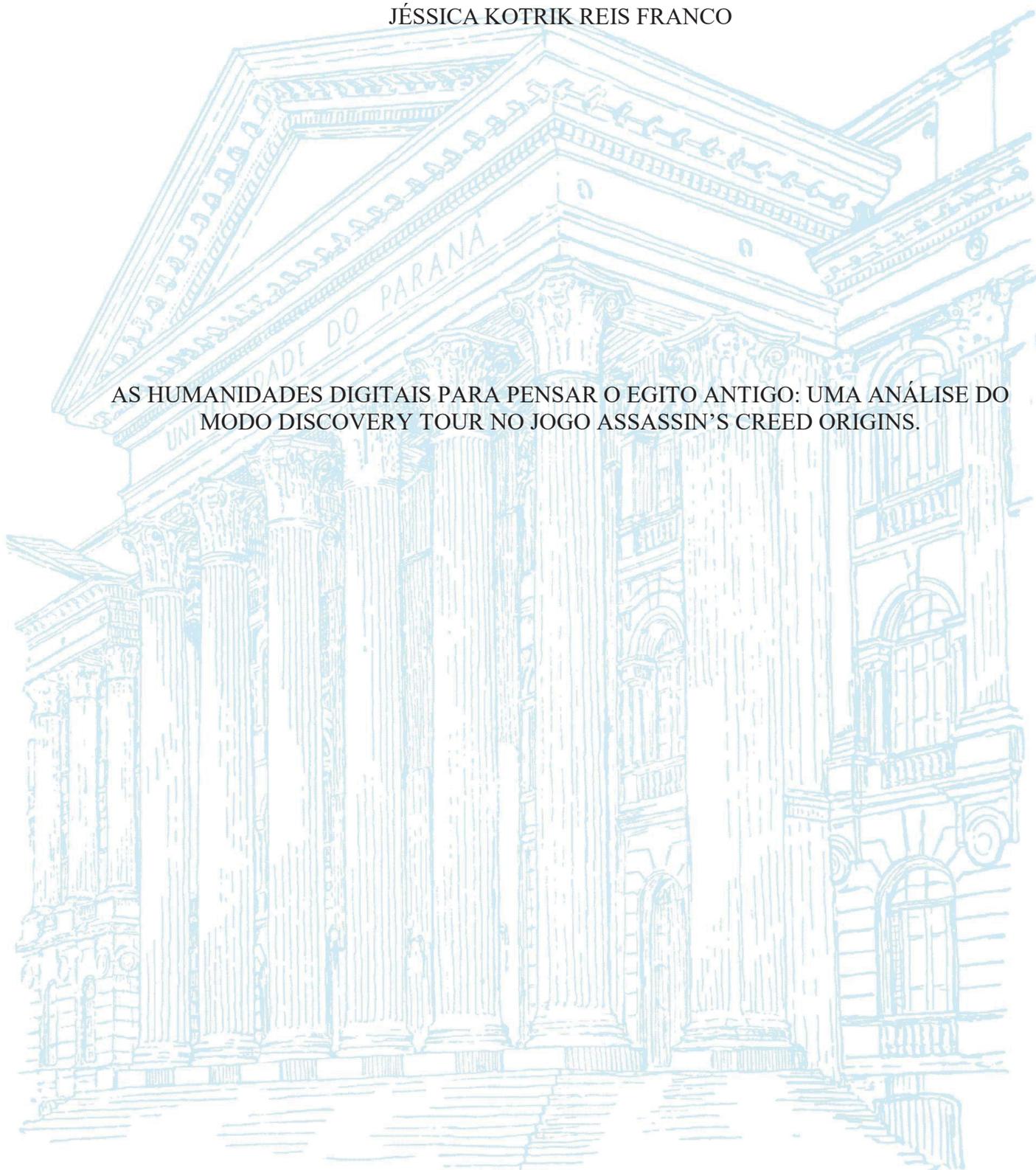


UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

JÉSSICA KOTRIK REIS FRANCO

AS HUMANIDADES DIGITAIS PARA PENSAR O EGITO ANTIGO: UMA ANÁLISE DO
MODO DISCOVERY TOUR NO JOGO ASSASSIN'S CREED ORIGINS.

CURITIBA, 2023.



JÉSSICA KOTRIK REIS FRANCO

AS HUMANIDADES DIGITAIS PARA PENSAR O EGITO ANTIGO: UMA ANÁLISE DO
MODO DISCOVERY TOUR NO JOGO ASSASSIN'S CREED ORIGINS.

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em História, Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em História.

Orientador: Prof. Dr. Otávio Luiz Vieira Pinto.

CURITIBA, 2023.

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS

Franco, Jéssica Kotrik Reis

As humanidades digitais para pensar o Egito Antigo : uma análise do modo *Discovery Tour* no jogo *Assassin's Creed Origins*. / Jéssica Kotrik Reis Franco. – Curitiba, 2023.

1 recurso on-line : PDF.

Mestrado (Dissertação) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação do Mestrado em História.

Orientador: Prof. Dr. Otávio Luiz Vieira Pinto.

1. Egito – História – 332-30 A.C. 2. História pública. 3. Jogos eletrônicos. 4. Jogos no ensino de história. I. Pinto, Otávio Luiz Vieira, 1988-. II. Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação do Mestrado em História. III. Título.

Bibliotecária: Fernanda Emanóela Nogueira Dias CRB-9/1607



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO HISTÓRIA -
40001016009P0

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação HISTÓRIA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da dissertação de Mestrado de **JESSICA KOTRIK REIS FRANCO** intitulada: **AS HUMANIDADES DIGITAIS PARA PENSAR O EGITO ANTIGO: UMA ANÁLISE DO MODO DISCOVERY TOUR NO JOGO ASSASSIN'S CREED ORIGINS**, sob orientação do Prof. Dr. OTÁVIO LUIZ VIEIRA PINTO, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestra está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 25 de Agosto de 2023.

Assinatura Eletrônica

28/08/2023 10:17:29.0

OTÁVIO LUIZ VIEIRA PINTO

Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

29/08/2023 13:20:14.0

ANDRÉA LUCIA DORINI DE OLIVEIRA CARVALHO ROSSI

Avaliador Externo (UNESP)

Assinatura Eletrônica

28/08/2023 14:08:51.0

RENAN FRIGHETTO

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Rua General Carneiro, 460, Ed.D.Pedro I, 7º andar, sala 716 - Campus Reitoria - CURITIBA - Paraná - Brasil

CEP 80060-150 - Tel: (41) 3360-5086 - E-mail: cpghis@ufpr.br

Documento assinado eletronicamente de acordo com o disposto na legislação federal Decreto 8539 de 08 de outubro de 2015,

Gerado e autenticado pelo SIGA-UFPR, com a seguinte identificação única: 310196

Para autenticar este documento/assinatura, acesse <https://siga.ufpr.br/siga/visitante/autenticacaoassinaturas.jsp> e insira o código 310196

AGRADECIMENTOS

Ninguém faz nada sozinho (a). A jornada até aqui não foi fácil, mas ela não teria sido possível sem o apoio destas pessoas e instituições. Por isso, agradeço toda a ajuda do meu orientador Professor Dr Otávio Luiz Vieira Pinto, que sempre acreditou em mim e neste trabalho. Ao Professor Dr Renan Frighetto, o qual me ensina muito desde a graduação. À Professora Dra Thais Rocha da Silva, que mesmo diante dos impedimentos institucionais generosamente co-orientou-me. À Professora Dra Andréa Lúcia Dorini de Oliveira Carvalho Rossi, que aceitou fazer parte da banca desta Dissertação. Ao meus companheiros(as) acadêmicos(as) integrantes dos grupos de pesquisa: Núcleo de Estudos Mediterrânicos (NEMED-UFPR), do Laboratório de Ensino de História, Videogames e Simulações Digitais do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (IFBAIANO), do Núcleo de Estudos Antigos e Medievais (NEAM-UNESP) e Veredas Digitais (UNESP). À Universidade Federal do Paraná, em especial ao Departamento de Pós-Graduação em História, seus professores(as) e funcionários(as).

Sou grata também à arqueóloga brasileira Márcia Jamille Nascimento Costa e ao egiptólogo britânico Christopher Hugh Naunton que aceitaram colaborar com este trabalho concedendo-me suas entrevistas. Ao historiador canadense Maxime Duran, que coordenou o grupo de historiadores(as) e egiptólogos(as) no desenvolvimento do jogo *Assassin's Creed Origins*, e que colocou-me em contato com a equipe da UBISOFT, a qual concedeu-me o roteiro do *Discovery Tour*; e não poderia deixar de expressar minha gratidão também a CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) que financiou esta pesquisa.

Dedico esse trabalho ao meu filho Davi, minha fonte de força e de inspiração para esta Dissertação imersa no mundo dos *games*, e que também foi meu assistente de pesquisa ao ensinar-me a mexer em seu Xbox. Agradeço ainda à minha família e amigos (as) que acompanharam este processo desde o início e torceram por mim, e à minha anubizinha Lili, que acalenta meus dias com seus “lambeijos”. Termino estes agradecimentos admitindo que tantas outras pessoas e instituições fizeram parte não só deste trabalho, mas de minha trajetória acadêmica e profissional. Pois somos o resultado de nossos encontros e trocas. Como sabiamente postulou Heráclito, “ninguém pode entrar duas vezes no mesmo rio, pois quando nele se entra novamente, não se encontra as mesmas águas, e o próprio ser já se modificou (...)”. Depois desta caminhada, com toda certeza já não sou mais a mesma.

RESUMO

Esta pesquisa investigou o modo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) desenvolvido pela produtora de *games* Ubisoft. Para isso, examinamos como as fontes históricas digitais são resultado do processo de Virtualização, conceito do filósofo da tecnologia Pierre Lévy. Ao analisarmos o conteúdo desta fonte, os resultados nos mostraram que o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* é uma proposta de experiência museal virtual gamificada. Ainda, constatamos que apesar de uma roupagem moderna, em determinados aspectos, o *Discovery Tour* reforça constructos históricos sobre o Egito Antigo ao priorizar temas arquitetônicos em detrimento de outros processos e sujeitos históricos que o compuseram, reforçando, assim, a monumentalização desta civilização. Por fim, concluímos que apesar dessas escolhas temáticas e roteirizadas reforçarem determinados constructos, o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* não deixa de ser um produto educativo e uma ferramenta de divulgação do conhecimento sobre o Egito Antigo.

Palavras-chaves: *Assassin's Creed Origins*; *Discovery Tour*; Egito Antigo.

ABSTRACT

This research investigated the Discovery Tour mode of the game *Assassin's Creed Origins* (2017) developed by the game producer Ubisoft. For this, we examine how digital historical sources are the result of the Virtualization process, a concept by the philosopher of technology Pierre Lévy. When analyzing the content of this source, the results showed us that the Discovery Tour of the *Assassin's Creed Origins* game is a proposal for a gamified virtual museum experience. Furthermore, we found that despite its modern appearance, in certain aspects the Discovery Tour reinforces historical constructs about Ancient Egypt by prioritizing architectonic themes to the detriment of other processes and historical subjects that composed it, reinforcing the monumentalization of this civilization. Finally, we conclude that despite these thematic and scripted choices reinforcing certain stereotypes, the Discovery Tour of the *Assassin's Creed Origins* game is still an educational product and a tool for disseminating knowledge about Ancient Egypt.

Keywords: *Assassin's Creed Origins*; *Discovery Tour*; Ancient Egypt.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Passaporte do <i>Discovery Tour</i> de <i>Assassin's Creed Origins</i>	24
Figura 2- Habitantes de Alexandria do <i>Discovery Tour</i>	25
Figura 3- Manuscritos de Jean-François Champollion no <i>Discovery Tour</i>	26
Figura 4- Avatares do <i>Discovery Tour</i> de <i>Assassin's Creed Origins</i>	35
Figura 5- Alguns territórios do <i>Discovery Tour</i> de <i>Assassin's Creed Origins</i>	42
Figura 6- Gráfico com temas dos passeios do <i>Discovery Tour</i> de <i>Assassin's Creed</i>	50
Figura 7- Seção “Pirâmides” do <i>Discovery Tour</i>	50
Figura 8- Passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin” do <i>Discovery Tour</i>	56
Figura 9- Parada explicativa da Estação 1 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”	57
Figura 10- Jean-Pierre Houdin na quinta câmara de Khufu	58
Figura 11- Parada explicativa da Estação 2 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”	58
Figura 12- Parada explicativa da Estação 3 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”	59
Figura 13- CATIA Visão da Teoria de J-P Houdin com Rampa Interna e Circuito Nobre... 60	
Figura 14- Parada explicativa Estação 4 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”	60
Figura 15- Três homens sentados na entrada da pirâmide de Quéops.....	61
Figura 16- Parada explicativa Estação 5 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”	62
Figura 17- CATIA Visão da Teoria de J-P Houdin com Rampa Interna e Circuito Nobre... 63	
Figura 18- Parada explicativa Estação 6 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”	63
Figura 19- Quarto canto de Bob com adição de rampa interior	64
Figura 20- Parada explicativa Estação 7 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”	65
Figura 21- Parada explicativa Estação 8 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”	66
Figura 22- Pirâmides núbias no sítio arqueológico de Meroé no atual Sudão	73
Figura 23- Meninos e meninas na escola em Alexandria, Egito (30 AEC).....	82

LISTA DE TABELAS

TABELA 1- PASSEIOS DA SEÇÃO “PIRÂMIDES” DO *DISCOVERY TOUR*. 51

TABELA 2- PASSEIOS ARQUITETÔNICOS DO *DISCOVERY TOUR*..... 54



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
-------------------------	-----------

CAPÍTULO I

O DISCOVERY TOUR DE ASSASSIN'S CREED ORIGINS COMO EXEMPLO DE HISTÓRIA PÚBLICA DIGITAL.

<i>1.1 A História Pública: um breve panorama e definição.....</i>	<i>15</i>
<i>1.2 A História Pública Digital: como chegamos até ela</i>	<i>18</i>
<i>1.3 O Egito Antigo público e digital: o Discovery Tour de Assassin's Creed Origins.</i>	<i>21</i>
<i>1.4 A História Pública Digital e o Discovery Tour do jogo Assassin's Creed Origins</i>	<i>27</i>

CAPÍTULO II

O DISCOVERY TOUR DE ASSASSIN'S CREED ORIGINS COMO EXPERIÊNCIA MUSEAL VIRTUAL GAMIFICADA.

<i>2.1 A Gamificação da História: uma brincadeira séria</i>	<i>32</i>
<i>2.2 O Museu na História ou a História do Museu.....</i>	<i>36</i>
<i>2.3 O Museu Virtual.....</i>	<i>40</i>

CAPÍTULO III

O DISCOVERY TOUR DE ASSASSIN'S CREED ORIGINS E A MONUMENTALIZAÇÃO DO EGITO ANTIGO.

<i>3.1 A Monumentalização</i>	<i>48</i>
<i>3.2 As pirâmides do Discovery Tour de Assassin's Creed Origins</i>	<i>48</i>
<i>3.2.1 O Roteiro do passeio "Teorias de Jean-Pierre Houdin"</i>	<i>49</i>
<i>3.3 A monumentalização do Egito Antigo no Discovery Tour de Assassin's Creed</i>	<i>68</i>

<i>3.4 O passado no Discovery Tour de Assassin's Creed Origins: um produto do presente..</i>	<i>77</i>
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	86
5. REFERÊNCIAS.....	90
6. ANEXOS.....	97
<i>6.1 Entrevista com Márcia Jamille.....</i>	<i>97</i>
<i>6.2 Entrevista com Chris Naunton.....</i>	<i>99</i>
Tradução da entrevista com Chris Naunton	

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa é um trabalho de Humanidades Digitais. Entende-se por Humanidades Digitais:

As humanidades digitais referem-se ao conjunto das ciências humanas e sociais, às artes e às letras [...] não negam o passado, apoiam-se, pelo contrário, no conjunto dos paradigmas, *savoir-faire* e conhecimentos próprios dessas disciplinas, mobilizando simultaneamente os instrumentos e as perspectivas singulares do mundo digital. As humanidades digitais designam uma transdisciplina, portadora dos métodos, dos dispositivos e das perspectivas heurísticas ligadas ao digital no domínio das ciências humanas e sociais. (DACOS Apud NOIRET, 2015).

Mas o que faz essa pesquisa ser um trabalho de Humanidades Digitais? Nossa resposta vai ao encontro da definição acima apresentada – sua interdisciplinaridade. Portanto, nossa proposta procurou transitar entre diferentes áreas do conhecimento, sobretudo aquelas disciplinas que inserem o debate sobre as tecnologias digitais e seu impacto na sociedade contemporânea, bem como na produção, veiculação e aprendizagem do conhecimento histórico. Por isso, em primeiro lugar recorreremos à História Pública Digital para localizarmos e interpretarmos nosso objeto de estudo, nesse caso, o modo *Discovery Tour* do jogo de *videogame Assassin's Creed Origins* lançado em 2017. Por conseguinte, o campo *Game Studies* nos permitiu compreender a origem de nosso objeto, o qual buscamos definir junto da Filosofia da Tecnologia e da Museologia. Por fim, apresentamos um breve debate acerca do conteúdo de nosso objeto amparados na Egiptologia para concluirmos este trabalho.

Como já mencionado, nosso objeto de estudo nasceu dos jogos de *Assassin's Creed*, feitos pela Ubisoft Montreal, uma das maiores desenvolvedoras de jogos de *videogame* do mundo. Ao todo, a franquia de *Assassin's Creed* contabiliza mais de vinte jogos, lançados em diferentes plataformas desde o ano de 2007, com cerca de cem milhões de cópias vendidas pelo mundo e uma receita de aproximadamente trezentos milhões de dólares anuais. Há também a produção de livros romanceados, revistas em quadrinhos e um filme (2016) produzidos com base nestes jogos¹.

O game utiliza como pano de fundo momentos e personagens da História, e propõe ao jogador aventurar-se por simulações de eventos do passado baseados em reconstruções interativas de cidades históricas. Dentre tais simulações, *Assassin's Creed* já retratou

¹ BONDIOLI, Nelson de Paiva; LIMA, Rodrigo Araújo de. *Descobrendo e Recobrendo o passado nas salas de aula com Assassin's Creed Origins Discovery Tour*. Revista de Arqueologia Pública, v.13, n.1, 2019.

diversos recortes, como por exemplo a Terceira Cruzada em 1191, o Renascimento italiano entre 1476-1512, a Revolução Americana em 1776, e o auge da pirataria nos mares caribenhos². As produções mais recentes abordam temporalidades como o Egito Ptolomaico, a Grécia Antiga, os povos Escandinavos na “Era Viking” e o medievo árabe. Karl Marx, Leonardo Da Vinci e Dário II da Pérsia são algumas das personagens históricas retratadas nessas simulações. Ou seja, a proposta do enredo ficcional do jogo se entrelaça à história dos períodos, eventos e pessoas retratadas no jogo.

Assim, este trabalho de pesquisa explora este produto multimídia ao fazer sua escolha pelo *Assassin's Creed Origins* lançado no ano de 2017, que se passa no Egito Antigo. Esta escolha não foi ao acaso, pois através deste jogo, pela primeira vez, a Ubisoft lançou o modo *Discovery Tour*, que disponibiliza ao público passeios virtuais roteirizados pelo mundo construído no jogo com finalidade educativa, segundo sua própria produtora. Nessa experiência em realidade virtual, é possível visitar reconstruções e locais do Egito Antigo, conhecer práticas e aspectos do cotidiano dessa sociedade e a trajetória de personagens importantes na História como a rainha Cleópatra VII.

Durante sua palestra *Beyond Gaming: How Assassin's Creed Expanded for Learning*, disponível no canal *Games for Change* no YouTube³, o historiador responsável por coordenar a equipe de consultoria da Ubisoft, Maxime Durand, falou sobre o desenvolvimento do *Discovery Tour*. O interesse em desenvolver este modo descolado do jogo, segundo Durand, surgiu a partir de 2014 quando professores o contatam dizendo que “seria muito interessante se vocês pudessem projetar um modo especial do jogo voltado a nós para que possamos utilizar isso nas salas de aula”. Contudo, o *Discovery Tour* desenvolvido pela Ubisoft em *Assassin's Creed Origins* não é uma ferramenta exclusiva para ser utilizada em sala de aula. Além de ser um outro tipo de experiência para os jogadores e fãs da franquia, é também acessível ao público geral, uma vez que a experiência dos passeios não faz parte do jogo, ou seja, não é preciso jogá-lo e completar suas missões para desfrutar do *Discovery*, já que ele pode ser adquirido separadamente. Portanto, apesar de originar-se desta franquia, nosso objeto de estudo para esta pesquisa é o modo *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins*.

Trabalhos acadêmicos envolvendo os jogos de *Assassin's Creed* já foram realizados em quantidade considerável. São, sobretudo, pesquisas preocupadas em compreender qual

² Idem, 2019.

³ Disponível em :<https://www.youtube.com/watch?v=OdROuGMNHXg&feature=youtu.be>. Último acesso em: 18/07/23.

é a narrativa e a representação histórica dos jogos, além daqueles que se propõem em analisar como estes jogos podem ser ferramentas didáticas no ensino de História⁴. Para citar alguns exemplos, temos o artigo publicado em português na Revista de Arqueologia Pública da Unicamp, intitulado *Descobrimo e Redescobrimo o passado nas salas de aula com Assassin's Creed Origins Discovery Tour* (2019), escrito pelos historiadores Nelson de Paiva Bondioli e Rodrigo Araújo de Lima, no qual os autores analisam a censura imposta à nudez das estátuas greco-romanas-egípcias nos passeios⁵. Já sobre o uso do modo educativo do jogo como ferramenta de ensino de História, os professores Sébastien Quirion e Mathieu Beauséjour o têm utilizado em sala de aula com seus alunos em escolas canadenses, e os pesquisadores Marc-André Éthier e Lefrançois David, historiadores no departamento de Didática da *Université de Montréal*, utilizaram o *Discovery Tour* como objeto de pesquisa em projeto realizado em parceria com a Ubisoft⁶.

Quanto à problemática desta pesquisa, ela envolve a discussão de sua inserção no escopo da História Pública Digital, a compreensão da natureza desta experiência junto da Filosofia da Tecnologia e da Museologia virtual e o entendimento de sua proposta narrativa com História da Egíptologia. Nosso acesso à fonte se deu através da obtenção do *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* no suporte Xbox One, e o roteiro escrito que nos foi concedido pela equipe da Ubisoft em maio de 2020, por meio de contato feito com o historiador Maxime Durand em sua rede social profissional no *LinkedIn*⁷.

No primeiro capítulo, buscamos apresentar uma definição e um panorama da História Pública Digital, enxergando este campo como resultado do processo de globalização digital na sociedade contemporânea. Assim, procuramos localizar e interpretar como este processo tem impactado o campo histórico, a atuação do historiador, e a circulação de narrativas históricas sob meio digital. Concluimos que o *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* é exemplo de História Pública Digital, uma vez que a sua proposta busca difundir uma visão sobre a História do Egito Antigo para o grande público através de meio digital na indústria cultural.

⁴ A exemplo de: BELLO, Robson Scarassati. *O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)*. Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em História Social do Departamento de História, sob orientação do Profº Drº Flávio de Campos, na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2016.

⁵ BONDIOLI, op. cit., 2019.

⁶ ÉTHIER, Marc-André; LEFRANÇOIS, David. *Le Jeu Et L'Histoire Assassin's Creed vu par les historiens*. Del busso Éditeur, 2020.

⁷ Página Maxime Durand LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/maxime-durand-81380533/>.

No segundo capítulo, buscamos compreender porque o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* pode ser considerado uma experiência museal virtual através do conceito de Virtualização do filósofo Pierre Lévy. Atestamos tal proposição através de uma compreensão histórica da instituição museu desde seu surgimento até a chegada das tecnologias da informação, comunicação e digitais nesse espaço, entendendo assim que a proposta do museu enquanto instituição de História Pública está atrelada ao compromisso educativo na sociedade e aos elementos do acesso, divulgação, e preservação do patrimônio e memória. Ainda, tratando-se de experiências em museus virtuais, consideramos os elementos de imersão e interatividade, possibilitadas pela virtualidade em detrimento da materialidade neste objeto.

No terceiro capítulo, buscamos analisar nosso objeto fazendo um recorte e destacando nele aquilo que mais nos chamou a atenção. Assim, classificamos para a análise desta parte do trabalho a seção “Pirâmides”, uma vez que temos uma seção inteira de passeios dedicados à construção de pirâmides, fazendo com que, numericamente, este tema seja o mais abordado no *Discovery Tour* inteiro. Complementamos esta análise fazendo um levantamento de outras seções que abordam aspectos semelhantes a fim de corroborar nossa hipótese de que, apesar de uma roupagem moderna, tendo em vista uma experiência imersiva em realidade virtual, o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* reforça narrativas tradicionais sobre o Egito Antigo ao dar destaque a temas arquitetônicos, veiculando assim uma visão de monumentalização sobre a antiguidade egípcia.

