

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - UFG
FACULDADE DE HISTÓRIA

FERNANDO MARTINS FOLHA

***GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA: O MODO *DISCOVERY TOUR* DE
ASSASSIN'S CREED VALHALLA COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO
E APRENDIZAGEM***

GOIÂNIA
JULHO DE 2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE HISTÓRIA

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): FERNANDO MARTINS FOLHA

Título do trabalho: GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA: O MODO DISCOVERY TOUR DE ASSASSIN'S CREED VALHALLA COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO E APRENDIZAGEM

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Fernando Martins Folha, Discente**, em 07/08/2024, às 08:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Thiago Juarez Ribeiro Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 07/08/2024, às 16:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4717867** e o código CRC **3871CE6D**.

Referência: Processo nº 23070.038333/2024-69

SEI nº 4717867

FERNANDO MARTINS FOLHA

***GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA: O MODO *DISCOVERY TOUR* DE
ASSASSIN'S CREED VALHALLA COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO
E APRENDIZAGEM***

**Trabalho de Conclusão do Curso,
apresentado para obtenção do grau de
Bacharel em História pela Universidade
Federal de Goiás (UFG)**

**Orientador: Prof. Dr. Thiago Juarez
Ribeiro da Silva**

**GOIÂNIA
JULHO DE 2024**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Folha, Fernando Martins

GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA: [manuscrito] : O MODO DISCOVERY TOUR DE ASSASSIN'S CREED VALHALLA COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO E APRENDIZAGEM / Fernando Martins
Folha. - 2024.

XLVI, 46 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Thiago Juarez Ribeiro da Silva.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de História (FH), História, Goiânia, 2024.
Bibliografia.

1. Assassin's Creed Valhalla Discovery Tour. 2. vikingmania. 3. games. 4. ensino e aprendizagem de História. 5. museus virtuais. I. Silva, Thiago Juarez Ribeiro da, orient. II. Título.

CDU 94

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Universidade Federal de Goiás

Curso de Bacharelado em História

Aluno: Fernando Martins Folha

Título do TCC: **GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA: O MODO *DISCOVERY TOUR* DE *ASSASSIN'S CREED VALHALLA* COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

Aos 02 dias do mês de agosto de 2024, às 17:30 horas, em sala virtual da Universidade Federal de Goiás, realizou-se a sessão pública de Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG) de Bacharelado em História, do discente regularmente matriculado(a) no curso de Bacharelado em História, sob a orientação do Professor Thiago Juarez Ribeiro da Silva.

A banca examinadora foi composta pelos seguintes membros:

- **Presidente da Banca:** Thiago Juarez Ribeiro da Silva, Doutor, Univer. Federal de Goiás.
- **Membro Titular:** Alex da Silva Martire, Doutor, Universidade Federal do Rio Grande.
- **Membro Titular:** Vinicius Marino Carvalho, Doutor, Universidade Estadual de Campinas.

Após a apresentação do trabalho, com o título *GAMES E O ENSINO DE HISTÓRIA: O MODO *DISCOVERY TOUR* DE *ASSASSIN'S CREED VALHALLA* COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO E APRENDIZAGEM*, e a arguição por parte dos membros da banca, a sessão foi suspensa para deliberação. A banca examinadora, após análise do conteúdo apresentado e das respostas dadas pelo discente às perguntas formuladas, decidiu pela **aprovação** do trabalho com a seguinte nota final: **10**.

A banca também recomendou as seguintes correções e/ou alterações (se aplicável):


- Não foram recomendadas correções ou alterações no trabalho.

Nada mais havendo a tratar, a sessão foi encerrada às 18:30 horas. Eu, Thiago Juarez Ribeiro da Silva, lavrei a presente ata, que, após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da banca examinadora.



Goiânia, 02 de agosto de 2024.

Assinaturas:

- **Presidente da Banca:** Thiago Juarez Ribeiro da Silva

Assinatura:  _____

- **Membro Titular:** Alex da Silva Martire

Assinatura:   _____

Documento assinado digitalmente
ALEX DA SILVA MARTIRE
Data: 02/08/2024 18:37:15-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

- **Membro Titular:** Vinicius Marino Carvalho

Assinatura:   _____

Documento assinado digitalmente
VINICIUS MARINO CARVALHO
Data: 02/08/2024 18:45:10-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

RESUMO

O presente artigo pretende discutir os jogos eletrônicos e a sua capacidade de servir como mídia no ensino e aprendizagem de História. Os jogos eletrônicos são atrativos para diversas faixas etárias e seu uso é possibilitado para vários níveis de educação, principalmente no âmbito escolar. Discutiremos essa possibilidade a partir do jogo *Assassin's Creed Valhalla*, publicado pela empresa Ubisoft em 2020, destrinchando os seus dois modos de jogo: a Campanha Principal e o modo *Discovery Tour*. Serão levados em consideração a perspectiva de um consumo midiático fomentado pela *vikingmania*, bem como os impactos disso no processo de ensino e aprendizagem de História pela imersão nos elementos construídos com referências históricas – que alcança outro nível em *Discovery Tour*, uma vez que podemos visualizar sua estrutura de jogo equiparada a verdadeiros museus virtuais.

Palavras-chaves: *Assassin's Creed Valhalla; Discovery Tour; games; ensino e aprendizagem de História; museus virtuais; vikingmania.*

ABSTRACT

This article aims to discuss electronic games and their ability to serve as a medium for teaching and learning history. Electronic games appeal to different age groups and can be used at various levels of education, especially in schools. We will discuss this possibility based on the game *Assassin's Creed Valhalla*, published by Ubisoft in 2020, unpacking the two game's modes: the Main Campaign and the *Discovery Tour* mode. We'll take into account the perspective of media consumption fostered by Vikingmania, as well as its impact on the process of teaching and learning history through immersion in the elements built with historical references - which reaches another level in *Discovery Tour*, since we can see its game structure likened to real virtual museums.

Keywords: *Assassin's Creed Valhalla; Discovery Tour; games; History teaching and learning; virtual museums; vikingmania*

INTRODUÇÃO

A série de jogos "*Assassin's Creed*" é uma franquia popular de videogames de ação e aventura desenvolvida pela empresa francesa de jogos Ubisoft. Uma das principais características da série é a sua ambientação histórica. Foram feitos diversos jogos ambientados em períodos mais diversos da História da humanidade, como o Egito Antigo (*Assassin's Creed: Origins* de 2017), o período das Cruzadas (*Assassin's Creed II* de 2009) ou na Inglaterra do século XIX (*Assassin's Creed: Syndicate* de 2015).

O objetivo do artigo é abordar o jogo *Assassin's Creed Valhalla*, considerando os seus modos de jogo. Um dos modos ao qual me refiro é a “campanha principal”¹ que é focada no entretenimento, ou seja, a experiência lúdica; e o outro, *Discovery Tour*², cujo enfoque do modo de jogo é o de conhecer³ e, por meio da orientação e contextualização, aprender História.⁴ Existe entre os modos de jogo uma diferença na estrutura e na forma de consumo, sendo o primeiro capaz de replicar o que denominamos aqui de “vikingmania”⁵, enquanto o outro pretende fazer uma abordagem de aprendizagem histórica.

Se são modos de jogo diferentes, a forma de jogar também o é. A campanha principal tem como foco o entretenimento e a experiência lúdica. Suas características são similares ao cinema; busca alcançar o público em geral, sobretudo um público *gamer*; voltada para a cultura pop⁶.

Esses elementos presentes no modo de jogo campanha fazem parte do que conceituamos como convergência de mídias⁷, um “*Frankenstein*” de referências de outras tal qual o cinema. As características que o compõem são populares no universo dos videogames,

¹ Modo de jogo tradicionalmente conhecido e denominado pelo público e indústria gamer como sendo a forma de percorrer a narrativa da trama, geralmente *offline*.

² Este termo não sofreu mudanças na passagem de tradução de texto. *Discovery Tour* é um modo de se jogar *Assassin's Creed Valhalla* presente dentro do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Uma de suas principais características é que sua estrutura se assemelha a um museu virtual, assunto discutido mais à frente.

³ O “conhecer” entendido aqui como uma forma de contato com a historicidade, ou seja, com os elementos históricos presentes dentro do jogo, não quer dizer portanto que o contato com os elementos históricos signifique um aprendizado histórico.

⁴ O aprender história se encontra dentro de uma perspectiva da orientação, ou seja, de um contato com a aprendizagem, com o intuito de aprender, isto é, conceitos, causa e efeito, espaços e temporalidades guiados por uma autoridade especializada, um professor de história por exemplo.

⁵ Conceito explorado mais à frente.

⁶ “Popular culture (or “pop culture”) refers in general to the traditions and material culture of a particular society. In the modern West, pop culture refers to cultural products such as music, art, literature, fashion, dance, film, cyberculture, television, and radio that are consumed by the majority of a society's population. Popular culture is those types of media that have mass accessibility and appeal.” CROSSMAN, Ashley. Sociological Definition of Popular Culture: The History and Genesis of Pop Culture, *Thought Co*. Disponível em: <<https://www.thoughtco.com/popular-culture-definition-3026453>>. Acesso em 15 de junho de 2024.

⁷ Conceito explicado mais à frente.

isso é, a mecânica de jogo não é estranha para um jogador que tenha experiência com *games* similares. O jogo se encaixaria dentro da categoria *RPG* de mundo aberto⁸, o que o difere do segundo modo de jogo.

O *Discovery Tour*, desse modo, pode ser categorizado como um modo de conhecer, ou seja, de entrar em contato com os elementos históricos e o de ensino e aprendizagem. Sua estrutura e seus elementos são construídos visando o conhecimento, a historicidade, permitindo assim um potencial de aprendizado. Visa também a interação e a simulação (incorporação de personagens com papéis históricos) e um modelo de aprendizagem que pode ajudar no discernimento do conhecimento, já que o processo de visualizar e participar tende a ser mais prático de compreender do que a leitura.

Tendo isso em mente, é objetivo deste artigo tratar os dois modos de se interagir com o jogo, cada qual com suas respectivas características e objetivos, já que ambos possuem propósitos diferentes, o que nos leva a pensá-los e abordá-los de maneira distinta.

⁸ Gênero de jogo conhecido como *role-playing game* tem como objetivo a interpretação de papéis de personagem. Nos jogos eletrônicos, o gênero ganhou grandes dimensões, possuindo mapas abertos possibilitando ao jogador a livre exploração do cenário.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA - O MODO CAMPANHA

Como objeto de estudo, pensamos o jogo aqui como uma fonte histórica e cabe a nós contextualizá-lo.

A princípio, o jogo *Assassin's Creed Valhalla* é pensado, neste artigo, como uma representação histórica⁹, podendo assim ser considerado como uma amostra do que a indústria cultural¹⁰, e em específico a Ubisoft¹¹, usa para interpretar o passado histórico (no caso, nórdico), isto é, a maneira como a empresa aborda as fontes históricas, como as utiliza, além da forma como quer mostrar para o mundo o passado.

Para ajudar a entender melhor o jogo, é importante também compreendê-lo dentro de uma perspectiva da experiência do jogador com relação ao ato de jogar. Em seu artigo, Telles defende, nos estudos dos jogos, a necessidade de expor a experiência do *player* com o jogo -- em forma de documentação do ato de jogar --, ou seja, retratar a experiência lúdica (TELLES, 2019, p. 83). Dessa maneira, deixo claro para o leitor que a experiência de jogar será subjetiva, sendo própria a cada jogador, assim como as decisões que tomamos dentro do jogo, e por fim à forma que interpretamos e jogamos.

O jogo, em sua campanha principal, tem influências de representações de um imaginário viking popular contemporâneo. Tal argumento é pensado nas características que o jogo possui, como por exemplo os estereótipos vikings presentes, principalmente influenciados pelo cinema: vestimentas, estética, ornamentos, cenário, efeitos visuais e lances de câmera. Em geral, as técnicas visuais utilizadas no jogo são similares às do cinema, até mesmo na criação do personagem.

É o caso do personagem "Eivor, Marca de Lobo" (protagonista da campanha principal do jogo), cuja construção teve diversas referências, de Furiosa (do filme *Mad Max: Estrada da Fúria* de 2015) a Motoko Kusanagi de *Ghost in the Shell* (1995): "foi feito um painel semântico com várias referências [...] o que possibilitou que os artistas conceituais criassem

⁹ Conceito entendido pela lógica das práticas Culturais e Sociais de Roger Chartier do texto intitulado O mundo como representação. CHARTIER, Roger. Revista das revistas, 1991.

¹⁰ O conceito de "indústria cultural" foi desenvolvido por Theodor Adorno e Max Horkheimer, membros da Escola de Frankfurt, em seu livro "Dialética do Esclarecimento" (1944). Este livro é a principal fonte primária onde Adorno e Horkheimer discutem a ideia de indústria cultural, criticando como a produção em massa de bens culturais na sociedade capitalista resulta em produtos padronizados e manipuladores.

¹¹ A Ubisoft Entertainment é uma empresa de jogos francesa, editora e publicadora. Desenvolve e publica jogos tanto para computadores, consoles e celulares, sua sede é em Montreuil, Paris, França.

composições (formas, silhuetas) e conceitos [...]. Depois, os modeladores de personagem desenharam detalhes (penteados, tatuagens, trajes e até costuras em couro)”¹².

