consegue cumprir os objetivos de um game, é: “morri”.<sup>14</sup>

Em outras palavras, vale dizer que na experiência do jogo (que começa quando o jogador decide), a expectativa criada em torno de eventos e personagens é substituída pela ação, que inicia a busca pela recompensa. É por essa razão que as formas de violência nos jogos são muitas vezes aceitáveis, não se tornando um tipo de violência repulsiva aos jogadores como pode ocorrer quando ocupam lugares centrais em temas narrados por outros meios. Nos jogos de tiro, que sempre são alvos de polêmica social, o ato de atirar é um componente estético, um elemento da estrutura lúdica do jogo e não necessariamente um tipo de conteúdo.

Quando se “atira” e se “mata” em um jogo, coisa bastante comum, não se sente, de fato, que se está simulando a violência social, mas que está cumprindo objetivos, passando de fases, obtendo pontuação, ou seja, retornando às reflexões de Jesper Jull: que o jogador está se constituindo como elemento narrativo do próprio jogo porque está obedecendo ao sistema de regras que estimula e limita, em vários sentidos, suas ações. Vale a pena encerrar este parágrafo concordando com as palavras de Ryan (2001), mais uma vez: *“Eu não estou tentando defender a violência nos jogos de computador, mas*

---

<sup>13</sup> O texto completo de Marie-Laure Ryan ao qual nos referimos está disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Último acesso em: 05/08/2018)

<sup>14</sup> “If we derive aesthetic pleasure from the tragic fate of literary characters such as Anna Karenina, Hamlet or Madame Bovary, if we cry for them and fully enjoy our tears, it is because our participation in the plot is a compromise between the first-person and the third-person perspective. We simulate mentally the inner life of these characters, we transport ourselves in imagination into their mind, but we remain at the same time conscious of being external observers”. (RYAN, op., cit., s.p)

Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Último acesso em 05/08/2018)

*parece-me que o tema do tiro explora com uma eficiência assustadora a natureza reativa do meio*". (ibid., s.p)<sup>15</sup>

É da reverberação desse tipo de discussão, constitutiva de certa “teoria dos jogos digitais”, que surge a ideia de “simulação”, recorrente em trabalhos acadêmicos recentes que têm buscado redimensionar, aqui e ali, caminhos metodológicos para se verificar os jogos a partir de seus potenciais simulatórios, isto é, da criação de um sistema de regras constituído em torno das formas representacionais do passado que são digitalizadas para produção de uma narrativa com a qual os usuários – jogadores – se envolvem a partir de ações de jogo. De forma mais clara, observar a simulação praticada por um sistema de jogo implica em interpretar a “gramática das ações” referida por Galloway (2006) e os efeitos da experiência decorrentes do “tempo da ação” configurado pelas escolhas e respostas construídas pelos jogadores, na forma como se referiu Jull (2001) e Ryan (2001).

Por extensão, esse debate sobre a simulação dos jogos digitais chegou a historiadores interessados em estudar academicamente os videogames e figurou como “solução metodológica” para a visão automática que tentava enquadrá-los como meios representacionais tradicionais nos quais se deve observar, especialmente, os aspectos visuais que criam metáforas ficcionais capazes de estabelecer diálogos com a sociedade e cultura, como geralmente é visto nos romances e filmes históricos.

Vale dizer que além das publicações do *Game Studies*, autores ligados a outras áreas como educação e comunicação também têm contribuído para evidenciar o movimento particular dos videogames a fim de esclarecer o que deve ser nele observado e analisado. James Paul Gee (2005) e Steven Johnson (2012), por exemplo, defendem os jogos digitais como meios ativos que envolvem os jogadores como partes constituintes de suas formas de operações narrativas. Para Johnson (2012, p.39), em especial, os games são capazes de estimular a formação das bases do aprender a pensar a partir da tomada de decisões e da criação de estratégias com finalidade de superar certas situações e não trazem muitas novidades quando comparados a outros meios no que diz respeito à criação e divulgação de conteúdo ou temas sociais.

---

<sup>15</sup> “I am not trying to defend the violence of computer games, but it seems to me that the theme of shooting exploits with a frightful efficiency the reactive nature of the medium”. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Acesso em 05/08/2018)

Parece ser esse o sentido adotado em um dos mais importantes trabalhos acadêmicos escritos por historiadores sobre jogos digitais, organizado por Matthew Kapell e Andrew Elliot (2013), intitulado *Playing with the Past*. Em um sentido geral, nele é afirmado, através de textos de vários outros autores, que a relação dos games com a história (enquanto um conjunto de referências sobre o passado), não se dá na tentativa de reproduzir informações consideradas fidedignas, mas enquanto jogo, isto é, enquanto sistema de possibilidades de ações previstas no interior de um complexo de regras, consiste em recriar os sentidos de um dado discurso histórico a partir de ações interativas.

Quando a história pode ser simulada, recriada, subvertida e reescrita em vários níveis, surgem novas questões sobre a relação entre os videogames e a história que eles pretendem representar, questões que as abordagens históricas tradicionais não podem abordar adequadamente. (KAPELL & ELLIOT, op., cit., p.2) (tradução nossa)<sup>16</sup>

A ideia de Kapell e Elliot conduz a interpretação dos videogames históricos como um conjunto de recursos capazes de “simular o passado”, criando relações históricas que são capazes de produzir processos que imitam tipos de raciocínio ou modelos interpretativos e epistemológicos. Em outras palavras, não é um tipo de acesso ao passado necessariamente pelo *conteúdo*, mas pela *forma* da relação criada com ele.

Um ponto bastante importante para se ressaltar é que a forma dessa relação é alterada de acordo com o gênero dos jogos, já que estes existem a partir de uma estrutura procedural, isto é, de um sistema de regras. Existem diversos tipos de jogos, que vão de gêneros consagrados que já fundaram certa “tradição procedural” na indústria à gêneros híbridos, que misturam mecânicas de jogo e elementos de vários tipos. Isso quer dizer que quando defendemos uma análise dos videogames a partir da interpretação do seu potencial simulatório, tal análise deverá ser configurada a partir das características particulares das regras que definem a jogabilidade ou *gameplay*, de modo a evitar o equívoco generalista de imaginar que todos os tipos de jogos realizam simulações no mesmo sentido e da mesma maneira.

Se jogar pressupõe realizar escolhas e ações no interior de uma estrutura normativa, que expande ou limita tais ações de acordo com um modelo pré-definido, o

---

<sup>16</sup> No original: “When history can be simulated, re-created, subverted, and rewritten on a variety of levels, new questions arise about the relationship between video games and the history they purport to represent, questions that traditional historical approaches cannot properly address.”

que precisa ser levado em consideração é, de fato, as linhas que permitem e proíbem o que se pode ou não fazer. Mais uma vez, é a ideia de *o que fazer com o que se vê na tela*. Deste ponto de vista, focando nos videogames que se referem ao passado, a pergunta é a seguinte: quantas versões do passado podem ser criadas por diferentes tipos de jogos e qual é a importância disso para a reflexão histórica?

“Muitas” - certamente seria a resposta imediata para essa pergunta. E todas elas, de certa forma, dialogariam com a reflexão histórica em algum nível, já que não se trata, como afirmaram Elliot e Kapell (2013), de atestar no jogo a acuracidade da verdade histórica, mas de investigar os diversos níveis do seu envolvimento com o passado (ibid., p.9)<sup>17</sup> e como os jogadores podem praticar ações nos mundos que se tornam campos de suas experiências. Isso quer dizer que em diferentes propostas de *gameplay*, o passado pode estar em diferentes planos e, conseqüentemente, níveis de contato com o jogador, que poderá interagir com ele de forma mais dinâmica ou o contemplará como cenário ou pano de fundo para os eventos principais do enredo que embasa a experiência.

Autores como os referidos acima, além de outros como William Uricchio (2005), Tobias Winnerling (2014), Florian Kerschbaumer (2014) e Adam Chapman (2016), têm contribuído para difundir amplamente métodos analíticos diversificados das simulações digitais dos jogos históricos a partir das particularidades referentes às suas estruturas lúdicas. Os potenciais simulatórios dos videogames ganham contornos próprios e podem produzir efeitos distintos porque promovem experiências bastante particulares, o que é algo interessante para se pensar um campo de pesquisa que está em pleno desenvolvimento.

O livro de Adam Chapman, *Digital Games as History*, publicado em 2016, apresenta um importante aprofundamento sobre essa questão. Além de contornar reflexões sobre a análise da simulação digital dos jogos, oferece ao leitor uma vasta tipologia ou economia da simulação dos videogames a partir de suas estruturas de regras e modelos de jogabilidade. Um jogo de “tiro em primeira pessoa” – em inglês identificado pela sigla “FPS” ou *First Person Shooter* – de fato opera narrativamente pelo exercício da simulação de maneira muito diferente da de um “jogo de estratégia baseada em turnos”

---

<sup>17</sup> “What this means in simple terms, is that the question of historical accuracy is no longer whether it is possible to engage with history in popular culture, since any video game that challenges our past is bound to engage with history on some level. Instead, the question is what kind of engagement this is, what it means, who is doing this engagement (the designer, writer, player, modder), and what it means for our subsequent understanding of the past”.



– “TBS” ou *Turn Based Strategy*. Esses particularismos que constituem um “tipo”, “estilo” ou “gênero” de jogo permitem distintas interpretações históricas de seus universos (que envolvem não apenas os cenários, mas também as ações dos jogadores) porque as descrições históricas ou as referências ao passado são remediadas de formas bastante diferentes entre um gênero e outro.

Em jogos FPS militaristas que simulam ações com bases em eventos históricos singulares como o *Dia-D*, a Batalha de Stalingrado ou a Invasão à Baía dos Porcos, em Cuba, o jogador assume a ótica e controla as ações de um soldado membro de um pelotão, um indivíduo participante dos eventos que assume determinada visão dos acontecimentos. Nesse tipo de jogo, como nos pertencentes às famosas franquias *Call of Duty* (2003-19) e *Battlefield* (2002-18), os elementos históricos precisam ser interpretados muitas vezes no próprio cenário, nos aspectos audiovisuais e na forma como o jogador-personagem é capaz de se relacionar com objetos e itens que fazem parte da maneira de se jogar, como as ações possíveis em relação ao cenário de jogo, a interação com veículos e armas da época etc.

Nos jogos TBS como os da série *Civilization* (1991-2019), não se controla um indivíduo no interior de um evento isolado, mas toda uma sociedade, uma “civilização”, seu conjunto de habitantes, a partir de uma mecânica de jogo baseada em gerenciamento de recursos, planejamento de ações, movimentações táticas e decisões estratégicas em um universo onde os jogadores representam nações inteiras e não apenas pessoas. Nesse tipo de jogo, diferentemente do que ocorre nas simulações dos FPS, as referências históricas não estão tão obviamente identificadas no cenário, pois esse gênero apresenta seus mundos com elevados níveis de abstração. A análise teria que seguir por outro caminho, observando, como notou Chapman (op., cit., [e-book]), como as informações sobre o passado estão dispostas e organizadas no sistema de regras do jogo e quais as formas pelas quais os jogadores podem interagir com elas.

Obviamente que não existem apenas jogos de FPS ou TBS, apenas mencionei e comentei brevemente dois dos mais conhecidos nas comunidades de jogadores com intuito de ilustrar as diferentes formas de simulação digital das representações do passado que podem ocorrer em diferentes sistemas de regras. E esses particularismos, claro, devem conduzir a investigação do historiador interessado nesses objetos.

Recentemente, Elliot (2017) sugeriu que os exercícios interpretativos do que existe de histórico nos videogames que se relacionam com as formas do passado estão para além das representações remediadas no mundo do jogo. Enfatiza que o próprio movimento que o jogador realiza, motivado pelos estímulos do sistema de regras, pode ser visto como reprodução de etapas do pensamento histórico, de modo que diferentes tipos de jogos podem gerar raciocínios sobre o passado baseado em “fatos” ou em “processos” (ibid., p.23). Essa é uma perspectiva também interessante e que será retomada em outros momentos deste trabalho.

Nesse mesmo texto, o autor voltou ao tema para dizer que o jogo digital histórico não tem objetivo de transmitir veracidade histórica no nível das informações, mas é totalmente capaz de produzir acessos a conceitos difíceis através de um exercício de “externalização”, que é um tipo de “espacialização” dos significados dos conceitos que geralmente são utilizados nos livros escolares ou acadêmicos para produzir o processo inverso, ou seja, de “internalização” dos significados, uma vez que como meio produtor de representações o livro visa habilitar processos de aprendizagem baseados em compreensão, coisa que não está no horizonte dos jogos de computador.

Dessa maneira, a dimensão histórica presente na ficção de um videogame não é acessada pela interpretação de possíveis metáforas criadas pelo enredo, como ocorre na ficção de outros meios, mas na possibilidade de recriar ou atualizar os “sentidos do passado” a partir de ações de jogo praticadas no interior de um sistema de regras, o que leva a um outro tipo de envolvimento com as temáticas referentes ao passado.

Em outras palavras, trata-se de um exercício de interpretação do próprio movimento produzido na execução do jogo, que deve ter como objeto da observação o cruzamento entre as intenções dos criadores e as ações dos jogadores, já que tais intenções estão condicionadas uma à outra, de modo que jogadores são limitados pelas regras elaboradas e criadores de jogos não podem prever as escolhas realizadas pelos jogadores no interior de um universo mais ou menos restrito de possibilidades. Vale repetir que essa é a busca pela compreensão do *que se pode fazer com o que se vê na tela*, que é algo além do meramente visual.

Em um jogo de tiro sobre a Primeira Guerra Mundial como *Battlefield 1* (2016) o jogador é estimulado pela simulação do mundo a realizar ações como “*se esconder em uma trincheira*”, “*correr em campo aberto atirando nos inimigos*” ou “*se*

*afastar da zona de conflito em um cavalo*". Já em jogos de estratégia como *Civilization VI* (2016), se pode optar em *"atacar a civilização vizinha"* que cresce militarmente ou, o contrário, *"propor amizade diplomática"*. Casos assim ilustram o entendimento da simulação digital como "imitação dos processos da vida real", reforçando o pressuposto de que os videogames históricos estimulam interações com as representações do passado a partir de ações realizadas no interior de processos complexos externalizados, como realizar a leitura tática de um campo de batalha (*Battlefield 1*) ou pensar o desenvolvimento civilizacional a partir de planejamentos governamentais que simulam as relações políticas internacionais (*Civilization VI*).

Os efeitos dessa ideia de "simulação do passado" têm sido positivos para proliferação de bons trabalhos sobre o tema, mas às vezes se tem criado a sugestão de que o termo "simulação" é uma espécie de substituto da "representação", transmitindo a ideia de que os jogos de computador não lidam diretamente com representações históricas, o que é em grande medida um equívoco. No tópico seguinte, farei uma espécie de "ajuste fino" da relação entre "simulação do passado" e "representação do passado", tentando reposicionar essas noções no debate de modo que não se tornem antagônicas ou excludentes.

#### **1.4. O lugar da "Representação do Passado" nas simulações digitais dos jogos históricos**

Analisar o jogo digital pela simulação por ele praticada não deve ser impedimento para se observar a presença de representações do passado na narrativa desenvolvida pelos videogames. É importante destacar que quando se diz que os videogames não são meios representacionais, se quer dizer, em grande medida, que eles não têm a função de criar representações enquanto explicações/apresentações sobre um passado que possa ser, por meio da representação criada, rememorado através de um exercício de *evocação*.

O conceito de "representação" é bastante polissêmico e há muito tempo vem sendo discutido, e a noção de "representação histórica" ou "representação do passado" adiciona um ingrediente a mais nessa polissemia. Por essa razão, é preciso esclarecer que quando menciono esses termos estou considerando um consenso formulado a partir de discussões de historiadores que atualizam a teoria social sobre o conceito de

representação como elemento “mimético”, como Roger Chartier (1989), ou como uma questão mais ampla de linguagem, no sentido trabalhado por Hayden White (1975).

Sobre essa questão, vale mencionar as preocupações da historiadora Dominique Santos (2011, p.40) sobre a recorrente simplicidade e automatismo com que se toma o conceito de representação como algo que apenas se refere ao real sem necessariamente ser ele, propondo a ideia da representação como um tipo de expressão realista/naturalista da mente humana que cria uma cópia imagética da realidade, pressupondo um distanciamento entre o sujeito que representa e o objeto que é representado. É essa visão mais simplista que faz com que imagens de qualquer tipo sejam automaticamente tomadas como “representações” da realidade sem demonstração de maiores discussões. Esse tipo de visão é bastante comum em análises de videogames centradas nos aspectos visuais apresentados nas telas pelos jogos.

Uma visão mais elaborada é a da “representação” como tradução simbólica da realidade, o que evita tomá-la como um tipo de “recurso” para transformá-la em parte da própria realidade que deve ser observada e interpretada na sua totalidade (ibid., p.47), suscitando questões que abordam seus próprios mecanismos de construção no espaço público. É esse tipo de visão que geralmente está empregada nas expressões “representações do passado” ou “representações históricas”, posto que o passado é uma ausência tornada presente apenas pelo exercício realizado no nível da linguagem. Uma “representação do passado”, portanto, é parte da mentalidade de uma época que expressa seus desejo e interesse em tornar o passado presente por uma diversidade considerável de razões. Nas palavras de Santos (p.47), somente dessa maneira para tornar o passado possível, uma vez que não há como retornar a ele sem ser pela realização de um tipo de interpretação que é propriamente uma espécie de “tradução de signos”.

Então, desse modo, os videogames de temáticas históricas lidam diretamente com representações do passado porque não existe outra forma de falar do passado sem ser através delas. O que se deve evitar é a ideia de que a ênfase na ação simulatória dos jogos deve substituir qualquer interpretação das representações existentes. E, por fim, o que se deve analisar é a forma como a simulação dos jogos recria e/ou atualiza os sentidos das representações que suportam simbolicamente os mundos digitais criados.

Às vezes, certa pressa em promover a separação entre “representação” e “simulação” produz confusões no entendimento sobre o que cada uma dessas ideias

permite compreender sobre as práticas narrativas dos meios. Vejamos uma citação que cria sentidos corretos, mas também pode demonstrar certo equívoco, retirada de um artigo sobre representações históricas e o valor da simulação digital, de autoria de Miller e Fedorko (2013):

A representação histórica se esforça para a construção de uma narrativa causal, usando conceitos explicativos, relevantes para um contexto particular, para fornecer conhecimento objetivo sobre o que aconteceu no passado e compreensão subjetiva das razões do acontecimento. A natureza contra factual das simulações torna a representação histórica implausível nos videogames. No entanto, eles (os jogos) permitem que os jogadores aprendam fatos, processos e perspectivas, os quais são componentes do conhecimento histórico. (MILLER & FEDORKO, 2013, p.48, tradução e grifo nossos)<sup>18</sup>

A citação acima oferece correto entendimento sobre o valor da representação para a compreensão do passado: ela visa construir uma narrativa causal, explicativa e habilitar compreensões a partir, por exemplo, de conceitos. De fato, não é essa a operação narrativa dos videogames, no entanto, se pode ver que os autores inviabilizam a existência das representações como chaves de leitura para os jogos digitais devido às naturezas contra factuais destes quando apresentam formas digitalizadas do passado, e não é necessariamente essa a razão para os games se expressarem mais por simulação do que por representação. Poderíamos perguntar, diante da colocação dos autores: se as “imprecisões históricas” da ficção produzida em um determinado meio inviabilizam pensá-lo pela categoria de “representação”, então os romances históricos ou os filmes não devem ser vistos como meios representacionais do passado? Parece-me um entendimento simples que amarra à ideia de “representação histórica” (e mesmo de “narrativa histórica”) à ideia de “passado histórico” entendido como verdadeiro.

Ora, Elliot (2017, p.38) defende exatamente que pensar a qualidade do que é histórico nos jogos digitais está em compreender sua natureza contra factual como modos de pensar o passado a partir de engajamentos diferentes que seriam impossíveis aos modelos historiográficos dos historiadores. Tal natureza contra factual é o que permite a prática de certa *manipulação*, no sentido de que uma manipulação é um tipo de manejo

---

<sup>18</sup> No original: “Historical representation strives for the construction of a causal narrative, using explanatory concepts, relevant to a particular context, to provide objective knowledge of what has happened in the past and subjective understanding of why it happened. The counterfactual nature of simulations makes historical representation implausible through video games. Nevertheless, they allow players to learn facts, processes, and perspectives, all of which are components of historical knowledge.”

ou manuseio, uma ação deliberada realizada com as mãos - e são nelas que geralmente ficam os controladores. Essa “manipulação do passado” ocorre, claro, em benefício do sistema de regras e dos objetivos a cumprir, o que quer dizer que ela existe em nome da própria estrutura lúdica e não dos textos dos historiadores ou da “verdade histórica”.

Vale recuperar sinteticamente algumas linhas gerais da reflexão de Hayden White (op., cit.) iniciada anteriormente: o passado enquanto representação é fruto de um exercício da linguagem e do pensamento na busca pela compreensão de algo que já não existe mais fisicamente e, portanto, precisa ser elaborado no nível da consciência. É um exercício existencial, de situação da experiência humana no tempo, tarefa que permite nosso sentido de orientação no presente, um tempo balizado entre outros dois, passado e futuro.

Insisto na ideia de que a natureza simulatória dos jogos não prioriza a criação de representações mais do que visa promover interações com elas que possam alterar, recriar ou atualizar seus sentidos para finalidades lúdicas. Como essas representações chegam até o videogame ou como este se apropria delas é um dos exercícios analíticos importantes a se fazer. Aquilo que coloca a representação em contato com a simulação digital é o processo de *remediação* realizado pelo computador, ou seja, pelo conjunto das linguagens computacionais envolvidas no processo criativo de um jogo (programação, gráfica, sonora, algorítmica etc.), tomando como referências outros meios, seja pelo viés da ficção ou não. Uma visão interessante sobre o processo de remediação promovida pelos jogos digitais é a de Henry Jenkins (2009), que argumentou sobre o que chamou de “arquitetura narrativa” dos videogames para identificar os tipos de operações narrativas realizadas por estes:

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, p. 65)

Em linhas mais generalistas, Jenkins descreve, na citação acima, exatamente o exercício da simulação digital, especialmente quando afirma que os jogos computacionais operam criando ambientes imersivos e interativos, dando “forma concreta à nossa memória e imaginário”. Chama atenção esse “dar forma à memória e imaginário”, pois se pode entender que se trata exatamente da remediação computacional das representações públicas do passado construídas fora do mundo do jogo. A ideia expressada por Jenkins coloca em evidência o videogame como meio capaz de se apropriar de diversos outros e de reutilizá-los para constituir sua própria retórica. O fato é que isso parece sugerir a existência de uma “intermedialidade”, isso é, uma relação “entre-mídias” que precisa ser observada de perto.

Contudo, estudos recentes no campo da teoria da mídia têm sugerido que o termo “intermedialidade” precisa sair cada vez mais de sua utilização genérica para análise de todo e qualquer tipo de relação entre mídias diferentes. Uma das autoras mais atuantes nesse debate, Irina Rajewsky (2012), se dedicou à construção de uma “tipologia da intermedialidade” com objetivo de pensar fenômenos intermediários distintos de acordo com os tipos de movimentos realizados na negociação entre um meio e outro levando em conta a natureza das mídias envolvidas na análise.

Para os trabalhos preocupados em analisar a “transposição midiática”, por exemplo, isto é, a forma como uma mídia é capaz de originar outra, Rajewsky classificou a abordagem da “intermedialidade genética”, que busca analisar o processo de criação de uma mídia a partir de outras, como é o caso das adaptações cinematográficas de obras literárias, por exemplo (ibid., p.24). A segunda abordagem classificada pela autora recebeu o nome de “intermedialidade como conceito semiótico-comunicativo”, que constitui a investigação do fenômeno de combinação de mídias, ou seja, o “fenômeno multimidiático” que trabalha com mais de uma mídia, respeitando os aspectos particulares de cada meio que habita a configuração final da obra/produto (ibid., p.24). Por fim, a autora esclarece a abordagem das “referências intermediárias”, que se voltam para a investigação de um meio que constitui sua própria identidade realizando referências a outras mídias, que o alimenta depositando substratos narrativos e estéticos, resultando assim na significação total do produto. São exemplos da abordagem de referências intermediárias os estudos sobre a musicalização da leitura, a *transposition d'art*, referências em filmes às pinturas e temas literários etc. (ibid., p.25).

É interessante notar que nenhuma das categorias acima trabalhadas por Rajewsky parecem ser adequadas para pensar o exato movimento realizado pelos videogames históricos quando se apropriam das representações do passado originadas em outros meios. A própria autora reconhece que os meios digitais necessitam de uma observação particular, realizando movimentos específicos no interior de uma constelação de fenômenos intermediáticos.

Pensando neles – os meios digitais -, considera ser adequado trabalhar com o conceito de “remediação intermediática”, que se apresenta mais como uma subcategoria analítica da intermedialidade. Basicamente, a remediação intermediática consiste no fenômeno de “remodelação” de uma ou várias mídias por outra, que busca se afirmar enquanto nova sobre uma mais antiga considerada original. (ibid., p.35) Embora esse fenômeno possa ser percebido nas mídias analógicas em menor grau, é nas mídias digitais, compostas pelo poder transformador dos dados e linguagens computacionais, que a *remediação* irá, enquanto conceito, ganhar maior sustentação. Vejamos alguns exemplos de remediações dados pela própria autora, que chegou a mencionar timidamente o caso dos jogos eletrônicos:

Por exemplo, Gutenberg e a primeira geração de tipógrafos remediaram os formatos de letras e o layout a partir do manuscrito; o cinema remediou tanto a fotografia quanto as práticas teatrais; na computação gráfica, os programas de pintura (paint) remediaram técnicas e nomes da pintura manual ou das práticas de desenho gráfico; os designers da world wide web remediaram o design gráfico como ele era praticado por jornais impressos e revistas. (...) a remediação em certos jogos de computador e vídeo; em filmes específicos que adotam ou tematizam a tecnologia digital; em pinturas e computação gráfica fotorrealistas; em textos eletrônicos, e assim por diante. (RAJEWSKY, 2012, p.35)

Sem dúvidas o conceito de “remediação intermediática” serve mais apropriadamente do que qualquer outra categoria analítica relacionada à intermedialidade para pensar o tipo de negociação realizada entre os jogos digitais e outros meios representacionais. Se considerarmos que os jogos históricos frequentemente *remediam* no interior de suas estruturas lúdicas formas e imagens do passado criadas em outros meios que servem como suas referências, passamos a enxergar a composição de uma espécie de narrativa que se apresenta como original, mas que, na verdade, é cópia, imitação, simulação digital de um conjunto de referências externas.



Vale adiantar que o processo criativo de um jogo como BioShock (2007), considerado inovador e original em todos os seus aspectos – jogabilidade, enredo, roteiro e narrativa -, não fez outra coisa senão digitalizar um conjunto enorme e complexo de referências externas, públicas e culturais, em torno de uma história referente ao passado. Não que fazer isso seja pouca coisa, mas ilustra bem um exercício de *remediação intermediática* realizada pelo poder de um processo criativo conduzido primariamente pelas operações da informática.

Então, vale sintetizar que um jogo digital que desenvolve uma narrativa sobre o passado, em um primeiro nível, se apropria de representações históricas preexistentes a ele através de um processo extenso de remediação e, em segundo nível, desenvolve um tipo de narrativa interativa que promoverá recriações de sentido e atualizações dessas representações com base nas finalidades lúdicas do jogo e não objetivando centralmente a apresentação ou explicação da realidade com a qual se interage (o que não quer dizer que este último exercício esteja proibido).

Tendo caminhado no debate até aqui, é possível alcançar alguns entendimentos sobre como a simulação digital dos jogos de computador lidam com as representações do passado. Dentre eles, os mais importantes giram em torno de algumas distinções conceituais que foram construídas ao longo das páginas deste capítulo.

A primeira delas diz respeito à distinção entre “passado” e “história”, de modo que um jogo histórico é um jogo que desenvolve uma narrativa interativa ou simulatória com base em representações do passado remediadas a partir de um vasto conjunto de referências externas. Outra, não menos importante, é que a categoria de “simulação” oferece melhor chave interpretativa para observar o movimento narrativo dos jogos que uma ideia comum de “representação”, considerando sempre que esta última é a base simbólica sobre a qual a primeira se desenvolve e, portanto, precisa ser interpretada como parte do fenômeno.

A junção de todos os elementos mencionados e trabalhados permite criar uma perspectiva que visa observar as maneiras particulares como os videogames se relacionam com as representações do passado. Tais maneiras apontam para uma interpretação das próprias ações do jogo, buscando elucidar *o que se pode fazer com o que se vê na tela*, isto é, como se pode criar níveis de envolvimento com as representações remediadas para

o mundo do jogo. Nesse sentido, tendo retomado os principais aspectos apresentados ao longo do capítulo, é importante delinear características que definem um “jogo histórico” no mesmo tempo em que identifica o que podemos buscar interpretar nele. Tais características são as seguintes:

*a) Jogos Históricos desenvolvem narrativas baseadas em simulações digitais que permitem interagir com representações do passado remediadas a partir de outros meios (acadêmicos ou não) e criam mundos jogáveis que podem ser praticados pelos jogadores a partir de processos ativos como “tomada de decisões”, “planejamento”, “gerenciamento” etc.*

Aqui, não há obrigatoriedade de verossimilhança ou acuracidade histórica para que um cenário/mundo possa ser reconhecido como “historicamente autêntico”, ou seja, não é necessário que o jogo reproduza imagens “reais” da cidade de Paris durante o século XIII para ser classificado como histórico. No entanto, é preciso que os elementos audiovisuais do mundo do jogo se remetam à memória histórica que se tem sobre o passado significado no próprio universo do jogo.

Pode-se experimentar, neste sentido, jogos que intencionam reproduzir o que os saberes históricos (escolares e acadêmicos) dizem sobre o passado, bem como aqueles que lidam com a representação de mundos inspirados na fantasia e mesmo na ficção científica (que não é necessariamente futurista), desde que criem sentidos de linguagem que sejam capazes de estimular os jogadores a se sentirem simulando ações e comportamentos no interior de um passado representado que passa a ser esteticamente experimentado através de efeitos de *imersão e interação*.

*b) Os jogos só são históricos se suas simulações praticarem ações que se remetam ao campo da experiência humana no tempo.*

Essa característica pode funcionar como um filtro para identificar a dimensão histórica de um jogo, uma vez que títulos excessivamente fantasiosos e que não simulem ações da experiência real humana, como *“controlar os movimentos de uma tartaruga alada em um reino encantado com aspectos que em nada se remetam às imagens que temos do passado”*, não possam ser classificados como históricos pelo simples fato de que não desenvolvem narrativas baseadas nas representações históricas ou do passado. Algo importante a lembrar, aqui, é que aquilo que é histórico se refere, como afirmou Marc Bloch (1977, p.51), à ação do homem no tempo.

O ponto mais importante desta qualidade dos “jogos históricos” é considerar que existe certa “economia da simulação” dependendo do gênero do jogo, do seu sistema de regras e/ou de sua jogabilidade. Exemplo: um “jogo de estratégia em tempo real” estimula as ações do jogador de forma diferente de um jogo de “estratégia baseado em turnos” e mais ainda de um “jogo de tiro em primeira pessoa” ou de um “jogo de interpretação de papéis”. Alguns desses gêneros imergem o jogador em um mundo totalmente aberto à exploração não-linear da realidade, enquanto outros submetem-no a uma linearidade e sequenciamento dos eventos organizados a partir de visões mais ou menos estereotipadas acerca do passado.

*c) Jogos Históricos estimulam reflexões acerca dos conhecimentos sobre o passado constituídos fora do jogo.*

Um “jogo histórico”, embora lide diretamente com imitações das representações do passado e não com os discursos historiográficos, só pode ser assim considerado caso o conjunto de sua obra estabeleça uma aproximação com o que os saberes constituídos “do lado de fora” (do mundo do jogo) digam sobre o passado pretendido.

Essa reflexão não vale apenas para os videogames, tendo sido feita, inicialmente, pelos teóricos da relação entre os meios ficcionais (especialmente o cinema), o passado e a história. É um tipo de “regra básica” para todo meio que ficcionaliza o passado e, com isso, pretende criar um vínculo entre enredo, narrativa, usuário e referências ao passado. Deste ponto de vista, romances, filmes, seriados de televisão, expressões artísticas e jogos digitais podem ser classificados como “históricos” desde que realizem essa tarefa que, claro, é sempre feita respeitando as particularidades de cada meio. No sentido problematizado por Robert Rosenstone (2006), que tratou especificamente da relação entre os filmes e a história, se trata de “*como entender essa linguagem, como determinar a posição da história em filme e em relação à história escrita, como entender o que o cinema acrescenta à nossa compreensão do passado (...)*” (ibid., p.20).

Não vejo melhor maneira de pensar esse aspecto específico dos “jogos históricos” que não seja por aproximação a esse raciocínio, pois aqui não se está tratando mais de uma especificidade operacional do meio, mas de como ele pode se relacionar

com um saber constituído sobre o passado, o que pode valer para todos os meios que lidam diretamente com a dimensão ficcional como forma de dialogar com a realidade. Sendo assim, fazendo uma espécie de adaptação das palavras de Rosenstone, seria também buscar *determinar a posição da história em jogo e como entender o que os videogames acrescentam à nossa compreensão do passado*. Considerando, claro, que a forma como o usuário do meio acreditará no seu próprio envolvimento com o passado será, no caso dos videogames históricos, visto pelo viés da simulação.

Afinal, um jogo eletrônico é capaz de criar envolvimento profundos entre os jogadores e as representações do passado remediadas no seu mundo digital? Responderei a isso com a análise da minha própria experiência jogando BioShock, jogo do gênero FPS lançado em 2007. No próximo capítulo (2), farei uma interpretação da simulação de BioShock trazendo discussões sobre as formas de suas operações narrativas que também servirão, claro, para pensar a questão da narrativa nos jogos eletrônicos em geral, acrescentando mais um debate importante para esclarecimento da “simulação digital”. Deixarei o Capítulo 3 para apresentar como a minha experiência com o jogo resultou em um processo de investigação que possibilitou o desenvolvimento de uma narrativa de natureza histórica.

## **Capítulo 2. JOGAR PARA INVESTIGAR: A OPERAÇÃO NARRATIVA COMO “SIMULAÇÃO INDICIÁRIA” NA EXPERIÊNCIA DE BIOSHOCK (2007)**

BioShock foi desenvolvido pela equipe de um estúdio chamado *Irrational Games* e publicado em 2007 por uma das mais importantes distribuidoras de videogames da indústria, a *2K Games*. Depois de pouco mais de uma década, figura, hoje, como um clássico dos jogos digitais, tendo sido sucesso de público e crítica por diversas razões.

Naquele ano, chegou ao mercado ao lado de títulos famosos, alguns deles já consagrados, como *Assassins Creed*, *Crysis*, *Mass Effect*, *The Witcher*, *Uncharted*, *Portal*, *Medal of Honor: Vanguard* e *Halo 3*. Este último, desenvolvido nos estúdios da Microsoft, quebrou todos os recordes financeiros da indústria, arrecadando 170 milhões de dólares em vendas somente nos Estados Unidos durante as primeiras 24 horas após o lançamento anunciado para o sistema de jogos “Xbox 360”. Entretanto, mesmo sendo um “novato”, o jogo da Irrational Games também fez estrondoso sucesso de vendas naquele ano, chegando a ser considerado o terceiro mais vendido graças ao poder econômico da 2K Games.<sup>19</sup>

A questão é que nenhum desses grandes títulos da indústria impediu que BioShock, criado por um estúdio pequeno composto na época por aproximadamente dez pessoas que trabalharam diretamente com seu desenvolvimento, recebesse o mais importante prêmio do meio *gamer*, uma espécie de “oscar dos videogames”. Com direção criativa e roteiro de Ken Levine - o nome mais importante por trás do jogo -, codireção de Alyssa Finley, projeto de design de Paul Hellquist, programação computacional de Christopher Kline e Rowan Wyborn, e trilha sonora do compositor Garry Schyman, BioShock ganhou o prêmio de melhor jogo do ano no evento *Video Game Awards*, ocorrido em Las Vegas, em dezembro de 2007.

Uma premiação assim, como se pode imaginar, tem a ver, claro, com a lógica da indústria e, conseqüentemente, do dinheiro, mas no caso de BioShock, além das boas cifras, o jogo tinha algo a mais pelo qual seria até mais notado ao longo dos anos do que pelo simples sucesso comercial. Quando se observa de perto as razões pelas quais o game se tornou uma espécie de “marco”, se percebe que sua grande força está, antes de qualquer outra coisa, na sua jogabilidade e forma narrativa. Embora a crítica possa enfatizar um ou

---

<sup>19</sup> THORSEN, Tor. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/us-august-game-industry-haul-nearly-1b/1100-6178770/> (Acesso em 04/05/2018)

outro desses aspectos, foi a junção dos dois que engrandeceu o jogo enquanto uma “experiência narrativa inovadora”. É exatamente sobre essa dimensão do jogo que irei falar, deixando de lado os impactos econômico-comerciais.

Mas de que fala BioShock, exatamente? Por que escolhê-lo classificar como um jogo histórico? Qual o gênero que ele integra? Essas são algumas perguntas importantes para que se possa dar continuidade à investigação seguindo a esteira das discussões apresentadas no capítulo anterior.

Em primeiro lugar, é preciso dizer que existem outros jogos mais “obviamente históricos” do que BioShock para demonstrar os exercícios investigativos até aqui discutidos. Estou chamando de “obviamente históricos” aqueles jogos referentes às representações do passado na forma como conhecemos pela história escolar, acadêmica ou meios culturais como filmes, romances etc. No mesmo ano de 2007, por exemplo, foi lançado o primeiro título do que é hoje uma das mais famosas séries de videogames históricos, *Assassins Creed*, desenvolvido pelos estúdios da Ubisoft. Nesse game se pôde ver espetaculares reproduções digitalizadas de cidades históricas como Acre, Damasco e Jerusalém em pleno ano de 1191, durante o contexto das Cruzadas medievais.

Além de *Assassins Creed*, outros games já eram conhecidos e classificados como “históricos”, a exemplo do jogo de estratégia baseada em turnos *Civilization IV* (2005) ou outros de guerras militaristas que reproduziam batalhas históricas da Segunda Guerra Mundial com elevado grau de realismo dos cenários, como *Medal of Honor* (1999) e *Call of Duty* (2003). Já BioShock inventou um mundo totalmente fictício do passado. Sem intencionar reproduzir imagens do que já conhecíamos fora do jogo, criou uma cidade subaquática, construída no fundo do Oceano Atlântico na década de 1940. Não é um jogo “sobre história”, portanto, mas é, sem dúvidas, um “jogo histórico” no sentido que constrói fortes relações entre o passado e o presente, como poderá ser verificado.

A questão não está exatamente na fidedignidade das imagens do passado que o game apresenta, mas no conjunto de referências históricas que utiliza para criar sua ficção e, mais ainda, como encena tais referências na composição do mundo do jogo em relação com a experiência do jogador. Ao propor um tipo de experiência interativa em uma cidade fictícia significada por um vasto conjunto de referências históricas que permitem colocar em diálogo passado e presente, BioShock cria sentidos de um tipo de “narrativa histórica”.

Retomando brevemente a visão de Jörn Rüsen (op., cit., p.155) sobre o assunto, já mencionado no capítulo anterior, se pode conceber que não necessariamente são históricas somente as narrativas que fazem uso dos chamados conteúdos históricos já estabelecidos. O sentido histórico de uma narrativa deve ser entendido, como afirmou o teórico alemão, na experiência realizada no tempo. Nessa concepção, 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. (ibid., p.155)

Deste ponto de vista, o que BioShock cria ou realiza é um tipo de operação narrativa histórica, pois lida diretamente com um conjunto diversificado de representações do passado que surgem através da remediação praticada pelo computador de diversos outros meios da cultura e áreas do conhecimento, como romances literários, filosofia, filmes, artes visuais, arquitetura etc. Vivendo a experiência do jogo se percebe que o passado não é necessariamente rememorado ou evocado, mas “sentido” pela imersão.

A análise que farei começa neste capítulo e continuará no próximo, com objetivo de construir sua compreensão enquanto jogo histórico a partir dos caminhos investigativos apresentados nas discussões teórico-metodológicas do capítulo anterior. Deve-se considerar, portanto, que a construção desse entendimento se dará a partir de dois movimentos interpretativos, um baseado na observação da operação narrativa de BioShock enquanto videogame, isto é, com vistas a investigar sua dimensão histórica pela categoria da simulação digital; e, depois, outra voltada para as relações que o jogo constitui com o universo sócio cultural e histórico que influenciaram diretamente seu processo criativo.

Para que tais interpretações possam existir de acordo com os objetivos deste trabalho, alguns elementos precisam ser convocados para uma “conversa”. São eles: a experiência do jogador, ou seja, a minha própria, sem a qual o jogo não pode ocorrer ou existir; a visão do processo criativo, que aparece várias vezes ao longo do trabalho por meio de entrevistas dadas pelo criador do jogo, Ken Levine; visões de outros jogadores sobre alguns aspectos específicos do jogo (nenhuma experiência de jogo resultará na mesma para vários jogadores) retiradas de fóruns nacionais e estrangeiros; e a recepção crítica do game por meios culturais e especializados sobre videogames.

Todos esses elementos reunidos, claro, são peças-chaves importantes para uma boa interpretação do game e até para a edificação de BioShock como uma “obra” no mundo dos jogos digitais. Como argumentou Rosângela Patriota (1999, p.55-92) em sua produção acadêmica sobre a crítica do teatro brasileiro, uma obra é instituída não apenas pela percepção, mas em grande medida pelas formas de sua recepção crítica.

Dito isso, este capítulo está focado na investigação da simulação praticada no jogo, o que quer dizer que toma sua jogabilidade ou *gameplay* como objeto a ser analisado. Mas antes de falar de aspectos específicos sobre o modelo da própria estrutura lúdica, é importante inserir mais um elemento indispensável à análise da simulação digital e da operação narrativa dos jogos de computador: o papel assumido e desempenhado pelo jogador no interior de uma experiência ludo interativa. Essa consideração contribuirá para instituir a ação dos jogadores como um elemento propriamente narrativo das operações realizadas pelos videogames.

A questão é que, mesmo que existam diversas maneiras de se jogar diferentes tipos de jogos, a própria experiência de jogar videogames, independente do gênero, é em si uma forma participativa de narrar, já que o jogador, mesmo em jogos com histórias lineares e deterministas, será sempre o praticante das ações e, em algum nível, raso ou profundo, terá que tomar decisões para que o jogo exista.

Essa abordagem nos permite criar maneiras de refletir os videogames a partir daquilo que os define – o *ato de jogar*. Qualquer tentativa de compreender o jogo eletrônico como uma coisa estática, que pode ser tomada como objeto quase palpável, definido por conteúdos interpretáveis à luz de uma crítica cultural generalista, não alcança os níveis desejáveis de buscar compreender o que o jogo realiza, isto é, de entender *o que se pode fazer com o que se vê na tela*. Em palavras mais simples e diretas, é esse olhar



que conduzirá grande parte da interpretação, como já foi anunciado previamente, na Introdução. Entretanto, é preciso esclarecer aspectos particulares disso que se anuncia também como um método ou uma maneira de interpretar.

Que toda interpretação da fonte é, em grande medida, fruto de uma leitura particular do historiador, já se sabe. Mas quando se volta para o interior de um fenômeno que para ser conhecido se exige um grau maior de intimidade que ultrapassa os níveis da observação externa, se constitui aí um tipo de *interpretação a partir do próprio campo de experiência do pesquisador*.

Ora, se os videogames só podem ser compreendidos quando são jogados e se o tipo da experiência muda de acordo com o gênero, fica evidente que ter que analisá-los pressupõe, antes ou durante, ter que jogá-los. Isso constitui um tipo de olhar particular, que é o do “pesquisador-jogador”, que é, antes, um “sujeito-jogador”, pois joga motivado por estímulos particulares, que levam a experiência adiante por diversas razões que, muitas vezes, dizem respeito à sua subjetividade.

Não conseguiríamos ter uma visão ampla e generosa do mundo do jogo à distância, sem experimentá-lo, como poderíamos fazer com outros objetos. A nossa *navegação* pelo mundo jogável é não somente condição indispensável para a realização da análise, mas propriamente uma maneira de analisar. Mesmo se assistíssemos alguém jogar para analisarmos de fora, como mero observador, como fazem milhões de pessoas diariamente ao assistirem vídeos de partidas pelo *YouTube*, ainda assim seria diferente, incompleto, capenga.

O ponto central da questão é que todo jogador se constitui como sujeito no interior das histórias dos jogos, pois deposita nela quantidade importante de elementos baseados em suas capacidades cognitivas de interpretar, planejar, escolher e agir movido pelos objetivos e desafios lançados a ele. Portanto, todo jogador é, como disse, um *sujeito-jogador*, já que suas ações são sempre repletas de carga subjetiva. Dito de outra maneira, o jogador é quem narra, no final das contas, já que os jogos, como notou Mendes (2006, p.85-110), apresentam uma história que não pode continuar sem o elemento que a pode narrar, qual seja: o jogador.

Tudo isso leva ao entendimento de que as ações simulatórias praticadas pelos jogadores de videogames são elementos narrativos e significantes e, portanto, constituem parte do próprio mundo do jogo, especialmente quando alguns gêneros permitem a

alteração radical dos sentidos da história apresentada inicialmente, como no caso dos jogos de *mundos abertos*.

Deste ponto de vista, me aproximo das discussões metodológicas de Viana Telles (2019, p.84)) propostas para análise de jogos eletrônicos, nas quais se pontua claramente, com base nas contribuições dos autores do *Game Studies*, como Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Markku Eskelinen etc., e nos debates sobre simulação digital, a necessidade de abandonar a compreensão do jogo como simplesmente mídia capaz de produzir representações que podem ser tomadas apenas como imagens, e passar a encará-lo como um campo de experiência do próprio pesquisador. Para isso, sugere uma “descrição densa” de tal experiência ao invés de uma “descrição mínima”.

A jogabilidade praticada pelo próprio pesquisador acadêmico – que revela, portanto, sua intimidade com o jogo – passa a ser a matéria do debate:

Refletir sobre a jogabilidade implica tomar as próprias escolhas como parte integrante dos dados da pesquisa. Do contrário, corre-se o risco de cair em um realismo ingênuo que confunde o percurso interativo com o jogo em si mesmo. Dito de modo ainda mais explícito: o que o pesquisador pode e necessita fazer é oferecer à comunidade acadêmica o relato do seu processo de interação com um determinado jogo. (VIANA-TELLES, 2019, p.76)

Dito isso, me ocuparei, nas próximas linhas, de pensar a minha própria experiência em BioShock como produtora de certos sentidos históricos, demonstrando aspectos da simulação possível no interior de sua estrutura lúdica, jogabilidade ou *gameplay*. Deve estar explícito, portanto, como minha prática do jogo, assumida pelos contornos de minhas ações e escolhas, pôde ler o universo do game em sentidos particulares, que trago para este trabalho.

O primeiro passo é discutir a natureza da narrativa de BioShock como lente amplificadora para se pensar a questão da narrativa nos videogames de forma geral.

## **2.1. “Narrativa Multiforme” e Hipermediática na jogabilidade de BioShock**

BioShock é um jogo do gênero FPS, ou seja, um “jogo de tiro em primeira pessoa”. A mecânica desse tipo de jogo consiste em posicionar o jogador na mesma perspectiva do personagem com relação à forma como ele enxerga o mundo, assumindo sua visão da realidade e controlando suas ações. É possível enxergar apenas as mãos do

personagem, carregando objetos, itens de realização de missões e mais comumente armas para combater inimigos.

**Figura 1** - Perspectiva em primeira pessoa no jogo BioShock, demonstrando o jogador segurando em uma das mãos uma ferramenta utilizada como arma de combate.