Ainda, buscamos dialogar com dois especialistas, um em Arqueologia Egípcia e outro em Egiptologia, os quais estão à frente de trabalhos de divulgação científica no Brasil e fora dele. Através de entrevista concedida pelo egiptólogo inglês Cris Naunton e pela arqueóloga brasileira Márcia Jamille, pudemos ter acesso às impressões que ambos tiveram ao experienciarem o jogo *Assassin's Creed Origins* e seu modo *Discovery Tour*. Além disso, os dois compartilharam conosco suas experiências ao realizar trabalhos de divulgação científica sobre o Egito Antigo.

Por fim, concluímos que o modo *Discovery Tour* do jogo de videogame *Assassin's Creed Origins* está inserido dentro das produções da indústria cultural, mas também deve ser considerado como exemplo de narrativas da História Pública Digital que circulam em nossa sociedade sob meio digital. Por conseguinte, ele também pode ser encarado como uma experiência museal virtual gamificada, que apesar de contribuir didaticamente com informações sobre o Egito Antigo para o público leigo de forma lúdica, atrativa e inovadora, também reforça em alguns aspectos estereótipos sobre os antigos egípcios.

CAPÍTULO I

O DISCOVERY TOUR DE ASSASSIN'S CREED ORIGINS

COMO EXEMPLO DE HISTÓRIA PÚBLICA DIGITAL.

1.1 A História Pública: um breve panorama e definição

Neste trabalho, entende-se por História Pública aquela que admite a existência de diferentes agentes e suportes na construção de narrativas históricas, para além das instituições e formatos tradicionais. Ainda, compreendemos que a História Pública é meio de divulgação e engajamento dos historiadores com o público para além de seus pares. Sendo assim, a História Pública é aquela que compartilha a autoridade na construção do conhecimento histórico ao mesmo tempo em que os historiadores atuam de forma crítica e comprometida com seu ofício diante de diferentes visões sobre o passado em espaços diversos.

A História Pública surgiu na década de 1970 e se estabeleceu muito bem na Inglaterra, no Canadá, na Austrália, Itália, África do Sul e nos Estados Unidos – neste último principalmente. Na Europa, a preocupação maior se deu pela construção de uma narrativa atrelada à memória coletiva para a atuação do historiador como agente estimulador de consciência histórica. Já nos Estados Unidos, a preocupação girou em torno da divulgação da História científica e da atuação do profissional de História como o mediador do conhecimento acadêmico para o público.

Na apresentação da obra *Introdução à História Pública*, Juliene Rabêlo de Almeida e Marta Gouveia de Oliveira Rovai definem a História pública “como um ato de abrir portas e não de construir muros”⁸, parafraseando a frase de Benjamin Filene⁹. Portanto, apesar de o conceito de História Pública não ser uma novidade, ele não é estático e vem passando por um processo de discussão e expansão constante desde seu surgimento. Em 1980, o historiador francês Jacques Le Goff enunciou como sendo o “triunfo da história” o fenômeno da popularidade da História em nossa sociedade, durante uma entrevista concedida a Francisco Maiellon:

Refiro-me à procura do grande público a que assistimos. Se lançarmos um olhar

⁸ALMEIDA, Juniele Rabêlo de (org.); ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (org.). *Introdução à História Pública*. Editora Letra e Voz, 2011.

⁹Professor de História Pública na Universidade da Carolina do Norte, suas pesquisas se concentram nos temas sobre museus e locais históricos, história pública e música popular americana.

pela imprensa, pelas revistas, pelos livros, pelos *mass media* como o rádio e a televisão, pelo número de obras históricas publicadas pelas editoras e pelas respectivas vendas, o triunfo da história é inegável; é uma realidade para a qual os próprios interessados não estavam preparados. (LE GOFF, 2009 Apud TEIXEIRA; CARVALHO, 2019).

Portanto, buscar uma definição única do que seja o campo/disciplina¹⁰ da História Pública é um desafio, justamente porque na prática, a História Pública já existia antes de ser nomeada. Contudo, a História Pública carrega, em todos os seus casos, especificidades. No caso da História Pública brasileira, o que nos interessa saber de início é que ela já está bem estabelecida por aqui e que possui diversas reflexões sendo produzidas por pesquisadores(as) brasileiros(as) a seu respeito. O historiador-divulgador Bruno Leal Pastor de Carvalho, responsável pelo maior portal eletrônico brasileiro especializado de História, o *Café História*, junto da historiadora Ana Paula Tavares Teixeira, na apresentação da obra *História Pública e divulgação da História*, fazem referência ao “triunfo da história” nomeado por Le Goff, mas alertam:

Passados 40 anos, o “triunfo da história” não apenas persiste como também se desdobrou em outros tantos objetos que são vorazmente consumidos no meio social: biografias, *blogs*, documentários, *podcasts*, filmes, palestras, jogos de tabuleiro, jogos eletrônicos, jogos de cartas, eventos comemorativos, aplicativos, vídeos, um canal de televisão totalmente dedicado à História e toda a sorte de “produtos históricos”. A grande questão para nós que fazemos a interpelação do passado um ofício é que, tal como antes, essa demanda social continua a ser pela História e não por historiadores. (TEIXEIRA; CARVALHO, 2019).

Tendo isso em vista, a História Pública pode ser considerada como sendo a ponte, o meio, o território de fronteira, a linha de frente. Portanto, ela não está desvinculada do contexto histórico do qual o historiador (a) faz parte. Pelo contrário; ela talvez seja a história mais política de todas, aquela que March Bloch nos orientou a seguir, a História-Problema:

A História Pública é um campo da História que compreende posicionamento político – e não se confunda este termo com partidarismo ou doutrinação –, responsabilidade e compromisso em relação à produção, divulgação e circulação sobre os acontecimentos históricos, entendidos não mais na sua dimensão exclusiva da macro-história e nem do privilégio de poucos, mas em experiências cotidianas que são valorizadas e significam as vidas de “pequenos e grandes”. Trata-se de “trazer a vida para dentro da história”, em suas versões, de forma mais múltipla possível, fugindo dos “perigos de uma única história”, como apontou Chimamanda Ngozi Adichie (ROVAL, 2018).

Diante disso e do reconhecimento de que o historiador não possui o monopólio da História¹¹, pois é fato que a existência de diversas e diferentes narrativas coexistem com

¹⁰As discussões teóricas também giram em torno de se a História Pública seria um campo ou uma disciplina.

¹¹ “Se por um lado temos historiadores que advogam por manter seu status daquele que tem o “direito” de fazer

o trabalho profissional da História, o historiador (a) público é aquele que não é só consciente, mas engajado com as questões de seu presente:

A História Pública é um posicionamento intelectual e político de observação da realidade. Mais do que isso, uma opção pela organização, pela mediação e pela divulgação de conhecimentos que, muitas vezes, estão fora do território da academia e que também ultrapassam o currículo escolar. Diferente da crença ingênua em uma “ciência histórica neutra, distante e apolítica”, no ensino de história em que os “fatos falam por si” e na restrita concepção de que só é possível pensar os acontecimentos em espaços formais de educação a História Pública é compromisso com a construção, o acesso e os efeitos políticos de múltiplos saberes, que devem circular da forma mais democrática possível (ROVAI, 2018).

Com isso, não queremos dizer que a História produzida na Academia seja fruto de uma erudição por si, não consciente, nada engajada e crítica – é um equívoco pensar assim – mas nossa intenção é apontar que a História Pública não se trata de mera espetacularização, simplificação rasa e descomprometida, ou a serviço do capital. Podemos dizer que a História Pública é também a História acadêmica, mas talvez a principal diferença entre as duas frentes seja os espaços de produção, circulação e debate entre elas:

Talvez a principal diferença entre o que a história pública propõe e o que a academia produz seja a ampliação do espaço e do seu público, e aos usos do conhecimento. Como poderemos ver, o trabalho fora da Universidade pode se expandir por meio dos arquivos, dos museus, da fotografia, do cinema, da história oral, sem, no entanto, perder em seriedade e compromisso com a produção de saberes (ALMEIDA; ROVAI; 2011).

No entanto, mais do que as análises desenvolvidas dentro do território acadêmico, mais do que transferir conhecimentos aos acervos digitais, aos museus, às exposições, aos arquivos às escolas e às comunidades, é preciso trazer esses saberes e práticas para a reflexão conjunta, para dentro da própria universidade (ROVAI, 2018).

Portanto, acreditamos que o primeiro passo para falarmos sobre e para fazermos História Pública é reconhecermos a existência de outras narrativas históricas produzidas fora do ambiente acadêmico e dos moldes mais tradicionais. Não que tais narrativas precisem de nossa aprovação, pois de fato, elas já existem há muito tempo e sempre irão existir¹². Mas

e falar sobre a história, por outro lado, a história pública alavanca a compreensão de mundo daqueles historiadores, mostrando que a história deveria ser “lugar comum” para todos os indivíduos. Pois seria nela que nos encontraríamos como sujeitos e cidadãos que têm delimitado sua identidade pessoal e profissional. Não como polos, mas enquanto sujeitos orgânicos que compreendem seu lugar na história e como produtores de história.” In: LIMA, Edson Silva. *História pública: o desafio da profissão do historiador*. Revista Intellèctus, Ano XVII nº 2, 2018.

¹² “Ora, o que os intelectuais descobriram recentemente é que as massas não necessitam deles para saber; elas sabem perfeitamente, claramente, muito melhor do que eles; e elas o dizem muito bem. Mas existe um sistema de poder que barra, proíbe, invalida esse discurso e esse saber. Poder que não se encontra somente nas instâncias superiores da censura, mas que penetra muito profundamente, muito sutilmente em toda a trama da sociedade.

nossa proposta aqui é coexistir, lembrando sempre que reconhecê-las não significa endossar questões que consideremos problemáticas. Pelo contrário, é no movimento de trazer essas narrativas para a pesquisa histórica que temos a oportunidade de problematizá-las e de propor para a sociedade uma visão mais crítica e sólida sobre as fontes e seus discursos. Entre tais fontes e discursos, há ainda àqueles produzidos em meio digital, para as quais a História Pública Digital nos oportuniza abordagens, e das quais falaremos adiante nos próximos tópicos deste capítulo.

1.2 A História Pública Digital: como chegamos até ela?

Tendo em vista que “(...) a pedagogia da história pública precisa se envolver ativamente em um dos mais empolgantes promissores movimentos da área: a mudança de uma história pública centrada na materialidade para a multimídia, a história digital e a *world wide web*”, (ZAHAVI, 2011, p.58) foi durante o *The Humanites and Technology Camp* (THATCamp), ocorrido em Paris no ano de 2010, e em Florença no ano de 2011, em que humanistas digitais discutiram a internacionalização da disciplina e refletiram sobre sua transdisciplinaridade com as tradições epistemológicas e filológicas próprias da História, tendo como base que a “cultura histórica digital” é parte de uma “cultura digital” que se manifesta através de diversas formas comunicativas.

Dessa forma, a História Digital definiu-se como “todo o complexo universo de produções e trocas sociais tendo por objeto o conhecimento histórico, transferido e/ou diretamente gerado e experimentado em ambientação digital (pesquisa, organização, relações, difusão, uso público e privado, fontes, livros, didática, desempenho e assim por diante)” (MONINA Apud NOIRET, 2015). Portanto, a História Digital não está atrelada somente à História que circula na internet, mas é aquela que, sobretudo, se preocupa em tratar da História produzida e veiculada sob meio digital:

Quase todas as problemáticas tradicionais do ofício de historiador, da delimitação de uma hipótese de pesquisa à descoberta, ao acesso e à gestão dos documentos e das fontes, até conseguir os fundamentos narrativos e, sobretudo, até a

Os próprios intelectuais fazem parte desse sistema de poder, a ideia de que eles são agentes da ‘consciência’ e do discurso também faz parte desse sistema. O papel do intelectual não é mais o de se colocar ‘um pouco na frente ou um pouco de lado’ para dizer a muda verdade de todos; é antes o de lutar contra as formas de poder exatamente onde ele é, ao mesmo tempo, o objeto e o instrumento: na ordem do saber, da ‘verdade’, da ‘consciência’ do discurso.” In: FOUCAULT, Michel. *A Ordem do Discurso*. Saraiva, Collège de France, 1970, p. 71.

comunicação da história e dos resultados de pesquisa, e, finalmente, o ensino da história, passam agora em parte no todo, pela tela do computador (NOIRET, 2015).

Assim, considerando o amplo acesso que a cultura digital permite às narrativas históricas produzidas e veiculadas sob meio digital, ela é, sem dúvida, de interesse do campo da História Pública, uma vez que a História Pública Digital sustenta esta ligação :

O conhecimento de humanidades digitais, da história digital, e de suas potencialidades, é parte integrante das novas formações necessárias dos programas de História pública (...). Essas são formas naturais e complementares de outras formações para a gestão das fontes ou a interpretação dos objetos nos museus – setor em pleno desenvolvimento, o das mostras e dos percursos em museus por meio da rede, que requer a autoridade profissional dos historiadores públicos digitais. Mais do que em outras disciplinas, a *web* e o digital reforçaram, no campo da História pública, práticas profissionais já consolidadas, expandindo-as ou abrindo-as para outros públicos, com novos instrumentos de difusão e de comunicação de conteúdos na era digital. A virada digital e a rede foram as primeiras a abrir, e logo a responder, às necessidades prementes da sociedade de proteger as identidades, a cultura e as memórias coletivas locais e promovê-las globalmente. Desse modo, a História digital com frequência se tornou também vetor de conhecimento “glocal”. Os fenômenos de globalização atingem assim as identidades locais para as quais as formas tradicionais de narração da história não alcançam um público global. Graças à História digital, com a versatilidade da rede e das tecnologias digitais que permitem promover globalmente um passado comunitário local, a História pública nacional alcança diversos tipos de públicos internacionalmente (NOIRET, 2015).

Como vimos, parte das discussões sobre historiografia digital são realizadas pelo especialista em História Pública Digital Serge Noiret, que trata a respeito de fontes, métodos e do papel do historiador diante das problemáticas da História Digital e aponta caminhos importantes a serem refletidos sobre as fontes históricas no meio digital:

A História digital remodelou a documentação do historiador e os instrumentos usados para seu acesso, para armazená-la e tratá-la, sem que, todavia, o uso crítico desses instrumentos – que não são assépticos na relação entre o historiador e as fontes digitais (...) A História digital requer reescrever e reinterpretar os métodos profissionais e dominar as novas práticas digitalizadas (CLAVERT; NOIRET, 2013). As mudanças quanto às práticas profissionais dos historiadores são de tal ordem – falou-se até de um novo historicismo – (FICKERS, 2012) que devemos nos interrogar sobre qual o impacto da História digital sobre as formas tradicionais de narração do passado e sobre os tempos históricos (HARTOG, 2012; NORA, 2011).¹³ Podemos nos perguntar, à luz da difusão pública das tecnologias, se não é o caso de rever em profundidade até mesmo a relação que temos com o passado, a memória e a História no presente (JOUTARD, 2013) (NOIRET, 2015).

Tendo em vista a realidade em que vivemos, devemos levar em consideração o próprio ofício do historiador(a) regulamentado há pouco no Brasil. Diante dos fenômenos de globalização digital¹³, sem dúvida, a área sentiu as mudanças pouco a pouco, mudanças

¹³Entende-se neste trabalho pelos fenômenos de globalização digital a seguinte explicação – “vivemos em um

essas que foram potencializadas no contexto pandêmico:

Em segundo lugar, é preciso levar em conta os impactos do paradigma digital no meio historiográfico, que alterou radicalmente os mecanismos de consagração e autoridade. Erudição, títulos, docência, pesquisa ou vinculação institucional não necessariamente asseguram, hoje, prestígio, credibilidade ou autoridade ao enunciador do discurso – elementos que o historiador costumava acumular no mundo analógico e que estavam no cerne do seu reconhecimento social. No meio digital, credibilidade e autoridade dependem principalmente de outros dos elementos: a capacidade de dominar a nova linguagem digital, garantindo presença no novo “espaço público”, e a capacidade de alcançar grandes audiências, medida pelo número de cliques, compartilhamentos, visualizações, curtidas, seguidores e outras interações (TEIXEIRA; CARVALHO, 2019).

Desse modo, podemos trazer novamente para a discussão a premissa de autoridade compartilhada, tão cara à História Pública:

A possibilidade de uma história pública, além de passar pela democratização do acesso à informação historicamente construída, se efetiva com a colaboração dos agentes sociais na construção das narrativas sobre o passado, no sentido de uma autoridade compartilhada, atravessando “o abismo entre a torre de marfim e o mundo real”. Cabe a história pública ser “agente do luto social”, problematizando os pontos de cristalização das memórias, analisando suas funções políticas, os significados atribuídos a eles ao longo do tempo, assim como os agentes sociais institucionais envolvidos em constante colaboração. Perscrutar estes aspectos muda o foco de um enaltecimento para um estranhamento que ajude a revelar os dissensos encobertos pela falsa impressão de que exista uma harmonia consensual nos mesmos (WERLE, 2017).

Assim, a História Pública Digital nos convida a considerar esses espaços digitais/virtuais, com suas vozes e narrativas, com o intuito não hierarquizar saberes e atestar a verdade absoluta dos fatos, mas para promover o debate diante de diferentes interpretações, visões e maneiras de colocar-se no mundo. Tal debate não está interessado em “fazer as pazes” com todas as narrativas históricas, sejam da Academia ou de fora dela, mas a História Pública, seja ela Digital ou não, se faz nos territórios de fronteira, como afirmamos anteriormente. Por esse motivo, evocamos as Humanidades Digitais e sua proposta transdisciplinar neste trabalho. Além disso, territórios de fronteira são locais de disputa, portanto, é no dissenso que a História Pública está mais interessada; nada ao contrário acontece na História Pública Digital. Debater o dissenso é construir conhecimento e uma sociedade mais crítica e tolerante com a diversidade de posições e discursos existentes,

mundo onde a globalização está sendo conduzida pela lógica das redes, em que a tecnologia da informação é o sistema nervoso central. Essa interconexão global de pessoas, organizações e culturas está transformando profundamente a economia, a política, a cultura e a sociedade como um todo. A globalização digital não apenas encurta distâncias geográficas, mas também cria novas formas de interação, colaboração e troca de conhecimento em escala global. É um processo complexo e multidimensional que desafia as estruturas e instituições estabelecidas, ao mesmo tempo em que abre possibilidades sem precedentes para a inovação e o progresso humano.” In: CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. Paz & Terra, 2013.

um dos mais importantes propósitos da História.

1.3 O Egito Antigo público e digital: o Discovery Tour de Assassin's Creed Origins

Diante dos fenômenos da globalização digital em que vivemos, conceito explicado no tópico anterior, as tecnologias digitais se tornam cada vez mais presentes diante das próprias demandas de nossa sociedade – por exemplo, com o cenário que vivemos há pouco: devido à pandemia da Covid-19, as áreas de ensino e pesquisa precisaram aprender a lidar mais de perto, e a usar a seu favor, inúmeras ferramentas digitais. Nesse contexto, conflitos e dificuldades também foram evidenciados. Contudo, essa não é uma tendência tão recente quanto possa parecer, pois tais fenômenos vem ocorrendo de forma significativa desde meados dos anos noventa, com o surgimento da *web 2.0*¹⁴.

Alguns exemplos para corroborar a relevância de se inserir de forma mais sólida a reflexão sobre a História Pública Digital são: fontes e acervos digitalizados, a internet como campo de produzir e compartilhar História, museus que colocam à disposição visitas virtuais de suas exposições, e, no caso que será abordado neste trabalho, jogos de videogame sendo produzidos com narrativas históricas. Além disso, a tecnologia também está presente no campo de pesquisa. Por exemplo, na própria Egíptologia, a qual dedica-se a estudar o Egito Antigo também com o auxílio de programas de software pelos pesquisadores servindo como ferramentas em seus trabalhos acadêmicos para a digitação e a transliteração de hieróglifos, a exemplo do MdC¹⁵. No ano de 2020, a Ubisoft, mesma desenvolvedora de jogos da franquia *Assassin's Creed*, em parceria com o Google, anunciou o desenvolvimento do programa *Fabircius*, uma ferramenta de tradução de hieróglifos egípcios que auxilia o trabalho de pesquisadores, mas também pode ser acessado por qualquer pessoa que se interesse em aprender a escrita utilizada pelos antigos egípcios¹⁶.

Todavia, também é necessário que nos mantenhamos em alerta, pois boa parte dos conteúdos veiculados no universo da indústria cultural, mesmo que com propostas educativas, não deixam, muitas das vezes, de serem produtos que objetivam o lucro. Nesse sentido,

¹⁴ “Com o surgimento da *web 2.0*, a história e a memória não se mantiveram mais prerrogativas apenas da comunidade científica acadêmica. Por intermédio das práticas de escrita participativa ou mesmo diretamente, qualquer pessoa pode se dedicar ao passado em rede. O recurso a uma espécie de saber comunitário, à participação pública na rede, que vem sendo comumente chamada *crowdsourcing*, sob várias formas e com diversos tipos de conteúdos, trabalho colaborativo e saberes, permitiu a gestão integrada dos conteúdos digitais por parte de quem tenha a possibilidade e o conhecimento para assim proceder” In: NOIRET, Serge. *História Pública Digital*. Liinc em Revista, v. 11, n.1, 2015, p.35.

¹⁵ BERG, Hans van den: Manuel de Codage, 1988.

¹⁶Notícia: <https://super.abril.com.br/tecnologia/ferramenta-do-google-usa-inteligencia-artificial-para-ensinar-hieroglifos/>. Último acesso em: 19/07/23.

inserimos aqui uma breve discussão sobre a indústria cultural, a qual refere-se ao sistema de produção e distribuição de bens culturais em massa, como música, cinema, televisão, literatura, artes visuais e entretenimento em geral. Esse termo foi cunhado pelos teóricos da Escola de Frankfurt, notadamente Theodor Adorno e Max Horkheimer na década de 1940. Segundo eles, a indústria cultural é um componente essencial do capitalismo tardio, no qual a cultura é produzida e comercializada como uma mercadoria padronizada, visando o lucro e à manipulação das massas¹⁷. Assim, a indústria cultural é caracterizada pela produção em larga escala de produtos culturais que são amplamente disseminados e consumidos pela sociedade. Esses produtos tendem a ser feitos de acordo com fórmulas pré-determinadas, visando alcançar um público amplo e maximizar os lucros. Dessa forma, a indústria cultural muitas vezes prioriza o entretenimento superficial, estereótipos, repetição de fórmulas de sucesso e apelo às emoções básicas, em detrimento da inovação, da qualidade artística e da diversidade cultural.

Portanto, uma das principais críticas à indústria cultural é que ela contribui para a padronização da cultura e para a alienação das massas, pois a produção em massa de bens culturais tende a homogeneizar as experiências individuais e a reforçar valores e ideologias dominantes, perpetuando assim a hegemonia cultural. Além disso, a comercialização da cultura muitas vezes transforma as pessoas em consumidores passivos, desencorajando a participação ativa na criação e apreciação cultural. No entanto, também é importante reconhecer que a indústria cultural tem seu papel na sociedade contemporânea. Ela proporciona acesso a produtos culturais a um público amplo, permite a disseminação global de ideias e expressões artísticas e contribui para a economia criativa. Apesar das críticas, a indústria cultural é um fenômeno complexo e multifacetado que continua a moldar nossa cultura e a maneira como consumimos e interagimos com ela.

Tratando-se de produtos veiculados na cultura de massa sobre o Egito Antigo, eles notadamente possuem influência de uma narrativa historicamente construída diante dos processos de dominação colonialista e imperialista que o continente africano, no qual está inserido o território e a História do Egito, sofreu ao longo do tempo. Assim, é recorrente que ocorra o que a Egiptomania define como sendo uma ressignificação sobre a Antiguidade egípcia perante visões e valores contemporâneos, e não necessariamente uma correspondência à realidade histórica daquele contexto. Egiptomania¹⁸ é um termo que se refere ao fascínio e interesse pela antiga cultura egípcia. A palavra deriva de "Egito" e "mania", indicando um entusiasmo excessivo ou uma fixação pela civilização do Egito Antigo. A Egiptomania ganhou destaque

¹⁷ ADORNO, Theodor W. *Indústria Cultural*. Editora Unesp, 2020.

¹⁸ BAKOS, Margareth Marchiori. *Egiptomania: o Egito no Brasil*. Paris Editorial, 2004.

durante o século XIX na Europa, quando a História, a Arqueologia e a Egiptologia começavam a desenvolver-se como disciplinas científicas e a realizarem diversas descobertas. Tais acontecimentos se desenrolaram junto aos processos de dominação colonial e imperialista por países europeus.

Nesse sentido, a descoberta da tumba de Tutancâmon em 1922, por exemplo, gerou um enorme interesse e uma onda de Egiptomania principalmente ao redor da Inglaterra, uma vez que Howard Carter, que escavou, e Lorde Carnarvon, que financiou tal expedição, eram britânicos. Esse fascínio pelo Egito Antigo manifestou-se de diferentes formas, como decorações inspiradas na iconografia egípcia, a moda com elementos egípcios, a música e o cinema que retrataram histórias do Egito Antigo, além do turismo para visitar patrimônios arqueológicos, o qual não começou, mas teve uma grande explosão nessa época.

