

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

DANILO ROBERTO DOS SANTOS

**O CONHECIMENTO HISTÓRICO EM JOGOS DIGITAIS:
O ANTIGO EGITO ANTES DA UNIFICAÇÃO NO *DISCOVERY TOUR*
ANCIENT EGYPT EM *ASSASSIN'S CREED ORIGINS* (2017)**

**SÃO CRISTÓVÃO – SE
OUTUBRO DE 2024**

DANILO ROBERTO DOS SANTOS

**O CONHECIMENTO HISTÓRICO EM JOGOS DIGITAIS:
O ANTIGO EGITO ANTES DA UNIFICAÇÃO NO *DISCOVERY TOUR
ANCIENT EGYPT* EM *ASSASSIN'S CREED ORIGINS* (2017)**

Artigo Científico entregue ao
Departamento de História da Universidade
Federal de Sergipe, como requisito
obrigatório para a conclusão do curso em
Licenciatura Plena em História.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Costa Prata.

SÃO CRISTÓVÃO – SE

OUTUBRO DE 2024

AGRADECIMENTOS

A minha falecida mãe, Eliana, pelo se incondicional amor por mim, por me criar e me inspirar a ser melhor, foi em sua memória que busquei forças em todos os momentos de dificuldade. E, apesar de não estar presente neste momento da minha vida, sei que não há ninguém mais feliz com a minha conquista do que a senhora.

As minhas irmãs, Sabrina e Renata, por sempre me apoiarem, por todo amor, amizade e companheirismo durante toda minha vida.

Ao orientador deste trabalho, Rafael, não apenas pelo fundamental apoio e auxílio na confecção deste trabalho, mas, por todos os ensinamentos e bons momentos proporcionados durante a minha graduação.

**O CONHECIMENTO HISTÓRICO EM JOGOS DIGITAIS:
O ANTIGO EGITO ANTES DA UNIFICAÇÃO NO *DISCOVERY TOUR
ANCIENT EGYPT* EM *ASSASSIN'S CREED ORIGINS* (2017)**

Danilo Roberto dos Santos¹

RESUMO: O presente artigo objetiva efetuar uma análise do passeio “As Grandes Regiões do Egito”, presente na ferramenta de museu virtual “*Discovery Tour Ancient Egypt*”, lançado em 20/02/2018 através de uma atualização para o jogo eletrônico *Assassin's Creed Origins* (2017), produzido e distribuído pela *Ubisoft*. A ferramenta de museu virtual possui variados passeios acerca de diversos assuntos relacionados ao Egito Antigo, primeiro império unificado conhecido da história, e fundo histórico que serve para ambientar a narrativa do referido jogo.

PALAVRAS-CHAVE: *Assassin's Creed Origins*; conhecimento histórico; Egito Antigo.

ABSTRACT: This article aims to analyze the tour “The Great Regions of Egypt”, present in the virtual museum tool “*Discovery Tour Ancient Egypt*”, launched on 20/02/2018 through an update for the electronic game *Assassin's Creed Origins* (2017), produced and distributed by *Ubisoft*. The virtual museum tool has various tours on various subjects related to Ancient Egypt, the first unified empire known in history, and historical background that serves to set the narrative of the referred game.

KEYWORDS: *Assassin's Creed Origins*; historical knowledge; Ancient Egypt.

¹ Discente do curso de Licenciatura em História pela Universidade Federal de Sergipe (UFS).

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo visa investigar as representações históricas presentes no jogo eletrônico *Assassin's Creed Origins*, lançado em 27 de outubro de 2017, mais especificamente, no passeio “As Grandes Regiões do Egito”, um dos passeios sobre o Egito Antigo, contidos na ferramenta “Discovery Tour: Ancient Egypt” do jogo, que foi inserida através de atualização gratuita no dia 20 de fevereiro de 2018. Essa ferramenta, como a própria obra descreve, funciona como um “museu virtual com passeios guiados e locais históricos” do Egito Antigo, a proposta da ferramenta é fornecer ao jogador (ou espectador) um panorama histórico acerca do local e época onde é ambientado o jogo, servindo como um meio de propagação do saber histórico. Será necessário analisar se o jogo possui uma curadoria histórica eficiente para a composição do Discovery Tour, se as informações presentes conversam com a egiptologia e se possuem valor histórico.



Fig. 1: Capa do Game *Assassin's creed: origins*.

Fonte: *Assassin's creed: origins* (2017).

Concomitante à composição desse texto foi sancionado, pelo atual Presidente da República, o “Marco Legal dos Games” (Lei nº 14.852/2024), onde são previstos incentivos e fomentos para fortalecer o setor de jogos eletrônicos do Brasil e criar uma forte indústria nacional no setor, além disso, também demarca que os jogos eletrônicos

podem ser utilizados para fins terapêuticos, de treinamento, capacitação, comunicação, propaganda e até em fins didáticos, ampliando o leque de aplicações dos jogos para muito além de apenas entretenimento. A partir disso podemos constatar que estamos vivendo, em âmbito institucional, uma mudança de paradigma acerca dos jogos eletrônicos, que passam a ser enxergados de forma instrumental em múltiplas áreas da vida humana para além de apenas o entretenimento.

Jogos eletrônicos são comumente estigmatizados pelo senso comum como “brinquedos” ou outros termos da seara do universo infantil, porém, a comunidade de jogadores já reconhece os valores lúdicos, artísticos, narrativos, didáticos, terapêuticos, comunicacionais e econômicos que podem estar presentes nos jogos eletrônicos. Hodiernamente, os jogos eletrônicos possuem influencia em muitas áreas da vida humana, sendo responsáveis por criar categorias laborais como jogadores profissionais de esportes eletrônicos, criadores de conteúdo sobre jogos, além, é claro, dos envolvidos diretamente com a produção, divulgação e comercialização dos referidos jogos.