Fonte: Imagem produzida pelo aplicativo “Windows Game Bar” durante partida do autor realizada em um computador de mesa no dia 11/07/2020.

Geralmente, os videogames FPS têm reproduzido, durante as últimas duas décadas, temas históricos militaristas ligados a eventos como as Guerras Mundiais ou Guerra Fria, especialmente a partir do lançamento de títulos como Medal of Honor (1999) - um jogo que fundou alguns princípios de *game design* se tornando também um marco na indústria - desenvolvido pela *DreamWorks Interactive* e publicado pela *Electronic Arts*. Ainda hoje, temas sobre guerras militares são os principais apelos para a criação de grandes títulos desse gênero.

Em um sentido diferente (o que não quer dizer inédito), BioShock apresenta um jogo de tiro em primeira pessoa que não se desenrola na simulação de um evento conhecido do passado, como uma batalha histórica real, mas, como já é sabido, nas ruas de uma cidade subaquática chamada *Rapture*, construída no fundo do mar, de aparência aterrorizante, aspecto decaído, composta por cenários que apresentam vestígios de luta e combate, construções arquitetônicas que imitam as formas da *art déco*, paredes cheias de cartazes com mensagens à espera de interpretação, faixas com posicionamentos ideológicos que enunciam significados políticos e filosóficos, reproduções de obras de arte, músicas de fundo das décadas de 1940 à 1960, habitantes corrompidos pelo vício e

violência, e muitos, muitos cadáveres espalhados pelo chão. Um clássico cenário distópico.

Como em um FPS tradicional, BioShock traz uma história marcada por certa linearidade, que conduz o jogador através de eventos principais e passagens de um ponto do roteiro a outro. Contudo, não cria o efeito determinista que geralmente existe nos jogos do gênero, que é submeter o jogador a todos os aspectos da narração da história através de recursos fílmicos que são posicionados entre passagens importantes do roteiro para promover certa “costura” obrigatória entre eventos. De maneira inovadora, no momento de sua produção e publicação, se apresentou como um FPS que não obriga o jogador a conhecer todos os caminhos da história do mundo do jogo a não ser que ele mesmo decida por isso.

Dessa maneira, não se trata de um jogo focado somente em eliminar inimigos com armas de fogo na reprodução do estereotipado estilo dos videogames *shoot 'em up*. Há muita coisa para se perceber nos detalhes do mundo de BioShock e esse é o aspecto diferencial de sua simulação.

Embora parte da crítica tenha, apressadamente, enxergado BioShock como uma mistura de FPS com RPG – *role-playing game* ou “jogo de interpretação de papéis” -, não existe nada de RPG na mecânica de jogo de BioShock, somente alguns poucos recursos como inventários para organização de itens de jogo e reprodução de um sistema de atributos do jogador que se desenvolve evolutivamente à maneira de árvores de talentos, as famosas *skill trees*. Um RPG é, por excelência, um jogo baseado em escolhas dos jogadores que afetam enormemente o curso dos eventos tratados no interior de uma narrativa e, de fato, BioShock não é um jogo baseado nesse tipo de escolhas. Salvo uma única exceção, que é o caso que se desenrola em torno das chamadas *Little Sisters*, que são NPC's – sigla do termo em inglês *non-player character* ou “personagem não-jogável” – com as quais se pode interagir de forma mais íntima ou em maior aproximação com os eventos principais narrados no game. Voltarei a essas personagens em outro tópico do trabalho.

Provavelmente, essa confusão se deu na tentativa de entender qual era de fato o movimento diferente que BioShock simulava em termos de FPS e o termo RPG se tornou disponível para nomear algo ainda sem nome, afinal de contas era um jogo de tiro mas que podia ser jogado sem o foco em atirar, ou, se isso parecer exagerado, podendo

investir tempo de jogo na realização de outros tipos de ações que geralmente se encontram em jogos de RPG, como exploração de itens no cenário.

A melhor descrição para o jogo da *Irrational* é a que o classifica como um “FPS-investigativo com foco no desenvolvimento de uma narrativa”. Basicamente, uma experiência narrativa baseada na exploração do cenário. Todavia, isso não pode ser confundido com um “jogo de mundo aberto”, ou seja, de ampla exploração e interação do universo jogável com base na (quase)total liberdade de ações dos jogadores, como ocorre em jogos como *Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) ou *Grand Theft Auto V* (2013).

A exploração do cenário permitida em BioShock se limita à interação com itens, objetos, máquinas e liberdade de movimento entre um lugar e outro da cidade, mas não oferece possibilidades, por exemplo, de transformação ou modificação do cenário a partir de ações movidas por livre-arbítrio. Em suma, não se pode fazer o que quer, mas se pode procurar “ler” o que está “escondido” nos pormenores da “realidade”. Tais pormenores serão interpretados um pouco mais a frente como “vestígios”, “pistas” ou “indícios” para interpretação de uma história que se apresenta inicialmente obscurecida ao jogador.

De certa maneira, perceber a descrição histórica no próprio cenário ou ambiente do jogo não é particularidade de BioShock. Praticamente todo videogame pertencente ao gênero FPS ou mesmo de outros gêneros, desde que reproduzam cenários históricos realísticos, praticam esse tipo de simulação baseada nas representações do passado, pois o que se qualifica como histórico surge em forma de elementos *espacializados* no universo do jogo que se disponibiliza para interação com os jogadores. Como afirmou Viana-Telles (op., cit., p.65), a *espacialização* dos significados históricos de um jogo é o próprio efeito da simulação digital, recuperando o que eu disse no capítulo anterior sobre jogos históricos serem considerados aqueles que jogam *com* as representações do passado e não aqueles que são *sobre* essas representações.

Adam Chapman (2016, [e-book]) classifica a simulação praticada pelos jogos do tipo FPS como “realista”, entendendo de igual modo que a descrição histórica ocorre no próprio tecido audiovisual do jogo que apresenta, como tradição do próprio gênero, cenários realistas que simulam formas e imagens do passado já conhecidos na cultura. No último capítulo apresentarei mais detalhes sobre essas características do gênero FPS em si. Por ora, pensemos isso em BioShock.

Talvez a grande diferença de BioShock com relação aos outros jogos FPS no que diz respeito à ambientação histórica esteja na forma como a simulação remediou representações do passado no mundo do game. Como já se sabe, não há um cenário digital que imite outro existente na realidade, mas há um mundo inventado construído com inúmeros elementos que se referem à realidade.

A cidade de *Rapture* pode funcionar quase como um lugar de visitaç o hist rica no qual se observa e interage com inúmeros objetos do passado, como gramofones, mob lia *art d co*, roupas das d cadas de 1940 e 1950, gravadores de voz, armas da  poca; ou se pode tamb m beber whisky no balc o de um bar abandonado ouvindo m sicas de Nat King Cole atrav s de pequenos aparelhos de som; ou frequentar teatros vazios repletos de cartazes de pe as de sucesso do passado; ou conhecer os instrumentos cient ficos da  poca em laborat rios abandonados. Lembrando o que j  mencionei aqui, a sensa o   sempre de *imers o* e n o de *evoca o* do passado, uma vez que o mundo com o qual se joga   o pr prio “texto a ser lido”, especializado no pr prio ambiente.

Por “imers o”,   importante concordar com Santaella (2009, p.60) quando afirma que essa   a propriedade est tica por excel ncia de todo e qualquer jogo, pois configura um “estado perceptivo e psicol gico” que promove processos de concentra o, planejamento e a o interativa dentro de um sistema de regras. E ainda redimensiona a imers o nos jogos de computador para um est gio duplicado, “*da absor o profunda, perceptiva e psicol gica, que   exigida por qualquer jogo de qualquer tipo, e a imers o em um ciberambiente*”. (ibid., p.61)

A grande “virada” proposta pelo *gameplay* de BioShock  , portanto, a possibilidade de aprofundar os n veis de imers o nesse mundo bastante vivo que causa a “sensa o hist rica” de estar mergulhado (literalmente) em um instante do passado. Com o termo “possibilidade”, quero dizer que o jogo oferece a investiga o do cen rio como algo opcional e, portanto, n o obrigat rio. Esse movimento, que   princ pio do processo criativo (ainda falarei sobre isso), se torna interessante para algumas das quest es colocadas aqui porque o jogo se apresenta como uma proposta de narra o a ser negociada de forma profunda com o jogador desde o pr prio processo de *game design* at    realiza o da experi ncia de jogo em si.

Sendo assim, se pode jogar BioShock ignorando a riqueza dos detalhes e focando nas ações de correr, atirar e matar inimigos, com certa pressa para se chegar ao final. A punição para os apressados – *runners* – é encerrar a experiência do game sem conhecimentos suficientes acerca do passado da cidade. Por outro lado, se pode jogar dedicando três, quatro, cinco ou dez vezes mais de tempo para investigar detalhadamente os pormenores do mundo e, com isso, chegar ao fim da experiência tendo a possibilidade de ter “narrado a história” de Rapture em “parceria” com os desenvolvedores do game, conhecendo seu passado, da fundação à queda, como recompensa para um maior envolvimento com as representações remediadas pela simulação do jogo. Aqui, não resta dúvidas que enquanto um FPS, BioShock alterou as formas de interação do jogador com o mundo propondo atualizações nas formas de simulação dos videogames FPS.

Existe um enredo e um roteiro pensados para a narrativa do jogo. Também há sentidos de uma história a ser contada ou mensagens que desejam ser transmitidas, mas nada disso intenciona submeter o jogador às formas da narração. Também não quer dizer que há liberdade total, como já comentei, mas no mínimo existe uma negociação interessante entre meio e usuário. No sentido pensado entre processo criativo e experiência do usuário, BioShock cumpre bem a função do videogame como um fenômeno participativo.

**Figura 2** - O jogador revirando mobílias antigas e interagindo com objetos da época em busca de pistas que possam ajudar a interpretar os eventos.



Fonte: Imagem produzida pelo aplicativo “Windows Game Bar” durante partida do autor realizada em um computador de mesa no dia 11/07/2020.

Ao iniciar a experiência, algumas das perguntas centrais que podem surgir e motivar o processo de investigação são as seguintes: “Por que essa cidade foi construída?” “Por que no fundo do mar?” “Como isso foi possível?” “O que aconteceu com ela?” “Quem eram essas pessoas?” “Por que tantos cadáveres pelas ruas?” “Quem são esses homens, Atlas, Frank Fontaine e Andrew Ryan?” “O que dizem exatamente esses cartazes e faixas penduradas por todos os lugares?” “Qual a relação entre as garotinhas macabras e essa mulher, Brigid Tenenbaum?” “Por que a crítica ao socialismo soviético, à Igreja e ao capitalismo do New Deal?” “O que Rapture desejou ser e por que não conseguiu?”

Como se lesse um livro, muitos questionamentos surgem no início da história, mas de forma diferente como seria em um livro, as respostas serão obtidas de outras formas e não podem ser encontradas em páginas específicas. Aliás, elas não aparecerão obrigatoriamente, pois nem todo jogador formula tais perguntas. Isso serve para recordar ao leitor deste trabalho o que já falei anteriormente: jogar videogames é uma experiência individual movida por processos de subjetivação e não é possível que ela seja exatamente a mesma em vários jogadores.

Há uma atmosfera “detetivesca”, embora não seja uma história clássica de investigação policial, podendo ser, o que é provável, uma mediação computadorizada de muitos romances policiais, uma vez que o poder do computador faz convergir uma grande quantidade de referências culturais para o seu interior, como afirmou Santaella (2009) ao notar a elevada capacidade dos videogames referenciarem outras mídias no interior de suas histórias. (ibid., p.55)<sup>20</sup>

A operação narrativa de BioShock pode ser pensada pela noção que Janet Murray (1997), autora de *Hamlet no Holodeck*, chamou, no final dos anos noventa, de “história multiforme”. Discutindo as formas de uma suposta experiência literária produzida pelo computador, definiu como sendo uma espécie de “*narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões*” (MURRAY, op., cit., p.43).

Uma percepção multiforme das histórias narradas não nasceu nos meios computacionais, como os videogames, mas na própria forma do romance literário, como

---

<sup>20</sup> Embora no primeiro BioShock o personagem não assuma oficialmente o papel de um detetive (mesmo se comportando como tal), no último título da franquia, *BioShock: Infinite* (2013), o personagem controlado pelo jogador é o detetive Booker DeWitt. Essa insistência na mecânica investigativa do game é uma linha de desenvolvimento que se repete e amadurece ao longo dos três títulos da série.



ficou registrado nos *Jardins dos Caminhos que se Bifurcam*, de Jorge Luis Borges, uma história desenrolada em um único universo no qual o leitor enxerga a realidade através de diferentes perspectivas. Também tem largo histórico no cinema, especialmente nos filmes que propõem uma abordagem pela qual se rompa com a percepção temporal sequencial e linear que tem moldado nossa cognição há séculos, como, lembra Murray, no filme *De Volta para o Futuro* (1985), de Robert Zemeckis (ibid., p.41-72).

Contudo, apesar das origens literária e cinematográfica, é no meio computacional que as histórias multiformes ganham força. É claro que os jogos de mundos abertos ou os RPG's oferecerão níveis de multiformidade da narrativa muito mais profundos do que jogos de histórias lineares e mundos fechados que não apenas conduzem, mas determinam as ações dos jogadores. No entanto, todo e qualquer videogame, em níveis maiores ou menores, produzirá narrativas multiformes pelo simples fato de que são definidos por ações precedidas pelos processos de planejamento e escolha. Sempre se poderá fazer ou não fazer algo, ou mesmo fazer de forma diferente, não importando o tipo de ação a ser cumprida.

A propriedade da multiformidade das histórias produzidas pelo computador é compreendida através das características da hipermídia como linguagem. A hipermídia é definida, basicamente, pela implosão da hierarquia entre as três dimensões da linguagem – verbal, visual e sonora (BAIRON, 2012, p.20). Neste sentido, a experiência estética que é jogar videogames implica um mergulho profundo em um universo semiótico que não é comandado por uma forma da linguagem, mas por todas ao mesmo tempo. Sendo assim, a investigação da operação narrativa em um game como BioShock não pode hierarquizar níveis de informações de acordo com suas formas linguísticas, no sentido de perceber primeiro o texto escrito, depois o visual, em seguida o sonoro e assim por diante. Esses textos estão misturados, por exemplo, em uma cena que precisa ser não apenas observada, a exemplo de uma fotografia, mas interagida.

**Figura 3** - O jogador diante de um cartaz de propaganda de cirurgia plástica no interior do "Pavilhão Médico" de Rapture.



Fonte: Imagem produzida pelo software “Nvidia Geforce Experience” durante partida do autor realizada em um computador de mesa no dia 22/08/2019.

A imagem acima representa um momento da minha experiência em BioShock no qual interagia com as três formas da linguagem ao mesmo tempo, recebendo de diversos canais criados no mundo do jogo informações importantes para compreensão da história. Caminhei em direção ao cartaz na parede para observar seus dizeres na busca pela sala de cirurgia de um médico chamado Dr. Steinman – importante personagem do jogo – no mesmo tempo em que ouvia uma mensagem do personagem Atlas transmitida via sistema sonoro. Para facilitar a compreensão das múltiplas operações, habilitei nas configurações do jogo a transcrição textual das mensagens de voz para que pudesse ler na tela no mesmo tempo em que ouvia.

Vale sempre a pena dizer que tudo isso poderia ter sido feito de forma diferente. Poderia não ter lido o cartaz ou nem tê-lo percebido. Poderia, se fosse o caso, nem coletar as pistas e descobrir todos os pontos de passagens obrigatórias do jogo assistindo “vídeos de dicas” em algum canal sobre videogames no *YouTube*. Também poderia atirar nas paredes, gastar toda minha munição e não me interessar pela transcrição dos áudios. Seria uma experiência totalmente diferente. Essa é a principal característica de uma *narrativa hipermidiática e multiforme*.

Mas eu não estava à procura de um *plot twist* no roteiro ou de um *gran finale*, mas de uma experiência imersiva satisfatória. Sem obrigatoriedade de um final da história, o que há é o jogo conversando com o jogador. Não informa, conversa. Há, ali, negociação – *se pode ir por aqui, mas por que não por ali?* O problema está lançado e se

refaz a cada instante, exigindo do jogador uma solução eficiente. Existem várias formas de resolver o problema – e o enigma que o jogo propõe -, mas como será resolvido vai de acordo com o que o jogador conhece e, principalmente, o que ele é capaz de fazer.

Esse movimento não linear característico dos jogos digitais pode ser descrito como *navegação*, que pode ser praticada e observada, por sua vez, em diferentes níveis, dependendo sempre do gênero jogado. O que permite navegar é o fundamento da hipermídia, sua espécie de “unidade molecular”, o *hipertexto*.

A ideia de hipertexto foi desenvolvida nos estudos do físico e matemático Vannevar Bush (1945), no seu célebre artigo *As We may Think?*. Já o termo em si foi criado por Theodor Nelson<sup>21</sup>, nos anos sessenta, como forma de simbolizar o que havia sido preconizado pelo trabalho de Bush. É na organização hipertextual que se pode navegar ao invés de caminhar, entendendo metaforicamente o meio digital como um “grande oceano”, aonde se pode ir para qualquer direção, ao contrário do que ocorreria em uma estrada retilínea.

Para Murray (op., cit., p.64), o hipertexto é um bloco de informações, palavras, imagens, vídeos e sons, um quadro de códigos que se disponibiliza nesse meio de maneira justaposta e pode ser acessado a qualquer momento e a partir de qualquer ponto da sua estrutura interior. É o que nos permite ler, por exemplo, a partir de cliques em *links* da web, formando uma teia de informações que se complementam de acordo com o nosso interesse.<sup>22</sup>

A essência da ideia de hipertexto reside no entendimento de que a compreensão humana – e, portanto, a própria mente – é formada por associações construídas em complexas redes de informações. Essa visão realiza forte incursão contra os convencionais sistemas de ordenação hierárquica do pensamento científico ocidental.

---

<sup>21</sup> Sociólogo norte-americano, criador do Projeto Xanadu, que consiste na primeira experiência hipertextual criada. Através de Xanadu, Nelson, na década de sessenta, desejava dar início à formação da maior rede de informações do mundo, vislumbrando um espaço, propiciado pela informática, no qual as pessoas poderiam não apenas ter acesso a todo tipo de conhecimento já produzido, mas colaborar com projetos em desenvolvimento. Seu “sonho”, como descreveu Pierre Lévy, estava mesmo além dos atuais *sites* eletrônicos, interligados por *links* que nos levam a outros lugares. Ver: <http://http://www.xanadu.net>

<sup>22</sup> Existe uma discussão interessante no capítulo 3 do livro de Janet Murray onde a autora aborda debates curiosos da área da computação sobre a possibilidade, hoje considerada mítica, dos computadores funcionarem à maneira do cérebro humano em uma escala maior e mais potente. O caso mais curioso é o de ELIZA, um programa de computador criado na década de 1960 nos laboratórios do MIT que simulava uma consulta psicológica com base nas teorias de Carl Rogers. Há vários relatos de pessoas que acreditaram que ELIZA tinha autonomia de pensamento devido suas respostas bem elaboradas diante das perguntas realizadas pelos “pacientes”. (MURRY, op., cit., pp.73-97)

Dessa maneira, o que chamamos pelo nome de “conhecimento” não se origina num processo linear de busca do saber ou no esquema transmissão-recepção da informação – algo autoritário que conferiu, na literatura tradicional, o sentido autor-leitor -, mas é formado no interior de um movimento reticular de múltiplas conexões entre nós que atam, desatam e reatam em sentidos não lineares.

Sendo assim, são exatamente as escritas hipertextuais que possibilitam as narrativas multiformes dos jogos, mas também em outros meios. Certa prática hipertextual também pode ser identificada na literatura, como pontuou Roland Barthes (1970, p.18) ao pensar o conceito de “lexia”, que são unidades de leituras sobre as quais os autores dos textos não possuem nenhum controle, pois não são unidades escritas, mas *escrevíveis*, constituídas no movimento não linear que os leitores realizam cada vez que se engajam na experiência literária. É isso que faz, para Barthes, do exercício literário um processo de subjetivação (ibid., pp.11-17).

Assim como as narrativas multiformes não são exclusivas dos meios computacionais, o hipertexto também não é. No entanto, assim como as narrativas multiformes ganham mais força na expressão computacional, o hipertexto também ganha. Por aproximação e extensão, é possível entender a construção de lexias como os “terrenos jogáveis” oferecidos pelos jogos, isto é, o espaço dedicado ao jogador para que ali pratique suas ações e, com isso, colabore com o processo narrativo que o game intencionou ofertar.

Em BioShock, isso se torna muito claro quando os jogadores são motivados a explorar de forma investigativa o mundo do jogo a partir de elementos que não são colocados como “objetivo obrigatório”, mas dispostos como possibilidade narrativa dentro da própria estrutura lúdica. Caso o ato de coletar pistas e reunir vestígios para ampliar a interpretação fosse algo imposto pelo jogo aos jogadores, se perderia, certamente, a sensação de “estar no controle”, que é o que significa jogar, pegar os controladores (*joysticks*) com as mãos e a partir de decisões particulares, reproduzir movimentos na tela.

Como notou James Paul Gee (2005), o jogador compartilha com os criadores dos jogos a construção da própria narrativa porque o fenômeno do jogo somente ocorre considerando as escolhas e ações executadas pelos usuários.

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. (GEE, 2005, s.p) (tradução nossa)<sup>23</sup>

Dessa maneira, não é mera coincidência que a metáfora do jogo seja bastante utilizada pelos teóricos do hipertexto e das lexias de outros meios, pois tendem a ver o mundo com os aspectos fundantes da experiência do jogar: não há começo sem um recomeço, uma ação que não vislumbre um tipo de recompensa e não há uma experiência que não possa ser realizada de outra forma. Com isso, não pode haver conotação única ou significado imutável. Um jogo é, em essência, o eterno retorno da experiência temporal e não a afirmação linear que submete o presente somente ao futuro, pois o passado já se foi e não é mais, sem chances de ser reescrito. Sempre se pode rejogar a narrativa de outra maneira, diferente. O jogo é, como afirmou Barthes (op., cit., p.50), “*atividade regulada e sempre submetida ao retorno*”.

Os teóricos do *Game Studies*, dentre eles Gonzalo Frasca, Jesper Jull, Markku Eskelinen, Marie Laure-Ryan ou o próprio Espen Aarseth, nomes importantes para o campo da ludologia, sempre entenderam que os videogames possuíam suas próprias formas de narrar e que isso não significava, exatamente, “contar histórias”, mas criar experiências. De fato, não há como negar, hoje, com o amadurecimento das discussões e importantes trabalhos acadêmicos sendo desenvolvidos, que os games não são definidos por suas capacidades de narração, caso contrário não seriam jogos. O que eles realizam, como estou repetindo ao longo de todo o trabalho, é praticar a simulação do universo onde e com o qual se joga a partir da realização de um conjunto de ações que são elas mesmas parte da própria simulação.

---

<sup>23</sup> No original: “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 them”. O texto de onde retirei esse trecho está disponível no seguinte endereço: <http://www.jamespaulgee.com> (Último acesso em: 05/08/2018)

Esse entendimento deu início à construção de uma dicotomia hoje considerada equivocada: os jogos simulam e, portanto, não narram, são voltados para a ação, mas não para a narração - “ludologia” x “narratologia”. Essa dicotomia, como já foi dito anteriormente, vem sendo superada em alguns trabalhos dedicados a pensar como o próprio ato de jogar é um elemento capaz de narrar. Numa concepção alargada de narrativa é impossível pensar que os jogos recentes não sejam capazes de narrar boas histórias. A questão central, parece, é certo aprisionamento na definição de narrativa como “contação de histórias”, o que inviabiliza a percepção de que o videogame é uma expressão computacional que opera narrativamente criando processos baseados em escolhas, ações e interações e não necessariamente em compreensões e interpretações de conceitos intelectualmente internalizados.

Ora, o próprio BioShock pode ser tomado como exemplo de um videogame que superou essa dicotomia a partir do momento que intencionou contar uma história sem retirar do jogador o controle das ações. Em outras palavras, o game permite que o próprio jogador escolha narrar a história de acordo com sua própria rede cognitiva, superficializando ou aprofundando os níveis de exploração do cenário. Vale a pena reforçar o sentido de BioShock como um “FPS investigativo com foco na narrativa” e não apenas na ação de atirar.

De olho nas questões narrativas dos jogos, Rolf Nohr (2014, p.11) sugeriu interessante caminho de observação para os pesquisadores interessados em interpretar as operações narrativas dos jogos de computador, configurando o que chamou de “interconexão discursiva” – *discursive interconnection*. Na realidade do jogo são produzidos dois campos discursivos que se cruzam e se encontram o tempo todo: um criado pelos desenvolvedores dos jogos, classificado por Nohr como “narrativa de conhecimento”, já que há programação prévia de todos os elementos narrativos que serão disponibilizados no mundo do jogo; e a “narrativa lúdica”, que é aquela que surge como efeito das escolhas e ações dos jogadores (ibid., p.14).<sup>24</sup>

Importante notar que a proposta metodológica de Nohr permite a quebra com a compreensão de narrativa reduzida ao esquema emissor-receptor da mensagem. A ideia de uma “interconexão” criada como efeito do encontro entre duas narrativas que se

---

<sup>24</sup> “(...) I want to propose to describe the relation of (enunciatorically projected) narrative knowledge and ludic knowledge (produced subjectively and by playful actions) as a *discursive interconnection*.” *Ibid.* p.14

cruzam no mesmo universo ajuda a entender o que se quer dizer com o termo *interação*. Sem as narrativas lúdicas produzidas pelos jogadores, por exemplo, as narrativas de conhecimento dos criadores de jogos se tornam mudas.<sup>25</sup> Essa concepção é mais uma que ajuda a reforçar a propriedade da multiformidade da narrativa dos jogos digitais, posto que o encontro entre os dois campos discursivos produzidos na experiência do jogo não possui identidade única, isto é, ele pode acontecer de múltiplas maneiras.

Quando se visita fóruns espalhados na web sobre BioShock, se pode ver com certa facilidade que os próprios jogadores apresentam visões diferentes de suas experiências e formas distintas de jogar, seja com base em questões pessoais - a rede cognitiva do jogador -, campo de interesse ou habilidade técnica.

Abaixo, relatarei algumas delas, retiradas de um dos mais importantes fóruns em português, o portal brasileiro *Adrenaline*.

*Usuário 1:* “Sinceramente eu não curto essa caralhada de áudios ou cartas que eles colocam nos jogos. No *Control* os caras abusaram disso. os únicos que li por completos foram dos RE [menção ao jogo *Resident Evil*] e *The Witcher 3* [outro jogo de sucesso]”.

*Usuário 2:* “Tenho muita preguiça de escutar áudios ou ler itens que contam mais sobre a história de um game. Só se o jogo for muito espetacular mesmo e eu quiser saber mais daquele universo. Quando a história é contada apenas através dos coletáveis, daí ignoro completamente e curto o jogo só pelo gameplay mesmo.

*Usuário 3:* No momento estou jogando *Bioshock remastered* [versão remasterizada que foi lançada posteriormente] e tem uma cacetada de áudios... desde o primeiro áudio não entendi porra nenhuma do que está acontecendo na história, vou ter que pegar um belo vídeo dissecando o enredo do game”.<sup>26</sup>

Interessante perceber a opinião do “Usuário 2” com relação à sua predileção pela forma de jogar videogames, desinteressado do conjunto de informações que o jogo poder oferecer em forma de itens coletáveis, que é o caso de BioShock. Ele ignora a dimensão navegacional da experiência e prefere ir diretamente aos objetivos centrais,

---

<sup>25</sup> Um autor importante para este trabalho e já comentado diversas vezes, Adam Chapman (2016), pensou exatamente a mesma questão que Rolf Nohr, embora tenha ido além e desenvolvido uma verdadeira tipologia dos tipos de narrativas lúdicas possíveis de acordo com os gêneros dos jogos. O termo que utilizou para pensar o fenômeno foi “ludonarrativa”. (CHAPMAN, 2016, [e-book])

<sup>26</sup> ADRENALINE. Fórum sobre tecnologia e videogames. <https://adrenaline.com.br/forum/threads/playstation-4-topico-oficial.565532/page-5219#post-1074832167> (Último acesso em: 15/07/2020)

como matar os inimigos e vencer os desafios sem desenvolver níveis mais profundos de envolvimento com o enredo e história do jogo.

Já o “Usuário 3” demonstra interesse, mas revela dificuldades em compreender os caminhos da história de BioShock narrada através de itens de cenários, como os registros de áudio mencionados. Tal dificuldade está exatamente no caráter não linear com o qual a história se revela, necessitando que o jogador dedique tempo suficiente para uma investigação minuciosa do cenário e, com isso, realize interpretações conectando eventos e estabelecendo relações entre personagens num movimento de aproximação entre passado e presente. No fim, anuncia que recorrerá a vídeos explicativos do universo do jogo, algo bastante usual na comunidade mundial de jogadores quando se sente dificuldades de compreensão com relação ao enredo ou ainda quando se tem dificuldades de cumprir missões e objetivos do game.

No fórum de discussões oficial da 2K Games, empresa que publicou o jogo, existem toneladas de *bytes* armazenados, de 2007 (ano de lançamento) até hoje, de conteúdos criados pelos usuários/jogadores comentando inúmeros aspectos relacionados às suas experiências, desde as questões tecnológicas envolvendo *softwares* e *hardwares* capazes de executar o game às questões sobre a forma e o conteúdo. Com relação a este último aspecto, de interesse direto aqui, encontrei um tópico curioso, criado no ano de 2008, que indaga os jogadores a responderem como jogar BioShock mudou suas vidas.

Do fórum intitulado *BioShock mudou sua vida?*, algumas opiniões:

*Usuário 1* (criador do tópico): “Bem, pode parecer estranho, mas bioshock mudou sua vida de alguma forma? Ah, e diga-nos exatamente como! Atualmente, para mim, estou cursando Design Gráfico e, motivado pelo jogo, me inspirei muito no [estilo] Art Deco em meu trabalho e estou sempre ouvindo Django Reinhardt”. (tradução nossa)

*Usuário 2*: “A ideologia mudou minha perspectiva. Por exemplo, a frase “um homem escolhe, um escravo obedece” sempre vem à minha mente quando tenho que fazer uma escolha, hoje em dia eu penso muito mais”. (tradução nossa)

*Usuário 3*: “Bem, eu sei que muitas pessoas se tornaram objetivistas porque gostam das idéias de Ryan. Pessoalmente, acho que o Bioshock é um dos únicos jogos que podem ser realmente levados à discussão política e é o único jogo em que me fez pensar da mesma maneira quando leio um livro. Além disso, eu comecei a jogar esse jogo e rapidamente se tornou meu jogo favorito porque tinha a ver com o capitalismo e porque era uma crítica distópica de um livro. Também comecei a ler esse livro porque li sobre ele durante bioshock e esse livro certamente mudou minhas idéias sobre o direito da maioria”. (tradução nossa)<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> FORUMS 2K. Disponível em: <https://forums.2k.com/showthread.php?18304-Has-Bioshock-changed-yourlife&highlight=bioshock+storytelling> (Último acesso em: 15/07/2020)



As três opiniões acima, retiradas do fórum mencionado, demonstram relatos de experiências mais aprofundadas com o game, ultrapassando os limites da jogabilidade como simples reprodução de ações para cumprimento de objetivos, e dotando de subjetividade suas experiências, descrevendo aquilo que puderam conhecer explorando minuciosamente o mundo do jogo e como isso se tornou parte de suas vidas fora dele.

O “Usuário 1” menciona a inspiração nas representações da *art déco* que levou para suas escolhas profissionais, e o apreço pela música de Django Reinhardt<sup>28</sup>, que compõe parte da trilha sonora do game ajudando no exercício de causar a sensação de imersão no passado. Os elementos culturais mencionados são partes do mundo do jogo e ajudam a construir o ambiente histórico no qual o jogador imerge (esse tema das referências e inspirações históricas será explorado no Capítulo 3).

O “Usuário 2” menciona a ideologia, associando-a à uma das frases mais comuns do game, proferida pelo personagem Andrew Ryan - “um homem escolhe, um escravo obedece” -, idealizador e fundador da cidade de Rapture. Trata-se do objetivismo filosófico desenvolvido pela filósofa e escritora russa, Ayn Rand. Nos Estados Unidos, suas concepções filosóficas se tornaram muito populares, sendo vinculadas à certa interpretação de um tipo de “capitalismo ultraliberal”, especialmente a partir das publicações dos seus principais romances, como “A Nascente” (1943) e “A Revolta de Atlas” (1957).<sup>29</sup> Finalmente, o “Usuário 3”, além de fazer referência à mesma concepção filosófica (objetivismo randista), menciona o game como forma de discussão política, uma vez que o jogo agencia internamente um vasto conjunto de significados históricos relacionados à reflexão de temas como autoritarismo, totalitarismo, relação Estado x Indivíduo (contratualismo), controle da informação, propaganda política etc.

Os dois conjuntos de opiniões dos jogadores apresentados acima demonstram visões particulares sobre BioShock que podem ser entendidas como resultados de duas formas distintas de se jogar o game. Uma delas, mais simples e rápida, ignorando potenciais elementos narrativos inseridos na construção audiovisual do mundo e, outra, mais intensa e dedicada, se envolvendo em níveis mais profundos com esses mesmos

---

<sup>28</sup> Músico franco-belga de Jazz mundialmente famoso nos meados do século XX. Parte da trilha sonora do jogo reproduz alguns de seus títulos de sucesso.

<sup>29</sup> Ambos os romances fazem parte do conjunto de inspirações para a construção do enredo de BioShock e essa discussão também ficará para o próximo capítulo.

elementos.<sup>30</sup> Isso ajuda a corroborar o que tenho refletido aqui sobre os jogos eletrônicos, e particularmente BioShock, com relação ao fato deles promoverem possibilidades distintas de engajamento com os símbolos, significados e representações do passado remediadas no interior de suas estruturas narrativas lúdicas.

No tópico a seguir, apresentarei a visão sobre a jogabilidade de BioShock a partir do que foi pensado no processo criativo do jogo, o que será tomado como a visão dos desenvolvedores. Se a ação dos jogadores representa um tipo importante de *ação*, a dos criadores representa a *intenção*, que pensa as possibilidades e limites da primeira. Isso deve esclarecer a “outra ponta” da abordagem, já que trará à tona aspectos que contribuem para pensarmos o fenômeno do jogo digital como um encontro de tipos diferentes de narrativas, como sugeriu Rolf Nohr (2014) e Adam Chapman (2016) em seus trabalhos.

## 2.2. O processo criativo de BioShock

Em entrevista concedida à Kieron Gillen, famoso jornalista do meio, pelo portal *Rock Paper Shotgun*, em 2007 (ano de publicação do jogo), o criador de BioShock, Ken Levine, respondeu a uma pergunta sobre o que o havia levado a construir o mundo do game daquela maneira - uma ficção aterrorizante na qual o jogador, através da mecânica FPS, pudesse não apenas correr e atirar, mas também entrar em contato com o rico conjunto de significados presentes no jogo de forma mais íntima e interativa.

Levine respondeu:

É uma pergunta complicada, pois [o jogo] evoluiu depois de muita reflexão, começando pelo seu *design*. Eu não começo [pensando] a história, porque os jogos não são história. Jogos são *jogabilidade*. Jogos são interativos. Tínhamos feito o *System Shock 2* [outro game do diretor] e descobrimos algo que funcionava de maneira muito eficaz. Você estava em um lugar isolado, que era o interior de uma nave espacial ... para que pelo menos tivéssemos condições de *simular* completamente essa nave espacial. Nunca nos deparamos com a situação em que você está em Nova York e, de repente, encontra uma barreira em Jersey que não pode ser ultrapassada, ou que existe uma pessoa descendo

---

<sup>30</sup> Uma ressalva aqui pode ser importante. Ao notar que as opiniões dos jogadores brasileiros, diferente dos de outros países, estiveram focadas mais na ação do que na exploração minuciosa do cenário com ênfase na construção narrativa, podemos pensar que um dos elementos dificultadores dessa exploração possa ser, de fato, o idioma. Em 2007, o jogo não possuía localização para a língua portuguesa e os jogadores brasileiros, como de costume, tiveram que jogar consumindo toda a base dialogada e textual do game em inglês, dificultando a leitura, audição e compreensão de muitos pontos importantes da história do mundo do jogo. Vale a pena dizer também que somente nos últimos anos que se teve um crescimento expressivo da localização de videogames para o português do Brasil, algo que de fato ajudou a aumentar o interesse dos jogadores brasileiros pelas histórias dos jogos e não apenas por sua ação imediata.

a rua com a qual você não pode interagir da maneira que normalmente faria. Vida real. É claro que nos videogames estamos fazendo um grande progresso, mas ainda não [consequimos] reproduzir 100% a realidade. Eu queria um lugar onde o jogador pudesse ser isolado do resto do mundo, no qual pudéssemos *simular* com muito mais profundidade. Eu tinha essa noção de cidade subaquática. A partir disso, pensei que, se quiséssemos fazer um jogo assustador, [ele] teria que ser crível... Mas por que diabos em uma cidade subaquática? Então, eu trouxe a noção utópica de ser uma cidade a qual ninguém pudesse encontrar. A partir disso, perguntei-me que tipo de utopia seria essa e foi então que criei o personagem Andrew Ryan e seu tipo de formação filosófica: pseudo-objetivista com visão extremamente capitalista do mundo. Ele era horrorizado com a possibilidade dos adeptos do New Deal dos EUA e os stalinistas da Rússia encontrarem sua cidade. Então ele disse que não era impossível construir uma cidade no fundo do mar – era impossível construí-la em qualquer outro lugar (LEVINE, 2007, s.p, tradução e grifo nossos).<sup>31</sup>

A fala de Levine é importante para as reflexões de muitos aspectos deste trabalho. Primeiro, vale destacar sua concepção de jogo como jogabilidade, corroborando com a ideia de que o fenômeno somente existe enquanto praticado, jogado. Sua afirmação de que “jogos não são histórias” (ou que não têm a função de contar histórias à maneira tradicional dos outros meios) é defesa de um princípio de *game design* que tem marcado sua carreira de diretor-criativo de jogos. Outro ponto que merece destaque é o uso repetido da palavra *simular*, o que permite ligação íntima com a ideia do jogo como uma simulação digital. Quando menciona a experiência anterior com *System Shock 2* (1999), quis dizer que criou um jogo cujo mundo se restringia ao interior de uma nave espacial porque, na época, os recursos disponíveis para a criação de jogos digitais permitiam que

---

<sup>31</sup> No original: “It’s a complicated question, as it evolved through a lot of thinking, starting with game design. I don’t start with Story, because games are *not* story. Games are gameplay. Games are interactive. We’d done System Shock 2 and we’d discovered something that worked very effectively. You were in this isolated spot on this space-ship... so we could simulate that spaceship completely, at least for the time. We never ran into the situation where you’re in New York and all of a sudden there’s this Jersey barrier you can’t go over, or there’s this person coming down the street who you can’t interact with in a way you would in real life. Of course, in videogames we’re making huge progress, but we’re not at 100% reality yet. I wanted some place where the player could be cut off from the rest of the world which we could simulate incredibly deeply. I had this notion of an underwater city. From that, I thought if we wanted to make a game that was scary, it has to be believable... so why on earth would there be an underwater city? So I came up with this notion of this Utopia they didn’t want anyone to find. From that, I wondered what sort of Utopia it would be, and came up with the character Andrew Ryan and his sort of philosophical background: pseudo-objectivism and extremely capitalistic view on the world. He’d be terrified the New Dealers in the US and the Stalinists in Russia would find his city, so – as he said – it wasn’t impossible to build a city at the bottom of the sea – it was impossible to build it anywhere else.” <https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/> (Último acesso em: 12/07/2020)

somente assim, em um espaço restrito, era possível criar um potencial simulatório realista. Em seguida, fala da possibilidade de simulação em uma cidade, como Nova York (referência à BioShock, que imita o estilo arquitetônico novaiorquino das décadas de 1920 à 1940), a exemplo de certa inovação, pois parece ousado simular computacionalmente a realidade em um espaço muito mais amplo e mais cheio de vida (do que uma nave espacial, com certeza). Mesmo assim, justifica a escolha de criar um mundo fictício isolado do real por exatamente ser mais fácil (ainda que difícil) aprofundar os níveis de simulação que podem ser alcançados.

Levine enxerga a possibilidade da simulação não necessariamente em um jogo baseado em amplas escolhas dos jogadores, como em um RPG tradicional, mas na forma como o mundo do game se apresenta para o jogador, criando ali espaços interessantes de interação que modifiquem aspectos de suas experiências, mesmo que subjetivamente. É exatamente isso que pode ser visto ao navegar pelos cantos de *Rapture*, uma cidade que, através de suas formas e sons, está dizendo muita coisa ao mesmo tempo e, com isso, convidando o jogador mais dedicado a conhecê-la melhor assim como sua história.

As informações necessárias à interpretação estão lá, no próprio mundo, não se impõem sobre o usuário com obrigatoriedade, e dependendo do nível de comprometimento do jogador com ele, tais informações podem se transformar em vestígios, indícios e pistas que ajudam a esclarecer uma história maior e mais complexa, que não vem organizada a partir de uma sequência linear de eventos, mas como espécies de *links* que, quando acessados, leva o jogador a um conhecimento mais profundo do universo.

Vejamos um exemplo disso:

**Figura 4** - Jogador observando uma maquete da cidade de Rapture.



Fonte: Imagem produzida pelo software “Nvidia Geforce Experience” durante partida do autor realizada em um computador de mesa no dia 31/08/2017.

**Figura 5** - Jogador no interior do Restaurante Kashmir, observando itens do cenário.



Fonte: Imagem produzida pelo software “Nvidia Geforce Experience” durante partida do autor realizada em um computador de mesa no dia 31/08/2017

As duas imagens acima, representações visuais de parte da minha experiência, são capazes de ilustrar a troca mencionada anteriormente entre jogador e meio informando datas em itens de cenário que podem ser muito bem interpretados como indícios, pistas ou fontes de informação que auxiliam na construção de uma temporalidade própria do jogo, isto é, de uma narrativa, mas que também se relaciona com outra, real, fora dele.

Na “Figura 4” se pode ver, em uma maquete de Rapture, a informação contida em uma placa da data de fundação da cidade: 5 de novembro de 1946. Já na “Figura 5” se pode ver, em um cenário de destruição no interior de um local de sociabilidade, o Restaurante Kashmir (visivelmente palco de uma festa que terminou em conflito), um letreiro luminoso desejando Feliz Ano Novo para 1959. Esse intervalo de tempo, de 1946 a 1959, informa duas coisas importantes ao jogador, que automaticamente é inserido em uma espécie de raciocínio histórico no sentido de entender que há uma relação passado-presente que precisa ser esclarecida para que se compreenda as linhas principais do enredo.

A primeira delas situa o jogador num contexto histórico real, trazendo para dentro do jogo os significados dos anos da Guerra Fria, o que permite inserir o mundo do game, suas ideologias, concepções políticas e personagens, num amplo processo sócio histórico constituído fora do jogo e que o alimenta de forma geral. A segunda diz respeito à percepção do próprio tempo do jogo, constituído entre a fundação e o declínio da cidade. Unindo as informações contidas nas duas imagens, logo se cria a percepção de que durante treze anos (de 1946 a 1959) a cidade saiu da glória para o caos, da utopia para a

distopia, constituindo, assim, certa dinâmica dos eventos que seriam, pouco a pouco, conhecidos com a profunda exploração do universo do game. Em que medida o passado será objeto de investigação do sujeito-jogador só poderá ser anunciado por ele próprio.

São inúmeros exemplos desse tipo durante todo o tempo de jogo, de como a cidade de Rapture pode ser tomada como uma espécie de cenário que precisa ser reconstituído a partir das informações contidas em seu tecido audiovisual, cabendo ao jogador decidir se o investiga ou se simplesmente o encara como mero pano de fundo pelo qual se passa sem maiores envolvimento.

Outra menção de Levine sobre como é possível se relacionar de forma mais íntima com o mundo do jogo, que está repleto de falas, sentidos e significados, esclarece bem a possibilidade de navegação investigativa:

Em Bioshock, as IAs [inteligências artificiais] estão meio que em um estado de fuga, onde estão metade no presente e metade no passado, e estão falando em voz alta para si mesmas como se ainda estivessem nas vidas que perderam há muito tempo. Os discursos insanos ... Eu acho que essas noções são bastante poderosas e mais significativas porque existem por si mesmas. Há uma ótima experiência no Shock 2 [outro game do mesmo diretor] e em Bioshock que é se esconder atrás de um armário e ouvi-los [os habitantes] murmurar para si mesmos, e às vezes você ouve coisas que as tornam bastante simpáticas. Em Bioshock, a mulher com o carrinho de bebê ... ela obviamente teve uma perda terrível em sua vida, e não sabe se está no passado e no presente, e sua mente desliza entre os dois [tempos] (LEVINE, 2007, s.p, tradução e grifo nossos).

32

As “IA’s” mencionadas acima são as “inteligências artificiais” dos “personagens não jogáveis”, os chamados NPC’s, sigla do termo em inglês *non-playable character*, como são conhecidos os personagens de uma história em um jogo eletrônico que não podem ser controlados pelos jogadores humanos e existem para realizar funções na ação do jogo que representam um aspecto do campo discursivo criado pelos desenvolvedores e programadores.

---

<sup>32</sup> No original: “In Bioshock, the AIs are sort of in a fugue state where they’re half in the present and half in the past, and they’re talking out loud to themselves as if they’re still in the lives they lost so long ago. The insane rantings... I think those notions are quite powerful, and more meaningful as they exist on their own. There’s a great experience in Shock 2 and Bioshock of hiding behind a cabinet and listening to them mumble to themselves, and you sometimes hear things which make them quite sympathetic. In Bioshock, the woman with the baby-carriage... she’s obviously had a terrible loss in her life, and she doesn’t know whether she’s in the past and the present, and her mind slips between the two”.  
<https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>  
(Último acesso em: 12/07/2020)

A fala de Levine reforça o que comentei anteriormente, que a identidade da simulação em BioShock está em poder interagir com os sentidos enunciados pelos elementos do próprio mundo do jogo de forma investigativa, como se coletasse vestígios criados pelo próprio processo de desenvolvimento do game para potencializar sentidos interpretativos capazes de esclarecer e narrar as linhas mais complexas do enredo.

A menção feita à “mulher com o carrinho de bebê” foi uma das primeiras sensações de medo que eu tive ao jogar. Logo nos primeiros estágios do game, quando tudo é desconhecido, você ouve um choro penoso que aumenta de volume cada vez que caminha em direção a ele. Antes de um corredor, uma sombra formando a imagem de uma mulher chorando sobre um carrinho de bebê, como se estivesse sofrendo pela perda do filho pequeno. Uma opção é não avançar em direção a ela e ouvir suas lamentações e tentar descobrir por que exatamente ela chora. Isso faria o jogador conhecer mais sobre seu passado e, quem sabe, algo mais sobre a história da própria cidade.

Na minha primeira experiência com esse evento, a reação inicial foi ir até a mulher, tentando conversar ou ajudar, mas quando me aproximei, não era uma mulher normal, mas uma “criatura”, meio “zumbificada”, perceptivelmente alterada por alguma coisa, possivelmente uma pessoa normal no passado, mas que agora tinha se transformado numa monstruosidade e me atacava com violência. Era uma *splicer* (nome dado aos habitantes sobreviventes da cidade que agem com violência contra o jogador) e eu precisei matá-la com uma ferramenta que carregava na mão, uma chave de pressão. Quando voltei para o carrinho, não havia bebê, mas uma arma. Peguei, substituí a ferramenta por algo mais poderoso e que poderia me fazer continuar vivo a partir daquele momento. Nunca tinha pensado em repetir essa experiência de outra forma, até tomar conhecimento da entrevista de Levine e perceber que poderia conhecer um pouco mais simplesmente parando e ouvindo o que o game estava me dizendo através do que aparentemente era apenas um detalhe. Para um FPS, baseado geralmente na motivação de “mate todos eles”, ter que parar e ouvir para compreender é sutil e inovador.