A Egiptomania continua a ser um fenômeno nos dias atuais, com exposições, livros, filmes e outras formas de mídia que continuam explorando a História, a cultura e a estética do Egito Antigo, como é o caso de *Assassin's Creed Origins* (2017). Como a Egiptologia, a Egiptomania se tornou um campo de estudos mais tarde. Nos últimos tempos, tais campos buscam compreender, ao mesmo tempo buscam desconstruir, visões de um Egito Antigo fruto desse legado histórico colonial. Mas para chegar até aí, não podemos deixar de levar em consideração a contribuição que o conceito de Orientalismo proposto pelo intelectual palestino Edward Said teve. A partir da obra *Orientalismo* (1978), Said fez uma crítica que consideramos que temos o dever de manter em nossos estudos até hoje:

O intercâmbio entre o significado acadêmico e o sentido mais ou menos imaginativo de Orientalismo é constante, e desde o final do século XVIII há um movimento considerável, totalmente disciplinado – talvez até regulado – entre os dois. Neste ponto, chego ao terceiro significado de Orientalismo, cuja definição é mais histórica e material que a dos outros dois. Tomando o final do século XVIII como ponto de partida aproximado, o Orientalismo pode ser discutido, analisado como a instituição autorizada a lidar com o Oriente – fazendo e corroborando afirmações a seu respeito, descrevendo-o ensinando-o, colonizando-o, governando-o: em suma, o Orientalismo como um estilo ocidental para dominar, reestruturar e ter autoridade sobre o Oriente. Achei útil neste ponto empregar a noção de discursode Michel Foucault, assim como é descrita por ele em *Arqueologia do Saber* e em *Vigiar e Punir* (SAID, 2007).

Portanto, não consideramos neste trabalho que o Orientalismo é algo superado em sua totalidade. Dessa maneira, como exemplo destas narrativas construídas a partir deste conceito, analisaremos neste trabalho o modo *Discovery Tour* desenvolvido a partir do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017). O jogo é ambientado na época da dinastia Ptolomaica (303

AEC- 30 AEC)¹⁹, e os setenta e cinco passeios do *Discovery Tour* tratam de temas sobre o Egito Antigo muito além deste período. O *Discovery Tour* contém uma média de duas a dez estações cada, que são as paradas explicativas. Cada passeio dura cerca de dois a vinte minutos, e todos os passeios estão divididos em cinco seções, que de forma resumida estão distribuídos tematicamente da seguinte forma: seção Egito, com vinte passeios, aborda temas como os hieróglifos e cidades importantes durante o período faraônico. A seção Pirâmides, com dezesseis passeios, e a seção Alexandria, com quatorze passeios, focam em questões arquitetônicas, desde a construção das pirâmides, até a fundação da cidade de Alexandria. A seção Cotidiano, com vinte passeios, traz questões relacionadas à cultura, religiosidade e costumes dos antigos egípcios. A seção Romanos, a mais curta de todas com cinco passeios, aborda temas relacionados ao poderio militar romano. Abaixo apresentamos uma imagem do “passaporte” do *Discovery Tour* com a distribuição de todos os passeios:

Figura 1- Passaporte do *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins*.



In: *Assassin's Creed Origins*, 2017, Ubisoft. **Foto:** Autora.

Como já mencionamos, tal proposta oferece ao jogador uma experiência de imersão em realidade virtual. Nessa experiência, é possível visitar reconstruções de locais, além de conhecer personagens históricas inseridas naquele contexto, vivenciar práticas cotidianas e interagir com os “habitantes” daqueles espaços oriundos de diferentes pertencimentos étnicos. No caso do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017), trata-se

¹⁹ Dinastia grega iniciada em 323 AEC com as conquistas de Alexandre, o Grande que governou o Egito por mais de trezentos anos.

principalmente de egípcios, gregos ou romanos, já que o jogo se passa no período Ptolomaico (323-30 AEC), período em que os gregos governavam o Egito mas estava sob tutela de Roma, que vivia um período de expansão:

Figura 2- Habitantes de Alexandria do *Discovery Tour*.

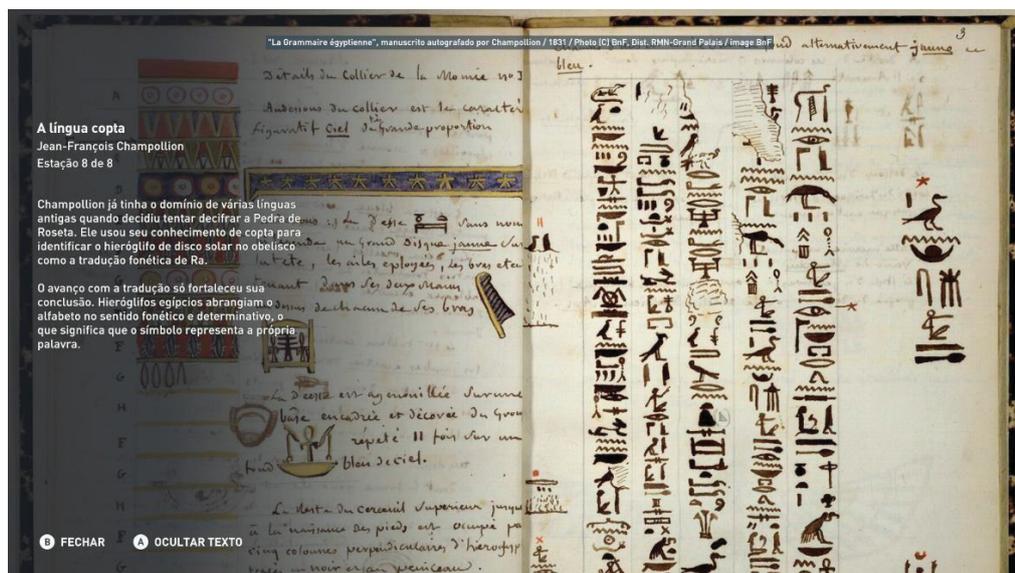


In: *Assassin's Creed Origins*, 2017, Ubisoft. **Foto:** Autora.

Guiado por um roteiro audiovisual e hipertextos, o visitante deste *Discovery Tour* também pode optar pelo modo exploração de mundo aberto²⁰. Papiros e estelas contendo escritas antigas, moedas, plantas de cidades, construções, imagens de sítios arqueológicos, templos, tumbas, fontes escritas, a exemplo dos escritos de Jean-François Champollion quando este estudioso se dedicava à decifração dos hieróglifos egípcios, são materiais apresentados e que enriquecem a experiência.

²⁰ O conceito de *openworld* em português “mundo aberto” nos jogos eletrônicos, consiste no ambiente virtual desenvolvido no qual o jogador pode explorar livremente sem nenhum tipo de barreira, como, por exemplo, missões a serem completadas.

Figura 3- Manuscritos de Jean-François Champollion no *Discovery Tour*.



In: *Assassin's Creed Origins*, 2017, Ubisoft. **Foto:** Autora.

Todas as fontes são referenciadas, e a maioria faz parte dos maiores acervos de museus e bibliotecas espalhadas pelo mundo, a exemplo do Museu Britânico, Museu de Berlim, Museu do Louvre e do próprio Museu do Cairo no Egito. Dessa forma, reconhecemos *o Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* como produto da cultura digital, objeto de interesse das Humanidades Digitais. Além disso, ao propor uma narrativa histórica produzida e veiculada sob meio virtual, torna-se exemplo de História Pública Digital.

Portanto, a História Pública - inclua-se aqui a Digital - é uma possibilidade não apenas de construção do conhecimento histórico, mas de abertura para as novas formas de narrar e representar o passado, bem como analisá-las de forma comprometida. Dessa forma, podemos dizer que pensar a História Pública Digital através destas fontes não convencionais ao mundo acadêmico é também uma escolha perante o exercício histórico, principalmente diante das tensões e crises sociais (ALMEIDA; ROVAI, 2011, p. 7). Isso porque, ao contrário do que se possa sugerir num primeiro momento, a palavra “público” não está interessada em apenas popularizar, pois é no embate que a História Pública deve agir principalmente:

A História Pública não deveria ter medo de abraçar a controvérsia; o verdadeiro desafio dos historiadores públicos é ensinar ao público como conviver com ela de maneira confortável – tanto com concepções históricas divergentes quanto com narrativas complexas. Lidar com controvérsias, manifestações controversas e projetos relacionados deveria ser uma parte importante de todos os programas de educação em História Pública (ZAHAVI, 2011 Apud ROVAI, 2018).

1.4 A História Pública Digital e o Discovery Tour do jogo Assassin's Creed Origins

Quando questionados pelos historiadores Marc-Andre Éthier e David Lefrançois na obra *Le jeu et L'Histoire Assassin's Creed vu par les Historiens* (2020) sobre o público consumidor do modo *Discovery Tour*, os desenvolvedores da UBISOFT assumem que a maior parte é o público que consome os jogos da franquia *Assassin's Creed*, ou seja, o público jovem adulto²¹, já que a classificação etária dos jogos é para maiores de dezoito anos. Contudo, eles complementam que o público alvo, ou seja, para quem o *Discovery Tour* foi pensado e direcionado foi o público escolar discente e docente. Mas a própria Ubisoft assume que para que o *Discovery Tour* seja uma realidade no ambiente escolar, há desafios tecnológicos a serem superados em diferentes circunstâncias. Mesmo assim, a produtora mostra se sentir contente com os resultados obtidos, uma vez que a proposta foi bem aceita e recebida tanto pelos consumidores da franquia como pelo público escolar. Nesse sentido, o público do qual tratamos aqui é o chamado “grande público”, ou seja, aquele que não é especialista mas é interessado em consumir²².

O termo “grande público” é um modo de referir-se a um amplo segmento da população que é considerado como o alvo principal das produções culturais e dos meios de comunicação de massa. Portanto, o “grande público” é o conjunto de pessoas que compõem a audiência geral, sem distinção específica por características demográficas, interesses particulares ou conhecimentos especializados. Este conceito está intrinsecamente ligado à indústria cultural já apresentada anteriormente. Assim, ele reflete a noção de que certas formas de expressão cultural, como filmes, programas de televisão, música popular e literatura, são criadas para alcançar um público amplo e diversificado. Essas produções são projetadas para atrair e entreter uma audiência heterogênea, que pode abranger diferentes faixas etárias, origens culturais, níveis de escolaridade e interesses variados.

O objetivo da busca pelo grande público é maximizar o alcance e o apelo comercial das produções culturais. Os produtores e os meios de comunicação muitas vezes buscam criar conteúdos que sejam acessíveis, fáceis de consumir e que possam gerar uma resposta emocional ou entretenimento instantâneo. O grande público é considerado como uma audiência potencialmente lucrativa, uma vez que seu tamanho e diversidade oferecem oportunidades de mercado significativas. No entanto, é importante observar que o conceito de grande público não

²¹ Lembrando que a faixa etária é uma recomendação e não proibição, devemos estar cientes que menores de dezoito anos também consomem estes jogos e suas extensões tendo em vista a informação da nota 22 abaixo.

²² O Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. Dado disponível em: <https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2019/07/30/brasil-e-o-13o-maior-mercado-de-games-do-mundo-e-o-maior-da-america-latina.ghtml>. Último acesso em: 19/07/23.

implica uma homogeneidade de gostos e preferências culturais. Mesmo dentro dessa ampla audiência, existem diferentes segmentos e subculturas com interesses e afinidades. O grande público é uma construção abstrata que representa uma média ou uma generalização das preferências e padrões de consumo cultural de uma sociedade em determinado momento histórico. Assim, o termo “grande público” é uma categoria ampla que busca capturar a audiência em massa e seu potencial de consumo cultural. O grande público desempenha um papel importante na indústria cultural e na formulação de estratégias de produção, distribuição e comercialização voltadas para uma ampla base de consumidores.²³

Já assumimos que a História Pública reconhece a existência de diversas narrativas históricas. Portanto, cabe aqui inserirmos o conceito de opinião pública adiante. A chamada “opinião pública” na conclusão da obra *Manifesto pela História*²⁴, é o que os autores definem como sendo a existência não de uma, mas de várias opiniões diversas. Assim, não existe apenas uma “opinião pública”, mas várias opiniões que formam a opinião pública. Segundo Guldi; e Armitage (2016), há três novas tendências da escrita da História a partir do atual contexto digital. A primeira nos transmite a necessidade de novas formas de relatos produzidos por especialistas e susceptíveis de serem lidos e compreendidos pelo público através de fontes imagéticas, vídeos, gráficos etc. A segunda, que não deixa de complementar-se à primeira, é a ênfase em ferramentas digitais. E a terceira, ao nosso ver, tem propósito maior, pois nos coloca cientes que “uma História Pública com orientação comparativa e global desvenda as convergências, divergências e padrões que perpassam os debates sobre memória coletiva e História Pública nacional e internacionalmente” (ZAHAVI, 2011, p. 59).

Ainda podemos pensar no terceiro eixo apontado acima como sendo a fusão entre grandes e pequenas narrativas, com o surgimento de narrativas que os autores chamam de “glocais”. Segundo eles, as “grandes narrativas homogeneizantes” não dão mais conta de atribuir sentido a tudo. Ainda, some-se às narrativas generalistas a existência daquelas que se pretendem “neutras e isentas”, e temos aí um campo fértil para a atuação do historiador (a) público:

Mais grave ainda são aquelas narrativas que, embora atendendo a uma agenda exclusivamente política, se apresentam como apolíticas e buscam deslegitimar o trabalho do historiador, algo com que os especialistas em estudos do Holocausto, por exemplo, têm se deparado com frequência desde os anos 1970, quando grupos negacionistas, especialmente da extrema-direita começaram a se tornar populares em diversos países (TEIXEIRA; CARVALHO, 2019).

No que diz respeito a atuação do historiador (a) na História Pública Digital, devemos

²³ MATOS, Heloiza (org). *Comunicação Pública: interlocuções, interlocutores e perspectivas*. ECA/USP, 2012.

²⁴ ARMITAGE, David; GULDI, Jo. *Manifesto pela História*, Autêntica, 2018.

reconhecer que, com a popularização da internet, dos computadores, consoles de videogame, e smartphones, tivemos uma transformação no paradigma da comunicação. Ora, o que fazemos em História está diretamente atrelado ao ato de comunicar, não é mesmo? Comunicamo-nos com nossos pares, estudamos a comunicação humana, seja através das fontes escritas, iconográficas ou orais.

Portanto, o fato de que hoje uma pessoa pode ter alcance de dentro de sua casa a comunicações globais, glocais ou a comunicar-se globalmente e glocalmente já é motivo suficiente para repensarmos nossos campos de atuação. Desde que a Escola dos Annales nos trouxe a discussão sobre a abertura no leque de fontes que o historiador pode – e deve – debruçar-se, como carta, diário, fotografia, agora, estas opções desdobram-se em Facebook, Instagram, Twitter, Jogos Digitais, Museus Virtuais e afins. Tendo em vista a realidade de nosso país,

ainda que seja precoce dizer que a Internet atinge a todos – pois há uma grande parcela da população brasileira que sem acesso à rede -, destaca-se o fato de que é extremamente menos oneroso produzir conteúdo com potencial de alcance abrangente. Esse cenário também torna mais fácil o uso das mídias digitais para os intelectuais que querem alcançar o grande público (RODRIGUES, 2019, p. 76).

Retomando a ideia da atuação do historiador público que esteja a parte disso tudo, “a abundância de desinformação nesse ambiente é um dos motivos pelos quais os acadêmicos devem se preocupar com a questão da divulgação de História” (RODRIGUES, 2019, p. 80), pois, como já colocado, o paradigma da comunicação modificou-se, e se antes precisávamos lidar com a ausência da informação, a dificuldade de acesso e a monopólios, hoje precisamos lidar com *fake news*, por exemplo. É fato que narrativas falaciosas a partir de construções históricas e a mentira como fenômeno antropológico e social sempre existiram na História. Contudo, com a globalização digital, reafirmamos que experienciamos atualmente uma mudança de paradigma em nossa sociedade, pois vivemos o desafio de lidar com o excesso de informações diárias²⁵. Tais problematizações são parte estruturante das Humanidades Digitais. Contudo, devemos estar cientes que “não necessariamente mais estudos e mais projetos de divulgação científica e de História Pública significam uma sociedade com ‘maior’

²⁵ “Um passado que se torna público cria, certamente, para quem faz da história sua profissão, o perigo de ver os especialistas, depositários do método histórico crítico e das formas da consciência histórica, não dominar mais as “mutações” digitais suficientemente, e de ver diminuir a complexidade da pesquisa heurística diante de uma seleção de documentos já conhecidos ou, de qualquer modo, desprovidos de valor inovador para a assim denominada “alta” pesquisa.” In NOIRET, op. cit., 2015, p. 36.

e ‘melhor’ consciência histórica, ou seja, com maior e melhor conhecimento e senso crítico. Porém, a presença do historiador profissional no meio público nunca se fez tão sentida – e, talvez, necessária” (TEIXEIRA; CARVALHO, 2019, p. 20). Assim, não nos cabe apenas criticar o que tem sido feito, de forma arrogante ou pessimista a ponto de deixarmos à deriva nosso dever social enquanto profissionais das Humanidades:

Diante disso, não cabe a nós apenas lamentar as agruras e os dissabores oriundos das dificuldades que o presente impõe ao nosso trabalho. A existência desses problemas é orgânica e contínua. Precisamos, portanto, pensar em estratégias de atuação que ultrapassem os muros das instituições de ensino. Não apenas isso: necessitamos ocupar os espaços virtuais não somente flamulando nossos diplomas como se fossem bandeiras, totens de autoridade. Ter formação para falar sobre assuntos que dialogam com a academia, penso eu, é fundamental, mas não basta apenas ter o diploma, especialmente em um momento no qual a formação e o conhecimento acadêmico têm sido desvalorizados socialmente por uma série de motivos, especialmente políticos (RODRIGUES, 2019).

Dando continuidade à discussão sobre a atuação dos humanistas na “Era Digital”²⁶, segundo o filósofo da tecnologia Andrew Feenberg, existe a importância e a necessidade de se pensar dentro das Humanidades e com as perspectivas das ciências sociais o fenômeno tecnológico²⁷. A partir das reflexões trazidas por Feenberg, fortalecemos nossa posição em defender a necessidade do entendimento sobre o fenômeno da tecnologia, desde sua produção, design, funcionamento e relação com os sujeitos sociais, pois é justamente isso que irá permitir que a cultura possa participar da regulação da mesma, a fim de estarmos atentos e conscientes para uma atuação participativa e não alienante, como meros usuários acríticos à mercê das *big techs*.

Para o *Manifesto das Humanidades Digitais*²⁸ um dos caminhos para solucionar o problema da alienação é a criação de softwares livres, que só ocorrerá quando possamos entender minimamente o funcionamento de um e da tecnologia digital como um todo, desde sua ontologia a partir da perspectiva filosófica, seu surgimento e desenvolvimento a partir do contexto histórico, até o domínio da técnica e das narrativas. Assim, além de submetermos ao crivo científico produtos como o *Discovery Tour de Assassin’s Creed Origins* (2017), como propomos neste trabalho, para que possamos entender a relevância de produzir narrativas hipermídias e digitais de qualidade e comprometidas com a ciência para o público, sejam elas jogos educativos ou outras. Assim, concluímos este capítulo defendendo que o

²⁶ A partir da Terceira Revolução Industrial na segunda metade do século XX, especialistas designam o termo de “Era Digital” ou “Era da Informação” diante das novas invenções e mudanças na produção e transmissão de informação, sobretudo com a passagem dos meios analógicos para os meios digitais nos avanços tecnológicos.

²⁷ FEENBERG, Andrew. *Questioning Technology*. Routledge, 1999.

²⁸ Disponível em: <https://humanidadesdigitais.org/manifesto-das-humanidades-digitais/>. Acesso em 15/06/23.

Discovery Tour de Assassin's Creed Origins (2017) é um produto da indústria cultural de entretenimento, mais não somente isso; ele também é exemplo de História Pública Digital, uma vez que sua desenvolvedora fornece aos consumidores desse produto, integrantes do chamado “grande público”, uma proposta histórica-educativa através dele.

CAPÍTULO II

O DISCOVERY TOUR DE ASSASSIN'S CREED ORIGINS COMO EXPERIÊNCIA MUSEAL VIRTUAL GAMIFICADA.

2.1 A Gamificação da História: uma brincadeira séria

A Gamificação, enquanto conceito, trata-se resumidamente de aplicar técnicas de jogos para as mais variadas atividades, como por exemplo ensino-aprendizagem, e nos mais variados ambientes, como, por exemplo, em museus. Portanto, “gamificar” algo é fazer deste algo lúdico, interativo e prazeroso. Diversos estudos apontam as vantagens de utilizar estratégias de gamificação para maior engajamento naquilo que se propõe justamente porque o “jogar” está intimamente ligado à História e ao desenvolvimento da cognição humana, pois a primeira forma de aprender de uma pessoa se dá já na primeira infância por meio de brincadeiras:

Para Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação é um processo de pensamento e mecânica do jogo para envolver os usuários e resolver problemas. Nesta mesma linha, Kapp (2012) define gamificação como o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar as pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas. A Gamificação pode ser resumida como o uso de elementos de jogos em contextos não relacionados com jogos (DETERDING et al, 2011), (CUNHA, 2014). A gamificação pode ser encontrada em inúmeros tipos de aplicações, desde sistemas para melhorar a produtividade na indústria, finanças, saúde, entretenimento, sustentabilidade e na educação (KLOCK; CARVALHO; ROSA; GASPARINI, 2014).

Neste trabalho, consideramos a Gamificação enquanto conceito, mas também enquanto processo. A gamificação na e da História tem sido uma prática que remonta aos jogos de tabuleiro e evoluiu para narrativas históricas gamificadas em computadores, consoles, *tablets*, *smartphones* e outros dispositivos eletrônicos. Portanto, é importante destacar que os jogos e os *videogames* estão enraizados em uma tradição de atividades lúdicas, variando nos dispositivos e plataformas em que são executados e disseminados.

No artigo intitulado “Fontes Históricas, Narrativa Transmídia e Videogame: A Pesquisa Histórica em Assassin’s Creed”²⁹ (2007-2022) e no capítulo “Games E o Ensino de História:

²⁹GONÇALVES, Max Alexandre de Paula. *Fontes Históricas, Narrativas Transmídia e Videogame: A Pesquisa Histórica em “Assassin’s Creed” (2007-2022)*. Revista Antígona, v. 2, n. 1, Dossiê: Humanidades Digitais, Cultura Pop e História, Revista do curso de História e do Programa de Pós-Graduação em História das Populações Amazônicas da Universidade Federal de Tocantins, 2022.

Cultura e Consciência Histórica em Assassin's Creed"³⁰ (2023), o pesquisador do tema Max Alexandre de Paula Gonçalves nos apresenta uma discussão sobre os autores que abordam jogos de *videogame* em seus trabalhos. Assim, vemos que foi no final do século XIX e início do século XX que Johan Huizinga escreveu *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*³¹. Assim, Huizinga foi o primeiro teórico a explicar a atividade lúdica de forma abrangente e a integrar o conceito de jogo ao de cultura, considerando-o assim como um fenômeno cultural³². Segundo Huizinga, há uma ligação inerente entre o jogo e a cultura no surgimento e desenvolvimento da civilização, pois o jogo está relacionado ao direito, à guerra, à arte e a outras atividades e instituições humanas. Huizinga defendeu em sua obra que o jogo possui um elemento não material em sua essência, conferindo-lhe um sentido além das necessidades imediatas da vida humana. Ao atribuir um sentido cultural aos jogos, Huizinga afastou-se das compreensões científicas da época, que viam os jogos como um fenômeno estritamente biológico. Assim, ele reconheceu o jogo como parte integrante das diversas sociedades e de suas culturas e tradições. Embora a compreensão de Huizinga sobre os jogos possa parecer distante dos jogos digitais de hoje, como *Assassin's Creed Origins*, os quais valorizam as estruturas de jogo em vez da narrativa em si, é válido considerar os jogos digitais como uma simbiose de mídias, incorporando características do cinema e televisão, como apontou nosso autor Max Alexandre de Paula Gonçalves. O autor também cita o livro *First Person: new mediaas story, performance and game* (2004) de Celia Pearce, no qual a autora nos chama a atenção para algumas especificidade dos jogos digitais:

A primeira e mais importante questão a se saber sobre jogos é que eles são centrados no ato de jogar. Ao contrário da literatura e do cinema, que se concentram na história [no sentido de narrativa ficcional], nos jogos, tudo gira em torno do jogo e da experiência do jogador. Os designers de jogos estão muito menos interessados em contar uma história do que em criar uma estrutura envolvente para o jogo (PEARCE, 2004).