É partindo dessa nova realidade onde os jogos eletrônicos adquirem caráter multifacetado que essa pesquisa será desenvolvida. O “Discovery Tour” não apresenta desafios de jogabilidade ao seu espectador, como é comum em jogos de narrativa, onde para progredir na história é necessário uma certa habilidade e entendimento das mecânicas do jogo para avançar, na ferramenta de museu virtual os comandos são extremamente básicos – o direcional para guiar o personagem e um botão para iniciar as apresentações -, podendo ser executados por qualquer um que se interesse, sem a necessidade de resolver desafios. A ferramenta está no jogo como um recurso suplementar ao jogo base, é possível finalizar a história sem sequer um único acesso ao “Discovery Tour”, porém, caso o jogador tenha interesse em entender mais sobre a arquitetura, cultura e história dos locais e personagens reais que alicerçam a trama é possível através do recurso de museu virtual. Também é possível utilizar o modo sem acessar a campanha base, sendo inclusive possível comprar o recurso de forma avulsa ao jogo.

Essa compreensão da ferramenta “Discovery Tour” é muito importante para introduzir o objeto de pesquisa desse texto, pois, apesar de ser um “modo” de jogo, ele possui uma natureza completamente diferente do convencional em jogos digitais. Vale

destacar também que o “Discovery Tour” do Egito Antigo foi o primeiro “museu virtual” inserido na longa franquia de *videogames* Assassin’s Creed (2007 – presente), que até o momento da publicação do Assassin’s Creed Origins já contava com nove títulos de franquia principal lançados para consoles de mesa e computadores, além de diversos outros títulos adjacentes entre expansões e obras derivadas lançados para dispositivos móveis, consoles portáteis, consoles de mesa, além de computadores. Todos os títulos são inspirados em personagens e eventos históricos reais, ou seja, apesar de tratar-se de uma obra ficção, é ambientada em locais que tentam emular a história de forma fidedigna através de uma reconstrução digital do espaço histórico.

É com base nos locais, personagens e eventos históricos relevantes para a história do Egito Antigo que o “Discovery Tour: Ancient Egypt” é montado, seus passeios são divididos em cinco diferentes agrupamentos – Egito Antigo, Pirâmides, Alexandria, Vida Cotidiana e Romanos -, este artigo se delimitará a analisar apenas o passeio “As Grandes Regiões do Egito”, e deixando em aberto possibilidades investigativas em todos os outros passeios da ferramenta de museu virtual do Egito Antigo, que abordam desde a importância e geografia de cidades egípcias até aspectos naturais, como a fauna, flora e hidrografia; e aspectos da civilização, como economia e cultura do Antigo Egito. É necessário, para analisar se as representações históricas são de fato fidedignas à história egípcia, comparar as informações conhecidas acerca da historiografia e arqueologia da egiptologia, e desta forma comprovar se há ou não valor histórico presente no “Discovery Tour Ancient Egypt”.

A construção desse texto visa, através da análise da heurística, avaliar o “Discovery Tour Ancient Egypt” e realizar comparação de fontes, investigar se a ferramenta cumpre com a proposta de transmitir conhecimento histórico sobre Egito Antigo, e se consegue fazer isso de forma eficiente e honesta. Portanto, um dos objetivos pretendidos é o de examinar as possibilidades de diferentes formas de construção do saber histórico, partindo de uma obra que é feita com a intenção de atender um mercado consumidor que a princípio busca apenas o entretenimento.

Para a composição deste artigo foi utilizada a noção de jogo presente no livro *Homo Ludens* (HUIZINGA, 2000). E como base comparativa para confrontar o que está disposto no passeio “As Grandes Regiões do Egito”, foi utilizado o livro *Egito Antigo*

(DESPLANCQUES, 2013) e Sete olhares sobre a Antiguidade (CARDOSO, 1998), partindo do que essas duas conceituadas obras expressam sobre o período anterior à unificação do Egito Antigo, foi erigida uma lupa investigativa para as informações contidas no objeto e fonte desta pesquisa, o passeio do Discovery Tour.

2. OS JOGOS ELETRÔNICOS E O DISCURSO HISTÓRICO:

O jogo é uma atividade presente na vida humana nas múltiplas fases do seu desenvolvimento, passando por infância, vida adulta e velhice. Está presente na humanidade (apesar de não se restringir apenas à nossa espécie) desde antes do início da civilização, acompanhando o gênero humano do primitivo até a contemporaneidade. Muitos autores se debruçaram na tentativa de compreender a natureza do jogo, neste artigo, utilizaremos a definição de jogo formulada pelo historiador e filósofo holandês Huizinga (2000), onde ele assenta que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 2005, p.24).

No presente artigo analisaremos uma modalidade específica de jogo, o *vídeo game*, que são os jogos eletrônicos. Sua realização ocorre através do espaço digital, suas regras e comandos são definidas por códigos de programação, é, pelo menos na maioria dos casos, utilizado como meio de lazer e divertimento (também podem ser atividade laboral, seja para jogadores profissionais ou criadores de conteúdo), pode ser jogado por uma ou mais pessoas, de acordo com sua particularidade. Jogos podem ser jogos competitivos, onde jogadores disputam contra outros jogadores; podem ser cooperativos, onde os jogadores atuam em conjunto para progredir ou vencer o desafio do jogo; também podem ser “solitários”, onde o jogador inicia e termina sua jornada ou desafio sozinho. Os jogos também são divididos em múltiplos gêneros, como jogos de estratégia, interpretação de papéis, simuladores e dezenas (quicá centenas, ou até milhares) de tipos alternativos de jogo eletrônico.