Essas declarações públicas do criador de BioShock constituem sua “militância” na indústria pela defesa de determinados modelos de *game design* baseados em discussões sobre as propriedades estéticas que definem os jogos como experiências e não mídias “apresentadoras de conteúdos”. Sua insistência em dizer que os jogos não são como filmes ou livros, que não contam histórias como fazem outros meios da cultura,

viraram uma espécie de “marca autoral” defendida por Ken Levine desde o lançamento de System Shock 2 (1999), mas que foi definida com grandeza a partir do sucesso de crítica e público adquirido com BioShock. Como deixou claro em vários pronunciamentos, não se entende como um “autor de histórias”, apesar de ter tido formação e suas primeiras experiências profissionais no cinema (com passagens por Hollywood) e teatro. Costuma se classificar como “criador de experiências”.

Um dos aspectos dessa “marca” pode ser percebida na ausência quase completa das chamadas *cutscenes* em BioShock, que são pequenos trechos filmicos apresentados com frequência nos jogos e que cumprem a função de realizar “transições narrativas” entre uma parte e outra da história, levando o jogador a assistir, sem interagir com o mundo do jogo através dos controladores. Em outras palavras, vale dizer que o *storytelling* do game se realiza no mesmo instante em que o jogador realiza a ação – o nível de expectativa, majoritário no cinema, é bastante reduzido ou mesmo inexistente.

Na prática, Levine parece ter alcançado (ou pelo menos considera assim) o que Janet Murray (op., cit.) defendeu na teoria com relação ao poder de expressão narrativa dos meios computacionais, com foco nos videogames. Para o diretor criativo da Irrational Games, se a narração dos eventos precisa, em um jogo, substituir a instância jogável pela filmica, então não se trata de uma boa história para um jogo de computador (LEVINE, 2012, s.p).<sup>33</sup>

Em uma transmissão oficial dos estúdios da Irrational via *podcast*, transcrita pelo portal *Eurogamer*, da qual participaram Ken Levine e o cineasta Guillermo Del Toro (que já demonstrou interesse público em adaptar BioShock para o cinema)<sup>34</sup>, ambos, Levine e Del Toro, levantaram a bandeira do “fim das *cutscenes*” nos jogos sob pena do videogame, ao utilizar o recurso como forma de contar histórias, abandonar as suas propriedades enquanto uma mídia específica. Em uma das falas de Del Toro, se assumindo também como jogador experiente, revela: “*Você sabe que tipo de jogador eu*

---

<sup>33</sup> Em: <https://train2game-news.co.uk/2012/01/11/train2game-news-bioshock-creator-ken-levine-on-cutscenes-in-video-game-narrative/> (Acesso em 10/05/2018)

<sup>34</sup> Guillermo Del Toro talvez seja, hoje, o cineasta da alta indústria de filmes com maior desejo de amadurecer adaptações cinematográficas de jogos, uma vez que as tentativas já realizadas não conseguiram cumprir bem o papel. Inclusive, já declarou algumas vezes sua paixão por BioShock, assim como sua intenção de levá-lo ao cinema. Em: <https://www.ibtimes.co.uk/guillermo-del-toro-says-he-would-love-make-bioshock-movie-1644632> (Acesso em 08/05/2018)



sou? Quando vem uma cinemática, eu pulo. Eu digo: ‘não estou assistindo a um filme, eu quero jogar’” (DEL TORO, 2011, s.p, tradução nossa).<sup>35</sup>

Reforçando a fala do cineasta, Levine complementa:

As pessoas me conhecem como um criador de videogames baseados em histórias, então suponha que eu deva amar esses tipos de jogos. Geralmente, não sou um grande fã deles, pois esse é exatamente o problema que tenho com eles - eu quero jogar. Não quero me sentar e ouvir/assistir uma história. Quero interagir com a história (LEVINE, 2011, s.p, tradução nossa).<sup>36</sup>

E em outro momento, critica certos métodos da própria indústria para criação de jogos, com foco na utilização de recursos cinematográficos:

Eu tomo os jogos por aquilo que eles são. Eu quero fazer ótimos jogos. Não estou tentando experimentar outra carreira. Estou tentando criar videogames, o que me permite me concentrar na capacidade dos videogames contarem histórias sem imitar outros meios. Não posso falar por outros desenvolvedores, mas parece que eles querem ser reconhecidos como grandes cineastas. Tentei trazer [em BioShock] algum nível de interatividade ao colocar o espectador em primeira pessoa. Eu realmente gostei. Eu fui capaz de me afastar disso – [de tentar] controlar a experiência. Enquanto estiver nos jogos, dou controle ao jogador, pois ele merece estar no controle, não eu (LEVINE, 2007, s.p, tradução nossa).<sup>37</sup>

A última frase de Levine na fala reproduzida acima – “enquanto estiver nos jogos, dou controle ao jogador” – ilustra muito bem o que já foi discutido, sobre o próprio entendimento do que é o jogo enquanto fenômeno praticável, isto é, aquilo que resulta do

---

<sup>35</sup> "You know what kind of gamer I am? When we come to a cinematic, I jump it. I go 'I'm not watching a movie, I want a game'" (Tradução nossa). Em: <https://www.eurogamer.net/articles/2011-11-17-del-toro-levine-speak-out-against-cutscenes> (Acesso em 10/05/2018)

<sup>36</sup> "People know me as creating story-driven video games so assume that I must love story video games. Generally I'm not a huge fan of story video games as that's the problem I have with them - I want to play. I don't want to sit down and be told the story. I want to interact with the story." (Tradução nossa) *Ibidem*.

<sup>37</sup> No original: "I take games for what they are. I want to make great games. I don't have a second career I'm trying to experience. I'm trying to make a videogame, which allows me to concentrate on the storytelling capacity of videogames, not just aping another medium. I can't speak for other developers, but it seems like they want to be recognised as great filmmakers. Which is fun – I got to write and direct that high-res trailer we did. That was awesome. I had a great time doing that. I got a chance to show my filmic and cinematic chops. But that was designed to be a non-interactive experience. I tried to bring some sense of interactivity, in putting the viewer in first person. I really enjoyed that. But that and the game are something else. I was sort of able to step away from doing that – controlling the experience. While in the game, I give control to the player, as they deserve to be in control, not me".

<https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>  
(Último acesso em: 12/07/2020)

encontro entre a intenção de quem desenvolve e a ação de quem pratica. Ken Levine enuncia bem a ideia de que quem cria um jogo não escreve um texto, mas funda um tipo de código ou produz lexias como “unidades escrevíveis”, no sentido já discutido aqui. Como diria o próprio Roland Barthes (1970, p.23), os códigos não são caracteres que possam ser lidos, e sim os sulcos que acomodam a própria escrita. Deste ponto de vista, programadores de jogos criam o terreno sulcado, jogadores jogam e, com isso, “escrevem/inscrevem” suas experiências.

O elo que mantém a conexão entre jogo e jogador, nessa eterna negociação, que muitas vezes tende à repetição infinita, é o sistema de recompensas constituído na estrutura lúdica do game. São as recompensas, diversificadas nas suas formas, que estimula o jogador a dar continuidade a uma experiência que pode durar dez, vinte ou trinta vezes o tempo de um filme longa-metragem. No jogo, isso pode aparecer de diversas formas, dependendo dos padrões instituídos no interior de um gênero. Em certas experiências, finalizar o jogo ou “descobrir o final da história” não é o ponto mais elevado do que simplesmente é apenas jogar e desfrutar do prazer de ser recompensado.

Essa sensação satisfatória de estar sendo recompensado é uma propriedade estética do computador compreendido como meio, como problematizou Janet Murray (op., cit., p.128). O termo, hoje difundido na teoria da mídia, é “agência”, uma espécie de “prazer” gerado como efeito ou resultado de uma experiência bem sucedida, como a realização de uma sequência correta de comandos do lado de fora da tela que produziu respostas positivas do lado de dentro. A linha de comando digitada, o clique no arquivo certo, o programa instalado com êxito ou o problema solucionado no jogo são ações que levariam, de várias formas, ao prazer agenciado pelas operações da informática.

A diferença crucial, no entanto, entre rituais de arte popular e interações baseadas em computador reside no fato de que, no computador, encontramos um mundo que é alterado dinamicamente de acordo com a nossa participação. Na pista de dança podemos no máximo influenciar nosso parceiro, mas os músicos e os demais dançarinos praticamente não são afetados. Dentro do mundo do computador, entretanto, quando o arquivo certo se abre, quando nossas fórmulas para planilhas eletrônicas funcionam corretamente, ou quando os sapos simulados prosperam na lagoa modelo, pode-se ter a sensação de que todo o salão de baile está sob o nosso comando. Quando as coisas estão indo bem no computador, podemos ser tanto o dançarino quanto o mestre de cerimônias da dança. Essa é a sensação de agência (ibid., p.128)

Para exemplificar o agenciamento praticado em BioShock, pensando também como isso se liga às questões de sua experiência simulatória, comentarei um caso específico do game que talvez seja o único espaço dedicado ao jogador para realização de uma escolha mais incisiva, no sentido de decidir objetivamente algo que atualiza, de fato, algumas linhas da história pensada no enredo.

Trata-se do caso das *Little Sisters*, as “irmãzinhas”, que são garotinhas (crianças) encontradas em vários lugares da cidade coletando substâncias nos corpos dos cadáveres espalhados pelo chão. Tal substância se chama *adam* e ela tem dupla importância para a ficção do game: porque permitiu progressos científicos e experimentos genéticos que possibilitaram a vida humana na cidade subaquática; e porque é também recurso monetário do jogo, ou seja, vale como moeda para o jogador adquirir melhorias que facilitam sua experiência e permite vencer desafios mais difíceis através da aquisição de armas mais potentes e poderes necessários à realização de determinadas ações exigidas em certos cenários. No enredo do game, os habitantes se tornaram viciados em *adam* e, com isso, alimentaram um comércio ilegal, um tráfico; e o jogador, um sujeito em Rapture, é levado a necessitar dessa mesma substância para tentar sobreviver.

Sempre que se encontra uma garotinha coletora de *adam* perambulando em algum lugar da cidade, acompanhada de seus protetores, os *Big Daddies* (Paizões) - escafandristas corpulentos que emitem sons aterrorizantes carregando brocas e armas em suas mãos - o jogador pode realizar duas escolhas que afetará sua experiência com o mundo. A primeira diz respeito à decisão de se relacionar ou não com as irmãzinhas, de modo que, ao encontrando (decidindo caminhar em sua direção), o jogador terá que, obrigatoriamente, enfrentar o Big Daddy que a acompanha e protege, um oponente bastante forte (por vezes, fugir para não correr o risco de ser derrotado). Caso encare e vença o desafio, se tem um contato direto e decisório com a irmãzinha: o game pede para que se escolha o seu destino - matá-la ou salvá-la.

Qualquer uma das opções oferecerá uma quantidade de *adam* e outros itens como recompensa, além de alterar as possibilidades do final do jogo e oferecer uma reflexão ética a partir de uma escolha moral baseada nas próprias recompensas. Salvá-las dará uma quantidade modesta de *adam* e certos itens que são doados como presentes pela personagem que se coloca, maternalmente, como protetora dessas crianças meninas, chamada Brigid Tenenbaum. Já decidir por matá-las dará uma quantidade maior de *adam*, no

entanto afetará a aproximação com Tenenbaum, que é uma das personagens-chaves capaz de auxiliar na construção de uma visão mais clara sobre a história de Rapture.

Como se pode perceber pela descrição, os jogadores são colocados diante de um problema ético (que pode ser pensado em vários sentidos dentro do game) a partir do tipo de recompensa que desejam para prosseguir com suas experiências, incluindo a possibilidade de tentar avançar no jogo sem ter que se relacionar com as *little sisters* e seus protetores.

**Figura 6** - Encontro com uma irmãzinha após confronto com um Big Daddy.



Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia Geforce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 19 de agosto de 2019.

**Figura 7** - Após decisão de salvar a irmãzinha, o jogador recebe a quantia de "200 adam".



Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia Geforce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 19 de agosto de 2019.

É uma situação de agência operada na narrativa do jogo a partir das escolhas e ações dos jogadores, sem dúvidas, mas também é uma maneira interessante de analisar decisões baseadas em motivações distintas, como a pura necessidade de sobrevivência ou com base em valores que formam a consciência do sujeito que está por trás das ações, o jogador. Afinal de contas, até que ponto os jogadores suportam exterminar garotinhas em troca de recompensas materiais? É sempre uma possibilidade tentar salvar a maior parte das *Little Sisters*, mas o contrário pode perfeitamente ocorrer.

Vejam as opiniões de alguns jogadores brasileiros, debatendo em um famoso fórum de discussões sobre jogos, em um tópico criado no ano de 2007 sobre BioShock, intitulado *Bioshock. Uma dica sobre as Little Sisters*:<sup>38</sup>

<sup>38</sup> As opiniões dos usuários foram coletadas no fórum público do Portal Adrenaline. Os nomes dos usuários (nicknames) foram preservados. Retirado de: <https://adrenaline.com.br/forum/threads/bioshock-uma-dica-sobre-as-little-sisters.161253/> (Último acesso em: 12/07/2020).

*Usuário 1 (criador do tópico):* “O que é mais vantajoso? Matá-las ou poupá-las? Comecei o jogo ontem, mas ainda não encontrei nenhuma. Aliás, que gráficos hein!”

*Usuário 2:* “salve-as!!!! assim voce ganha um pouco de adam as salvando, mas a cada quantia X, se nao me engano 2 little sister, ou as 3 de cada level a "mãe" dela, uam cientista la lhe da um presente, na frente da maquina mais proxima de comprar plasmids voce recebe +200 da adam e alguns itens bacanas ;) edit: e deve interferir no final tambem, voce vera mais pra frente o porque....bem mais pra frente XD”

*Usuário 3:* “Eu sempre mato todas.... prefiro adams ^^”

*Usuário 4:* “Até onde vi salvá-las não rende nenhuma recompensa imediata que valha a pena. No entanto, se você salvar todas as Little Sisters de cada nível, receberá uma espécie de recompensa da Dra. Tenenbaum (ou algo assim).”

*Usuário 5:* “Já finalizei o jogo, e acreditem: os Big Daddies são patos. É só saber como enfrentá-los. Não adianta encará-lo de frente, a não ser que você tenha Eletrobolt (para atordoá-los) ou Insect Swarm (melhor poder do jogo disparadamente). Com esses poderes, os BD ficam vulneráveis aos seus ataques. No início, a melhor arma é a metralhadora com munição perfurante de armadura (armor-piercing rounds). Acreditem: a metralhadora com essa munição é melhor que o lança-granadas. Não vale a pena jogar nitrogênio nos bichos, tampouco usar napalm (ou então os respectivos plasmids de congelar e de queimar).

Depois que você pegar a besta (crossbow), aí o jogo fica muito fácil (acho que com uns 5 tiros dá pra matá-los).

Mas enquanto isso, a melhor tática é sempre ter alguma proteção entre você e o BD (uma pilastra ou muro ou mesa, etc). É só usar a boa e velha tática "atacar e se esconder".

E com relação às Little Sisters, eu finalizei o jogo salvando todas. A história será outra se você matá-las (ainda não joguei assim).”

As opiniões acima discutem as vantagens e desvantagens de libertar/salvar ou exterminar/matar as irmãs, de modo que as opiniões dos usuários se dividem entre decidir com base nas recompensas geradas para a própria experiência no jogo, sem outras preocupações com o fato de matar as garotinhas ser algo moralmente condenável. Outro ponto interessante é notar, na opinião do *Usuário 5*, um relato de como enfrentar os *big daddies*, demonstrando como o jogador é capaz de planejar diferentes ações e executá-las de forma mais eficiente. Isso remete, claro, ao que venho tentando dizer sobre os videogames apresentarem histórias que só passam a existir enquanto narrativas a partir da ação do sujeito-jogador.

Agora vejamos algumas opiniões de usuários de outros países, debatendo a mesma questão em um tópico criado em 2009 intitulado *Little Sisters – save or kill?*:<sup>39</sup>

*Usuário 1:* “Muito mais benéfico quando você as salva, também porque te aquece todo por dentro ver os olhos das garotinhas agradecendo a você por tê-las salvado. E você tem Adam mais do que suficiente

---

<sup>39</sup> Retirado de: <https://www.neoseeker.com/forums/31136/t1001633-little-sisters-save-kill/> (Último acesso em: 12/07/2020)

salvando-as + tônicos especiais que ganha de Tenenbaum que não podem ser adquiridos de nenhuma outra forma” (tradução nossa).<sup>40</sup>

*Usuário 2*: “Sim, eu comecei a jogar novamente, e eu preciso dizer que salvando-as é muito melhor do que matando-as. Você pega muito mais coisas, e como o *Usuário 1* disse, você sente um calor interno quando olha nos olhos das garotinhas que foram salvas *risos*” (tradução nossa).<sup>41</sup>

Desta vez, coletei opiniões que demonstram escolhas baseadas em valores, consciência e certa moralidade dos jogadores, pensando questões que estão para além dos objetivos imediatos do jogo ou recompensas oferecidas. Mais um exemplo da negociação entre jogo e jogador, que pode se basear no mero utilitarismo das ações ou na simulação de comportamentos dentro do jogo carregados de aspectos da própria formação da personalidade do jogador.

Em entrevista concedida ao crítico Kieron Gillen, ao portal especializado *Rock Paper Shotgun*, Ken Levine comentou que alguns jogadores criticaram o fato de não poderem simplesmente atacar as irmãzinhas de forma mais livre usando as armas do personagem e sem sofrer consequências, sem ter que enfrentar, antes, a dificuldade de derrotar seus guardiões e, depois, enfrentar o dilema moral de escolher entre salvá-las ou exterminá-las. Em resposta, Levine comentou:

(...) a capacidade de persegui-las [as irmãzinhas] com uma arma e machucá-las, para mim, foi pessoalmente desagradável e irrelevante para a história que estávamos tentando contar. Não melhorou a experiência. Piorou a experiência. Para mim era sem sentido e desagradável. Nós estudamos cuidadosamente como isso poderia ser poderoso e impactante e como o jogador poderia sentir o impacto de sua decisão ... E eu acho que a equipe de arte conseguiu fazer isso, conseguimos. Acho que as pessoas que estão frustradas com isso devem reproduzir a experiência ou, pelo menos, assistir a um vídeo disso e tomar sua própria decisão (LEVINE, 2007, s.p, tradução nossa).<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> “Much more beneficial when you save them, also it make you feel all warm and fuzzy inside when you see little girls thanking you for saving them. And you have more than enough Adam from saving them + special tonics from Tenenbaum that cant be found/buy in any other way.”

<sup>41</sup> “Yeah, I started playing again, and I must say that saving is a lot better than harvesting. It gets you a lot more stuff, as shinobi\_razor said, and you get that fuzzy, warm feeling inside when you look into the eyes of the rescued little sister lol”.

<sup>42</sup> No original: “(...) the ability to chase them down with a gun and hurt them that way – for me, it was personally distasteful and irrelevant to the story we were trying tell. It didn’t enhance the experience. It took away from the experience. For me, it was meaningless and distasteful. We carefully went about it working out how it could be powerful and impactful and how the player could feel the impact of their decision... and I think the art team has succeeded in that, we’ve succeeded in that. I think people who are frustrated by that should play it, or at least view a video of that, and make their own decision”.

<https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>  
(Último acesso em: 12/07/2020)

Levine se refere ao contato do jogador com essas personagens não poder se dar de forma livre e direta, mas tendo que enfrentar uma dificuldade que o jogo impõe para que elas sejam acessadas. Claramente, com isso, Levine cria uma limitação, uma regra, que molda um determinado comportamento moral, pois caso fosse possível atacar diretamente uma irmãzinha que caminha pelas cidades com as armas que o jogador dispõe, o efeito seria, provavelmente, a simulação de um tipo de violência desproporcional contra personagens crianças. Levine poderia ter usado termos como “antiético” ou “imoral”, mas preferiu “desagradável”.

A questão é que aqui temos outro exemplo de como a simulação ocorre a partir do encontro entre a ação do jogo – efeito da aplicação da regra previamente planejada – e a ação do jogador, imitando processos da vida real. E em outro sentido, simboliza claramente uma situação de agência promovida pelo jogo, já que coloca diretamente o jogador em contato com um dilema moral tendo em vista a questão da recompensa a ser recebida pelo êxito realizado na operação.

E ainda, vale dizer, pode servir de ponto inicial de uma reflexão maior sobre escolhas morais nos jogos, especialmente levando em consideração a fala de Ken Levine acima, declarando decisões internas do processo criativo sobre ter sido considerado um tipo de ação eticamente indesejável a promoção livre e gratuita de violências contra crianças meninas na experiência do game.

Por fim, também é um exemplo do caráter multiforme da história construída no ato de jogar, já que as escolhas em torno das *little sisters* afetam de maneira objetiva ou subjetiva a relação do jogador com o universo jogável, incluindo aí as possibilidades de atualização de algumas linhas gerais do enredo/roteiro.

Até o presente momento, procurei esclarecer alguns aspectos da simulação realizada em BioShock partindo de discussões realizadas sobre a natureza da operação narrativa dos videogames, o que ajuda a esclarecer também a questão da própria simulação digital discutida anteriormente. Para isso, tenho utilizado os efeitos de minha própria experiência em diálogo com a de outros jogadores e as intenções dos criadores do game.

Classifiquei, neste tópico, BioShock como um “FPS-investigativo com foco na construção narrativa” que pratica uma simulação baseada na descrição minuciosa dos

significados e representações referenciais no próprio cenário, no sentido que Adam Chapman (op., cit.) discutiu sobre a forma das “simulações realistas nos jogos de FPS” em seu trabalho acadêmico, mas demonstrando o que BioShock trouxe de particular a esse respeito no seu processo criativo.

O caráter investigativo ao qual me refiro pode simular uma forma de jogar baseada em processos de busca, coleta e interpretação de “pistas” com vistas no esclarecimento de uma história ou na construção de uma narrativa dos eventos. Sendo assim, a possibilidade de assumir certa “função detetivesca” por parte dos jogadores que buscam “descobrir” eventos do passado através dessas pistas compõe um tipo de raciocínio que se aproxima do que se pode classificar como “histórico”, uma vez que o pensamento histórico - entendendo a história como um campo investigativo - se move pela busca e interpretação do que Ginzburg (1989) chamou de “indícios”.

Encerrarei este capítulo com um breve tópico sobre o ato de jogar BioShock como a prática de uma “simulação indiciária”, me apropriando de uma discussão historiográfica famosa proposta pelo historiador italiano Carlo Ginzburg. As breves linhas escritas a seguir também servem de preparação das ideias para o próximo capítulo, que dedicarei, como se verá, à apresentação da minha própria experiência investigativa sobre o universo do jogo e à construção de uma narrativa histórica a partir da prática da simulação.

### **2.3. “Simulação Indiciária” e a reprodução do raciocínio histórico jogando BioSHock**

Quando Carlo Ginzburg (1989) escreveu o famoso texto *Sinais: raízes de um paradigma indiciário* ele fez uma espécie de genealogia de uma forma do raciocínio ou pensamento humano que, através dos séculos, se tornou o eixo em torno do qual alguns saberes foram constituídos. Dentre vários deles, como a filologia e a medicina, figura a própria História (p.159).

Tal forma de raciocínio - hoje também entendido como modelo epistemológico -, chamado pelo historiador italiano de “paradigma indiciário”, consiste no desenvolvimento do espírito investigativo como forma de produção de uma interpretação inteligível sobre a realidade. Dotado desse espírito, à maneira de um “detetive em busca da reconstituição das cenas do crime”, o historiador, um tipo de



“cientista das particularidades” (e não das formulações universais), tem como tarefa desenvolver métodos que o permitam *perscrutar* a realidade através de pistas, resíduos, vestígios, sinais... Índícios (ibid., p.150-51). Na impossibilidade de conexão direta com a totalidade do real, os vestígios do passado alcançados pelo olhar do historiador são fragmentos minúsculos que só permitem esclarecer, aqui e ali, zonas obscurecidas pela falta ou perda do conhecimento acerca do que se examina. Para Ginzburg (ibid., p.177), “*Se a realidade é opaca, existem zonas privilegiadas – sinais, indícios – que permitem decifrá-la*”.

Não estou querendo reduzir a concepção de História à visão adotada por Ginzburg, pois tenho plena consciência do quão imensa é essa discussão nos círculos de debates historiográficos, mas parece inegável que um exercício de interpretação que toma como base a relação passado-presente é, em grande medida, perscrutador de indícios que visem lançar luz sobre uma realidade que só pode continuar existindo enquanto um conjunto de representações capazes de enunciar alguns ecos do que foi e não é mais.

O papel do historiador, deste ponto de vista, está em desenvolver métodos de análise que confirmem inteligibilidade à essa relação entre temporalidades, esclarecendo e relacionando eventos, personagens, períodos de tempo, informações contidas em diversos tipos de fontes e espalhadas, como diria Reinhart Koselleck (2005, p.15), na superfície da linguagem (dessas fontes), campo onde se manifestam as diversas camadas do tempo histórico.

Nesse sentido, por aproximação tenho pensado o movimento realizado na experiência de BioShock como um processo investigativo desses indícios capazes de esclarecer uma realidade - a própria história de Rapture - que não se anuncia imediatamente, mas se oferece à tarefa do perscrutamento. E dessa forma há a ocorrência de certa “simulação indiciária”, já que a busca e interpretação dos indícios *imitam um processo real* que faz parte do trabalho de análise histórica das fontes realizado pelos historiadores.

De forma ampliada, partindo dos pressupostos que estou apresentando, é possível dizer que a simulação indiciária é comum em muitos videogames, especialmente naqueles que oferecem mundos abertos com os quais se pode interagir em níveis mais profundos. Isso porque as formas de relacionamento que se cria com o mundo do jogo, independente do gênero, é o texto a ser lido quando se realiza a análise dos jogos

eletrônicos. Claro que os resultados serão diferentes para cada tipo de jogo, assim como para cada experiência realizada. A questão que explica isso é que, como vem defendendo Viana-Telles (2019, p.65-6), com base em Fogu (2009), a historicização dos sentidos em um jogo eletrônico é, na verdade, a *especialização* desses mesmos sentidos, o que quer dizer, em outras palavras, que a narrativa histórica praticada em um jogo só existe na realização da simulação.

É importante esclarecer que não estou tentando colar um conceito conhecido entre os historiadores – “paradigma indiciário” – em uma interpretação sobre a jogabilidade de jogos que lidam com representações do passado. Estou, objetivamente, estabelecendo uma aproximação entre uma prática produtora de um fenômeno – jogar jogos digitais – e um tipo de raciocínio sobre a relação passado-presente, baseado metodologicamente nos processos de busca, coleta e interpretação de sinais ou indícios que essa prática possibilita através da simulação digital.

Também não estou querendo transformar o jogador em um historiador, longe disso, mas em tentar enxergar sua ação como prática que imita etapas do raciocínio histórico, me aproximando das reflexões de Elliot (2017, p.23-26), que considerou a prática dos videogames que jogam com as representações do passado uma forma de *externalização* de conceitos complexos tratados na maioria das vezes, pelos historiadores, como processos de *internalização* movidos pela busca da compreensão do passado.

Como consequência, em termos de fazer história, os videogames não atuam como historiadores em seu modo analítico e especulativo ou em seu envolvimento com fontes primárias, mas em alguns casos estão replicando seu modo epistemológico baseado em processos, executando simulações que nos permitem entender conceitos difíceis como contingência, teleologia etc. Onde um historiador internaliza esse processo, os videogames podem adotar o modelo pré-fabricado e externalizá-lo (ibid., p.26, tradução nossa).<sup>43</sup>

Vale repetir que o modo epistemológico que tenho visualizado na simulação de BioShock, considerando todas as descrições já feitas e problematizadas até este momento do trabalho, é o “paradigma indiciário”, como já foi dito. A prática de busca e

---

<sup>43</sup> No original: “As a consequence, in terms of doing history, video games are not acting like historians in their analytical and speculative mode and their engagement with primary sources, but they are in some cases replicating their process-based, epistemological mode, running simulations which allow us to understand difficult concepts like contingency, teleology etc. Where a historian internalises this process, video games can take the prefabricated model and they can externalise it”.

interpretação dos vestígios se dá na exploração dos elementos audiovisuais que dão vida à Rapture e podem funcionar, no sentido empregado aqui, como indícios a serem lidos ou pistas a serem coletadas para “revelação” ou esclarecimento de aspectos da realidade vivida.

Em uma entrevista ao *Washington Post*, em 2007, Ken Levine comentou sobre a criação da dimensão investigativa presente na experiência de BioShock:

Com BioShock, nosso objetivo era colocar as coisas lá para as pessoas que quisessem [conhecê-las], e há uma quantidade incrível de profundidade [para se conhecer], mas nós realmente queríamos que as pessoas fossem capazes de tocá-la e... Se elas não queriam lidar com uma história mais profunda, elas não precisavam lidar. Mas elas não podem deixar de absorver várias dessas coisas através do [aspecto] visual do mundo (LEVINE, 2007, s.p, tradução nossa).<sup>44</sup>

As “coisas” mencionadas na fala de Levine equivalem aos indícios aos quais me referi, fragmentos da história do mundo do game registrados em diários pessoais, objetos, estilos arquitetônicos, obras de arte etc., aspectos visuais que informam, como pistas espalhadas no cenário – especializadas - sobre elementos necessários à construção da narrativa praticada pelo próprio jogador. Um exemplo importante das “coisas” que “estão lá” para serem conhecidas e que permitem o conhecimento mais profundo da história do mundo é o caso dos *audio logs*. Trata-se de registros de áudio com relatos das experiências pessoais de muitos dos habitantes de Rapture contidos em pequenos gravadores de vozes que podem ser coletados, opcionalmente, em todos os lugares da cidade.

Como quase todos os habitantes estão mortos, após uma série de conflitos desencadeados nos anos finais da cidade, esses registros são fragmentos importantes da memória da própria cidade, narrada a partir das questões particulares dos personagens que produziram os relatos. Inclusive, são memórias que podem ajudar a construir uma explicação para as razões dos próprios conflitos mencionados.

---

<sup>44</sup> No original: “With BioShock that wasn't our goal, our goal was to put the stuff there for the people who want it, and there's an incredible amount of depth, but we really wanted people to be able to play it and... if they didn't want to deal with this deeper story, they didn't have to. But they can't help absorbing some of this stuff through the visuals of the world”.

Isso quer dizer que, em grande medida, só é possível construir uma narrativa sobre a história intencionada em BioShock a partir da coleta, audição e interpretação desses *audio logs*, que permitem, à medida que são conhecidos, relacionar eventos e personagens de modo a compreender com clareza a história que não se apresenta de forma inicialmente organizada e sequenciada. Na minha experiência em BioShock, coletei os cento e vinte e dois registros de áudio existentes e os organizei em sequência para que pudesse compreender a dinâmica e lógica dos eventos que conferem historicidade ao universo do game, à ficção. Por exemplo: muito do conteúdo produzido para o próximo capítulo foi resultado da coleta e interpretação desses registros ao lado de outros, o que me permitiu compreender melhor as questões filosóficas, históricas, políticas ou literárias que influenciaram o processo criativo do game.

Como se pôde ver nas discussões desenroladas até aqui, tentar classificar um jogo eletrônico como “histórico” não consiste apenas em identificar as representações do passado nele presentes e tentar interpretá-las à luz de certa crítica cultural externa, observando-as de certa distância, mantendo certos limites entre observador e objeto. É preciso ir além - quer dizer: mais a fundo e imergir, se envolver e pensar a própria experiência, tomando-a como fio condutor da observação e elemento da análise.

Nesse sentido, o próximo capítulo pensará BioShock como um “jogo histórico” a partir de uma interpretação das mediações históricas que o jogo realiza com um conjunto de referências intelectuais e culturais de vários tipos. Também mostrará, no curso dessa interpretação, como o jogo estabelece um forte e maduro diálogo com importantes questões sociais, cumprindo um dos requisitos traçados no primeiro capítulo que ajudam a definir um jogo capaz de produzir narrativas do tipo “histórica”.

Para cumprimento desse exercício, reforço minha concordância com os apontamentos realizados por Viana-Telles (2019), que defende certos caminhos metodológicos para a análise da relação “História e jogos digitais”, ressaltando como central aquele que é a própria experiência lúdica capaz de manifestar as linhas que modelam o tipo de simulação construída no ato de jogar. *“Pensar o jogo enquanto fenômeno significa entender que não se trata do jogo como ele é, mas de como ele se apresenta a um dado jogador em função das escolhas operadas por este.”* (VIANA-TELLES, 2019, p.81)

A minha escolha, sem a qual esse trabalho não existiria da forma como se apresenta, foi de jogar BioShock como um processo de investigação histórica do seu mundo, praticando a simulação indiciária possibilitada pelo processo criativo do jogo. Nesse sentido, falarei agora mais da história do próprio jogo e do que pude relacionar entre seus elementos constitutivos e o universo sócio cultural que o inspirou e influenciou. Em outras palavras, apresentarei o que eu pude aprender jogando BioShock, investigando e explorando seus ricos cenários, repletos de pistas e vestígios.

Além dos resultados decorrentes da minha experiência, a interpretação se dará também pela análise da recepção crítica do jogo, ou seja, da forma como o universo narrativo de BioShock foi recebido e interpretado nos meios culturais de grande circulação e aqueles mais especializados. A união dessas duas visões permitiu pensar a relação entre jogo e sociedade de forma mais ampliada, realizando certo movimento diacrônico, de pensar o jogo agora não somente pelas questões internas, mas como essas questões se ligam com o mundo social fora do game.

## Capítulo 3. BIOSHOCK, UM JOGO HISTÓRICO

### 3.1. As influências históricas e culturais para a construção do mundo do jogo

A experiência começa com a cena de um acidente aéreo no Oceano Atlântico, em 1960. O jogador inicia sua experiência no mar, se agarrando aos destroços do avião para tentar não morrer afogado. Nadando entre pedaços de metal e plástico em chamas, pressionado pela ameaça da água e do fogo, encontra uma luz longínqua, da qual se aproxima a cada braçada. Ao se aproximar, identifica: é um farol, erguido no meio do mar. Descobre, ao entrar procurando abrigo, que se tratava de uma espécie de entrada secreta desconhecida do mundo, que levaria a algum lugar escondido do conhecimento humano.

De cara, avista uma faixa com dizeres que logo mais fariam muito sentido. Uma estátua bronzeada de um homem sério, que olha de cima para baixo, usando vestes burguesa, e estendendo uma faixa contendo a seguinte frase: “*Sem Deuses ou Reis. Apenas Homem.*” No singular mesmo: “homem”. Nesse momento, enquanto se observa ornamentos ao estilo *art déco* nas paredes internas do farol e diante da estátua misteriosa, também se ouve a melodia da canção *La Mer*, do compositor francês Charles Trénet - um estrondoso sucesso dos anos 40 e 50, que se tornou uma das mais populares músicas da França cantadas por vozes como a de Charles Aznavour.

**Figura 8** - Estátua de bronze erguendo faixa com os dizeres “Sem deuses ou reis. Apenas Homen”, no farol que dá acesso à cidade de Rapture.



Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia GeForce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 31/08/2017.

Descendo mais um nível de escadas, se encontra uma “batisfera” - um tipo de submarino em formato esférico - onde se pode entrar para ser transportado para o fundo do mar, para a cidade de Rapture, construída onde o homem comum, considerado “mediocre”, não consegue chegar; pensada para ser a utopia dos que estavam dispostos a resistir à “degeneração social” vivida na superfície. Enquanto se desce para as profundezas do oceano, se vê do lado de fora da batisfera uma cidade que reproduz as formas arquitetônicas de grandes metrópoles, como a Nova York das décadas de 1930 e 1940, que traziam os ideais burgueses encrustados na sua arquitetura, imitando, como já foi dito, a estética *art déco*.

Um curto filme (o único existente), com cara de “propaganda ideológica do regime”, é apresentado ao jogador enquanto submerge em direção à cidade. A função dessa curta cinematográfica é encenar elementos do enredo que transmitem a relação do universo do jogo com questões históricas e sociais importantes. O curto filme exhibe imagens com aspecto antigo, em preto e branco, algo de certo modo *vintage* e é narrado por um personagem chamado Andrew Ryan, protagonista da trama, idealizador e fundador da cidade misteriosa. Não apenas isso, mas logo se verá que ele é uma representação de certa visão filosófica ou determinada ideologia remediada para o videogame em forma de NPC.

Eis o trecho da narração com a voz de Andrew Ryan que introduz o jogador no mundo do jogo:

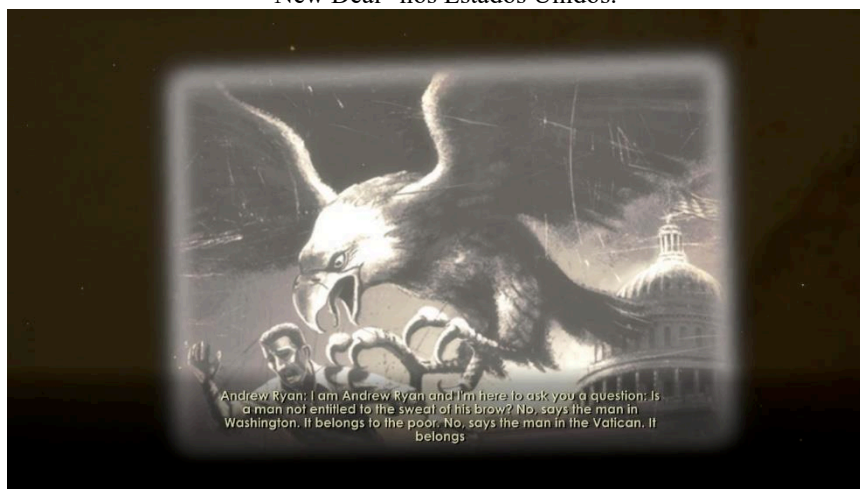
“Eu sou Andrew Ryan e estou aqui para lhe fazer uma pergunta: um homem não tem direito ao suor de sua testa? “Não!”, diz o homem em Washington, “ele pertence aos pobres”. “Não!”, diz o homem no Vaticano, “ele pertence a Deus”. “Não!”, diz o homem em Moscou, “ele pertence a todos”. Eu rejeitei essas respostas. Em vez disso, escolho algo diferente. Eu escolho o impossível. Eu escolhi ... Rapture. Uma cidade onde o artista não temeria a censura. Onde o cientista não seria regulado pela moralidade insignificante. Onde o grande não seria limitado pelo pequeno. E com o suor de sua testa, Rapture também pode se tornar sua cidade” (BIOSHOCK, 2007, tradução nossa).<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> “I am Andrew Ryan, and I’m here to ask you a question. Is a man not entitled to the sweat of his brow? ‘No!’ says the man in Washington, ‘it belongs to the poor’. ‘No!’ says the man in Vatican, ‘it belongs to God’. ‘No!’ says the man in Moscow, ‘It belongs to everyone’. I rejected those answers; instead, I chose something different. I chose the impossible. I chose... Rapture. A city where the artist would not fear the censor. Where the scientist would not be bound by petty morality. Where the great would not be constrained by the small! And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well”.

A exemplo da Atlântida de Platão, descrita nos diálogos do *Timeu*, ou da *Utopia*, de Thomas Morus, Rapture é uma meta e um ideal – um lugar construído sobre o impossível para negar tudo o que existe. Esse “tudo” está configurado, no mundo do game, a partir da negação de certos modelos da política e da religião. Na cinemática introdutória, três cenas chamam atenção devido suas significações históricas, ideológicas e filosóficas que se conectam ao sentido do enredo de forma geral.

**Figura 9** - Trecho filmico dos primeiros momentos do jogo apresentando crítica à política econômica do “New Deal” nos Estados Unidos.

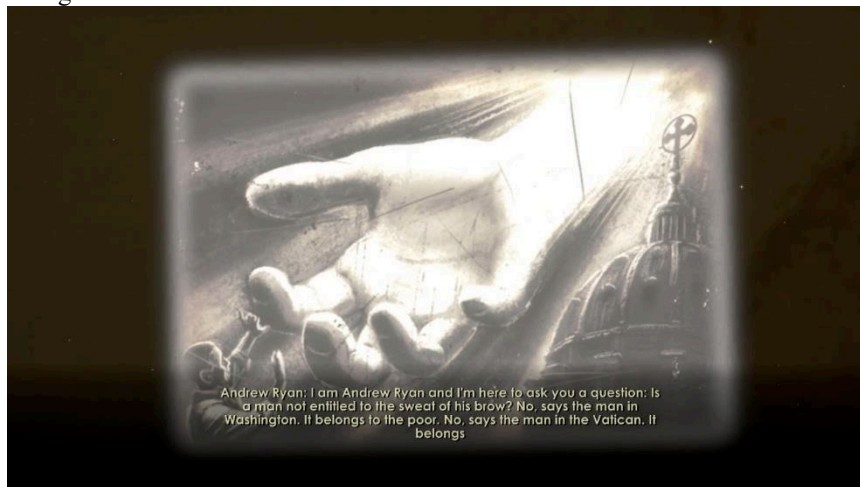


Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia GeForce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 31/08/2017.

Na primeira delas, “Figura 9” acima, reside a crítica ao capitalismo, representado pela águia estadunidense, que caça o homem, sua presa, bem como pela imagem do prédio ao fundo que representa o Congresso americano. No caso, a crítica reside sobre um tipo específico de capitalismo, aquele que se desenvolveu a partir da década de 1930 como forma de combate à “Grande Depressão”. O chamado “capitalismo keynesiano” instituiu a intervenção do Estado na economia e fomentou as políticas de “bem-estar social”, que passaram a figurar no horizonte do capitalismo contemporâneo como forma de manter o Estado na regulação de certos setores da economia nacional, o que contrariava as premissas clássicas da teoria do liberalismo econômico pensada por Adam Smith, durante o século XVIII. O trecho da fala de Andrew Ryan, que sugere que o “suor da testa do Homem” pertence aos pobres de Washington, é na verdade uma crítica a esse modelo de capitalismo.



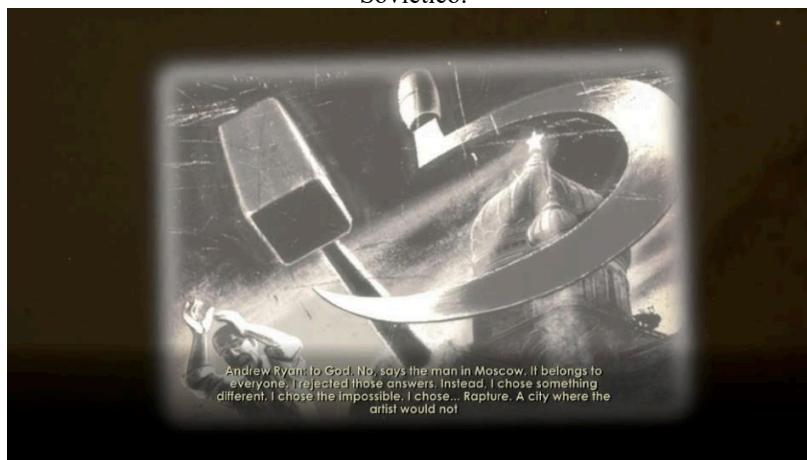
**Figura 10** - Trecho filmico dos primeiros momentos do jogo apresentando crítica ao controle do homem exercido pela religião.



Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia GeForce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 31/08/2017.

Já na “Figura 10” acima, a crítica é direcionada diretamente à religião, representada na cena pela imagem da Basílica de São Pedro e, portanto, do Estado Pontifício católico, o Vaticano. A mão que vem do céu, “de Deus”, oprime o homem que, assustado, tenta segurar o “peso da religião” com a força dos próprios braços. A Igreja, é, assim como o Estado, um elemento de interferência e interrupção da realização humana, quando não é vista mesmo como algo que expropria a liberdade e, conseqüentemente, impede o crescimento do indivíduo. O trecho da fala de Ryan, que sugere que o “suor da testa do Homem” pertence a Deus, rejeita o modelo oferecido pela religião.

**Figura 11** - Trecho filmico dos primeiros momentos do jogo apresentando crítica ao modelo do Estado Soviético.



Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia GeForce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 31/08/2017.

E, finalmente, na “Figura 11” acima, se pode ver o homem ameaçado pelo Estado soviético originado na década de 1920 como resultado da experiência socialista implantada na Rússia pela Revolução de 1917. O jogador pode ver o símbolo do socialismo soviético, a foice e o martelo, instrumentos dos trabalhadores, como ameaça que persegue o homem. Por trás, mais ao fundo, a imagem do Kremlin, símbolo da burocracia estatal russo-soviética que, sob o governo de Stalin, ficou conhecida por implementar uma política autoritária e interventora não apenas na economia, mas nas liberdades individuais. O trecho da fala de Ryan, que associa o “suor da testa do Homem” a uma espécie de oferta à coletividade, ataca frontalmente o modelo do socialismo soviético.

Como se pode perceber, logo nos primeiros minutos, BioShock demonstra trabalhar diretamente com representações históricas ou do passado a partir da simulação de uma vasta economia de significados capazes de externalizar, conceitualmente, os eventos e tensões da Guerra Fria. Vale a pena ressaltar que tal “externalização conceitual”, comentada a partir das reflexões de Andrew Elliot (2017) no capítulo anterior, também pode ser entendida como a “espacialização” de conceitos e significados históricos no mundo do jogo.

Apesar de ser uma cinemática, as cenas iniciais não possuem a função de apresentar a narrativa, mas de depositar os significados no mundo do jogo que logo mais se abriria à experiência do jogador. É uma espécie de “mote” de uma narrativa que precisará ser construída com a ação do jogo. Logo de início, o game se oferece a mais de um tipo de jogador: aos que não conhecem nada sobre o universo histórico referenciado e aos que possuem bons níveis desse conhecimento. Não resta dúvidas que, jogando com o que se tem, cada jogador formatará sua própria experiência.

Sendo assim, depois da “introdução à Rapture”, termos como “liberalismo”, “capitalismo”, “socialismo”, “homem”, “indivíduo”, “liberdade” e “Estado” estão diluídos de inúmeras formas no mundo do jogo, aparecendo em diálogos de personagens, registros pessoais (escrita e voz), cartazes e faixas nas paredes, placas, obras de arte e outros objetos e itens do cenário que levam sempre o jogador a sentir certa “imersão no passado” quando entra em contato, direta ou indiretamente, com os elementos históricos que estão dando sentido à ficção.

Investigando o mundo do jogo, por dentro e por fora, se sabe que Rapture ocupa espaço na ficção ao se propor como alternativa social ao universo histórico referido pelo game. Fundada em 1946, após a Segunda Guerra, na porta de entrada da Guerra Fria, é uma fuga da bipolarização ideológica entre o capitalismo do New Deal e o socialismo soviético, como os trechos filmicos iniciais referenciam. Pelas próprias palavras de Ryan, é uma “fuga” da superfície em direção ao “impossível”, a um mundo onde o homem seria, finalmente, livre, o que quer dizer na filosofia que motivou a construção da cidade: ausente de regulações do Estado ou da Religião, que geralmente é vista como outro tipo de Estado.

A cidade se anuncia como espaço de liberdade e estímulo ao desenvolvimento do espírito individual a partir dos três campos da máxima realização humana: arte, ciência e indústria. Desse modo, se apresenta como uma espécie de utopia onde artistas, cientistas e industriais não fossem limitados pelas pressões exercidas pelos sistemas sociais da superfície. Neste momento, entender por que a cidade foi construída constitui uma primeira chave explicativa para interpretação do enredo do jogo.