Pensando a partir disso, analisamos as influências desse imaginário presente no jogo e acreditamos que ele possua coligação com outras mídias de entretenimento. O objetivo é tentar enxergar uma lógica mercadológica de influência que “direciona” o jogo a possuir elementos que não existam historicamente falando, bem como a presença de liberdade artística, as quais fazem com que o jogo se comporte como um simulacro da maneira como é citada por Medeiros na obra *vikings e simulacros: A construção de narrativas e simulações medievais pela cultura de massa*¹³.

Como se trata de uma mídia de entretenimento, mas que representa temas históricos, pensar as influências de sua criação, principalmente levando em conta um conteúdo de história pública¹⁴, também seria pensar como a história de um grupo social estaria sendo representado por meio destes veículos. A partir disso, dois conceitos são relevantes: convergência e o de *vikingmania*. Pensar a concepção que temos dos vikings na atualidade como uma construção de um imaginário histórico que remete ao século IX (período em que se passa o jogo), mas que vai sendo modificado no século XIX e XX.

José D’Assunção Barros, no livro *O campo da História: Especialidades e Abordagens* demonstra que o imaginário seria um sistema ou universo complexo e interativo que abrange a produção e circulação de imagens visuais, mentais e verbais, incorporando sistemas simbólicos diversificados atuantes na construção de representações diversas (BARROS, 2013, p. 93).

Observa-se também o efeito da globalização¹⁵ na sociedade, com isso, percebendo-se que essa construção do viking moderno está presente no imaginário mundial.

¹² Comentário retirado do jogo *Assassins Creed Valhalla*: Informações de produção dadas pela artista Yelim Kim (Ubisoft Montreal) acesso em: 14 de junho de 2024.

¹³ Conceito utilizado por Medeiros que por sua vez o retira da obra de Jean Baudrillard de título *simulacros e simulação* de 1981. Em suma, o conceito explora uma espécie de hiper-realidade no qual o objeto simulado não dependa necessariamente da existência do objeto, mas que essa nova simulação se torne o novo real.

¹⁴ A História Pública é um campo de estudo que se concentra na prática da história fora dos ambientes acadêmicos tradicionais. Envolve a aplicação do conhecimento histórico em contextos públicos e comunitários, buscando engajar um público amplo e diverso. No Prefácio do livro *História pública como prática colaborativa*, Rovai define e expõe a importância da história pública. Levando em consideração os meios tecnológicos de comunicação no qual pensaríamos o jogo *Assassins Creed Valhalla* por ser uma mídia de acesso amplo (tema discutido mais à frente) e por se tratar de um tema histórico, - a sua historicidade geralmente é discutida no meio público como por exemplo, as redes sociais (SILVA, Ana; BENTES, André; JUNIOR, Antonio; PEDRO, Bruna *et al*, 2022).

¹⁵ Como argumenta Anthony McGrew (1992), a "globalização" se refere àqueles processos, atuantes numa escala global, que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidade e organizações em novas combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado (APUD HALL, 2006, p.67).

A representação do viking, tal qual se popularizou nos séculos XIX e XX por via da literatura, teatro, quadrinhos, e que geralmente nos é apresentada no cinema e na televisão, preenche a noção que temos dessa cultura histórica. Poderíamos tomar isso como um simulacro viking em contraste com uma possível realidade medieval. Medeiros pensa na existência de um viking historicamente existente e de uma futura idealização de um:

Os vikings dentro do contexto medieval, e, a partir do século XIX, a idealização moderna/contemporânea sobre eles. Em princípio, pode-se pensar na relação entre ambos de forma que, enquanto o primeiro seria a realidade histórica, o segundo seria sua mera tentativa de representação. (MEDEIROS, 2021, p. 230).

Ao abordar os simulacros viking do século XIX e XX, Medeiros define-os como “Viking romantizado e Neo-viking”, termos importantes para distinguir as fases das representações Viking contemporâneas. Há no *O dicionário de História e Cultura da era viking*, organizado por Johnni Langer¹⁶, que traz alguns exemplos do uso da cultura viking ao longo do tempo, começando pelo imaginário oitocentista, com a literatura, artes plásticas e o teatro e passando pelo século XX, com o cinema, a tv, a música, e os quadrinhos. Esse último período é relacionado a uma questão identitária, de raízes, ou seja, de questões nacionalistas.

Na década de 1930, segundo Álvaro Alfredo Bragança Júnior, o imaginário viking alemão tem um teor bélico, ao resgatar as então características guerreiras muito disseminadas nos testemunhos literários e nas documentações da cultura material (BRAGANÇA JÚNIOR, 2018, p 806).

Leandro Vilar Oliveira acredita que grande parte da influência que o século XXI tem sobre os vikings dentro da sociedade contemporânea são estereótipos influenciados do imaginário da sociedade dos séculos XIX e XX, o qual ajudou a criar a forma como enxergamos os vikings na atualidade.

Retomando o termo *vikingmania*, o autor a descreve como:

[...] sendo a representação contemporânea sobre os vikings, surgido com o romantismo do século XIX, construído a partir das artes plásticas, música, literatura e teatro, posteriormente sendo reformulado nos séculos XX e XXI, passando pelo cinema, histórias em quadrinhos, seriados e videogames, os quais forneceram concepções estereotipadas que ajudaram a construir o senso comum que atualmente temos sobre os vikings, em respeito ao seu visual, cultura, sociedade, história, costumes e crenças, desenvolvidos para o intuitos estéticos, políticos, sociais e mercadológicos. (OLIVEIRA, 2021, p. 471-472).

¹⁶ LANGER, Johnni, Hedra, 2017.

Notamos a presença da *vikingmania* no jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Há representações contemporâneas onde pretendemos abordar principalmente a influência do cinema. Pensando dentro dessa linha de raciocínio, analisamos a campanha principal do jogo *Assassin's Creed Valhalla*, dentro da perspectiva das relações midiáticas e do mercado. O que pretendo, a partir disso, é tentar demonstrar que as influências do imaginário viking e dos estereótipos presentes podem estar ligadas com influências de outras mídias como o cinema.

AS MÍDIAS

As mídias, sejam elas a literatura, teatro, cinema e televisão ajudaram a disseminar a visão moderna que temos do viking - anacrônico, estereotipado, idealizado e ressignificado.

Os meios de comunicação contribuíram para a expansão dessa perspectiva. Medeiros reflete sobre o viking da atualidade, para ele “[...] se tornaram um objeto de consumo e cuja o interesse em se apropriar de um produto como esse não repousa na historicidade que o termo carrega, mas no que ela projeta e simula dentro do contexto atual ao público” (MEDEIROS, 2021, p. 230).

Oliveira considera a Vikingmania no século XX como:

Massivamente midiática e mercadológica. Nesses vinte anos tivemos o lançamento de vários livros, histórias em quadrinhos, filmes, jogos e músicas, além da popularização de eventos de temática viking, como também o surgimento de um nicho mercadológico de produtos ligados a vikingmania. Soma-se isso o uso da internet para criar-se sites, blogs, páginas, comunidades, canais e podcasts para se debater sobre o assunto (OLIVEIRA, 2021, p. 486).

Além das descrições acima, há também a perspectiva de análise, sobre a convergência, um conceito importante neste artigo. Henry Jenkins se refere ao conceito de convergência como:

fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2015, p.32)

Assassin's Creed Valhalla não é a única mídia a usar a temática viking, e constatar esse fato sugere analisar algumas de suas influências e características presentes em outras mídias. Reiteramos: não é fácil pensar *Assassin's Creed Valhalla* sem pensar na influência do mercado midiático, sem pensar o jogo fora de uma perspectiva de um produto voltado para as massas.

É de se pensar que *Assassin's Creed Valhalla* reproduz a vikingmania porque o jogo se insere dentro de uma convergência de mídias, dentro de uma cultura popular que, por motivos mercadológicos e de alcance, reproduz o imaginário coletivo popular dos vikings para corresponder ao senso comum atual, o qual diverge de sua abordagem histórico científica acadêmica.

Assassin's Creed Valhalla, de fato, não é uma mídia Viking que tenha surgido de forma totalmente espontânea, ou seja, sem influências da popularidade das outras manifestações midiáticas em relação à temática dos vikings.

Há dois principais argumentos. Primeiro, a Ubisoft estava ciente da popularidade, ou pelo menos da produção, sobre conteúdos vikings. Nos bastidores do *Discovery Tour* temos um comentário feito e exposto pela própria desenvolvedora em relação a criação do brasão e logotipo do jogo: “É difícil se destacar nesse mar de mídia com temática viking. Mas foi esse o desafio que as equipes de Marketing e Arte encararam ao criar a identidade visual de *Assassin's Creed Valhalla*.”¹⁷

Já o segundo é em relação a popularidade de seriados de tv com temática viking, a saber, *Vikings*¹⁸ e *The Last Kingdom*,¹⁹ que foram duas obras de grande sucesso de audiência que podem ter influenciado o jogo. Em dados estatísticos de classificação de mídia, a série *Vikings*, de acordo com o agregador *Rotten Tomatoes*,²⁰ adquire a seguinte classificação média (de todas as temporadas) na pontuação de especialistas: 93% de aprovação aliados aos 88% de avaliação positiva do público geral. O seriado também atingiu bastante sucesso no Brasil, segundo a reportagem feito pelo site *Tecxipio* que aponta é “since season 5, opener episodes of ‘Vikings’ have conquered Brazil”²¹, mostrando que o país está entre os maiores consumidores da série *Vikings* do mundo. *The Last Kingdom* não fica atrás no quesito apreciação crítica (91%) e pública (95%) do agregador supracitado.²² Um dos pontos que torna *The Last Kingdom* uma série especial segundo os fãs é suas características de

¹⁷Comentário retirado do jogo *Assassins Creed Valhalla*: Informação de produção dada por Nicolas Rivard, Diretor de arte e concepção visual. Ubisoft Montréal. Acesso em 14. Junho de 2024.

¹⁸ VIKINGS. Criação de Michael Hirst. [Série de TV]. Canadá: History Channel, 2013-2020.

¹⁹ THE LAST KINGDOM. Criação de Stephen Butchard. [Série de TV]. Reino Unido: BBC Two; Netflix, 2015-2022.

²⁰ROTTEN TOMATOES. *Vikings*. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/tv/vikings_2013. Acesso em: 30. jul. 2024.

²¹ TECXIPIO MAGAZINE. **TV show viewership of 'Vikings' climbed 25% compared with previous year.** Disponível em: <<https://www.tecxipio.com/single-post/tv-show-viewership-vikings>>. acesso em 12. junho de 2024.

²² ROTTEN TOMATOES. *The Last Kingdom*. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/tv/the_last_kingdom. Acesso em: 30 jul. 2024.

“fidelidade histórica”, além do fato de a série também possui uma base sólida de fãs em relação ao engajamento²³.

Diversos outros produtos com temática viking auxiliaram a popularizar seu imaginário, as revistas em quadrinhos (como o personagem Thor, da Marvel), filmes, desenhos e produtos em geral. Logo, repetimos, a questão mercadológica tem papel predominante na influência sobre o imaginário viking popular no qual o jogo *Assassin's Creed Valhalla* se insere.

A questão do consumo é inevitável dentro do processo de análise. O sucesso e a popularização geram conteúdos repetitivos por mídias diferentes, e é dentro desse contexto que o jogo *Assassin's Creed Valhalla* se encaixa, afinal de contas, ele é um jogo dentro de uma série de jogos. Sobre isso Jenkins diz:

A Convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. (Jenkins, 2015, p. 33).

Através da convergência, ou seja, o contato com as outras mídias, vivenciamos algumas experiências múltiplas; podemos então observar a mesma estrutura de conteúdo em diferentes tipos de mídias -- uma réplica a outra dentro desse ciclo. Isso faz com que os estereótipos transitem através das mídias, saindo da literatura para o teatro, para o cinema e para o jogo. Não à toa, nota-se os elementos compartilhados entre essas mídias ao observar que as *cutsscenes*²⁴ de *Assassins Creed Valhalla* se parecem com cenas dos seriados *Vikings* e *The Last of Kingdom* em enredo e estética, principalmente nas cenas de combate muitas vezes visceral. Uma característica relembra por Oliveira:

Embora tenhamos filmes e histórias em quadrinhos desde o século XX, apresentando batalhas e combates, no entanto, a ênfase num conflito mais bruto e sangrento não era dada. Todavia, as produções atuais destacam esse lado agressivo

²³Site Television Stats. **The Last of Kingdom.** 2024. Disponível em: <<https://televisionstats.com/s/the-last-kingdom>>. acesso em: 12. jun. 2024.

²⁴ *Cutsscenes* são sequências de vídeo interativas ou pré-renderizadas usadas em jogos de videogame para avançar a narrativa, desenvolver personagens e fornecer contexto sobre a história. Elas são projetadas para serem assistidas passivamente pelo jogador, em vez de jogadas ativamente. Essas cenas podem variar de simples diálogos entre personagens a elaboradas animações que utilizam os mesmos gráficos do jogo ou gráficos de alta qualidade produzidos separadamente.

dos vikings, inclusive sendo algo que reforça o estereótipo deles como bárbaros.”
(OLIVEIRA, 2021, p. 487)

É possível também ver as semelhanças no trailer principal de lançamento do jogo, postado pela Ubisoft em 30 de abril de 2020, no Brasil²⁵ e verificar as similaridades com as cenas de campo de batalha da série *Vikings*. No blog *Engagezone* há uma pequena publicação que aponta a semelhança entre as séries e o jogo. Na publicação, o autor acentua as paridades entre as histórias, a presença de personagens, os duelos, fortuna, glórias e pilhagem, além dos atores da série terem sido usados como modelos para a criação do personagem principal Eivor (acentuado pela semelhança “física” de Eivor com o personagem Ragnar Lothbrok da série *Vikings*²⁶).