Suas temáticas também são variadas, podem ser ambientados em uma terra de fantasia, em um outro planeta, em um futuro distópico ou até em um simulacro do passado, alguns mais fiéis que outros. Aqui, nos interessa principalmente jogos que trilham o caminho da história, que utilizam de uma tentativa de reconstrução do passado para ambientar o desafio do jogo, que utilizam a narrativa histórica como norte para a ambientação, interações e simulações que estarão presentes no jogo. De início, é necessário compreender que é impossível alcançar uma literal reconstrução de um determinado contexto histórico, a história é feita a partir de seleção e análise de vestígios do passado que podem conter informações que permitam uma compreensão do ocorrido. Esses vestígios podem ser um material ou não, escritos ou arqueológicos, e a partir da coleção dessas evidências é produzida a literatura histórica. Ademais, também é importante o entendimento que as simulações do passado feitas em jogos eletrônicos não são feitas com o objetivo de serem uma produção historiográfica científica, com rigor acadêmico, formulação de hipóteses e o teste dessas mesmas hipóteses, jogos eletrônicos são obras de entretenimento e sua diretriz primária é que sejam divertidos para o jogadores, alcançando desta forma o sucesso comercial e a geração de lucro, tendo em vista que estão inseridos em um contexto de produção dentro do sistema capitalista.

A possibilidade de uma forte curadoria histórica na produção do jogo pode torná-lo mais imersivo e instigante ao jogador, e essa “fidelidade” à historiografia costuma ser exaltada na divulgação desses produtos, com o objetivo de melhorar a performance comercial. Um exemplo de utilização dessa estratégia de evidenciar o rigor histórico dentro da obra está presente no jogo *Kingdom Come Deliverance*, lançado em 2018 pela desenvolvedora tcheca *Warhorse Studios*, é um jogo com temática histórica medieval, que se passa no ano de 1403 durante uma guerra civil entre irmãos que disputaram a governança do reino da Boêmia. Os desenvolvedores evidenciaram o jogo como um simulador de vida medieval detentor de autenticidade histórica, que utiliza fontes primárias e historiografia medieval para orientar a construção da ambientação do jogo, criando desta forma uma fiel reconstrução do passado em todos os elementos presentes no jogo. Mas, apesar da verossimilhança com as conclusões propostas por historiadores que estudam o tema, os desenvolvedores do jogo se preocupam mais em construir uma

simulação do passado agradável aos jogadores/consumidores do que refletir um rigor historiográfico no jogo (Meotti, 2019).

Outro ponto de atenção ao discutir a relação entre jogos eletrônicos história é que “jogos, assim como qualquer criação humana, são fruto da percepção e das crenças daqueles que as produzem” (Meotti, 2019, p. 70), ou seja, sendo históricos ou não, jogos eletrônicos são produções sujeitas a refletirem os valores incutidos naqueles que trabalham na sua construção. Vale destacar que esse reflexo de valores dos criadores em sua obra pode ocorrer de forma deliberada ou não. Os valores, concepções e ideais podem estar presentes de forma tão profunda que são expressos na obra de forma involuntária. O contrário também pode ocorrer, quando os desenvolvedores do jogo eletrônico escolhem estampar suas convicções, amores e aversões em sua obra. Vale destacar que essa característica da arte de refletir valores de quem a produz não possui conotação intrínseca negativa, parte do processo de consumir produções artísticas/intelectuais está justamente na criticidade do consumidor, que pode reagir de forma profícua ou contrária (ou indiferente, em alguns casos) aos estímulos causados pela arte. No âmbito da história em produções culturais, é necessário que o consumidor possua um certo grau de conhecimento para identificar possíveis falseamentos da história e também saber diferir o que é historiográfico e o que é puramente ficcional.

Jogos eletrônicos portadores do discurso histórico em suas narrativas também podem ser ferramentas que auxiliam no aprendizado do saber histórico e formação, como atesta Rafael Reinaldo Freitas (2016, p.2) “a consciência histórica está exposta a diversas intervenções intencionais e involuntárias[...] seja institucionalmente transmitida, como na escola, ou em contextos fora dela, o discurso histórico aparece em diferentes linguagens”, o pesquisador entende a construção de conhecimento é erigida da relação intersubjetiva com as múltiplas mídias que portam um discurso histórico, como por exemplo os jogos eletrônicos, quadrinhos, cinema e entre outras mídias de entretenimento, não uma operação que seja restrita aos muros de uma sala de aula.

Os jogos com temática histórica inserem elementos conceituais da história e através deles, mesmo que esse não seja o seu objetivo primário, colaboram para a construção do saber histórico e de uma consciência histórica, conforme afirma Arruda (2011). Ou seja, através de representações - arquitetura, indumentária, personagens,

eventos notáveis e entre outras categorias civilizacionais objetos de estudo histórico – as narrativas históricas presentes nos jogos digitais constroem conhecimento histórico, mesmo que o consumidor/jogador não tenha consciência da existência desse processo. Por exemplo, o jogo *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2018), através de uma narrativa ficcional insere o jogador em um ambiente que simula batalhas da 1ª Guerra Mundial, permitindo que o jogador adquira conhecimento histórico através de fragmentos documentais reais introduzidos no jogo como colecionáveis e também crie uma consciência histórica através da narrativa que, apesar de ficcional, utiliza de uma base historiográfica para o seu desenrolar.

Não restam dúvidas que os jogos eletrônicos que utilizam do discurso histórico para construir suas narrativas podem constituir um campo de pesquisa ao serem utilizados como fontes históricas. A variedade de discursos que podem ser construídos e a possibilidade de transmissão em massa desses discursos através dessas obras lhes confere um caráter, de certa forma, especial diante de outras mídias de entretenimento, tendo em vista o consumidor não é mero espectador do produto, e sim a força motriz que irá guiar a narrativa, cada “jogatina” resulta em uma simulação original da narrativa. Os jogos eletrônicos enquanto fontes históricas ainda são pouco pesquisados, porém, levando em consideração que são parte de um segmento que está em constante expansão e se tornam cada vez mais presentes na vida ordinária das pessoas, é uma área propensa a crescer no meio acadêmico.