Ainda, para Max Alexandre de Paula Gonçalves, a compreensão de Pearce de que os designers de jogos se concentram mais nas estruturas que compõem um jogo do que na história na qual ele está inserido faz parte de um debate entre grupos de pesquisadores de jogos de videogame que é dividido entre ludologistas e narrativistas. Para Gonçalves, apesar desse debate, é correto afirmar que os jogos digitais aproveitam duas características dos computadores: simulação de comportamentos e representação espacial, ou seja, ações das

³⁰ ROSSI, Andréa Lúcia Dorini de Oliveira Carvalho (org.); NOGUEIRA, Abner Alexandre (org.). Coletânea Cultura e Consciência Histórica V.1, no prelo.

³¹ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora Perspectiva, 2012.

personagens e ambientes que constituem o mundo do jogo. Estes dois elementos juntos tornam os jogos digitais participativos, pois além de gerarem um comportamento por parte do jogador, o próprio também pode influenciar o comportamento das personagens. No caso do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017), os *tours* são ambientados através de um aproveitamento dos espaços construídos para o jogo de *Assassin's Creed Origins*, no qual se pode escolher uma personagem do jogo para fazer os passeios ou a exploração de mundo aberto já explicado no capítulo um.

Dando sequência ao debate apresentado por Max Alexandre de Paula Gonçalves, em seu trabalho o autor traz para a discussão Janet Murray, estudiosa do tema de jogos que postula que a interação bidirecional, entre simulação e espaço, é relevante para compreender as narrativas virtuais emergentes das novas mídias digitais, uma vez que a representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais. “É isso que geralmente queremos dizer quando afirmamos que os computadores são interativos” (MURRAY, 2003, p. 80). Segundo Murray, as narrativas concebidas como ambientes virtuais, no sentido digital ou computadorizado, possuem como característica a participação interativa e, conseqüentemente, uma atuação mais ativa do sujeito. De acordo com a autora, isso se deve a três conceitos fundamentais presentes nessa nova forma de contar histórias: imersão, agência e transformação (MURRAY, 2003). No modo *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017), podemos fazer as correspondências dessas definições com os seguintes exemplos: a representação espacial e verossímilante se dá nos territórios do Egito Antigo às margens do Nilo, e da cidade de Alexandria com saída para o Mar Mediterrâneo em conjunto com os sujeitos históricos que viveram nestes locais e suas construções.

Portanto, segundo Max Alexandre de Paula Gonçalves, assumir ações desenvolvidas pelo interator nesse ambiente de representação espacial e verossímilhança faz com que o jogador se identifique com esse mundo, de modo que ele suspenda voluntariamente as suas descrenças em relação ao seu aspecto ficcional, o que consiste na sua imersão; aja e sinta que as suas ações geram ganhos e perdas, o que consiste na sua agência; e, por último, que ele altere o seu estado a ponto de assumir a encenação da sua personagem, o que consiste na transformação. Portanto, o jogador do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) está no Egito Antigo em 30 AEC, agindo como uma pessoa que viveu naquele local e período, interagindo com práticas, pessoas e locais deste lugar. Ou seja, ele assume uma posição empática a fim de adquirir informações, curiosidades, e conhecimentos sobre aquela civilização do passado. Podemos ver um exemplo na imagem abaixo, onde o avatar da rainha Cleópatra VII, governante do Egito no período em que se passa o *Assassin's Creed Origins*

(2017), pode ser escolhida para o jogador fazer o *Discovery Tour*.

Figura 4- Avatares do *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins*.



In: *Assassin's Creed Origins*, 2017, Ubisoft. **Foto:** Autora.

Já em relação às pesquisas acadêmicas sobre jogos digitais, Max Alexandre de Paula Gonçalves, aponta que o marco para esta área ocorreu em 2001 com o estabelecimento da revista acadêmica *Game Studies*. Essa revista gratuita teve e tem como objetivo publicar as melhores pesquisas nessa área. Refletindo por meio das Humanidades Digitais e da História Pública Digital, a estruturação do *Games Studies* não se limitou apenas ao desenvolvimento e à ocupação de espaços acadêmicos formais, pois ela reúne perspectivas de diferentes disciplinas e diversos especialistas. Segundo Gonçalves, o videogame se estabelece como a síntese de várias mídias e linguagens, como na franquia *Assassin's Creed*, que não apenas incorpora recursos de outros meios em seus jogos, mas também dissemina seu conteúdo por meio de diferentes suportes como cinema, quadrinhos e livros.

Por esse motivo, para Max Alexandre de Paula Gonçalves, o videogame está inserido no conceito de narrativas transmídias definidas por Henry Jenkins³³. Segundo Jenkins, uma narrativa transmídia se desenrola por meio de várias plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo para o todo. Cada acesso aos jogos deve ser autônomo, de modo que não seja

³³ JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Editora Aleph, 2ª Edição, 2009.

necessário assistir ao filme para apreciar o jogo, e vice-versa. Cada produto específico serve como uma porta de entrada para a franquia. Pois de acordo com Jenkins, a narrativa transmídia não se limita à simples adaptação de um produto para diferentes suportes, mas representa uma nova forma de contar histórias, que está enraizada em um fenômeno cultural. Segundo essa definição de Jenkins discutida por Gonçalves, a narrativa transmídia implica em trazer novos conteúdos para complementar a experiência narrativa.

Ainda, a ideia de convergência, a partir do conceito de Cultura da Convergência formulado por Henry Jenkins e discutida também por Max Alexandre de Paula Gonçalves para analisar a franquia *Assassin's Creed*, representa uma transição midiática na qual as mídias antigas e novas encontram-se e se reinventam diante do choque entre elas. A convergência não se limita apenas ao aspecto técnico, mas também envolve mudanças mercadológicas, sociais, culturais e comportamentais tanto para produtores quanto para consumidores, usuários e fãs das mídias. Isso resulta em uma mudança cultural na forma como os consumidores se comportam, incentivando-os a buscar conexões entre conteúdos dispersos em diferentes suportes. No caso do modo *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* (2017), fica evidente que apesar de estar presente no mesmo suporte que o jogo, o tipo de narrativa é diferente. Como proposta educativa, o modo *Discovery Tour* busca não só oferecer mais um produto como extensão do jogo aos fãs e já consumidores da franquia, mas alcançar novos públicos, como estudantes, professores e todos aqueles interessados e curiosos sobre o mundo do Egito Antigo.

Portanto, o modo *Discovery Tour de Assassin's Creed* é um produto com uma proposta educativa gamificada, não só porque parte de um jogo, mas porque aproveita elementos de sua construção como espaço e personagens, e porque faz uso deles através da imersão, interação e agência daquele que decide o “jogar”. Ao desvendar as camadas deste produto, chegamos ao entendimento de que esta proposta também parte de um tipo de experiência museal virtual, discussão que faremos nos próximos tópicos deste capítulo.

2.2 O Museu na História ou a História do Museu

Os museus são espaços destinados à conservação, pesquisa e acesso a artefatos culturais, científicos, históricos e artísticos. Enquanto instituições de História Pública, eles desempenham um papel fundamental na preservação e divulgação da História, cultura e conhecimento humano na sociedade. A palavra “museu”, do latim *museum*, derivada do grego *mouseion*, foi usada para descrever um local dedicado às musas, deusas da mitologia grega que inspiravam a música, poesia, ciência e outras formas de conhecimento. Esses espaços eram frequentemente vinculados a instituições educacionais, como as famosas

bibliotecas de Alexandria e Pérgamo, que abrigavam coleções de obras de arte, manuscritos e objetos científicos:

Segundo a historiadora Marlene Suano (1986), a origem do termo museu está ligada a história da Grécia antiga. A união entre Zeus – Deus supremo – e Mnemósine – a Deusa da memória – deu origem a nove musas: Calíope, Clio, Erato, Euterpe, Melpômene, Polímnea, Tália, Terpsícore e Urânia. As musas eram dotadas de criatividade e de uma grande memória; e possuíam seus próprios templos: os ‘templos das musas’ ou mouseion, onde cumpriam sua missão, que era proteger as artes (SANTOS; LIMA, 2014).

Vemos que a terminologia da palavra museu está atrelada, sobretudo, ao sentido de conhecimento e preservação. Não só a terminologia, mas sua função “(...) “Museu” tornou-se depois a “Casadas Belas Artes” e, às vezes, como em Alexandria, santuário, laboratório para pesquisas científicas, contendo ao mesmo tempo uma biblioteca mundialmente famosa, mais tarde destruída num incêndio, e uma escola filosófica” (SCHAEFFER, 1963, p. 53). Contudo, a construção do significado do que vem a ser um museu, ao longo da História, passou por diversas mudanças.

Durante a chamada Idade Média ocidental, a noção de museus foi em grande parte perdida, pois a maioria das coleções privadas e públicas foi dispersada ou destruída. No entanto, há autores que defendem que foi justamente na Idade Média que a ideia de museu, como local para salvaguardar tesouros, tem sua origem:

A origem verdadeira dos nossos museus encontra-se nos "tesouros" da Idade Média, tesouros que pertenciam aos príncipes — e às vezes à Igreja — a uma catedral ou um convento, representando parte do patrimônio financeiro de tais organizações, sendo composto não somente de ouro, prata, joias e dinheiro, mas também de objetos de Arte, como prataria de mesa, copos, pratos, etc., e devido à sua raridade, pois eram feitos minuciosamente a mão — de livros além de armas, muitas vezes preciosas, de roupas enfeitadas de pérolas e joias, de coroas, e finalmente, também de documentos, que frequentemente, quando se tratava por exemplo de um testamento, de uma doação ou de um contrato de venda, representava também uma parte do "tesouro" do seu possuidor (SCHAEFFER, 1963).

Na Renascença (XIV-XVI) o aumento do interesse pela cultura clássica fez com que surgissem as primeiras "galerias de arte" como espaços expositivos. Esses espaços eram frequentemente mantidos por colecionadores privados ou monarcas, que exibiam suas coleções para educar e entreter seus visitantes³⁴. Então podemos dizer que a origem mais próxima do que entendemos hoje como um museu, de certa forma, está conectada à existência dos antigos gabinetes de curiosidade e dos antiquários, que buscavam guardar seus “tesouros”,

³⁴ SCHAEFFER, Enrico. *Os museus europeus: em ensaio*. Comissão Executiva do Museu Militar, 1963.

mas também expor o “exotismo” trazido de terras distantes. Além disso, a formação das primeiras coleções, muito além da mera curiosidade pelo antigo e diferente, está atrelada à busca pelo passado de origem dos indivíduos e Estados através da ciência:

Com o progresso das ciências exatas durante os séculos XVII e XVIII se cristalizaram formas mais perfeitas da subdivisão e da classificação. Agora não mais o "mecenas", mas o cientista dirige as várias "coleções" especializadas. Surgem novas subdivisões em gabinetes de ciências naturais, galerias de quadros e de esculturas, a princípio esculturas antigas, gabinetes de moedas e de medalhas, etc. E assim se pode acompanhar o desenvolvimento para o "museu moderno", que começa no início do século passado, quando em seguida às inovações introduzidas pela revolução francesa, aquêles museus deixaram de ser privativos de seus proprietários, príncipes e nobres, que permitiam exames de suas coleções a alguns visitantes estrangeiros de distinção, mas se tornaram patrimônio da nação inteira (SCHAEFFER, 1963).

Já no século XVIII os museus começaram a ser estabelecidos como instituições públicas, acessíveis a um público mais amplo. Um exemplo notável é o Museu Britânico, fundado em Londres em 1753, que foi o primeiro museu nacional público do mundo. O Museu do Louvre, em Paris, também começou a abrir suas portas ao público nesta época. Durante o século XIX, o número de museus aumentou significativamente em todo o mundo. Nesse período, houve um movimento para estabelecer museus em diferentes países, dedicados a preservar sua própria História e cultura. Contudo, a construção dessa História necessitava de uma narrativa que trouxesse as “raízes” destas nações, e as coleções externas preenchiam essa lacuna já que parte da justificativa imperialista que legitimava o saque de artefatos vindos de outros lugares do mundo, a exemplo do Egito. Essa foi uma maneira de encontrar o ponto de origem da civilização ocidental pelos estudiosos e interessados políticos e culturais nisso. Nesse sentido, o desenvolvimento de disciplinas científicas, como a Arqueologia e a Antropologia, levou ao estabelecimento de museus especializados nessas áreas, portanto, no século XX os museus continuaram a evoluir e se diversificar.

A partir daí, influenciados também pelas ideias iluministas³⁵, houve uma maior ênfase na interpretação e educação do público, com a criação de exposições interativas e programas didáticos. Além disso, os museus expandiram suas coleções para incluir uma ampla variedade de objetos, desde artefatos históricos e científicos até obras de arte contemporânea. De qualquer forma, os museus desempenharam e desempenham um papel importante na sociedade, atuando como centros culturais, educacionais e comunitários. Eles preservam o patrimônio cultural e dão oportunidades para as pessoas se engajarem com o conhecimento e a criatividade humana.

³⁵ O movimento Iluminista que ocorreu no século XVIII na Europa difundia as ideias de uso da razão e educação universal, entre outras. Tais ideias eram defendidas nos círculos intelectuais da época e um dos resultados disto foi a invenção da Enciclopédia, que surgiu nessa época como forma de educar a população.

E é por isso que os museus continuam a se adaptar e incorporar avanços tecnológicos nos dias atuais.

Portanto, o museu mudou. A tarefa que lhe foi atribuída de divulgação científica tornou o museu oficialmente uma instituição de História Pública como já afirmamos. Os museus não são espaços isolados, imaculados e alheios à sociedade, que apenas preservam tesouros e só alguns podem frequentá-lo como um dia foi. Afinal, as demandas que a sociedade trouxe e traz para o espaço do museu são fruto das mudanças e transformações que a História humana sofreu ao longo do tempo. Nessa esteira, também surgiu a Museologia, campo de estudo dos museus e de capacitação para os profissionais que atuam nele.

As perspectivas da Museologia são diversas desde seu surgimento, e hoje a área sofre grande influência da chamada “Nova Museologia”, que a partir da década de sessenta apresentou-se com o objetivo de reformular o conceito de museu no século XXI para desprender-se das concepções de museu dos séculos passados, muito ligadas ao colecionismo, a apreciação estética e ao contexto do Imperialismo³⁶. Hoje, mais do que antes, o museu é visto como uma instituição com papel social e educativo. Seu espaço é de debate e reflexão. Por conseguinte, no 24 de agosto de 2022, na cidade de Praga, capital da República Checa, o Conselho Internacional de Museus (ICOM) aprovou a nova definição de museu após consultoria pública e profissional. Esta nova definição traz desafios e temas pertinentes à sociedade contemporânea, como inclusão, sustentabilidade e diversidade. O texto inicial da mais recente definição do que vem a ser um museu na sociedade contemporânea é:

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Os museus, abertos ao público, acessíveis e inclusivos, fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Os museus funcionam e comunicam ética, profissionalmente e, com a participação das comunidades, proporcionam experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento (INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS, 2022).

Como pudemos identificar, a definição estampada de museu não abrange os museus virtuais e semelhantes. Suponhamos que tais questões constam em outros documentos basilares da ICOM para a gestão e políticas de museus pelo mundo. Mas chamamos a atenção aqui para o fato de que nem a palavra tecnologia, ou a sigla TIC's (Tecnologias da Informação e Comunicação) aparecem incluídas na definição básica do que seria um museu numa sociedade altamente informatizada. Inclusive, essa “nova” definição parece não estar muito diferente da sua anterior:

³⁶ In: DROUGUET, André Gob Noémie. *A Museologia: história, evolução e questões atuais*. FGV Editora, 2019.

Instituições sem fins lucrativos, permanentemente a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, abertas ao público, que adquirem, conservam, pesquisam, comunicam e expõem o patrimônio tangível e intangível da humanidade e seu meio ambiente para fins de educação, estudo e diversão (INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS, 2010- 2012).

A partir da perspectiva do campo já citado da Museologia, encontramos alguns respaldos para a definição de museus virtuais. São iniciativas individuais de autores da área que fazem esta discussão de forma consistente e comprometida. Porém, sentimos que, apesar desta extensa bibliografia, falta ainda inserir esta realidade, há muito presente no espaço museal, de forma mais consistente no campo, para que assim essa preocupação esteja expressa, quem sabe, numa próxima definição de museu que venha depois desta última, ao que nos parece, ainda muito apegada à materialidade, tendo em vista que “(...) os antigos templos de inspiração, a antiga casa das Musas, estão se tornando os portais baseados em realidade virtual, de uma nova forma de levar o conhecimento e o prazer estético (...)” (VARGAS, 2008, p. 63 Apud SANTOS; LIMA, 2008, p. 59). Adiante, apresentaremos uma discussão sobre o museu virtual e o porque consideramos o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) uma experiência museal virtual.

2.3 O Museu Virtual

O museu virtual é um fato há algum tempo em nossa sociedade. Diante da pandemia de covid-19, popularizaram-se visitas virtuais a museus físicos, que com suas portas fechadas, tiveram que reinventar-se a fim de não caírem no esquecimento do público³⁷. Ainda, a criação de exposições em “museus virtuais” – ora como exposições independentes, ora complementando mostras físicas – é um dos avanços contemporâneos de maior alcance na museologia da História Pública (ZAHAVI, 2011).

Portanto, o museu virtual desempenha um papel significativo na comunidade. Eles oferecem uma experiência acessível, inclusiva e conveniente para o público, permitindo que as pessoas explorem e interajam com as coleções e exposições sem precisar estar fisicamente presentes em um local específico. Esse acesso global que os museus virtuais oferecem eliminam as barreiras geográficas e permitem que pessoas de todo o mundo acessem suas coleções e exposições. Isso é especialmente benéfico para aqueles que não

³⁷ Durante a pandemia de Covid-19 devido ao isolamento social e escolas fechadas, a Ubisoft disponibilizou o modo *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* e *Assassin's Creed Odyssey* gratuitamente durante uma semana. Mais informações em: <https://estacaonerd.com/ubisoft-libera-discovery-tour-assassins-creed-odyssey-origins/> Acesso em 10/07/23.

podem viajar ou visitar museus fisicamente devido a limitações financeiras, restrições de mobilidade ou outras circunstâncias. Além disso, os museus virtuais têm o potencial de ampliar a inclusão, diversidade e a representação das narrativas históricas e culturais. Eles podem destacar Histórias e perspectivas sub-representadas, apresentando uma seara de culturas, e oferecer uma plataforma para grupos marginalizados compartilharem suas experiências, por exemplo.

Na educação, os museus virtuais são recursos eficientes, pois fornecem informações detalhadas sobre objetos, contextos históricos e científicos, e podem ser usados por estudantes, professores e pesquisadores como ferramentas de ensino e aprendizagem. Os museus virtuais muitas vezes oferecem ainda materiais educativos, como vídeos, palestras, guias interativos e atividades para complementar suas exposições. Eles também desempenham um papel crucial na preservação e conservação do patrimônio cultural. Nesse sentido, ao digitalizar objetos e documentos, eles podem salvaguardar a História e a cultura para as gerações futuras. Além disso, ao permitir que as pessoas explorem virtualmente as coleções, os museus virtuais reduzem o manuseio físico dos artefatos, minimizando o desgaste e o risco de danos, pois os museus virtuais podem apresentar objetos raros, frágeis ou exclusivos que normalmente não estão expostos ao público devido a preocupações de conservação. Tudo isso permite que as pessoas apreciem e estudem obras de arte, artefatos históricos e outros itens valiosos que, de outra forma, seriam de acesso limitado.

Por conseguinte, os museus virtuais estão na vanguarda da inovação tecnológica, explorando novas maneiras de apresentar e interagir com o patrimônio cultural. Ao incorporarem tecnologias como realidade virtual, realidade aumentada, *tours* virtuais em 360 graus e experiências imersivas para enriquecer a visita, eles proporcionam uma experiência envolvente e interativa. Portanto, reafirmamos que eles desempenham um papel crucial em tornar a cultura e o conhecimento acessíveis a um público geral e contribuem para a democratização do conhecimento e da cultura, e para a preservação do patrimônio, oferecendo experiências significativas e inclusivas para pessoas de todas as idades, origens e localizações.

Mas como definimos um museu virtual? Primeiramente, para compreendermos a natureza de um museu virtual, recorreremos ao conceito de Virtualização do filósofo francês e especialista em ciência da informação Pierre Lévy. Esse intelectual tem dedicado anos de sua vida ao estudo do que ele mesmo define como sendo Cibercultura, que significa "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do

ciberespaço" (LÉVY, 1997, p. 17). Na obra "O que é o Virtual?" (1996), Pierre Lévy explica primeiramente que o virtual não é contrário do real. Ou seja, os fenômenos virtuais são reais porque existem em potência mesmo que não materialmente. Para exemplificar esta ideia, ele faz uma analogia simples e didática dizendo que uma árvore, por exemplo, está virtualmente presente em sua própria semente. Assim, Lévy define:

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas maneiras de ser diferentes (LÉVY, 1996).

O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore. A semente "é" esse problema, mesmo que não seja somente isso. Isto significa que ela "conhece" exatamente a forma da árvore que expandirá finalmente sua folhagem acima dela. A partir das coerções que lhe são próprias, deverá inventá-la, coproduzi-la com as circunstâncias que encontrar (LÉVY, 1996).

Portanto, a Virtualização para Lévy virá sempre acompanhada de um problema a ser resolvido, o de atualização, pois, se o Virtual diz respeito à potência que necessita realizar-se, "a atualização aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades (...)" (LÉVY, 1996, p. 16). Dessa forma, Lévy explica que:

Já o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (LÉVY, 1996).

Tratando-se de nosso objeto, o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017), podemos afirmar que um museu virtual é a atualização de um museu físico, e também que é a ideia ou experiência de um. Não pensamos uma classificação hierárquica no sentido de colocar o museu virtual como o progresso do museu físico, o que também não implica dizer que um museu virtual é melhor ou pior que um museu físico, nem que um deles é mais ou menos museu. Pensamos aqui o problema da atualização de Lévy explicada acima, trazendo novamente seu exemplo da semente que em potência, ou seja, em virtualidade, é árvore. Atestamos que um museu virtual em potência, ou seja, em virtualidade, é museu, mesmo não sendo "material".

Dando continuidade à discussão, é necessário reconhecer que o fenômeno do museu

virtual existe e que isso não significa necessariamente um avanço, mas uma realidade com a qual lidamos, pois “certamente nunca antes as mudanças das técnicas, da economia e dos costumes foram tão rápidas e desestabilizantes. Ora, a virtualização constitui justamente a essência, ou a ponta fina, da mutação em curso. Enquanto tal, a virtualização não é nem boa, nem má, nem neutra.” (LÉVY, 1996, pp. 11-12).

A partir do momento em que surgiram e disseminaram-se as tecnologias digitais, a ideia de museu transformou-se, pois assim como em qualquer outro período, os museus foram impactados pelas questões de seu tempo, assim como como pudemos atestar no início deste capítulo. Um museu de arte do início do século XX não é o mesmo que um museu de arte do século XXI, certamente. Sendo assim, seja na incorporação das tecnologias da informação e comunicação no espaço museal ou da migração do museu para o espaço virtual, essa foi uma solução para uma demanda de nosso tempo, já que “a atualização aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades (...)” (LÉVY, 1996, p. 16). A definição de Virtualidade de Pierre Lévy dialoga com os emergentes estudos que envolvem museus virtuais, que, de forma geral, indicam que não há uma definição exata do que seja um museu virtual, porém, há consenso no sentido de que o museu virtual, aquele que permite uma experiência museológica, pode, mas não necessita, ter uma extensão no mundo físico³⁸:

O conceito de museu virtual é um conceito emergente e, como tal, existe uma pluralidade de designações, como museus *on-line*, museus eletrônicos, hipermuseus, museus digitais, cibermuseus ou *web* museus. Deloche (2001) considera o museu virtual como um lugar expandido, sem paredes físicas, construído para projetar as iniciativas museológicas no ciberespaço e que possibilita o estabelecimento de novas relações entre patrimônio cultural e os visitantes (ALVES; VIANA; MATTA, 2019).

Além disso, sendo físicos ou virtuais, os museus são considerados instituições de História Pública, como já indicamos:

A diversidade de públicos dos museus cria uma situação ímpar em que se desloca a necessidade de trabalhar com vários conteúdos dirigidos que possam envolver os públicos distintos. Os museus precisam estar preparados para dialogar com profissionais especializados, assim como públicos leigos e curiosos, além de tratar os conteúdos do conhecimento para linguagens adaptadas aos seus públicos, sejam crianças, adultos, turistas nacionais ou estrangeiros, deficientes, visitantes espontâneos ou grupos organizados, escolares ou de nível superior (KNAUSS, 2019).

³⁸ ALVES, Lynn (org); VIANA, Helyom (org); MATTA, Alfredo (org). *Museus Virtuais e Jogos Digitais: Novas linguagens para o estudo da história*. EDUFBA, 2019.

Assim, a existência de museus físicos e virtuais é uma marca registrada do nosso presente; uma coisa não anula ou inibe a outra, pois, apesar de serem instituições de História Pública, apresentam características e propostas diferentes. O museu físico implica acima de tudo materialidade, autenticidade e permanência, enquanto o museu virtual implica a existência da imaterialidade, do hipertexto, e da interatividade de forma mais imersiva (TRINDADE; RIBEIRO; MOREIRA 2019).