Ao fazer um jogo na dimensão de *Assassins Creed Valhalla*, a empresa pretende obter lucros²⁷. A presunção de verossimilhança e o uso de enredos e dispendiosas técnicas audiovisuais *hollywoodianas*, que conquistaram o público e ganharam prestígio, são repetidos da mesma maneira dentro dos videogames.

Quando os videogames foram ganhando força no mercado de entretenimento, os jogos foram ficando cada vez mais bem desenvolvidos. Os novos *hardwares*²⁸ mais potentes deram dimensões maiores aos jogos, potencializando sua capacidade. A tecnologia fez com que os jogos fossem ganhando formas parecidas com a do cinema em suas narrativas, roteiros, performance e estética -- as famosas *cutscenes* dos jogos do século XXI lembram as estruturas de filmes, principalmente nos jogos de performance.²⁹

Neste caso, traz-se à tona o questionamento de Carvalho: “*Em que medida as representações de temas e períodos históricos nos jogos não são representação de outras representações?*” (CARVALHO, 2013, p.5). O autor ainda traz o argumento de que:

²⁵ Trailer da cena de lançamento do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Ubisoft Brasil. **Assassin's Creed Valhalla: Estreia Mundial do Trailer Cinemático [DUBLADO]**. Youtube., 30 de abril de 2022. 3min 52s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TUbgBVTd7VI>> Acesso em 16. junho de 2024.

²⁶ ENGAGEZONE. **Assassin's Creed Valhalla e a similaridade com seriados**. 2020. Disponível em: <<https://engagezone.com.br/assassins-creed-valhalla-e-a-similaridade-com-seriados/>> acesso em: 15. junho de 2024.

²⁷ Segundo a própria Ubisoft nos relatórios financeiros *Assassins Creed* até o final de maio de 2021 tinha se tornado o jogo mais lucrativo da empresa. Site UBISOFT. **Investors Center**. 2024. Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/investors>>. Acesso em: 15. junho de 2024.

²⁸ Hardware é o equipamento físico usado para atividades de entrada, processamento e saída de um sistema de informação. Consiste no seguinte: unidade de processamento do computador; diversas entradas; saída e dispositivos de armazenagem e mais o meio físico que interliga os diversos dispositivos. (LAUDON E LAUDON, 2004 *apud* MARÇULA; FILHO, 2022, p. 78).

²⁹ “Através de narrativa dramática, os personagens vivenciam situações de enfrentamento, confronto ou embate direto com outros personagens e/ou com outro qualquer tipo de obstáculo.” (BELLO; VASCONCELOS, 2017 *apud* SOUZA; ALVES, 2019, P. 54).

[...] Filmes e seriados de guerra, como O Resgate do Soldado Ryan, tornaram-se o referencial histórico a partir do qual as representações da Segunda Guerra Mundial nos games são julgadas. (CAMPBELL, 2008 *Apud* CARVALHO, 2013, p.5).

Para Carvalho, o desenvolvimento das novas tecnologias nos jogos reproduz o histórico tal como o cinema (CARVALHO, 2013, p. 6). Muitas cenas que foram referência no cinema, capazes de marcar o público, foram levadas para os jogos digitais. A exemplo disso, *Assassin's Creed Odyssey* (2018) tem *cutscenes* muito similares a cenas de batalha do filme *300*, de direção de Zack Snyder e lançado em 2006, assim como o trailer de lançamento do *Assassin's Creed Valhalla* contém similaridades com as batalhas da série *Vikings*.

Cabe acentuar o comentário de Jenkins em que ele diz que “os diretores de filme viram no vídeo game a capacidade de ampliar os seus roteiros, aquilo que não era possível fazer em duas ou três horas de filme” (JENKINS, 2015, p 41). Portanto os games, por sua ideia de propor maior tempo e intensidade de interação com a mídia (uma campanha de jogo de *Assassin's Creed* possui, em média, aproximadamente 19 horas de duração, podendo alcançar até 100 horas a depender do jogo se forem perseguidos todos os objetivos colocados³⁰), puderam dar maior liberdade nas composições de história, propondo narrativas mais longas do que as do cinema: “Cada vez mais, os magnatas do cinema consideram os games não apenas um meio de colar o logotipo da franquia em algum produto acessório, mas um meio de expandir a experiência narrativa.” (JENKINS, 2015, p. 41). Esse poder que os jogos viriam a trazer para a indústria cultural, não como uma extensão do cinema, mas paralelo a ele, causou a possibilidade de expandir histórias por meio dos jogos e da ação de jogar. O jogo da empresa *Naughty Dog*, *The Last of Us Parte Dois*³¹, tem quase cinco horas dedicadas às *cutscenes*, fora os diálogos de interação entre os personagens, que ajudam a compor a narrativa.

Os jogos digitais, sejam eles de performance ou de gerenciamento³², recheados de *cutscenes* ou com diálogos em balão, independente da sua forma de comunicar, tornaram-se veículos de comunicação.

³⁰ Cálculo com base nas informações fornecidas pelo site How Long to Beat disponível em: <https://howlongtobeat.com/?q=assassin%27s%2520creed>. Acesso em 08 de julho de 2024.

³¹ NAUGHTY DOG. *The Last of Us Parte II* [Jogo eletrônico]. Santa Monica, CA: Sony Interactive Entertainment, 2020. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/the-last-of-us-part-ii/>. Acesso em: 4 jul. 2024.

³² Entende-se por jogos de gerenciamento nos quais o jogador deve construir, planejar e gerenciar de estruturas e relações sociais. (BELLO; VASCONCELOS, 2017 *apud* SOUZA; ALVES, 2019, P. 54).

Assassin's Creed Valhalla se influencia em dois sentidos: uma a qual contém influências de outras mídias que por sua vez foram consolidadas numa perspectiva contemporânea, mais especificamente do século XX, outra que possui semelhança entre o jogo e a estrutura cinematográfica -- cabe pensar as séries *Viking* e *The Last Kingdom* como referências. Na campanha principal é possível ver elementos estereotipados como os já citados combates sanguinários que o cinema produz.

Um segundo aspecto que mencionamos brevemente é a produção cinematográfica, onde nota-se uma grande quantidade de filmes sobre Vikings, baseado-se em estereótipos atuais, que geralmente os representam usando muitas peles de animais, armaduras fictícias, tatuagens, cortes de cabelo inexistentes no período, mulheres guerreiras usando trajes apertados que destacam suas curvas corporais, feiticeiros sombrios, ritos sangrentos, personagens voltados essencialmente para ação, os quais possuem características de força, bravura e masculinidade, além de invocar o bárbaro, ora impiedoso ou o aventureiro audaz (OLIVEIRA, 2021, p. 488).

Apesar disso, não é necessário desqualificar o jogo por possuir elementos que não condizem historicamente com o período retratado em si da maneira mais fidedigna possível. Vale levar em consideração a questão mercadológica e das mídias como influência para atingir os objetivos financeiros e “histórico-ideológicos” da empresa, bem como os conceitos subjetivos inerentes à arte e aos artistas que produzem conteúdo de forma geral -- ainda que, nesse caso, existam limites e imposição de criação por parte da instituição detentora do projeto.

Contudo, quisemos demonstrar que essa representação da imagem viking por meio da Ubisoft provavelmente foi uma escolha. No entanto, como já dito, essas escolhas não invalidam o objetivo de se conhecer e aprender história por meio do jogo. Em entrevistas em vídeo com os desenvolvedores do *Discovery Tour Origins*, no canal oficial do *Youtube*, da empresa Ubisoft, eles disseram se preocupar com os elementos históricos, isto é a relação com a História³³. Jean Guesdon, o diretor criativo de *Assassin Creed Origins* afirma:

Estamos aqui para mostrar para os educadores que os videogames podem oferecer mais do que simples entretenimento. Estou muito feliz pela qualidade e quantidade de coisas que estamos trazendo para que as pessoas possam desfrutar e aprender com o antigo Egito (UBISOFT BRASIL, 2018).

Também, em uma reportagem publicada pela Ubisoft, antes do lançamento do jogo de *Assassin's Creed Valhalla* em abril de 2020³⁴, com o historiador e consultor de conteúdo

³³ Ubisoft Brasil. **Assassin's Creed Origins - Modo Discovery Tour**. Youtube. 21 de fev. de 2018. 3min22s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0vT8RF6sWMO&t=4s>>. Acesso em 15. junho de 2024. Grifo próprio.

³⁴ Publicação do texto *Assassin's Creed Valhalla*. UBISOFT. **A história por trás da lenda viking**. 2020. Disponível

inspiracional do *Assassins Creed Valhalla* Thierry Noel, ele dialoga sobre o desenvolvimento do jogo e as inspirações, ou melhor dizendo, as representações nórdicas escolhidas para compor o jogo. Noel diz frequentemente “em nossas pesquisas”, demonstrando que na composição do jogo existiu certa atenção com a historicidade ou a maneira de representar os Vikings do século IX, discutindo elementos historicamente frequentes em debates acadêmicos, como por exemplo a questão de fontes. Discute também a maneira que os Vikings eram descritos pelos anglo-saxões ou pelos inimigos, além de discussões como uso da arqueologia, história oral e as sagas usadas para compor o jogo.

Aparentemente essa é uma preocupação presente no desenvolvimento da franquia *Assassin's Creed*. Em entrevista sobre a discussão entre autenticidade histórica e a liberdade criativa dos designers do jogo, Robson Scarassati Bello, em seu artigo *História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015)* citou algumas entrevistas onde os desenvolvedores abordam o assunto. Bello diz:

A pretensão de se alcançar a veracidade histórica é encontrada em muitas das entrevistas dadas pelos produtores ao longo dos anos sobre cada lançamento da série. A busca da verossimilhança naturalista da história, procura uma autenticidade em que historiadores, arquitetos e demais profissionais então ali para prover elementos de “inspiração” e para garantir a “precisão” dos dados, que estão, sobretudo, subordinados a criação da “atmosfera”, da ambiência, ou seja, do que imagina ser essa a história. (BELLO, 2019, p.29)

Bello continua:

A ousada empreitada de representar a História o mais próximo do que ela “teria sido” frontalmente estabelece um fator de verdade sobre a reconstituição que jamais pode trazer todos os conflitos e contradições sociais do período, seja por uma escolha estética e em função dos objetivos do jogo, seja por uma impossibilidade de alcançar a totalidade do real. O conhecimento acadêmico ofereceu “grandes limitações”, mas também “alimentou” a liberdade criativa, e no fim, foi possível atingir o equilíbrio correto”. (BELLO, 2019, p. 29).

Ainda que exista o fator estético e, como citado, necessário tanto para compor a característica lúdica que o jogo necessita quanto para suprir um público que está ali para o entretenimento, a História existe como um fator primordial da experiência de jogo, apesar de sua já relatada natureza problemática. Isso não significa que a Ubisoft não se importe com uma possível “veracidade histórica” - entendida aqui como uma “perspectiva acadêmica” como citado no trecho acima. A Ubisoft procurou auxílio de acadêmicos nas respectivas áreas que lhe interessam, a saber, história e arqueologia.

em:<<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/news/3MqVugCVVB0cLydXLn3Xy3/assassins-creed-valhalla-a-histria-por-trs-da-lenda-viking>>. Acesso em: 16. junho de 2024.

Vale ressaltar, no mesmo documentário, Maxime Durand, ao falar sobre o modo de jogo *Discovery Tour*, nos informa:

Com o *Discovery Tour* podemos ser mais precisos com as informações que fornecemos, explicando que, às vezes, usamos de liberdade artística quando aumentamos um pouco as pirâmides para que você possa vê-las de longe. Mas que as dimensões das pirâmides são verdadeiras e a forma como as construímos é baseada em informações acadêmicas. (UBISOFT BRASIL, 2018).

Tal informação é importante porque nos revela certa preocupação da Ubisoft com as representações feitas no jogo.

Ainda que exista uma carência de exatidão tanto de período quanto de informações, o jogo é composto por elementos históricos que podem ser usados para conhecer a história.

O que torna possível conhecer e aprender a história através do jogo é, sobretudo, a orientação³⁵. O jogo pode se tornar uma possibilidade para se conhecer e aprender a história, sendo necessário um estudo acerca do jogo que explique em que contexto, situação, causa e efeito este se insere. Existe uma necessidade de abordá-lo de forma crítica para assim abstrair, ou melhor, separar o que podemos considerar História em um sentido acadêmico e o que ali que se insere como ficção.

Ao abordar o jogo dentro de uma perspectiva midiática, reitero, propus um olhar para uma possível influência contemporânea do imaginário do século XX sobre os vikings presentes dentro da campanha principal, influenciada pelo cinema e televisão como os seriados *Vikings* e *The Last Kingdom*.

Existe uma necessidade de clareza quanto a essa questão já que estamos lidando com um conteúdo que tem como fundo a historicidade de uma cultura. Ao consumir tal conteúdo, o jogador estará em contato com uma representação histórica diversa da maneira que academicamente se entende os vikings do século IX, mas outrossim influenciado por uma construção do imaginário viking que foi se consolidando nos últimos séculos através de mídias de entretenimento.

Por fim, argumentamos que o fato de o jogo conter tais representações não o invalida, já que existem de fato elementos históricos presentes no jogo, mas que existe, com certeza, a necessidade de orientação, contextualização e maior rigor crítico e informacional.

³⁵ Orientação aqui entendida como um processo de acompanhamento do ensino-aprendizagem de história.