3. ASSASSIN’S CREED E A HISTÓRIA:

A franquia de jogos eletrônicos *Assassin’s Creed* (2007 – presente) é desenvolvida e publicada pela Ubisoft, são jogos do gênero ação e aventura em mundo aberto com temática histórica. Atualmente, sua série de jogos principais é composta, até o momento de confecção do presente artigo, por: *Assassin’s Creed* (2007), *Assassin’s Creed II* (2009), *Assassin’s Creed: Brotherhood* (2010), *Assassin’s Creed: Revelations* (2011), *Assassin’s Creed III* (2012), *Assassin’s Creed IV: Black Flag* (2013), *Assassin’s Creed Unity* (2014), *Assassin’s Creed: Rogue* (2014), *Assassin’s Creed Syndicate* (2015), *Assassin’s Creed Origins* (2017), *Assassin’s Creed Odyssey* (2018), *Assassin’s Creed Valhalla* (2020), *Assassin’s Creed Mirage* (2023); para além dos treze jogos que compõe

a franquia principal, também temos diversos outros jogos derivados (*spin-off*) que surgem adjacentes à franquia principal. Vale destacar que a Assassin's Creed é uma franquia transmidiática, e tem seu universo expandido no cinema, em livros e até histórias em quadrinhos.

A narrativa da franquia acompanha o antagonismo entre duas ordens secretas (Ordem dos Assassinos e Ordem dos Templários) que disputam entre si a posse e o controle dos “artefatos do Éden”, que são poderosos instrumentos que concedem variados poderes a quem os possuir, essas peças são vestígios de uma avançada civilização que precedeu e criou a espécie humana, mas que foi extinta após uma série de cataclismos que acometeram o planeta. Essas sociedades, conforme afirma Bello (2019), representam dois distintos projetos: Liberdade e Tirania. Enquanto os Assassinos prezam pela autonomia, subjetividade e liberdade individual; sua contraparte, os Templários, buscam o controle social da humanidade através das instituições.

Dentro desse contexto de disputa, Assassinos e Templários, através do Animus, uma tecnologia fictícia onde os descendentes conseguem “sincronizar” as memórias genéticas de seus antepassados através do DNA, revivem memórias para, desta forma, tomar posse dos fragmentos do Éden. No decorrer de todos os jogos da série principal acompanhamos os protagonistas contemporâneos (descendentes) que acessam as memórias genéticas de seus antepassados através do Animus, e assim, acompanhamos os protagonistas (ascendentes) em distintos lugares e épocas na sua luta para vencer a ordem rival.

Os jogos, pelo menos em sua imensa maioria, são protagonizados por membros dos Assassinos, com exceção do AC Rogue (2014), onde acompanhamos o desertor dos Assassinos Shay Patrick Cormac, que após uma sucessão de eventos que abalam sua confiança no Credo dos Assassinos, se junta à Ordem dos Templários e passa a caçar seus antigos companheiros. A narrativa da franquia é construída de forma a que o público simpatize com os Assassinos e antagonize os Templários, tendo em vista que entre os projetos de poder das duas ordens, a luta pela liberdade e autonomia é comumente associada aos heróis e à benevolência, enquanto o controle social almejado pelos templários possui conotação pejorativa frente ao público.

A franquia Assassin's Creed está ambientada em diversos notáveis períodos da história da humanidade, o primeiro jogo, Assassin's Creed (2007), tomando-o como exemplo, se passa na Terra Santa durante a Terceira Cruzada, nele acompanhamos o fictício assassino sarraceno Altair Ibn La'Ahad em sua jornada de redenção, onde ele precisa executar nove templários, todos baseados em figuras históricas reais, e desta forma trazer paz na região e eliminar a ameaça templária. Vários outros períodos históricos são abordados em jogos seguintes como o Renascimento, Independência das Treze Colônias, Era de ouro dos piratas, Revolução Francesa, Revolução Industrial, Dinastia ptolemaica no Egito Antigo e diversos outros períodos nos mais variados arredores do globo.

Os jogos da franquia Assassin's Creed são conhecidos alto rigor técnico na construção de suas representações do espaço histórico. Os *designers* dos jogos utilizam de documentação histórica para emular o espaço histórico, permitindo com que o jogador explore as cidades, monumentos e edifícios históricos presentes na narrativa, criando uma “representação escalonada e labirintica do espaço histórico” (BELLO, 2019, p. 324).

Como afirma Ávila, Corso e Fischer (2020) essa precisão historiográfica na construção digital do espaço histórico permite que a franquia sirva, também, na preservação e ampliação ao acesso do patrimônio histórico, desta maneira, os jogos adquirem uma função de “acervo audiovisual” interativo, utilizados para preservar o legado histórico. O jogo Assassin's

Para auxiliar o jogador a imergir na narrativa o jogo conta com um banco de dados enciclopédico que traz informações e características acerca dos locais, monumentos, eventos, personagens e outros elementos que compõe o espaço histórico da narrativa do jogo. Nessa enciclopédia, além de informações sobre elementos históricos também existem informações sobre os personagens fictícios que são inseridos no jogo para conduzir a narrativa. No jogo Assassin's Creed Syndicate (2015), ambientado na durante a revolução industrial, temos a reconstrução do espaço histórico da Londres Vitoriana, e, conforme imagem no anexo 2, temos um exemplo de um “verbete” da enciclopédia do banco de dados presente no jogo. Dessa forma o jogador/espectador consegue imergir na reconstrução do espaço histórico criada digitalmente pelo jogo, e através da obra

conhecer,interagir e explorar com a história de uma maneira única, impossível de alcançar através de mídias tradicionais.