Tendo em vista que “(...) os objetos de um acervo variado podem contagiar plataformas narrativas diversas, constituindo-se como referência para mídias diversas (...)” (KNAUSS, 2019, p. 149), voltamos ao modo *Discovery Tour* desenvolvido a partir do jogo *Assassin’s Creed Origins* (2017) para caracterizá-lo aqui como uma experiência museal virtual, já que é imaterial, interativo e imersivo dentro de sua proposta de exploração do Egito Antigo, o qual é representado através de imagens, personagens, sons, com narrativas sobre este espaço utilizando o recurso do hipertexto e expondo digitalmente peças de acervos de diferentes museus do mundo em seus passeios.

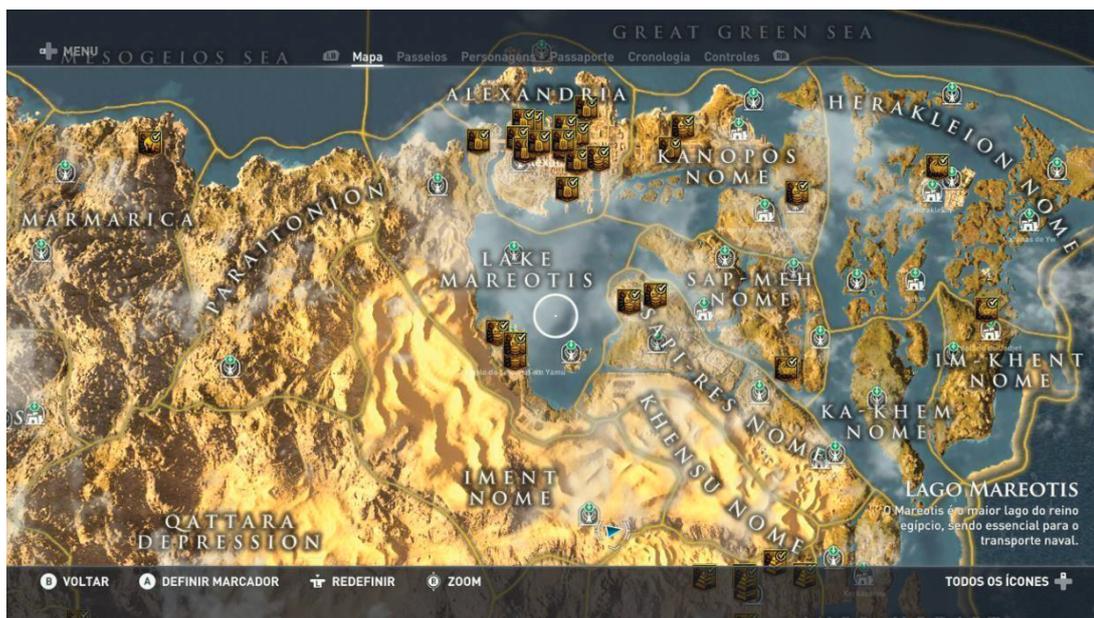
Além disso, podemos classificar o *Discovery Tour de Assassin’s Creed* (2017) como um museu virtual por meio do conceito de desterritorialização de Pierre Lévy, fruto direto do conceito de virtualização apresentado por ele. Mais uma vez, e de forma muito didática, Lévy utiliza o exemplo de uma empresa virtual para explicar do que se trata a desterritorialização. Uma empresa virtual não tem uma sede física com um escritório para seus funcionários, pois cada um deles irá de sua casa trabalhar de seu computador. A rede os conecta, mas o espaço geográfico dessa empresa é completamente desterritorializado, já que cada trabalhador pode estar em um canto da cidade, do Estado, do país ou até mesmo em diferentes países. Assim, “a empresa virtual não pode mais ser situada precisamente, seus elementos são nômades, dispersos, e a pertinência de sua posição geográfica decresceu muito” (LÉVY, 1996, p. 19).

Portanto, por mais que os jogadores do *Discovery Tour de Assassin’s Creed Origins* (2017) acessem de forma similar o mesmo conteúdo, eles podem estar em lados completamente opostos do planeta. Isso porque a Ubisoft já traduziu em mais de dez línguas o *Discovery Tour de Assassin’s Creed Origins* (2017) e atua em mais de vinte e seis países com dezenas de escritórios espalhados pelo mundo.

Assim, os limites do público e privado confundem-se, transformam-se e misturam-se. Este é para Pierre Lévy o efeito *moebius*, que significa não haver limites estabelecidos de tempo e espaço, não haver começo nem fim. Portanto, ao acessarmos de nossas casas o Egito Antigo

através do computador ou console de um videogame, estamos transpondo o tempo e o espaço virtualmente e acessando, mesmo que em parte, territórios como o Egito Antigo. Na imagem abaixo, vemos alguns territórios presentes no *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017):

Figura 5- Alguns territórios do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins*.



In: *Assassin's Creed Origins*, 2017, Ubisoft. **Foto:** Autora.

Retomando a área da Museologia, o que mais encontramos sobre a definição de museus virtuais?:

Na Museologia, o virtual é comumente associado a coisas imateriais ou que sejam criadas por computador. Os museus virtuais se apresentam, por exemplo, tanto como páginas eletrônicas de museus existentes em 'meio físico', quanto como museus criados exclusivamente na Internet. Esta ambiguidade mostra-nos a ausência de bases conceituais na construção destes espaços, tanto no que diz respeito ao entendimento do que seja museu, quanto do que venha ser virtual. Existem hoje, disponíveis na Internet, inúmeros museus e experiências de caráter museológico, que se auto denominam e/ou são reconhecidas como museus virtuais (MAGALDI; SCHEINER, 2010).

Em seguida, também encontramos diferenciações terminológicas para esta realidade. As nomenclaturas e significados variam de acordo com o autor. Dessa maneira, vamos apresentar aqui as principais definições para chegarmos a um consenso dentro daquilo que encontramos no *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017), lembrando sempre que essas definições são fluidas e estão em constante debate. A princípio, temos a seguinte categorização para as propostas museológicas em convergência com as tecnologias da

informação, comunicação e digitais segundo Maria Piacente (1990):

- Museu folheto – o site que busca aumentar números de visitantes do museu físico.
- Museu brochura – o site mais elaborado do museu físico, que oferece algum grau de interatividade com o acervo.
- Museu virtual – aquele que pode ter ou não extensão no mundo físico, e que possui como característica ímpar ser interativo e imersivo.
- Museu interativo – aquele que possibilita ao visitante construir seu próprio acervo e roteiro, num grau ainda maior de interatividade e imersão que o museu virtual.

Buscando entender os suportes de um museu virtual, apresentamos a definição de André Malraux, estudioso francês do tema. Para ele, museus virtuais são aqueles que são remotos e que “podem ser estendidos em CD ROM, DVD e VHS, mas que se off-line não possuem novidade no suporte apresentado” (OLIVEIRA 2007 Apud. SANTOS; LIMA, 2014, p. 4). Porém, tais interfaces já estão praticamente obsoletas desde esta definição proposta por Malraux no início dos anos dois mil. Contudo, a utilizamos para classificar o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) nesta categoria, uma vez que os consoles de videogame e os computadores, suportes pelos quais o *Discovery Tour* pode ser acessado, possuem funções correspondentes aos aparelhos de CD ROM, DVD e VHS, objetos considerados “reliquias” nos dias de hoje. Dando continuidade à investigação do que vem a ser um museu virtual, também temos:

Entendemos por museus virtuais aqueles museus que se apresentam tanto em meio digital como físico. Museu virtual seria uma manifestação do fenômeno Museu que se realiza em constante transformação (sendo, portanto, complexa), por estar em campo problemático, podendo ser desterritorializada. Seu acervo pode ser criado totalmente em meio digital, ou existir em meio físico (MAGALDI; SCHEINER, 2010).

A citação acima é fruto do artigo *Reflexões sobre Museu Virtual* publicado em 2010 pelas museólogas brasileiras Monique Magaldi e Tereza Cristina Scheiner, o qual abrange a perspectiva do filósofo Pierre Lévy sobre o conceito de Virtualização, já apresentado neste capítulo. Assim, ao procurar definir o que viria a ser um museu virtual, concordamos com as autoras, na medida em que enxergamos que a terminologia “virtual” para meios e processos digitais não é utilizada ao acaso. Acontece que a tecnologia digital e os fenômenos digitais,

apesar de recentes da perspectiva histórica, são processos que envolvem capacidades que fazem parte da cognição humana desde muito antes da invenção da internet, pois somos capazes de abstrair informações desde muito antes do primeiro computador ser inventado. Ou seja, a evolução das técnicas e o aperfeiçoamento das ferramentas só foram possíveis graças ao processo de virtualização, inerente à cognição humana. Assim, ainda sobre a definição de museus virtuais, Magaldi e Scheiner inserem:

Nesta perspectiva, o que interessa não é o rótulo ou a categoria em que se insere cada museu, mas a sua relação com o movimento, o processo, a criatividade, a mudança. Enquanto “um evento, um acontecimento, uma eclosão da mente ou dos sentidos, (...) instancia de presentificação dos novos modos pelos quais o homem vê o mundo”; nos provoca a compreender, mais que classificar, esses novos museus, chamados ‘virtuais’, como ambientes de plena transformação (MAGALDI; SCHEINER, 2010).

São estes os elementos apresentados neste capítulo que nos levam a crer que o *Discovery Tour* de *Assassin’s Creed Origins* (2017) oferece uma experiência museal virtual gamificada. Portanto, ele é um museu virtual. Não problematizaremos neste trabalho a individualidade desta experiência. Admitimos que ela é subjetiva, pois não há como ter acesso a todas as impressões particulares de cada jogador que a experienciou. Contudo, o modo *Discovery Tour* tem um roteiro construído a partir de escolhas e representações que todos que o vivenciam tem acesso. É a partir deste roteiro, destas escolhas, e destas representações que procuramos no próximo capítulo compreender um pouco mais sobre sua proposta. Além disso, entrevistamos dois especialistas em Egiptologia e Arqueologia egípcia e que atuam na área divulgação científica sobre o Egito Antigo dentro e fora do país, uma vez que, ambos experienciaram o *Discovery Tour* do jogo *Assassin’s Creed Origins* (2017) .

CAPÍTULO III

O DISCOVERY TOUR DE ASSASSIN'S CREED ORIGINS E A MONUMENTALIZAÇÃO DO EGITO ANTIGO

3.1 A monumentalização

Segundo o historiador Jacques Le Goff em sua obra *História e Memória* (1988), o monumento é aquilo que evoca o passado através do ato de recordar³⁹. Tratamos monumentalização neste trabalho como sendo o processo de transformar algo em um monumento, conferindo-lhe um status de importância e significado elevado. Portanto, a monumentalização envolve a atribuição de um valor simbólico a um local, estrutura, evento, cultura, tradição, ou povo, tornando-o digno de ser preservado, lembrado e venerado. Este processo pode ocorrer em diversos contextos, como na preservação de construções antigas, sítios arqueológicos, áreas naturais, memoriais dedicados a eventos significativos, e até mesmo na construção de uma narrativa acerca do que se considere digno de monumentalizar. Portanto, a monumentalização desempenha um papel importante na preservação do patrimônio cultural e histórico de uma sociedade. Ela permite que as gerações futuras se conectem com o passado sob um determinado prisma, contribuindo assim para a preservação da identidade coletiva, o turismo cultural e a construção e fortalecimento do senso de pertencimento e identidade de uma comunidade.

Nesse sentido, a arquitetura desempenha um papel crucial na monumentalização de uma sociedade, pois ela é uma expressão visual e física das realizações e valores de um grupo de pessoas. Através da arquitetura, uma sociedade pode criar estruturas que representam seu poder, riqueza, cultura, história e crenças. Portanto, a monumentalização de uma civilização pode ter vários propósitos. Assim, estruturas arquitetônicas servem como símbolos e marcos visuais da História e identidade de uma civilização, transmitindo uma mensagem duradoura às gerações futuras. Elas também podem ser construídas para homenagear líderes, governantes, eventos históricos relevantes, e para representar ideais, crenças e conquistas culturais, científicas ou sociais da civilização em questão⁴⁰. Quando a monumentalização destas estruturas acontece, ela traz consigo um impacto psicológico e emocional nas pessoas que vivem em sua contemporaneidade. Ao testemunhar essas estruturas imponentes e grandiosas, as pessoas

³⁹ LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. Editora Unicamp, 7ª edição revista, 2013.

⁴⁰ PEREIRA, José Ramón Alonso. *Introdução à História da Arquitetura: das origens ao século XXI.*, Editora Bookman, 2010.

podem sentir uma conexão com o passado, uma sensação de admiração e reverência pelos feitos dos seus antepassados, e uma compreensão mais profunda da herança cultural e histórica da sua própria História.

No entanto, é importante destacar que a monumentalização também é seletiva e reflete os valores e perspectivas daqueles que têm o poder de criar tais monumentos. Portanto, a interpretação e representação da História através dos monumentos é influenciada por interesses políticos, sociais e ideológicos. Por esse motivo, a monumentalização de uma civilização deve ser examinada criticamente, considerando diferentes pontos de vista e contextos históricos para uma compreensão precisa. A monumentalização em si talvez não pareça um problema à primeira vista, mas quando a monumentalização de uma sociedade acontece através de apenas um único aspecto que a generalize e a reduza a um estereótipo, fica mais claro que ela pode ser problemática como discutiremos adiante.

No modo *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017), enxergamos essa monumentalização através de um enfoque dado a aspectos arquitetônicos suntuosos, principalmente na construção de pirâmides no Egito Antigo. Para visualizarmos isso melhor, nos próximos tópicos deste capítulo, apresentaremos um recorte do *Discovery Tour*. Primeiramente, fizemos um levantamento de dados dos passeios com temas relacionados à arquitetura monumental e pirâmides. Posteriormente, apresentamos o roteiro de um dos passeios da seção pirâmides. Por fim, aprofundamos nossa crítica a essa representação de Egito Antigo contido na fonte.

3.2 As Pirâmides do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins*

O gráfico abaixo nos mostra uma dimensão quantitativa dos temas dos passeios abordados no *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017). Ele nos mostrará uma comparação entre a quantidade total de passeios em relação ao percentual de passeios com os temas arquitetônicos presentes em todas as seções, incluindo a seção “Pirâmides”, mais o percentual dessa mesma seção. Dessa forma, pretendemos demonstrar um vislumbre visual e numérico destas temáticas no *Discovery Tour*.

Figura 6- Gráfico com temas dos passeios do *Discovery Tour* de *Assassin's Creed*.



Dos setenta e cinco passeios divididos nas cinco seções do *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* (2017), 47% dizem respeito à aspectos arquitetônicos e 21% deles dizem respeito exclusivamente à construção de pirâmides; por esse motivo, há uma seção exclusiva para elas. Podemos observar isso na imagem abaixo:

Figura 7- Seção “Pirâmides” do *Discovery Tour*.



In: *Assassin's Creed Origins*, 2017, Ubisoft. **Foto:** Autora.

Abaixo construímos uma tabela a partir da seção “Pirâmides” com o número do passeio, o número de estações que são suas paradas explicativas, o título do passeio e a descrição de cada um deles:

TABELA 1- PASSEIOS DA SEÇÃO “PIRÂMIDES” DO *DISCOVERY TOUR*

Nº Passeio	Nº Estações	Título do Passeio	Descrição do Passeio
01	15	Segredos da Grande Pirâmide	Entendendo a estrutura da Grande Pirâmide.
11	22	Os enigmas da Esfinge	Aprenda sobre a Grande Esfinge de Gizé e as diferentes mudanças que ela sofreu ao longo do tempo.
22	22	O complexo da Pirâmide de Degraus de Djoser	Aprenda sobre a estrutura do primeiro monumento de pedra erguido pela humanidade, o complexo da pirâmide de degraus de Djoser.
43	07	A Grande Pirâmide de Gizé: Câmara Subterrânea	Aprenda sobre a estrutura interna da Grande Pirâmide visitando sua câmara subterrânea.
44	18	A Grande Pirâmide de Gizé: Câmaras Superiores	Aprenda sobre a estrutura interna da Grande Pirâmide visitando as câmaras superiores.
45	08	Teorias de Jean-Pierre Houdin	Aprenda sobre as teorias de Jean-Pierre Houdin sobre as antigas técnicas egípcias de construção e da Grande Pirâmide.
70	03	Uma visão geral sobre a necrópole de Gizé	Aprenda sobre o -planalto de Gizé que abriga a necrópole mais famosa do Egito Antigo.

71	11	Complexo Funerário de Quéops	Aprenda sobre o complexo funerário de Quéops.
72	06	Complexo Funerário de Quéfren	Aprenda sobre o complexo funerário de Quéfren.
73	06	Complexo Funerário de Miquerinos	Aprenda sobre o complexo funerário de Miquerinos.
87	07	A origem da Pirâmide	Aprenda mais sobre os monumentos funerários do Egito Antigo, seu início e sua evolução para a estrutura piramidal que conhecemos hoje.
88	04	Seneferu a Primeira Pirâmide	Aprenda sobre a Pirâmide de Seneferu em Meidum.
89	04	A Pirâmide Curvada de Dahshur	Aprenda sobre a Pirâmide Curvada de Dahshur.
90	04	A Pirâmide Vermelha de Dahshur	Aprenda sobre a Pirâmide Vermelha de Dahshur
91	04	Pirâmides do Império Médio	Aprenda sobre diferentes monumentos funerários do Império Médio.
94	10	Dentro da Pirâmide de Degraus de Djoser	Aprenda sobre a Pirâmide de Degraus de Djoser e a influência de Imhotep na arquitetura piramidal.

Como pudemos acompanhar ao longo da tabela acima, esses passeios focam em informações técnicas de como estas pirâmides foram construídas, dando destaque ao passo-a-passo de algumas partes de determinados monumentos. Isso fica evidente quando fazemos a leitura dos títulos dos passeios, que são os nomes dos próprios monumentos abordados. Também são abordadas questões como a funcionalidade religiosa e funerária destes locais, mas de modo superficial, pois a ênfase sempre ocorre na explicação de como foram construídos. Ainda, tendo em vista o comando utilizado nas descrições dos passeios que quase sempre aparecem como “aprenda” leva-nos a entender que esta seja uma maneira limitante para seus jogadores como forma de adquirir conhecimento através do *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017). Isso porque esses passeios podem não oferecer espaço para outras taxonomias⁴¹ que oportunizariam ao jogador adquirir outras competências e habilidades, já que neste formato ele tem apenas o tarefa de ler, ouvir e ver o conteúdo apresentado numa postura passiva, apenas consumindo informações.

Além disso, este padrão não se repete apenas na seção “Pirâmides” mas se estende por outras seções do *Discovery Tour*. Por esse motivo, decidimos fazer um levantamento apresentando apenas o título de outros passeios que dizem respeito a aspectos monumentais do Egito Antigo presentes nas outras quatro seções restantes. Como nossa análise prende-se ao recorte da seção “Pirâmides”, a tabela abaixo não conterá as descrições dos passeios, uma vez que sua função aqui é corroborar, através de mais exemplos, com nossa hipótese de que o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) monumentaliza o Egito Antigo através de temas arquitetônicos.

⁴¹ Como as taxonomias presentes na Taxonomia de Bloom escrita pelo psicólogo norte-americano Benjamin Bloom (1913-1999), a qual define objetivos de aprendizagem através de verbos como: lembrar, compreender, aplicar, analisar, avaliar, criar.

TABELA 2- PASSEIOS ARQUITETÔNICOS DO *DISCOVERY TOUR*

Seção Egito	Seção Alexandria	Seção Cotidiano	Seção Romanos
A Ágora e os Banhos Termais	Alexandria: Planejamento da Cidade	Templos e Sacerdotes	Fortes Romanos
A Arena de Gladiadores	A Grande Biblioteca De Alexandria	Construindo o Egito Antigo	Os Fortes de Cirenaica
Importantes Monumentos de Cirene		Templos e Rituais do Egito Antigo	Aquedutos Romanos
O Templo de Zeus em Cirene	O Museu de Alexandria		
A Acrópole de Cirene	O Pantheon		
A Fundação de Cirene	Introdução à Alexandria		
	O Hipódromo de Alexandria		

Enquanto a Tabela 1 referente à seção “Pirâmides” apresenta uma predominância das construções realizadas no Império Antigo (2.686-2181 AEC), quando houve mais edificações dessa natureza, a Tabela 2 nos mostra uma variedade maior de construções feitas em diferentes recortes temporais da História do Egito, como, por exemplo, no Período Ptolomaico (303-30 AEC). Portanto, podemos afirmar que um dos temas de destaque do *Discovery Tour de Assassin’s Creed Origins* (2017) são as construções arquitetônicas, uma vez que, dos setenta e cinco passeios dele, dezesseis encontram-se na seção “Pirâmides” e temos mais dezenove espalhados pelas outras quatro seções. Assim, temos trinta e cinco passeios dedicados à explicar a construção de cidades e de grandes edificações. Sendo assim, quase a metade do *Discovery Tour* é dedicado a este tema, o que em nossa visão tende a reforçar uma ideia estereotipada de Egito Antigo.

Mas isso não é ao acaso. A proposta do *Discovery Tour* surge como um reaproveitamento dos espaços construídos no jogo, já que apesar deste modo ser desprezado das missões a serem realizadas nele, a paisagem é a mesma. A franquia de *Assassin’s Creed* possui demandas de jogabilidade que envolvem escalar, esconder-se, encontrar relíquias e

peças em combates por estes espaços. Contudo, o recorte no qual se passa o jogo, o Egito Ptolomaico, é um período no qual há muitos séculos não se construíam mais pirâmides. Exemplo claro disso é o fato de que a governante mais famosa na História desse período, Cleópatra VII, está cronologicamente mais próxima de nosso tempo do que da construção destas estruturas piramidais quando ela viveu. Mesmo assim, essas pirâmides aparecem com destaque no jogo e por consequência no modo *Discovery Tour*. Ou seja, isso nos informa que a proposta do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) não está totalmente descolada das escolhas do jogo, portanto, sua proposta educativa e sua narrativa histórica é além de gamificada, conceito tratado no capítulo anterior, é fruto de um produto reaproveitado do jogo. Ou seja, na produção do jogo, o modo *Discovery Tour* talvez não tenha sido levado em consideração. E os motivos podem ser diversos, primeiro porque o *Discovery Tour* só foi elaborado após o término do jogo, ou por escolha da própria desenvolvedora.

Na sequência, apresentaremos o roteiro completo de um dos passeios da seção “Pirâmides”. O passeio escolhido aborda as teorias do arquiteto francês Jean-Pierre Houdin a respeito da forma como foi construída a Grande Pirâmide de Gizé. Escolhemos esse passeio já que consideramos que este tema é no âmbito da História Pública um dos mais evocados pelas pessoas quando se trata de Egito Antigo. Sendo um dos mais populares entre as produções de documentários, por exemplo, mesmo que tais produções muitas das vezes dêem espaço a teorias da conspiração refutadas pela comunidade científica e que em nada contribuem com a informação e conhecimento do público, o que em nosso entendimento o torna mais interessante. Além disso, consideramos que esse roteiro sintetiza e representa o modelo de explicação dos outros passeios que abordam o tema das construções monumentais presentes no *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017), dando ênfase a informações técnicas.

3.2.1 O Roteiro do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”

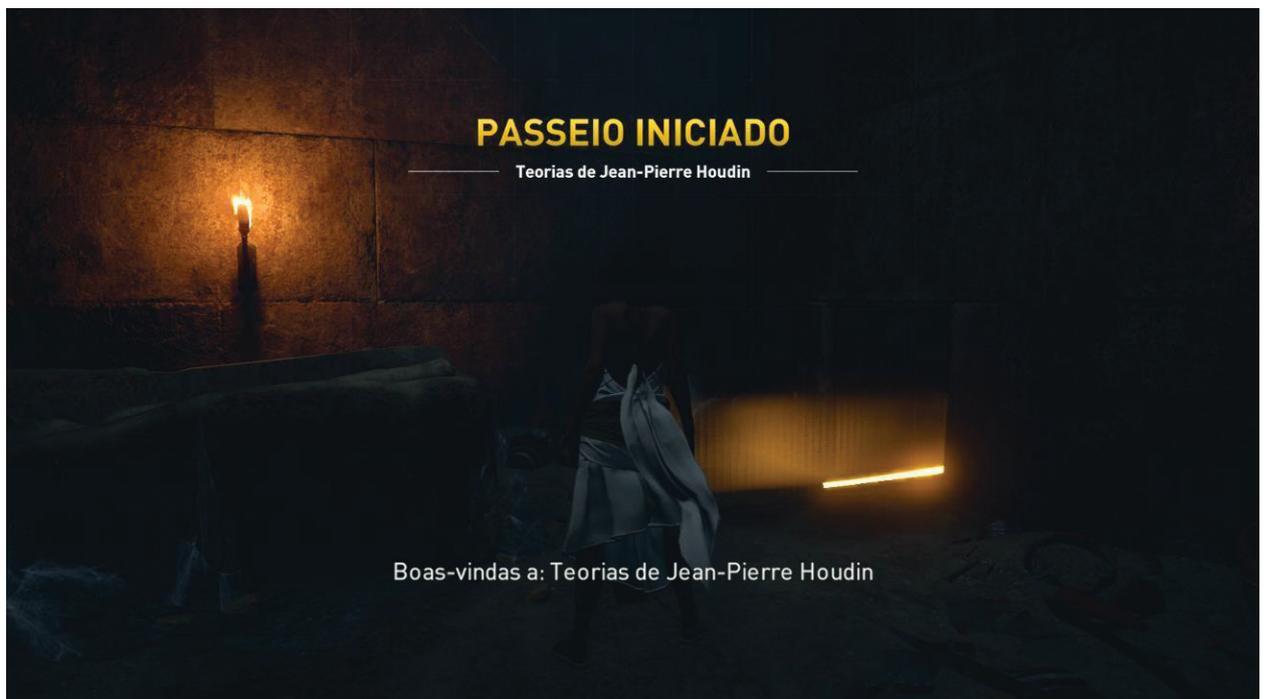
Aqui, transcrevemos literalmente o passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin” presente no roteiro do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017). Informamos que as imagens estão divididas em duas categorias. A primeira são as imagens feitas no “modo fotografia” do jogo pela autora deste trabalho. Estas imagens foram capturadas com o intuito de transmitir aos leitores mais informações sobre o *Discovery Tour*. A segunda categoria trata das imagens que estão presentes no roteiro e foram colocadas aqui com os devidos créditos atribuídos a produtora do jogo.