O MODO *DISCOVERY TOUR*

O novo modo de jogo, que nasceu junto de uma nova trilogia -- *Assassin's Creed Origins* (2017), *Odyssey* (2018) e *Valhalla* (2020) -- trouxe consigo o chamado *Discovery Tour*. Visto que os jogos anteriores já eram bastante conhecidos dentro da indústria de games e reconhecidos como jogos que carregavam elementos históricos, eles não só vinham ganhando repercussão na indústria do entretenimento, mas também expandindo seu espaço dentro das escolas, como forma de aprendizagem.

Em vista disso, o *Discovery Tour* teria nascido de uma demanda. No minidocumentário de apresentação do *Discovery Tour Origins*, Maxime Durand diz:

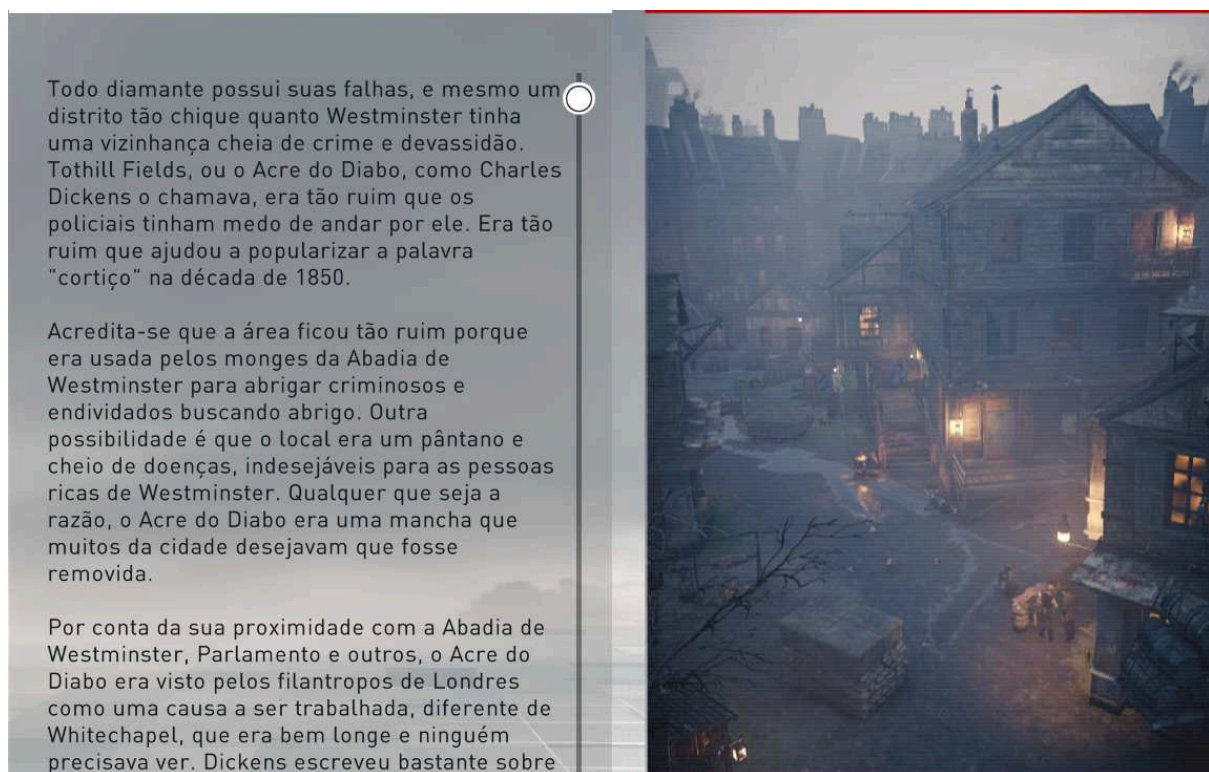
Isso tudo começou em 2014. Na época, muitos professores entraram em contato e nos disseram que seria maravilhoso se nós pudéssemos fazer um modo dedicado para ser usado nas salas de aula. Desde então, estamos pensando em como tornar o jogo algo diferente, que seja interessante para os estudantes e também para os jogadores. (UBISOFT BRASIL, 2018).

A Ubisoft viria a lançar seu mais novo modo de jogo, *Discovery Tour*, um modo à parte dentro do próprio menu do jogo principal. É de conhecimento, como citado nas entrevistas, que a empresa, no desenvolvimento dos jogos da franquia *Assassin's Creed*, usa a monitoria de historiadores. No minidocumentário feito pela Ubisoft como propaganda do novo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla* é dito:

Ao longo do desenvolvimento, a Ubisoft trabalhou mais perto do que nunca com os principais especialistas de história nórdica e anglo-saxônica. Eles não eram apenas consultores, mas sim a base de todo o processo, preenchendo o *Discovery Tour* com uma quantidade sem precedentes de detalhes e nuances imersivas, enquanto revelam mais informações sobre este conturbado período histórico (UBISOFT BRASIL, 2021).

Já foi esclarecido que a empresa se preocupa com os contextos históricos (acima, página 11) e com certo rigor de veracidade estética. O uso de personagens históricos, lugares, datas e eventos fortalece essa ideia. No entanto, nos jogos anteriores da franquia, eram apenas disponibilizados um “banco de dados” dentro do próprio game, acessado em seus menus, como é o caso dos jogos *Assassin's Creed Unity* e *Syndicate*. Essas enciclopédias carregam várias informações históricas em forma de imagens e textos, a exemplo da imagem abaixo:

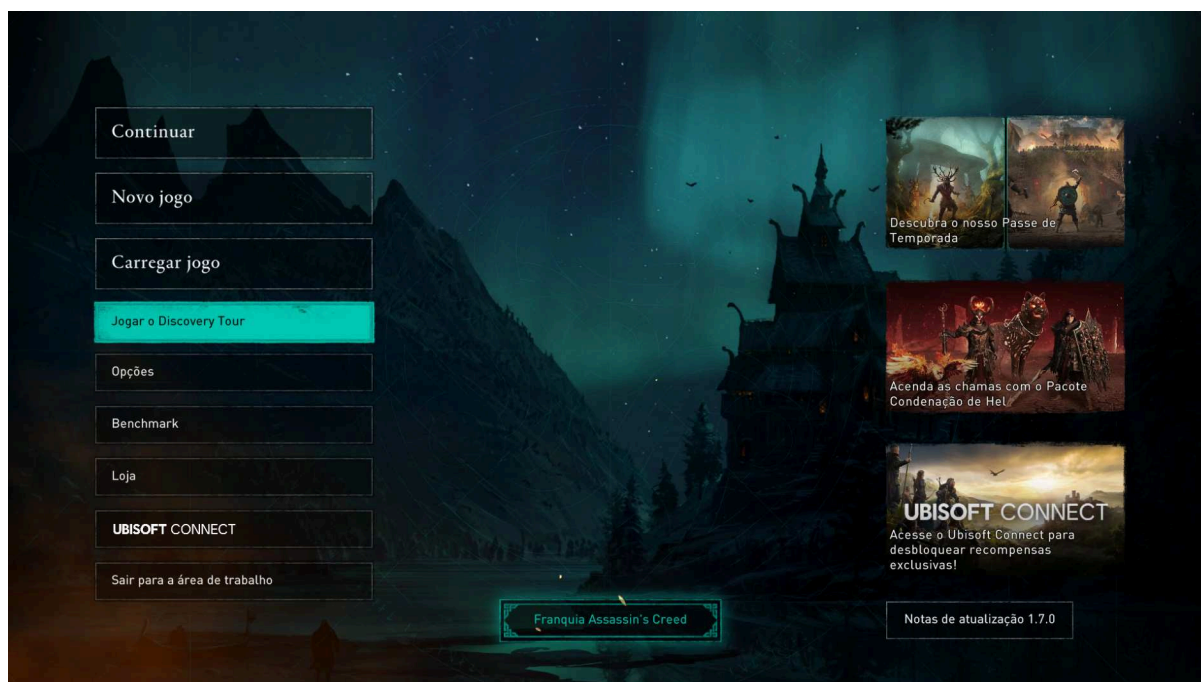
Figura 1: Tela contendo descrição sobre uma localidade do jogo.



Fonte: captura de tela feita do jogo *Assassin's Creed Syndicate* retirada do banco de dados do jogo. Autoral.

O *Discovery Tour* foi desenvolvido à parte, como um novo modo de jogo encontrado no menu principal com o nome *Discovery Tour*. Há uma estrutura própria, completamente diferente do modo de jogo campanha, ou seja, do entretenimento. Sua característica museal é o que se pretende destacar: seus usos e possibilidades, além de como o modo se encaixa dentro das novas concepções e novos usos de museu. O *Discovery Tour* pode ser considerado um museu virtual? O *Discovery Tour* é um museu ou um jogo, ou mesmo ambos? Para, enfim, refletirmos se, através do *Discovery Tour*, podemos conhecer e aprender História.

Figura 2: Menu do jogo mostrando as opção: “continuar e novo jogo” que implicitamente indica a campanha principal, e logo abaixo o acesso ao Discovery Tour.



Fonte: captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de tela feita pelo autor.

ESTRUTURA DO *DISCOVERY TOUR*

Cabe a este tópico explicar um pouco do modo de jogo do *Discovery Tour*. Lançado pela Ubisoft pela primeira vez em 20 de fevereiro de 2018 dentro do jogo *Assassin's Creed Origins*, após o primeiro *Discovery Tour* vir a público, a Ubisoft futuramente lançaria outros dois jogos da mesma franquia: *Assassin's Creed Odyssey* (2018) e *Assassin's Creed Valhalla* (2020), sendo este último trabalhado neste artigo.

Diferente dos seus dois antecessores, *Valhalla* traz uma experiência diferenciada. Enquanto nas versões anteriores o jogo se concentrava em passeios guiados em localidades específicas com temas próprios abordados pelos passeios temáticos, *Valhalla* proporciona uma imersão maior, colocando os jogadores para vivenciar o processo histórico³⁶. Dentro dessa proposta, o modo de jogo ganha cronologias reais³⁷ e os jogadores podem “vivenciar” simulações de eventos que aconteceram. A experiência da simulação coloca o jogador para emular representações históricas do período simulado, ou seja, uma metodologia de

³⁶ Através da simulação, a proposta de poder reviver eventos datados, além de poder experienciar como era a vida e rotina de determinado agente histórico só é presente no modo de jogo do *Assassin's Creed Valhalla*.

³⁷ Não que os outros dois jogos citados não tenham cronologia reais, no entanto, não proporcionaram uma “história” ou melhor dizendo, uma campanha de jogo.

aprendizado que permite ao jogador experienciar os processos históricos através de personagens fictícios (um mercante e um monge) e se envolver com personagens históricos, como Rei Alfred (m. 899 E.C.) e Guthrum (m. 890 E.C.), dentro da trama histórica.

O *Discovery Tour* nos apresenta uma face educativa autônoma em relação à campanha principal do jogo. Uma de suas características distintivas é a exposição e explicação de elementos históricos presentes na campanha principal, embora esta última seja primariamente voltada ao entretenimento e não tenha a obrigatoriedade de proporcionar aprendizado.

O desenvolvimento do *Discovery Tour* contou com a participação de acadêmicos na elaboração e exposição de seu conteúdo. O jogo foi dividido em oito capítulos, cada um abordando um tema específico. Nos capítulos 1, 3 e 4, é abordada a história do comerciante e sua esposa com uma trama que enfoca a saída da Dinamarca para a Inglaterra e as relações de comércio, dentro da perspectiva de um dinamarquês. Nos capítulos 2, 5 e 6, é abordada a história do monge Ealric juntamente com os conflitos da chegada dos Vikings, além da relação com o rei Alfred de Wessex. No capítulo 7, a história do comerciante e do monge se cruzam, trazendo à tona o desfecho da vida de ambos na cidade de York. Por fim, no capítulo 8, é abordado o pós-vida dentro de uma perspectiva das crenças nórdicas. Importante ressaltar que todos os capítulos mantêm uma conexão intrínseca na narrativa, criando uma continuidade que simula uma campanha coesa. O jogo apresenta elementos como história, jornada do herói e uma narrativa fundamentada nos desdobramentos históricos, expondo elementos históricos, fatos e curiosidades sobre o período da campanha principal, que se passa no final do século IX.

Os capítulos do jogo foram assessorados da seguinte forma: o primeiro capítulo traz as notas da Dra. Lucie Malbos, uma historiadora francesa; o segundo, da Dra. Alison Hudson, historiadora inglesa; o terceiro, novamente da Dra. Lucie Malbos; o quarto, também da Dra. Lucie Malbos; o quinto, do Dr. Alban Gautier, historiador francês; o sexto, do Dr. Ryan Lovelle, arqueólogo e historiador inglês; o sétimo, da Dra. Cat Jarman, arqueóloga norueguesa; e, por fim, o oitavo, novamente da Dra. Lucie Malbos.

