



O PAPEL DO HISTORIADOR NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS – UM NOVO CAMPO DE ATUAÇÃO NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

THE ROLE OF THE HISTORIAN IN THE DEVELOPMENT OF ELECTRONIC GAMES - A NEW FIELD OF ACTIVITY IN THE CONTEMPORARY WORLD

Daiana Pontes Conceição¹

Resumo

O presente artigo busca mostrar uma nova perspectiva de área de atuação do historiador e a relevância do seu trabalho no desenvolvimento de jogos digitais. Para isto serão usados artigos que tratam do tema e, de forma prática, será analisado o jogo Assassin's Creed para evidenciar como o historiador pode ajudar no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Palavras-chave: jogos; jogos digitais, assassin's creed; revolução industrial, historiador

Abstract

This article aims to show a new perspective of the historian's field of work and the relevance of his work in the development of digital games. To this end, articles dealing with the subject will be used and, in a practical way, the game Assassin's Creed will be analyzed to show how the historian can help in the development of electronic games.

Keywords: games; digital games, assassin's creed; industrial revolution, historian

Introdução

¹ Graduanda do 4º ano de curso de História pelo UNISAGRADO, Bauru-SP. Artigo realizado para as disciplinas de História Contemporânea e Metodologia de Pesquisa em História, sob a orientação da Profª Drª Lourdes M. C. Feitosa e do Profº Drº Roger M. M. Gomes.



Em dias atuais, há muitos historiadores e graduandos em História desanimados, pois eles só enxergam uma opção para ingressar no mercado de trabalho, na qual consiste em dar aulas, seja em escolas (municipal, estadual ou particular) ou universidades (pública ou privada).

A situação da educação em nosso país é alarmante, principalmente para os profissionais que atuam na linha de frente dessa área, que encontram inúmeras dificuldades, como baixo salário, burocracia excessiva na administração escolar, baixo investimento, gestão escolar péssima, problemas estruturais na instituição de ensino e principalmente a falta de apoio e segurança.

Ainda existe uma redução no número de investimentos feitos pelos governos federais, Estaduais e Municipais em relação à Educação Básica desde as Creches, a Educação Infantil, os anos iniciais e finais do Ensino Fundamental e o Ensino Médio, esta falta de recursos influencia diretamente nos problemas enfrentados pela educação brasileira, muitas escolas encontram-se em péssimo estado de conservação, algumas não possuem espaço físico adequado para atender a grande demanda de alunos, falta o básico como: banheiros, os que têm na maioria das vezes estão deteriorados, água potável para os alunos, bibliotecas, quando existe o número de livros suficiente para atender a demanda, sala de computação, acesso dos professores a tecnologia que são muito importantes como datashow, acesso à internet, carteiras, livros didáticos, todos estes fatores contribuem para desqualificação de nosso sistema educacional proporcionando na maioria das vezes a evasão escolar. [...] (PEREIRA, 2014, p. 11-12)

A graduação em história, no Brasil, tem como principal foco duas opções de área de atuação, sendo elas a de lecionar e a área de pesquisa, na qual em ambas nos tornamos professor. Porém, há outros caminhos profissionais que o historiador pode seguir além de dar aulas. É possível atuar em desenvolvimento de roteiros de filmes, seriados, novelas, e no caso deste artigo, o foco é mostrar como o historiador pode ajudar no desenvolvimento de jogos eletrônicos com seu conhecimento histórico.

Direciono esse texto aos historiadores, no sentido de apontar uma nova ferramenta a nosso dispor, e igualmente ao professor de História, que têm a possibilidade de utilizar um meio tão familiar e prazeroso aos seus alunos para ensinar conceitos históricos, bem como aos interessados no assunto em



geral. Também, espero, a outros aventureiros, como eu, desejam escrever a história não apenas com palavras, mas com códigos que, através da tecnologia, se transformam em idéias, sentimentos e imaginação – enfim, jogos. (MOLINA, 2013, v. 5, p. 65)

A área dos jogos eletrônicos é relativamente nova e a entrada do historiador a esse mundo dos games é algo recente, principalmente nos jogos que possuem contexto histórico.