Título do Passeio: Teorias de Jean-Pierre Houdin

Número de Estações do passeio: 8

Descrição do passeio: Aprenda as teorias de Jean-Pierre Houdin sobre as antigas técnicas de construção egípcias e da Grande Pirâmide.

Figura 8- Passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin” do *Discovery Tour*.



In: *Assassin's Creed Origins*, 2017, Ubisoft. **Foto:** Autora.

Estação 1 do passeio

Título da estação: Explorando novas salas

Figura 9- Parada explicativa da Estação 1 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”.

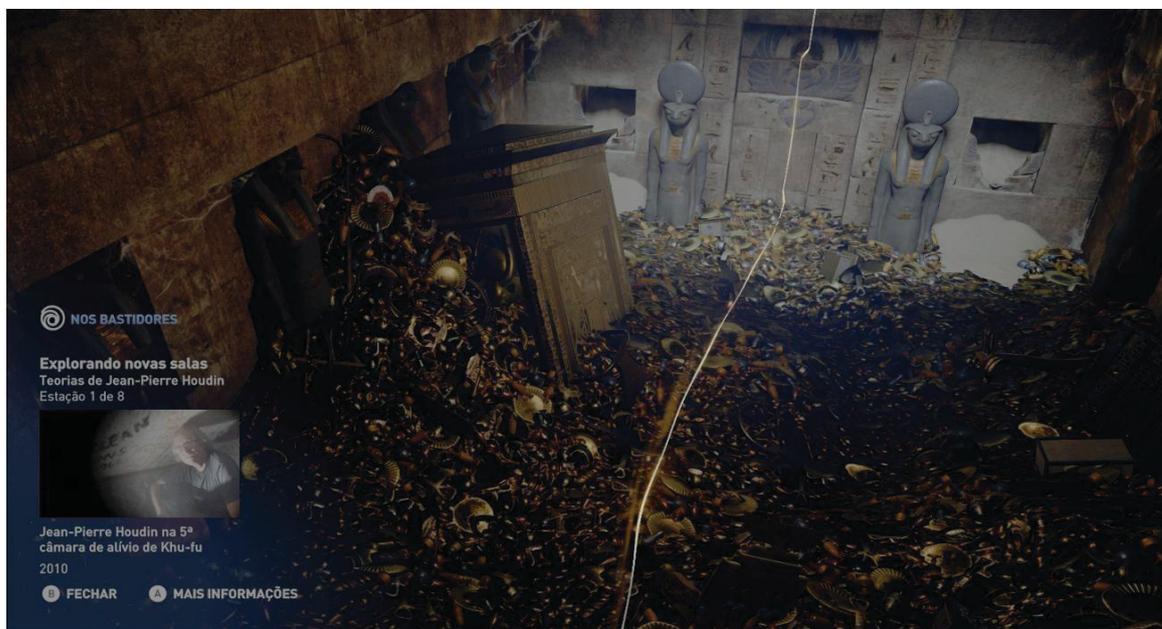


Foto: Autora. **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Texto do roteiro: A equipe queria fornecer aos jogadores uma sensação de exploração e descoberta, principalmente dentro da Grande Pirâmide. Para isso, tomamos a decisão de representar o design interno do monumento no jogo, refletindo as teorias de Jean Pierre-Houdin. Embora as antecâmaras da tumba real ainda não tenham sido acessadas, Houdin defende que isso se deve ao fato de haver uma única passagem que coloca a tumba do faraó no centro da pirâmide. Todo o passeio que você está prestes a fazer foi projetado com base nas hipóteses de Houdin.

Figura 10- Jean-Pierre Houdin na quinta câmara de Khufu.



Créditos: Jean-Pierre Houdin **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Estação 2 do passeio

Título da estação: As antecâmaras

Figura 11- Parada explicativa da Estação 2 do passeio

“Teorias de Jean-Pierre Houdin”.

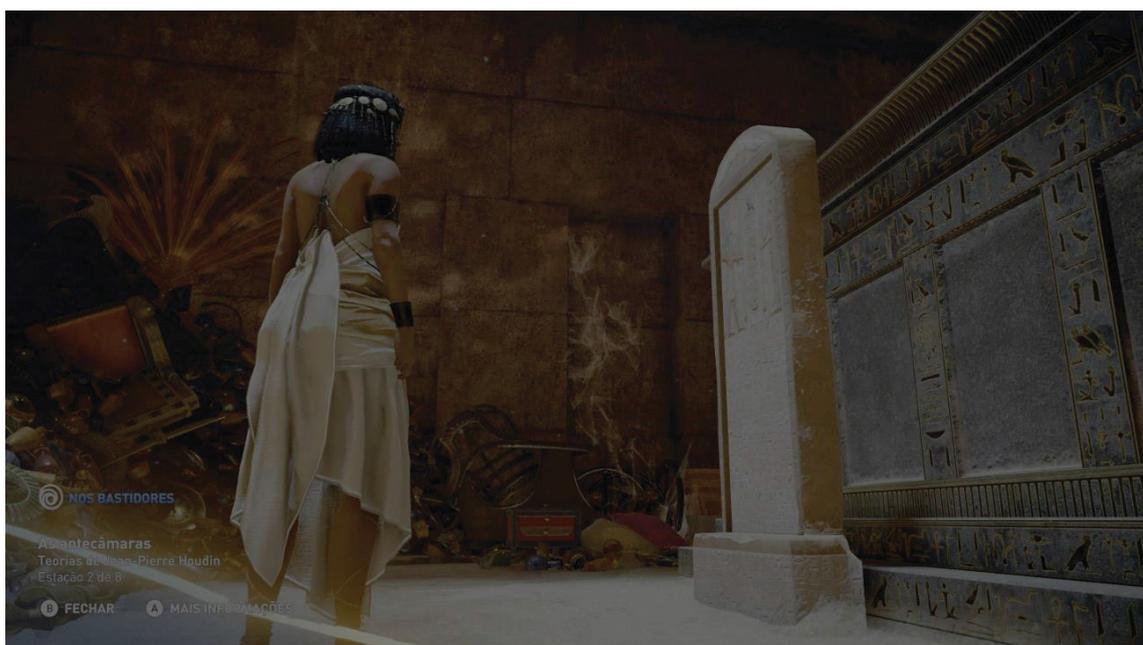


Foto: Autora. **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Texto do roteiro: Embora respeitando a hipótese de Houdin quanto à estrutura das antecâmaras, a equipe queria que o conteúdo aprimorasse a experiência do jogo. Nos túmulos reais, as antecâmaras eram preenchidas com todos os bens materiais necessários ao faraó na vida após a morte. Assim, para apoiar a admiração de descoberta, a equipe de arte criou um tesouro único e fantástico na segunda antecâmara.

Estação 3 do passeio

Título da estação: Circuito Nobre

Figura 12- Parada explicativa da Estação 3 do passeio

“Teorias de Jean-Pierre Houdin.

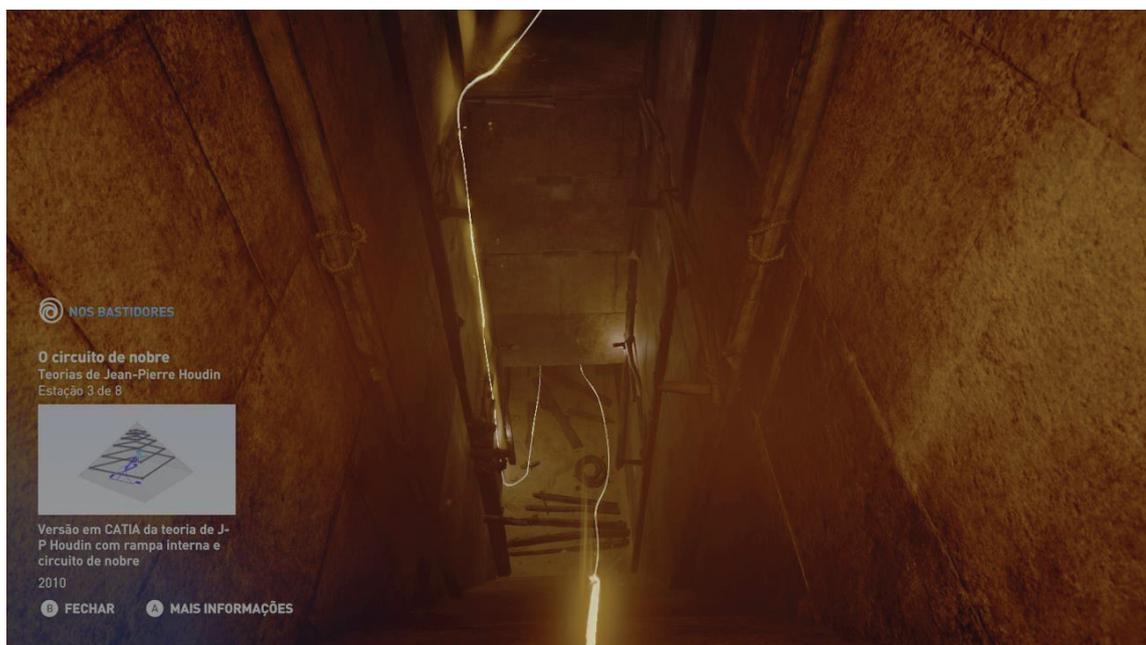
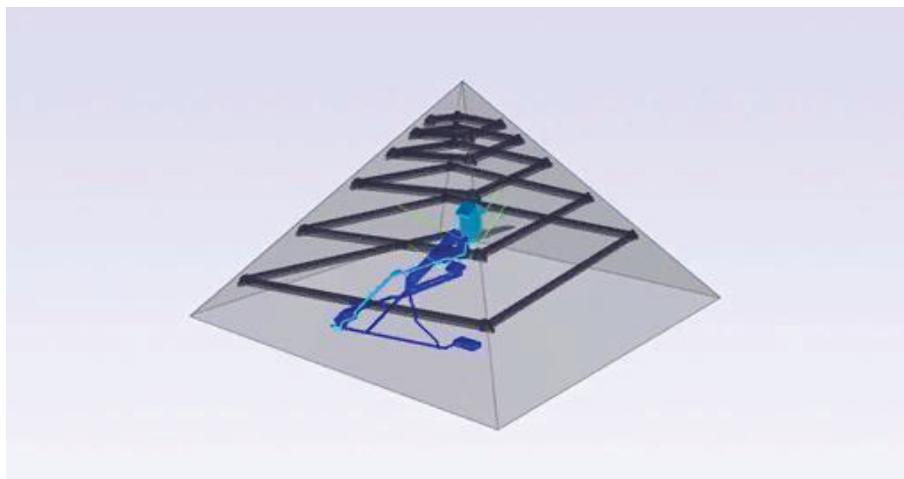


Foto: Autora. **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Texto do roteiro: Houdin teorizou que o corredor ascendente e a Grande Galeria eram usados pelos trabalhadores para içar as pesadas vigas acima da câmara do rei. Ele o chamou de Circuito de Serviço. O corredor em que você está agora foi criado pela equipe seguindo a teoria de Houdin e é chamado de Circuito Nobre. É por esse corredor que o sarcófago de madeira contendo a múmia do faraó teria sido transportado para sua câmara de descanso final.

Figura 13- CATIA Visão da Teoria de J-P Houdin com Rampa Interna e Circuito Nobre.



Créditos: Jean-Pierre Houdin e CATIA/Dassault Systèmes.

In: *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Estação 4 do passeio

Título da estação: A entrada do circuito nobre

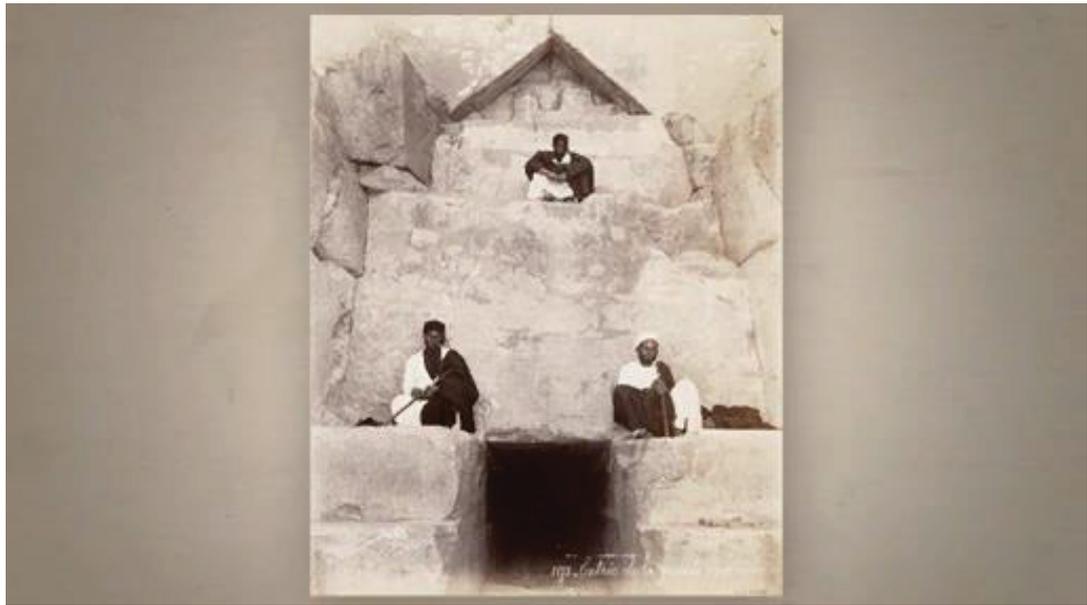
Figura 14- Parada explicativa Estação 4 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”



Foto: Autora. **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Texto do roteiro: Com esta estrutura em mente, pode-se facilmente supor que a entrada da pirâmide estaria ligada às duas antecâmaras. Pesquisas modernas revelaram que uma cavidade pode estar localizada atrás das divisas da face norte da pirâmide. Como tal, a equipe optou por criar esta área para o jogador explorar. Aqui é onde Houdin acredita que os sacerdotes e nobres teriam saído da pirâmide após a cerimônia de enterro.

Figura 15- Três homens sentados na entrada da pirâmide de Quéops.



Créditos: RMN-Grand Palais/ Jean-Gilles Berizzi Charenton-le-Pont,
Médiathèque del'Architecture et du Patrimoine **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Estação 5 do passeio

Título da estação: A rampa interna

Figura 16- Parada explicativa Estação 5 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”

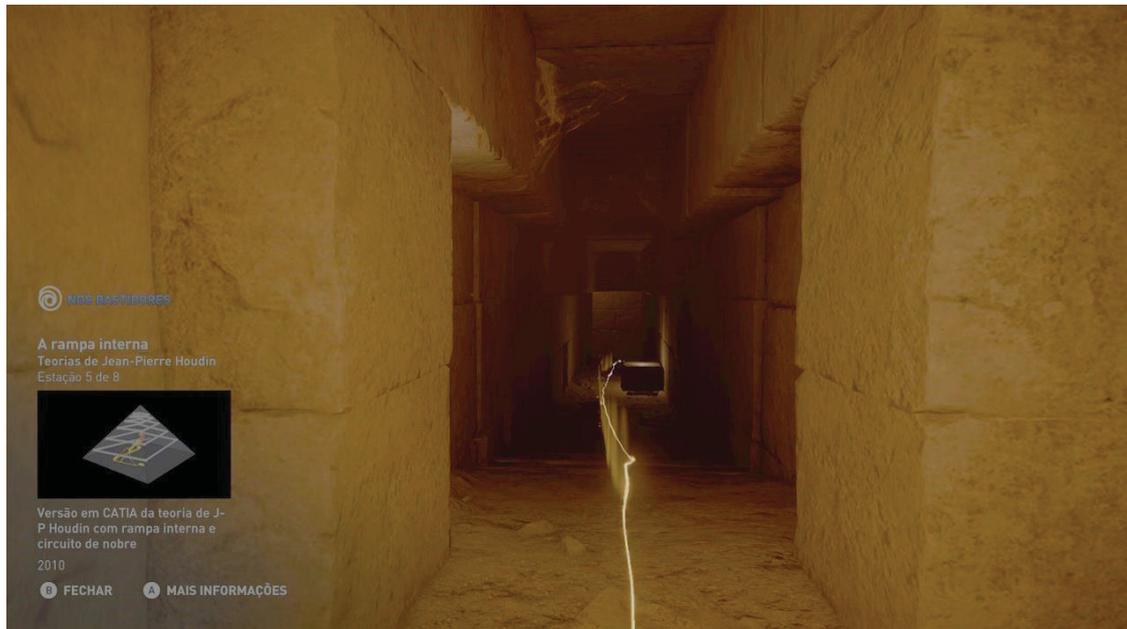


Foto: Autora. **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Texto do roteiro: Muitas teorias sobre a construção da Grande Pirâmide se baseiam no uso de rampas externas. No entanto, Houdin acredita que uma rampa externa teria sido muito íngreme para a parte superior da pirâmide. É por isso que ele acredita que havia duas rampas: uma rampa externa para cerca da metade da altura da pirâmide, que se tornou uma rampa interna para a segunda metade.

Figura 17- CATIA Visão da Teoria de J-P Houdin com Rampa Interna e Circuito Nobre

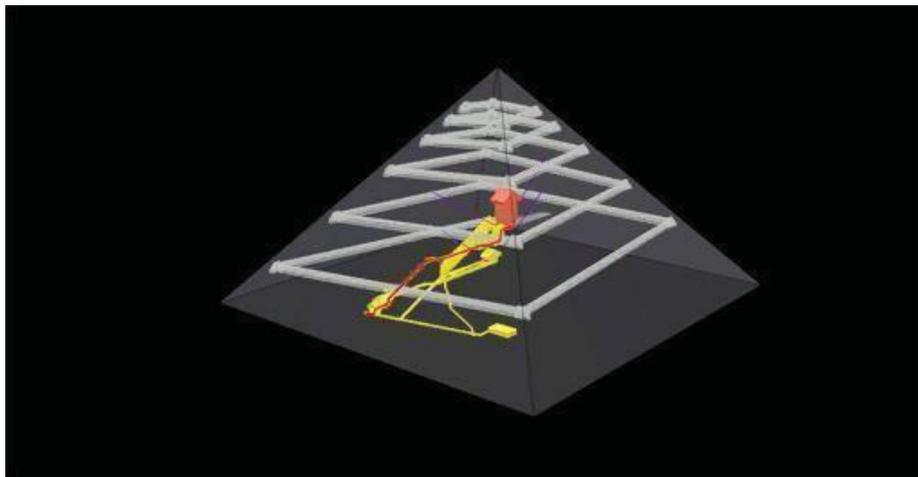


Foto: Jean-Pierre Houdin e CATIA/Dassault Systèmes.

In: *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Estação 6 do passeio

Título da estação: O quarto canto

Figura 18- Parada explicativa Estação 6 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”.

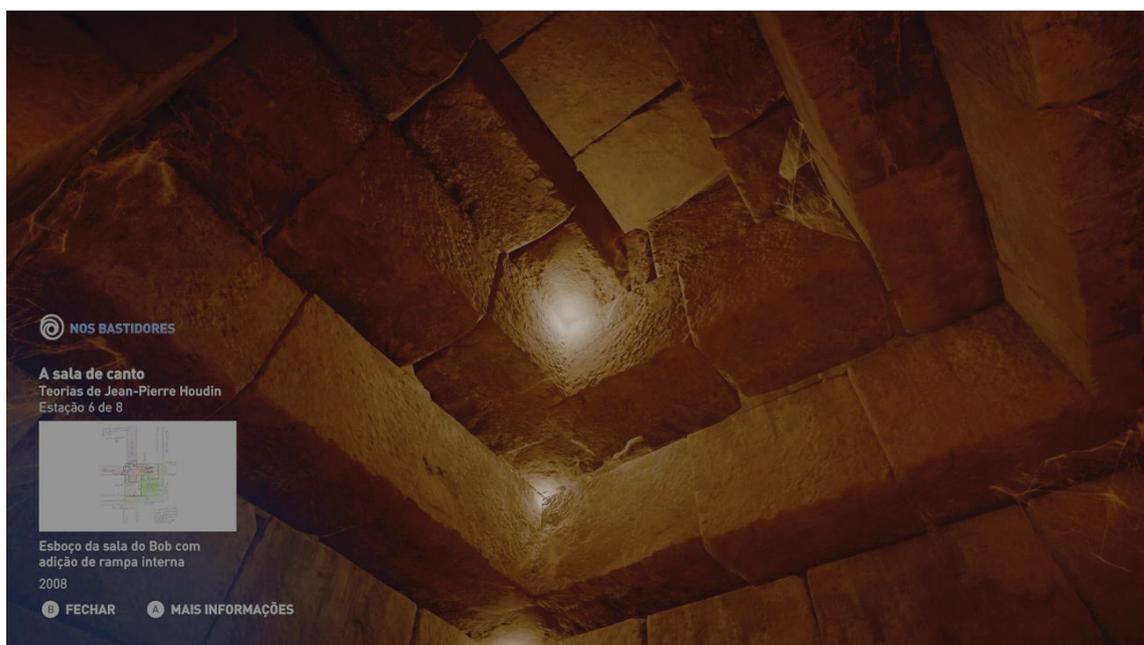
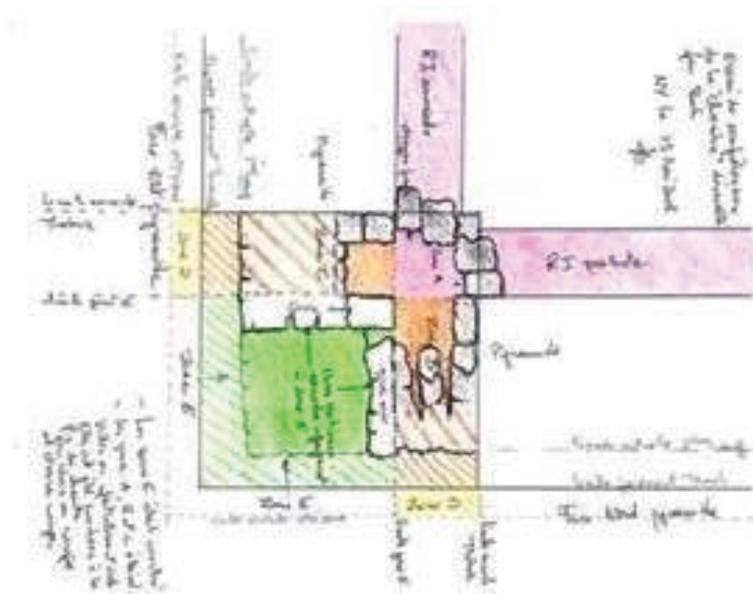


Foto: Autora. **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Texto do roteiro: A teoria de Houdin afirma que essa rampa iterna seguia os lados da pirâmide em um padrão espiral ascendente. Um entalhe descoberto na borda da Grande Pirâmide, conhecido como Sala de Bob, parece apoiar essa teoria. Localizadas nos cantos de cada borda da pirâmide, essas grandes salas permitiram que os trabalhadores girassem as pedras em 90 graus, permitindo que continuassem a subida. A equipe optou por criar salas como esta, dando vida à hipótese de Houdin.

Figura 19- Quarto canto de Bob com adição de rampa interior.



Créditos: Jean-Pierre Houdin **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Estação 7 do passeio

Título da estação: Uma rampa dupla

Figura 20- Parada explicativa Estação 7 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”.