Foram elaborados no jogo 153 cartões de conhecimento e 25 cartões de bastidores, enquanto o jogo proporcionou 7 recompensas para a campanha principal. Um ponto a ser destacado é a predominância de notas elaboradas por historiadores franceses³⁸, o que corresponde à metade dos capítulos, apesar do jogo se passar na Noruega e na Inglaterra. Os capítulos que abordam temas escandinavos foram predominantemente tratados por

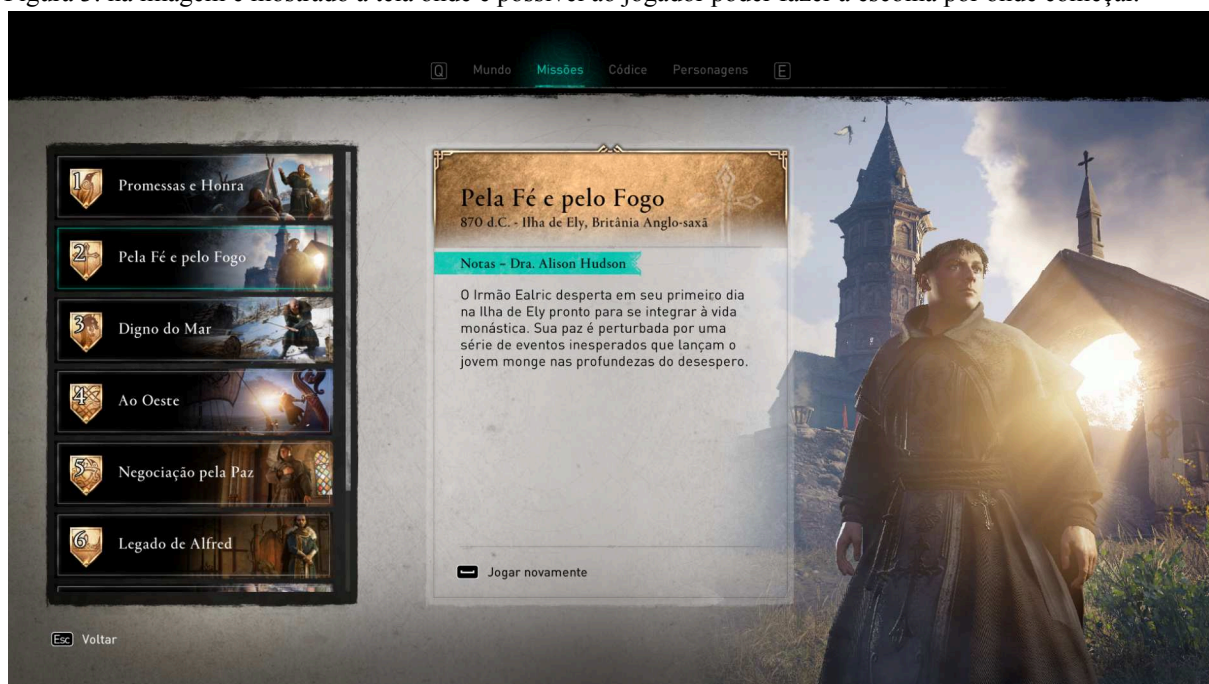
³⁸ A predominância de especialistas franceses pode ter motivações nacionais, dado que a empresa desenvolvedora do jogo é francesa.

especialistas franceses, enquanto aqueles que se deslocam para a Inglaterra contam com a contribuição de especialistas ingleses, como evidenciado nos capítulos dois e seis.

No contexto inglês, percebe-se um cuidado ou prestígio no emprego de autores ingleses para a abordagem de temas ingleses. Somente no capítulo sete, observamos a participação de uma especialista norueguesa que trata da miscigenação entre os povos escandinavos e o povo inglês, demonstrando essa relação a partir da cidade comercial dentro do jogo conhecida como York.

Ao entrarmos no modo de jogo *Discovery Tour*, nos deparamos com oito narrativas denominadas: "Promessa e Honra", "Pela Fé e pelo Fogo", "Digno do Mar", "Ao Oeste", "Negociação Pela Paz", "Legado de Alfred", "Nova Vida, Novas Terras" e "Onde o Destino se Alinha". Essas narrativas se desdobram sequencialmente, formando uma trama interconectada. Apesar dessa sequência sugerida, é deixado ao jogador a liberdade de escolher por onde começar sua jornada. O propósito primordial é utilizar essas narrativas para apresentar elementos históricos que não foram abordados de forma didática na campanha principal.

Figura 3: na imagem é mostrado a tela onde é possível ao jogador poder fazer a escolha por onde começar.



Fonte: captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de tela feita pelo autor.

Após a escolha de um capítulo, o jogador é imerso no contexto do jogo por meio de uma *cutscene*, onde o game nos orienta dentro da história, apresentando com uma pequena

descrição do título do capítulo, quem somos, nosso papel, o contexto em que nos inserimos, a data e o local. Um exemplo da introdução de capítulo de como é apresentada:

Pela Fé e Pelo Fogo:

O irmão Ealric começa seu primeiro dia como monge no monastério na ilha de Ely alheio às movimentações do poder, Ealric tem apenas um objetivo causar boa primeira impressão.

Ilha de Ely, Britânica Anglo-saxã 870 d.C.

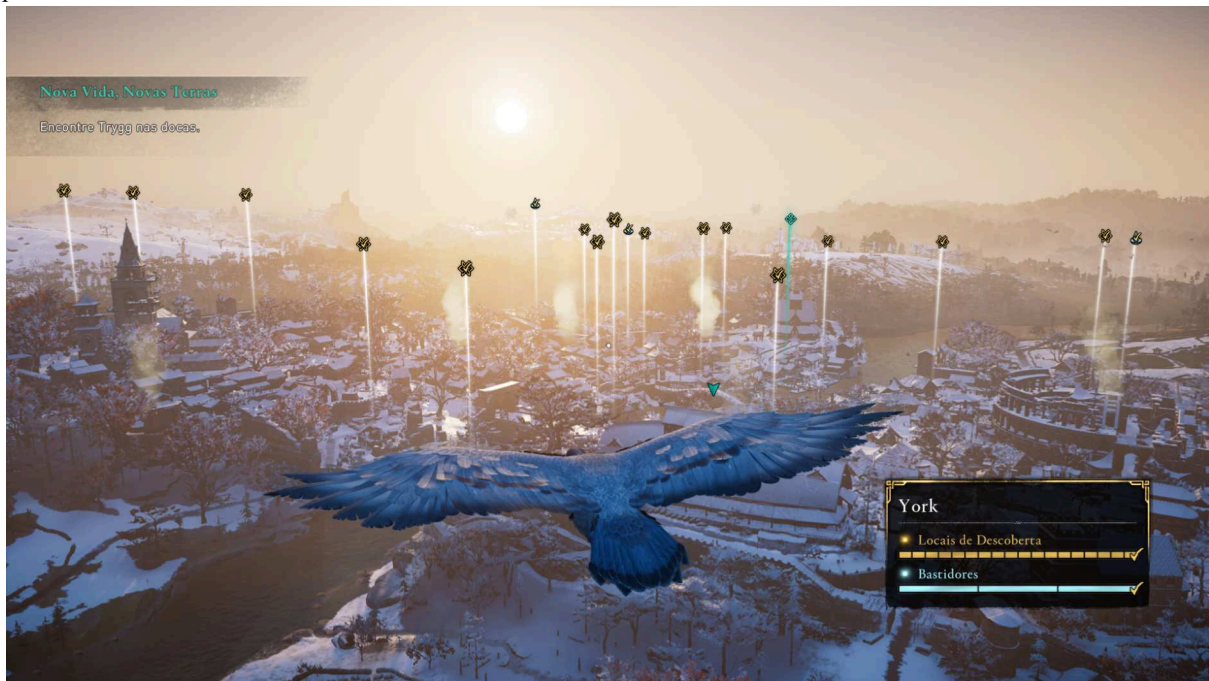
Nesse momento, o jogo revela o personagem que iremos controlar, seja um comerciante ou um monge, junto ao nosso papel na sociedade, o local onde a história se desenrola e os personagens com os quais os jogadores interagem.

A peculiaridade desse modo de jogo reside no aproveitamento de todos os elementos e recursos da campanha principal para criar uma narrativa educativa. Diferentemente da campanha principal, onde, sem orientação, as informações muitas vezes ficam soltas, sem explicação, no *Discovery Tour*, cada detalhe exposto tem um propósito dentro do jogo, com as orientações e explicações que estão presentes nos “cartões de conhecimento”.

Como já dito, o *Discovery Tour* assume o papel de explicar e justificar, algo que a campanha principal não tem a obrigação de fazer, pelo menos não de maneira visivelmente educativa.

As interações com o mapa, personagens e objetos são apresentadas de forma destacada no mapa. Diversos pontos são mapeados, cada qual sugerindo uma interação com outros personagens, objetos ou elementos históricos.

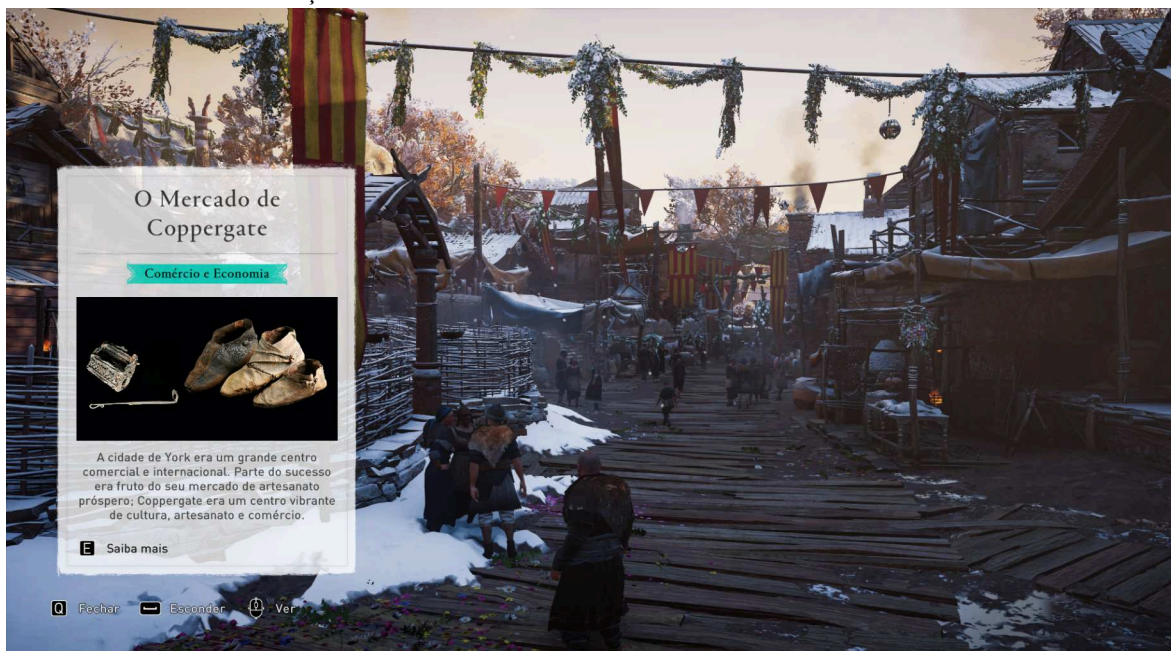
Figura 4: Visão aérea da cidade representada aqui como York, os pontos que se destacam são marcações de interações, sendo os ponto branco com estrela dourada, as interações com os “cartões de conhecimento” e o ponto azul os “cartões de bastidores” da Ubisoft.



Fonte: captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*.
Captura feita pelo autor.

Ao interagir com esses pontos, a imagem amplia-se, conferindo um ângulo maior de visão ao objeto de destaque, como exemplificado na ilustração abaixo.

Figura 5: visão do que seria o mercado de Coppergate. Ao lado esquerdo da imagem, um quadrado com um resumo da informação acompanhado por uma imagem, podendo ser expandido no "saiba mais". O motivo de ter escolhido essa imagem em específico é na tentativa de demonstrar o detalhamento do ambiente e das interações entre NPCs³⁹. A saga *Assassin's Creed* costuma em seus jogos criar grandes populações de NPCs e interatividade. Além do mais, os detalhamentos que compõem o cenário são capazes de deixar a experiência mais imersiva dando a sensação de realidade.



Fonte: Captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de tela feita pelo autor.

Ao lado, surge uma pequena ilustração com uma descrição textual e a opção "Saiba Mais". Ao clicar no ícone, o texto se expande, acompanhado da ampliação da imagem ilustrativa, proporcionando um aprofundamento explicativo sobre a informação apresentada anteriormente.

³⁹ "Non Player Character": São conhecidos os personagens não jogáveis que compõem o cenário, sendo possível a interação ou não com esses personagens.

Figura 6: Uma descrição adensada sobre o cartão de conhecimento com uma imagem de vista de fundo.



Fonte: Captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de imagem feita pelo autor.

Existem, como citado, 153 cartões de conhecimento similares a esse, contendo textos de descrições curtas e longas, sempre acompanhados de imagens como forma de ilustração. Os cartões de conhecimento são divididos por categorias, que são: Guerra e Política, com 32 cartões; Vida Cotidiana, também com 32 cartões; Religião e Mágica, 22 cartões; Mitos e Lendas, 25 cartões; Ciência, 14 cartões; Lei e Justiça, 8 cartões; Arte e Cultura, 8 cartões; Comércio e Economia, 12 cartões.