No universo dos jogos digitais, o historiador poderá trabalhar em todos os processos, principalmente na contextualização do momento histórico que passará no game.

Nesta situação, é necessário o historiador conhecer, de forma aprofundada, o tema abordado e adequá-lo à lógica de um game preservando a narração sem a perda da imersão e do caráter lúdico, interativo e informativo dessa mídia que, a cada dia, conquista e atrai diversas pessoas do mundo de várias idades.

O historiador, desta forma poderá trabalhar auxiliando a equipe de roteiro e em pesquisas iconográficas para a equipe de Art Design, na qual sempre é importante referências históricas para concretização de cenário dos ambientes externos e internos; e para caracterização dos personagens. (NEVES; MARTINS, 2013, p. 01)

O principal objetivo deste trabalho é mostrar uma nova perspectiva de área de atuação do historiador e sua relevância no desenvolvimento de jogos digitais. Como forma de abranger as metodologias voltadas tanto para a pesquisa bibliográfica quanto análise documental, primordialmente se dará ênfase para o estudo de dois artigos, o primeiro escrito por Lucas Giehl Molina, intitulado “Jogos digitais como espaço de atuação do historiador: o caso de Avant-Garde” e o segundo escrito por Isa Beatriz da Cruz Neves e Jodeilson Mafra Martins, intitulado “O papel do historiador na construção das narrações para jogos eletrônicos”. Ambos os artigos tratam da atuação do historiador no desenvolvimentos de jogos eletrônicos, mostrando esse novo campo de atuação e oportunidade de trabalho. Também será analisado o texto “Jogos de



digitais e a história: desafios e possibilidades”, que foi desenvolvido por Isa Beatriz da C. Nevez, Lynn R.G. Alves e Abelmon de O. Bastos, que tem como tema principal experiências de historiadores que criam um jogo voltado para a educação. Esse artigo será utilizado para podermos analisar o modo de atuação do historiador; vale salientar alguns exemplos de jogos que digitais que possuem contexto histórico, como a saga de jogos Assassin's Creed, Call Of Duty, Battlefield I, entre outros.

A cultura dos jogos e história

A história sempre esteve presente em várias narrativas, seja ela em um filme, novelas, séries ou como em nosso caso, em jogos, seja ele de tabuleiro ou digital. “A História tem sido há alguns anos a fonte que retroalimenta os enredos de peças teatrais, obras literárias, filmes, novelas, histórias em quadrinhos, animes, *games* etc”. (NEVES; ALVES; BASTOS, 2012, p. 192)

A cultura dos jogos, seja ele RPG (Role Playing Game) ou digital é muito grande. Muitos desses jogos utilizam contextos ou referências históricas para criar um cenário incrível para suas aventuras. Os jogos do estilo RPG são um grande exemplo disso.

[...]O jogo RPG apresenta-se como uma nova linguagem para as discussões e diferentes temáticas para o ensino de História. “Um role playing game é um jogo situado num mundo imaginário e de atuação teatral”, permitindo que os estudantes mergulhem no imaginário desse contexto histórico. (OLIVEIRA; MATTA, 2017, p. 2)

Como já foi dito, o objetivo deste artigo não é falar dos benefícios dos jogos digitais para o ensino de história, mas sim mostrar para os historiadores uma nova área de atuação nesse mundo globalizado, porém é necessário entrar nesse aspecto para podermos compreender a cultura dos jogos.

[...] Ao constatar que o jogo é uma faceta única da cultura, que não faz



parte de outra categoria nem se confunde com as demais, Huizinga procura definir quais as características fundamentais do jogo: aquilo que o define. Em primeiro lugar, aquilo que define o jogo é imaterial: além das necessidades biológicas imediatas. O autor chega a essa conclusão a partir da constatação de que o jogo possui uma função social criadora de sentido, ideia que vai contra as definições anteriores de jogo, as quais procuravam definir sua utilidade prática, material. (MOLINA, 2013, v. 5, p. 66)

A citação acima nos mostra a importância cultural dos jogos para a sociedade de hoje, sociedade essa que está cada vez mais elovuida no quesito tecnologia.