Fig. 2: Verbetes de Westminster no Game *Assassin's creed: syndicate*.
Fonte: *Assassin's creed: syndicate* (2015).

O entorno histórico que fundamenta a ambientação e narrativa da franquia é essencial na obra, ao iniciar qualquer jogo da franquia o jogador é previamente informado que o jogo é “inspirado em personagens e eventos históricos.” conforme imagem em anexo 1, essa mensagem torna o jogador ciente de que, apesar de tratar-se de uma peça de ficcional de entretenimento, o jogo conta com aspectos históricos, desta forma, “podemos entender Assassin's Creed como um produto de representação histórica e uma fonte” (BELLO, 2019,p. 312).

Ainda na mensagem apresentada, temos uma segunda oração: “Esta obra de ficção foi projetada, desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural de diversas crenças e fés religiosas”, nela percebemos o destaque e importância que a diversidade tem na produção do jogo, claramente sendo exaltada pelos seus produtores. Está mensagem pode servir também para explicitar ao jogador que a obra não serve a uma determinada ideológica, mas que é construída com múltiplos vieses em sua base.



Fig. 3: Mensagem Inicial do Game *Assassin's creed: rogue*.
Fonte: *Assassin's creed: rogue* (2014).

A franquia *Assassin's Creed*, como podemos observar, acaba por contrair diversas funções para além do simples entretenimento, enquanto obra portadora do discurso histórico em sua narrativa, não é possível descartar o seu potencial informativo e capacidade de transmitir narrativas históricas fora do ambiente escolar/acadêmico.

4. O EGITO ANTES DA UNIFICAÇÃO NO *DISCOVERY TOUR ANCIENT EGYPT*.

O jogo *Assassin's Creed Origins* (2017), produzido pela Ubisoft Montreal e distribuído pela Ubisoft, é o décimo jogo da longa e próspera franquia de jogos *Assassin's Creed* (2007 – presente). É um jogo, assim como seus antecessores e sucessores capítulos da franquia, com temática histórica. No jogo há uma reconstituição digital do espaço histórico do Egito Antigo, a parte final da dinastia Ptolemaica, entre os anos 49 – 44 a.C; para ser mais preciso. A narrativa acompanha Bayek de Siuá, um *medjai* (na narrativa, fictícia, são como protetores da ordem no Antigo Egito), porém, em egípcio, o termo servia para designar patrulheiros do deserto, que muitas vezes participavam dos exércitos faraônicos (FERREIRA, 2015). Bayek busca vingança contra a Ordem dos Anciões, após eles assassinarem o seu único filho, Khemu. Concomitante à narrativa ficcional que conduz o jogo, acompanhamos eventos históricos reais como a querela entre Cleópatra e seu marido e irmão Ptolomeu XIII, também acompanhamos outros

personagens históricos como Marco Antônio e Júlio Cesar, personagens romanos que tiveram participação no processo de assimilação romana do Egito.

O jogo se passa numa reconstrução digital do espaço histórico do Baixo Egito durante a era Ptolemaica, é importante entender que essa reconstrução digital do espaço histórico é uma simulação com base nos vestígios arqueológicos e historiografia acerca do período, tendo em vista que a reconstrução, literal, mesmo em escala, é impossível. Na obra temos a reconstituição de diversas *sepat*, cidades, como Mênfis, a antiga (e primeira) capital do Império. Monumentos icônicos também possuem suas representações nessa reconstrução do espaço histórico, como a Necrópole de Gizé e a Esfinge de Gizé.



Fig. 4: Pirâmides no Game *Assassin's creed: origins*.
Fonte: *Assassin's creed: origins* (2017).

4.1. O DISCOVERY TOUR ANCIENT EGYPT:

O *Discovery Tour* é uma ferramenta de “museu virtual” presente em três jogos da franquia *Assassin's Creed*: *Assassin's Creed Origins* (2017); *Assassin's Creed Odyssey* (2018) e *Assassin's Creed Valhalla* (2020); esses três capítulos da franquia se diferem dos outros pelas suas características de *role-playing game* (RPG), ou seja, jogo de interpretação de papéis. Como a própria desenvolvedora e publicadora, Ubisoft, define em seu site oficial “a série *Discovery Tour* são experiências educacionais, interativas e sem violência”.

Seu uso, como bem destaca a publicadora da obra, também pode ser didático, auxiliando professores a dinamizar o ensino, um possível empecilho para o uso dessa ferramenta é que para utilizá-la é necessário possuir uma licença (pode ser adquirida comprando o jogo base ou de forma avulsa) e uma conta no *Ubisoft Connect*, e isso pode acabar por limitar o acesso de professores e alunos. Porém, o jogo eletrônico é um elemento presente no cotidiano contemporâneo e “cada vez mais o uso de jogos vem contribuindo para a difusão do conhecimento científico” (BONDIOLI E LIMA, 2019, p.4).

O valor didático dessa ferramenta de museu virtual foi reconhecido através da premiação do *Games for Change* de 2019, na categoria de melhor jogo didático. Existe uma pretensão dos desenvolvedores de tornar a ferramenta mais acessível, justamente por isso, diferente do que ocorre no jogo base, não há presença de desafios no Discovery Tour que possam impossibilitar o progresso, na ferramenta, a exploração e interação com o ambiente são os únicos objetivos. Essa acessibilidade reflete, também, na classificação etária recebida pelos jogos base e a ferramenta de museu. Enquanto os jogos base, por conta da violência, sangue, temas sexuais, e entre outros recebe classificação “*Mature 17+*”, apropriada apenas para pessoas com 17 anos ou mais, do órgão que regulamenta a classificação etária em jogos eletrônicos na América do Norte, *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), o Discovery Tour recebe a classificação etária “*Rated for everyone*” e “*Everyone 10+*”, que é apropriada para todo o público, no primeiro caso, e apenas para maiores de 10, no segundo. Isso evidencia que, apesar do museu virtual ser um complemento ao jogo principal, são *softwares* com finalidades distintas.