Foto: Autora. In: *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Texto do roteiro: Esse longo corredor era o primeiro trecho da rampa ascendente. Através dele, os blocos usados para construir a Grande Pirâmide teriam sido cuidadosamente movidos para cima e depois girados em cada borda da pirâmide para continuar sua ascensão. Embora a equipe tenha criado apenas a rampa principal para o jogo, Houdin acredita que essa rampa tinha dois níveis, permitindo que os trabalhadores retornassem com segurança ao fundo graças a uma seção superior com mísulas adicionais.

Estação 8 do passeio

Título da estação: O início da rampa interna

Figura 21- Parada explicativa Estação 8 do passeio “Teorias de Jean-Pierre Houdin”



Foto: Autora. **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Texto do roteiro: De acordo com Houdin, o início da rampa interna estava localizado na base da face sudeste da pirâmide. Esta localização teria sido o ponto de junção das rampas externas e internas. Abaixo de nós, os trabalhadores teriam construído a parte inferior da pirâmide com arampa externa, antes de eventualmente mudar para a rampa interna para as seções média e superior da pirâmide. Nesse momento do processo, eles poderiam ter reaproveitado o material da rampa externa para preencher o centro da pirâmide, puxando as pedras pela rampa interna. **Fim do roteiro.**

Mesmo sendo bem aceita, a teoria de Jean-Pierre Houdin, assim como o tema da construção das pirâmides, ainda geram debates e questões controversas na comunidade científica. Por exemplo, na Estação 1, vemos que é explanada a informação de que a visita se dá com base nas “hipóteses” de Houdin, e na estação 5, é citada a existência de outras teorias. Porém, estas outras teorias não são exploradas e o enfoque se dá apenas nas hipóteses do arquiteto francês. Além disso, pudemos observar que todo o passeio está focado na questão técnica de como as pirâmides foram construídas, apenas citando a mão de obra dos trabalhadores e a execução de suas tarefas. Algumas informações superficiais sobre o enterramento do faraó são mencionadas, mas sem aprofundar nada sobre o uso destes locais do ponto de vista político e religioso.

Já a respeito da experiência imersiva, o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) oferece uma oportunidade interativa com a História, uma vez que esta experiência baseia-se em realidade virtual. Vimos também que em vários momentos do passeio a Ubisoft optou por priorizar a experiência imersiva de descoberta, exploração, e apreciação dos jogadores deixando de lado a veracidade histórica. Tendo em vista o conceito de Virtualidade formulado pelo filósofo Pierre Lévy e já explanado no capítulo dois deste trabalho, pensamos que a experiência virtual não deixa de ser real porque não implica materialidade, porém, como indicou Lévy, mesmo o virtual não sendo oposto ao real, ele demanda um processo de resolução: a atualização. Aqui, a atualização nos serve para pensar que, tratando-se de uma teoria baseada em hipóteses científicas, ela ainda precisa ser comprovada, e isto só será possível diante de novas descobertas a serem feitas.

Portanto, mais uma vez vemos que o “mundo virtual” tem uma relação intrínseca e contínua com o “mundo real”. Nesse sentido, retomando o exemplo de Lévy sobre a semente que em potência é uma árvore virtual, podemos estendê-lo a este passeio, o qual nos mostra o que pode e poderia ter sido, mas que ainda não é. Dando continuidade à nossa análise no próximo tópicos deste capítulo, investigaremos o porquê de o processo de monumentalização do Egito Antigo presente no modo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* ter suas origens em nosso mundo, o “mundo físico”.

3.3 A monumentalização do Egito Antigo no Discovery Tour de Assassin's Creed

É verdade que a religião desempenhava papel central na vida dos antigos egípcios, e a crença em uma vida após a morte e na necessidade de preservar o corpo e a alma fez com que houvesse a construção de muitas tumbas, grandiosas ou mais simplórias, mas objetivo era sempre o mesmo. Esses monumentos foram projetados para conectar a terra com o céu, estabelecendo uma ligação simbólica entre os seres humanos e os deuses (BAINES; MALEK, 2000). Já no caso das pirâmides, por exemplo, tratavam-se de tumbas que serviram como o último descanso apenas de alguns faraós da História, já que pela suntuosidade que chamava a atenção e o fácil acesso, eram constantes alvos de saques ainda na Antiguidade. Dessa forma, sua construção foi abandonada com o passar do tempo. Contudo, o significado religioso das tumbas perdurava, uma vez que, desde as primeiras mastabas até as pirâmides e templos elaborados, os egípcios buscavam eternizar sua civilização e estabelecer uma conexão duradoura entre o mundo terreno e o mundo divino (LEHNER, 1997).

Entretanto, para muitas pessoas nos dias atuais, as pirâmides são símbolos do Egito Antigo, já que é fato que continuam em pé após milênios. Mas, como já comentado, a construção delas era carregada de significado para os próprios egípcios. Politicamente, os faraós eram considerados governantes divinos e exerciam o controle absoluto sobre o território egípcio. Assim, as construções eram uma das formas de legitimar esse poder perante o povo que governavam, pois os monumentos gigantescos, como as pirâmides e os templos, serviam como símbolos duradouros do poder e da grandiosidade dos governantes egípcios (ARNOLD, 1991). Portanto, as grandes construções no Egito Antigo, sobretudo os templos, além de serem centros de culto religioso, também eram utilizados para a administração pública, como a distribuição de grãos para a população. Ainda, essas estruturas serviam como marcos visíveis para o povo egípcio para proporcionar um senso de identidade e pertencimento (KEMP, 2006).

É verdade que o Egito Antigo foi uma civilização relativamente estável ao longo de milênios, e isso permitiu que o governo central concentrasse recursos consideráveis na construção de grandes empreendimentos. Enquanto o rio Nilo fornecia água e recursos agrícolas, a organização social e a força de trabalho abundante possibilitavam a realização desses projetos. Além disso, os egípcios antigos valorizavam a preservação da sua memória e da sua história, pois essas estruturas impressionantes serviam como marcos visíveis para a comunidade (BAINES; MÁLEK, 2000). Portanto, a construção de edifícios grandes e duradouros era uma das formas de deixar seu legado cultural eternizado também. No caso dos faraós, por meio dessas construções, eles acreditavam que seu nome e realizações seriam

lembrados para sempre. Dessa forma, não há dúvida que estas construções desempenharam na História do povo egípcio um papel político também no que diz respeito à projeção de prestígio e poder faraônico, assim como, de poder do próprio Egito perante outras civilizações, uma vez que a construção de grandes estruturas arquitetônicas não apenas demonstrava a riqueza e o domínio do faraó, mas também servia como um meio de controlar a população e consolidar o poder centralizado (WILKINSON, 2001).

Porém, dando preferência a uma História política e das elites, a historiografia tradicional em seu início, através dessas construções, monumentalizou o Egito Antigo. Essa monumentalização aqui se refere à tendência de destacar e exaltar a importância e grandiosidade de uma civilização em relação a outras culturas diante dos feitos de um povo, entre eles, os feitos arquitetônicos. A já citada longevidade do Egito Antigo, sendo ela uma das civilizações mais antigas do mundo e com uma História que remonta milênios, impressionou historiadores e estudiosos ao longo dos séculos, sobretudo, no final do XVIII e início do XIX, quando as disciplinas de História, Arqueologia e Egptologia estruturavam-se e legitimavam-se como ciências em seus campos, como já comentamos em outro momento.

Por tais motivos, neste trabalho, consideramos o conceito de monumentalização de dois autores para problematizar o enfoque dado ao tema das grandes construções e das pirâmides egípcias no *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017). A obra *Civilizing Rituals: Inside Public Art Museums* (1995) nos explica que monumentalização é o processo pelo qual um objeto ou local adquire a aura de monumentalidade por meios físicos, culturais ou simbólicos (MCCLELLAN Apud DUNCAN, 1995). Ou seja, a monumentalização ocorre não só em objetos, mas também em lugares. Aqui podemos pensar as construções do Egito Antigo e especificamente as pirâmides, portanto. Para McClellan, os meios físicos, culturais e simbólicos são os meios pelos quais se justifica a aura de monumentalidade dada a um lugar ou objeto. Nesse sentido, compreendemos que a especificidade de monumentalizar essas estruturas piramidais se deve a seus tamanhos e formatos e a seu significado religioso e político.

Por conseguinte, consideramos que a monumentalização não é neutra, pois ela é resultado de escolhas e portadora de subjetividades, uma vez que, para o historiador David Lowenthal em sua obra *O Passado é um País Estrangeiro* (1985) a monumentalização pode ser vista como um ato deliberado da sociedade, enfatizando certos aspectos do passado e criando impressões duradouras através da representação física da memória. Dessa maneira, a monumentalização como entendemos neste trabalho é um constructo resultante de processos históricos ao longo do tempo, os quais influenciam o senso e a memória. Assim, podemos compreender o porquê de quando se trata de Egito Antigo para grande parte do senso comum,

diga-se, do grande público, é construída uma imagem de grandes pirâmides em meio ao deserto. Na sequência, vamos investigar o que consideramos ser o início desta construção narrativa e imagética na História.

A invasão de Napoleão Bonaparte ao Egito entre 1798 e 1799 teve uma relação significativa com a monumentalização do Egito Antigo. Durante sua campanha militar, Napoleão levou consigo uma equipe composta por cientistas, intelectuais, e artistas formando a *Commission des Sciences et des Arts*, que tinha a tarefa de estudar e registrar o Egito. Essa equipe realizou extensas catalogações, documentando muitos sítios arqueológicos e construções antigas, como as próprias pirâmides de Gizé. Eles descreveram suas impressões em uma série de volumes chamada *Description de l'Égypte*, que continham detalhes sobre a arquitetura, escultura, e arte egípcia. A partir daí, aumentou-se o interesse principalmente por parte das elites europeias, pela Antiguidade egípcia⁴².

As ilustrações contidas na *Description de l'Égypte* ajudaram a difundir e a popularizar a imagem do Egito Antigo na Europa e despertaram a curiosidade por parte de leigos e estudiosos. Por esse motivo, após a expedição de Napoleão, o estudo da Egíptologia se tornou uma área de interesse crescente entre os intelectuais europeus, isso também levou a um aumento das escavações arqueológicas no Egito. Além disso, a influência da arte e da arquitetura egípcia antiga pode ser observada em diversos movimentos artísticos europeus do século XIX, como o Neoclassicismo⁴³ e o *Art Nouveau*⁴⁴.

Todo esse contexto contribuiu para a construção do imaginário de que o Egito Antigo era uma civilização monumental. Por exemplo, o desenvolvimento de um sistema de escrita pelos egípcios permitiu a preservação de registros nesses monumentos. Esses registros foram copiados pela equipe de Napoleão, o que fez com que estudiosos, entre eles historiadores, valorizassem ainda mais estes aspectos, uma vez que os registros escritos eram privilegiados no estudo histórico deste período, sendo considerados a única maneira de estudar a História de um povo de forma legítima. Não por acaso, desenvolveu-se uma disciplina específica para o estudo desta civilização a partir de então:

A pesquisa sistemática do Egito antigo teve início com as observações feitas pelos eruditos franceses que acompanharam a invasão do Egito por Napoleão Bonaparte, em 1798-9, e produziram a *Description de l'Égypte* [Descrição do Egito], obra em vários volumes iniciada em 1809 (TRIGGER, 2004).

A egiptologia surgiu como uma disciplina acadêmica no século XIX, impulsionada

⁴² FUNARI, Pedro Paulo. *Arqueologia*. Editora Contexto, 2003.

⁴³ Movimento artístico e cultural do final do século XVIII e início do XIX que buscava resgatar os princípios estéticos da arte Antiga, em especial grega e romana, consideradas ideais de beleza e harmonia.

⁴⁴ Movimento artístico do final do século XIX e início do século XX que em reação ao historicismo buscou fazer uma releitura estética moderna.

pelo interesse renovado no Egito Antigo após a expedição napoleônica e a descoberta da Pedra de Roseta. Essa descoberta crucial permitiu a decifração dos hieróglifos e abriu caminho para o estudo científico da civilização egípcia (SHAW; NICHOLSON, 2008).

Os primeiros egiptólogos enfrentaram desafios significativos, pois a compreensão do Egito Antigo exigia a decodificação de um sistema de escrita desconhecido e a interpretação de uma cultura distante no tempo e no espaço. As expedições arqueológicas pioneiras, como a de Jean-François Champollion e Karl Richard Lepsius, foram fundamentais para a construção dos fundamentos da egiptologia moderna (TRIGGER, 2006).

De fato, o Egito Antigo deixou contribuições significativas para várias áreas do conhecimento humano, como arquitetura e engenharia. Contudo, essas contribuições foram consideradas “avançadas”, uma vez que a historiografia tendeu a valorizar culturas que consideravam ter tido impacto no desenvolvimento da Humanidade, projetando assim a ideia de progresso civilizacional. Esta concepção permeou a historiografia através da forma como os historiadores interpretavam o passado, na qual eles viam a História como uma narrativa linear e de avanço na qual as sociedades evoluíam para uma só direção e cada uma delas encontrava-se em um estágio⁴⁵.

Contudo, essa visão foi sendo questionada e desconstruída ao longo do tempo, uma vez que os próprios historiadores se questionaram ao depararem-se com o fato de que a História humana não é uma linha linear progressiva, mas é caracterizada por avanços e retrocessos e uma diversidade de acontecimentos e temporalidades ocorrendo ao mesmo tempo. Além disso, essa narrativa de progresso humano foi criticada nos estudos pós-coloniais pois suas perspectivas partiam das civilizações ocidentais europeias, as quais acreditavam ser as mais evoluídas em comparação a outras sociedades, o que inclusive justificou e legitimou cruéis processos coloniais e imperialistas.

Foi então através desta reflexão que se buscou uma compreensão mais abrangente e equilibrada de diferentes povos e de suas contribuições para a História humana. Dessa forma, reforçamos que essa monumentalização é problemática porque, em primeiro lugar, ocorre uma simplificação excessiva da História egípcia, na medida em que todo esse processo tende a simplificar a complexidade do cotidiano e da diversidade étnica e cultural dessa sociedade, reduzindo-a a uma série de estereótipos e imagens icônicas. Isso pode levar a uma compreensão superficial, em vez de dar acesso a uma compreensão mais aprofundada e multifacetada dos egípcios, já que a monumentalização do antigo Egito também obscureceu a realidade nuançada

⁴⁵ CERTEAU, Michel de. *A Escrita da História*. Editora Forense Universitária, 3ª edição, 2011.

e complexa de sua civilização, reduzindo-a algumas estruturas grandiosas e imagens icônicas (HAWASS, 2019).

Além disso, a monumentalização, como vimos, é influenciada por um viés ocidental e eurocêntrico, discussão demonstrada a partir do conceito de Orientalismo no primeiro capítulo deste trabalho. Assim, cremos que o Orientalismo no *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) aparece, mesmo que subjetivamente, quando destaca-se principalmente as realizações monumentais do Egito Antigo que são consideradas "impressionantes" ou "grandiosas" mas do ponto de vista ocidental. Tal fato negligencia aspectos igualmente importantes da cultura egípcia, como sua religião, sociedade, literatura entre outros, além de coloca-lá numa escala inexistente de progresso como civilização de origem de outras⁴⁶.

Portanto, a monumentalização ignora o contexto histórico da produção destas construções, pois tais empreendimentos eram produtos de uma sociedade complexa e influenciada por diferentes períodos, dinastias e crenças religiosas. Focar apenas na monumentalidade dos objetos sem compreender seu significado histórico e cultural pode levar a uma interpretação que não está ligada ao significado que aquele povo atribuía ao próprio monumento. Há ainda que considerarmos o fato de que a monumentalização do Egito Antigo, contribuiu e ainda contribui para a apropriação cultural, na medida em que, símbolos, imagens e artefatos egípcios são retirados de seu contexto original e usados fora de seu contexto histórico, levando a uma exploração comercial de sua herança. É fato que o processo de monumentalização do antigo Egito, por vezes, levou à exploração e mercantilização de sua herança cultural, com invasão de túmulos, saques e turismo frequentemente priorizados em relação à conservação e à pesquisa acadêmica (FAGAN, 1975).

Ainda, ao tratar o Egito Antigo como uma civilização monumental por meio de suas construções, outras culturas e civilizações igualmente significativas são frequentemente negligenciadas ou sub-representadas, a exemplo da civilização núbica, vizinha e uma das principais rivais do reino egípcio durante toda sua História. Essa outra civilização africana foi conquistada e conquistou o Egito e, além disso, é em seu território que hoje se encontra o país Sudão, que concentra-se o maior número de pirâmides no mundo.

Nos processos de domínio e colonização entre egípcios e núbios na Antiguidade, a cultura egípcia foi incorporada pelos núbios e vice-versa⁴⁷. Porém, as pirâmides núbias são

⁴⁶ LANGER, Christian. *O Colonialismo Informal da Egiptologia: da Missão Francesa ao Estadode Segurança*. Tradução: Thais Rocha da Silva. Revista Mare Nostrum, 2020.

⁴⁷ FRIZZO, Fábio. *Imperialismo, Estado e Hierarquização Social na Baixa Núbia durante o Reino Novo egípcio (1550-1070 a.C)*. Revista de História, n. 179, p. 1-22, 2020.

muito menores em tamanho do que as pirâmides egípcias; segundo especialistas, além de fatores econômicos e geográficos, para os núbios, o essencial era que essas tumbas piramidais cumprissem com sua função religiosa e política apenas⁴⁸:

Figura 22- Pirâmides núbias no sítio arqueológico de Meroé no atual Sudão.

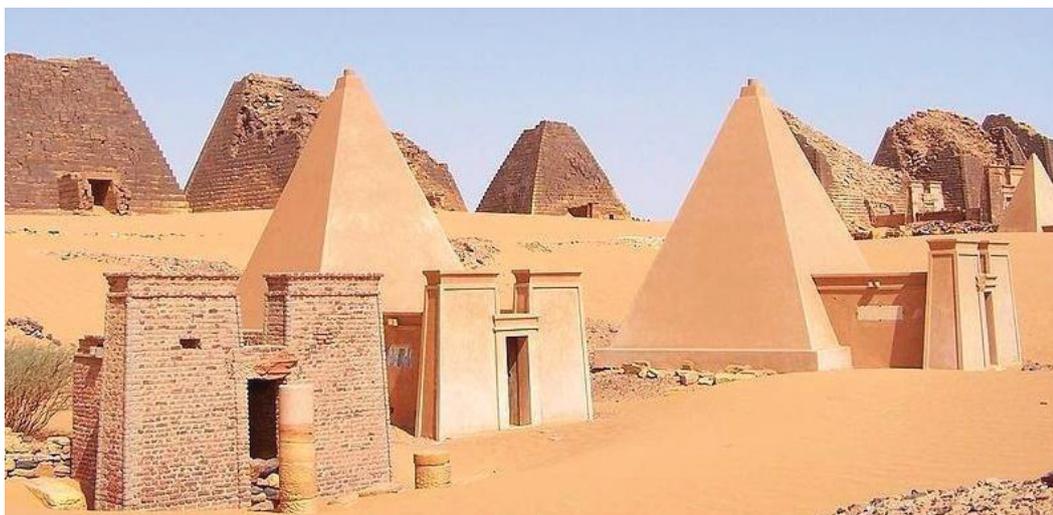


Imagem: Wikipédia/Domínio público.

Portanto, apesar de serem maiores em quantidade, talvez por não estarem atreladas diretamente à civilização egípcia, não possuem tanto apelo, tendo em vista que o próprio Egito Antigo foi por muito tempo tratado pela historiografia como um ente à parte da História da África:

Da mesma forma, o continente africano quase nunca era considerado como uma entidade histórica. Em contrário, enfatizava-se tudo o que pudesse reforçar a ideia de uma cisão que teria existido, desde sempre, entre uma “África branca” e uma “África negra” que se ignoravam reciprocamente. Apresentava-se frequentemente o Saara como um espaço impenetrável que tornaria impossíveis misturas entre etnias e povos, bem como trocas de bens, crenças, hábitos e ideias entre as sociedades constituídas de um lado e de outro do deserto. Traçavam-se fronteiras intransponíveis entre as civilizações do antigo Egito e da Núbia e aquelas dos povos subsaarianos. Certamente, a história da África norte-saariana esteve antes ligada àquela da bacia mediterrânea, muito mais que a história da África subsaariana, mas, nos dias atuais, é amplamente reconhecido que as civilizações do continente africano, pela sua variedade linguística e cultural, formam em graus variados as vertentes históricas de um conjunto de povos e sociedades, unidos por laços seculares (UNESCO, 2010).

Todo este fenômeno explicitado acima perpetua desigualdades e assimetrias na

⁴⁸ LEMOS, Rennan. *Um reino colonizado que se tornou império: a Núbia antiga*. Café História, 2018. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/imperio-da-nubia-antiga/>. Último acesso em: 20/07/23.

narrativa histórica, reforçando uma visão eurocêntrica do mundo, levando em conta que boa parte das narrativas consideradas mais tradicionais do campo egiptológico partem de grandes centros acadêmicos europeus, especialmente no que diz respeito ao Egito Antigo, já que a Egiptologia enquanto disciplina científica tem suas origens em países que tiveram empreendimentos coloniais e imperialistas no continente africano, contando o Egito, como França e Inglaterra, por exemplo. Por esse motivo, destacamos que apesar da crítica já feita a partir dos estudos pós-coloniais e ou decoloniais, é importante pensar o Egito Antigo através da crítica que Edward Said fez ao formular o Orientalismo:

A obra de Said, ainda que controversa em diversos aspectos, colabora para que os egiptólogos - e egiptomaniacos - mantenham-se alertas para pensar de que modo o Egito antigo é “trazido de volta”. Mais ainda, a postura de Said como um intelectual engajado, atento aos problemas políticos de sua época, deve inspirar uma atitude ética por parte dos intelectuais, agindo não apenas na produção do conhecimento dentro dos seus gabinetes, mas divulgando essa produção e permitindo que essa produção seja também um elemento na transformação das sociedades. O Egito antigo não é mais um produto europeu. Se o orientalismo por um lado pode nos ajudar a desconstruir os modos e processos pelos quais os egípcios foram moldados e reinventados ao longo de milhares de anos, processo histórico inevitável, ele deve também inspirar novas construções. É preciso que haja não mais egiptólogos, mas novos egiptólogos, vindos de outros contextos, fora das velhas instituições, filhas do imperialismo. É preciso que o Egito saia do deserto (SILVA, 2013).

Assim, abordar a História do Egito Antigo de forma educativa para o grande público deve oportunizar uma compreensão diversa, evitando sua simplificação excessiva, pois enquanto monumentalizar o antigo Egito ajudou a popularizar sua civilização, também perpetuou estereótipos e narrativas simplificadas, dificultando uma compreensão mais abrangente de suas complexidades e contradições (IKRAM, 2010). Para isso, em nosso entendimento, uma abordagem mais inclusiva permitiria uma compreensão mais precisa e válida dessa civilização. Nesse sentido, acreditamos que as escolhas temáticas do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) não oportunizaram essa compreensão, uma vez que se deu destaque ao aspecto arquitetônico/monumental nos temas e roteiros dos passeios sem dar ênfase na agência humana. O foco se encontra na técnica de construção e muito pouco nos sujeitos históricos que participaram destes processos, em especial a uma esfera da sociedade egípcia mais “popular”, pois a monumentalização do Egito Antigo criou uma visão distorcida de sua sociedade, enfatizando a elite governante e suas construções monumentais, enquanto negligencia a vida cotidiana e as contribuições dos egípcios comuns (BAINES, 2007).

Com a existência de uma seção inteira dedicada ao tema da construção de pirâmides, reforça-se uma visão turística do Egito Antigo como a “civilização das pirâmides”, deixando

passar a oportunidade de abordar mais a fundo uma seara de temas e aspectos que são fruto de milênios de História, pois as pirâmides foram empreendimentos do governo faraônico apenas no Reino Antigo (2.686 – 2.181 AEC), ou seja, isso equivale a um recorte da História egípcia muito específico. Assim, o processo de monumentalização do antigo Egito Antigo conduziu a uma representação seletiva das suas crenças religiosas e práticas culturais, muitas vezes negligenciando os aspectos cotidianos da vida e a diversidade das expressões religiosas (ASSMANN, 1995).

Como já demonstrado no segundo capítulo deste trabalho, o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) é um reaproveitamento dos espaços e do mundo criado no jogo. Mesmo assim, acreditamos que a partir do momento em que sua desenvolvedora, a Ubisoft, coloca-se como detentora de um conhecimento agregador para seu público consumidor, para o público docente, discente, ou seja, para o grande público, ela deve assumir sua responsabilidade ao desconstruir visões e discursos generalizantes, e não reforçá-los. Além disso, a experiência gamificada não significa ser isenta de aprendizado, como explicado no segundo capítulo deste trabalho; ao contrário, o processo de aprendizado gamificado deve oportunizar o conhecimento autônomo e não o automatizado.

No processo de elaboração do modo *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017), houve a curadoria de diversos especialistas em Egíptologia para o desenvolvimento dos passeios⁴⁹. Portanto, não cremos que tais escolhas tenham sido totalmente irrelevantes; há conteúdo de qualidade, tendo em vista sua proposta de diálogo com o público da educação básica. Assim, também cremos que o modo *Discovery Tour* não deixa de cumprir com sua função de trazer conhecimento sobre o Egito Antigo a quem o busque fazer através dele. Mas para compreender melhor os motivos de tais escolhas diante do nosso não acesso à justificativa da própria desenvolvedora sobre elas, buscamos entender um pouco mais sobre o processo de monumentalização através da História da disciplina de Egíptologia, que foi a fonte de informações que embasou a narrativa do modo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017).