Ao pensarmos nos jogos digitais com conteúdos históricos sempre devemos enfatizar que eles nos mostraram elementos culturais do passado, presente ou até mesmo do futuro de uma sociedade, ou até mesmo da nossa sociedade, ou seja, da nossa própria história.

Os jogos digitais em si têm se mostrado um importante meio para o aprendizado, seja ele direto ou indireto, mas tudo isso depende do objetivo dos desenvolvedores. Muitos especialistas acreditam que jogos voltados para a aprendizagem não é atrativo para o jogador, já jogos com aprendizagem indireta é mais atrativo, pois o jogador não associa com aprendizagem. Um grande exemplo de jogos com conteúdos históricos com aprendizagem indireta é a franquia Assassin's Creed.

A série de jogos Assassin's Creed é desenvolvida pela empresa Ubisoft, o primeiro jogo da franquia foi lançado em 2007. O game tem uma linha cronológica dos fatos históricos, passando pelas cruzadas, renascimento e revoluções que aconteceram ao longo da humanidade.

O game mistura ação e aventura e é contado pelo ponto de vista de Desmond Miles, personagem da série. Ele usa as memórias dos ancestrais para reviver épocas como a Cruzada da Terra Santa, o Renascimento e a Revolução Americana. O personagem volta no tempo em busca de descobrir como deter os cavaleiros templários, que querem implantar a Nova Ordem Mundial. (PUREBREAK, 2018)

Os enredos das histórias são desenvolvidos com muita coerência, seja ela



histórica da narrativa e do andar das missões a ser cumpridas ao longo do jogo pelo jogador, ou pelo designer e ambientação gráfica, que são compatíveis a época e o momento vivido pela sociedade.

Analisaremos aqui um jogo da franquia Assassin's Creed para mostrarmos a importância do historiador no processo de criação dos jogos e como nós podemos nos aventurar nesse novo campo de trabalho.

Análise do Jogo e trabalho do historiador

A franquia Assassin's Creed tem mais de 20 jogos, todos eles contendo conteúdo histórico, porém analisaremos um em específico “Assassin's Creed – Syndicate”.

Londres. 1868. A Revolução industrial. Uma era de invenções e prosperidade, erguida sobre o trabalho escravo da classe trabalhadora. Seja o gângster assassino Jacob Frye e recrute sua gangue para lutar por justiça em nome da classe trabalhadora oprimida. Lídere o submundo para retomar Londres, em uma aventura visceral repleta de ação, intriga e combates brutais.

Nem todos poderão aproveitar os benefícios do desenvolvimento de Londres. Apesar de ser o combustível do Império Britânico, os trabalhadores não passam de escravos legalizados que dão lucro para uma minoria. Vivendo na miséria e morrendo jovens, a classe baixa se une em protesto e formam um novo tipo de família, as gangues, que se voltam para uma vida de submundo, em sua luta para sobreviver. Até que os Assassinos chegam para reacender um conflito antigo envolvendo os líderes de Londres que ecoa por toda a história moderna, desde o submundo até a classe mais alta.

Apresentando Jacob Frye, que com a ajuda de sua irmã gêmea Evie, mudará o destino de milhões em Assassin's Creed Syndicate. Levante e lidere o submundo para acabar com o domínio da corrupção em Londres, em uma vanetura visceral repleta de ação, intriga e combate brutal. (Ubisoft, 2015.)

Como podemos ver, o jogo que será analisado tem como temática a Revolução Industrial, ocorrida na segunda metade do século XVIII, na Inglaterra.



Figura 1: Capa do jogo “Assassin’s Creed – Syndicate”



Fonte: UBISOFT BRASIL, 2015.

Como bem sabemos, a Revolução Industrial foi um processo que culminou com a decadência do feudalismo e deu espaço a ascensão do capitalismo.