O Discovery Tour pode ser utilizado através da exploração da reconstrução do espaço histórico em 3D, ou através de uma interface, em ambos os casos o jogador/espectador inicia os “passeios”, como podemos ver na imagem 4, que trazem o conteúdo sobre determinado tema através de “estações”, verificar exemplo em tabela da abaixo. O museu, enquanto explorado na forma tridimensional, permite que o espectador escolha o personagem que guiará, podendo ser um personagem fictício ou uma reconstrução digital de algum personagem histórico.



Fig. 5: Caracteres no Museu em *Assassin's creed: origins*.

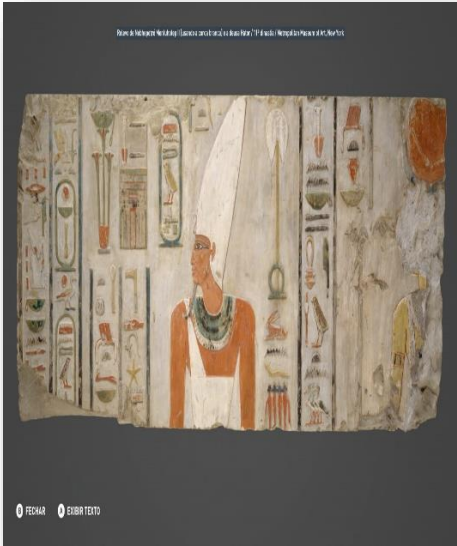
Fonte: *Assassin's creed: origins* (2017).

No Discovery Tour Ancient Egypt, objeto e fonte de pesquisa do presente artigo, foi lançado 4 meses após o lançamento do jogo base, chegando ao público que já possuía licença do jogo em 20/02/2018. Os passeios estão divididos em cinco agrupamentos, são eles: “Egito”, com 20 passeios; “Pirâmides”, com 16 passeios; “Alexandria”, com 14 passeios; “Cotidiano”, com 20 passeios; e “Romanos”, com 5 passeios. Cada passeio conta com variados números de estações, o mais breve é “A Depressão de Qattara”, que está no agrupamento “Egito” e conta com apenas 2 estações; enquanto o maior, “O Cerco de Alexandria”, localizado no agrupamento “Alexandria” conta com 22 estações. Personagens históricos que podem ser utilizados na exploração do mapa em 3D são: Júlio César; Cleópatra VII Filopator e Ptolomeu XIII Theos Filopator, podendo utilizar personagens comuns com indumentária da época como: soldado romano, nobre egípcio, nobre grego, entre outros. Também é possível controlar personagens fictícios criados para a narrativa do jogo, como o protagonista, Bayek de Siuá, sua esposa, Aya de Alexandria e outros.

4.2. O EGITO ANTES DA UNIFICAÇÃO NO DISCOVERY TOUR ANCIENT EGYPT:

No presente artigo, eu proponho uma análise do passeio “As Grandes Regiões do Egito”, sob a luz de uma historiografia acerca do período pré-dinástico do Egito, ou seja, antes de sua unificação. O *Discovery Tour* foi desenvolvido com apoio de um trabalho conjunto entre historiadores e especialista, como afirma a Ubisoft, em seu site. Um consultor histórico da franquia *Assassin’s Creed*, Maxime Durand, durante uma entrevista em 2018 chegou a afirmar, quando perguntado como surgiu o conceito da ferramenta de museu virtual, que “o primeiro conceito era fazer alguma coisa como o *Discovery Tour*, como uma experiência histórica aprimorada para separar fatos e verdades da visão criativa” (DURAND, 2018, TRADUZIDO PELO AUTOR). Vale o destaque que todos os jogos da franquia possuem um banco de dados histórico com informações reais sobre monumentos, eventos e personagens históricos reais.

O *Discovery Tour* é uma ferramenta que porta em si o discurso histórico, e que assume uma posição de divulgador e promotor do conhecimento histórico. Para analisar a consonância entre o que está disposto na ferramenta e o que diz a egiptologia/historiografia serão analisadas as 4 estações que compõem o passeio “As Grandes Regiões do Egito”, que estão dispostos na tabela abaixo.

FOTO DA ESTAÇÃO	DESCRIÇÃO DA ESTAÇÃO
	Baixo e Alto Egito As Grandes Regiões do Egito Estação 1 de 4 A vida no Egito Antigo se concentrava nas margens do Nilo e se dividia em duas regiões. O Baixo Egito se situava no delta do Nilo, perto do Mediterrâneo, e o Alto Egito ficava ao sul, adentrando-se na África. Devido à sua proximidade do Mediterrâneo, as temperaturas do Baixo Egito eram menos extremas do que as do Alto Egito.
	Dois faraós e coroas As Grandes Regiões do Egito Estação 2 de 4 Até o ano 3100 A.C. e a unificação do Egito, cada região tinha seu próprio faraó e coroa. A coroa do Baixo Egito era vermelha e marcada com símbolos de papiro e abelhas. A coroa do Alto Egito era branca, com símbolos de lótus e junco.

	Mênfis e Tebas As Grandes Regiões do Egito Estação 3 de 4 Ambas as regiões possuíam cidades rivais, em especial Mênfis, no Baixo Egito, e Tebas, no Alto Egito. Havia cultos religiosos diferentes em ambas as regiões, cada uma adorando seus próprios deuses.
	Representações em templos As Grandes Regiões do Egito Estação de 4 de 4 Muitos dos templos eram projetados de forma a representar as duas regiões e as cerimônias incluíam frequentemente o Alto e o Baixo Egito em seus rituais.