Em um registro de áudio que pode ser encontrado vasculhando móveis dispostos no cenário, em um estágio chamado *Hephaestus Core*, se pode ouvir uma gravação com a voz de Andrew Ryan revelando as motivações políticas e ideológicas para a fundação de Rapture. O título desse registro é “Impossível em qualquer outro lugar” e nele são pronunciadas as seguintes palavras:

“Construir uma cidade no fundo do mar! Insanidade. Mas onde mais poderíamos nos libertar das garras dos parasitas? Onde mais poderíamos construir uma economia que eles não tentassem controlar, uma sociedade que eles não tentassem destruir? Não era impossível construir Rapture no fundo do mar. Era impossível construí-la em qualquer outro lugar” (BIOSHOCK, 2007, registro de áudio 92, tradução nossa).<sup>46</sup>

Andrew Ryan é um cientista e um industrial russo que se radicou nos Estados Unidos durante a intensificação do regime stalinista na União Soviética. Ele é um ateu, defensor da liberdade de pensamento, expressão e criação do homem. É um entusiasta de uma concepção de homem enquanto meta filosófica a ser seguida. Advoga, teoricamente,

---

<sup>46</sup> No original: “To build a city at the bottom of the sea! Insanity. But where else could we be free from the clutching hand of the Parasites? Where else could we build an economy that they would not try to control, a society that they would not try to destroy? It was not impossible to build Rapture at the bottom of the sea. It was impossible to build it anywhere else”.

em favor de uma moral individual guiada pela razão. Ryan é o “anti-Estado” e, por isso, fugiu do socialismo soviético, assim como manifestou o seu descontentamento com as intervenções da política estadunidense na fase de um capitalismo pós-New Deal.

Um capitalismo do tipo “*laissez-faire, laissez-passer*” à moda da filosofia de Adam Smith, seria bem-vindo para Andrew Ryan, mas isso nunca aconteceu (no mundo do jogo ou no mundo real). Os monopólios, os controles da ciência e da produção artística realizados pelo Estado são, para Ryan, o aprisionamento do homem. Pelo menos do seu tipo de homem ideal. Essas são algumas razões pelas quais a superfície se tornou perigosa, contaminada com os piores tipos de pensamentos e práticas. Como ele próprio diz a nós, jogadores, quando iniciamos o game, no trecho filmico introdutório comentado anteriormente: um mundo onde os homens são controlados por Deus ou pelo Estado (uma espécie de substituto de Deus na crença humana) não era lugar para ele, nem para todos os outros homens que ambicionavam grandeza, sucesso, fama, glória e liberdade como recompensas para seus feitos individuais e suas inteligências particulares.

Expressões de críticas ao capitalismo vigente nos Estados Unidos durante os anos quarenta podem ser encontradas nos detalhes visuais do jogo, reforçando a rejeição dos tipos de modelos socioeconômicos marcados pela participação estatal, como no caso do Estado de “bem-estar social” referido em comentários anteriores.

**Figura 12** - Jogador lendo as inscrições contidas em uma lápide, no cemitério de um espaço da cidade chamado Arcadia.



Fonte: Imagem produzida pelo software "NVidia GeForce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 13/09/2017.

A “Figura 12” acima ilustra certa passagem do jogo, em um estágio chamado *Arcadia*, onde se pode encontrar uma espécie de cemitério com vários túmulos cujas inscrições das lápides são todas iguais, chamando atenção para uma questão interessante

que diz respeito aos “ideais rapturianos” que defendem determinadas concepções econômicas. Nas lápides se pode ler o nome do economista John Maynard Keynes, patrono da teoria econômica capitalista que embasou o New Deal estadunidense, criticado por Ryan. Ainda na descrição se pode ver que, após o nome de Keynes, é possível ler: “*filho amado de Ada e Adam Smith*”. O fato de Keynes ser mencionado como “filho de Adam Smith”, reproduzindo a ideia que Smith é, de fato, o pai da teoria do liberalismo econômico, abre um espaço para considera-lo um tipo de “filho transgressor” da obra do pai, algo que tem a ver com a trama principal do game, quando o jogador descobre, aos poucos, que Andrew Ryan se revela não apenas como inimigo, mas também como o próprio pai do personagem-jogador.<sup>47</sup>

Aqui temos um exemplo bastante claro de realização do processo investigativo produtor da simulação indiciária em BioShock. Essas lápides e mais ainda os detalhes nelas contidos podem ser facilmente ignorados ou despercebidos por grande parte dos jogadores, mas dedicar tempo à investigação produz diferença significativa na forma de perceber como o universo do jogo faz inúmeras referências históricas que acrescentam elementos narrativos à própria ficção através de sua construção audiovisual.

Vale a pena mencionar a fala de Ken Levine, em entrevista concedida ao *Washington Post* no ano de lançamento do game, em 2007:

Eu acho que a maioria das grandes obras de ficção popular precisam trabalhar em vários níveis. Você olha para O Senhor dos Anéis ou Matrix, que tem seus monstros gigantes, suas grandes explosões, de maneira que as pessoas podem ir ao cinema para desfrutar desses elementos. Mas o que eu acho que faz essas obras entrarem no “zeitgeist” cultural é que elas trabalham [também] em outros níveis - seja Matrix com seus temas existenciais ou Senhor dos Anéis como uma extensa meditação sobre o significado do poder e como ele afeta as pessoas. Isso é o que separa esses filmes de outras obras do gênero, eles têm esses elementos subjacentes [que indicam] haver algo a mais acontecendo lá, e, realmente, isso é o que me atrai. E é por isso que tentamos tanto contar a história [de BioShock] visualmente - é por isso que o mundo de Rapture é tão visualmente revelador de uma história... Queríamos atrair pessoas que nunca pensaram em se envolver com um jogo para refletir sobre controle governamental. Não é algo que você anuncia no lançamento de um videogame: "Venha jogar o nosso jogo inspirado em uma Utopia pseudo-objetivista!" Isso

---

<sup>47</sup> Há uma questão problemática que envolve a figura do “pai” autoritário e ditador em toda a trilogia Bioshock. No primeiro game, o jogador descobre aos poucos que Andrew Ryan, na verdade, é seu pai, antes desconhecido, e que sua participação em Rapture não foi necessariamente acidental. Essa questão, sem dúvidas, merece uma linha analítica própria, que não cabe neste capítulo do trabalho.

não faz com que as bundas fiquem exatamente nos assentos... (LEVINE, 2007, s.p, tradução nossa)<sup>48</sup>

Nessa fala, Levine está comentando filmes recentes que considera como exemplos de referencialidade para além da trama principal. Menciona os trabalhos realizados em “outros níveis” e afirma a existência de “elementos subjacentes”, isto é, que não estão tão visíveis no primeiro plano, mas estão lá e não deixam de ser menos importantes para o universo da ficção porque não estão visivelmente óbvios ao telespectador. Como a entrevista foi concedida para um portal não especializado e de grande circulação, utilizar a aproximação com os filmes para falar da experiência trazida por BioShock pode ser considerado um recurso didático de apresentação para um público que não joga.

Ainda nessa fala, fica explícita a intenção de Levine com a criação de um jogo que oferece a ação no primeiro plano, mas cria diversas subcamadas repletas de referências que podem ser coletadas e interpretadas para construção de níveis mais profundos de envolvimento com o universo das representações ali remediadas. Vale repetir: são essas subcamadas que tomei como objeto de uma forma investigativa de jogar com as representações do passado. Finalizando a entrevista, utiliza de aproximações com as técnicas do cinema, mais conhecidas do público em geral, tenta esclarecer que seu modelo de *game design* se assemelha a um processo de *mise-en-scène*, mas fazendo questão de frisar que quem determina para onde a câmera deve focar é o usuário e não o diretor.

---

<sup>48</sup> No original: “I think most great works of popular fiction have to work on a couple of levels. You look at Lord of the Rings or The Matrix, you have to have your giant monsters and you have to have your great explosions and people can go to the movies and enjoy those movies for those elements. But what I think makes those things enter the cultural zeitgeist is, they work on another level -- whether it's The Matrix with these existential themes or Lord of the Rings as an extensive meditation on the meaning of power and how it affects people. That's what separates those films from other works in the genre, they have this underlying element and I think you find that in all really popular genre stuff, that there's usually something else going on there, and, really, that's what draws me. However, I'm perfectly comfortable with the guy who plays through the game -- in fact I really enjoy watching people play through the game -- who are really just there to shoot stuff in a cool environment. But what I find quite often what happens is that one of the reasons we tried to tell the story visually so much - that's why the world of Rapture is so visually revelatory of a story... we wanted to draw people in who never thought they'd be interested in the game as a meditation on governmental regulation. It's hardly something you can pitch as a video game: "Come play our game about a pseudo-objectivist style Utopia!" That's not exactly going to get butts in the seats...”  
<https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/09/14/AR2007091401496.html> (Último acesso em: 24/02/2018)

Voltemos à leitura da personalidade de Andrew Ryan, que figura como principal chave de interpretação das inspirações para a criação do mundo do jogo. Sua personalidade parece bastante clichê em histórias de poder e ambição não fosse o fato da sua marcante racionalidade ser um tipo de representação personalística de toda uma concepção filosófica bastante conhecida e divulgada: o “objetivismo”, elaborado pela filósofa e escritora Ayn Rand, que se tornou bastante popular nos Estados Unidos a partir do final da década de 1950. Na verdade, o próprio nome “Andrew Ryan” é um heterônimo para “Ayn Rand”.

O objetivismo randista defendeu os postulados de uma moral individual guiada pela razão, distante das emoções e voltada para o desenvolvimento do homem a partir de uma relação entre talento e recompensa. A síntese da sua filosofia está não em uma obra de tratado filosófico (embora eles existam), mas nos seus romances, notadamente em “A Nascente”, de 1943; e “A Revolta de Atlas”, sua obra mais importante, publicada em 1957.

A Revolta de Atlas narra uma história de industriais e homens de negócios ligados ao setor de ferrovias numa era inespecífica, quando os Estados Unidos pregavam uma política altruísta no discurso e intervencionista e controladora na prática (uma alusão ao Estado de Bem-Estar social). Personagens centrais como a empresária Dagny Taggart e o industrial Hank Rearden representam a grandiosidade de pessoas que seguem fielmente os princípios da razão individual em favor de uma moralidade inabalável, que não se deixa enganar pelas negociações políticas e se voltam fortemente contra o “falso discurso” do altruísmo, entendido por Rand como um “mal que se disfarça de bondade”.

A desilusão com o mundo vivida por pessoas como Dagny e Hank abre os caminhos para uma utopia constituída em torno da obra de um cientista e engenheiro brilhante chamado John Galt (nome bastante emblemático no romance de Rand, que possui uma narrativa guiada pela curiosidade levada ao leitor através da pergunta repetida misteriosamente por figuras importantes da trama – “*Quem é John Galt?*”), que planeja recolher os homens mais talentosos para uma organização secreta (e utópica) com finalidade de executar um golpe contra aquele modelo de sociedade baseado nas premissas de uma coletividade que ameaça a existência da grandeza individual e dos talentos merecedores das boas recompensas.

Ayn Rand sintetizou a filosofia objetivista diluída nos seus personagens dos romances após a grande aceitação de “A Revolta de Atlas” em outra obra, desta vez de cunho filosófico, intitulada *The Virtue of Selfishness* (“A Virtude do Egoísmo”), publicada em 1964. Sua noção de “egoísmo” é baseada num determinado tipo de racionalidade que retira do termo a visão maléfica construída em torno dele.

A ética objetivista defende e apoia orgulhosamente o *egoísmo racional*, a saber: os valores necessários à sobrevivência do homem como homem, ou seja, os valores necessários para a sobrevivência humana, não aqueles originados somente pelos desejos, emoções, aspirações, sentimentos, caprichos ou pelas necessidades dos ignorantes irracionais que jamais superaram a prática primitiva dos sacrifícios humanos, que nunca descobriram uma sociedade industrial e que não concebem outro interesse pessoal que não seja se apossar dos espólios do momento (RAND, 2009, p.258, tradução nossa).<sup>49</sup>

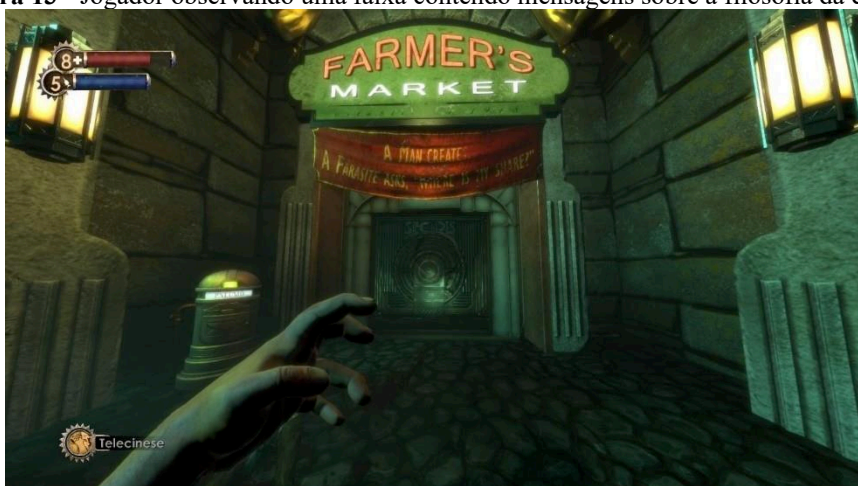
Andrew Ryan é a personalização do “egoísta racional”, no sentido dado por Rand. Sua cidade está repleta de dizeres que fazem alusão ao objetivismo e nela vivem apenas os melhores: cientistas, engenheiros, artistas e industriais talentosos que foram retirados da superfície com objetivo de construir um mundo onde os talentos e a capacidade de realização humana não fossem apagados por causa do “falso” e “decadente” discurso do altruísmo, igualdade e coletividade, que dava margem para consolidação de Estados controladores e autoritários. Assim como John Galt é o personagem do romance que sintetiza o objetivismo randista, Andrew Ryan é, para Rapture, uma imitação do protagonista de “A Revolta de Atlas”, John Galt.

---

<sup>49</sup> “La ética Objetivista defende y apoya orgullosamente el *egoísmo racional*, a saber: los valores requeridos para la supervivencia del hombre como hombre, o sea, los valores necesarios para la supervivencia humana, no aquellos originados sólo por los deseos, las emociones, las aspiraciones, los sentimientos, los caprichos o las necesidades de brutos irracionales que jamás lograron superar la práctica primitiva de los sacrificios humanos, que nunca descubrieron una sociedad industrial y que no conciben otro interés personal que el de arrebatarse el botín del momento”. (Tradução nossa) RAND, Ayn. **La Virtud del Egoísmo**. 1ª. Edición. Buenos Aires: Grito Sagrado Editorial de Fund, de Diseño Estratégico, 2009. p.258



**Figura 13** - Jogador observando uma faixa contendo mensagens sobre a filosofia da cidade.



Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia GeForce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 13/09/2017.

A imagem acima é bastante comum durante toda a experiência do game e apresenta uma das frases mais repetidas, que aparece em faixas, cartazes ou é falada pelo próprio Andrew Ryan: “*Um homem cria, um parasita pergunta ‘onde está minha parte’?*” (BIOSHOCK, 2007, tradução nossa).<sup>50</sup> Ao lado dela, existem outras, de sentido semelhante, que traduzem a mesma ideia objetivista, como “*O altruísmo é a raiz de todos os males*”, ou ainda “*Os grandes não serão constrangidos pelos pequenos*” (ibid., tradução nossa).

As críticas ao “espírito altruísta” não são, aqui, a transmissão da ideia oposta de que Andrew Ryan é dotado de um sentimento necessariamente “mau” em oposição a um ideal de bondade. O seu egoísmo é um conceito filosófico, vale a pena reforçar, e está escorado numa concepção da realidade que entende as políticas praticadas pelo Estado como uma forma disfarçada de controle que interrompe a capacidade criativa do homem.

Jogado ao chão, no *Pavilhão Médico*, há um gravador de voz que o jogador pode coletar e ouvir. É mais um registro de Andrew Ryan apresentando defesa ideológica de um tipo de “ultra individualismo” projetado originalmente na filosofia objetivista de Rand. O título desse *audio log* é “As Expectativas dos Parasitas” e nele se pode ouvir as seguintes palavras:

---

<sup>50</sup> No original: “A man create, a parasite asks ‘where is my share?’”

“Na superfície, o parasita espera que o médico o cure de graça, e que o fazendeiro o alimente por caridade. Qual é a real diferença entre ele e o perverso que perambula pelas ruas, procurando uma vítima que possa servir para sua diversão grotesca?” (BIOSHOCK, 2007, registro de áudio 6, tradução nossa)<sup>51</sup>

A comparação do homem comum da superfície com o parasita agora é feita, no registro de áudio transcrito acima, com um tipo de “estuprador”, associando a ideia da aceitação ou defesa da regulação da vida social pelas políticas do Estado como algo corruptor da moral individual. A escolha do termo “perversão” para a fala de Andrew Ryan desenha negativamente qualquer tipo de defesa possível do Estado.

Kieron Gillen, do portal Wire, em sua análise, fez menção à filosofia objetivista de Ayn Rand presente no jogo, trazendo como título de seu texto: “*BioShock, jogo de tiro em primeira pessoa, deve mais à Ayn Rand do que a Doom*”.<sup>52</sup> O título da matéria é interessante, pois busca valorizar o game o aproximando da literatura e filosofia, enquanto o distancia, numa mão contrária à habitual, dos clássicos dos videogames, como *Doom* (1993), referência universal para os jogos do gênero FPS, do qual *BioShock* é um tipo de representante. No corpo do texto, Gillen ainda compara elementos presentes em *BioShock* com outros de certas obras literárias, como os habitantes de Rapture com os dândis de *The Great Gatsby* (“O Grande Gatsby”, no Brasil), romance de F. Scott Fitzgerald, de 1925<sup>53</sup>. Mas são as ideias de Rand que realmente chamaram sua atenção.

O próprio diretor criativo e roteirista do game, Ken Levine, revelou os romances de Ayn Rand como sua mais forte inspiração para a concepção de personagens que sustentam a trama, como Andrew Ryan. Em entrevista concedida a um dos mais conhecidos portais de notícias e crítica especializada em videogames, *Imagine Games Network* – ou simplesmente IGN -, Levine (2007, s.p, tradução nossa) afirmou: “*Em termos de inspiração para nós, os livros de Ayn Rand ocuparam grande parte disso,*

---

<sup>51</sup> “On the surface, the Parasite expects the doctor to heal them for free, the farmer to feed them out of charity. How little they differ from the pervert who prowls the streets, looking for a victim he can ravish for his grotesque amusement”.

<sup>52</sup> “*First-Person Shooter Bioshock owes more to Ayn Rand than Doom*” (Tradução nossa). GILLER, Kieron. Em: <https://www.wired.com/2007/08/pl-games-4/> (Acesso em 04/05/2018)

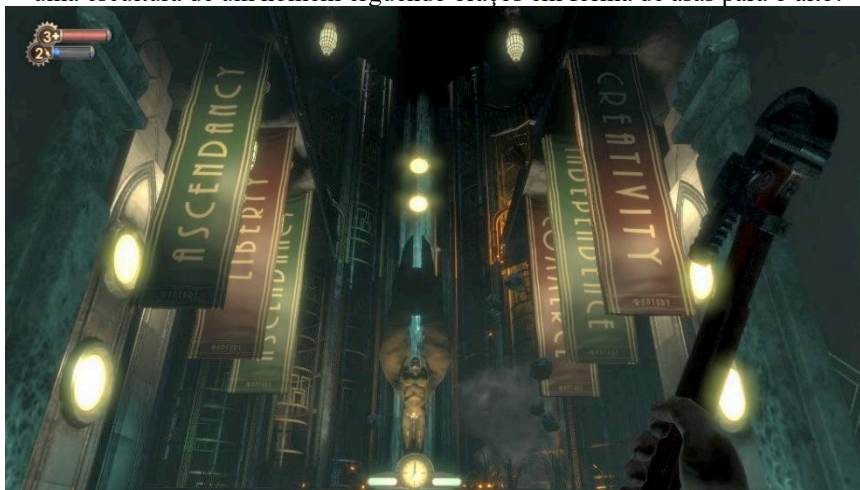
<sup>53</sup> *Ibid.*,

especialmente 'A Nascente' que forneceu sua filosofia e deu ideias para alguns personagens do jogo".<sup>54</sup>

É estranho que Levine tenha mencionado apenas "A Nascente" nessa entrevista e não "A Revolta de Atlas", coisa que ele fez em vários outros momentos. De todo modo, no primeiro romance de Rand também está contida a base do objetivismo. Não com a mesma força do livro posterior, de 1957, mas ainda assim a associação tem bastante sentido, principalmente no que diz respeito aos personagens.

É possível notar também uma forte influência da Nascente de Rand no que diz respeito à constituição arquitetônica das formas da cidade do jogo. Isso é melhor notado nos aspectos das construções dos prédios ou mesmo nas esculturas que homenageiam a grandeza do indivíduo. O principal personagem do referido romance é um arquiteto chamado Howard Roark, que faz da arquitetura a realização prática da filosofia objetivista. Toda a cidade de Rapture parece ser um trabalho de Roark na exaltação do espírito individual contra a "hipocrisia" dos modelos coletivistas e altruístas de sociedade.

**Figura 14** - Jogador observando uma rua da cidade de Rapture com faixas verticais exibindo mensagens e uma escultura de um homem erguendo braços em forma de asas para o alto.



Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia Geforce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 13/09/2017.

<sup>54</sup> "In terms of inspirations for us, Ayn Rand's books were obviously a huge part of our inspiration, especially *The Fountainhead* for some of the philosophy and some of the characters in the game." (Tradução nossa). Em: <http://www.ign.com/articles/2007/08/30/ken-levine-talks-bioshock?page=1>

Na “Figura 14” acima é possível visualizar um cenário que simboliza a monumentalização dos ideais objetivistas, como faixas verticais que propagandeiam valores como “ascensão”, “liberdade”, “criatividade”, “independência”, “comércio” e, ao fundo, uma escultura de um indivíduo estendendo seus braços alados para cima, transmitindo o “individualismo racional” defendido na filosofia objetivista como um homem que é “fim em si mesmo”. A exibição natural do corpo com os músculos definidos, à maneira das esculturas gregas antigas, simboliza a exaltação de uma espécie de antropocentrismo radical que pode ser imaginado a partir das descrições desse tipo de escultura nos romances escritos por Ayn Rand.

Tanto em “A Nascente” como em “A Revolta de Atlas”, os traços do individualismo radical são sempre construídos, narrativamente, em torno da personalidade dos personagens, o que explica o fato de todo o enredo de BioShock também fazer isso, já que se trata de uma inspiração direta. Em A Nascente, se Roark representa o ideal individual que deve combater o “mal altruísta que se disfarça de bem”, seu oposto está na personalidade de Ellesworth Toohey, um intelectual marxista, de ideais coletivistas, que defende o tipo de sociedade que o randismo quer exterminar: baseada na política altruísta e na solidariedade prestada aos mais fracos. Esse mesmo movimento se repete em “A Revolta de Atlas”, com o contraste entre personagens objetivistas, como Dagny Taggart, Hank Rearden e Francisco D’Anconia, em oposição a outros, como Jammes Taggart, que aqui não é um intelectual como Toohey, mas um “empresário detestável” porque goza de um sucesso adquirido com base na política de Estado (e suas relações com órgãos governamentais) e não no próprio talento e capacidade criativa.

Essa mesma oposição entre personagens ocupa lugar central no enredo e roteiro de BioShock em diversos níveis de interação. Em torno do tema da ciência, por exemplo, o personagem Dr. Steinmann foi construído com os contornos da ética objetivista, enquanto a geneticista judia-alemã, Brigid Tenenbaum, pratica forte oposição a isso, podendo ser vista no game pela ótica do espírito humanitário contra um sentimento egoísta que saiu do controle e se transformou numa ditadura técnica que passou a justificar o extermínio nos moldes dos regimes fascistas. Já em torno do tema da indústria, há a construção da oposição dos personagens Andrew Ryan, fundador da cidade, e Atlas ou Frank Fontaine, seu antagonista, que intenciona tomar o controle da cidade, mas não por discordar de Ryan, e sim por ambições particulares.

Vale dizer que grande parte dos conflitos existentes entre personagens e muito de suas histórias particulares só podem ser conhecidas a partir da coleta e interpretação das mensagens contidas nos *audio logs*, que sem dúvidas funcionam como um dos mais eficientes recursos que transformam a experiência do game em um processo de investigação. Procurando pistas que esclarecessem mais da personalidade de Frank Fontaine, pude encontrar, sobre uma mesinha de café e próximo a um maço de cigarros (que podem ser fumados), um registro de áudio com a voz de Fontaine que simboliza parte da construção de sua figura como o oposto de Andrew Ryan, bem como esclarece aspectos do conflito que destruiu a cidade:

“Esses tristes casos. Eles vêm para Rapture pensando que serão os capitães da indústria, mas todos eles esquecem que alguém precisa lavar os banheiros. Que visão das coisas eles me deram ... Entrego a eles uma cama e uma tigela de sopa, e em troca me dão suas vidas. Quem precisa de um exército quando se tem o ‘Lar de Fontaine para os Pobres?’” (BIOSHOCK, 2007, registro de áudio 107, tradução nossa)<sup>55</sup>

Na fala de Fontaine transcrita do *audio log* referido acima há clara descrença com os ideais da cidade e forte discordância com a visão da realidade de Ryan. Além de simbolizar um contradiscurso, o registro ajuda a esclarecer a forma dos conflitos que destruíram a cidade antes da chegada do jogador, se constituindo enquanto memória, vestígio do passado, fragmento, pista, sinal, indício que serve à construção da narrativa sobre a relação passado-presente. Do ponto de vista da operação narrativa, discutida no capítulo anterior, temos nessa maneira do jogo imitar a construção de um enredo com base na oposição de personalidades de personagens criados originalmente em romances literários, um claro exemplo de “remediação intermediática”, no sentido definido por I. Rajewsky (op., cit.).

Em BioShock, Andrew Ryan representa o grande industrial, idealizador de uma cidade marcada pelos avanços científicos da era dos motores elétricos. A temática “*shock*” do próprio game é uma clara alusão aos efeitos da indústria na sociedade, tendo no uso da eletricidade e na produção de energia os combustíveis para o desenvolvimento.

---

<sup>55</sup> No original: “These sad saps. They come to Rapture thinking they’re gonna be captains of industry, but they all forget that somebody’s gotta crub the toilets. What an angle they gave me.... I hand these mugs a cot and a bowl of soup, and they give me their lives. Who needs an army when I got Fontaine’s Home for the Poor?”

Em vários lugares de Rapture se pode ver menções em faixas, máquinas e construções que evidenciam o uso abundante da eletricidade como mola propulsora do progresso.

O próprio movimento de ideias criado por Andrew Ryan, que é apresentado no game com tons de “doutrinação religiosa”, é chamado de “A Grande Corrente” (*The Great Chain*), significando elementos industriais, como o ferro e o aço enquanto matérias primas para o desenvolvimento. Há um lema escrito em faixas ou na base de esculturas douradas em *art déco* onde se pode ler, com frequência: “*A grande corrente da Indústria nos ata e nos une*”. (tradução nossa)<sup>56</sup> É um claro alinhamento com as questões narradas nos livros de Ayn Rand.

Em entrevista à Revista *RollingStone*, Ken Levine (2007) afirmou o “trauma” como justificativa para a personalidade de Ayn Rand com base nos eventos históricos que atravessaram sua vida, como a Revolução Russa. Por associação direta, explicou seu personagem objetivista, Andrew Ryan, como uma representação da própria filósofa, pressionado exatamente pelas mesmas questões.

No fundo, eu entendo Ryan. Ele era um judeu burguês durante a Revolução Bolchevique. Os bolcheviques vieram e destruíram sua família, destruíram tudo em sua vida. Esse é o mapa de Ayn Rand. Ela é uma refugiada que veio para a América porque sua família foi destruída pelos bolcheviques. Não é realmente surpreendente ver que ela fez o que fez ou a pessoa na qual se tornou quando se sabe disso. O Homem-Aranha foi feito porque o Tio Ben foi baleado. Ayn Rand foi feita por sua família sendo destruída pelos bolcheviques (LEVINE, 2007, s.p, tradução nossa).<sup>57</sup>

“As coisas que Ayn Rand fez” e defendeu, mencionadas nas palavras de Levine, isto é, a base de sua filosofia objetivista assentada sob um ideal de homem enquanto meta filosófica, bem como sua dura crítica ao processo civilizacional movido pela presença do Estado, formam, como se pode perceber, o alicerce sobre o qual a cidade de Rapture foi idealizada. Numa primeira percepção, o jogo de Levine parece ser um monumento ao objetivismo, pois introduz o jogador em um conjunto de ideias que dá a

---

<sup>56</sup> No original: “The Great Chain of Industry ties and unite us”

<sup>57</sup> “I understood Ryan better. He was a bourgeois Jew during the Bolshevik Revolution. The Bolsheviks came and destroyed his family, destroyed everything in his life. That maps Ayn Rand. She's a refugee who came to America because her family was destroyed by the Bolsheviks. It's not really super surprising she became the person she did. Spider-Man was made by Uncle Ben being shot. Ayn Rand was made by her family being destroyed by the Bolsheviks”. (Tradução nossa) Em: <https://www.rollingstone.com/glixel/features/inside-bioshock-video-game-series-with-ken-levine-w439921> (Acesso em 23/03/2018)

entender que há, ali, uma apologia a um tipo de sociedade constituída com inspiração no objetivismo randista que, de fato, funcionou.

Todavia, essa expectativa é frustrada a partir do momento que o jogador descobre pouco a pouco o quanto o projeto deu errado. Os sinais de destruição, luta e os cadáveres espalhados pelo chão são os sinais mais óbvios disso. Ao apresentar visualmente um cenário distópico, há o exercício de crítica imediata que se constitui no próprio ato de jogar – se o conjunto de narrativas que inspiraram o mundo do game aponta para uma espécie de utopia da liberdade individual, o *gameplay* leva o jogador a pensar o contrário. Quando se joga BioShock, se tem a impressão que há uma forte denúncia contra determinadas visões da realidade, que surgem, de tempos em tempos, como soluções para os problemas que afligem os homens, mas estão apenas disfarçando a sua natureza bastante perigosa.

Vejamos, no próximo tópico, como a jogabilidade de BioShock conduz o jogador para a realização de certo exame crítico dos ideais objetivistas e ultra individualistas presentes nas motivações para a fundação da cidade.

### **3.2. A construção da crítica social na operação narrativa de BioShock**

Rapture foi construída em 1946, mas o jogador a conhece em 1960, quando a cidade completamente decadente. O que deveria ter sido o palco da exaltação da liberdade individual, liderado pela indústria, livre comércio, arte e ciência, havia se transformado em desordem, desobediência, loucura, violência e práticas fascistas que instituíam formas de controle e perseguição como soluções para um estado generalizado de crise. Os primeiros contatos do jogador com a dimensão distópica de Rapture pode ser vista, como apresenta a “Figura 16” abaixo, a partir de indícios de revoltas contra Andrew Ryan.

**Figura 15** - Jogador observando placas de protesto contra Andrew Ryan espalhadas pelo cenário.



Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia Geforce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 13/09/2017.

O game utiliza um recurso de narração para informar sobre os eventos e coloca os principais personagens do enredo em contato direto com o jogador. É desta forma que logo no início da experiência já se tem notícias dos problemas existentes na cidade subaquática. Cada vez que se adentra mais o espaço da cidade, algumas vozes transmitidas via sistemas sonoros conversam com o jogador, despertando a sensação de que há uma espécie de vigilância universal mapeando as ações.

Não há dúvidas que a inspiração para utilização desse recurso veio de uma das mais importantes narrativas distópicas do século XX, que é o livro "1984", de Georges Orwell, publicado em 1949. O próprio sistema de teletelas descrito no romance parece ser reproduzido em BioShock, com Andrew Ryan, uma espécie de representação de "O Grande Irmão", vigiando e controlando todos os passos do jogador ao melhor estilo "*The Big Brother is watching you*". As teletelas são descritas no livro de Orwell como espécies de televisores veiculadores de propagandas, mas que na verdade serviam para exercer forte espionagem sobre os indivíduos. Quando isso surge no jogo, sem anunciar a origem, se trata de mais um exemplo de remediação intermediática, no sentido já discutido neste trabalho.



**Figura 16** - Jogador recebendo mensagem de Andrew Ryan via sistemas de vigilâncias que lembram as "teletelas" descritas no livro "1984", de Georges Orwell.



Fonte: Imagem produzida pelo software “Nvidia Geforce Experience” durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 13/09/2017.

A imagem acima, além de simbolizar a remediação do sistema de teletelas mencionado, promove o primeiro contato direto do jogador com o fundador da cidade, que revela sua crítica e oposição ao “mundo da superfície”. Na sua fala, apresenta mais um conjunto de elementos e significados históricos que promovem certa “ambientação histórica” do enredo e narrativa.

“Diga-me, amigo: qual das raposas te enviou? O lobo da KGB? Ou o Chacal da CIA? Deixe-me informá-lo: Rapture não é um barco afundado que pode ser saqueado à vontade, e Andrew Ryan não é um senhor estúpido ao qual um valentão do governo pode maltratar como quiser. E com isso eu digo adeus, ou *dasvidanyia* [expressão russa de saudação]. Como preferir” (BIOSHOCK, 2007, grifo nosso).

A personalidade de Ryan demonstra medo da perseguição, intervenção e controle praticado na superfície pelos modelos do Estado americano e soviético, mas pratica exatamente as mesmas coisas que diz combater. O contraponto à Ryan é a figura do personagem *Atlas*, que só aparece durante a trama através de sistemas de áudio, sendo um tipo de “desconhecido” que convence o jogador da personalidade doentia do criador da cidade e de todos os problemas nela existentes.

Do ponto de vista da experiência estética, pensando especialmente os recursos narrativos, Atlas é mais do que um personagem do tipo NPC, sestituindo também como uma espécie de “guia”. É ele quem orienta, desde o ingresso na cidade, o que o jogador deve fazer ou para onde precisa ir. Aos poucos, se revela como uma espécie de líder rebelde que, no passado, tentou combater os problemas da cidade, mas que havia

“desistido da política” e desejava, com a ajuda do jogador (um forasteiro recém-chegado da superfície), fugir da cidade e salvar sua família, uma vez que a maior parte da população rapturiana tinha morrido ou enloquecido devido o consumo de uma substância ingerida como droga, chamada *adam*. Tal substância é um elemento narrativo importante para o desenrolar dos eventos nos quais o jogador é envolvido.

O *adam* havia possibilitado a alteração genética da população para que os homens pudessem viver no fundo do oceano. Seus efeitos colaterais produziam constante sensação de bem-estar, no melhor estilo dos comprimidos de *soma* descritos no romance distópico de Aldous Huxley, “Admirável Mundo Novo”, publicado em 1932. Na dimensão diegética da narrativa, o *adam* é uma substância retirada de lesmas marinhas que havia elevado o potencial dos experimentos científicos a níveis jamais vistos. Seu uso em procedimentos cirúrgicos e experimentos genéticos, por exemplo, permitiram não apenas a adequação da vida humana em uma cidade subaquática, mas criado uma promessa de melhor qualidade de vida para seus habitantes.

A história do *adam* é uma das mais ocultas no primeiro plano do cenário do game e o jogador só consegue compreender bem o que é essa substância e como ela se envolveu com a vida da cidade através da experiência investigativa ou da prática da simulação indiciária. Boa parte do que se pode saber a esse respeito somente é possível através da coleta de *audio logs* que contém os relatos de pesquisas de personagens cientistas, como Dra. Brigid Tenenbaum, Dr. Steinman e Dr. Yu Suchong.

Em um dos áudios com relatos de Brigid Tenenbaum, intitulado “A Descoberta do Adam”, encontrado no interior de uma sala administrativa de um cais em um estágio do game chamado “Cais Superior”, se pode ouvir:

“Essa pequena lesma apareceu e trouxe de volta todas as ideias malucas que tive desde a guerra ... Elas não apenas curam células danificadas, ... ressuscita-as ... Posso dobrar a dupla hélice ... negros podem renascer brancos, altos, baixos, fracos, fortes ... Mas as lesmas por si só não são suficientes ... vou precisar de dinheiro ... e mais uma coisa ...” (BIOSHOCK, 2007, registro de áudio 28, tradução nossa)<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> No original: “This little Slug has come along and glued together all the crazy ideas I’ve had since the war... It doesn’t just heal damaged cells, it... resurrects them... I can bend the double helix... black can be reborn white, tall, short, weak, strong... But the slugs alone are not enough... I’ll need money... and one other thing...”

No game, Tenenbaum é uma cientista geneticista judia-alemã com experiências científicas com prisioneiros de campos de concentração nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. Em outros *audio logs* se pode entrar em contato com registros detalhados de sua história particular no passado, da qual parece se lamentar. No registro referido acima, quando menciona “ideias malucas desde a guerra” já demonstra peso nas palavras, como se tivesse colaborado para um tipo de ciência a serviço de coisas pelas quais parece se arrepender. Imagino que fazer “negros renascerem brancos” seja uma dessas “coisas”.

Ela participou das pesquisas iniciais ao lado de outro cientista, Dr. Suchong, acreditando na possibilidade da realidade proposta por Andrew Ryan. A personagem surge como a quebra da expectativa ou a frustração, se dizendo arrependida, tentando insistentemente reparar o erro cometido. No jogo, a redenção de Tenenbaum está em proteger e salvar garotinhas modificadas geneticamente por ela e Suchong, anteriormente, para se tornarem “coletoras de *adam*” - as “irmãzinhas” ou *Little Sisters*, já comentadas aqui. Contudo, com a perda total do controle da cidade, essas crianças meninas se tornaram alvos da violência dos *splinters* das ruas, cabendo à Tenenbaum protegê-las e salvá-las como forma de consertar o problema que havia ajudado a criar.

Assim como o comprimido de *soma* da história de Huxley, o consumo de *adam* promovia profunda alienação através da sensação de bem estar, o que impedia que a população da cidade enxergasse seus reais problemas. Em vários momentos do contato entre o jogador e o personagem Atlas, é revelado que foi o consumo da substância, já tratada como droga, que havia enlouquecido as pessoas e instaurado o caos nas ruas de Rapture.

Antes de conhecer a real história do *adam*, que vai se revelando aos poucos através das narrações de Atlas ou da exploração dos registros de áudio espalhados e escondidos no cenário, uma das primeiras experiências do jogador com os efeitos do *adam* sobre uma “mente perturbada” se dá na relação com um personagem chamado Dr. Steinman, médico cirurgião dotado do “espírito ultra individual rapturiano” com ideias eugenistas em torno de concepções como “raça” e “beleza”.

O cenário visual da parte do mundo do jogo construído para representar a visão de mundo do personagem, chamado *Pavilhão Médico*, é bastante rico para uma exploração do tipo investigativa, pois há muitos sinais e pistas espalhadas em cartazes,

registros de áudio, inscrições no chão e nas paredes ou objetos que permitem compreender melhor não apenas a personalidade e história do personagem, mas também da própria cidade e de sua relação com o *adam*.

**Figura 17** - Jogador explorando o cenário do Pavilhão Médico e observando mensagens escritas com sangue no chão.



Fonte: Imagem produzida pelo software "Windows Game Bar" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 13/07/2020.

Na “Figura 17” acima se pode ler, escrito com sangue no chão, no interior do *Pavilhão Médico*, em direção à sala de cirurgia de Dr. Steinman, a frase “*A estética é um imperativo moral*”. Logo se descobriria que se trata de uma espécie de lema da concepção de beleza e referencial aos ideais eugenistas do personagem. Em um *audio log* encontrado no mesmo cenário, se pode conhecer aspectos do pensamento de Steinman que corroboram com os ideais mencionados. Em um deles, se pode perceber clara distorção da concepção de arte e sinais de confusão entre esta e a ciência, sugerindo uma espécie de fusão entre os dois campos da realização humana que promovesse a libertação humana de questões morais, tratadas como uma espécie de “prisão”. No relato mencionado, Steinman se compara à Pablo Picasso:

“Quando Picasso cansou de pintar gente, começou a representá-los como cubos e outras formas abstratas. O mundo chamou ele de gênio. Passei toda minha carreira de cirurgião criando as mesmas formas banais, de novo e de novo: nariz empinado, covinha no queixo, grandes seios. Não seria maravilhoso fazer com um bisturi o que o velho espanhol fez com um pincel? Com as modificações genéticas, a beleza já não é

uma meta, e nem sequer uma virtude. É uma obrigação moral.” (BIOSHOCK, 2007, registro de áudio 10, tradução nossa)<sup>59</sup>

A beleza como “obrigação moral” está relacionada, claro, aos ideais da utopia objetivista que se transformou em delírio narcísico, algo que o jogo quis demonstrar criticamente para o jogador. Interessante que toda personagem importante da trama construído sob as linhas da moralidade individual arrancada da filosofia randista é confrontado com um outro, antagonista, seguindo, como já disse, o mesmo movimento de construção narrativa dos romances escritos por Ayn Rand.

Outro tema em torno do qual se desenrola o forte clima de conflito entre oposição de personalidades é o da “arte”, especialmente em um cenário do jogo chamado *Fort Frolic*, onde se pode conhecer personagens como Sander Cohen, o artista ultra individualista que sucumbiu diante dos próprios delírios, assim como havia ocorrido com Dr. Steinman. A identidade construída em torno dele é a do “artista absoluto”, que chegou mesmo a ignorar todos os assuntos políticos que definiram a vida na cidade em detrimento de suas próprias ambições.

A realidade, pelos olhos de Sander Cohen, é vista como um espetáculo teatral ou uma peça musical. Em alguns momentos do jogo, aparece mesmo se contrapondo à razão radical defendida por Ryan, enxergando na arte e na dimensão estética do mundo ideais e valores verdadeiros que devem ser conhecidos e explorados, o que institui, no enredo do game, uma espécie de representação filosófica da crítica ao racionalismo enquanto primado da razão como forma constitutiva do mundo.

Cohen, diferente dos personagens ligados à indústria e ciência, decaiu por ter canalizado o espírito da moralidade individual para a dimensão subjetiva da vida, algo que poderia muito bem ser compreendido a partir da filosofia “moralista” de Nietzsche, defensor da reconstituição do “espírito dionisíaco” do mundo em face à predominância de um “espírito apolíneo”.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> No original: “When Picasso became bored of painting people, he started representing them as cubes and other abstract forms. The world called him a genius! I’ve spent my entire surgical career creating the same tired shapes, over and over again: the upturned nose, the cleft chin, the ample bosom. Wouldn’t it be wonderful if i could do with a knife that old Spaniard did with a brush?”

<sup>60</sup> Estou me referindo à discussão que o filósofo alemão Nietzsche faz sobre a decadência da cultura ocidental que, a partir da combinação entre a moral judaico-cristã e a filosofia racionalista da Idade Moderna (com Descartes e Kant, especialmente), abandonou a dimensão estética da vida como elemento constituinte do espírito humano. Um dos objetivos da filosofia de Nietzsche, classificada por alguns como

Explorando a “cabine de direção” do teatro em *Fort Frolic* se pode coletar um registro de áudio com relato de Sander Cohen demonstrando decepção com Andrew Ryan, justificando o que eu quis dizer acima com seu afastamento da dimensão “racional” do ideal objetivista e mergulhando profundamente em um subjetivismo artístico que o afastou dos propósitos da cidade:

“Eu poderia ter sido o motivo do brinde da Broadway, o assunto de Holywood. Mas, ao invés disto, segui você até este balde empapado. Quando você precisou, a luz da minha estrela te iluminou. Mas agora apodreço, esperando por uma plateia que ... nunca ... veio ... Estou escrevendo algo para você, Andrew Ryan ... é um *réquiem*.” (BIOSHOCK, 2007, registro de áudio 81, tradução nossa)<sup>61</sup>

Mesmo tendo sido um fiel seguidor de Ryan no passado, e conseqüentemente um admirador da vida em Rapture, Sander Cohen traz a essência distópica vivida pelo jogador de BioShock, especialmente ao demonstrar arrependimento em ter saído da superfície para acreditar na utopia de Ryan. Com isso, o game realiza o movimento de condução do jogador à percepção crítica do tipo de ideologia levada adiante por Andrew Ryan. Embora Sanders Cohen pareça, por um lado, representar uma ruptura com os ideais racionais de Andrew Ryan, por outro pode ser visto como uma espécie de resultado social doentio da própria filosofia da cidade.

A investigação do tema da arte no cenário do jogo também pode suscitar a questão social da regulação política da arte, pois em alguns registros de áudio encontrados no estágio de *Fort Frolic* é possível perceber que Ryan estabelecia rigorosa “censura artística”, favorecendo artistas que se alinhavam com suas concepções ideológicas, como o próprio Cohen, e perseguindo outras, como Anna Culpepper, a quem chamava de “insulto musical”.

Aqui, BioShock estabelece diálogo importante com o jogador a respeito da perigosa combinação entre arte, censura e controle ideológico, bastante comum em regimes ditatoriais como o que havia se instaurado em *Rapture*, apesar do discurso inicial

---

“romântica”, é a reconstituição do que chamou de “espírito dionisíaco do mundo”, uma expressão que faz alusão à figura mítica do deus Dionísio, da Antiguidade, marcado pelos aspectos subjetivos importantes à constituição de certo tipo de razão, diferente daquela de caráter absoluto, afirmada por René Descartes, no século XVII, à qual nos referimos como fundadora do *cogito*. NIETZSCHE, Friedrich. **A visão dionisíaca do mundo, e outros textos de juventude**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

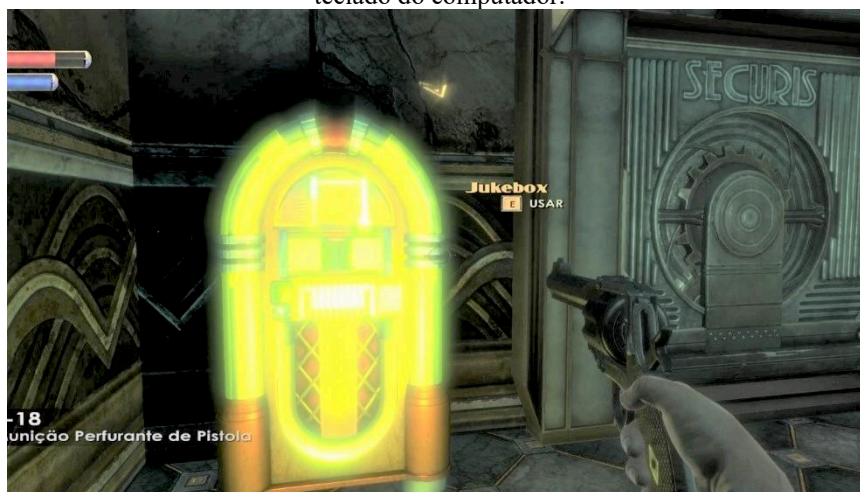
<sup>61</sup> No original: “I could have been the toast of Broadway, the talk of Holywood. But, instead, I followed you to this soggy bucket. When you needed my star light, I illuminated you. But now I rot, waiting for an audience that doesn’t... ever... come... I’m writing something for you, Andrew Ryan... it’s a requiem.”

de máxima liberdade. Parece existir uma mensagem clara sendo todo o tempo transmitida para o jogador: as piores ditaduras chegam disfarçadas de bondade.

O cenário de *Fort Frolic* em si é rico terreno para o processo de investigação, pois há forte descrição histórica no tecido audiovisual do jogo. Em particular, a trilha sonora cumpre um papel especial, ao lado de certos objetos e itens de cenário, como jukeboxes espalhadas pelos cantos que, quando interagidas, reproduzem músicas de sucesso dos anos cinquenta, como “*Papa loves Mambo*” (1950) de, Nat King Cole; e “*How much is that doggie in the Window*” (1952), de Patti Page. O próprio confronto final, contra Sanders Cohen, é realizado em pleno *Fleet Hall* e diante de sua obra-prima macabra, ao som de “*Waltz of the Flowers*” (1892), do compositor erudito Tchaikovski.