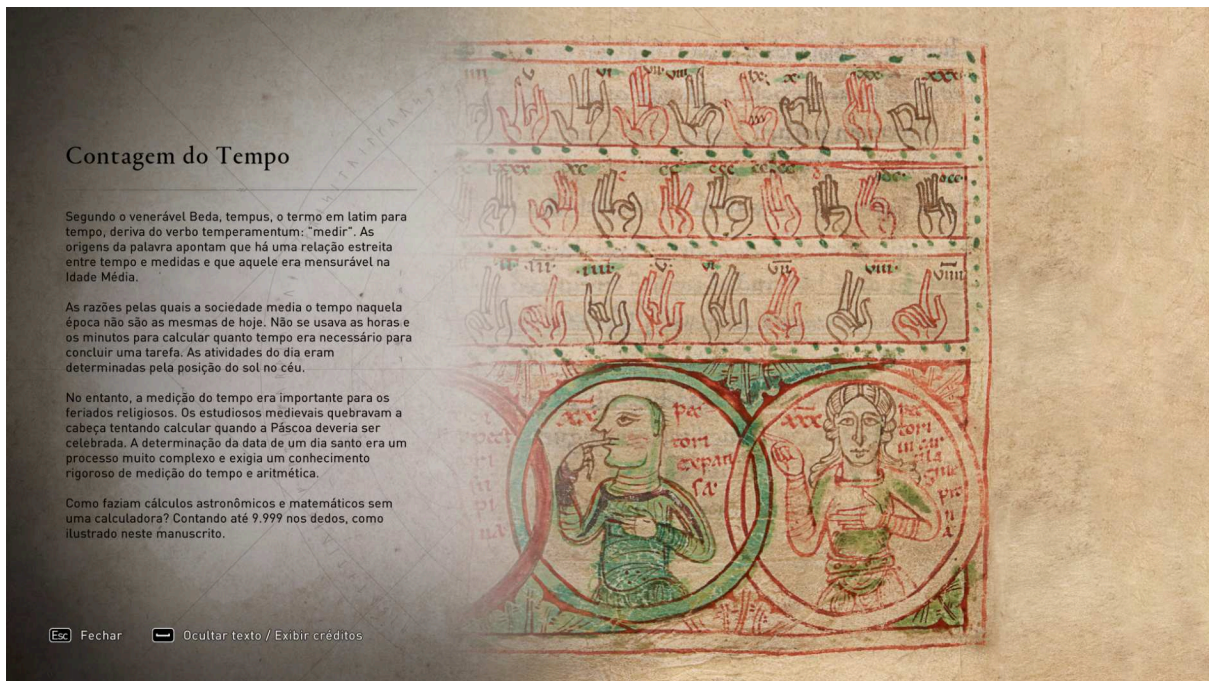
É difícil saber o motivo das escolhas feitas pela Ubisoft na abordagem das categorias. A existência de mais cartões sobre determinada categoria do que outra talvez se deva a uma questão de elementos estéticos presentes na campanha principal usada no *Discovery Tour*, que privilegiam as categorias com maiores quantidades de cartões de conhecimento.

Outro motivo poderia ser a questão metodológica, ou mesmo a familiaridade com determinada categoria e por fim, a simples escolha. O que se percebe é uma abordagem tanto

de temas escandinavos como de ingleses, ou seja, tanto de uma perspectiva da cultura, do social, políticos, arte, religião e mitos de ambos os lados. A abordagem do tema se dá pelo contexto da história, melhor dizendo, cada capítulo abordará a cultura da respectiva história, se no capítulo 1 é sobre os escandinavos, o tema abordado pelos cartões também o é, como o capítulo dois é sobre os ingleses, o assunto dos cartões também será.

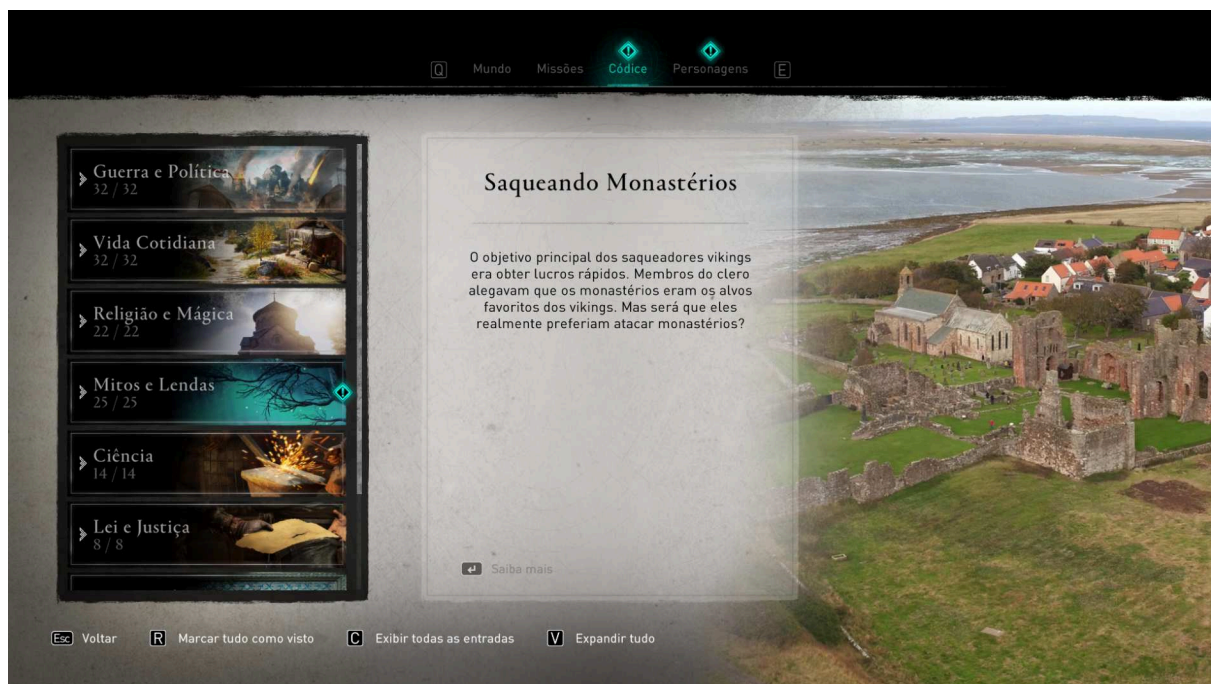
Um exemplo de abordagem de um tema sobre determinada categoria como forma de ilustração é: *Categoria: Ciência; tema: Contagem do tempo*, ao que se segue de uma descrição: “Na alta Idade Média, o tempo era visto de uma forma muito diferente da atual. Para alguns estudos medievais, era uma criação de Deus. Ele também dava ritmo e estrutura à vida das pessoas.” Em seguida uma descrição densa sobre o tema.

Figura 7: Descrição densa sobre o tema: Contagem do tempo.



Fonte: Captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de imagem feita pelo autor.

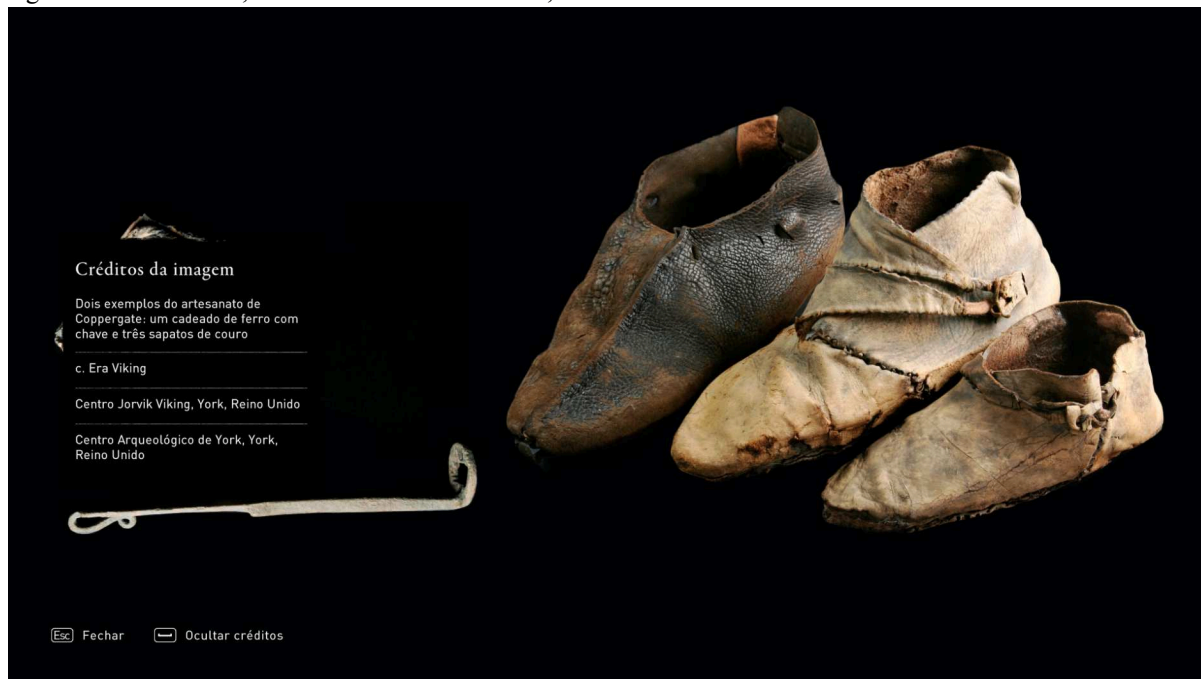
Figura 8: A forma como os cartões são organizados dentro do jogo.



Fonte: Captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de imagem feita pelo autor.

O acesso aos cartões de conhecimento e de bastidores é feito de forma similar. O jogador irá encontrá-los espalhados pelo mapa em uma das oito narrativas acima citadas. Vale ressaltar, novamente, que todos os cartões de conhecimento estão interligados com a narrativa principal da história, fazendo um papel de corroboração com o tema abordado, aprofundando os conhecimentos, consolidando a narrativa e deixando-a mais completa.

Figura 9: Nos créditos, é exibida uma ficha técnica, revelando a fonte do material utilizado.



Fonte: Captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de tela feita pelo autor.

Em relação aos créditos da imagem, a Ubisoft utiliza as seguintes fontes: imagens conceituais e representativas feitas pela própria equipe da Ubisoft. (Imagens colocadas como forma de ilustração daquilo que se pretende demonstrar, ou seja, ilustrar algum tema do texto); mapas artísticos; fotografias, principalmente de lugares e ambientes; e as fontes mais utilizadas que são imagens retiradas de museus, centros arqueológicos e de bibliotecas, como demonstrado na imagem acima.

Há no *Discovery Tour* a disponibilidade dos créditos da imagem, pois possibilita saber a localização e informações da fonte dos materiais utilizados. Isso leva a crer que houve um esforço de catalogação, pesquisa e exposição desses materiais, ou pelo menos um zelo para com o público e para com os historiadores, museólogos ou arqueólogos que se sintam interessados em buscar as fontes expostas pelo jogo.

Figura 10: Mapa ampliado de Hampshire, os símbolos em dourado são os cartões de conhecimento, em azul os de bastidores, e as águias azuladas são, dentro do jogo, denominados salto de confiança⁴⁰



fonte: Captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de tela feita pelo autor.

Quanto aos cartões de bastidores do *Discovery Tour*, a estrutura permanece semelhante aos cartões de conhecimento, sendo a principal diferença a narrativa de áudio que surge quando o jogador interage com eles. Nestes, a narração explica o conteúdo escrito no cartão, abordando a experiência da Ubisoft com o desenvolvimento do jogo.

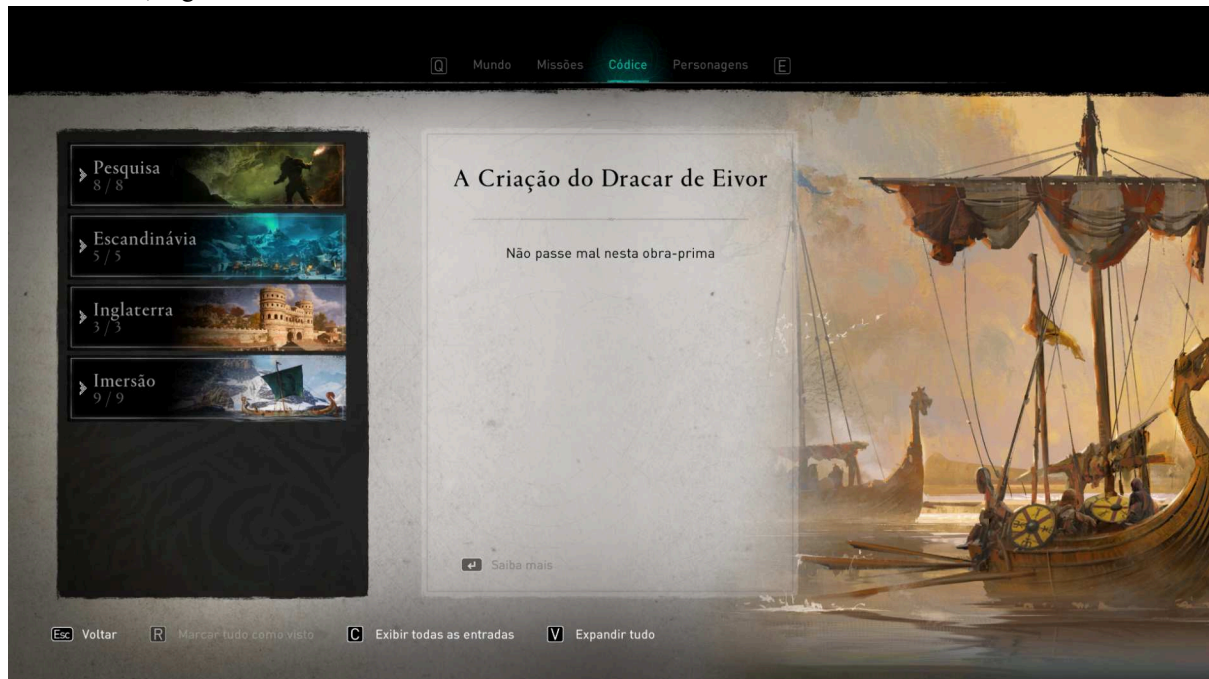
Enquanto os cartões de conhecimento trazem informações históricas sobre o jogo, complementando a campanha principal, os cartões de bastidores focam na explicação da abordagem da Ubisoft em lidar com o tratamento dessas informações e, especificamente, da criação do jogo. Entram aí motivações, influências, trabalhos executados e dificuldades. Literalmente os bastidores.