A Europa da segunda metade do século XVIII foi marcada por profundas mudanças econômicas e sociais. Ideais liberais na França e transformações técnicas e econômicas na Grã-Bretanha deram a “sensação” de ruptura com o passado. (OLIVEIRA, 2003, p. 84)

O jogo nos coloca como personagens da revolução, pessoas que lutam para acabar com o trabalho escravo e a exploração. Durante o processo de desenvolvimento do roteiro há uma equipe, que conta com desenvolvedores, designer gráficos, roteiristas e etc. Dependendo do conteúdo que será abordado, também pode conter uma equipe de psicólogos e historiadores, para o auxílio do roteiro.



É pouco comum a presença de historiadores nas equipes de desenvolvimento de jogos eletrônicos, tanto de caráter educativo ou comercial. Um caso a parte acontece quando a temática do jogo é sobre assuntos que dizem respeito à História, propriamente dita. Aí se faz necessário a presença deste profissional para elaborar narrativas através da História. (NEVES, MARTINS, 2013, p. 1)

A presença de historiadores para o desenvolvimento de jogos como Assassin's creed é de extrema importância, pois durante a construção do roteiro é necessário o auxílio de um profissional para não conter erros considerados chulos na produção e na construção da narrativa. Logicamente, o jogo não segue uma narrativa exata da revolução, até porque, como sabemos, há várias maneiras de se contar uma mesma história, pois sempre haverá pontos de vistas diferentes. No caso do Syndicate, o olhar da narrativa está para o povo, então envolve o lado social, porém devemos nos lembrar sempre que há uma narrativa fictícia por trás de tudo, até porque o objetivo do jogo é cumprir algumas missões antes dos templários, que são os inimigos “naturais” dos assassinos.

Dentro de uma narrativa fictícia, onde há fatos e personagens reais, se destaca o trabalho dos roteiristas e principalmente dos historiadores, onde se preocupam minuciosamente em colocar no meio da história personagens importantes e que tiveram participação ativa na Revolução Industrial, seja ela positiva ou negativa, esses personagens “reais” se enquadram de alguma maneira na história. Citaremos aqui algumas personalidades “reais” que parecem no jogo.

Alexander Graham Bell, inventor e engenheiro escocês. Nascido em Edimburgo no ano de 1847. Motivado pela surdes de entes queridos, estudou a acústica e foi um dos primeiros a inventar o telefone. No jogo, Alexander ajuda os Assassinos, por meio de uma invenção criada por ele mesmo, para atordoar os assaltantes e malfeitores.



Figura 2: Alexander Graham Bell



Fonte: UBISOFT BRASIL, 2015.

Karl Marx, autor de “O Capital”. Nascido em Tréveris, no ano de 1818. Marx passou a vida escrevendo e lutando pelos direitos dos trabalhadores. Na narrativa do jogo, ele aparece fazendo discursos para a classe oprimida, onde chama a atenção dos personagens Jacob e Evie. Karl Marx faz um desafio aos assassinos a ajudar quem realmente precisa, os trabalhadores.

Figura 3: Karl Marx



Fonte: UBISOFT BRASIL, 2015.

Charles Darwin, o pai da teoria da evolução. Nascido em Shrewsbury, no ano de 1809. Suas idéias desafiam o entendimento popular sobre a origem das espécies. No jogo, os assassinos encontram Darwin em uma praça, no qual ele confronta os idéias dos assassinos, dizendo que ele nasceu para questionar.

Figura 4: Charles Darwin



Fonte: UBISOFT BRASIL, 2015.

Charles Dickens, escritor. Nascido em Landport, no ano de 1812. Dickens em seus contos, escrevia sobre a situação dos pobres, abrindo assim os olhos dos habitantes da cidade para o que estava acontecendo dentro das fabricas. Dentro do game, ele parece em um breve diálogo com os irmãos Jacob e



Evie, no qual ele questiona os habitantes da grande Londres sobre o que está acontecendo dentro das fabricas.