Interessante notar, no caso específico mencionado acima, que as músicas da época (com exceção da peça de Tchaikovski, que é mais antiga) funcionam não apenas como vestígios, mas como forma de referência histórica. Além de ser um tipo de intermedialidade, é um recurso produtor da sensação de “imersão no passado”, criada em um tipo de contato mais íntimo com as representações, uma vez que as músicas somente são executadas se o jogador decidir por isso na interação com os aparelhos sonoros do ambiente.

**Figura 18** - Jogador próximo a uma Jukebox no cenário de Fort Frolic, acessível através da tecla “E” do teclado do computador.



Fonte: Imagem produzida pelo software “Nvdia Geforce Experience” durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 13/09/2017.

Caso se deseje usar o aparelho mostrado na “Figura 18” acima, ainda assim as músicas não são apresentadas, podendo o jogador executá-las e não as conhecer. Eu

não conhecia a música de Patti Page, de 1952, por exemplo, mas pude buscar a informação em um aplicativo de smartphone que “escutou” e identificou a canção. Também fica evidente que esse é um bom exemplo de navegação, movimentação hipertextual e hipermediática que me levou a um exercício de busca de informação do lado de fora do jogo a partir de um conjunto de diferentes tipos de textos, misturados, que permitem saltar de um ponto a outro, não linearmente, numa espécie de “teia informacional”. Voltemos à questão do curso narrativo e do sentido crítico da história desenvolvida com a exploração do mundo do jogo.

O leitor ou leitora deste trabalho já é capaz de perceber, pelo que foi dito até aqui, que há uma intenção da narrativa de BioShock em conduzir o jogador a uma espécie de exercício crítico sobre as ideologias que construíram a personalidade de personagens como Andrew Ryan, Sander Cohen, Dr. Steinman etc., e que inspiraram a fundação da própria cidade. Vale reforçar que essa construção narrativa está a todo o momento sendo feita juntamente com o jogador, que não é forçado a se submeter a todos os níveis da narrativa em sua experiência.

O modelo social idealizado por Andrew Ryan passa a ser percebido na sua própria decadência, configurando certa impossibilidade e estabelecendo forte conexão com o imaginário da literatura distópica do século XX, como demonstrei brevemente com alguns comentários. Sendo assim, se pode constatar que o processo criativo de BioShock parece não intencional promover homenagem ou defesa do objetivismo, e sim partilhar de visões críticas semelhantes às que foram lançadas à filosofia de Ayn Rand na época de publicação de suas obras.

O próprio Levine (2006), em entrevista concedida à IGN, conectou as linhas da narrativa intencionada em BioShock com uma crítica política ao governo de Georges W. Bush, vigente nos Estados Unidos no momento de sua fala:

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 Ayn Rand e George Orwell e todo tipo de utopias e distopias escritas no século XX as quais achei realmente fascinante (LEVINE, 2006, s.p, tradução nossa).<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> No original: “Whith 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



A fala de Levine, além de confirmar a influência geral do gênero “literatura distópica” de forma mais ampla como inspiração para BioShock, revela intenção política quando menciona uma questão ocorrida nos Estados Unidos que ocupou grande parte da opinião pública, especialmente da comunidade científica internacional: a intervenção que o governo Bush realizou nas pesquisas de desenvolvimento de células-tronco embrionárias, chegando a vetá-las, no ano de 2006, com justificativas morais e religiosas.<sup>63</sup>

Há claramente, com isso, um movimento do jogo em direção a temas sociais como regulação dos governos sobre a ciência e a vida pública de um modo geral. O próprio jogador de BioShock, assumindo a primeira visão de um personagem no qual “encarna”, está predisposto, pela existência de uma intenção crítica na história que irá se revelar de uma forma ou de outra – em maior ou menor nível de profundidade –, a realizar esse movimento crítico quando toma os homens de Rapture como seus principais inimigos e a cidade como um lugar do qual se quer escapar. O retorno à superfície é, no fundo, uma importante lição: algumas ideologias são muito perigosas para serem levadas adiante.

De alguma maneira, o jogo nos diz que o objetivo de Ryan, que seria o de Rand, ou seja, de instituir aquilo que a filósofa russa chamou de “capitalismo puro”, marcado pela indústria, livre comércio, arte e ciência, havia ruído e se transformado numa realidade impossível de suportar. Rapture, diferente dos modelos distópicos estatizantes referenciados pela literatura de Aldous Huxley e George Orwell, por exemplo, tinha constituído um mundo marcado por ditaduras individuais, isto é, pela criação de personalidades definidas pela intolerância, preconceito, xenofobia, vaidade e egocentrismo. Um mundo que não deu certo porque cada indivíduo havia se fechado em torno de si mesmo, na mais pura demonstração de que “o homem como um fim em si mesmo” parece ser um discurso tão perigoso como outros já experimentados no passado, como aqueles conduzidos pelo próprio modelo de Estado que a filosofia de Rand (e a utopia de Ryan) decidiu criticar.

---

[George] Orwell, and all the sort of utopian and dystopian writings of the 20<sup>th</sup> century, which I’ve found really fascinating”. Disponível em: <https://uk.ign.com/articles/2006/05/18/the-influence-of-literature-and-myth-in-videogames?page=3> (Acesso em: 23/08/2015)

<sup>63</sup> Ver o estado geral da situação relatada aqui:

<http://edition.cnn.com/2006/POLITICS/07/19/stemcells.veto/> (Acesso em: 23/08/2015)

A questão é que nem todos que jogam BioShock enxergam a construção narrativa como um exercício crítico ou satírico do objetivismo. Às vezes, se entende o contrário, que o jogo realizou certa homenagem à filosofia randista. Entretanto, este último é um argumento muito frágil quando se tem como objetivo principal do game escapar de uma cidade objetivista que sucumbiu diante da própria corrupção humana.

Uma parte da crítica de BioShock se sentiu estimulada a enxergar no jogo a realização da crítica ao objetivismo, como foi o caso da análise realizada por Hiawatha Bray (2007), do *Boston Globe*, que no mesmo mês do lançamento do game, escreveu:

Eu não costumo me aquecer para analisar um jogo de videogame, lendo uma resenha de livro. Mas, para apreciar o novo jogo BioShock, ajuda ler "Big Sister Is Watching You", a versão desdenhosa de Whittaker Chambers do romance de 1957 de Ayn Rand, "Atlas Shrugged" (BRAY, 2007, s.p, tradução nossa).<sup>64</sup>

Bray se referiu ao artigo que Whittaker Chambers, famoso editor norte-americano, publicou na revista *National Review*, intitulado *Big Sister is Watching You*, sobre o objetivismo randista descrito nas páginas do seu mais famoso romance, *Atlas Shrugged* (1957).<sup>65</sup> Ele realizou a crítica, desdenhosa como foi ressaltado, fazendo alusão à filosofia de Rand como uma espécie de utopia que resultaria no mesmo problema daquela narrada por Orwell, em 1984, onde se criou a metáfora do *Big Brother* que vigia a todos sem ter, ele próprio, alguém para vigiá-lo. No caso, chamava a filósofa russa de *Big Sister*.

O artigo de Chambers inaugurou uma forte oposição às ideias de Ayn Rand. Dentre muitas coisas que foram ditas com dureza neste artigo, estão palavras como “arrogante”, “elitista”, “infantil”, “ressentido” para se referir ao pensamento de Rand e à obra, em especial. O influente editor aponta para a superficialidade do romance da autora, que embora muito sedutor devido seus personagens heroificados, faz uma oposição simplista entre “homens de valor” (verdadeiros) e “saqueadores”, termo insistentemente

---

<sup>64</sup> “I don't usually warm up for a video game review by reading a book review. But to appreciate the new game BioShock, it helps to read "Big Sister Is Watching You," Whittaker Chambers's coolly contemptuous take on Ayn Rand's 1957 novel, "Atlas Shrugged.” (Tradução nossa). BRAY, Hiawatha. Em: [http://archive.boston.com/ae/games/articles/2007/08/27/bioshock\\_lets\\_users\\_take\\_on\\_fanaticism\\_through\\_fantasy/](http://archive.boston.com/ae/games/articles/2007/08/27/bioshock_lets_users_take_on_fanaticism_through_fantasy/) (Acesso em 04/05/2018)

<sup>65</sup> Disponível em: <https://www.nationalreview.com/2005/01/big-sister-watching-you-whittaker-chambers/> (acesso em 09/05/2018)

usado por Rand, de acordo com Chambers, com a finalidade de “*enquadrar todos aqueles que a autora odeia*”.<sup>66</sup>

Para o crítico, o objetivismo enquanto filosofia não passa de um materialismo simplificado, que usa as mesmas bases do marxismo - o ateísmo e a necessidade da consciência crítica como fatores de libertação da alienação – para se tornar, depois, o seu oposto, mas de forma empobrecida, sem a complexidade das ideias de Marx. Rand, desse ponto de vista, é uma filósofa menor e sem muito a ensinar, com personagens sedutores, mas que, nessa interpretação, só enganam os mais distraídos.

Veamos uma passagem do referido texto de Chambers (1957):

Atlas Shrugged pode ser chamado de romance apenas pela desvalorização do termo. Sua história serve apenas para que a senhorita Rand leve seus clientes para dentro da tenda e entregue a eles uma mensagem contida em uma caixa de sabão. É, em resumo, um materialismo filosófico direto. Os veteranos podiam inclinar-se para cheirar e dizer que a autora, com grande esforço, inventou um sistema materialista simples, construído intelectualmente em torno de um carro de boi, mas sem dominar o princípio da roda (CHAMBERS, 1957, s.p, tradução nossa).<sup>67</sup>

Aqui, Ayn Rand é completamente rebaixada por Chambers à condição de “filósofa iniciante” ou inexperiente, que ofereceu um sistema de pensamento simples, vendendo-o como solução fácil para um problema complexo. Observando o conjunto das entrevistas concedidas por Levine (2013), não é possível ver de forma tão clara uma negação do objetivismo em si, enquanto pensamento filosófico, no sentido praticado por Whittaker Chambers, mas muito mais um tipo de crítica à possibilidade de tomar essa filosofia como uma espécie de ideal condutor da vida. Em uma entrevista, deixa essa visão um pouco mais clara:

O que eu estava tentando fazer com BioShock era dizer: Ok, bem, em A Revolta de Atlas há uma utopia criada por Ayn Rand, que também criou sua filosofia, elaborou todas as regras e todos os personagens estavam sob seu controle. E se as coisas não estivessem, de fato, sob controle? Eu acho que o problema com as utopias somos nós, sabe? Nós achamos que estamos deixando os nossos problemas para trás, mas (eu não quero dizer isso de forma cínica) nós somos o problema. Todos os problemas sociais saem de nós. Não é como

---

<sup>66</sup> Ibidem.

<sup>67</sup> “The overlap is not as incongruous as it looks. Atlas Shrugged can be called a novel only by devaluing the term. Its story merely serves Miss Rand to get the customers inside the tent, and as a soapbox for delivering her Message. The Message is the thing. It is, in sum, a forthright philosophic materialism. Upperclassmen might incline to sniff and say that the author has, with vast effort, contrived a simple materialist system, one, intellectually, at about the stage of the oxcart, though without mastering the principle of the wheel.” (Tradução nossa). *Ibidem*.

se eles caíssem do céu. Acho que as pessoas acreditam que vão para uma sociedade utópica e eu realmente não acho que isso seja possível (LEVINE, 2013, s.p, tradução nossa).<sup>68</sup>

Levine se demonstra cético com relação não apenas ao objetivismo de Ayn Rand, mas com qualquer tipo de filosofia provedora de metas ideais, direcionando a incredulidade para as visões utópicas. Não chega a declarar se concorda ou não ou a qual visão político-filosófica se sente vinculado, mas se demonstra sempre crítico da natureza humana, colocando-a como fator gerador de todos os tipos de problemas sociais e conflitos.

Em grande medida, BioShock representa a visão de seu diretor criativo, no sentido que apresenta um ideal objetivista radical corrompido por homens que sucumbiram às imperfeições e vícios, numa clara demonstração de que “o problema somos nós”. Então, não é possível ver na posição de Levine se defende algo, algum modelo, mas está bastante claro o que se apresenta no seu horizonte crítico: o homem e sua incompatibilidade “natural” para construção de sociedades ideais.

Em outra declaração, critica diretamente a romantização das personalidades construídas nos livros de Ayn Rand, reforçando sua visão do que os personagens de BioShock intencionam simbolizar, isto é, a impossibilidade de construção de uma sociedade humana totalmente íntegra, sem defeitos ou contradições.

Ao contrário de um personagem em um livro de Rand, ele [Andrew Ryan] é "uma pessoa real". John Galt [personagem principal do livro A Revolta de Atlas] é um super-homem. Ele não é uma pessoa normal. Ele não vai ao banheiro. Se você ler A Nascente, os personagens são esses super-homens idealizados. Eles não têm dúvidas, eles não têm medo, não cometem erros. E isso é muito parecido com os super-heróis dos anos 40. Acho que as pessoas são muito mais parecidas com os super-heróis dos anos 60, os super-heróis de Stan Lee que têm problemas reais e cometem erros. Eu acho que Rapture é um lugar onde há uma ideologia muito poderosa colocada em prática por pessoas

---

<sup>68</sup> “What I was trying to do with BioShock was to say, ‘Okay, well, [in Atlas Shrugged] that’s a utopia where Ayn Rand, who made the philosophy, made all the rules, and all the characters were under her control. What if things weren’t under everybody’s control?’ And I think that’s the problem with utopias — we bring ourselves to it, you know? We think we’re leaving our problems behind but — I don’t mean this in a cynical way — we are the problem. Like whatever social problems that occur come out of us. It’s not like they fall out of the sky. I think people think they’re going to go to a utopian society, and I think it’s not really possible”. (Tradução nossa) Em: <https://techcrunch.com/2013/03/27/bioshock-infinite-ken-levine-interview/> (acesso em 09/05/2018)

reais. E quando as pessoas entram na mistura, as coisas ficam complicadas (LEVINE, 2007, s.p, tradução e grifo nossos).<sup>69</sup>

A operação narrativa de BioShock é, também, um tipo de desconstrução da “saga do herói”, dominante nas narrativas dos videogames onde geralmente se joga para ganhar: salvar, matar e vencer geralmente são verbos imperativos para cumprimento dos objetivos dos jogos, mas o jogo da Irrational Games mostra algo um pouco diferente. Em muitos níveis, o jogador precisa lidar com a desilusão, impotência e o sentimento de perda, uma vez que Rapture vai se revelando um tipo de erro incorrigível. Seu único objetivo, além de assistir à decadência do mundo, é tentar sair da cidade, uma experiência traumática, não festiva, sem clima de vitória ou sucesso.

Além disso, algumas revelações feitas pelo jogo deixam o jogador em posições cada vez menos heróicas, como ocorre no encontro direto com Andrew Ryan, que se relaciona com o jogador durante toda a primeira metade da experiência apenas por sistemas de voz e teletelas. Esse contato permite uma virada narrativa interessante, quase um tipo de *plot twist*. Aqui, há duas revelações que mudam a percepção da própria história: a primeira é que Ryan se revela como pai do personagem-jogador, o que conecta o usuário à cidade até então considerada desconhecida e misteriosa. E a segunda é que se descobre que o personagem Atlas, nosso “guia” durante o jogo, que havia se apresentado como consciência humanitária antagônica à Rapture, é uma persona inventada pelo inimigo de Ryan, Frank Fontaine, que na verdade não guiava, mas controlava os passos do jogador, forçando-o a tomar certas decisões através de dispositivos de controle mental. Essas revelações fazem o jogador se sentir parte da própria história da cidade, ampliando a atmosfera distópica do mundo, agora se estendendo em direção ao sujeito-jogador, que se vê agora, controlado e mais do que nunca, vigiado.

---

<sup>69</sup> To me, Andrew Ryan is a combination of several historical figures, like Howard Hughes and Ayn Rand together. Unlike a character in a Rand book he’s “a real person”. John Galt is a superman. He’s not a normal person. He doesn’t go to the bathroom. If you read the Fountainhead, the characters are these idealised supermen. They don’t have doubts, they don’t have fears – at least the hero characters – they don’t make mistakes. And that’s much like the Superheroes of the 40s. I think people are much more like the Superheroes of the 60s, Stan Lee’s Superheroes who have real problems and make mistakes. I think Rapture is a place where there’s a very powerful ideology put into play by actual people. And when people get into the mix, things get complicated. (Tradução nossa). Em: <https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/> (Acesso em 09/05/2018)

Em termos narrativos, o game informa para o jogador que não há salvação, nem possibilidade de final feliz. O objetivo passa a ser escapar, fugir para a superfície, levando, talvez, a única coisa que valesse a pena: as irmãzinhas protegidas por Tenenbaum, caso o jogador assim deseje, pois há também a opção de exterminá-las e escapar sozinho. Para isso, teria que enfrentar Fontaine, convivendo com o peso da revelação da própria história, traumática, revelada duramente pelas palavras do próprio pai, no momento que o encontra:

“O assassino já superou a minha última defesa e agora veio para me matar. No fim, o que distingue o homem livre do escravo? Dinheiro? Poder? Não. *Um homem escolhe. O escravo obedece.* Acha que tem memórias. Criado para ser sonâmbulo por toda a vida até ser ativado por uma simples frase, dita por seu gentil mestre. Enviaram um homem para matar? Ou um escravo? *O homem escolhe, o escravo obedece.* Entre” (BIOSHOCK, 2007, tradução nossa).<sup>70</sup>

As palavras de Ryan enfatizam, mais uma vez, o dilema moral da filosofia objetivista – a diferença entre “homens” e “escravos” está na liberdade de escolha. Mas se antes o jogador entendia isso sendo dito aos “outros” habitantes da cidade, agora passa a perceber que ele mesmo é pressionado por isso, tendo sido, na maior parte do tempo, um “escravo”, no sentido de ser forçado a obedecer. O movimento pensado por Levine, em um tipo de roteiro que traz o usuário para interação direta com os elementos narrativos dispostos no mundo do jogo, foi de causar sensações como frustração e decepção, o que é uma forma de manifestar a descrença nas utopias, incluindo a sociedade movida pelo “ultra indivíduo” da filosofia objetivista de Ayn Rand.

O que realizei até o final deste tópico foi uma demonstração de como é possível jogar BioShock como um tipo de processo investigativo através da exploração minuciosa do próprio mundo do jogo, configurando um tipo de simulação que classifiquei como “indiciária” numa aproximação clara com a noção de “paradigma indiciário” pensada por Carlo Ginzburg.

A ideia de “simulação indiciária” nasceu de dois movimentos interpretativos, vale lembrar: um diz respeito à simulação digital como o tipo de ação que o videogame pratica enquanto meio computacional, hipermediático e produtor de histórias multiformes interativas. E o outro está relacionado com a concepção da prática do jogo enquanto

---

<sup>70</sup> Fala do personagem Andrew Ryan, de BioShock, transcrita pelo autor durante sua própria experiência.

construção de um tipo de relação com representações do passado através de ações lúdicas ao invés da construção de processos de compreensão.

De inúmeras maneiras, foi demonstrado como a investigação do cenário de BioShock promoveu conversas e níveis particulares de envolvimento com o passado e com o mundo do lado de fora do game, cumprindo um dos requisitos estabelecidos no Capítulo 1 sobre o que define, de fato, um “jogo histórico” entendido como aquele baseado na relação entre simulação digital e representações do passado.

Para completar essa definição, dedicarei um último tópico deste capítulo à observação do diálogo que BioShock estabeleceu com a cultura, de uma maneira geral. Para isso, comentarei algumas críticas que demonstram aspectos da recepção do jogo, seja pelos meios sobre cultura de maior circulação ou por aqueles considerados especializados no universo dos jogos digitais. O tópico será breve, mas servirá em grande medida para explicar um dos elementos importantes que auxiliaram na edificação de BioShock como um marco na indústria de videogames ou, como alguns consideram, uma verdadeira produção sobre a cultura contemporânea devido a riqueza de seu conteúdo. De uma forma geral, a crítica ajudou a edificar a ideia de que BioShock foi “um dos melhores jogos já produzidos” seja pelo *game design*, pela história narrada ou pela união das duas coisas. No fim, esse tipo de observação deixará evidente que BioShock elevou o nível do diálogo entre os videogames e a sociedade devido às relações que estabeleceu com a cultura pública.

### **3.3. Recepção crítica, relevância social e legado: os diálogos de BioShock com a cultura e a indústria de videogames**

Foi exatamente a “história do jogo” – melhor dizendo: as referências que permitem narrar essa história no ato de jogar - que primeiro cativou a crítica, especialmente a “externa”<sup>71</sup>. Esta destacou com maior frequência as influências culturais para construção de seu enredo e roteiro. Isso, sem dúvidas, elevou o diálogo dos videogames, vistos agora sob certa “ótica *cult*”, com a crítica cultural, especialmente em países como os Estados Unidos. Também ajudou a melhorar a imagem dos games com relação à opinião pública no que diz respeito às associações entre jogos eletrônicos

---

<sup>71</sup> Em diversos momentos do texto usarei o termo “crítica externa” para ilustrar a avaliação de BioShock (ou de outros games) por setores da imprensa que não são especializados, e estão mais próximos da crítica de outros meios, como televisão, cinema e literatura.

(especialmente os jogos de tiro) e violência entre os jovens<sup>72</sup>, já que não se trata apenas de um jogo cujo foco é atirar nos inimigos, mas de um game que contém uma importante mensagem a ser transmitida.

Até mesmo a crítica especializada, voltada para o público *gamer* e, portanto, focada em aspectos mais lúdicos e técnicos, enfatizou seus aspectos narrativos como grande diferencial, como disse no início do capítulo, além, claro, de enfatizar outros, que são parte da sua estrutura enquanto jogo eletrônico, como avaliação da qualidade visual, motores gráficos<sup>73</sup> empregados, jogabilidade, mecânica<sup>74</sup>, o emprego da física<sup>75</sup>, sistema de dificuldades, o conjunto de recompensas ofertado ao jogador, as formas de exploração do mundo do jogo, a otimização para os sistemas operacionais das máquinas dos jogadores – computadores ou consoles domésticos<sup>76</sup>. Em muitos casos, a qualidade da

---

<sup>72</sup> Uma prova que o leitor pode ter é que, enquanto escrevo estas linhas, o Presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, de postura conservadora, reacendeu a polêmica em torno dos jogos eletrônicos como os principais incentivadores da violência praticada por jovens, nos Estados Unidos. No caso, Trump associou diretamente os tiroteios em massa cada vez mais comuns no país, realizados em escolas e lugares públicos, ao fato dos atiradores serem jogadores assíduos de videogames. Movimentando diversas instituições e associações conservadoras, o Presidente Republicano recoloca no centro da polêmica questões que começaram a ser levantadas nos primórdios da indústria de jogos, na década de 1970. Uma matéria que resume a situação foi feita pela revista *Time* e pode ser conferida em: <http://time.com/5191182/trump-video-games-violence/> (Acesso em 09/05/2018)

<sup>73</sup> Em inglês, são chamados de “*graphic engines*” ou “*rendering engines*”. Trata-se dos recursos utilizados pelos desenvolvedores para a criação e renderização de imagens em duas ou três dimensões – 2D/3D. A evolução dos motores gráficos na história dos videogames é responsável por conferir o grau de realismo e verossimilhança com a realidade nos jogos mais recentes da indústria.

<sup>74</sup> A “mecânica de jogos” é um dos pontos centrais do design de games. Ela consiste na criação do conjunto de regras e objetivos que deve afetar a experiência do jogador e, obviamente, é pensada e executada de acordo com o tema da obra. Geralmente, estabelece quais, como e em que intensidade devem ser os movimentos realizados pelo personagem de um jogo de determinado tipo, como os saltos e a velocidade de corrida dos irmãos Mario e Luigi, da série *Mario Bros*, ou quais são os limites dos movimentos da exploradora Lara Croft, dos jogos *Tomb Raider*. Também envolve o sistema de câmeras e todos os níveis de interação do mundo do jogo em resposta aos comandos dos jogadores.

<sup>75</sup> A “física dos jogos” é parte da mecânica, descrita na nota anterior. Particularmente, se ocupa em elaborar os movimentos dos corpos no interior de um cenário de acordo, mais uma vez, com o tema do game. Uma física bem pensada produz, esteticamente, uma boa jogabilidade, conferindo ao jogador maior satisfação em dedicar horas a um determinado game por estar tendo um bom nível de resposta do jogo aos seus comandos. O pesquisador Jason Geby, do *Massachusetts Institute of Technology*, produziu um texto acadêmico sobre o assunto, especialmente sobre o fenômeno do ato de “pular” nos videogames. Certamente, o “pulo” é o recurso mais famoso da história dos jogos eletrônicos e eles podem oscilar, de acordo com o game e os recursos usados para seu desenvolvimento, da situação mais fantasiosa para a mais realista. O leitor pode conferir o texto de Geby aqui: [https://www.jasonbegy.com/uploads/5/0/7/7/50772065/begy\\_jumping.pdf](https://www.jasonbegy.com/uploads/5/0/7/7/50772065/begy_jumping.pdf) (Acesso em 10/05/2018)

<sup>76</sup> Como softwares, os jogos precisam ser desenvolvidos para determinados tipos de máquinas. Isso orienta o processo criativo. Em vários momentos, mencionarei jogos que saíram para esse ou aquele sistema. Existem os consoles domésticos, o que no Brasil se chama grosseiramente de “videogames” (na verdade, um videogame é o próprio jogo eletrônico e não o sistema/máquina que o executa) e os PC’s, que são os computadores pessoais configurados para executar jogos. Aqui, temos uma questão econômica que pode servir de análise ao cenário *gamer* em países como o Brasil, uma vez que os equipamentos costumam custar



narrativa e as influências culturais presentes no game não são as primeiras coisas notadas por esse tipo de crítica, o que reforça a constatação de que, de fato, a operação narrativa de BioShock apresentou, naquele momento do cenário de produção de jogos, um diferencial.

Vale repetir para o leitor que a qualidade da história narrada em BioShock ou em qualquer outro videogame não repousa no ineditismo dos elementos que constituem a história em si, mas especialmente em como a estrutura lúdica do jogo agencia um vasto conjunto de referências históricas e culturais na construção de um enredo e digitalização de um ambiente de jogo com o qual se interage para obtenção de informações como recurso de construção narrativa.

Entretanto, a “história do jogo” parece ter sido o seu maior apelo para grande parte da crítica, que muitas vezes não se atém às questões das operações narrativas internas dos jogos de computador, o que é razoável de compreender já que os jogos possuem o foco principal no entretenimento. Em grande medida, parte significativa dos críticos do jogo estiveram interessados em notar como ele traz temas sociais relevantes, num exercício que visava conferir maturidade ao processo criativo de jogos e, com isso, criar um certo espaço para os videogames no interior de um estabelecimento cultural geralmente reservado aos romances literários e aos filmes, por exemplo.

Foi o caso da análise feita por Seth Schiesel (2007), do *The New York Times* (TNYT)<sup>77</sup>, que intitulou sua avaliação de BioShock da seguinte forma: “*Genética produz descontrole e crianças predatórias numa Metropolis subaquática*”. O parâmetro qualificador de Schiesel é centralmente o cinema, como menciona o próprio título de sua matéria ao aproximar a cidade de Rapture (o palco dos eventos do game) com *Metropolis*, a cidade distópica que Fritz Lang consagrou no cinema, em 1927. Para o crítico, BioShock representa uma “era cinematográfica” dos jogos. Muito dessa constatação está no cenário repleto de referências históricas disseminadas no cinema, literatura, além de

---

valor elevado e boa parte da população não tem acesso a eles. A realidade mudou drasticamente nas duas últimas décadas, fazendo do Brasil um dos maiores mercados consumidores de jogos eletrônicos, mas mesmo assim ainda é um ponto de análise importante, embora não seja o alvo deste trabalho. Veja os últimos dados sobre os principais mercados para jogos eletrônicos aqui: <https://www.outerspace.com.br/brasil-e-o-13o-no-ranking-dos-maiores-mercados-para-games-no-mundo/> (Acesso em 10/05/2018)

<sup>77</sup><https://www.nytimes.com/2007/09/08/arts/television/08shoc.html?ex=1346904000&en=f4891059b252959b&ei=5124&partner=permalink&exprod=permalink> (Último acesso em: 04/05/2018)

representar visualmente expressões artísticas e arquitetônicas inspiradas na *art déco*. Já com o termo “genética”, se referiu a um elemento próprio do enredo do game, que é o uso da ciência para realização de experimentos genéticos nas pessoas, o que evoca a reflexão sobre a relação entre ciência e ética. Provavelmente, a aproximação que Schiesel faz entre jogo e filme é fruto mais de uma *observação distante* do que de uma *ação de jogo*, pois tende a compreender o videogame como meio representacional, ou seja, capaz de produzir representações que rememorem temas sociais importantes.

De fato, as representações estão no jogo, mas não são necessariamente criadas por ele e, como tenho discutido ao longo do trabalho, é importante que suas funções – das representações – sejam pensadas na experiência do próprio jogo, mas não seria adequado cobrar essa visão – centrada no próprio ato de jogar – de um meio que buscou enxergar as relações mais amplas que o game constrói com a cultura. Trata-se de uma visão formalista que é útil a determinados propósitos, mas não examinam o real movimento realizado pela operação narrativa de um videogame.

Muito provavelmente, o elemento presente no jogo que fez Schiesel rememorar a cidade do filme de Fritz Lang foi a remediação das formas do estilo arquitetônico *art déco*, que sem dúvidas é um dos elementos visuais que mais promovem o efeito de sensação de “imersão no passado”. O jogo realmente recorre a elementos visuais que lembram os vistos no filme, especialmente nos cenários verticalizados pela ênfase nos grandes edifícios.

Apesar das semelhanças visuais, não existem evidências ou registros públicos de que se trata de uma referência direta. Além disso, importante dizer que *Metropolis* inaugurou uma tradição visual na forma de representar cidades modernas e distópicas no cinema, constituindo seu enredo em torno de temas contemporâneos como indústria, ciência, burguesia e proletariado. Ainda em outro sentido que lembra BioShock, o filme de Lang apresenta uma narrativa crítica questionadora da forma daquela modernidade como símbolo do progresso e da civilização. Neste momento, é importante recuperar as ideias de Lucia Santaella (op., cit., p.64) comentadas anteriormente para reforçar a característica remediadora dos meios computacionais de fazer convergir para o interior de suas criações décadas de cultura popular.

As declarações de Ken Levine (2007) sobre esse aspecto em específico – a inspiração para a construção visual do game – não mencionam filmes, mas a própria

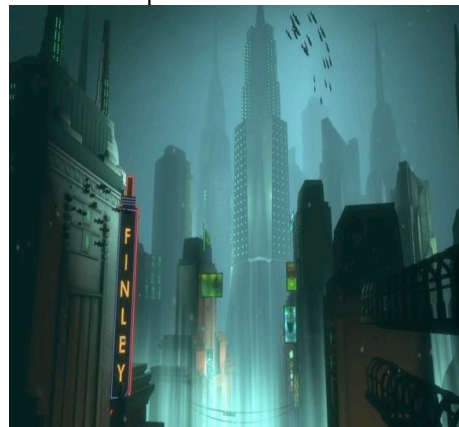
experiência e fascínio pessoal pelo tema. Em entrevista à IGN, comenta sua memória da juventude sobre construções da cidade de Nova York e menciona, com atenção especial, edifícios famosos que se tornaram símbolos da arquitetura *art déco*. Respondendo ao jornalista Douglas Perry, responde: “*Eu diria que Nova York dos anos 30 e 40 teve a maior influência. Passei muito tempo com uma câmera no Rockefeller Center, no Empire State Building, no Chrysler Building etc. Adorei crescer vendo esses edifícios* (LEVINE, 2007, s.p, tradução nossa).<sup>78</sup>

**Figura 19** - Fotografia do Complexo Rockefeller Center.



Fonte: <http://rockefeller.com>

**Figura 20** - Jogador observando os edifícios da cidade de Rapture de dentro da "batisfera".



Fonte: Imagem produzida pelo software "Nvidia Geforce Experience" durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 13/09/2017.

Como mostram as “Figuras 19 e 20” acima, as semelhanças entre Rapture e o ambiente urbano mencionado por Levine na entrevista são muito claras. Deve ser destacada a digitalização das formas do edifício central do Rockefeller Center, que surge no jogo durante os momentos iniciais, sem nome ou identificação, mas que pode ser compreendido como um tipo de presença da memória histórica que ajudou a formar a visão que o criador do game tem do passado.

Voltemos à crítica de Schiesel, que não poupa elogios à BioShock:

---

<sup>78</sup> No original: “I'd say New York of the 1930s and '40s had the largest influence. I spent a lot of time with a camera in Rockefeller Center, the Empire State Building, the Chrysler Building, etc. I loved those buildings growing up”. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2007/03/23/ken-levine-vignette-chat-the-medical-facility> (Último acesso em: 10/05/2018)

Assim começa BioShock, o inteligente, lindo, ocasionalmente assustador novo jogo da Take-Two que já emergiu como o sucesso de 2007. Acorrentado por sua trama provocativa e baseada no conceito de moralidade, direção de arte suntuosa e excelente atuação de voz, BioShock mantém a cabeça erguida como um dos melhores jogos já feitos (SCHIESEL, 2007, s.p, tradução nossa).<sup>79</sup>

Todos os elementos acima mencionados pelo crítico parecem ser decorrentes de um processo de “observação externa”, como havia mencionado. O jogo está sendo compreendido aqui como um tipo de filme, especialmente quando o uso dos termos “trama”, “direção de arte suntuosa” e “atuação de voz” aparecem como se o movimento do jogo pudesse ser realizado sem o jogador, que não está sendo considerado como um elemento narrativo. Já o “conceito de moralidade” ao qual Schiesel se refere diz respeito à filosofia objetivista de Ayn Rand que já foi devidamente explorada.

Tanto a direção de arte como a atuação de voz do jogo, de fato, chamaram a atenção não somente da crítica cultural externa, mas da comunidade de jogadores e da indústria de jogos que tomaram esses elementos como aprimoramentos da utilização de recursos que auxiliou na produção da sensação de imersão. Mas isso não significa que o jogo de Levine inaugurou esses recursos na criação de jogos. Existem outros mais antigos que iniciaram esse processo, muito embora o título da *Irrational Games* tenha se destacado pela qualidade com a qual encenou esses elementos.<sup>80</sup>

Apesar da crítica de Seth Schiesel não abordar a experiência do jogo e ficar centrada apenas na observação do “visual”, ela não deixa de ser importante para pensarmos que BioShock ampliou a penetração dos videogames em meios de grande circulação, estabelecendo relações com outros considerados mais estabelecidos entre o público de portais de notícias e informação como o *The New York Times*.

Na “outra ponta” da crítica, meios mais especializados também destacam os elementos visuais do cenário, mas dando um pouco mais de atenção aos detalhes, notando

---

<sup>79</sup> No original: “So begins BioShock, the intelligent, gorgeous, occasionally frightening new game from Take-Two that has already emerged as the sleeper hit of 2007. Anchored by its provocative, morality-based story line, sumptuous art direction and superb voice acting, BioShock can also hold its head high among the best games ever made”.

<sup>80</sup> Vale mencionar aqui o trabalho feito pelo famoso designer japonês Hideo Kojima, principal nome por trás da série de jogos Metal Gear (Konami, Kojima Productions, 1987-2018), conhecido pelo trabalho com recursos cinematográficos em seus jogos. Um dos marcos sempre lembrado é o jogo *Metal Gear Solid*, publicado em 1998 pelos estúdios da Konami. Há um tópico importante sobre a introdução dos recursos cinematográficos nos videogames presente na dissertação de Mestrado de Marcos Fornaciari. FORNACIARI, Marco. Jogo, Teoria e História. In: \_\_\_\_\_. A guerra em jogo: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008 / Marco de Almeida Fornaciari. – 2016. pp. 17-49

um diferencial na simulação, como é possível perceber na crítica de Alan Rausch e Sal Accardo (2007), do portal *Gamespy*:

O enredo também está no extraordinário *art design* do jogo. Visualmente, BioShock é lindo. De acordo com uma cena no Centro de Boas-Vindas da cidade, Rapture foi criada em 1946 e se manteve fora de contato com a superfície desde então. O resultado é um mundo projetado para parecer uma história de ficção científica do auge de Isaac Asimov - todos os tubos de vácuo e latão, queimadores Bunsen e suas formas arredondadas. Rapture é uma obra-prima absoluta do design Art Déco, no estilo egípcio, dourado misturado com detalhes em latão e carvalho, teca e outras madeiras ricas e escuras. Os *splicers* (os moradores mutantes de Rapture) são vestidos com roupas levemente atualizadas dos anos 1940 - incluindo chapéus fedora em muitos dos homens e mulheres ao estilo “Rosie the Riveter”<sup>81</sup> da Segunda Guerra Mundial. Mesmo as propagandas que enfeitam as paredes captam perfeitamente o estilo orgânico pré-Pop Art da época (RAUSCH & ACCARDO, 2007, s.p, tradução nossa).<sup>82</sup>

No geral, a detalhada descrição acima transmite bem a riqueza do cenário de BioShock, reforçando a percepção do jogador de que muitas referências culturais e históricas importantes foram, literalmente, espacializadas no mundo jogável. Entretanto, chama atenção o início da citação, com a frase “*o enredo também está no extraordinário art design do jogo*”. Aqui, parece existir uma compreensão importante sobre a simulação de BioShock: a relação entre “enredo” e “história” é de que esta última se desenvolve a partir dos elementos fornecidos pelo primeiro e, estando o enredo no próprio cenário, a narrativa, ou seja, o desenvolvimento da história, precisará ser praticada a partir da interação com ele.

Embora muitos jogos recentes possam ser vistos a partir dessa observação, vale lembrar que nem todos aprofundam esse recurso nos mesmos níveis encontrados em BioShock, especialmente se considerarmos os pertencentes ao gênero FPS. Sem contar,

---

<sup>81</sup> “*Rosie the Riveter*” é um ícone feminino criado nos Estados Unidos, na época da Segunda Guerra Mundial, para simbolizar o papel que as mulheres ocuparam nas fábricas e em diversos setores da indústria em substituição à mão de obra masculina, já que parte da população de homens foi deslocada para o conflito.

<sup>82</sup> “The storyline also comes through in the game's extraordinary art design. Visually, BioShock is simply gorgeous. According to an exhibit in the city's Welcome Center, Rapture was dedicated in 1946 and has been out of contact with the surface ever since. The result is a world designed to look like a science fiction story from the heyday of Isaac Asimov -- all vacuum tubes, brass pipes, Bunsen burners and sensual, rounded shapes. Rapture is an absolute masterpiece of Art Deco design, all brown and gold faux-Egyptian styling mixed with brass-colored accents and oak, teak and other rich, dark woods. The splicers (the mutated residents of Rapture) are clothed in slightly updated 1940's suits and dresses -- up to and including fedora hats on many of the men and female splicers in World War II “Rosie the Riveter” outfits. Even the advertisements that festoon the walls perfectly capture the pre-Pop Art organic style of the time.” (Tradução e grifo nossos). Em: <http://pc.gamespy.com/pc/bioshock/815688p1.html> (Último acesso em: 05/05/2018)

como já comentado anteriormente, que muitos utilizam recursos filmicos para submeter o jogador a uma “narrativa totalizante”, enquanto BioShock optou pela criação da possibilidade da exploração do universo sem a utilização desse tipo de elemento cinematográfico.

Também fica evidente que, mais uma vez, a *art déco* é destacada como “chave interpretativa” para identificação do jogo como “histórico”. A impressão que se tem é que ao se referir ao ambiente sob inspiração da *art déco* e da cultura dos anos 1940 e 1950 (roupas dos personagens, objetos, trilha sonora, cartazes etc.), a crítica confere qualidade ao game por ele trazer esses elementos representativos do passado e posicionar o jogador em contato com uma certa economia de significados históricos, além de fazê-lo se sentir um participante direto dos eventos da narrativa.

A crítica de Rausch e Accardo avança com relação à percepção do movimento de BioShock, mas é a de Kristan Reed (2011), do famoso portal *Eurogamer*, que acerta o alvo:

Então, para não se ter qualquer sombra de dúvidas a respeito de BioShock, jogados os primeiros dez minutos, bem, você se sente como dançar. Você quer dizer às pessoas sobre o que é esse jogo mesmo que você saiba que nem vão se importar, só porque isso deixa você tonto por dentro. Antes de entrarmos no âmago da questão, o negócio é o seguinte: Bioshock não apenas atende às suas expectativas, mas as redefine para sempre de formas que você nunca esperou. As horas gastas jogando esta obra-prima formam a justificativa perfeita do porquê o videogame é o desperdício de tempo favorito para muitos de nós. Emocionante, aterrorizante, comovente, confuso, divertido, atraente e muito, muito sombrio. BioShock não é simplesmente o sinal de que os jogos estão percebendo seu verdadeiro potencial cinematográfico, mas de que o jogo atravessa habilmente tantas formas de arte e de entretenimento que é a melhor demonstração do quão flexível esse meio pode ser. Não é apenas mais um jogo de tiro envolvido em um belo cenário, mas uma história que existe e se desenrola dentro do mundo do jogo mais convincente e artisticamente elaborado já concebido. Requer que você mova a narrativa junto com suas próprias ações definidas pessoalmente e com cuidado. Entretenimento ativo versus passivo: eu sei qual eu prefiro (REED, 2011, s.p, tradução nossa).<sup>83</sup>

---

<sup>83</sup> “So to have any *shred* of doubt surrounding BioShock comprehensively swept away within the first ten minutes, well, you feel like dancing. You want to tell people about this game who you know *won't even care*, just because it makes you so giddy inside. Before we get into the nitty gritty, here's the deal: Bioshock doesn't just meet your expectations, but completely redefines them forever in ways you never even expected - in ways that games used to in the past, routinely. The hours spent playing this masterpiece were the perfect encapsulation of why videogaming is such a favourite waste of time for so many of us. Thrilling, terrifying, moving, confusing, amusing, compelling, and very very dark. BioShock isn't simply the sign of gaming realising its true cinematic potential, but one where a game straddles so many entertainment art forms so expertly that it's the best demonstration yet how flexible this medium can be. It's no longer just another shooter wrapped up in a pretty game engine, but a story that exists and unfolds inside the most convincing and elaborate and artistic game world ever conceived. It just so happens to require you to move the narrative

A crítica de Reed chega a ser uma síntese do tipo de simulação praticada por BioShock. Nas primeiras linhas, a metáfora da dança utilizada para ilustrar o movimento realizado pelo game é uma maneira didática de informar sobre a harmonia existente entre *ação do jogo e ação do jogador*. Quando o crítico do *Eurogamer* se refere à BioShock não somente como um jogo de grande “potencial cinematográfico”, mas chamando atenção para a sua jogabilidade, está demonstrando, ao contrário de visões mais genéricas, uma visão de dentro, especializada.

Nesse sentido, a alusão ao movimento do jogo como uma “dança” nos permite conectar a crítica trabalhada com aspectos da narrativa dos jogos digitais já discutidos anteriormente. Vale recuperar, aqui, a ideia de “interconexão discursiva”, de Rolf Nohr (op., cit.), para criar um objeto de investigação no encontro entre ações mencionado no parágrafo anterior. Além do mais, outro conceito também comentado que pode ser recuperado a partir da crítica de Kristan Reed é o de “agência”, desenvolvido na teoria da cibernarrativa de Janet Murray (op., cit.). A “agência”, para Murray (p.128), vale repetir, é a “*sensação de que todo o salão do baile está sob nosso comando. Quando as coisas estão indo bem no computador, podemos ser tanto o dançarino quanto o mestre de cerimônias da dança*”. Aqui, a própria autora faz uso da metáfora da dança para descrever uma das propriedades estéticas que definem o que é uma narrativa do tipo computacional. É exatamente disso que trata o artigo escrito no portal *Eurogamer*: um dos prazeres de jogar BioShock é o de sentir a harmonia como efeito do encontro entre ação lúdica com o próprio mundo do jogo.

Quando ainda se refere ao caráter “vivo” do mundo do jogo, Reed ilustra bem o que demonstrei anteriormente sobre um ambiente jogável repleto de referências históricas, que informam e falam com o jogador a todo momento realizando uma espécie de convite à exploração. Essa compreensão reforça a ideia de que no ano de publicação de BioShock, 2007, a construção desse tipo de terreno jogável foi, de fato, uma novidade. Mesmo que franquias de videogames históricos que se desenvolveram nos anos posteriores, como *Assassins Creed* ou tantas outras possam, de fato, ser investigadas pela mesma noção de “simulação indiciária”, há um diferencial quando observamos de perto o mundo do jogo em BioShock, que pensou meticulosamente um cenário que pode se

---

along with your own carefully and personally defined actions. Active entertainment versus passive: I know which I prefer.” (Tradução nossa). REED, Kristan. [https://www.eurogamer.net/articles/r\\_bioshock\\_pc360](https://www.eurogamer.net/articles/r_bioshock_pc360) (Acesso em 04/05/2018)

tornar um verdadeiro “acervo” de informações sociais para determinados tipos de jogadores.

Outra crítica, publicada pelo famoso portal *Gamespot*, assinada por Jeffs Gertsmann (2007), não alcançou os mesmos níveis de profundidade da análise de Reed, mas contribuiu de outra forma, colaborando para descrever o real movimento que o jogo realiza no sentido que tenho investigado neste trabalho. Enfatizou igualmente os aspectos do *gameplay*, mas dando detalhes de como funciona, nos recursos do próprio jogo, a simultaneidade entre narração e ação:

Enquanto na superfície pode parecer apenas mais um bonito jogo de tiro em primeira pessoa, BioShock é muito, muito mais do que isso. Claro, a ação é boa, mas seu foco principal é a história, um mistério de ficção científica que consegue se sentir *retro* e futurista ao mesmo tempo. Seus personagens, que transmitem a maior parte da história via transmissões de rádio e registros de áudio nos quais você tropeça enquanto vagueia por aí... Tudo isso se mistura para formar um mundo rico e interessante que te absorve logo de início e não solta até que você descubra o que, exatamente, está acontecendo na cidade subaquática de Rapture (GERTSMANN, 2007, s.p, tradução nossa).<sup>84</sup>

A menção aos *audio logs* (registros de áudio) na crítica de Gertsmann se relaciona com um dos aspectos mais fortes da simulação indiciária. Note que ele menciona que os personagens transmitem “a maior parte da história” via tais registros, os quais, como falei em outro momento, não são itens obrigatórios do game, mas opcionais, coletáveis, que podem ou não aprofundar a experiência do jogador com o universo narrativo. Quando usa a expressão “mistura”, dando a entender que o conteúdo desses registros se relaciona com todas as outras informações obtidas na relação com o próprio cenário, constata o que tenho tentado defender como o movimento particular que fez de BioShock um exemplo de *gameplay* investigativo que aprofundou a experiência do jogador com as representações históricas elaboradas no interior de sua estrutura lúdica.

Existem outras milhares de opiniões, visões, críticas, comentários ou análises sobre BioShock, a maioria, claro, feita por meios especializados, ou seja, voltados para o

---

<sup>84</sup> While on the surface it might look like little more than a very pretty first-person shooter, BioShock is much, much more than that. Sure, the action is fine, but its primary focus is its story, a sci-fi mystery that manages to feel retro and futuristic at the same time, and its characters, who convey most of the story via radio transmissions and audio logs that you're constantly stumbling upon as you wander around. All of it blends together to form a rich, interesting world that sucks you in right away and won't let go until you've figured out what, exactly, is going on in the undersea city of Rapture. Em: <https://www.gamespot.com/reviews/bioshock-review/1900-6177215/> (Último acesso em: 06/05/2018)



universo dos videogames. Mas como a Internet é um universo impossível de mapear, muitas críticas sobre o primeiro jogo da série não foram mencionadas. Algumas delas são muito rasas, outras se limitam a descrever somente a ação do jogo e outras ainda apenas produzem uma sinopse do enredo ou se repetem. De outra maneira, boa parte da recepção da mídia abriu espaço para entrevistas com Ken Levine, que se construiu como um grande criador de jogos a partir do seu trabalho, e várias dessas entrevistas foram trabalhadas neste e no anterior.