Os bastidores representam a principal fonte de conhecimento sobre o jogo, porque é através deles que podemos entender os objetivos, motivações e interesses que a Ubisoft teve no seu desenvolvimento. É através dos bastidores que temos um pouco de contato com a visão dos desenvolvedores na criação do game: o que usar, o que deixar de fora, como

⁴⁰ O "Salto de Confiança" ou "Leap of Faith" é um movimento da série de jogos "Assassin's Creed"., Esse movimento é uma manobra de parkour que permite ao personagem do jogador pular de grandes alturas, geralmente de torres, edifícios ou penhascos, e aterrissar em segurança em um monte de feno, carroça ou em um corpo d'água.

conciliar história, design, monitoria, dentre outras questões que são abordadas dentro dos bastidores do *Discovery Tour*.⁴¹

Figura 11: Tela onde mostra os bastidores do *Discovery Tour* e os temas abordados como: Pesquisa, Escandinávia, Inglaterra e Imersão.



Fonte: Captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de tela feita pelo autor.

⁴¹ A principal motivação para abordagem do *Discovery Tour* do *Assassin's Creed Valhalla* e não a abordagens dos dois anteriores *Discovery Tour* da trilogia, ou seja o *Origins* e *Odyssey* é justamente a presença dos bastidores não presentes nas versões anteriores.

Figura 12: Algumas informações dos bastidores da Ubisoft ao desenvolver o personagem histórico Rei Alfred. Os bastidores carregam a mesma estrutura dos cartões de conhecimento apenas possuindo a mais, a descrição em áudio.



Fonte: Captura de tela feita pelo computador do modo de jogo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*. Captura de tela feita pelo autor.

A exemplo das informações disponibilizadas pela Ubisoft por meio dos bastidores, incluem-se os planejamentos na criação dos monastérios, a localidade, as inspirações e os elementos utilizados para representar um monastério inglês no período retratado pelo jogo (fins do século IX). É crucial destacar que o jogo não replica fielmente o período histórico, devido à escassez de recursos como documentos e pontos de referência, e até mesmo à inexistência do próprio objeto abordado. Como já comentado acima (página 11), existe um conflito entre autenticidade histórica, jogabilidade e liberdade artística. Um exemplo retirado dos bastidores do jogo *Assassin's Creed Valhalla* no qual o assunto é abordado:

Diferente do que se pensa, o início dos tempos medievais era cheio de cor, pinturas e roupas a flores e vegetais! Para acabar com as concepções desse período, artistas, modeladores e criadores de texturas implementaram cores vividas onde podiam. Mas, como sempre, é preciso encontrar um equilíbrio entre a jogabilidade e a autenticidade histórica. Em alguns casos, os desenvolvedores optaram por uma cor só, apesar das queixas dos historiadores. Por exemplo, porcos e cenouras em *Assassin's Creed Valhalla* são respectivamente rosas e brancas, embora os porcos da época fossem amarronzados e as cenouras tivessem ampla variedade de cores, de brancas a roxas. Essa escolha ajuda na compreensão do mundo e também na consistência quando certos objetos são usados na jogabilidade,

como os jarros de óleo vermelhos explosivos. Assim, uma cor distinta torna os itens facilmente identificáveis.⁴²

Além do mais, devemos levar em consideração a limitação do próprio *hardware* na composição de produzir algo mais elaborado, como já citado pelos produtores acima, no aumento das pirâmides (página 11) para que os jogadores possam vê-las de longe. O que a empresa busca explicar através dos bastidores é a necessidade de criar uma base, uma noção aproximada da realidade ou mesmo referências. Citando dois exemplos que ilustra o assunto retirados dos bastidores do *Discovery Tour*:

“Como o mosteiro de Ely foi destruído, os artistas e designers de cenário tiveram que buscar inspiração em outro lugar, mais especificamente na abadia de St. Martin du Canigu, na França. Apesar de a construção ser dois séculos mais antiga que o período de *Assassins Creed Valhalla*, ela oferecia uma arquitetura interessante para os jogadores desfrutarem: sobre um monte, com uma ótima vista, um mosteiro para abrir a perspectiva, e a torre do sino fornece um ponto de observação icônico. Por fim, foi adicionado o túnel subterrâneo, um recurso perfeito para um ataque surpresa⁴³. Mas algumas coisas continuam fiéis! Há várias enguias nas águas que cercam o monastério - uma referência à característica que conferia o nome ao lugar”⁴⁴.

Em um outro cartão de Bastidores intitulada A criação de Stavanger: autenticidade histórica *versus* jogabilidade envolvente eles dizem:

“Como muitas cidades em *Assassins Creed Valhalla*, Stavanger é baseada em uma cidade real. Para reconstruí-las, os artistas e designers de cenário usaram mapas, fotos e desenhos do arqueólogo Jean- Claude Golvin como referência, adicionando alterações para fins de jogabilidade⁴⁵”.

Essas informações de bastidores oferecidas pela Ubisoft são essenciais, pois lançam luz sobre as intenções da empresa ao planejar o desenvolvimento do jogo. Elas revelam que a Ubisoft estava comprometida em fazer uso de pesquisas, informações e até certo nível credibilidade histórica, alimentada em grande parte por sua reputação de “fidelidade histórica”, característica associada à franquia *Assassin's Creed*. Além de indicar que a Ubisoft realizou trabalho de campo, visitando diversos locais, coletando materiais e buscando

⁴² Citação retirada do jogo *Assassins Creed Valhalla* nos bastidores do *Discovery Tour*. Informação de produção dados pelo artista de textura Pierre-Alexandre Côté, pelo historiador Patrice Hamel, pelo diretor de design de mundo Maxime Durand, pela modeladora Audrey Murray e pelo líder da equipe de gráficos Alfredo Cristinziano. Ubisoft Montréal. Acesso: 26. junho de 2024.

⁴³ Ataques surpresa era uma forma Viking de ataque explorada pelo jogo e exposta no cartão de conhecimento.

⁴⁴ Informações retiradas dos bastidores do *Discovery Tour*. Informações de produção dadas pelos artistas de cenário Sébastien Maingot e Sébastien Gnest. Ubisoft Montréal. Acesso em: 03. julho de 2024. Grifo Próprio.

⁴⁵ Informações retiradas do *Discovery Tour*. Informações de produção dadas pelo diretor artístico de marca Raphael Lacoste e pelo diretor artístico auxiliar Vladimir Eskandari. Ubisoft Montreal. Acesso em: 03. julho de 2024. Grifo Próprio.

especialistas em áreas como arqueologia, história e arquitetura.⁴⁶ Em suma, revelam a relação desenvolvida entre o conteúdo lúdico de entretenimento e os elementos históricos.

EXPERIÊNCIA COMO JOGADOR

Como citado no início do artigo, exponho minha experiência enquanto jogador, visando a importância na documentação do processo de jogar, ou seja, a experiência lúdica. Joguei *Assassin's Creed Valhalla* no modo *Discovery Tour* duas vezes. Na primeira vez, busquei explorar tudo que o jogo podia proporcionar, ou seja, acessar todos os 153 cartões de conhecimento do jogo e os 25 cartões de bastidores.

Li cada cartão de conhecimento na íntegra, atentando ao máximo de detalhes possíveis. À primeira vista, meu objetivo era saber se os cartões de conhecimento eram capazes de ensinar História, ou seja, aprender por meio deles, analisando os cartões de conhecimento oferecidos pelo jogo quanto a conceitos, metodologia e temporalidade. Depois, me perguntei se os cartões são capazes de fazer com que o jogador possa conhecer a História. Essa mudança de paradigma se dá porque acredito que, para aprender, é necessário mais do que apenas ler cartões de conhecimento; é necessária orientação. Jörn Rüsen, ao falar do processo de aprendizagem na aquisição do conhecimento histórico, diz que:

A competência para interpretar e orientar é negligenciada em favor dos componentes do conhecimento empírico. Demasiadas vezes se desenvolve em desequilíbrios na relação entre estes três componentes (experiência, interpretação e orientação). Qual é a utilidade de um vasto conhecimento histórico, quando ele é ensinado apenas como algo a ser decorado e sem nenhum impacto orientativo? Por outro lado: de que serve a habilidade para refletir historicamente e criticar as práticas quando a experiência é pobre? (RÜSEN, 2011, p.84)

No entanto, os cartões, no meu entendimento, poderiam abrir as portas para o conhecimento de História e, por meio dele, um aprendizado orientado.

A segunda vez que joguei o jogo foi pensando na narrativa, ou seja, meu enfoque já não era interagir com os cartões de conhecimento, mas sim focar no enredo da história. Como dito, o jogo possui uma história cujos cartões de conhecimento e bastidores a complementam, mas não necessariamente o jogador é obrigado a interagir com eles. É certo que, para concluir a história, o jogador deve cumprir alguns objetivos, daí a experiência lúdica que torna o jogo não somente um museu virtual cujo foco é a interação com os cartões de conhecimento. Na

⁴⁶ Essas informações foram retiradas dos diferentes cartões de bastidores disponível dentro do jogo: Modo Discovery Tour.

experiência de jogo, o jogador tem que lidar com algumas perguntas relacionadas à narrativa que o jogo faz, visando saber se o jogador está prestando atenção; outrora, um objetivo aqui, outro ali, como uma tarefa de busca, outra de investigação, ou mesmo trabalhos simples como guiar gatos até uma deusa. Os elementos lúdicos estão presentes no jogo e, além da interação com os cartões, o jogador interage com outros personagens, animais e objetos. Meu enfoque na segunda jogatina era priorizar essas interações.

A experiência que tive nas duas vezes que joguei foi diferente. Na primeira, tive que me concentrar nas interações com os cartões; o foco da narrativa da história se perdeu um pouco, perdendo assim também a imersão com a história. Já na segunda vez de jogo, pude me concentrar mais nos personagens e imergir mais na história, me situando melhor no contexto do jogo.

Na segunda experiência de jogo, fiz um trabalho de documentação. Registrei em captura de vídeo pelo computador usando a placa de captura da *AMD*⁴⁷. Também gravei todos os 25 bastidores um a um, além de gravar todos os 153 cartões de conhecimento.

DISCOVERY TOUR COMO MUSEU

Após expor o modo de jogo *Discovery Tour* e minha experiência como jogador, cabe neste tópico final responder algumas das perguntas feitas neste artigo: O modo *Discovery Tour* se encaixa dentro das novas concepções e dos novos usos de museu? O *Discovery Tour* pode ser considerado um museu virtual? O *Discovery Tour* é um museu ou um jogo, ou mesmo ambos? Para enfim refletirmos se, através do *Discovery Tour*, podemos conhecer e aprender História.

Entende-se por museus virtuais segundo Biedermann:

como o termo “museu virtual” é utilizado para designar desde metadados de objetos, a representações em três dimensões, a reconstruções digitais de exposições, as visitas interativas ou até jogos construídos a partir de objetos musealizados. Igualmente, aparecem como sinônimos de museu virtual, ou termos utilizados no mesmo contexto, designações como museu na internet, museu eletrônico, museu no ciberespaço, museu on-line, museu web, entre outros, o que parece sublinhar a indefinição conceitual em torno da presença dos museus na internet e a sua verdadeira inserção nas potencialidades e na linguagem deste universo. (BIEDERMANN *apud* TRINDADE; RIBEIRO; MOREIRA, 2019, p. 214).

⁴⁷ Aplicativo AMD Software: Adrenalin Edition™

Caberia pensar o *Discovery Tour* como um jogo construído a partir de objetos musealizados? De fato, existem imagens retiradas de objetos musealizados dentro do jogo, como mostramos nas figuras acima (figura 9), mas contido apenas nos cartões de conhecimento. No jogo em si, existe a representação gráfica dos objetos.

Cabe-nos pensar também na interatividade do jogo enquanto prática dos museus denominados museus virtuais, classificados por Maria Piacente e expostos por Trindade, Ribeiro e Moreira, conhecidos como museus interativos. Os museus interativos seriam, portanto:

Sites nos quais o museu é realmente interativo e em que existe a construção de uma experiência de visita verdadeiramente imersiva num ambiente que pode ser ou não semelhante a visita ao museu, ou seja, o museu virtual pode reproduzir o discurso expositivo do museu físico, mas também pode propor um itinerário completamente diferente e, inclusivamente, constituir-se como um museu apenas virtual sem um contraponto físico. (TRINDADE; RIBEIRO; MOREIRA, 2019, p. 215).

Pensado por meio desta perspectiva, o *Discovery Tour* possuiria elementos plausíveis para se encaixar no denominado museu virtual de categoria interativa (como já citado, no *Discovery Tour*; embora haja um progresso na história do game para finalizá-lo. O jogador não obrigatoriamente precisa interagir com os cartões de conhecimento, tão pouco seguir a linha cronológica da história podendo por exemplo começar pelo fim). O que o diferencia seria, portanto, sua condição enquanto jogo. Diferente de uma grande parte dos museus virtuais cujo acesso é feito por *websites*, o *Discovery Tour* tem seu acesso através de um jogo, o que leva a pensar no modo de acesso.