Na primeira estação é possível notar um mapa do Rio Nilo, e nele contém uma marcação que o separa em duas porções: norte e sul. Na descrição é apreendido que o Norte está localizado o Baixo Egito, situado no delta do Rio, na região do mediterrâneo, enquanto mais ao sul temos o Alto Egito, região que adentra o interior do continente africano. Ao consultar Sophie Desplancques (2013) vemos que: “O Egito divide-se em três grandes regiões: o Alto Egito, o Médio Egito e o Baixo Egito. Contudo os egípcios da Antiguidade distinguiam apenas duas delas: o Alto Egito (Alto e Médio Egito chamados de *Ta shemau*) e o Baixo Egito (*Ta Mehu*)” (DESPLANCQUES, 2013, p.5).

De início, é possível acentuar que entre o que está disposto no *Discovery Tour* e o que a historiadora entende pela divisão das grandes regiões do Egito, aparentemente, está diferente. Porém, apesar da historiadora entender que há mais uma região, o Médio Egito, isso não torna as versões conflitantes, pois, como a própria historiadora esclarece, a separação dual (Alto e Baixo Egito) era utilizada inclusive pelos viventes egípcios da época. Ainda sobre a geografia das grandes regiões do Egito, podemos acrescentar que:

O Alto Egito se compõe de uma formação de arenito em sua parte sul até Esna, onde o vale é geralmente muito estreito, de uma formação de calcário em sua parte norte até o Delta, onde o vale se alarga, sem, no entanto, exceder uns vinte quilômetros [...] O Médio Egito se estende dos arredores de Assiut até a ponta meridional do Delta [...] O território do Baixo Egito em terras particularmente pantanosas, se estende dos arredores de Mênfis até o mar Mediterrâneo. (DESPLANCQUES, 2013, p.5-6)

Outro ponto importante evidenciado na primeira estação do museu virtual é a importância que o rio Nilo teve no desenvolvimento da civilização egípcia, até mesmo antes de sua unificação, “os egípcios se adaptaram tanto a exigências quanto aos benefícios trazidos por esse rio de mais de 6.700km de extensão[...] A cheia do Nilo traz a fertilidade ao Egito não só através das águas, mas também depositando nas margens o lodo fértil” (DESPLANCQUES, p.6). Ou seja, o rio Nilo ofereceu a condição material para que a civilização egípcia pudesse crescer e prosperar através dos recursos que ele fornecia.

O Egito unificado é conhecido como um país duplo, ou seja, mesmo com a singularidade da autoridade do faraó no período dinástico, o seu período pré-dinástico marcou essa civilização, preservando traços de seu passado dubio, e é justamente esse ponto de administração e política particular de cada grande região que é apresentado na segunda estação do passeio. Na estação temos, em destaque, a coroa vermelha (utilizada pelo governante do Baixo Egito) e a coroa branca (utilizada pelo governante do Alto Egito). recorrendo à Desplancques (2013), vemos que:

Duas coroas usadas pelo faraó: a coroa branca (Alto Egito) e a coroa vermelha (Baixo Egito). Após a unificação do país, os egípcios perpetuam essa visão dualista do seu território. Eles nunca deixarão de definir o Egito como um duplo país. Na gestão do Egito prevaleceu, do mesmo modo, um sistema de organização bilateral. Para designar o departamento do Tesouro, a expressão mais corrente desde as origens é “dupla casa do dinheiro” (DESPLANCQUES, 2013, p.5)

Na estação, ainda somos apresentados a uma unificação que ocorre em 3100 a.C., apesar de não aprofundar, na estação, e até mesmo no passeio em sua totalidade, como se deu e em que circunstâncias ocorreu essa unificação. A historiografia costuma atribuir a unificação do Egito a Narmer, através da evidência arqueológica da Paleta de Narmer, que “mostra o rei Narmer vitorioso sobre os habitantes do Delta, e nela o monarca usa sucessivamente as duas coroas” (CARDOSO, p.75), portanto, a utilização das duas coroas em uma única figura demarca uma unificação com base no conflito bélico.

Essa unificação, ocorreu em “um processo que partiu do Sul, mais densamente povoado, para o Norte, O Egito tornou-se o primeiro reino unificado história conhece, em torno de 3000 a.C.” (CARDOSO, p.76). Ou seja, processo de unificação parte do Alto Egito para o Baixo Egito. Consultando outra historiografia acerca do processo de unificação, vemos a versão em que “unificação política do Egito se efetuou progressivamente durante vários séculos” (DESPLANCQUES, p.21), versões historiográficas que podem soar conflitantes em relação à datação da unificação do império egípcio, porém, tanto Desplancques (2013) quanto Cardoso (1998), reconhecem Narmer como o responsável pela unificação, mas, reconhecem também, antes mesmo de Narmer, a existência de um (mitológico?) rei Escorpião, que também é referenciado como unificador, porém em suas representações aparece portando apenas a coroa branca do Alto Egito. Por isso temos versões diferentes acerca da data da unificação entre o que está disposto no museu virtual e o que se encontra na historiografia analisada, porém, por se tratar de um longínquo período na antiguidade, cerca de três milênios a.C., a precisão na datação torna-se impossível.

Adentrando na terceira estação do passeio temos uma pintura artística do Templo de Ptá, em Mênfis, feita por Jean Claude Golvin, em 2016. Nessa estação são evidenciadas duas importantes cidades do império egípcio: Mênfis (Baixo Egito) e Tebas (Alto Egito), enfocando em suas diferenças e rivalidade entre si. A validade dessa informação pode ser atestada com Cardoso (1998), quando ele afirma que “desde o Neolítico, foi tomando forma a separação entre dois blocos culturais, um deles situado em volta da futura Mênfis, da região de Fayum e do noroeste do delta (sem chegar ao

mar), o outro no vale, entre Assiut e Tebas” (CARDOSO, p. 74). Essa divisão cultural reforça, também, a supracitada dualidade do império egípcio.