Nesse sentido, o que escolhi apresentar neste tópico foram visões que possam fornecer um resumo da crítica do jogo. A análise no *The New York Times* de autoria de Seth Schiesel visou representar a percepção mais geral dos meios culturais de maior circulação que, sem entrar nas questões específicas da jogabilidade ou da estrutura formal/normativa, posicionou o jogo em um nível aproximado aos meios já consagrados em certo *establishment* cultural ao qual os videogames não pertencem (e, provavelmente, nunca pertencerão) como filmes e livros.

As visões que seguiram, de Alan Rausch, Sal Accardo, Kristan Reed e Jeffs Gertsman, buscaram representar a crítica mais especializada, mas não aquela que foca apenas nos aspectos técnicos do jogo, mas as que vão além e percebem também o processo da construção narrativa colocando o mundo do jogo em contato com as escolhas e ações dos jogadores. Ambos os tipos de crítica foram responsáveis pela edificação de BioShock como um marco na indústria de jogos digitais em dois sentidos diferentes. O primeiro diz respeito a como o jogo da Irrational Games demonstrou como os videogames podem abordar temas sociais adultos, sérios, maduros, atuais e importantes para a sociedade de uma forma geral. A segunda demonstra como seu modelo de *game design* se tornou inspiração para muitos jogos posteriores, criando, com isso, um novo conceito na indústria: o dos jogos que narram histórias complexas a partir da interação do jogador com o cenário e de processos investigativos do mundo. Além disso, forneceu para a indústria um modelo dissonante para o gênero FPS, que é frequentemente caracterizado pela simulação da violência pela violência.

Uma parte dos comentaristas de BioShock defende que ele também inovou no “sistema de escolhas”, mas como disse anteriormente considero isso um grande equívoco, dado que muitos jogos anteriores faziam isso de forma verdadeira e profunda e, de fato, BioShock não é um jogo baseado nesse tipo de mecânica, uma vez que sua

verdadeira inovação está no que venho apresentando sobre o investimento de tempo de jogo para realização de um processo investigativo em busca de informações que permitam narrar a própria história.

Hoje, há uma quantidade de jogos famosos publicados depois de BioShock e que são reconhecidos como influenciados diretamente por ele, como é o caso do game *Gone Home*, publicado pela *Fullbright* em 2013. Esse jogo é exatamente classificado como aquilo que BioShock parece ter criado: uma visão em primeira pessoa com foco na exploração do cenário através de coleta e investigação de itens distribuídos em um mundo com visual *vintage*. Ou ainda videogames como *Firewatch* (2016) e *Prey* (2017), ambos jogos em primeira pessoa com foco na interação com o cenário.

Vale mencionar que uma série famosa de televisão inaugurada em 2016, *Westworld*, produzida pelos estúdios da HBO, foi inspirada em alguns jogos digitais, dentre eles BioShock foi um dos principais, segundo seu diretor, Jonathan Nolan. Dentre vários aspectos dessa influência, Nolan menciona inspiração nas entrevistas de Ken Levine e em suas declarações de como pensou o mundo do jogo a partir da criação de referências exploráveis no cenário e em como os “personagens não jogáveis” (NPC’s) do game eram muitas vezes mais marcantes e importantes do que o próprio personagem do jogador.<sup>85</sup>

Em um portal sobre cultura pop chamado *AvClub* onde geralmente os textos publicados são frutos da discussão entre vários autores, há um debate interessante sobre as contribuições de BioShock para a indústria de videogames dez anos depois do seu lançamento. As visões diferem em pontos específicos, mas há consenso sobre como a grande novidade que o game legou ao mundo dos videogames foram os aspectos mais marcantes de seu *gameplay*.

Vejamos um comentário interessante:

É como se BioShock tivesse sido a gota d'água que faltava para o início de uma grande mudança na forma como falamos sobre jogos. Foi uma tempestade perfeita para uma reviravolta: um lançamento altamente elogiado de um diretor-*auteur* que tinha uma visão artística coesa, uma base filosófica e marcado pela virada pós-moderna, e chegou quando uma nova onda de vozes

---

<sup>85</sup> <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2016/10/04/westworld-showrunner-inspired-by-bioshock-elder-scrolls-and-red-dead.aspx> (Último acesso em: 27/07/2020)

estava surgindo de um público menos focado no consumo do mundo dos blogs pessoais (GERARDI, 2017, s.p, tradução nossa).<sup>86</sup>

Esse comentário, de autoria de Matt Gerardi, é interessante para mostrar como BioShock nasceu de uma confluência de fatores, das influências estéticas e filosóficas particulares de um diretor criativo que se comportou como um tipo de “autor” de uma grande história ao surgimento de uma geração de jogadores de videogames mais adequada às novas formas de “leitura” de histórias. Quando usou a expressão “virada pós-moderna” provavelmente estava se referindo a um tipo de público cada vez mais voltado para o consumo de narrativas hipertextuais e hipermidiáticas, não lineares e praticadas em ambientes interativos, como o dos jogos.

Outro comentário da mesma discussão já evidencia como grande legado de BioShock a forma de sua operação narrativa, espacializada no cenário:

Como vocês notaram, acho que a maior e mais importante coisa que BioShock fez foi apresentar uma versão bem elaborada do que os videogames podem fazer. Ele não foi o primeiro jogo a ter dilemas morais (bastante diretos), não foi o primeiro jogo a fazer do próprio cenário um personagem de apoio e, embora alternar entre armas e poderes mágicos fosse divertido e inteligente, era mecanicamente a mesma coisa como trocar de uma arma para outra. Acho que BioShock combinou tudo isso em um pacote de fácil digestão que ajudou a inspirar as pessoas a pensar sobre os jogos de uma maneira diferente, seja com *"oh, os jogos podem ser sobre algo [importante]"* ou apenas *"oh, os jogos podem eliminar a exposição [da história por meio de cinemáticas] utilizando registros de áudios acessíveis"* (BARSANTI, 2017, s.p, tradução e grifo nossos).<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> No original: “It’s as if BioShock was the last straw that ushered in a major change in how we talk about games. It was a perfect storm for an upheaval: a hugely hyped release from an auteur director that had a cohesive artistic vision, a philosophical foundation, and a postmodern twist, and it arrived as a new wave of voices were rising from the less consumer-focused world of personal blogs”. Disponível em: <https://games.avclub.com/choosing-the-impossible-did-bioshock-define-the-last-1-1798346366> (Último acesso em: 08/08/2020)

<sup>87</sup> No original: “As you guys have noted, I think the biggest and most important thing BioShock did was present a very polished version of what video games can do. It wasn’t the first game to have (pretty straightforward) moral quandaries, it wasn’t the first game to make the setting itself a supporting character, and while switching between weapons and magic powers was fun and clever, it was mechanically the same as swapping from one gun to another. I think BioShock combined all of this into an easily digestible package that helped inspire people to think about games in a different way, whether it’s “oh, games can be about something” or just “oh, games can dump exposition through cheap and easy audio logs.” Disponível em: <https://games.avclub.com/choosing-the-impossible-did-bioshock-define-the-last-1-1798346366> (Último acesso em: 08/08/2020)

Essas palavras são de Sam Barsanti e tocam num dos mais centrais pontos do processo de *game design* de BioShock, que é a disponibilização de elementos que permitem narrar a história do jogo a partir da coleta de registros de áudios (*audio logs*) espalhados no cenário e acessados mediante coleta, audição e interpretação. Foi justamente esse tipo de recurso que guiou minha investigação do mundo do jogo que possibilitou a análise que venho construindo sobre como BioShock pode transformar uma experiência lúdica no computador em um processo de investigação histórica.

A apresentação resumida do teor ou sentido da crítica de BioShock cumpre a função, neste trabalho, de legitimar parcialmente as interpretações que realizei sobre o jogo nos dois últimos capítulos. Trata-se, neste sentido, da construção de um diálogo que se direciona para formação de certo consenso sobre o que o jogo faz e o que ele se tornou ao longo do tempo, desde o ano de sua publicação. Tudo isso, claro, visto na relação com sua operação narrativa (Capítulo 2) e seus envolvimento com representações sociais e elementos da cultura a partir de tal operação, como pôde ser ver neste capítulo.

O próximo capítulo não será sobre BioShock, mas sobre as relações de outros gêneros de jogos com as representações do passado ao longo da história do desenvolvimento desses mesmos gêneros. Trata-se de um capítulo abrangente e que, longe de promover uma digressão com relação ao objeto central, em um sentido estendido, retoma-o. Não se trata de fazer uma “história dos jogos”, mas de uma história de como certos tipos de simulação digital vêm se relacionando com representações do passado ao longo da história da indústria de jogos eletrônicos.

Além de continuar a discussão sobre simulação digital e representação do passado, também é uma parte da Tese que visa oferecer aos seus leitores visões que extrapolam aquilo que BioShock não pôde oferecer em termos de possibilidades de investigação devido às limitações do próprio gênero FPS. Ainda, pode ser tomado como um capítulo que traz outros exemplos de gêneros e jogos históricos para que o leitor menos experiente com o mundo dos videogames possa se dotar de uma visão ampliada sobre o fenômeno.

Importante frisar que não procurarei dar conta de todos os gêneros e nem falarei de muitos “jogos históricos” recentes, muitos de “jogabilidades híbridas”. Meu foco será abordar como ao longo da história dos processos criativos, alguns dos gêneros

que classifco como mais importantes, mencionando seus games integrantes mais famosos, criaram diferentes nveis de envolvimento com as representaes histricas ou do passado.

## **Capítulo 4. OUTROS GÊNEROS DE JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS E DIFERENTES TIPOS DE SIMULAÇÕES**

Agora que já se tem uma ideia mais clara do que são e, principalmente, o que realizam os jogos digitais classificados como históricos, apresentarei neste capítulo, em uma espécie de demonstração ampliada da questão, como propostas diferentes de jogos e simulações lidam com as representações remediadas na construção de seus universos. Trata-se de um capítulo importante para que o leitor reconheça as várias possibilidades de interpretação ou análise dos jogos digitais de acordo com os vários gêneros, que, como já se sabe, instituem diferentes sistemas normativos que levam, conseqüentemente, a diferentes modelos de jogabilidade.

Para que tudo isso se torne mais claro para o leitor, farei uma apresentação panorâmica sobre os principais temas e jogos abordados no interior de alguns gêneros consolidados no mundo dos videogames. Importante dizer que não farei isso a partir de uma organização obrigatoriamente cronológica, mas focando em temas que se referem ao passado à medida que eles foram sendo associados ao desenvolvimento de um dado gênero de jogo ao longo do tempo. Esse tipo de abordagem, além de construir uma visão mais ampla sobre o fenômeno dos videogames na relação com representações do passado, também cumpre a função de aproximar do objeto o leitor menos experiente com o universo dos jogos digitais, evitando, com isso, que a questão possa se encerrar com o que a simulação de jogos como BioShock pode oferecer. Sendo assim, não se trata de uma “história dos videogames”<sup>88</sup>, mas algo mais próximo de uma reflexão sobre o *passado na história dos videogames*.

Em certos momentos, me dedicarei a mostrar como a própria técnica computacional foi desafiada com a tarefa de criar imagens e sentidos do passado com o intuito de tornar os games reconhecíveis como históricos a partir da simulação de mundos computadorizados cada vez mais verossímeis. Em outros, comentarei os níveis e as formas de simulação do passado em determinados gêneros e modelos de *gameplay*. Como

---

<sup>88</sup> É comum encontrar no meio especializado textos que remontam à uma “história dos videogames” em um sentido estritamente informativo e não de reflexão/problematização historiográfica. Também é possível encontrar tópicos sobre isso em trabalhos acadêmicos, dissertações de mestrado e teses de doutorado recentes, que se preocuparam em apresentar a história dos videogames. Não farei isso neste trabalho, mas indicarei, entre uma discussão e outra, trabalhos de várias naturezas que possam ajudar nessa apresentação mais simples. Nesse sentido, inicialmente indico o seguinte livro, mais didático: GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Novas Ideias: Teresópolis, RJ, 2010.

a cronologia não é um imperativo aqui, jogos das primeiras décadas da indústria (1970 e 1980) poderão ser comentados ao lado de outros mais recentes (até para fins comparativos), desde que estejam unidos pela abordagem do mesmo universo temático e/ou por serem representantes do mesmo gênero.

Limitarei a apresentação àqueles que considero os três principais gêneros de jogos que, ao longo da própria história dos videogames, desenvolveram mundos jogáveis com os mesmos significados que constituem as representações sobre os passados que buscaram tematizar. São eles: a) os RPG's de fantasia medieval; b) os “jogos de tiro” militaristas sobre as guerras mundiais do século XX; e c) os jogos de estratégia com base na “história das civilizações”.

Tenho consciência que certos séries e jogos famosos por trazerem temáticas sobre o passado e que possuem um gênero híbrido, isto é, que misturam elementos de vários outros gêneros no interior de sua estrutura lúdica, podem ficar de fora do quadro demonstrativo que será criado, como é o caso notório dos jogos da série *Assassins Creed*, que instituem uma experiência de aventura épica em terceira pessoa, remediando elementos de RPG em um cenário aberto à exploração espaço-temporal não-linear.<sup>89</sup> De toda forma, este e outros jogos estarão contemplados de várias maneiras em uma ou outra problematização.

Cada um desses gêneros que mencionei criou modos particulares de se jogar, lançando títulos que se tornaram, por sua vez, exemplos de *game design* que emprestaram seus modelos de jogabilidades para outros jogos e/ou gêneros, assim como ocorreu em alguns níveis com BioShock. Como se trata de gêneros fundadores que espelham processos criativos até os dias atuais, também foram responsáveis por cristalizar certos temas históricos que se tornaram fortes apelos comerciais para a indústria, criando um tipo de “tradição”.

---

<sup>89</sup> Mencionei *Assassins Creed* como exemplo devido o sucesso incontestável que os jogos dessa série fazem quando o assunto é o passado. Devido à extensão da série e à hibridez de sua estrutura lúdica, merece uma análise particular, não se acomodando adequadamente aos modelos explicativos mais gerais que farei a respeito dos outros gêneros, que são espécies de fundadores de mecânicas ou jogabilidades que se tornaram inspirações para o próprio *Assassins Creed* ou outros jogos mais recentes. Caso semelhante foi o de BioShock, que mereceu análise detalhada e particular, como a realizada nos capítulos anteriores. Um trabalho importante sobre *Assassins Creed*, realizado no Brasil, que pormenoriza aspectos relevantes do jogo é de autoria de Robson Scarassatti Bello, da Universidade de São Paulo. Ver texto completo: BELLO, Robson Scarassatti. **O Videogame como Representação Histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em *Assassin's Creed* (2007-2015)**. Dissertação de Mestrado (2016). Disponível: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-19122016-103439/pt-br.php>

Exemplo: *Ultima Online* (1997) criou uma mecânica de jogo que permitiu explorar mundos medievais digitalizados em níveis complexos e isso fez com que o tema “Idade Média” nos jogos se tornasse uma espécie de associação direta com esse modelo de *gameplay*, chamado de *Western RPG* ou “RPG ocidental”. *Civilization* (1991) trabalhou tão bem um sistema de gerenciamento de recursos sobre o tema “desenvolvimento civilizacional” que todos os jogos que vieram depois dele trazendo o mesmo tema, partiram do que ele fez para tentar aprimorar a experiência simulatória do passado representado. *Medal of Honor* (1999) instituiu um formato de *gameplay* associado ao tema da Segunda Guerra Mundial que se tornou uma espécie de padrão repetido pela indústria até os dias atuais. Com esses exemplos, estou querendo dizer que a escolha de certos temas históricos na indústria de jogos, na maioria das vezes, não tem necessariamente a ver com motivações externas dos criadores e desenvolvedores, mas com a combinação lúdica entre uma forma específica de se jogar explorando certos temas já associados a determinadas mecânicas.

Esses gêneros que estou considerando espécies de “marcos” instituintes dos temas históricos no mundo dos videogames precisam ser compreendidos para que, depois, se possa entender as razões de jogos que mesclaram aspectos de diferentes modelos, se tornando “híbridos” (mistura de elementos de FPS com RPG, por exemplo), para explorar certos passados virtuais de uma forma mais original e inovadora. Certamente, *BioShock*, trabalhado nos capítulos anteriores, foi um desses casos de jogos que não criou um gênero propriamente dito, mas inovou as mecânicas de jogo a partir de outros já existentes na indústria.

Nesse sentido, começarei por um tema que pode ser considerado um dos pioneiros na tarefa de produzir simulações digitais a partir de representações do passado, além de ser um dos mais tradicionais da indústria de videogames até os dias atuais. Estou me referindo à “fantasia medieval”, universo temático que se originou na literatura e se tornou um dos mais fortes temas de toda a cultura pop. Tratarei em seguida como a *medieval fantasy* entrou no mundo dos jogos através dos sistemas de interpretações de papéis, os famosos RPG’s.



#### 4.1. Simulações da vida medieval nos videogames RPG

A chamada *medieval fantasy* foi praticamente fundada no mundo dos romances literários, como nas obras escritas por J.R.R. Tolkien entre as décadas de 1930 e 1940<sup>90</sup> e, a partir daí, inspirou filmes e tipos de jogos que mais tarde teriam parte de sua estrutura lúdica transportada e adaptada aos ambientes eletrônicos, especialmente os RPG's (*Role-playing Game*), os famosos jogos de interpretação de papéis, como o mundialmente conhecido *Dungeons & Dragons*, nascido na década de 1970.

Os mundos de jogos desse estilo compartilham elementos comuns do imaginário fantástico medieval: florestas repletas de criaturas que fazem parte da mitologia ou folclore dos povos europeus, como elfos, dragões, “goblins”, “orcs”, anões, guerreiros e magos; além de grandes paisagens características da época medieval, como cidades antigas vistas em torno de feiras e corporações de ofício, universidades, bibliotecas clássicas, masmorras e, claro, castelos.

As figuras que temos na memória de cenários como esses foram, inicialmente, disseminadas pelos filmes inspirados nas descrições literárias dos mundos da fantasia. São essas imagens das quais os jogos se apropriam para constituição de seus mundos, uma vez que a técnica computacional trabalha, como já se disse exaustivamente nos capítulos anteriores, mais no sentido de *recriar* imagens originadas em outros meios e não criá-las pela primeira vez (o que não é uma regra absoluta, certamente).

Aqui chamo a atenção do leitor para algo que vale a pena repetir: a convergência da literatura fantástica, cinema e dos jogos de interpretação de papéis de mesa para os videogames constitui um processo (vale apontar mais uma vez) de “remediação intermediária” (RAJEWSKY, 2012) bastante rico, uma “remodelação” de uma ou várias mídias para criação de outra, que atualiza as linhas e formas originais daquilo que foi remediado.

Como já comentado sobre isso, a remediação praticada pelos meios digitais, como é o caso dos videogames, reúne um conjunto de mídias mais antigas no interior de uma nova, que remodelou não apenas as imagens ou figuras relacionadas a um universo temático, mas também propriedades midiáticas características dos meios que serviram como fonte, tais como: recursos fílmicos para aprimoração do *storytelling* de um jogo,

---

<sup>90</sup> Estou me referindo, particularmente, às suas obras magnas: O Hobbit, publicado em 1937; e O Senhor dos Anéis, transformado em trilogia, com publicações entre 1937 e 1949

sistemas de câmeras e perspectivas para simulação de experiências espaço-temporais, organização do cenário do jogo a partir do “sistema de tabuleiro” à maneira dos tradicionais jogos de mesa, sistema de regras, mecânicas de jogo etc. Vale a pena repetir, por fim, que a remediação resulta sempre em uma “recriação”, já que os jogos de computador, mesmo se apropriando de conteúdos e formas de outras mídias, agenciam esses elementos de tal forma que criam possibilidades de uma experiência particular sobre o que parece ser inteiramente novo sem necessariamente sê-lo.

Uma rápida conferida na evolução do tema da fantasia medieval na história dos videogames ajuda a esclarecer linhas importantes de todo esse processo.

Os primeiros mundos da fantasia medieval nos computadores nasceram há muito tempo, nos chamados *MUD's* – *multiuser domains* (domínios multiusuários) -, no final da década de 1970, sob as exatas influências de *Dungeons & Dragons* e, claro, do mundo criado por Tolkien, como ressaltou Wertheim (2001)<sup>91</sup>. Os *MUD's* eram ambientes digitais, *softwares* que simulavam uma narrativa de fantasia medieval na qual os participantes inseriam seus personagens e interagiam com longos textos escritos dispostos na tela, de modo a colaborar com o desenrolar do enredo a partir das consequências ou efeitos de suas próprias ações. Era, literalmente, o primeiro tipo de RPG digital bem-sucedido: exemplo claro de remediação dos jogos de RPG de mesa para a criação de uma interface no computador.

Como se tratava, no caso dos *MUD's*, mais de descrições textuais do que de imagens prontas e acabadas na tela, o passado era representado na forma mais da literatura transportada para o ambiente eletrônico, do que na forma visual, muito embora a particularidade criada pelo meio computacional tenha sido oferecer ao “leitor” a possibilidade de experimentação da narrativa de forma participativa a tal ponto que fosse possível mudar completamente o curso dos eventos inseridos no roteiro a partir do poder de decisão do próprio usuário, o que é também um exemplo de “narrativa literária multiforme” possibilitada pela interface do computador.

---

<sup>91</sup> A obra de Margaret Wertheim problematiza as formas de representação do espaço enquanto campo da experiência humana transitando das artes clássicas às formas de espaços virtuais computadorizados, isto é, de *ciberespaços*. A passagem sobre os *MUD's*, como se pode imaginar, faz parte de suas discussões sobre como o computador alterou as formas da sociabilidade humana a partir da segunda metade do século XX. A referência completa é: WERTHEIM, Margareth. **Uma história do Espaço: de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001

Entretanto, no que diz respeito ao aspecto imagético, os cenários medievais dos MUD's eram mais produtos da imaginação do usuário do que da capacidade do computador processar paisagens reconhecíveis como sendo do passado. Mas com o avanço da computação gráfica e, conseqüentemente, dos jogos eletrônicos, as décadas seguintes começaram a demonstrar sinais de que os mundos digitais da fantasia medieval estavam se tornando mais perceptíveis pelos próprios cenários.

No início da década de 1980, a indústria de jogos que se popularizava nas residências de países como Estados Unidos e Japão através de consoles<sup>92</sup> como *Atari*<sup>93</sup>, tentou trazer imagens já reconhecidas culturalmente da fantasia medieval, que influenciava milhares de jovens nas escolas e universidades europeias e norte-americanas. Essa iniciativa ficou marcada por uma tentativa frustrada, que foi o desenvolvimento do jogo inspirado nos livros de Tolkien, *The Lord of the Rings: Journey to Rivendell*, da Parker Brothers, que teve seu lançamento anunciado em 1983, mas que não chegou a ocorrer por razões econômicas.<sup>94</sup>

---

<sup>92</sup> Termo usado para caracterizar os videogames no seu formato doméstico, que é uma máquina que se conecta ao aparelho televisor e com a qual se interage através de controladores popularmente conhecidos como *Joysticks* ou simplesmente “controles”. Os consoles criaram um novo segmento na indústria de jogos, diferenciando-se das máquinas arcades, conhecidas no Brasil como “fliperamas”. Atualmente, os consoles que lideram a indústria e o mercado são produtos de três gigantes do setor: o *Playstation 4* e o *Nintendo Switch*, das japonesas Sony e Nintendo, respectivamente; e o *XBOX ONE*, da norte-americana Microsoft.

<sup>93</sup> A primeira grande fabricante de consoles domésticos que dominou o mercado na década de 1980. Foi fundada na década anterior, mais especificamente em 1972, por Nolan Bushnell, que se tornou um dos principais nomes da história dos videogames.

<sup>94</sup> Na trajetória dos videogames, se menciona o ano de 1983 como sendo o pior de toda a história da indústria. Apelidado por alguns de “Crash dos videogames”, muitos títulos esperados pelo público não chegaram a ser lançados. Economistas explicam que se tratou do velho problema capitalista de “superprodução”: havia uma bolha econômica em torno do segmento, que era novidade no setor tecnológico, que devido a previsões malfeitas promoveu a desproporção entre oferta e consumo, levando muitas empresas, a exemplo da famosa Atari, a uma crise sem precedentes. Para maiores detalhes, ver: GULARTE, Daniel. **O Crash dos videogames de 1983**. In: \_\_\_\_\_. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis, RJ: Editora Novas Ideias, 2010. pp. 68-70

**Figura 21** - Imagem do jogo "Lord of the Rings: Journey to Rivendell", desenvolvido pela Parker Brothers, em 1983.



Fonte: <http://www.atariprotos.com/2600/software/lotr/lotr.htm>

A imagem acima apresenta uma cena do *gameplay* de *Journey to Rivendell* e ela mostra o melhor que os videogames conseguiam fazer no início da década de 1980 em termos de criação de cenários exploráveis. A figura branca no centro é o personagem controlado pelo jogador, um *hobbit* (membro de uma das raças protagonistas das histórias principais de Tolkien), viajando pelas florestas e montanhas da *Terra-Média* (nome do mundo representado na obra) com destino às terras élficas, conhecidas no romance pelo nome de *Rivendell*. Alcançá-las seria o objetivo do game. À esquerda, atrás do personagem, considerando que ele está se deslocando da esquerda para a direita (nessa época, os jogos não simulavam a profundidade do espaço), uma criatura negra que representa o mal, um espectro alado conhecido na fantasia pelo nome de *Nazgûl*.

Interessante que esse tipo de jogo antigo, com gráficos próximos de uma abstração, pode, diferente daqueles de cenários que imitam a realidade, trabalhar com o processo de criação de metáforas visuais que ligam o usuário ao universo do jogo através do desenvolvimento de uma “crença” em torno das imagens apresentadas na tela. Visivelmente, a figura branca não se parece com um *hobbit* quando lembramos das representações criadas nos filmes dirigidos por Peter Jackson, mas no interior de um universo semiótico criado na relação entre usuário e meio, se passa a acreditar naquela figura a partir do significado por ela gerado. Quando isso ocorre, o videogame pode, em casos específicos, estar criando, de fato, representações originais, como foi debatido o

caso dos videogames *arcades*, de estruturas mais simples, no texto de Mike Treanor (2014, p.6-7).

Certamente, esse jogo seria melhor experimentado por quem já tivesse lido as obras de Tolkien, pois muitas imagens, devido suas distorções com relação à realidade, não poderiam ser identificadas de forma fácil e intuitiva. Os jogos dessa época, além do mais, não reproduziam diálogos falados e as caixas de textos eram escassas (exceto nas remediações digitais dos RPG's), sendo explorados muito mais pela ação realizada na tela e as respostas/recompensas/consequências decorrentes dela.

Apesar da interrupção do lançamento de *Journey to Rivendell*, outros games de mesma temática chegaram até o público durante a própria década de 1980 com mais ou menos sucesso entre eles, com alguns títulos sustentando o valor de “clássicos dos games” até os dias atuais, como *Ultima I* (1981), *Dragon Quest* (1986) e *The Legend of Zelda* (1986). Este último, inclusive, deu início a uma das mais famosas séries de videogames de todos os tempos, tendo seu último jogo, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lançado recentemente, em 2017.

Entretanto, foi durante a década de 1990 e nos mundos dos RPG's computadorizados que imagens “mais realistas” da época medieval começaram a conferir a certos jogos o adjetivo de “históricos”. Com maior capacidade de renderização gráfica, muitos RPG's de fantasia medieval se dedicaram a criar mundos mais complexos, repletos de cenas que pareciam mais autênticas do ponto de vista da história (aqui, mais comparadas diretamente com as imagens descritas em romances ou exibidas em filmes do que verificadas a partir dos livros acadêmicos). Jogadores veteranos mencionariam *Ultima Online* (UO), um dos MMORPG's mais jogados de todos os tempos e um dos reconhecidos títulos da indústria, lançado pela Origin Systems, em 1997.

MMORPG, sigla da expressão em inglês *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou “jogos de interpretação de papéis em ambiente online para multijogadores em massa” é, basicamente, um tipo de RPG de computador com um vasto universo compartilhado entre centenas ou milhares de pessoas espalhadas pelo mundo, mas conectadas a um mesmo servidor. No caso de UO, esse mundo era um cenário medieval repleto de avatares controlados por muitos jogadores que interagem entre si através da realização de missões espalhadas pelo mapa, transações comerciais e

fabricação de itens em sistemas simulados de ferraria, marcenaria e tecelagem que visavam evoluir a experiência do jogador.

UO já foi capaz de exibir, na época, cenários medievais muito mais realistas do que os jogos da década anterior, com a organização dos itens constituintes do cenário (geralmente, cidades e florestas) em visão ou perspectiva isométrica, que simulava a percepção tridimensional do espaço.

**Figura 22** - Imagem do jogo "Ultima Online", publicado pela Origin System em 1997.



Fonte: <https://uooutlands.com/prevalian-merchant/>

A imagem acima apresenta uma cena comum da experiência em UO: um centro comercial de uma cidade medieval, marcada por construções de pedra e madeira, bem como caracterizado por um tipo de vida social movido por trocas econômicas. Pode-se perceber também a quantidade de avatares dividindo o mesmo espaço, sendo cada um deles um jogador humano conectado ao servidor do jogo. Como se pode perceber, *Ultima Online* não foi uma evolução apenas gráfica, por ter simulado na tela um cenário medieval mais bem polido e definido do que experiências anteriores, mas também simboliza um avanço na jogabilidade (na forma como se joga um determinado tipo de jogo) e, conseqüentemente, nas formas de interação e exploração dos mundos virtuais criados pelos videogames.

UO pode ser considerado uma evolução técnica de toda uma série de jogos (estou me referindo à própria franquia *Ultima*) que havia iniciado mais de uma década antes. Do ponto de vista do que mais importa em um videogame, que é seu sistema de regras e a jogabilidade, algo que vai além das representações visuais (embora isso também

importe), *Ultima Online* se tornou um marco no que diz respeito à simulação de cenários inspirados no passado. A possibilidade de criar um personagem customizável a partir de uma série de atributos - físicos, afetivos, psicológicos e comportamentais -, e inseri-lo em um mundo totalmente aberto à exploração em sentidos não-lineares e muitas vezes até disruptivos, confirma a capacidade dos jogos de computador em possibilitar a simulação a partir de representações históricas através de ações que imitam aspectos específicos da realidade, incluindo, neste caso, uma dimensão subjetiva importante, que é a percepção do personagem do jogo como uma extensão dos desejos do jogador que o controla.

Em UO, literalmente, se pode ser uma pessoa boa ou má, de perfil heroico, num sentido cavalheiresco medieval, ou um ladrão, assassino, corrupto, mentiroso etc. O mundo do jogo responde às escolhas do jogador e a própria personalidade do avatar<sup>95</sup> passa a ser moldada a partir disso. A narrativa participativa, neste caso, poderá se tornar mais fácil ou difícil, mais trágica ou romântica, mais densa ou superficial. Simplesmente, não há um sentido único, nem mesmo a exigência de se cumprir uma lista de objetivos que se impõe ao jogador. Aquele passado representado pelo computador está aberto para ser vivido como se vive a realidade, via simulação e/ou imitação.

Em entrevista recente no ano de 2017, o criador da série *Ultima*, uma das pessoas mais respeitadas da indústria de jogos, Richard Garriott, que começou sua carreira no meio já na década de 1970, comentou como intencionou inserir no sistema de regras e escolhas dos videogames de RPG inspirados na fantasia medieval (que, declaradamente, disse ter se inspirado na literatura de Tolkien), aspectos do que chamou de uma “filosofia moral” que levasse o mundo do jogo a reagir positiva ou negativamente às escolhas do jogador, de modo que eles pudessem refletir sobre suas próprias escolhas à medida que a narrativa se tornasse mais difícil ou mais pesada caso tivessem escolhido se tornar pessoas ruins, como assassinos, ladrões etc.

Basicamente, os personagens não-jogáveis do mundo do jogo (NPC's) foram programados a partir de um sistema algorítmico bastante complexo para se comportar de formas diferentes com relação às diversas possibilidades de personalidades criadas pelos jogadores reais.

---

<sup>95</sup> O termo *avatar*, no mundo dos videogames, foi popularizado exatamente a partir da série *Ultima*, no sentido que significa uma espécie de personalidade que se metamorfoseia a partir da própria experiência, se tornando uma espécie de materialização das vontades de uma espécie de “entidade” (o jogador) que o controla

Vejamos um trecho da entrevista:

(...) quando você olha para o jeito como fiz isso, vê que apresentei uma filosofia moral. Eu inseri lá muita pesquisa em filosofia moral. Tentei seduzir os jogadores a se comportarem mal e manter um registro cármico por trás do seu comportamento. Mais tarde, se eles estivessem mentindo, trapaceando e roubando – o que a maioria tinha feito – os personagens de quem eles roubaram, quem eles precisariam ter ajudado, diriam: “eu adoraria ajudar um herói, mas não você, que é um ladrão desonesto. Eu não ajudarei você”. Isso acabou sendo uma mecânica de jogo muito poderosa, uma espécie de revelação para os jogadores. Mudou a forma como os jogos de RPG podem ser desenvolvidos (GARRIOTT, 2017, s.p, tradução nossa).<sup>96</sup>

O que Garriott está tentando dizer, com muita verdade, é que ele foi o pioneiro no desenvolvimento de uma mecânica de jogo na qual o mundo reage como consequência às ações realizadas pelos jogadores, derivadas de suas escolhas morais. Os objetivos se tornam mais ou menos difíceis dependendo do que você tenha realizado no relacionamento com as pessoas com as quais entra em contato (no caso de UO, tanto jogadores humanos como NPC's) ou se comporta nos lugares que visita.

De um ponto de vista da história enquanto discurso sobre o passado, jogos assim quebram a visão determinista dos eventos, uma vez que possibilitam múltiplas formas de interação e relativização do passado. Também estimulam leituras da realidade por mais de uma ótica ou perspectiva, o que se torna útil para compreender a pluralidade da realidade social e como “eu”, o jogador, devo me relacionar com ela a partir da experimentação de consequências que podem ser positivas ou negativas para o meu sucesso no mundo.

Os RPG's mais atuais de mesma temática (fantasia medieval), que apresentam imagens “mais realistas” do passado devido a evolução técnica da computação gráfica, repetem em maior ou menor sentido o sistema inaugurado pela série *Ultima* e, especificamente, por *Ultima Online*. A diferença, muitas vezes, está na forma como os títulos recentes conseguem transmitir a sensação de “verossimilhança” a partir

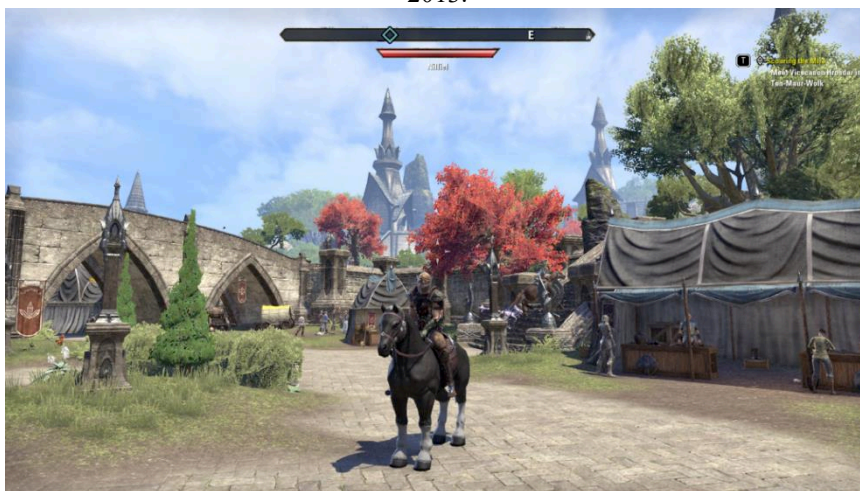
---

<sup>96</sup> No original: (...) when you look at the way I did this, I introduced a moral philosophy. I put a lot of research into moral philosophy. I tried to seduce players into behaving badly and then would keep a karmic registry behind their behavior. Later, if they'd be lying, cheating, and stealing – which most of them had been – the characters they stole from, who they needed to help them, would say, “I'd love to help a hero, but you're a dishonest thieving scumbag. I'm not helping you”. That turned out to be a very powerful game mechanic, kind of a revelation to players. It changed how role-playing games could be generated. Disponível em: <https://venturebeat.com/2017/07/10/ultima-creator-richard-garriott-looks-back-on-nearly-four-decades-making-video-games/> (Acesso: maio de 2019)



de cenários que correspondem melhor às imagens que temos na memória sobre o passado medieval. Convido o leitor a observar a imagem abaixo, retirada da minha própria experiência em um jogo atual da mesma temática/gênero (fantasia medieval/MMORPG), chamado *Elder Scrolls Online* (ESO), publicado pela *Bethesda Softworks* no ano de 2013:

**Figura 23** - Personagem do autor no jogo "Elder Scrolls Online", publicado pela Bethesda Softworks em 2013.



Fonte: Imagem produzida pelo software “Nvidia Geforce Experience” durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 30/07/2019.

Na imagem acima, de ESO, capturada diretamente da minha tela, se vê o meu avatar, um guerreiro nórdico, montado à cavalo, posicionado em uma parte da cidade de *Auridon* (fictícia) onde ocorrem trocas comerciais: também se vê algumas tendas de mercadores e outros personagens, que podem ser NPC’s ou outros avatares controlados por jogadores humanos. Ao fundo, no horizonte, torres de construções que podem ser castelos, bibliotecas, abadias e outros tipos de lugares característicos das cidades medievais. Esse exercício comparativo entre jogos de diferentes gerações é interessante para demonstrar como a evolução do poder do computador em criar imagens foi conferindo aos jogos maior capacidade de exibir “cenas do passado”.

Apesar do aspecto somente visual não ser suficiente para compreendermos o que vem a ser um “jogo histórico”, é inegável que sua importância está exatamente em simular de forma mais eficiente as representações imagéticas do passado pelos videogames. Mesmo sendo um raciocínio incompleto, esse que confere a qualidade de

“histórico” com o que apenas “se parece com o passado”, trata-se de, como afirmou Adam Chapman (op., cit.), entender que é o poder de veiculação dos meios, incluindo os jogos digitais, que criam ou reforçam publicamente nossas visões do passado. *Mídias como filmes, documentários, teatro, novelas, desenhos animados, quadrinhos, propagandas e agora jogos digitais, são importantes porque são fontes ampliadas e compartilhadas dessas imagens e narrativas* (CHAPMAN, 2016, [e-book], tradução nossa).<sup>97</sup>

Do ponto de vista de como a simulação produz um sentimento de “imersão no passado” e, com isso, se institui como imitação de aspectos da realidade, jogos como UO, ESO ou *Elder Scrolls V: Skyrim* (2013) trabalham com um conjunto de regras que conferem níveis de simulações do passado às suas narrativas na medida em que a experiência ocorre. Exemplo: em *Skyrim*, que é o nome do jogo e do continente que é seu próprio mundo, existem muitas cidades e regiões espalhadas pelo mapa e muitas vezes é bastante cansativo e entediante percorrer as distâncias entre elas a pé, o que faz o jogador desperdiçar muito tempo de jogo apenas para alcançar determinados locais, seja para cumprir missões ou simplesmente explorar recursos. A solução para isso, considerando a referência a um mundo inspirado no imaginário medieval, é percorrer essas distâncias em menos tempo a cavalo, mas não é tarefa simples. No jogo, o cavalo não é acessível aos pobres (e você inicia o jogo sendo um), de modo que se pode adquirir um de duas formas objetivas: ou se compra ou se rouba. Para que a primeira opção seja possível, é necessário reunir uma quantia de moeda do jogo através de recompensas alcançadas com a realização de missões, comércio e/ou trabalhos temporários que se pode conseguir nas vilas e cidades, como se tornar um ferreiro ou um tecelão, por exemplo. Mas a opção mais rápida, que não é a moralmente correta (embora não seja moralmente correto viver em um mundo cuja maioria é formada por pobres explorados por senhores), é roubar o cavalo de alguém ou em algum estábulo das vilas e cidades.

As consequências para o roubo serão severas e o mundo do jogo, de repente, se confrontará com o jogador: ele (seu personagem) se tornará um fora-da-lei, será perseguido onde chegar e não será bem visto por ninguém, tendo que seguir uma vida de crimes, se escondendo, negociando com outros ladrões e tendo muito mais dificuldade

---

<sup>97</sup> No original: “Media such as films, documentaries, theatre, novels, cartoons, comics, advertisements and now digital games, are important because they are a widespread and share source of these imagens and narratives”. Retirado de: CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History: how videogames represent the past and offer access to historical practice**. New York: Routledge Taylor and Francis Group, 2016. p.367

em realizar as missões necessárias para sua evolução no mundo do jogo. Até existe a possibilidade de recuperar sua imagem junto das instituições, o que vai custar mais muitas horas de experiência. Eu mesmo testei essa opção (roubar um cavalo) e, de tanto sofrimento, decidi recomeçar o jogo de uma nova forma – o que é sempre, diferente da vida real, uma das grandes vantagens da simulação: poder recomeçar sem tanto peso na consciência.

Vale enfatizar aqui que os “mundos abertos”<sup>98</sup> dos RPG’s de fantasia medieval agem contra o determinismo histórico quando torna possível relativizar a percepção da realidade a partir de um conjunto de escolhas morais associado a outro, de consequências. Estabelece, com isso, um “raciocínio de processo”, marcado pela relação entre “causa” e “efeito” que, no fim, impõe uma reflexão de nível sociocultural ao jogador, do tipo: “se eu tivesse trabalhado para comprar o cavalo e não roubado, minha vida teria sido mais fácil” ou “deveria ter combatido o preconceito racial praticado pelos altos elfos contra os argonianos (são raças do mundo de *Elder Scrolls*)”, ou ainda “se eu não tivesse matado o senhor daquela região, talvez tivesse feito melhores alianças políticas com meus vizinhos”.

Essa propriedade desse tipo de jogo estimulou, em âmbito acadêmico, uma reflexão que pode ser pensada a partir das questões centrais dos autores do *Game Studies*, como as já comentadas aqui, especialmente no que diz respeito à especificidade da forma narrativa dos videogames. Uma das constatações mais interessantes a esse respeito foi a de Markku Eskelinen (2001), que revisou as perspectivas mais relevantes sobre teoria dos jogos a partir da obra de Espen Aarseth (1997).<sup>99</sup> Retomando a já comentada noção de Eskelinen de “prática configurativa” como sendo aquela que define o ato de jogar, vale citar suas palavras:

Na literatura, teatro e cinema, tudo importa ou é convencionalmente suposto importar igualmente – se você viu 90% da apresentação não será suficiente, você tem que ver tudo (ou tudo que puder). Isso é característico de práticas predominantemente interpretativas em geral. Em contraste, nos jogos de computador, você não pode ou não precisa encontrar todos os eventos

---

<sup>98</sup> Nos jogos de computador, a expressão “mundo aberto” também é conhecida por *sandbox*, do inglês, “caixa de areia”, que representa um tipo de mundo amplamente acessível e manipulável a partir de um enorme leque de possibilidades de escolhas e ações à disposição dos jogadores.

<sup>99</sup> A referência completa para o texto de Espen Aarseth é: Aarseth, Espen. *Cybertex: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. Já o texto de Markku Eskelinen se encontra disponível no banco de dados do periódico online *Game Studies*, disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (Acesso em 06/08/2018)

combinatórios possíveis e existentes que o jogo contém, já que estes diferem em sua importância ergódica. Algumas ações e reações em relação a certos eventos levarão o jogador mais rapidamente a uma solução ou o ajudarão a alcançar a situação vencedora mais cedo ou de forma mais efetiva do que outras. Existem eventos e existências que o jogador tem que manipular ou configurar para progredir no jogo ou apenas para poder continuar. Os eventos, os existentes e as relações entre eles podem ser descritos pelo menos em termos espaciais, temporais, causais e funcionais. É igualmente evidente que a importância dessas dimensões varia de jogo para jogo e, às vezes, também dentro das fases e níveis de um jogo individual. (ESKELINEN, 2018, s.p, tradução nossa)<sup>100</sup>

A reflexão de Eskelinen se aplica muito bem aos jogos como os que estão sendo comentados neste tópico, cujos mundos são conhecidamente ricos, complexos e, principalmente, abertos, apresentados como possibilidades e não como determinação. Entretanto, como consta na citação, as dimensões ou os níveis de manipulação do mundo varia de gênero para gênero, o que implica, diretamente, no tipo de raciocínio sobre o passado que possa ser simulado pelas ações previstas pelo sistema de regras desenvolvido no processo criativo. Se pensarmos o que foi possível observar nesses termos em BioShock para que a noção de “simulação indiciária” fosse pensada, e o que podemos pensar em jogos como os da série *Elder Scrolls*, certamente chegaríamos à constatação de que diferentes imitações do raciocínio histórico ou níveis distintos de um mesmo tipo de simulação seriam produzidas pelo fato de se tratar de gêneros bastante diferentes.

O tópico a seguir, ao contrário do que demonstrou este, irá apresentar como alguns gêneros de jogos históricos, associados geralmente a certos temas, não se abrem tanto às escolhas dos jogadores como os RPG's de fantasia medieval, reduzindo drasticamente, senão excluindo, como pode ser visto em alguns casos, as possibilidades de relativização do passado. No entanto, são jogos que realizaram mediações

---

<sup>100</sup> “In literature, theatre and film everything matters or is conventionally supposed to matter equally - if you've seen 90% of the presentation that's not enough, you have to see or read it all (or everything you can). This is characteristic of dominantly interpretative practices in general. In contrast, in computer games you either can't or don't have to encounter every possible combinatory event and existent the game contains, as these differ in their ergodic importance. Some actions and reactions in relation to certain events will bring the player quicker to a solution or help her reach the winning situation sooner or more effectively than others. There are events and existents the player has to manipulate or configure in order to progress in the game or just to be able to continue it. Events, existents and the relations between them can be described at least in spatial, temporal, causal and functional terms. It's equally self-evident that the importance of these dimensions varies from game to game and sometimes also within the phases and levels of an individual game”. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (Acesso em 06/05/2018)

interessantes com outros meios, especialmente o cinema, trazendo de lá visões políticas construídas no interior de certas culturas acerca do passado e, com isso, levou a experiência de jogar videogames a outro nível, além de terem constituído ao longo do tempo um dos mais lucrativos segmentos da indústria de entretenimento eletrônico. Estou me referindo aos jogos de tiro em primeira pessoa, os famosos *FPS*, que tornaram populares nas comunidades de jogadores de todo o mundo, certos discursos sobre eventos do passado como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria. Não retornarei à *BioShock*, que é integrante do gênero, justamente porque, como explicado, ele não se enquadra como um “FPS tradicional” e não desenvolve uma temática sobre o passado à maneira dos jogos que comentarei a seguir.

#### **4.2. O jogador como “testemunha dos acontecimentos” nos videogames FPS**

Um dos gêneros mais conhecidos (e lucrativos) da indústria de jogos, de forma geral, é o de *FPS*, sigla da expressão em inglês *First Person Shooter*, ou “jogo de tiro em primeira pessoa”, como já foi apresentado no início do Capítulo 2 sobre *BioShock*, que integra o gênero. Embora haja uma quantidade enorme de títulos, com temáticas distintas, que tragam a mecânica/jogabilidade desse gênero, não resta dúvidas que a trajetória dos jogos FPS está grandemente associada a temáticas históricas, como as guerras mundiais do século XX e, especialmente, ao universo de significados históricos - e portanto, da memória - construídos em torno da Segunda Guerra Mundial, que foi, sem dúvidas, um dos eventos mais explorados pela indústria de jogos desse gênero nas últimas duas décadas.