MODO DE CONSUMO E ACESSO

É importante pensar nas duas maneiras de consumo da mídia: uma delas seria o ato de jogar, da ação, da experiência do jogador com o jogo, ou seja, participativo; e a outra seria como telespectador, melhor dizendo, observando um outro jogador. Em ambos os casos, numa reportagem feita pelo site *Adrenaline*⁴⁸. É dito que *Assassin's Creed Valhalla* obteve o dobro de jogadores que seu antecessor, *Assassin's Creed Odyssey*, - informação trazida pela própria Ubisoft. Também é dito que obteve resultados positivos em relação à recepção tanto

⁴⁸ MOGNO, Mateus, **Assassin's Creed Valhalla estreia com duas vezes mais jogadores que AC Odyssey**. 2020. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/assassins-creed-valhalla-estrela-com-duas-vezes-mais-jogadores-que-ac-odyssey/>> Acesso em: 16. junho de 2024

no *YouTube* quanto na *Twitch*, que são sites focados em *streaming* de vídeo. O que interessa nessa notícia não é notar o sucesso obtido pelo jogo, mas evidenciar que existiu um uso da mídia elevado.

Consumo da mídia tanto por jogadores como por um público que observa o jogo. Em outro termo, que segundo a Ubisoft existiu uma visibilidade e alcance positivo no consumo do jogo.

O modo de acesso ao *Discovery Tour* poderia ser capaz de limitar seu alcance a um público em geral, mesmo existindo um público espectador. Isso porque, para se ter acesso ao *Discovery Tour*, é necessário comprar ao menos o jogo base *Assassin's Creed Valhalla*. O que poderíamos supor, por exemplo, é que a falta de visibilidade não seja por falta de interesse do público, mas pelas dificuldades de acesso.

Em um levantamento de preço até o momento em que este artigo foi escrito, 18 de junho de 2024, o jogo base⁴⁹ se encontra na seguinte faixa de preço: para a plataforma de *PlayStation 4* e *PlayStation 5*, o jogo se encontra por 69,97 reais; para *Xbox One*, X e S, no valor de 69,98 reais; por fim, para computadores, o preço do jogo equivale a 50 reais. Além de ter que possuir o jogo, também é necessário possuir o aparelho de videogame, o *hardware*. O videogame mais barato para poder jogar *Assassin's Creed Valhalla* é o *PlayStation 4* e *Xbox One*, ambos consultados no Mercado Livre numa faixa de preço de 1.980 reais para o *Xbox One* e 1.777 reais para o *PlayStation 4*, acessados na presente data deste artigo.

Além do mais, a visibilidade do tipo de conteúdo poderia também estar restrita a um tipo de público consumidor, devido à restrição etária (dezoito anos), um público em teoria adulto e majoritariamente *gamer*. Ou seja, a publicidade em relação ao jogo está restrita a um nicho específico de consumidores. Todos esses fatores citados podem dificultar o acesso ao jogo principal, podendo limitar o seu alcance e por conseguinte o acesso ao *Discovery Tour*.

DISCOVERY TOUR COMO JOGO E MUSEU

Por fim, pensar o *Discovery Tour* como um jogo, levando em conta as definições expostas acima (característica lúdicas presentes), quanto um museu virtual que não apresenta contraponto físico. Existe uma interatividade, uma imersão com o jogo e com os objetos representados. O jogo simula um museu, principalmente nas características que se

⁴⁹ Geralmente, se entende por jogo base somente o conteúdo principal do jogo, não inclusas as expansões futuras, ou passe de temporada, ou qualquer outra recompensa *premium*.

assemelham aos passeios guiados, contendo o privilégio de o jogador trilhar seu próprio caminho, decidindo entre quais conteúdos aprender.

Num verdadeiro museu interativo em ambiente virtual, existe um apelo constante a interatividade e, em alguns casos, o visitante é convidado a construir a sua própria coleção, a organizar a sua visão do museu, a apropriar-se dos objetos digitais [...] e apropriar-se do conhecimento e de uma memória que se tornou verdadeiramente significativa porque foi trabalhada e construída pelo sujeito. (TRINDADE; RIBEIRO; MOREIRA, 2019, p. 216-217).

Pensando nas possibilidades de jogo, acredito, através da experiência que obtive como jogador do modo *Discovery Tour* e das experiências que obtive academicamente através de uma orientação, que o modo de jogo *Discovery Tour* tem potencial para se conhecer e aprender História. No minidocumentário de apresentação do *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Valhalla*, feito pela Ubisoft, em entrevista, Judith Brison, professora de História no Collège Jean de La Mennais em Quebec, diz sobre o jogo que:

Quando vou ensinar um conceito novo, eles já têm a referência visual, o jogo cativa meus alunos⁵⁰, eles sempre dizem: 'eu me lembro disso!' 'Eu já vi isso no jogo!' [...] Eu acredito que o *Discovery Tour* ajuda a tornar a história mais acessível a todos.” (UBISOFT BRASIL, 2021)

Já Marc-André Éthier, professor de didática da história na Université de Montréal, no minidocumentário de apresentação do *Discovery Tour Origins*, diz:

Quando jogamos, decidimos o que vai acontecer. Então pensamos e agimos de acordo com esse pensamento. Mas deixamos envolver, porque é um mundo interessante e porque participamos desse lugar. Quando o estudante já está interessado e aparece alguém para orientá-lo, o aprendizado é maximizado. Isso significa que, quando o aluno fizer esses passeios guiados, ele poderá aprender muito mais sobre o assunto sem que ninguém diga para ele: 'você precisa aprender isso. (UBISOFT BRASIL, 2018)

O *Discovery Tour* tem grande potencial para se conhecer e aprender História. Com a orientação correta, a contextualização e o devido uso da ferramenta com intuito de ensinar, pode proporcionar bons aprendizados, sendo uma ferramenta útil para o ensino de História nas salas de aula.

⁵⁰ Possivelmente, se está falando de alunos do fundamental ou médio a levar em consideração o nível de ensino oferecido pelo colégio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este artigo, pretendo demonstrar duas facetas do jogo *Assassin's Creed Valhalla*: seu modo campanha, focado no entretenimento, ou seja, na ação de jogar e se entreter, um tipo de conteúdo voltado para o público em geral, que adquire o jogo com propósito lúdico.

Foi importante considerar as características da "*Vikingmania*" presentes em *Assassin's Creed Valhalla* na campanha principal e suas influências, que não foram construídas exclusivamente a partir do século IX, mas muitas de suas características foram influenciadas por um imaginário viking moderno dos séculos XIX e XX.

Importante pensar o jogo dentro de uma rede midiática de entretenimento, ou melhor dizendo, correlacionar sua campanha com influências de outras mídias, como o cinema. Para isso, recorreremos ao conceito de convergência de Henry Jenkins para ilustrar essa correlação. O intuito é citar o cinema como a forma de mídia mais próxima do jogo, pois ambos carregam elementos estruturais similares, com o jogo possuindo a característica de ser interativo, enquanto o cinema possui atributos observáveis. Além disso, vale ressaltar a similaridade das técnicas usadas pelos jogos atuais em relação à estética, performance e enredo, análogos aos dos filmes. Como trazido por Carvalho ao citar que “O Resgate do Soldado Ryan, tornou-se o referencial histórico a partir do qual as representações da Segunda Guerra Mundial nos games são julgadas.” (CAMPBELL, 2008 *Apud* CARVALHO, 2013, p.5)

Além do mais, foi relevante pensar a perspectiva midiática e mercadológica alinhada aos interesses do público em relação à cultura viking, ou seja, como um produto e a formas de consumir esse produto, que não corresponde historicamente ao que se entende pelos vikings do século IX. Por fim, observamos os conflitos estéticos e históricos na composição do jogo. Coube expor alguns comentários dos desenvolvedores na abordagem desses conflitos e, por meio deles, entender tanto as formas estéticas usadas como o uso da historicidade.

Na segunda parte, o artigo aborda o modo *Discovery Tour*, focado não especificamente no entretenimento, mas numa forma livre de exploração do que compõe o jogo principal. Em outras palavras, a possibilidade de conhecer o conteúdo do jogo de uma forma que não seja na campanha principal. Este conteúdo traria para o game não somente a exploração livre do mapa e dos elementos que o compõem, mas também ofereceria um conhecimento histórico dos elementos presentes no jogo. Por meio dos "cartões do

conhecimento", o jogador, ao acessá-los, estaria diante de informações históricas sobre o período em que o jogo se passa (século IX).

Também exploramos os bastidores do *Discovery Tour* como uma forma de conhecer o processo de desenvolvimento do game, o que possibilitou que conhecêssemos da própria Ubisoft.

Pensamos no seu modo de acesso e de consumo, ou seja, a dificuldade de um conteúdo como o *Discovery Tour* chegar ao público em geral; suas possibilidades e potencialidades de proporcionar conhecimento alinhado à ideia de Rüsen sobre a orientação. isto é pensar o *Discovery Tour* como uma ferramenta de ensino e aprendizado de uma forma orientada. E, por fim, pensá-lo como um jogo e museu no que diz respeito à sua estrutura e características museais, evidenciando, é claro, suas particularidades próprias, como já citado, a dificuldade de acesso ao conteúdo, que difere, por exemplo, dos acessos aos museus virtuais.

Com isso, quis analisar o jogo na íntegra, tanto seu modo de entretenimento como seu modo de conhecimento, considerando que ambos os modos são importantes, não somente por possuírem características e elementos diferentes, mas por, de certa forma, atender a públicos diferentes, mas com a mesma possibilidade de acesso.

Nada impede que o público do entretenimento venha conhecer e jogar o *Discovery Tour*, modo focado no aprendizado. Vale ressaltar novamente que o *Discovery Tour* nasce de uma demanda, mas que, no geral, quem adquire *Assassin's Creed Valhalla* para jogar tem o intuito de se entreter, e que o *Discovery Tour* resulta de uma curiosidade sobre o período (passado), cultura, localidade, língua e as crenças abordados pela historiografia. Coube no fim, à Ubisoft viabilizá-lo.

REFERÊNCIAS

BARROS, José D'Assunção. O campo da História: Especialidades e Abordagens. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda, 2004.

BELLO, Robson Scarassati. História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015). *Revista Tempo e Argumento*, Florianópolis, v. 11, n. 27, p. 304-339, maio/ago. 2019.

CARVALHO, Vinicius. Representação, remediação e proceduralidade: os games entre a história e o entretenimento. *Fontes Medievais: Construções e Métodos*, 2013.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Revista das Revistas. Estudos Avançados*, 1991.

ENGAGEZONE. *Assassin's Creed Valhalla* e a similaridade com seriados. 2020. Disponível em: <https://engagezone.com.br/assassins-creed-valhalla-e-a-similaridade-com-seriados/>. Acesso em: 15. jun. 2024.

HALL, Stuart. A Identidade Cultural na Pós-Modernidade. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. W. Dialética do Esclarecimento. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LANGER, Johnni (Org.). O dicionário de História e Cultura da era viking. Edição brasileira. São Paulo: Hedra, 2017.

MARÇULA, Marcelo; FILHO, Pio Armando Benini. Informática: conceitos e aplicações. 5. ed. São Paulo: Érica, 2019.

MEDEIROS, Elton Oliveira Souza de. Vikings e simulacros: A construção de narrativas e simulações medievais pela cultura de massa e Vikingmania: Dois séculos de construção da representação do Viking. *Rev. hist. comp.*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 228-265, 2021.

OLIVEIRA, Leandro Vilar. Vikingmania: Dois séculos de construção da representação do Viking. *Candia: Journal of Medieval Norse Studies*, n. 4, 2021.

RÜSEN, Jorn. O ensino de história. Curitiba: Editora UFPR, 2011.

SILVA, Ana; BENTES, André; JUNIOR, Antonio; PEDRO, Bruna *et al.* História pública como prática colaborativa: Experiências do Laboratório de História Pública e de formação docente durante a pandemia. Alfenas, MG: UNIFAL-MG, 2022.

TELLES, Helyom Viana. Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado. Bahia: Museus virtuais, 2019, p. 59-83.

TECXIPIO MAGAZINE. TV show viewership of 'Vikings' climbed 25% compared with previous year. Disponível em: <https://www.tecxipio.com/single-post/tv-show-viewership-vikings>. Acesso em: 12. jun. 2024.

The Last of Kingdom. 2024. Disponível em: <https://televisionstats.com/s/the-last-kingdom>. Acesso em: 12. jun. 2024.

Ubisoft Brasil. Assassin's Creed Valhalla: Estreia Mundial do Trailer Cinemático [DUBLADO]. Youtube, 30 de abril de 2022. 3min 52s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TUbgBVTd7VI>. Acesso em: 16. jun. 2024.

UBISOFT. A história por trás da lenda viking. 2020. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/news/3MqVugCVVB0cLydXLn3Xy3/asassins-creed-valhalla-a-histria-por-trs-da-lenda-viking>. Acesso em: 16. jun. 2024.

UBISOFT. Investors Center. 2024. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/investors>. Acesso em: 15. jun. 2024.

Youtube. Assassin's Creed Origins - Modo Discovery Tour. 21 de fev. de 2018. 3min22s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0vT8RF6sWMO&t=4s>. Acesso em: 15. jun. 2024.

Youtube. Assassin's Creed Valhalla: Discovery Tour: Era Viking | Ubisoft Brasil. 20 de outubro de 2022. 4min33s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8OKUOHmju6I&t=139s>. Acesso em: 12. maio de 2024.