Figura 5: Charles Dickens



Fonte: UBISOFT BRASIL, 2015.

Florence Nightingale, enfermeira. Nascida em Florença, no ano de 1820. Suas ideias visionarias, levaram a profissionalização do trabalho de enfermagem e definiram os novos padrões para o cuidado da saúde. Na narrativa do jogo, Evie parece na porta de um hospital, com uma criança no colo que está precisando de socorros, é nesse momento que Florence aparece para ajudar, e pede para Evie levar a criança para dentro do hospital, no qual ela presta toda a assistência necessária.

Figura 6: Florence Nightingale



Fonte: UBISOFT BRASIL, 2015.

Rainha Vitória, personificou o século XIX. Nascida em Londres, no ano de 1819. Conhecida como a avó da Europa, seu reinado de 64 anos ganhou o nome de Era Vitoriana. Durante a narrativa do game, os assassinos vão até a rainha e relatam o que está acontecendo com o seu povo dentro das fábricas. Vitória então pede a ajuda dos assassinos para acabar com essa exploração.

Figura 7: Rainha Vitória



Fonte: UBISOFT BRASIL, 2015.

Como podemos ver, há personagens “reais”, com participação ativa na revolução que é retratado no jogo, o mais interessante é que os personagens fictícios interagem com os personagens reais, e o jogo em si mostra a importância desses personagens para a narrativa da história.

O importante não é apenas identificar o que se simula do acontecimento ou fato histórico, mas como e o que não se simula também. Por isso é importante destacar que a escolha do tema histórico e a forma como ele é simulado, na maioria das vezes, são ditadas por influências do presente, pela repercussão mundial, pelos gostos e pelas expectativas do público. Dessa forma, quanto mais conhecido ou mais evidenciado for o acontecimento históricos mais possibilidade haverá de se tornar um jogo. Por isso, hoje se tem um número grande de jogos que simulam marcos da História como: I e II Guerra, Invasão do Iraque, Guerras Napoleônicas, Revolução Francesa etc. (NEVES; ALVES; BASTOS, 2012, p. 192)

O trabalho do historiador, nesse caso, é auxiliar da melhor maneira o roteiro e onde esses personagens históricos se encaixam e em qual cenário seria mais interessante a sua participação. Porém, devemos lembrar que sempre é um árduo trabalho com relação à pesquisa e informações.

O historiador precisará pesquisar tudo o que envolve a revolução, principalmente os aspectos, políticos, econômicos e sociais, pois eles se sobressaem sobre os outros. Esse trabalho é extremamente importante, pois é através da pesquisa realizada pelo historiador que vão se formar a imagética



dos personagens, a ambientação, cenários e objetos da época.

Os historiadores dão-nos uma representação do passado, mas não a "representação" [Garcia 2006]. Assim, não se pode garantir com total precisão que uma narrativa histórica de fato ocorreu como ela está sendo contada, até mesmo porque, a depender da perspectiva abordada (vista de cima ou vista de baixo), resulta em posicionamentos distintos no momento de descrever o que aconteceu. (NEVES; ALVES; BASTOS, 2012, p. 194)

Devemos sempre nos lembrar que os jogos voltados para o entretenimento não buscam exatidão histórica sobre os fatos, mas sim uma contextualização na qual poderá ser encaixado um personagem e junto com ele uma aventura. Dessa maneira, o historiador iria atuar como um consultor.

No caso do jogo Assassin's Creed – Syndicate, o historiador Jean-Vicent Roy foi o responsável por pesquisar, revisar o roteiro, ajudar na ambientação, atuar como art designer, ajudar do áudio visual e na jogabilidade.

Considerações Finais

Como pudemos ver, os historiadores podem atuar em todas as esferas quando o assunto é desenvolver jogos com conteúdo históricos, e seu trabalho é muito importante, pois é através dele que o jogo é moldado e formulado.