Um FPS é, basicamente, um mundo de estrutura labiríntica explorado por um personagem que se confunde com o jogador humano, uma vez que este assume uma perspectiva do espaço em primeira pessoa a partir de um sistema de câmeras, como se estivesse dentro do jogo, enxergando somente as mãos do personagem e o que elas carregam (geralmente, armas) e, claro, um mundo à frente, representado de forma tridimensional, para explorar. Interessante dizer que, do ponto de vista da experiência estética, os jogos de FPS se adequaram muito bem aos processos criativos dos jogos, sendo um dos gêneros mais desenvolvidos até os dias atuais, com títulos de muito sucesso comercial. Uma das razões para isso está no fato de promoverem uma poderosa subjetivação quando intencionam “transportar” o jogador para o mundo virtual,

promovendo certa fusão do cérebro humano com a máquina e seu sistema digital via uma interface que se tornou praticamente símbolo dos videogames modernos (KOSTLBAUER, 2014, p.24-37).<sup>101</sup>

No que diz respeito à natureza da simulação e suas relações com as representações, jogos de séries mundialmente famosas como *Wolfenstein* (1981-2017), *Medal of Honor* (1999-2012), *Battlefield* (Electronic Arts, 2002-2018) e *Call of Duty* (2003-2018) sempre aparecem como os melhores exemplos diretos de títulos de FPS referentes ao passado devido suas relações com conhecimentos e imagens das guerras mundiais e os eventos relacionados à Guerra Fria.

Essa história começou na década de 1990, no momento exato em que os computadores conseguiam produzir cenários tridimensionais exploráveis, como comentei no tópico anterior sobre os RPG's de fantasia medieval. O jogo-marco aqui é *Wolfenstein-3D*, que foi publicado pela *Id Software*, em 1992. De forma objetiva, *Wolfenstein* ficou conhecido por ter conseguido aprimorar a experiência estética da perspectiva em primeira pessoa<sup>102</sup> trazendo como objetivo um apelo histórico bastante comum e alinhado com a estrutura narrativa da memória construída pelo Ocidente sobre a Segunda Guerra: matar inimigos nazistas. Era basicamente isso que o jogo oferecia ao jogador: uma tela onde se via a arma do jogador-personagem, com possibilidade de se olhar para cima, baixo, direita, esquerda e percorrer o mapa em profundidade (e não da esquerda para a direita, como nos jogos de plataforma bidimensionais).

Os inimigos são soldados nazistas (não porque parecessem, mas porque essa informação foi repassada previamente ao jogador) que deveriam ser abatidos para que a pontuação evoluísse. O cenário não possuía o detalhamento realista que se pode ver hoje nos jogos do gênero e se limitou a trabalhar com uma texturização das paredes do labirinto, que contavam com um ornamento aqui e acolá, como estandartes nazistas ou

---

<sup>101</sup> Há uma discussão específica sobre isso, mas que provocaria extensiva digressão na apresentação do tópico, caso levasse ao corpo principal do texto, em um trabalho de Josef Kostlbauer, sobre como os jogos de computador são capazes de “jogar com a história”. KOSTLBAUER, Josef. **Do Computer Play History?** In: WIENERLING, Tobias & KERSCHBAUMER, Florian (Orgs). **Early Modernity and Video Games**. Newcastle upon Tyne, UK: Cambridge Scholars Publishing, 2014. pp.24-37

<sup>102</sup> Usei o termo “aprimorar” porque *Wolfenstein 3D* não foi o primeiro FPS de forma geral, mas o primeiro que buscou, mesmo que em um nível de informação audiovisual bastante superficial para o que já se conhece em jogos atuais, recorrer a um tema histórico para usá-lo como significação do seu pano de fundo. Antes dele, um jogo lançado um ano antes, em 1991, chamado *Catacomb-3D*, da mesma desenvolvedora, *Id Software*, ostenta o título de primeiro jogo FPS comercial (existem experiências ainda anteriores, mas destinadas a programas de simulações militares).

cartazes pendurados, para transmitir a sensação de estar inserido em uma estrutura controlada pelo partido nazista durante a Segunda Guerra Mundial. Na parte inferior da tela do *gameplay*, o jogador recebia informações úteis ao controle da sua experiência no jogo: um *score*, a informação sobre a saúde do jogador, a quantidade de munição e o tipo da arma equipada.

**Figura 24** - Perspectiva em primeira pessoa no jogo "Wolfenstein 3D", desenvolvido pela Id Software e publicado em 1992.



Fonte: <https://www.pcgamer.com/the-history-of-the-first-person-shooter/>

A simulação praticada em *Wolfenstein-3D* não estava, claramente, no nível de detalhes do cenário histórico (armas, uniformes, cidades, paisagens, eventos, veículos da época etc.), como nos FPS atuais, mas na possibilidade do jogador interagir com aspectos dos significados sobre momentos específicos da Segunda Guerra que ajudaram a construir a memória sobre o evento. Por mais que o passado aí não estivesse em primeiro plano, como elemento estético da própria experiência, ele atua como uma espécie de significante. O desafio final, por exemplo, que era derrotar um Adolf Hitler *pixelado* “armado até os dentes”, à maneira mais de um super soldado e menos de um líder de Estado, foi uma experiência bastante marcante para os jogadores da época.

Diferente dos jogos comentados no tópico anterior, de “fantasia”, uma das marcas dos jogos de tiro em primeira pessoa que representam o passado é buscar construir níveis de verossimilhança das representações da realidade, tanto no aspecto visual como com relação à natureza da simulação das ações, como o fato do jogador conseguir imitar

somente aquilo que é humanamente possível de se fazer em uma situação de batalha. Isso começou a ficar mais nítido com o lançamento de *Medal of Honor*, publicado pela *DreamWorks Interactive*, em 1999, sete anos após *Wolfenstein-3D*.

Sem dúvidas, *Medal of Honor* (MOH) elevou o grau de realismo dos cenários históricos a outro nível, quando trouxe o tema da Segunda Guerra Mundial de uma forma notavelmente bem descrita no seu tecido audiovisual. Estou querendo dizer com isso que o universo no qual o jogador-personagem se insere foi detalhadamente criado de maneira que o efeito produzido por isso transmitisse a sensação mais eficaz de “imersão no passado” a partir da intenção de simulá-lo da forma mais próxima da realidade.

O pesquisador brasileiro Christiano Santos (2009), em sua Dissertação de Mestrado, analisou como o processo de desenvolvimento de MOH trabalhou com recursos que serviram à construção da memória do conflito nos Estados Unidos. A utilização, por exemplo, de depoimentos de veteranos de guerra como forma de rememorar o valor de certas batalhas específicas conferiu ao game certa autoridade para “falar” sobre o passado. Santos ainda lembra que a proposta do jogo foi representar a política criada nos Estados Unidos de monumentalização da figura do “veterano de guerra”, inserindo o jogador num tipo de “espaço comum” reservado à testemunha dos eventos a partir da valorização de uma política criada no Congresso americano chamada “medalha de honra”, que deu o nome ao próprio game (SANTOS, 2009, p.57-58).

Outro ponto que é comumente sabido sobre jogos como MOH (e até outros mais famosos, como *Call of Duty*) é a influência que a estética dos filmes sobre guerras contemporâneas realizou nos processos criativos dos videogames. Notadamente, no caso de MOH, há uma espécie de influência direta do trabalho do cineasta Steven Spielberg (que foi o idealizador inicial e esteve envolvido na própria produção do jogo) e especialmente do filme *O Resgate do Soldado Ryan* (1998). Embora Santos tenha notado isso em seu trabalho, manteve sua análise no nível da influência da “visão liberal” de Spielberg sobre o evento e não adentrou particularmente nas questões estéticas, remediadas do filme para o jogo de computador, que são importantes para pensar como, internamente, o game simula com base em representações históricas.

O foco nas questões estéticas foi exatamente o ponto trabalhado por Rolf Nohr (op., cit.), em um capítulo que, no título, parafraseou a máxima elaborada por Marshall McLuhan (“o meio é a mensagem”), para dizer que o meio deve ser analisado



pela forma como enuncia e não somente pelo que foi enunciado – *The game is a Medium, The Game is a Message* (ibid., p.22-23). Para esclarecer sua ideia central, Nohr discutiu como o filme *O Resgate do Soldado Ryan* revolucionou a forma como assistimos filmes de guerra e, especialmente, como esse tipo de filme passou a ser considerado uma espécie de “discurso de autoridade” capaz de conferir autenticidade aos eventos apresentados/narrados. Os dez minutos iniciais, durante o desembarque das tropas em Omaha Beach, em 1944, transmitem o ritmo frenético, desespero e angústia de ver o conflito na ótica de um participante do pelotão. Os recursos técnicos cinematográficos utilizados, como a mudança das perspectivas de câmeras para a primeira pessoa, utilizando câmeras-portáteis, por exemplo, produzem o efeito de transformar o espectador em uma espécie de “testemunha” dos acontecimentos passados (ibid., p.4).

Desse ponto de vista, jogos FPS como MOH, quando adotam a estética fílmica e perdem sua característica “animada” para conferir “realismo” ao seu conteúdo visual, inserindo o jogador como um soldado comum no centro de um pelotão, produzem, igualmente, o efeito de fazer o jogador simular não apenas um lugar de testemunha, mas de praticante de ações imitadas no interior de um mundo histórico simulado com base em representações remediadas. Nesse sentido, a partir de MOH, tomando-o como marco, os jogos do gênero podem ser enquadrados num tipo de simulação do passado que Adam Chapman (op., cit.), já comentado, chamou de “realista”, em contraposição a outros estilos, como o “construcionista” e o “reconstrucionista”.

Dois características interessantes ressaltadas por Chapman e que estão presentes nesse tipo de videogame são: a) o alto detalhamento visual do cenário e de todos os itens que o constitui, como os uniformes dos soldados, a reprodução imagética das armas, a própria forma de utilizar as armas simulando técnicas reais, objetos, utensílios, veículos, construções da época etc.; e b) o foco da ação está concentrado geralmente em um único indivíduo ou em um pequeno grupo, o que produz, por sua vez, o efeito de transportar o indivíduo para o centro da história narrada. Ou, como disse Rosenstone (2006, p.167) sobre filmes que realizam esse movimento, para o núcleo do “processo histórico”.

Sobre MOH e sua remediação estética a partir do filme de Spielberg, Chapman (op., cit.) observa que é exatamente aquilo que chamei de “tecido audiovisual”, um dos principais responsáveis por constituir uma simulação realista do passado.

Particularmente, exemplifica lembrando que o jogo imitou, por exemplo, o uso de cores inauguradas por Spielberg que simbolizam uma quebra com as produções glamourizadas de Hollywood sobre a Segunda Guerra, produzindo, com isso, a ilusão de ótica de estar observando os eventos do passado com a visão de uma pessoa comum.<sup>103</sup>

**Figura 25** - Simulação do desembarque das tropas estadunidenses na região francesa da Normandia durante a Segunda Guerra Mundial, em 1944, no jogo “Medal of Honor: Allied Assault” (2002).



Fonte: <https://ebabble.net/medal-of-honor-allied-assault/>

A imagem acima, do desembarque das tropas em Omaha Beach, retirada de *Medal of Honor: Allied Assault* (2002), vem como exemplo dado ao leitor de como o game primou pelo detalhamento visual na composição dos itens de todo o cenário e em como a perspectiva da câmera em primeira pessoa conseguiu imitar com eficiência a técnica cinematográfica utilizada por Spielberg em *O Resgate do Soldado Ryan*. Esse tipo de detalhamento gráfico, preocupado em ser fiel à construção verossímil da aparência das armas, uniformes, dos tanques anfíbios, das cercas nas praias, das casas-matas nazistas ao fundo atirando contra o jogador-personagem, quando comparado com o que já foi apresentado aqui sobre jogos mais antigos a exemplo de *Wolfenstein-3D*, simboliza um enorme aprimoramento técnico na capacidade computacional de imitar “imagens reais”.

---

<sup>103</sup> “Later entries into the *Medal of Honor* series continued this trend and also borrowed further from the film (particularly in *Medal of Honor: Allied Assault* and *Medal of Honor: Frontline*’s Normandy landing levels). Indeed, as Rath points out, this visual style has also become general shorthand for ‘authentic’ combat in both film and games, despite many of these having contemporary or futuristic settings. As well as visual discourses and tropes, *realist simulations* also share with historical film and television a tendency for: heavy and detailed visual data loads” (CHAPMAN, 2016, [e-book], pos. 1423).

Entretanto, como venho dizendo até aqui, somente o aspecto imagético não é suficiente para explicar como os games lidam com significados e imagens do passado a partir de sua própria forma. Quando jogos com esse nível de detalhamento visual, comprometidos com um tipo de autenticidade histórica, são executados a partir da jogabilidade do gênero FPS, se pratica um tipo de agenciamento espacial que produz o efeito que posiciona o jogador como um tipo de participante dos eventos.

A série *Medal of Honor* durou até 2012, com mais de uma dezena de títulos desenvolvidos para diversas plataformas, quando a produção da franquia foi cancelada pela *Electronic Arts* em detrimento dos baixos resultados de vendas das últimas versões. Mas o cancelamento das vendas não apagou o marco revolucionário que a série produziu: a instituição de todo um segmento de jogos FPS voltados para a representação das guerras mundiais a partir de novos recursos técnicos capazes de reproduzir digitalmente imagens mais verossímeis do passado. O trabalho de Steven Spielberg na coordenação do estúdio inicial, *DreamWorks Interactive*, se tornou não apenas uma influência cinematográfica no mundo dos jogos, mas uma verdadeira marca, inclusive, político-ideológica de como se observa determinados eventos históricos.

É esse tipo de trabalho técnico e visão política que caracteriza a produção cinematográfica de Spielberg, o responsável por demarcar os novos métodos utilizados pelos estúdios desenvolvedores dos títulos da série que veio substituir o sucesso de *Medal of Honor* e se tornar o maior símbolo dos videogames no que diz respeito às temáticas sobre guerras mundiais, especialmente a Segunda Guerra: estou falando dos jogos da franquia *Call of Duty* (COD), produzidos por vários estúdios, mas distribuídos por uma das maiores *publishers* da indústria de jogos, a *Activision*, com seu primeiro título lançado em 2003 e que está presente entre os grandes da indústria até os dias atuais.

A Dissertação de Mestrado de Marco Almeida Fornaciari (2016) propôs exatamente essa reflexão sobre os jogos da série COD, isto é, a de que os processos criativos dos games constituintes da franquia sofrem influência direta da estética cinematográfica dos filmes de Spielberg (partindo de *Medal of Honor* como divisor de águas) e, a partir dela (estética), significa sua visão política dos eventos, classificada pelo autor como “liberal nacionalista” (FORNACIARI, 2016, p.75).

O trabalho de Fornaciari estabelece um ponto comum com relação a outro já comentado aqui, o de Christiano Santos (sobre *Medal of Honor*), pois enxerga fragmentos

da memória construída nos Estados Unidos sobre a Segunda Guerra Mundial a partir de determinadas influências, como a estética dos filmes de Spielberg como forma de expressão de uma exaltação do papel das pessoas comuns no conflito, que outrora era exaltada no cinema a partir de um outro “ponto de vista”. A particularidade do trabalho de Fornaciari, com relação ao de Santos, é trazer a discussão sobre teoria dos jogos que vem acrescentar à reflexão de como os mundos virtuais dos videogames podem falar sobre o passado, muito embora suas constatações finais não alcancem contornos tão diferentes dos que já foram apresentados anteriormente sobre esse tipo de reflexão.

Ora, uma potencial discussão a partir do papel dos filmes de Spielberg nos processos criativos dos jogos de FPS que abordam o tema da Segunda Guerra Mundial é pensar, por aproximação, no sentido adotado por Robert Rosenstone (2006), sobre o desenvolvimento de determinadas estéticas audiovisuais instituírem publicamente maneiras específicas de narrar o passado a partir de discursos particulares (ibid., p.165). Estou me referindo diretamente ao texto do autor sobre o trabalho realizado por cineastas como Oliver Stone em filmes como *Platoon* (1986), *Nascido em 4 de Julho* (1989), *JFK – a pergunta que não quer calar* (1991) e *Nixon* (1995). Aqui, o historiador norte-americano aponta como um investimento pessoal do cineasta em revisar, a partir de questões particulares, molda certos caminhos de construção da memória coletiva sobre aspectos específicos do passado. No caso de Oliver Stone, memórias como a da Guerra do Vietnã passam a ser confrontadas com uma estética que levou a sociedade americana a revisar, pelos próprios filmes, o que se sabe sobre o evento (ibid., p.194).<sup>104</sup>

No caso dos videogames, o movimento desse tipo de análise seria diferente, é claro, pois inexistente o trabalho contínuo de um único diretor criativo/autor/idealizador de narrativas recorrentes sobre temas específicos do passado, exceto em casos muito singulares, como o de Ken Levine na criação de *BioShock*, como comentado nos capítulos anteriores. Todavia, se considerarmos que, de fato, a influência da ótica de Spielberg, “liberal-nacionalista”, a partir de *Medal of Honor* e seguindo com *Call of Duty* se tornou uma espécie de “ponto de partida” para o desenvolvimento de modelos de *gameplay* (e eles parecem mesmo se repetir lançamento após lançamento), talvez se

---

<sup>104</sup> “A minha sugestão é que a história também reside em obras como as que Stone criou para a tela. Em uma sociedade na qual a leitura, especialmente a leitura séria sobre o passado, é cada vez mais uma atividade elitista, é possível que uma história desse tipo nas telas seja a história do futuro. Talvez em uma cultura visual, a verdade do fato individual seja menos importante do que a verdade global da metáfora que criamos para nos ajudar a entender o passado”. *Ibid.* p.194

tenha, aí, a fundação de uma forma particular dos jogos do gênero FPS enxergar eventos como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria. Algo mais próximo de uma certa “tradição” continuada ao longo do tempo no interior dos processos de *game design*.

Trata-se, neste caso, da exaltação do lugar do indivíduo comum no conflito, seja pela valorização da memória dos veteranos de guerra, como ressaltou Santos (p.50-51) sobre MOH; ou pela exaltação do indivíduo comum no centro do conflito, como identificou Fornaciari (p.84) em sua análise sobre COD. De fato, sempre que se começa um novo jogo desse gênero e com a temática das guerras contemporâneas, o ponto de partida parece ser sempre o mesmo: um soldado comum, no interior do pelotão, recebendo ordens, demonstrando disciplina, técnica, perícia, coragem, bravura e, no fim, sendo responsável e condecorado pela realização de grandes feitos. MOH e COD usaram, abundantemente, de recursos como depoimentos de veteranos de guerra que cumprem, no jogo, a função de fazer com que o jogador, assumindo o lugar do soldado (que não pode escolher de lado), reproduza a já conhecida “jornada do herói”. No fundo, é a reprodução do sentido trazido pelos filmes de Spielberg e instituído na indústria de videogames a partir de *Medal of Honor*.

Notar a grande maioria desses jogos como produtos da cultura norte-americana e de sua visão sobre eventos importantes que constituem a identidade dos Estados Unidos enquanto nação, mesmo que seja a partir da inserção da ótica do indivíduo comum em uma estrutura antes edificada sob certo glamour, faz dos FPS como MOH e COD jogos com mundos menos abertos à exploração do jogador do que, por exemplo, os geralmente existentes nos RPG’s que comentei no tópico anterior. O jogador é sempre instruído a combater determinados modelos de sociedade e o espaço do jogo se torna uma espécie de campo de luta contra certas ideologias antiliberais, notadamente o socialismo/comunismo, quase sempre representado sob os significados da corrupção, depravação e conspiração.

Peço ao leitor que observe a imagem abaixo capturada de minha tela enquanto jogava *Call of Duty: Black Ops*, jogo produzido pela *Treyarch* e publicado pela Activision, em 2010.

**Figura 26** - Jogador explorando cenário do jogo "Call of Duty: Black Ops" (2010) e observando um retrato de Vladimir Lênin.



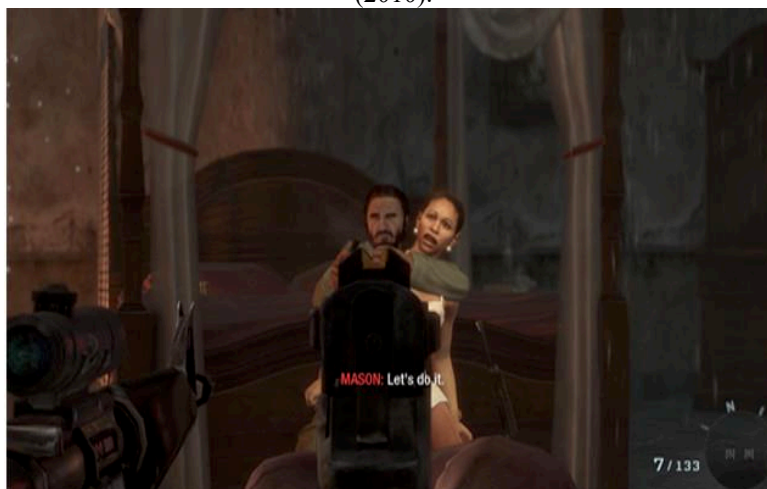
Fonte: Imagem produzida pelo software “Steam” durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 04/08/2016.

No instante em que ocorreu essa captura, estava cumprindo uma missão secreta, em 1961, durante a invasão da Baía dos Porcos, em Cuba. O objetivo principal era assassinar o líder cubano Fidel Castro, que foi apresentado no game como estando diretamente envolvido com o terrorista russo, Nikita Dragovich, no roubo de tecnologia nuclear desenvolvida na época da Segunda Guerra e que havia sido roubada da Alemanha.

Após ter me infiltrado no bunker onde Castro estava escondido, me deparei com itens de cenário que geralmente passam despercebidos pela maioria dos jogadores, que se preocupam em ir diretamente ao objetivo principal, como no caso específico da cena que apresentei acima: o retrato de Lênin, iluminado, em um canto de destaque no interior da edificação, lembrando um “altar” ou algo que signifique exaltação religiosa. Esses itens de composição do cenário, embora possam ser ignorados por jogadores mais apressados, são importantes para percepção da construção ideológica do conteúdo do jogo através do seu tecido audiovisual que, como já disse, é o elemento principal que constitui jogos desse tipo como espécies de simulações mais realistas do passado.

Importante notar que o exercício investigativo do cenário citado configura também certa prática da “simulação indiciária”, muito embora o game em questão não tenha sido pensado para a prática desse exercício como ocorreu com o processo de desenvolvimento de BioShock. De toda maneira, essa é uma forte característica do tipo de simulação praticada nesse gênero de videogames.

**Figura 27** - Jogador cumprindo a missão de "assassinar Fidel Castro" no jogo Call of Duty: Black Ops (2010).



Fonte: Imagem produzida pelo software “Steam” durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 04/08/2016.

A “Figura 27” acima, também de minha experiência em *COD: Black Ops*, constitui um exemplo claro dos determinismos históricos praticados pelo jogo. Ao encontrar Fidel Castro na cama com uma prostituta, transmitindo a ideia de líder tirano depravado e corrupto que esmaga seu próprio povo para viver de regalias e luxos, é imperativo que ele seja assassinado.<sup>105</sup> O jogo só prossegue se eu apertar o gatilho do controle (ou o botão do mouse), o que sinaliza que o jogador está preso no interior de uma moldura que constrói um tipo de “fim da história” (um tipo de *telos*) no qual se percebe que existe apenas uma única forma de entender a realidade: lutar contra o comunismo em nome do modelo capitalista propagandeado pela cultura estadunidense. É claro que desligar o videogame, interrompendo a máquina, e não dar continuidade à experiência, seria um ato de protesto bastante simbólico, mas jamais poderia saber as surpresas que o jogo reserva para mim.

Já no que diz respeito à economia da simulação, jogos assim impedem que o jogador, por exemplo, tenha um poder de decisão sobre o mundo que seja capaz de alterar o curso dos eventos previamente traçados, a exemplo do que pode ser feito em outros tipos de jogos. No entanto, apesar das claras limitações determinadas pelo próprio modelo de *gameplay* somado às questões político-ideológicas depositadas no processo criativo, o

---

<sup>105</sup> No desenrolar da experiência, após assassinar Fidel Castro, o jogador descobre que se tratava de um “dublê” e que, tendo conhecido previamente o plano da missão, Castro havia fugido, o que só reforça o estereótipo de “líder corrupto” e, agora, covarde, legitimando ainda mais a interpretação que realizei.

jogador consegue manusear itens de cenário e tomar decisões “mais curtas” que afetam diretamente sua experiência, como: “usar uma arma de longo alcance ao invés de uma escopeta”, “agachar no meio da grama ao invés de permanecer na trincheira”, “avançar buscando coberturas e esconderijos” ou “sair atirando a esmo para confrontar mais rapidamente o inimigo” etc. É como viver em um mundo de estruturas fixas e imóveis, mas podendo interagir na sua superfície com as coisas que existem sobre ela. Vale a pena repetir que essa vivacidade dinâmica das coisas é o que possui capacidade de transmitir significados históricos por meio de sua estrutura audiovisual.

Como se pode perceber, o gênero FPS oferece uma dupla camada de significados à interpretação histórica, sendo a primeira delas o próprio modelo de *gameplay* e seus sistemas de regras e objetivos, que dirão o quanto ou como o jogador poderá interagir com representações do passado; e a segunda (o que não precisa estar em ordem hierárquica) é exatamente o conjunto de influências político-ideológicas que atravessam as questões da memória construída publicamente sobre determinados eventos do passado, e que são depositadas na construção dos aspectos audiovisuais do jogo que entram diretamente em contato com o jogador, inserido, pela câmera em primeira pessoa, como uma espécie de testemunha dos acontecimentos.<sup>106</sup>

Adotei, neste tópico, MOH e COD como os melhores exemplos de FPS que representam eventos do passado, com foco na Segunda Guerra, porque são games que instituíram recursos técnicos de desenvolvimento de jogos, modelos de *gameplay* e um sentido narrativo sobre o passado baseado em determinadas influências político-ideológicas formatadas no interior da cultura estadunidense e presente na indústria cinematográfica que, neste caso particular, exerceu grande influência no processo criativo de videogames. Entretanto, outros títulos poderiam figurar nessa breve análise, como os jogos da série *Battlefield* (Electronic Arts, 2002-2018), que vêm disputando lugar de

---

<sup>106</sup> Publiquei um artigo sobre a possibilidade de se analisar jogos como Call of Duty: Black Ops (2010) e Wolfenstein: the New Order (2014) por outra perspectiva, mais estrutural. No caso, sugeri que jogos assim podem ser compreendidos como expressões de um novo tipo de *american way of life* propagandeado pela indústria de videogames. Estive inspirado, neste caso particular, pela crítica cultural de Raymond Williams, que enfatiza mais esse tipo de mercadoria cultural como expressão dos desejos do capital e de uma lógica interna do capitalismo que também compete à televisão, por exemplo. Ver o texto completo: AZEVEDO JR, Mariano. **O Pop não poupa a História:** como os videogames interpretam o passado a serviço da Globalização Cultural. Disponível em: <https://www.revistacontemporaneos.com.br/o-pop-nao-poupa-a-historia-como-os-videogames-interpretam-o-passado-a-servico-da-globalizacao-cultural-reflexoes-sobre-minha-experiencia-com-call-of-duty-black-ops-2010-e-wolfenstein-ne/>



“melhor FPS de guerras históricas” com COD há bastante tempo; *Brother in Arms* (Ubisoft, 2005-2014); ou *Arma* (Bohemia Interactive Studio, 2006-2013) que, curiosamente, é uma produção de um estúdio checo. Contudo, o que foi exposto deve servir para apresentar questões interessantes que possam ampliar as visões sobre os jogos do gênero.

Cada um desses títulos poderia, sem dúvidas, demonstrar particularidades com relação à forma como os eventos históricos são simulados digitalmente, mas todos eles reproduzem, em certa medida, modelos semelhantes de jogabilidade e podem ser caracterizados pelos mesmos aspectos que tornam MOH e COD exemplos de “jogos históricos”: a detalhada descrição histórica praticada por seu tecido audiovisual, de elevado nível de verossimilhança; e a simulação de ações realistas que permitem o jogador interagir com representações históricas a partir da sensação de ser uma espécie de participante direto dos eventos.

O próximo tópico, que encerrará este capítulo, apresentará um outro tipo de videogame e, conseqüentemente, outras mecânicas de jogo que mudam a natureza da simulação. Falarei dos famosos “jogos de estratégia”, que se tornaram, desde o início da década de 1990, sinônimos de jogos históricos. O leitor perceberá que no interior desse gênero em particular o jogador entra em contato com o que é histórico não necessariamente pelo ambiente jogável, mas através de uma vasta economia de significados e conceitos históricos descritos no próprio sistema de regras.

#### **4.3. Controle, Exploração e Dominação: simulando os processos civilizacionais nos jogos de estratégia**

Os “jogos de estratégia” talvez sejam aqueles que primeiramente se popularizaram como “históricos” entre as comunidades de jogadores, graças aos sucessos de séries que surgiram nos anos 90, como *Civilization* (1991-2016) e o clássico da Microsoft, *Age of Empires* (1997-2018); ou ainda jogos um pouco mais recentes, como *Crusader Kings II* (2012) e *Europa Universalis IV* (2013), ambos desenvolvidos pelos estúdios da *Paradox Interactive*.

Esse gênero é bastante diferente dos outros dois que apresentei aqui. Um *strategy game* não tem, por exemplo, um mundo vivo e repleto de pessoas, objetos, itens, paisagens que pareçam se movimentar sozinhos, independente das ações do jogador.

Muito menos exercem sobre os jogadores o efeito de inseri-lo no interior de um mundo como se ele fosse uma espécie de praticante da realidade simulada, como ocorre, por exemplo, nos FPS.

Figura 28 - Visão do jogador do ambiente jogável de "Civilization VI" (2016).



Fonte: Imagem produzida pelo software “Nvidia Geforce Experience” durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 30/07/2019.

Como a imagem acima mostra, nos jogos desse gênero o que se vê na tela é uma espécie de grande mapa que lembra um tabuleiro, esperando para ser percorrido/explorado pelo jogador. Dito de outra forma, é um mundo imóvel, concebido de forma abstrata a partir de uma perspectiva isométrica, que só terá suas estruturas movidas de lugar quando o jogador decidir, previamente, como numa partida de tabuleiro onde o jogo só ocorre quando se rolam os dados, o que fazer com ele. Embora existam jogos e subgêneros distintos, que alteram a experiência, há uma questão histórica comum a se percorrer no interior desse gênero: gerenciar o desenvolvimento civilizacional através de transições temporais que simulam a passagem do tempo entre as grandes eras da História, da Antiguidade à época contemporânea.<sup>107</sup>

Neste caso, a perspectiva do jogador não é microscópica, como em outros gêneros, mas macroscópica – ele não tem a visão do indivíduo e nem o representa; ele,

---

<sup>107</sup> Sobre a problematização da “simulação do tempo histórico” em Civilization, há uma importante reflexão presente no texto de Alex Alvarez. A referência completa é: SILVA, Alex Alvarez. **Simulações do tempo histórico em jogos digitais:** a estrutura procedimental da história universal em Sid Meier’s Civilization. Disponível em: [https://www.researchgate.net/journal/2318-1729\\_Historia\\_historias](https://www.researchgate.net/journal/2318-1729_Historia_historias) (Último acesso em: 20/08/2020)

ocupando o papel de governante de todas as estruturas do mundo (materiais e imateriais), se comporta muitas vezes como um “deus” - não porque apenas governa, mas porque também cria mundos a partir de decisões autoritárias. Em alguns casos, se chama o jogador desse tipo de game de *god-player*.

Existem subgêneros no interior do gênero “estratégia”, como mencionei, o que muda substancialmente as regras do jogo e, conseqüentemente, o *gameplay*/jogabilidade. Exemplo: existem “jogos de estratégia baseados em turnos” (*TBS – Turn-Based Strategy*) e existem “jogos de estratégia em tempo real” (*RTS – Real-Time Strategy*). A diferença entre um e outro está exatamente no “tempo da ação”: enquanto um TBS se pratica de maneira mais semelhante a um jogo analógico de mesa, com os jogadores tendo tempo suficiente para planejar previamente as ações e executá-las na sua vez de jogar, um RTS tem o conjunto dos jogadores da partida jogando simultaneamente enquanto o tempo simplesmente passa. Isso implica em, obviamente, tipos diferentes de jogos porque as regras são diferentes e, portanto, as simulações também.

Do ponto de vista da reflexão histórica, isso permitiu que jogos desses gêneros com temáticas sobre o passado se desenvolvessem adotando, também, visões diferentes desse passado. Os jogos TBS, como *Civilization* (CIV), possibilitam que a estrutura lúdica do game trabalhe com mais elementos históricos e os disponibilize como recursos do jogo de forma não tão linear quanto os jogos RTS, como *Age of Empires* (AOE), que sofrem os efeitos de um imperativo temporal que faz com que os jogadores acabem reproduzindo ações mais historicamente deterministas, como “precisar desenvolver a tecnologia da pólvora no tempo certo porque eu sei que os outros jogadores estão fazendo isso neste exato momento”. Um TBS, sobre esse tema da tecnologia da pólvora, ao contrário, não determina o tempo em que isso seja feito, de modo que um jogador que controla uma sociedade que ainda não descobriu o poder da pólvora consiga dominar outra que já descobriu, realizando essa vitória com recursos diferentes. Em suma, um TBS se torna mais elasticamente estratégico do que um RTS devido o maior leque de possibilidades de ações que oferece.

O “tempo”, aqui, sugere uma reflexão importante, na medida em que esses games permitem os jogadores perceberem o passado como não diretamente ligado às formas como imaginamos os eventos e acontecimentos no interior de estruturas temporais com durações distintas. O “tempo curto”, no caso dos RTS, coloca em evidência o evento

e o acontecimento, fazendo com que uma partida seja marcada exatamente por isso – uma guerra e uma conquista militar. Já em jogos como CIV, nos quais se pode vencer de diferentes maneiras, prevalece um tipo de aquilo que Fernand Braudel (1987) chamou de “longa duração” “à la Fernand Braudel”<sup>108</sup>, quando os jogadores tentam vencer pelo desenvolvimento de suas culturas ou expansão religiosa, por exemplo, dentro de um sistema de “jogadas por turnos”.

Nesses casos, a duração prolongada é sentida duplamente: na percepção de que o desenvolvimento cultural das sociedades se realiza muito mais lentamente do que o feito da conquista militar, bem como a própria forma do jogo que permite ao jogador “parar o tempo” contínuo e refletir sobre as próprias ações planejando movimentos antes de agir. Tudo isso me leva a pensar algo interessante, que daria um outro tipo de trabalho dada a extensão da reflexão: jogos do gênero estratégia, especialmente os TBS, parecem favorecer a percepção do passado por linhas epistemológicas estruturalistas, que diminuem a ênfase no acontecimento e no indivíduo e ressaltam destacadamente o papel das estruturas sociais como motor do desenvolvimento das sociedades.

Elliott e Kapell (op., cit.) sugerem que jogos assim, citando *Civilization III* (2001), podem ser estudados como potenciais modelos de compreensão do passado, mas não pela aproximação com o que os livros escolares dizem, e sim através do que chamaram de “contingência histórica”. Nas palavras dos autores, os jogadores da série CIV não têm a possibilidade de aprender com a reprodução dos eventos na tela, mas através da utilização “*de tais eventos num esforço para construir um império para resistir aos testes do tempo*” (ibid., p.15, tradução nossa).<sup>109</sup>

Para que o leitor entenda melhor o que os autores estão sugerindo, é interessante compreender a estrutura lúdica dos jogos da série CIV, que tomarei daqui por diante como principal representante dos jogos de estratégia, o que poderá incorrer em certas generalizações quando se pensar em determinados títulos de outras franquias de

---

<sup>108</sup> A obra clássica de Fernand Braudel onde ele problematiza os sentidos constituintes do que é uma “civilização” no conhecimento desenvolvido pelo Ocidente a partir de estruturas e diferentes percepções do tempo (que modificam os olhares sobre as próprias estruturas) é: BRAUDEL, Fernand. **Gramática das Civilizações**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

<sup>109</sup> No original: “This is why the title of this introduction, cognizant of such contingency, quotes from another game franchise— Sid Meier’s Civilization—in which players must understand how to use such contingent events in an effort to “Build an Empire to Stand the Test of Time”.

jogos, mas que não infertilizaria o campo investigativo demarcado neste tópico. Até porque, por outras razões, além da fama, CIV foi uma série de jogos pioneira.

O título que apresentou pela primeira vez essa estrutura, se tornando com isso o “pai” do gênero estratégia no mundo dos videogames, foi *Sid Meier's Civilization*, desenvolvido pela *MicroProse* e publicado no ano de 1991, tendo sido idealizado por uma das figuras até hoje mais conhecidas no meio, o designer canadense Sid Meier. Em CIV, o jogador precisa cumprir o objetivo de desenvolver sua própria sociedade através das eras históricas – dos primeiros tempos até uma certa concepção de futuro. Falando em termos de experimentação temporal, o jogo cria um efeito de transição das épocas a partir da realização de descobrimentos e invenções que são reconhecidas como marcos ou símbolos dessa “passagem do tempo”. Por exemplo: “descobrir o ferro” leva ao desenvolvimento da indústria, o que faz o jogador entrar na “era industrial”, deixando para trás os modelos tradicionais baseados na produção artesanal e manufatureira; ou “descobrir a pólvora” permite o jogador evoluir suas tropas de infantaria dos modelos militares antigos para mosqueteiros modernos, o que facilita, no caso, a vitória em guerras declaradas contra civilizações que não contam ainda com esse tipo de avanço. Essa dinâmica aparentemente evolucionista do jogo não está presente apenas no que diz respeito à economia e tecnologia, responsável pelo desenvolvimento da infraestrutura das sociedades (transportes, modos de produção, forças militares etc.), mas também à dimensão político-ideológica e religiosa.

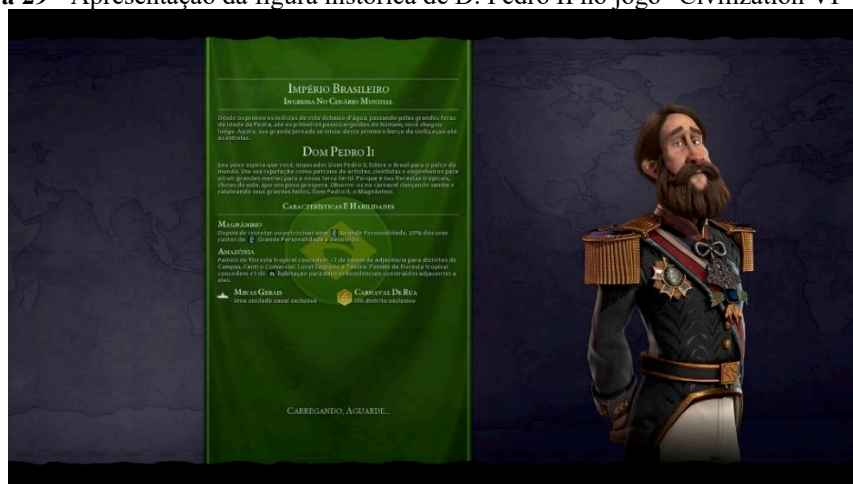
Há um leque de opções no jogo que permite o jogador, de forma mais ou menos livre, desbloquear, à medida que o tempo passa e as descobertas tecnológicas avançam: *a) sistemas políticos combinados com formas de governo* (república democrática, chefatura tradicional, monarquia teocrática, monarquia parlamentarista, império militarista, totalitarismo etc.); *b) religião* (cristianismo católico, cristianismo protestante, islamismo, budismo, hinduísmo etc.); *c) política externa/diplomacia* (possibilidades de alianças com outras nações, acordos comerciais, denúncias de abusos praticados por certos líderes e declarações de guerras); *d) realizações culturais* (escrever clássicos da literatura, promover o turismo a partir de monumentos históricos e/ou feitos de destaque no interior da sociedade); *e) desenvolvimento científico* (desenvolver foguetes e iniciar a corrida espacial, por exemplo).

Vale notar que o conjunto dessas realizações (que aparecem no jogo como “árvores de desenvolvimentos”) não está preso ao que conhecemos sobre as civilizações e seus tempos históricos: jogando com a Espanha de Felipe II Habsburgo, que historicamente foi um império católico, eu posso adotar o islamismo como religião; ou jogando com o Brasil de D. Pedro II em *Civilization VI*, que não ficou conhecido historicamente por seu grande poderio expansionista-militar, eu posso vencer o jogo por conquista de territórios.

O que estou querendo demonstrar é que os jogos da série *Civilization*, de uma forma genérica (existem seis versões que guardam mudanças entre elas mas mantendo linhas semelhantes da estrutura lúdica), lidam diretamente com informações históricas “reais” sobre as “civilizações”, mas não obriga os jogadores a interagirem somente com a economia dos significados históricos na forma como conhecemos pelos livros, ou mesmo presos à uma determinada temporalidade. Isso faz com que, por exemplo, o jogador consiga escrever uma obra clássica como *Dom Quixote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes, jogando como governante do Brasil; ou recrutar uma grande personalidade científica como Isaac Newton para ser parte constituinte do Império sumério de Gilgamesh; e ainda expandir o mundo árabe de Saladino adotando o catolicismo e as Cruzadas como ideal de conversão dos outros povos.

Como se pode perceber, há um grande conjunto de informações históricas depositadas na estrutura lúdica do jogo, que serve como recursos para o jogador que pode, de acordo com suas próprias estratégias, desenvolver uma sociedade seguindo os caminhos que se conhece sobre ela nos livros de história ou adotar ações disruptivas que quebrem com a expectativa histórica convencional construída sobre aquela sociedade, muito embora o jogo ofereça “probabilidades mais fáceis de vitória” caso o jogador decida seguir a narrativa se aproximando da “realidade”.

**Figura 29** - Apresentação da figura histórica de D. Pedro II no jogo "Civilization VI" (2016).



Fonte: Imagem produzida pelo software “Nvidia Geforce Experience” durante partida realizada pelo autor em um computador de mesa, em 30/07/2019.

A “Figura 29” acima é do início de uma partida do título mais recente da franquia, *Civilization VI*. Sempre que se escolhe uma civilização, antes do mapa do jogo ser carregado na tela, surge uma espécie de carta que apresenta, além da imagem animada do líder da nação, informações que orientam o jogador sobre as linhas gerais que a definem historicamente. Na sequência, vêm uma lista de habilidades e vantagens que cada nação pode ter e que estão alinhadas com certa “caricatura histórica”. No caso dessa imagem, quando iniciei um jogo com o Brasil de Dom Pedro II, pude ler na carta: “*Seu povo espera que você, Imperador Dom Pedro II, lidere o Brasil para o palco do mundo. Use sua reputação como patrono de artistas, cientistas e engenheiros para atrair grandes mentes para a nossa terra fértil*”. Trata-se de uma recomendação do jogo ao jogador, que apresenta uma expectativa em torno de decisões que levem ao desenvolvimento do Brasil pelo viés da cultura e da ciência (existem nações que são orientadas a guerrear, por exemplo). É um alinhamento com a imagem internacional do monarca Dom Pedro II como um amante das artes e do conhecimento científico. Na mesma carta, logo abaixo, o jogo informa “características e habilidades” que podem dar pontuação bônus aos jogadores, caso eles cumpram as tarefas de “*recrutar ou patrocinar uma grande personalidade*”.

A partir dessa orientação que alimenta certa expectativa construída em torno da memória que se tem do passado, é mais provável vencer o jogo com o Brasil de D. Pedro II por desenvolvimento cultural do que por expansão militar, mas o que quer dizer que o contrário também pode ocorrer. Isso é possível porque em jogos como *Civilization*

VI não existe apenas um caminho para a vitória, podendo o jogador vencer a partida por: a) “dominação” – maior quantidade de territórios conquistados militarmente; b) “cultura” – maior quantidade de monumentos construídos e sítios históricos que fomentam a atividade do turismo, atraindo grande quantidade de turistas de outras civilizações para suas capitais; c) “ciência” – realização de grandes feitos tecnológico-científicos, como vencer o jogo porque sua conquista espacial conseguiu desenvolver uma colônia humana em Marte (o que é interessante para pensar que o jogo também traz uma ideia autoritária de “futuro” enquanto “futurismo”); d) “religião” – quando o jogador consegue converter mais da metade da população de todas as sociedades existentes na partida à sua religião oficial através de diversos processos de conversão.

O interessante aqui é que o universo lúdico está jogando não apenas com o que oferece na tela, mas com o conjunto de conhecimentos prévios e expectativas históricas que os próprios jogadores possuem sobre a história das sociedades e/ou civilizações. Então, realizando espécies de “testes do tempo”, no sentido afirmado por Elliott e Kapell (op., cit.), se pode “brincar/jogar” com o passado mudando de lugar as partes constituintes de uma dada realidade histórica cristalizada na memória. Claro que isso não representa uma espécie de “ensino da história”, pois está destituído de qualquer pedagogia ou didatismo que possa ser utilizado para esse fim. No entanto, é inegável que se torna um campo fértil para se estabelecer uma conversa com o passado culturalmente construído na memória coletiva sobre as sociedades/civilizações. Uma espécie de narrativa possibilista da história constituída com significados históricos reais.

Para Adam Chapman (op., cit.), jogos de estratégias como os da série CIV, AOE ou outros como *Total War* (2000-2019), podem ser classificados como “simulações conceituais” porque intencionam simular o passado sem necessariamente mostrar na tela como ele ocorreu (diferente dos outros gêneros que já comentei), mas propondo um sistema interativo de elementos audiovisuais e textuais repletos de informações históricas sobre as sociedades através de uma grande diversidade de itens como mapas, cartas, textos informativos, símbolos, imagens de pessoas, lugares ou objetos etc. Diferente dos FPS, os *strategy games* descrevem as informações históricas no seu próprio sistema de regras e não no tecido audiovisual, como ocorre em outros gêneros.

Nesses casos, o jogador não simula ações numa representação do passado que possui “vida própria” e se movimenta independentemente na tela, mas ele próprio ajuda



a recriar a representação pela ação simulatória. A partir do momento que decide desenvolver a sociedade que controla adotando caminhos diferentes para ela do que se conhece nos livros (ou mesmo seguindo certo “sentido correto” da história), está, à maneira de um *god-player*, recriando os sentidos do passado já edificados na memória. Se isso não for útil ao aprendizado em história, é eficaz para se dialogar com o conhecimento histórico produzido fora do jogo, cumprindo dessa maneira um requisito importante dos jogos históricos conforme explicado no Capítulo 1. Sem contar que, como jogo, trata-se de estender o alcance da diversão a partir de um grande leque de possibilidades instituído pelas próprias regras ou sistema procedimental/normativo.<sup>110</sup>

O idealizador da série CIV, Sid Meier, em entrevista concedida ao portal *PCWorld*, em 2016, falou exatamente sobre suas motivações em querer oferecer aos jogadores a possibilidade de “recriar os caminhos das civilizações” explorando a criatividade utilizando “blocos de história”:

A história sempre foi um interesse pessoal. Eu gostava de ler sobre história militar e coisas do tipo. Uma das coisas que acontecem quando se lê sobre a história é estar sempre perguntando: “por que isso aconteceu dessa e não daquela maneira?” Ou “o que eu faria se estivesse no comando quando isso aconteceu? Eles provavelmente não teriam perdido a batalha”. *Civilization* lhe dá a oportunidade de explorar isso. Permite que o jogador tome as principais decisões da história e veja como as coisas acabariam. *Civilization* foi uma resposta à minha leitura da história e um desejo de querer fazer parte dela sendo mais do que um mero espectador (SID MEIER, 2016, s.p, tradução e grifos nossos).<sup>111</sup>

---

<sup>110</sup> Há uma importante discussão realizada pelo teórico da mídia norte-americano, que é também designer de jogos, Ian Bogost, sobre como os videogames elevam sua capacidade de se expressar quando alguns modelos de sistemas de regras conseguem oferecer ao jogador a possibilidade ampliada de manipulação do próprio mundo do jogo. A obra em que Bogost problematiza essa questão, que chamou de “retórica procedimental” dos jogos, dando continuidade a uma discussão que Janet Murray havia iniciado de forma mais ampla com *Hamlet no Holodeck*, é: BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Massachusetts: MIT Press, 2007.