Na estação ainda é citado que cada cidade possuía cultos particulares, cada cidade com sua variedade de deuses cultuados, por exemplo, “o touro Ápis era adorado em Mênfis” (DESPLANCQUES, p.58), que era sua principal cidade de culto.

Na quarta e última estação do passeio “As Grandes Regiões do Egito” corrobora com a já comentada dualidade do império egípcio com o seu passado antes da unificação. Evidenciando que esse caráter dual entre norte e sul, Baixo e Alto Egito, respectivamente, estava presente através de representações em templos e cerimônias.

Dada toda essa análise do passeio e suas estações, é importante também salientar que caso o jogador/espectador opte por realizar o passeio na através do mapa em 3D, que é uma reconstrução digital histórica do Egito Ptolemaico, ele transcorrerá esse passeio em uma representação digital do rio Nilo, podendo acessar as estações no espaço 3D controlando o personagem a nado ou em uma pequena embarcação, conforme imagem 5.



Fig. 6: A Vida Marítima em *Assassin's creed: origins*.
Fonte: *Assassin's creed: origins* (2017).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Tomando como ponto de partida as discussões previamente realizadas neste artigo, é possível notar que há consonância entre o que está disposto na ferramenta de museu virtual “Discovery Tour Ancient Egypt” e a historiografia analisada, foi possível notar que, algumas abordagens historiográficas eram diferentes, porém não havia conflito entre as versões e não se invalidavam. O passeio “As Grandes Regiões do Egito” traz informações embasada acerca do Alto e Baixo Egito antes de sua unificação, na Antiguidade, trazendo informações acerca das grandes regiões do Egito antes do período dinástico, como características políticas e naturais do local, abordando também o caráter de “dupla nação” que esteve durante presente em todo o período faraônico do Antigo Egito (3100 – 332 a.C.), informações que chegam a ser consenso se analisarmos a egiptologia.

Em suma, o passeio da ferramenta de museu virtual porta um discurso histórico válido e congruente com a historiografia analisada, sendo uma fonte de propagação e difusão do saber histórico mesmo fora do ambiente escolar e acadêmico, além de unir o espectro do entretenimento ao conhecimento. O passeio não traz um conhecimento aprofundado sobre o Egito antes de sua unificação, salientando que não é o objetivo da ferramenta compilar muita informação, porém, serve como estímulo ao aprendizado e como ponto de partida para a construção de um sólido saber.

A validade constatada do objeto da pesquisa denota o potencial didático da ferramenta, ficando em aberto possibilidades investigativas que possam analisar, por exemplo, a viabilidade da utilização não só apenas do Discovery Tour Ancient Egypt, mas também, suas outras versões sobre a Grécia Antiga e Era Viking em sala de aula.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARAÚJO DE LIMA, Rodrigo; DE PAIVA BONDIOLI, Nelson. Descobrimo e recobrimo o passado nas salas de aula com assassin's creed origins discovery tour: um olhar das humanidades digitais sobre a censura moderna à nudez antiga. **Revista Arqueologia Pública**, Campinas, SP, v. 13, n. 1[22], p. 300–320, 2019.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. **Ensino Re-Vista**, v.18, n.2, p.287-297, jul./dez. 2011.

BELLO, Robson Scarassati. História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015). **Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 11, n.27, p. 304-39, maio/ago. 2019.

DE ÁVILA, Camila; CORSO, Aline; FISCHER, Gustavo Daudt. Preservação e Patrimônio em Jogo na Tecnocultura: a (Re) construção da Catedral de Notre-Dame em Assassin's Creed (Preservation and Heritage at Play in Technoculture: the (Re) construction of Notre-Dame Cathedral in Assassin's Creed). **Special Issue on Cultural Heritage and Digital Media**, v. 3, n. 7, p. 51-67, 2020.

CARDOSO, Ciro Flamarion. **Sete olhares sobre a Antiguidade**. 2ª ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

DESPLANCQUES, Sophie. **Egito Antigo**. Tradução de Paulo Neves. 1ª ed. Porto Alegre: LP&M, 2013.

FERREIRA, Eduardo. **Fortificar o Nilo A ocupação militar egípcia da Núbia na XII dinastia**. Tese (mestrado) – Universidade de Lisboa. Faculdade de Letras, Lisboa, 2015.

FREITAS, Rafael Reinaldo. Aprendizagem histórica e cultura histórica: Contributos para investigações sobre o lugar da intersubjetividade na formação histórica. **História & Ensino**, Londrina, v.22, n.2, p. 247-262, jul/dez. 2016.

FRONZA, Marcelo. As narrativas históricas visuais como possibilidades investigativas da educação histórica. **Revista Labirinto**, v.24, n.1, p.154-174, jan/jun. 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MEOTTI, Diego Neivor Perondi. **Kingdom come: representações históricas nos jogos eletrônicos**. 2019.

Sites:

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **ESRB (Entertainment Software Rating Board)**. Disponível em: <https://www.esrb.org/>. Acesso em: 01 out. 2024.

GAMES FOR CHANGE. **Discovery Tour by Assassin's Creed**. Disponível em: <https://www.gamesforchange.org/games/discovery-tour-by-assassins-creed/>. Acesso em: 30 set. 2024.

FANDOM. **Assassin's Creed: Origins**. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/pt-br/wiki/Assassin%27s_Creed:_Origins. Acesso em: 29 set. 2024.

UBISOFT. Assassin's Creed Origins – Discovery Tour Q&A with historian Maxime Durand. 2018. Disponível em: <https://news.ubisoft.com/en-us/article/46PlC3yAeikjDI652TayLm/assassins-creed-origins-discovery-tour-qa-with-historian-maxime-durand>. Acesso em: 30 set. 2024

UBISOFT. **Assassin's Creed Discovery Tour**. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/discovery-tour>. Acesso em: 29 set. 2024.