Hoje é cada vez mais comum os historiadores entrarem nesse universo de games, principalmente pensando em uma nova área de atuação. É um campo de atuação que vem crescendo de acordo com a curiosidade dos jogadores pelo tema, e é necessário que os historiadores atuam e tenham conhecimento em jogos digitais. Atualmente a franquia Assassin's Creed tem mais de 20 jogos contendo conteúdo histórico e está prestes a lançar Assassin's Creed – Valhalla, onde será abortado o povo nórdico.

No Brasil, infelizmente, é uma área pouco explorada, não há grandes estúdios de jogos no país e principalmente o conhecimento necessário pelos historiadores para atuar nessa área. Espero que com esse artigo possamos



despertar o interesse dos historiadores em desenvolver jogos digitais, não só para o entretenimento, mas para a educação também, pois é mais um recurso que o professor poderá usar em sala de aula.

FONTE

ASSASSIN'S CREED. *In: ASSASSIN'S CREED*. PureBreak, 5 maio 2017. Disponível em: https://www.purebreak.com.br/empresa/assassin-s-creed_e541865. Acesso em: 31 out. 2020.

REFERÊNCIAS

MOLINA, Lucas Giehl. Jogos digitais como espaço de atuação do historiador: o caso de Avant-Garde. *Aedos*, [S. l.], v. 5, n. 1264-, p. 64-77, 1 jul. 2013.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; MARTINS, Jodeilson Maфра. O papel do historiador na construção das narrativas para jogos eletrônicos. **GT 1 - Jogos eletrônicos e narrativa**, [S. l.], p. 01-10, 18 out. 2013.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; ALVES, Lynn R.G.; BASTOS, Abelman de O. Jogos digitais e a história: desafios e possibilidades. **XI SBGames**, Brasília – DF, p. 192 - 195, 4 nov. 2012

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; ALVES, Lynn R.G.; FUENTES, Lygia dos santos; FLORES, Glória Valdelice. História e Jogos Digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação. **UFBA**, [S. l.], p. 1-11, 7 jul. 2016.

NAPOLEÃO, Eduardo; BRAVIANO, Gilson; VIEIRA, Milton Luiz Horn.



Mapaeamento da cultura do designer de jogos a partir do seu contexto histórico. **Projética**, Londrina, v. 9, n. 1, p. 123-138, 4 jul. 2018.

OLIVEIRA, Elisângela Magela. TRANSFORMAÇÕES NO MUNDO DO TRABALHO, DA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL AOS NOSSOS DIAS. **Caminhos de Geografia**, [S. l.], n. 2, p. 84-96, 18 set. 2003.

PEREIRA, Lucicléa Aparecida dos Santos. Os Desafios Enfrentados pelos Professores na Atualidade. **Curso de Especialização Fundamentos da Educação**, Universidade Estadual da Paraíba, p. 01-62, 13 nov. 2014.

UBISOFT BRASIL, **Alexander Graham Bell**. 21 out. 2015. 1 foto de vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6eDF75L3720&feature=youtu.be>. Acesso em: 31 out. 2020.

UBISOFT BRASIL, **Assassin's Creed**. E3, 7 jun. 2015. 1 capa. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed-syndicate/>. Acesso em: 31 out. 2020.

UBISOFT BRASIL, **Karl Marx**. 21 out. 2015. 1 foto de vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6eDF75L3720&feature=youtu.be>. Acesso em: 31 out. 2020.

UBISOFT BRASIL, **Charles Darwin**. 21 out. 2015. 1 foto de vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6eDF75L3720&feature=youtu.be>. Acesso em: 31 out. 2020.

UBISOFT BRASIL, **Charles Dickens**. 21 out. 2015. 1 foto de vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6eDF75L3720&feature=youtu.be>. Acesso em: 31 out. 2020.



UBISOFT BRASIL, **Florence Nightingale**. 21 out. 2015. 1 foto de vídeo.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=6eDF75L3720&feature=youtu.be>.

Acesso em: 31 out. 2020.

UBISOFT BRASIL, **Rainha Vitória**. 21 out. 2015. 1 foto de vídeo.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=6eDF75L3720&feature=youtu.be>.

Acesso em: 31 out. 2020.