<sup>111</sup> No original: “History had been an interest of mine. I enjoyed reading about military history and things like that. One of the things that happens when you read about history is you’re always asking, “Why did it turn out this way and not that way? Or what would have happened if I was in charge and did this? They probably wouldn’t have lost that battle then.” *Civilization* gives you the opportunity to explore that. It allows the player to make the key decisions in history and see how things would turn out. *Civilization* was a response to reading about history and wanting to be a part of it, as opposed to being a bystander.” A entrevista está disponível no portal online *PCWorld*: <https://www.pcworld.com/article/3133567/interview-sid-meier-reflects-on-25-years-of-civilization.html> (acesso em: junho, 2018)

A fala de Sid Meier, reproduzida acima, enuncia de maneira precisa o sentido vinculado a várias expressões que tenho usado para descrever de forma clara a ideia de simulação digital como o tipo de movimento produzido pelos videogames. Suas declarações, especialmente quando pensa o jogo como uma “resposta” à sua “leitura da história”, pensam as representações do passado não como imagens fixas, mas alteráveis a partir de determinado tipo de manipulação ou ação de jogo.

Agora, queria chamar atenção do leitor para uma questão sobre os jogos de estratégia, e especialmente de *Civilization*, que sugere reflexões em outro sentido. Tal questão versa sobre as visões da história que conduziram o desenvolvimento do sistema de regras do jogo e podem ser percebidas em um tipo de análise menos sincrônica. É interessante demonstrar que os jogos da série CIV, mesmo oferecendo ao jogador diversos tipos de oportunidades de se “jogar com o passado” a partir de um raciocínio de processo, isto é, baseado numa relação entre “causa” e “efeito”, (“se eu faço isso produzo aquilo”), colocam em primeiro plano um certo sentido da história que precisa ser cumprido a partir de uma visão evolutiva e positiva da realidade. “Evolucionismo” e “Positivismo”, aqui, portanto, parecem ter sido os “ingredientes da receita” dos jogos CIV no que diz respeito a certa “fórmula histórica” com a qual as sociedades precisam sempre se desenvolver.

Jogos desse gênero também são conhecidos pelo termo “jogos 4x”, que se refere às quatro grandes operações realizadas a partir de suas regras: *eXplore*, *eXpand*, *eXploit*, *eXterminate* (Investigar, expandir, explorar, exterminar). Essas ações, enunciadas numa espécie de sequência lógica (primeiro eu investigo, depois cresço, exploro recursos e extermino os adversários), atende ao apelo da “história das civilizações” no sentido que o século XIX conferiu a esse tipo de narrativa. Por mais que em jogos como *Civilization VI* se possa controlar a sociedade asteca ou o Reino do Congo, vítimas de processos de exploração e conquista empreendidos por nações europeias, ambas são acomodadas na estrutura do jogo a partir de regras que dizem mais respeito à história da expansão ocidental do que a seus universos históricos particulares.

Em qualquer partida de *Civilization VI*, independente de se jogar com os Estados Unidos ou o Império Asteca, é possível acessar um item de jogo chamado

“árvore de tecnologias”, que apresenta uma espécie de “linha do tempo dos avanços tecnológicos” como forma de alcançar o desenvolvimento civilizacional. Nesse

recurso, se pode observar que a trajetória evolutiva se inicia com o desenvolvimento de técnicas como “cerâmica” e “domesticação de animais”, e se encerra em “indústria química”, “rádio”, “eletricidade”, “computadores”, “aviação”, “fusão nuclear” e “conquista espacial”, aplicando, com isso, uma moldura ocidental ao desenvolvimento de todas as sociedades, sem considerar as particularidades culturais de cada uma delas.

Não há nenhum problema em considerar a eletricidade ou a computação como avanços tecnológicos para qualquer sociedade humana, mas estou mostrando como o sistema de regras do jogo (e a parte que apresentei foi retirada de um complexo muito maior) cria um sentido de desenvolvimento nos moldes de um “processo civilizacional” característico do Ocidente, mas estendido mesmo às sociedades que precisariam ser compreendidas a partir de suas próprias formas de desenvolvimento relacionadas às particularidades de seus universos socioculturais.

Em outro sentido, a ideia de uma “evolução social” a partir da técnica e de invenções/descobertas tecnológicas faz alusão direta a certa perspectiva positivista da realidade humana a partir do que o próprio pai do Positivismo, Auguste Comte, chamou de “lei dos três estados”: compreendendo que o sentido da evolução está em deixar pra trás os dois primeiros estados marcados pelas tradições e/ou concepções metafísicas do mundo e alcançar o terceiro, “positivo”, marcado pelo advento da técnica no interior de modelos sociais científicos e industriais (COMTE, 1825, p.125-126).<sup>112</sup>

Deste ponto de vista, é interessante notar que, epistemologicamente, além de reproduzir as bases de um raciocínio estruturalista (como já disse em algum parágrafo anterior), os jogos da série CIV, quando observados sob certos ângulos do raciocínio dialético, reproduzem uma lógica de desenvolvimento a partir de abordagens funcionalistas e positivistas, especialmente quando possui como tema central a “história das civilizações” e a partir disso determina que todas elas, especialmente as asiáticas, africanas ou americanas, se desenvolvam a partir de certo sentido evolutivo marcado por

---

<sup>112</sup> “Em outros termos, o espírito humano, por sua natureza, emprega sucessivamente em cada uma de suas investigações três métodos de filosofar, cujo caráter é essencialmente diferente e mesmo radicalmente oposto: primeiro, o método teológico, em seguida, o método metafísico, e finalmente, o método positivo [...]”.

etapas que constituem a história ocidental moldada pelos próprios significados de um conceito que foi forjado na Europa moderna – “civilização”.<sup>113</sup>

Até aqui, se pode dizer que jogos de estratégia como os da série *Civilization* conversam com o passado de diferentes formas, dependendo do “grau de inclinação” da investigação. Quando investigado sincronicamente, ou seja, visto a partir dos próprios elementos que o constitui como um jogo (e é importante, como disse Roger Callois, que todo jogo seja visto como um sistema mais ou menos fechado), estimula o jogador a estabelecer um tipo de “raciocínio de processo” quando possibilita que ele simplesmente jogue com um vasto conjunto de informações históricas a respeito de diversas sociedades, mas que possa, através de suas decisões, manipular essas informações em favor de um exercício criativo e ficcional que funciona como um tipo de “história possibilista” capaz de produzir reflexões interessantes a respeito da própria história por meio de sentidos de aproximação entre “o que se sabe” sobre o passado e “o que poderia se saber caso ele tivesse ocorrido de forma diferente”.

Já quando observado sob outro ângulo, mais diacrônico, isto é, em uma conversa mais direta com as visões da história constituídas fora do universo do jogo, CIV parece reproduzir perspectivas da realidade que se distanciam da teoria social e historiografia críticas, e operar com um tipo de razão técnica, instrumental, mais próxima das visões que sustentaram as ideologias eurocêntricas, como a do próprio positivismo.

Os três gêneros de jogos apresentados neste capítulo foram selecionados como espécies de “fundadores de jogabilidades” ao longo da própria história da indústria de videogames e figuraram como uma espécie de ampliação da visão sobre como se pode pensar de formas diversificadas a relação que os jogos de computador desenvolvem com

---

<sup>113</sup> A partir de aspectos específicos diferentes, mas se aproximando no sentido da minha crítica, há um artigo interessante publicado no portal do periódico *Game Studies*, escrito por Dom Ford, sobre *Civilization 5* (2K Games, 2010). Para o autor, o sistema de regras do jogo foi desenvolvido para seguir a tradição eurocêntrica da história, com claro intuito de desvalorizar ou silenciar as sociedades não-europeias. O autor analisa em especial um recurso (que também é uma regra) do jogo: o movimento da exploração do espaço a partir do significado da “conquista” e do “descobrimento”, que coloca o jogador em confronto contra inimigos que constituem parte da inteligência artificial do jogo, que estão espalhados pelo mapa e são reconhecidos como “bárbaros”. Ali, há uma reprodução da ótica da conquista a partir do momento que os bárbaros presentes no mapa cumprem a função no game de atrapalhar os avanços dos jogadores. Para Ford, esse recurso nos diz que “os bárbaros de *Civilization 5* não têm história ou identidade precisamente porque o jogo celebra a exploração sob o mesmo esquema que celebramos o desembarque de Colombo em 1492”. A referência para o artigo completo é: FORD, Dom. “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate: Affective Writing of Postcolonial History and Education in *Civilization V*.” Disponível em: <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>

as representações do passado. Quis demonstrar, com eles, como existem diferentes exercícios de simulação dessas representações pelos diferentes gêneros de jogos, o que altera, conseqüentemente, a identidade da própria simulação.

Como a ideia não foi trabalhar títulos específicos classificados como “históricos”, mas formatos de estruturas lúdicas, os jogos que foram mencionados são os mais importantes representantes de cada um dos modelos de *gameplay* apresentados. Como ressaltai no início do capítulo, tenho plena consciência que videogames famosos por suas abordagens do passado não foram explorados aqui devido às próprias escolhas que fiz, as quais considereii mais acertadas para uma apresentação panorâmica e problematização das formas como os jogos de computador permitem simular imagens e formas do passado remediadas a partir da cultura histórica.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho procurou contribuir com uma questão que há tempos os historiadores vêm desenvolvendo em outros estudos, mas construída em torno de um objeto em grande medida ainda distante dos trabalhos dos historiadores, especialmente na área da pesquisa histórica realizada no Brasil. Refiro-me às reflexões sobre a elaboração e prática de um discurso qualificado como “histórico” a partir dos meios públicos da cultura, como a possibilidade do cinema, televisão ou da literatura produzirem algum tipo de narrativa histórica por meio da ficção. Tal questão pode ser posicionada no interior da História Cultural ou, mais especificamente, nos estudos culturais do meio ou da mídia, que tanto contribuem investigando as relações entre a história enquanto narrativa (e não somente uma ciência) e os meios produtores de ficções que representam o passado.

Pensar os videogames e suas relações com as representações históricas ou do passado, é tarefa contínua que não foi inaugurada nesta Tese e nem se encerra nela, uma vez que a maior parte do corpo de seu texto foi dedicada a análise de um único jogo para depois estender a questão através de comentários mais gerais sobre o fenômeno. Contudo, acredito que as questões desenvolvidas ao longo dos quatro capítulos sirvam à contribuição da pesquisa acadêmica na área de História sobre o fenômeno público dos videogames, e mais ainda dos videogames que lidam com significados construídos em torno da nossa compreensão sobre o passado.

Um ponto inicial é não perder o foco do que está anunciado desde a Introdução, isto é, o fato de que os videogames possivelmente são os meios da cultura de massa que mais divulgam publicamente representações, discursos, visões e versões do passado. Somente essa questão contribui para um bom motivo para se ter sobre essa prática cultural – jogar videogames – mais do que um olhar simplista que trate um fenômeno mundial da cultura contemporânea como um “brinquedo sem importância”. A infantilização generalizada dos jogos digitais, quando não é desconhecimento do assunto, é um tipo de “preconceito” com as práticas de muitos milhões de jovens que desenvolvem suas redes cognitivas em íntima relação com as redes digitais de informação. Tal preconceito, como muitos outros, são geralmente levados adiante nos departamentos acadêmicos, que instituem ou reproduzem aquilo que deve ser considerado relevante para uma pesquisa de traços culturalistas.

O fenômeno dos videogames merece não uma, mas muitas Teses, uma vez que existem muitos caminhos que podem ajudar na construção de respostas para múltiplas perguntas, que vão das esferas político-econômicas, socioculturais indo até às problematizações sobre linguagem. Evidentemente que este trabalho é muito curto para um fenômeno tão amplo e complexo e, por essa razão, se centrou no que acreditou ser a dimensão mais urgente do problema, que é buscar responder *como* os jogos digitais lidam com as representações do passado de maneira particular e quais os efeitos que podem decorrer da forma dessa relação. Somente após certo amadurecimento acerca dessa maneira de se relacionar com o passado, *jogando com ele*, é que outras questões podem partir sob pena de se desenvolverem “às cegas” caso ignorem as questões da linguagem e acabem repetindo o erro da própria historiografia do século XIX e início do XX, denunciado por autores como Hayden White (1975) e Michel de Certeau (1982), que foi ignorar a linguagem com a qual se produz o discurso e, com isso, mistificar a “verdade da narrativa”.

Evidente que entre o olhar do pesquisador e o objeto pesquisado há algo complexo a ser interpretado, que é a linguagem. Então, se a pergunta não é nova, talvez as respostas sobre a linguagem dos videogames seja uma das boas novidades que este trabalho trouxe. Em primeiro lugar, porque inseriu no conjunto das reflexões historiográficas o elemento “computacional”, tão presente nas nossas vidas cotidianas e indispensável para realização de grande parte das nossas tarefas pessoais ou profissionais, atualmente decisiva até mesmo para as reconfigurações de nossas práticas e pensamentos políticos, e ao mesmo tempo tão distante dos trabalhos historiográficos. “Computador” chega a ser, ainda, um termo que parece assustar os historiadores, embora as questões mais importantes que visam interpretar os meios computacionais à luz das reflexões culturais tenham começado a ser debatidas em outras áreas há mais de três décadas.

Sobre esse ponto, é preciso dizer que as questões que procurei desenvolver no corpo do texto tentaram dar conta de esclarecer qual é, de fato, a natureza do movimento narrativo praticado pelos jogos digitais, trazendo discussões importantes de diversos campos de estudos que ultrapassam, muitas vezes, as linhas demarcadas pelos debates comuns à Teoria da História, como foi o caso da aproximação realizada com áreas como Teoria dos Jogos e Teoria da Mídia. Esse movimento foi importante para evitar um possível erro comum dos trabalhos de história que tomam os videogames como objetos

de estudo, que é interpretá-los à maneira de outros meios culturais mais conhecidos entre os membros da comunidade de historiadores.

As particularidades da operação narrativa realizada pelos jogos digitais entendidos como um fenômeno da plena ação, são desenhadas exatamente na forma como se *pratica* o meio pelo usuário e não na maneira como *o meio se apresenta* a ele, de modo que ignorar as propriedades estéticas que fazem o meio funcionar para se dedicar a enxergar apenas o *conteúdo* que se transmite (se é que “transmissão” é um termo correto aqui), não dá conta de explicar como os jogos digitais são capazes de narrar para além dos formatos tradicionais de narrativa centrados no modelo emissão-recepção da mensagem. Deste ponto de vista, considero importante a articulação teórico-metodológica que o trabalho procurou realizar, mesmo que para isso não tenha criado necessariamente algo novo, mas agenciado discussões importantes que são ainda distantes dos historiadores brasileiros, habituados a pensar as possibilidades de elaboração da narrativa histórica em meios expressivos consolidados no interior de certa ordem ou estabelecimento cultural, como livros, filmes e produções para a televisão.

Tanto a recuperação de discussões clássicas sobre narrativa e estética do meio computacional de autores com obras mundialmente famosas e bastante divulgadas há décadas, como é o caso de Janet Murray (1997), assim como as discussões dos teóricos do *Game Studies* e dos historiadores estrangeiros (geralmente, europeus e norte-americanos) que têm trabalhado para formar redes de pesquisadores interessados em videogames, foram muito importantes para esclarecer o caminho pelo qual eu decidi interpretar jogos como BioShock (2007). Isso me fez, de fato, sair do entendimento do videogame como uma mídia representacional convencional para entendê-lo como um *fenômeno participativo da ação* constituído a partir da junção de dois elementos disseminados na cultura: a prática social do jogo mediada pela interface computacional.

A noção de “simulação do passado”, nesse sentido, foi imprescindível para esclarecer o que deve ser observado na forma narrativa de um jogo de computador, a saber a *imitação das ações e processos da vida real* produzidas pela ação de jogo controlada pelo usuário, e que se desenrola na interação com a *imitação das imagens, formas e sentidos do passado* produzidas computacionalmente pelos processos criativos dos jogos. Sobre esse debate, envolvendo a ideia de “simulação”, tentei trazer uma contribuição que pode ser considerada um tipo de “voz ativa” quando propus a



reconciliação da ideia de “simulação do passado” com a polissêmica categoria de “representação do passado”, já bastante comum nos trabalhos historiográficos.

O esforço no sentido descrito acima foi de não anular a compreensão de que os jogos digitais lidam com representações históricas ou do passado, muito embora a maneira como essas representações alcançam os jogos seja particular, obviamente. Considerando o videogame como uma expressão computacional, busquei esclarecer como ele se apropria de representações existentes em diversos meios da cultura (e às vezes nas próprias descrições da historiografia) pelo próprio exercício da *imitação* ou *cópia* que configura a noção de *remediação intermediática*, discutido por Irina Rajewsky (2012). Isso significa dizer que os jogos de computador funcionam à maneira de “catalisadores das representações”, no sentido que dinamiza, na criação e execução do jogo, uma quantidade significativa de representações *remediadas* diretamente de diversos meios da cultura, como romances, filmes, histórias em quadrinhos, seriados de televisão etc. Isso permite afirmar, sem dúvidas, os videogames como fenômenos públicos que agem para divulgar e reforçar imagens, versões e sentidos das representações do passado que já circulam publicamente entre nós. É importante considerar que isso cria a possibilidade de investigar o objeto pelo viés da “história pública”, que tem sido bastante disseminado no Brasil. Todavia, não foi a escolha deste trabalho, já que considerou mais urgente, neste momento, pensar as questões sobre linguagem e narrativa da maneira que se pôde verificar.

A escolha de BioShock (2007) como exemplo do que busquei classificar como “jogo histórico” se deu exatamente pelo que ele propunha como experiência interativa com um conjunto diversificado de representações históricas e sociais bastante relevantes para a cultura contemporânea. A sua interpretação, organizada ao longo de dois capítulos, me permitiu demonstrar como a partir da simulação dos jogos digitais é possível se construir um sentido histórico da narrativa na medida em que o usuário se coloca como elemento importante na construção da narração através de suas ações baseadas sempre em algum tipo ou nível de escolhas, confirmando a tese do videogame como um fenômeno ativo e participativo.

Para além disso, foi possível perceber que a experiência com BioShock também pôde *simular* não apenas ações que interagem com representações remediadas, mas também formas de um tipo de raciocínio que pode ser classificado como “histórico”.

A ideia de “simulação indiciária”, escorada no conceito de “paradigma indiciário” desenvolvido por Carlo Ginzburg (1986), não se pretendeu exatamente um conceito, mas uma noção esclarecedora que visou nomear uma experiência lúdica baseada na investigação, coleta e interpretação de vestígios com finalidade de esclarecimento da realidade. Vale dizer que tal noção não serve exclusivamente para BioShock, mas para muitos outros jogos que *espacializam* elementos narrativos que podem ser colocados em prática através das decisões tomadas pelos jogadores. O que talvez tenha chamado atenção na experiência realizada em BioShock tenha sido a maneira como o processo criativo do jogo pensou a possibilidade dessa simulação como uma espécie de “princípio de *game design*”.

O Capítulo 3, em especial, trouxe a apresentação dos resultados de como a narrativa de BioShock pôde se construir a partir da prática da própria simulação indiciária realizada pelo jogador que se dedica em investigar meticulosamente o cenário com finalidade de compreensão dos eventos que compõem uma história ocorrida antes da própria experiência do jogo. Nesse exercício, foi inevitável ter que identificar e interpretar inúmeras representações históricas e sociais remediadas na construção do mundo digital jogável, comprovando o que havia sugerido anteriormente sobre o fato das representações estarem presentes no jogo como elementos *significantes* importantes para o pesquisador que procura enxergar nos videogames a presença de questões sociais relevantes.

Essas questões serviram, ainda mais, para a construção de um diálogo interessante com a própria sociedade, como parte dos comentários realizados sobre a recepção crítica e cultural do game pôde demonstrar. Podemos estender esse efeito para níveis mais amplos, considerando que a ênfase dada à “história contada” por BioShock, classificada como “séria”, “complexa”, “histórica”, “política”, “filosófica” etc., possa ser notada como uma “virada” na relação dos videogames com a opinião pública sobre o que eles podem oferecer de relevante aos jovens jogadores. Na época de lançamento do jogo, 2007, a comunidade internacional de jogadores e criadores de jogos combatiam ainda mais do que hoje as visões negativas sobre os videogames serem algum tipo de estímulo nocivo ao comportamento das pessoas, especialmente considerando que não fazia muito tempo do trágico “Massacre de Columbine”, ocorrido em abril de 1999, quando dois jovens assassinaram doze estudantes e um professor da *Columbine High School*, nos Estados Unidos, e em seguida tiraram a própria vida, tendo a opinião pública moralista

associado a ocorrência desse crime ao estímulo causado por um famoso jogo de tiro chamado *Doom* (1993).

Então, os dois capítulos sobre BioShock visaram dar conta do problema de como as representações históricas e sociais se relacionam com o potencial simulatório dos jogos. É claro que, como foi repetidamente dito ao longo de muitas páginas, cada simulação deve ser analisada considerando o gênero do próprio jogo, que altera o sistema de regras e, conseqüentemente, as mecânicas de jogo ou jogabilidade, o que contribui para a produção de diferentes resultados.

É foi exatamente a função do “Capítulo 4” oferecer ao leitor uma visão ou sugestão de como pensar a relação da simulação com a representação em outros tipos de jogos que realizem operações diferentes do que BioShock pôde proporcionar. Ele pode parecer estranho, ao final, e ser entendido como algum tipo de afastamento ou digressão das discussões, no entanto, se considerarmos que a Tese fala de BioShock mas fala mais amplamente do fenômeno dos videogames, tal capítulo se torna bem-vindo na medida em que apresenta panoramicamente a lógica de funcionamento de alguns gêneros consagrados na indústria que são frequentemente associados às temáticas históricas presentes nos jogos. É um capítulo que também funciona como aprofundamento das discussões existentes em cenário internacional sobre “simulação do passado”, já que colocou em debate conceitos e raciocínios desenvolvidos por historiadores que têm liderado as discussões sobre o assunto. De outra maneira, também é um capítulo que pôde informar mais claramente o leitor ou leitora menos experiente com o universo dos jogos digitais.

Tenho plena consciência de que esta Tese não deu conta da totalidade do fenômeno, mas trouxe alguma contribuição para fazer o “carro andar”. A intenção é que ela tenha cumprido sua função de reforçar, ao lado dos trabalhos de outros pesquisadores brasileiros da área de História, os videogames como objeto de estudo importante para se compreender a ampla divulgação cultural do passado e da história através dos meios públicos que dão suporte ao nosso cotidiano. Além disso, espero que o leitor e leitora deste trabalho tenha encontrado motivos suficientes para compreender que os jogos digitais ocupam, hoje, um lugar muito mais presente na nossa cultura cada vez mais digital do que às vezes somos levados a pensar.

## REFERÊNCIAS

- **FONTE DA PESQUISA:**

BIOSHOCK. Produção: Irrational Games, Distribuição: 2K Games. Westwood, Massachusetts, 2007.

- **JOGOS COMENTADOS:**

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS. Produção: Ensemble Studios, Distribuição: Microsoft. Dallas, Texas, Estados Unidos, 1999.

ASSASSINS CREED. Produção: Gameloft, Distribuição: Ubisoft. Montreal, Canadá, 2007.

ASSASSINS CREED: ORIGINS. Produção: Ubisoft Montreal, Distribuição: Ubisoft. Montreal, Canadá, 2017.

ASSASSINS CREED: UNITY. Produção: Ubisoft Montreal, Distribuição: Ubisoft. Montreal, Canadá, 2014.

BATTLEFIELD 1. Produção: DICE, Distribuição: Electronic Arts. California, Estados Unidos, 2016.

BATTLEFIELD 1942. Produção: DICE, Distribuição: Electronic Arts. Califórnia, Estados Unidos, 2002.

CALL OF DUTY. Produção: Infinity Ward, Distribuição: Activision. Califórnia, Estados Unidos, 2003.

CALL OF DUTY: BLACK OPS. Produção: Treyarch, Distribuição: Activision. California, Estados Unidos, 2010.

CIVILIZATION VI. Produção: Firaxis Games, Distribuição: 2K Games. California, Estados Unidos, 2016.

CIVILIZATION. Produção: MicroProse, Distribuição: MicroProse, MPS Labs, Microplay Software. Maryland, Estados Unidos, 1991.

CRUSADER KINGS 2. Produção e Distribuição: Paradox Development Studios. Estocolmo, Suécia, 2012.

EUROPA UNIVERSALIS IV. Produção e Distribuição: Paradox Development Studios. Estocolmo, Suécia, 2013

FORTNITE. Produção: People Can Fly / Epic Games, Distribuição: Epic Games. Cary, Carolina do Norte, Estados Unidos, 2017.

HALO 3. Produção: Bungie, 343 Industries, Distribuição: Microsoft Studios. Washington, Estados Unidos, 2001.

MEDAL OF HONOR. Produção: DICE, Distribuição: Electronic Arts. California, Estados Unidos, 1999.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Produção e Distribuição: Electronic Arts. California, Estados Unidos, 2002.

RED DEAD REDEMPTION. Produção: Rockstar San Diego, Distribuição: Rockstar Games. California, Estados Unidos, 2010.

THE ELDER SCROLLS ONLINE. Produção: Zenimax Online Studios, Distribuição: Bethesda Softworks. Maryland, Estados Unidos, 2014.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM. Produção: Bethesda Game Studios, Distribuição: Bethesda Softworks. Maryland, Estados Unidos, 2011.

THE LORD OF THE RINGS: JOURNEY TO RIVENDELL. Produção: Parker Brothers, Distribuição: ?. Pawtucket, Rhode Island, Estados Unidos, 1983.

ULTIMA ONLINE. Produção: Electronic Arts, Distribuição: Origin Systems. Austin, Texas, Estados Unidos, 1997.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER. Produção: MachineGames, Distribuição: Bethesda Softworks. Maryland, Estados Unidos, 2014.

WOLFENSTEIN-3D. Produção: Id Software, Distribuição: Apogee Software. Garland, Texas, Estados Unidos, 1992.

- **LIVROS:**

ADORNO, Theodor. HORKHEIMER, Max. **A Dialética do Esclarecimento:** fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1985.

ADORNO, Theodor. **Teoria Estética.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.

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

ALMEIDA, Janiele Rabêlo de. ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs). *Introdução à História Pública.* 1ª. Edição. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

AZEVEDO JÚNIOR, Mariano de. **Os Games no Ensino de História:** problematizando a história escolar com ajuda dos jogos eletrônicos. In: MOURA, Carmen Brunelli de; AZEVEDO JÚNIOR, Mariano de. (Orgs). **A Escola do Século XXI:** reflexões e implicações para as práticas docentes. Natal, RN: Edunp, 2014. pp. 31-53.

BAIRON, Sérgio. **O que é Hipermídia.** São Paulo: Editora Brasiliense, 2017.

BARTHES, Roland. **S/Z.** Lisboa: Edições 70, 1970.

BAUDRILLARD, Jean. **Cultura y Simulacro.** Barcelona, Editorial Kairós: 1978.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na era da sua reprodutibilidade técnica.** In: \_\_\_\_\_. [et al.] **Benjamin e a Obra de Arte:** técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

BLOCH, Marc. **A história, os homens e o tempo.** In: \_\_\_\_\_. **Apologia da História ou o Ofício do Historiador.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001. pp. 51-67

BOGOST, Ian. **Persuasive Games:** The Expressive Power of Videogames. Massachusetts: MIT Press, 2007.

BRAUDEL, Fernand. **Gramática das Civilizações.** São Paulo: Martins Fontes, 2004.

- BURKE, Peter. **A Escrita da História: novas perspectivas**. São Paulo: Editora UNESP, 2011.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.
- CASTELLS, Manuel. *O Poder da Comunicação*. Tradução: Vera Lúcia Mello Joscelyne. 1ª. Edição. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.
- CERRI, Luis Fernando. **Ensino de História e consciência histórica: implicações didáticas de uma discussão contemporânea**. Rio de Janeiro, Editora FGV, 2011.
- CERTEAU, Michel de. **A Operação Historiográfica**. In: \_\_\_\_\_. **A Escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.
- CERTEAU, Michel de. **História e Psicanálise: entre ciência e ficção**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History: how videogames represent the past and offer access to historical practice**. New York: Routledge Taylor and Francis Group, 2016.
- CHARTIER, Roger. **À beira da falésia: a história entre certezas e inquietudes**. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002.
- CHARTIER, Roger. **A História Cultural entre práticas e representações**. Trad. Maria Manuela Galhardo. Lisboa: Difusão Editorial, 1988. 244p.
- COMTE, Auguste. **Cours de Philosophie Positive: première leçon**. 1825
- COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e Games: dimensões práticas em sala de aula**. 1ª. Ed. Curitiba: Appris, 2017.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Ed. 34, 2010. v.1
- DUARTE, Rodrigo. **Indústria Cultural: uma introdução**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.
- ELIAS, Norbert. **O Processo Civilizador: uma História dos Costumes**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994. vol. 1
- GADAMER, Hans-Georg. **O Problema da Consciência Histórica**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.
- GALLOWAY, Alexander R. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis, MINNESOTA: University of Minnesota Press – Electronic Mediations, vol.18, 2006.
- GASI, Flávia. **Videogames e Mitologia: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.
- GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- GINZBURG, Carlo. **Sinais: raízes de um paradigma indiciário**. In: \_\_\_\_\_. **Mitos, Emblemas, Sinais: morfologia e História**. 1ª. reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- GREENFIELD, Patricia Marks. **O Desenvolvimento do Raciocínio na Era da Eletrônica: os efeitos da tv, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1988.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Novas Ideias: Teresópolis, RJ, 2010.

HARTOG, François. **Regimes de Historicidade: presentismo e experiências do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

HEGEL, G. W. F. **A concepção objetiva da arte**. In: \_\_\_\_\_. **Curso de Estética: o belo na arte**. São Paulo: Editora WMF Martin Fontes, 2009.

HOBBSBAWM, Eric. **Art Nouveau**. In: \_\_\_\_\_. **Tempos Fraturados: cultura e sociedade no século XX**. 1ª. Edição. Tradução: Berilo Vargas. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. 22a. Ed. São Paulo: Globo, 2014.

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

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

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.

KAPPELL, Matthew W. & ELLIOT, Andrew B. R. **Playing with the Past: digital games and the simulation of history**. New York, London, New Delhi, Sidney: Bloomsbury, 2013.

KERSCHBAUMER, Florian & WINNERLING, Tobias. **Early Modernity and Video Games**. Cambridge, UK: Cambridge Scholars Publishing, 2014.

KHALED JR, Salah H. **Videogame e Violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no Mundo**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

KOSELLECK, Reinhart. **Estratos de tempo: estudos sobre História**. Rio de Janeiro: Contraponto: PUC-Rio, 2014.

KOSELLECK, Reinhart. MEIER, Christian [et al.] **O Conceito de História**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

KOSELLECK, Reinhart. **Representação, evento, estrutura**. In: \_\_\_\_\_. **Futuro Passado: contribuições à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. Puc-Rio, 2006.

LE GOFF, Jacques & REVEL, Jacques (Orgs) **A História Nova**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Tecnologias da Inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

- MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes e redes.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- MCLUHAN, H. M. **Comunicação, Mídia e Consumo**, vol. 5, n. 14, ESPM, São Paulo, 2008, p. 123-148.
- MCLUHAN, H. M. **Understanding Media: The Extensions of Man.** New York: The New American Library, 1964.
- MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos Eletrônicos: diversão, poder e subjetivação.** Campinas, SP: Papirus, 2006.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural, UNESP: 2003.
- NIETZSCHE, Friedrich. **A visão dionisíaca do mundo, e outros textos de juventude.** São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- ORWELL, George. **1984.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- PATRIOTA, Rosângela. RAMOS, Alcides Freire. **História Cultural: narrativas e pluralidade.** São Paulo: Hucitec Editora, 2014.
- PATRIOTA, Rosângela. **Representar, Reapresentar, Recriar: princípios de realidade na escrita e no campo da ficção.** In: RAMOS, Alcides Freire. PATRIOTA, Rosângela (Org.). **Escritas da História: ver, sentir, narrar.** São Paulo: Hucitec Editora, 2014.
- PATRIOTA, Rosângela. **Vianinha: um dramaturgo no coração de seu tempo.** São Paulo: Hucitec, 1999.
- PINSKY, Carla Bassanezi (Org.) **Fontes Históricas.** São Paulo: Contexto, 2015.
- PINSKY, Carla Bassanezi. LUCCA, Tania Regina de (Org.) **O Historiador e suas fontes.** São Paulo: Contexto, 2011.
- RAJEWSKY, Irina O. **Intermedialidade, Intertextualidade e “Remediação”:** uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (Org.) **Intermedialidade e Estudos Interartes: desafios da arte contemporânea.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.
- RAMOS, Alcides Freire. **Canibalismo dos Fracos: Cinema e História do Brasil.** Bauru, SP: EDUSC, 2002.
- RAND, Ayn. **A Nascente.** São Paulo: Arqueiro, 2013 (vols. 1 e 2)
- RAND, Ayn. **A Revolta de Atlas.** Tradução de Henriques Britto. São Paulo: Editora Arqueiro, 2010.
- RAND, Ayn. **La Virtud del Egoísmo.** 1ª. Edición. Buenos Aires: Grito Sagrado Editorial de Fund, de Diseño Estratégico, 2009
- RICOEUR, Paul. **A Memória, a História, o Esquecimento.** Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007.
- ROSENSTONE, Robert A. **A História nos Filmes, os Filmes na História.** São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- RÜSEN, Jörn. **História Viva: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.



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

RÜSEN, Jörn. **Reconstrução do Passado**: Teoria da História II: os princípios da pesquisa histórica. Editora Universidade de Brasília, 2010.

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

SCHORSKE, Carl E. **Pensando com a História**: indagações na passagem para o modernismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

SCHWARTZ, Gilson. **Brinco, Logo Aprendo**: educação, videogames e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.

SHAFFER, David Williamson. **How Computer Games Help Children Learn**. New York: Palgrave Macmillan, 2006.

VESENTINI, Carlos Alberto. **A teia do fato**: uma proposta de estudo sobre a memória histórica. São Paulo: Editora Hucitec / História Social, USP, 1997

VIANA-TELLES, Helyom. **Jogar e Compartilhar**: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseada em simulações do passado. In: ALVES, Lynn; VIANA-TELLES, Helyom & MATTA, Alfredo E. R. (Orgs.). **Museus Virtuais e Jogos Digitais**: novas linguagens para o estudo da História. Salvador: EDUFBA, 2019. pp.59-90.

WERTHEIM, Margareth. **Uma história do Espaço**: de Dante à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001

WHITE, Hayden. **Meta-História**: a imaginação histórica do século XIX. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo – 2ª. Ed., 1995.

WHITE, Hayden. **The Practical Past**. Evaston, Illinois: Northwestern University Press, 2014.

WHITE, Hayden. **Trópicos do Discurso**: ensaios sobre a crítica da cultura. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2014.

WILLIAMS, Raymond. *Políticas do Modernismo*: contra os novos conformistas. Tradução: André Glaser. 1ª. Edição. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

WILLIAMS, Raymond. **Televisão**: tecnologia e forma cultural. 1ª. Ed. São Paulo: Boitempo, 2016.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura**: pesquisas e análise crítica. Campinas, SP: Editoria Alínea, 2010.

- **DISSERTAÇÕES E TESES:**

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Jogos Digitais e Aprendizagens**: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores? Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, 2009. Em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/FAEC-84YTDL>

BELLO, Robson Scarassati. **O Videogame como Representação Histórica**: Narrativa, Espaço e Jogabilidade, em *Assassin's Creed (2007-2015)*. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo. 2016. Publicado em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-19122016-103439/pt-br.php>

FORNACIARI, Marco de Almeida. **A Guerra em Jogo**: a Segunda Guerra Mundial em *Call of Duty, 2003-2008*. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016. Publicado eletronicamente em: <http://www.historia.uff.br/stricto/td/2010.pdf>

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the Oppressed**: videogames as a means for critical thinking and debate. Dissertação (Master of Information Design and Technology) – School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, 2001. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

SANTOS, Christiano Britto Monteiro. **Medal of Honor e a Construção da Memória da Segunda Guerra Mundial**. Dissertação (Mestrado em História), Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal Fluminense, 2009. Publicado eletronicamente em: <http://historia.uff.br/stricto/teses.php>

- **ONLINE (trabalhos acadêmicos):**

AZEVEDO JR, Mariano. O Pop não poupa a História: como os videogames interpretam o passado a serviço da Globalização Cultural. **Revista Contemporâneos de Artes e Humanidades**, n.15, nov., 2017. Publicado eletronicamente em: <https://www.revistacontemporaneos.com.br/o-pop-nao-poupa-a-historia-como-os-videogames-interpretam-o-passado-a-servico-da-globalizacao-cultural-reflexoes-sobre-minha-experiencia-com-call-of-duty-black-ops-2010-e-wolfenstein-ne/-com-call-of-duty-black-ops-2010-e-wolfenstein-ne/>

CHAMBERS, Whittaker. Big Sister is Watching You. Artigo. **National Review**. 2005. [https://doi.org/10.1016/S1353-4858\(05\)00184-4](https://doi.org/10.1016/S1353-4858(05)00184-4)

CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan (2016). Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History: the journal of Theory and Practice**, vol.21, 2017. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>

ELLIOTT, Andrew. Simulations and Simulacra: History in Video Games. **Práticas da História**, n.5, pp.11-41, 2017. Publicado eletronicamente antes da versão impressa em: [http://www.praticasdahistoria.pt/issues/2018/5/02\\_PDH\\_05\\_Elliott.pdf](http://www.praticasdahistoria.pt/issues/2018/5/02_PDH_05_Elliott.pdf)

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. **Game Studies: the international journal of computer game research**, vol.1, jul., 2001. Publicado eletronicamente em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

FORD, Dom. “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. **Game Studies: the international journal of computer game research**, vol.16, dez., 2016. Publicado eletronicamente em: <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>

GEBY, Jason. The History and Significance of Jumping in Games. In: **GAME//PLAY//SOCIETY**: contributions to contemporary computer game studies. 4<sup>th</sup>

annual Vienna Games Conference. Kopaed: Munich, Germany, 2010. Disponível em: [http://jasonbegy.com/uploads/5/0/7/7/50772065/begy\\_jumping.pdf](http://jasonbegy.com/uploads/5/0/7/7/50772065/begy_jumping.pdf)

GEE, James Paul. Good Video games and Good Learning. **Phi Kappa Phi Forum**, vol.85, nº 2. 2005. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>

HOUGHTON, Robert. World, Structure and Play: a framework for games as historical research outputs, tools and processes. **Práticas da História: jornal on Theory, Historiography and Uses of the Past**, n.7, pp.11-43, 2018. Publicado eletronicamente em: <http://www.praticasdahistoria.pt/pt/numeros/praticas-da-historia-no-7-2018/world-structure-and-play-a-framework-for-games-as-historical-research-outputs-tools-and-processes/>

JULL, Jesper. Games Telling Stories? **Game Studies: the international journal of computer game research**, vol.1, jul., 2011. Publicado eletronicamente em: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor: the case of narrative in digital media. **Game Studies: the international journal of computer game research**, vol.1, jul., 2011. Publicado eletronicamente em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

SANTOS, Dominique Vieira Coelho dos. Acerca do conceito de Representação. **Revista de Teoria da História**, v.6, n.2, 2011. DOI: <https://doi.org/10.5216/rth.v6i2.28974>. Publicado eletronicamente em: <http://revistas.ufg.br/teoria/article/view/28974>

SILVA, Alex Alvarez. Simulações do tempo histórico em jogos digitais: a estrutura procedimental da história universal em Sid Meier's Civilization. **História histórias: Revista do Programa de Pós-Graduação em História – UNB**, 2019. <https://doi.org/10.26512/hh.v7i13.19297>

VIANA-TELLES, Helyom & ALVES, Lynn. Ensino de História e Videogame: problematizando a avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. **XI Seminário SJECC – Jogos Eletrônicos, Educação, Comunicação**, 2015. Publicado eletronicamente em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1254/865>

WINNERLING, Tobias. The Eternal Recurrence of All Bits: how historicizing video game series transform factual history into affective historicity. **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, vol.8, pp. 151-170, 2014. Publicado eletronicamente em: <http://www.eludamos.org>

- **ONLINE (conteúdos sobre BioShock):**

BioShock Infinite creator Ken Levine on cutscenes in video game narrative. **Train2Game**, 11 de jan. de 2012. Disponível em: <https://train2game-news.co.uk/2012/01/11/train2game-news-bioshock-creator-ken-levine-on-cutscenes-in-video-game-narrative/>

Bioshock. Uma dica sobre as *little sisters*. **ADRENALINE FÓRUMS**, 11 de set. de 2007. Disponível em: <https://adrenaline.com.br/forum/threads/bioshock-uma-dica-sobre-as-little-sisters.161253/>

BRAY, Hiawatha. BioShock lets users take on Fanaticism through fantasy. **The Boston Globe**, 27 de ago. de 2007. Disponível em:

[http://archive.boston.com/ae/games/articles/2007/08/27/bioshock\\_lets\\_users\\_take\\_on\\_fanaticism\\_through\\_fantasy/](http://archive.boston.com/ae/games/articles/2007/08/27/bioshock_lets_users_take_on_fanaticism_through_fantasy/)

DUTTON, Fred. Del Toro, Levine speak out against cutscenes. **EUROGAMER**, 17 de nov. de 2011. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/articles/2011-11-17-del-toro-levine-speak-out-against-cutscenes>

FRUM, Larry. 'BioShock' creator talks history, writing and 'nerdity'. **CNN BUSINESS**, 16 de dez. de 2011. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2011/12/16/tech/gaming-gadgets/bioshock-creator-levine/index.html>

GERTSMANN, Jeff. BioShock Review. **Gamespot**, 22 de ago. de 2007. Disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/bioshock-review/1900-6177215/>

GILLEN, Kieron. Exclusive: Ken Levine on the making of BioShock. **Rock Paper Shotgun**, 20 de ago. de 2007. Disponível em: <http://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock>

GILLEN, Kieron. First-Person Shooter BioShock Owes more to Ayn Rand than Doom. **Wired**, 21 de ago. de 2007. Disponível em: <https://www.wired.com/2007/08/pl-games-4/>

HA, Anthony. BioShock Infinite Creator Ken Levine Says He Doesn't Believe in Utopias (Including Peter Thiel's). **TecCrunch**, 27 de mar. de 2013. Disponível em: <https://techcrunch.com/2013/03/27/bioshock-infinite-ken-levine-interview/>

Has Bioshock changed your life? **2K FORUMS**, 16 de jun. de 2008. Disponível em: <https://forums.2k.com/showthread.php?p18304-Has-Bioshock-changed-your-life&highlight=bioshock+storytelling>

HEROLD, Charles. A Brilliant Shooter, Slowed by a Lackluster Narrative. **The New York Times** (Technology), 30 de ago. de 2007. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2007/08/30/technology/circuits/30game.html?ex=1189137600&en=1ab4d3c2a9083791&ei=5070&emc=eta1>

JUBA, Joe. Westworld Showrunner inspired by BioShock, Elder Scrolls, and Red Dead. **GAMEINFORMER**, 04 de out. de 2016. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2016/10/04/westworld-showrunner-inspired-by-bioshock-elder-scrolls-and-red-dead.aspx>

*Little Sisters – save or kill?* **NEOSEEKER FORUM**, fev. de 2007. Disponível em: <https://www.neoseeker.com/forums/31136/t1001633-little-sisters-save-kill/>

MCCUTCHEON, David. Ken Levine Talks BioSHock. **Imagine Games Network (IGN)**, 14 de maio de 2012. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2007/08/30/ken-levine-talks-bioshock?page=1>

ERRY, Douglas C. Ken Levine Vignette Chat: The Medical Facility. **Imagine Games Network (IGN)**, 23 de mar de 2007. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2007/03/23/ken-levine-vignette-chat-the-medical-facility>

PERRY, Douglas C. The Influence of Literature and Myth in Videogames. **Imagine Games Network (IGN)**, 16 de jun. de 2012. Disponível em: <https://uk.ign.com/articles/2006/05/18/the-influence-of-literature-and-myth-invideogames?page=3>

Playstation 4 [Tópico Oficial]. **ADRENALINE FÓRUNS**, 26 de abr. de 2015. Disponível em: <https://adrenaline.com.br/forum/threads/playstation-4-topico-oficial.565532/page-5219#post-1074832167>

PURDOM, Clayton; GERARDI, Matt; BARSANTI, Sam. Choosing the impossible: Did *BioShock* define the last 10 years of video games? **AVCLUB: pop culture obsessives writing for the pop culture obsessed**, 21 de ago. de 2017. Disponível em: <https://games.avclub.com/choosing-the-impossible-did-bioshock-define-the-last-1-1798346366>

RAUSCH, Allen & ACCARDO, Sal. BioShock: “the spiritual sequel” to System Shock 2 is an artistic and gameplay triumph that raises the bar for every game that follows it. *Gamespy*, 24 de ago. de 2007. Disponível em: <http://pc.gamespy.com/pc/bioshock/815688p1.html>

REED, Kristan. BioShock: Cue rapturous applause. **Eurogamer**, 19 de set. de 2011. Disponível em: [https://www.eurogamer.net/articles/r\\_bioshock\\_pc360](https://www.eurogamer.net/articles/r_bioshock_pc360)

SCHIESEL, Seth. Genetics Gone Haywire and Predatory Children in an Undersea Metropolis. **The New York Times**, Seção ‘Television’, 8 de set. De 2007. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2007/09/08/arts/television/08shoc.html?ex=134690400&en=f4891059b252959b&ei=5124&partner=permalink&exprod=permalink>

SKIPPER, Ben. Guillermo del Toro says he would ‘love’ to make a BioShock movie. **International Business Times**, Seção ‘Technology / Games’, 21 de out. De 2017. Disponível em: <https://www.ibtimes.co.uk/guillermo-del-toro-says-he-would-love-make-bioshock-movie-1644632>

- **ONLINE (conteúdo sobre videogames em geral):**

Brasil é o 13º. no Ranking dos maiores mercados para games no mundo. **Outer Space**, 15 de mai. de 2017. Disponível em: <https://www.outerspace.com.br/brasil-e-o-13o-no-ranking-dos-maiores-mercados-para-games-no-mundo/>

Bush vetoes embryonic stem-cell bill. **CNN International**, 25 de set. de 2006. Disponível em: <http://edition.cnn.com/2006/POLITICS/07/19/stemcells.veto/>

DUCHARME, Jamie. Trump Blames Video Games for School Shootings. Here’s What Science Says. **TIME**, Seção ‘Politics’, 12 de mar. de 2018. Disponível em: <http://time.com/5191182/trump-video-games-violence/>

GAUDIOSI, John. Interview: Sid Meier reflects on 25 years of Civilization. **PCWorld**, 21 de out. de 2016. Disponível em: <https://www.pcworld.com/article/3133567/interview-sid-meier-reflects-on-25-years-of-civilization.html>

Investing in the Soaring Popularity of Gaming. **Reuters**, 13 de jun. de 2018. Em: [http://www.reuters.com/sponsored/article/popularity-ofgaming?utm\\_source=reddit.com](http://www.reuters.com/sponsored/article/popularity-ofgaming?utm_source=reddit.com)

TAKAHASHI, Dean. Ultima creator Richard Garriott looks back on nearly four decades making video games. **GamesBeat**, 10 de jul. de 2017. Disponível em: <https://venturebeat.com/2017/07/10/ultima-creator-richard-garriott-looks-back-on-nearly-four-decades-making-video-games/>

THORSEN, Tor. US August game-industry haul nearly \$1B. **Gamespot**, 13 de set. de 2007. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/us-august-game-industry-haul-nearly-1b/1100-6178770/>