Dito isso, reconhecemos que a Egíptologia deu ênfase aos aspectos arquitetônicos da civilização egípcia por algumas razões. Primeiro, porque já explicamos que a arquitetura do Egito Antigo foi parte fundamental de sua cultura e sociedade, e suas construções de fato

⁴⁹ A coordenação da equipe de curadoria histórica foi feita pelo já mencionado neste trabalho Maxime Duran, historiador canadense e responsável pela coordenação do projeto do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins*.

deixaram um legado de conhecimentos. Além disso, a durabilidade e preservação delas, construídas com pedra calcária, granito e outros materiais, além do clima árido do Egito, contribuíram para a preservação de muitas estruturas ao longo dos séculos.

Contudo, vimos que um dos principais problemas quando pensamos apenas ou de forma mais contundente na técnica, temos uma compreensão limitada. Isso porque, embora a arquitetura seja uma parte importante e tenha seu valor na História dos antigos egípcios, dar ênfase a esse aspecto num produto educativo tende a negligenciar outros elementos igualmente relevantes. Desperdiçar a oportunidade de pensar esses projetos arquitetônicos a partir de uma organização e estrutura social necessária para sua execução é uma escolha, porém, uma escolha limitante, em nosso entendimento. Obviamente que essa escolha, a do produto final que analisamos aqui, não coube somente aos egiptólogos que participaram do processo de elaboração e curadoria do *Discovery Tour*. Por isso, acreditamos que a abordagem dada a ele no jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) pela Ubisoft é passível de questionamento a partir da própria Egiptologia, uma vez que ela não é mais a Egiptologia praticada no século XIX:

A egiptologia não é apenas o estudo de uma civilização antiga, mas também uma disciplina em constante evolução. Novas descobertas, interpretações e abordagens teóricas continuam a enriquecer nosso conhecimento do Egito Antigo. A colaboração internacional entre egiptólogos e a aplicação de métodos interdisciplinares têm impulsionado a pesquisa e desafiado as percepções estabelecidas sobre a história egípcia. (DODSON; HILTON, 2004).

Por conseguinte, concluímos que a monumentalização presente no *Discovery Tour* contribui para reforçar o mito do “Egito Eterno”. O mito do Egito Eterno refere-se à crença construída ao longo da História de que o Egito Antigo possuía uma cultura e civilização única, intocada e imutável. Esse mito sugere que o Egito Antigo era uma sociedade com conhecimentos além de seu tempo e por esse motivo fez realizações extraordinárias e monumentais que transcendiam qualquer outra civilização. Algumas discussões a respeito do mito do Egito Eterno atribuem sua origem em uma interpretação enviesada da própria cultura egípcia, pois, devido à ideia de vida após a morte ter sido central na religião e nas práticas funerárias dos antigos egípcios, isso influenciou a existência de construções duradouras como as pirâmides, os templos e os túmulos na época. Assim, este fato teria contribuído com a percepção de que o Egito Antigo era uma civilização eterna e imortal:

Alinhando o plano turístico-econômico com o mito do Egito Eterno, as ruínas da antiguidade, em sua materialidade, servem a um olhar menos aprofundado sobre a civilização do Egito Antigo, como provas de uma imutabilidade. Elas são úteis como ilhas de conservação, tradição frente a um mundo cada vez mais mutável e impermanente - inclui-se aqui o próprio Egito contemporâneo, cujo crescimento

urbano foi bastante conturbado. Procura-se nelas, então, uma aspiração ao permanente, uma prova de que o perene é capaz de grandes feitos através de grandes séculos, ou mesmo de milênios (PIRES, 2019).

Ao longo da História, o mito do Egito Eterno foi fomentado por escritores, viajantes, arqueólogos e estudiosos que, surpresos com a existência e durabilidade destas construções, perpetuaram esta ideia de uma civilização não afetada pela passagem do tempo. A descoberta de tesouros arqueológicos e a preservação dessas construções no deserto egípcio contribuíram para alimentar essa percepção, como já comentado. No entanto, é importante destacar que o mito do Egito Eterno é uma simplificação e idealização da realidade histórica. A sociedade egípcia, como outras na História, eram sociedades complexas, sujeitas à mudanças políticas, sociais e culturais ao longo de suas existências. Embora tenham deixado um legado, os egípcios

antigos também enfrentaram desafios, instabilidades e períodos de crise. Atualmente, estudiosos do assunto reconhecem que o Egito Antigo era uma civilização dinâmica com mudanças culturais, religiosas e políticas. Assim, o mito do Egito Eterno é desconstruído pela pesquisa acadêmica, que busca compreender a complexidade e a diversidade da sociedade egípcia em suas várias fases históricas. Contudo, essa tarefa é não só da Academia, mas de todos aqueles que buscam ensinar sobre e através do Egito Antigo, como a própria Ubisoft.

Segundo o educador Paulo Freire, em sua obra *Pedagogia do Oprimido* (1987), ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens educam-se entre si, mediatizados pelo mundo. Portanto, *games* e *videogames*, apesar de serem considerados até pouco tempo atrás, ou por muitos até hoje, apenas meios de entretenimento, têm sido vistos cada vez mais novas formas de pesquisar, ensinar e aprender, ou seja, de mediatizar conhecimento. Portanto, nossa atenção se deu não só na tentativa de compreender a natureza de nosso objeto, mas de compreender também o que ele nos comunica, além do passado, sobre nós mesmos. Esta é a discussão que faremos no próximo tópico deste capítulo.

3.4 O passado no *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins*: um produto do presente

Como demonstrado ao longo deste trabalho, pensar o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) é uma tarefa transdisciplinar, e para isso recorreremos às Humanidades Digitais. A partir da teoria do construtivismo social crítico de Andrew Feenberg, já comentado no Capítulo 1, e que é parte dos estudos da Filosofia da Tecnologia que se preocupa com os impactos sociais decorrentes dos projetos tecnológicos em nossa sociedade, acreditamos que este caminho percorrido até aqui foi nesse sentido. Pois, como Pierre Lévy indica, o mundo virtual não deixa de ser real porque não implica materialidade, mas pensamos que ele é real

porque evidencia, por exemplo, processos de exclusão e desigualdades sociais, visões de mundo, reprodução de narrativas históricas, ao mesmo tempo em que carrega em si o potencial de ser agente transformador, seja no âmbito da subversão do uso ou na formação de redes de inteligência coletiva, que para Lévy, é o conjunto de saberes compartilhados pela memória, percepção e imaginação dos seres humanos que resulta em um aprendizado coletivo baseado na troca de conhecimentos entre os indivíduos.

Portanto, demonstramos porque consideramos o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) como um exemplo de História Pública Digital, tendo em vista que se configura como uma experiência museológica virtual resultante dos processos de virtualização e gamificação da História e dos museus em nossa sociedade, conceitos explicados até aqui. Além disso, reconhecemos esse museu virtual como produto da indústria cultural e como parte da cultura histórica digital. Dessa forma, pudemos identificar que, apesar de estar adequado à uma roupagem muito popular, consideravelmente acessível e moderna, a narrativa presente nesta experiência apresenta visões em muito tradicionais e que contribuem para a perpetuação de constructos acerca do Egito Antigo, como, por exemplo, a de que eram uma civilização de grandes monumentos piramidais apenas. Tendo em vista que sua desenvolvedora, a Ubisoft, coloca-se no papel de produzir além de um jogo, um material educativo através dele, ela demonstrou perante as análises desta pesquisa que, ao fazer suas escolhas didáticas, elas não deixaram de ser atreladas ao seu produto comercial. É por esse motivo que concluímos que o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* é um projeto reaproveitado do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017), com finalidade educativa, mas ainda assim comercialmente atrativo, e com fins lucrativos.

Consideramos ainda que esta escolha tenha sido orientada pela preferência do chamado “grande público” por temas que permeiam o imaginário popular quando se trata de Egito Antigo. Contudo, esta imagem não é fruto do acaso e consideramos que seja generalista. A percepção que associa o Egito Antigo a grandes construções e monumentos advém de uma historiografia que também associou a História a grandes nomes, a grandes feitos e a noção de progresso associada às técnicas de construção. Essa História serviu como ferramenta de legitimação para as investidas coloniais e imperialistas dos Estados Nacionais⁵⁰. Assim, a Ubisoft pecou em não tentar, ao menos, confrontar tais estereótipos. Além disso, vemos uma predominância da aparição da História das elites egípcias - faraós, rainhas nobreza etc, pois estes monumentos

⁵⁰ A formação dos Estados Nacionais ou Estados Modernos durante os séculos XVII e XIX abrange os processos de industrialização na Europa e as novas definições dos limites geográficos e configurações políticas nestes territórios, levando ao início da Modernidade.

apresentados no *Discovery Tour* estão diretamente associados a este extrato da sociedade egípcia.

Talvez o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017) não possa ser classificado de forma direta como imperialista, colonialista e até orientalista, mas ele traz elementos com ecos de tudo isso. Além disso, a escolha de sua paisagem, temas e recorte tem apelo comercial em nossa sociedade contemporânea. Traçando um paralelo histórico no passado, vimos que a partir da invasão de Napoleão ao Egito entre 1798 e 1799 tivemos a obra que derivou desta expedição chamada *A Descrição do Egito*, que contém imagens com ricos detalhes das grandes construções, e que na percepção imperialista da época em que foi publicada tais construções que resistiram ao tempo eram uma prova inegável do nível de avanço daquela civilização.

Assim, civilizações como o Egito Antigo, o Império Romano e a Grécia Antiga foram associadas às origens da civilização ocidental, por conseguinte, dos grandes impérios coloniais.

Como vimos, tais percepções espalharam-se pela Europa e inundaram o imaginário popular e científico, lançando as bases para a construção do que seria a Egiptologia nos próximos séculos, perspectiva que chegou até a historiografia também. Ainda, as ostensivas pilhagens de artefatos, que não foram executadas exclusivamente por governos, mas por iniciativas individuais também como a de Giovanni Battista Belzoni⁵¹, contribuíram para aguçar a curiosidade e o interesse por aquele “mundo desconhecido” nas pessoas daquela época:

A expedição de Napoleão desencadeou uma nova onda de interesse pelo Egito Antigo. Isto resultou, pelo lado positivo, em um crescimento significativo no número de pesquisadores que se dedicavam ao estudo da antiga cultura. Este número incluía François Champollion, que trouxe os silenciosos escritos hieroglíficos de volta à vida em 1822. Pelo lado negativo, colecionadores, tanto os particulares quanto aqueles patrocinados por museus, adquiriram um apetite insaciável por antiguidades, e a violação dos antigos monumentos começou para valer. Uma orgia de destruição enviou um carregamento constante de estátuas, múmias, relevos que haviam sido arrancados de suas tumbas e qualquer outra coisa que pudesse ser embarcada em um navio com destino à Europa. Os “escavadores” que enviaram esses materiais para casa, destruindo importantes evidências durante o processo de remoção deles dos seus contextos originais, eram frequentemente os mesmos cientistas responsáveis por estudá-los e preservá-los (HAWASS, 2019).

Assim, expedições militares transformaram-se também em expedições científicas, que se transformaram em expedições turísticas. Era recorrente entre a aristocracia europeia passar férias e temporadas por recomendações médicas no Egito. Assim, podiam distrair-se escavando algum lugar para quem sabe encontrar algum artefato valioso, visitar os grandes monumentos até então vistos apenas nos livros e jornais da época.

⁵¹ Explorador italiano do século XIX que realizava expedições de saque em busca de artefatos antigos, revendendo-os para museus e colecionadores do mundo todo.

Portanto, esta imagem de um Egito monumentalizado é também uma imagem turística e que resiste até os dias de hoje. Se olharmos para as propagandas de agências de viagens, quase todas elas nos trazem um Egito descolado de seu presente, pois a maioria dos cartazes de divulgação destas agências mostram as grandes pirâmides, por exemplo, isoladas das cidades próximas a elas e do povo que a habita e que sobrevive em sua maioria desse mesmo turismo²⁰. Portanto, podemos dizer que o Egito Antigo passou e ainda passa pelos processos de apropriação, associação e ressignificação. Apropriação de seus bens materiais espalhados por museus do mundo todo, associação porque a História da civilização egípcia foi associada à História de origem dos grandes impérios, hoje de origem da Humanidade, e ressignificação porque a partir das descobertas arqueológicas o Egito passou a ser ressignificado no passado e no presente de diversas formas.

Tendo em vista a tentativa de conectar a História do Egito Antigo à História dos grandes impérios ocidentais, consideramos problemático atribuir uma extraordinária exceção aos egípcios diante da construção de tais empreendimentos. Por outro lado, o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins* (2017), ao enfatizar a temática das construções arquitetônicas do Egito Antigo, sobretudo do processo de construção das pirâmides, pode contribuir no espectro da História Pública para a desconstrução de visões inspiradas em teorias da conspiração sobre este tema. Endossadas por famosos canais televisivos que veiculam documentários históricos, estas teorias da conspiração atribuem, muitas vezes, a construção desses complexos funerários a “extraterrestres”, a exemplo do programa “Alienígenas do Passado” transmitido pelo canal *History Channel*²³. Estas teorias fantasiosas em nada baseiam-se em estudos científicos, mas com grande produção e veiculação, tornam-se atrativas para o público e com significativa audiência são lucrativas para os canais; por esses motivos, continuam sendo transmitidas:

A egiptologia foi acompanhada, em seu nascimento, por um gêmeo obscuro, a quem agora nos referimos educadamente como piramidologia. Místicos e pseudocientistas começaram a sugerir todos os tipos de teorias fantasiosas, algumas vezes baseadas em coincidências, e algumas vezes completamente inventadas, para explicar as pirâmides. Um dos primeiros deles foi John Taylor, que afirmou em 1859 que a Grande Pirâmide era um “registro da medida da Terra”, e acreditava que os egípcios sabiam o valor de pi. Ele foi seguido por Piazzi Smyth, que pensava que a Grande Pirâmide fosse uma maquete em escala da circunferência da Terra, construída usando-se uma unidade chamada “polegada da pirâmide”. Ele também acreditava que as câmaras e passagens interiores desse monumento tinham mensagens proféticas sobre futuros eventos importantes embutidas em suas mensurações, deixadas ali pela tribo perdida de Israel (cujos integrantes eram também os ancestrais, de alguma maneira, dos britânicos) (HAWASS, 2019).

Dessa forma, ao mesmo tempo em que o *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins*

(2017) discorre sobre temas arquitetônicos de forma técnica, ele também contribui para confrontar teorias fantasiosas e sem embasamento científico ao explicar como se deu todo o processo de construção das pirâmides, por exemplo. Nesse sentido, reafirmamos o porquê de ele ser um exemplo de História Pública, uma vez que, como já colocado, é no debate e no dissenso que a História Pública está interessada. Nesse sentido, podemos pensar que o estudo e a História do Egito Antigo é um campo de disputa. Segundo a historiadora e egiptóloga Thais Rocha da Silva, falar sobre o Egito Antigo é também uma forma de informar sobre quem o faz como objeto narrativo:

Mais do que pensar numa Egiptologia brasileira, é preciso trazer para o debate a importância de uma construção histórica acerca do Egito que o inseriu na linha do tempo como o princípio da civilização, sendo apropriado por grandes impérios por sua importância estratégica e como elemento legitimador e fundador da história. Falar do Egito é, portanto, falar de nós. (SILVA, 2014).

Ainda, tendo em vista que o Egito Antigo foi por muito tempo separado da História da África, uma vez que existe uma disciplina específica para estudá-lo, ele também foi reivindicado posteriormente ao surgimento da Egiptologia pelos estudos Pan-africanistas:

Entre os pioneiros dessa articulação está Cheikh Anta Diop. Escritor, sociólogo, historiador, egiptólogo, antropólogo, Diop percorreu esse ambiente de luta tanto no interior do pan-africanismo como a partir do movimento da Negritude. Suas obras o fizeram protagonista desses embates por uma identidade reconhecida e reconhecível. O autor, nascido no Senegal em 1923, foi o primeiro a procurar a origem de uma “civilização negra”, berço da “raça negra” na antiguidade, a partir de um conceito historiográfico bem semelhante ao teorizado por Du Bois. Estudou em Paris, na universidade da Sorbonne, onde iniciou seus estudos acerca das origens da civilização negra que lhe renderiam uma controversa posição dentro do pan-africanismo. Sua primeira grande obra a respeito do assunto, uma tentativa de doutorado negada na universidade francesa, Nações negras e cultura, de 1955, afirmava o Egito como a primeira civilização africana e negra. (REIS, 2010).

Para ilustrar ainda mais esta disputa, trazemos um exemplo atual do Egito Antigo sendo hoje parte de uma agenda política egípcia nacionalista:

A herança egípcia antiga é importante para o Egito em termos da indústria do turismo nacional a qual, depois do Canal de Suez, é uma das maiores geradoras de receita para o país. No entanto, para além do significado econômico, ela é também mobilizada de outra forma. As elites egípcias utilizam o mito do Egito Eterno para legitimar um Estado forte, paternal e tradicionalista governado por militares. Com efeito, a elite atual lucra ideologicamente com a atitude da Egiptologia do século XIX e do início do século XX (Carruthers, 2015, p. 11- 13; Omar, 2015, p. 180-182). A ideia de um Egito Eterno é mantida viva pela Egiptologia moderna. Moreno García (2015, p. 53-54) explica como a Egiptologia dedicou-se principalmente à História da Arte, desenvolvendo uma atitude elitista e romântica, a qual a aliena das ciências sociais no processo. (LANGER, 2020).

Como podemos atestar, o Egito Antigo há tempos tem um espaço expressivo na

cultura pop, ou seja, na cultura popular, a exemplo do próprio jogo *Assassin's Creed Origins* (2017). Portanto, como produto da indústria cultural, essa experiência museológica virtual é influenciada por todas essas nuances. Mas, sobretudo, é resultado de seu tempo quando busca, por exemplo, cumprir com uma agenda de pautas sociais ao trazer um passeio que mostra meninas e meninos frequentando a escola na Alexandria do século 30 AEC, como na imagem abaixo na qual a legenda informa “aqui vemos meninas e meninos assistindo a uma aula ministrada por um dos retóricos da época” (UBISOFT, 2017). Contudo, a própria produtora justifica sua escolha através da intervenção “bastidores” no passeio e esclarece que optou por representar uma cena como essa, mesmo ciente de que meninas não frequentassem estes ambientes na época, em detrimento de um sexismo histórico.

Figura 23- Meninos e meninas na escola em Alexandria, Egito (30 AEC).

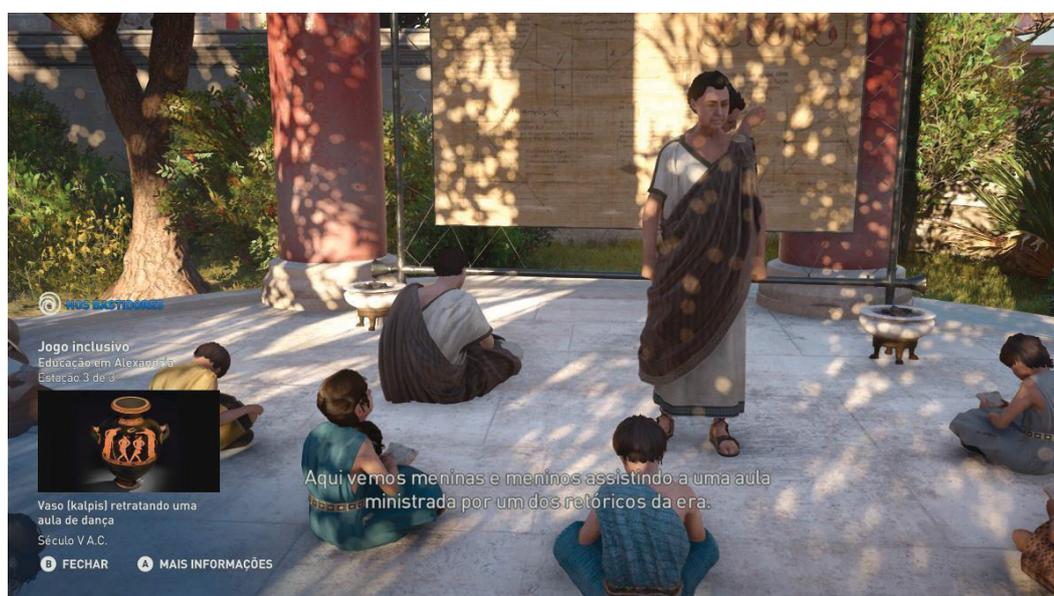


Foto: Autora. **In:** *Discovery Tour Assassin's Creed Origins*.

Como apuramos, tal fato representado na imagem acima não corresponde à realidade histórica, mas é positivo para parte do público consumidor da Ubisoft engajado com as questões de igualdade de gênero. Dessa maneira, o *Discovery Tour de Assassins Creed Origins* (2017) pode ser encarado como tendência quando propõe o uso das tecnologias digitais em sua narrativa, mas uma tendência que ecoa, mesmo que de forma subjetiva, um passado colonial ao monumentalizar uma civilização antiga. Portanto, apesar da proposta inovadora e de suas “amarras” ao passado, sua existência diz respeito, sobretudo, a um Egito Antigo interpretado pelo nosso presente. Por esse motivo, fomos atrás de dois divulgadores científicos sobre o Egito Antigo, ambos com formação na área, que atuam aqui no Brasil e

fora dele, e que tiveram algum tipo de contato e experiência com o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) para que pudessem colaborar com este debate também.

Quando entrevistamos a arqueóloga brasileira Márcia Jamille⁵² sobre sua experiência com o jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) ao realizar *gameplays*, sessões de jogos ao vivo da franquia⁵³, a divulgadora se mostrou satisfeita com o material elaborado pela Ubisoft. Sobretudo porque seu público é justamente o público *gamer*, ou seja, o jogador e fã de jogos digitais. A arqueóloga ainda reconhece que, apesar do acesso a um jogo pago e que necessita de um console de videogame ou um bom computador para rodá-lo não ser uma realidade para todos, suas *gameplays* colaboram no sentido de compartilhar essa experiência com outras pessoas, já que os vídeos ficam gravados e disponíveis na internet.

Apesar de não concordarmos com a visão de Jamille quando ela não encara os temas do *Discovery Tour* como monumentalizantes, ao mesmo tempo em que ela mesma assume não ter realizado todos os passeios deste modo educativo, concordamos com sua afirmação de que é necessário que pesquisas com jogos digitais sejam do interesse acadêmico. Pois, no que diz respeito à divulgação científica no Brasil, Jamille se mostra preocupada com o aumento do número de produções que ainda reforçam estereótipos sobre o Egito Antigo. Portanto, mais uma vez, cremos que é necessário e importante que estejamos atentos na atitude de produzirmos conteúdos de qualidade para o grande público no Brasil, já que a responsabilidade social é uma das premissas do fazer ciência.

Já quando entrevistamos o egiptólogo inglês Chris Naunton⁵⁴, que também experienciou o jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) ao realizar lives com o *Discovery Tour* ao lado de outros especialistas⁵⁵, o divulgador afirmou que como egiptólogo se sentiu satisfeito com o resultado, principalmente com a experiência imersiva. Afirmou também que não é um *gamer*, mas disse que a nível de apelo popular ele acha difícil alguma produção

⁵²A brasileira Márcia Jamille Nascimento Costa é mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Arqueologia da Universidade Federal de Sergipe (PROARQ-UFS) (2011-2013), período em que foi bolsista Capes. É graduada em Arqueologia também pela Universidade Federal de Sergipe (2007-2010), e tanto sua monografia como sua dissertação destacaram a importância do emprego da Arqueologia de Ambientes Aquáticos nas pesquisas arqueológicas do Egito. Atualmente ela se dedica à divulgação científica na internet em suas redes sociais, site e canal no YouTube intitulados “Arqueologia pelo Mundo”, possuindo milhares de seguidores nessas plataformas. Também é pesquisadora associada do Laboratório de Arqueologia de Ambientes Aquáticos (LAAA-UFS). Endereço eletrônico: arqueologiapelomundo@gmail.com.

⁵³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rd9s7g3Q8N0>. Último acesso em 18/07/23.

⁵⁴O britânico Christopher Hugh Naunton é egiptólogo, escritor, radialista e especialista na vida do arqueólogo Flinders Petrie. Sua formação acadêmica se deu nas universidades de Birmingham e Swansea. Já atuou como diretor da Egypt Exploration Society e se dedica à pesquisa e publicação de livros e artigos científicos, à divulgação científica da Egiptologia em suas redes sociais, canal no YouTube, documentários, canais de TV, com palestras presenciais e online, e trabalhou no projeto “Playing in the Past” com os jogos da franquia *Assassin's Creed* e seus modos *Discovery Tour*. Endereço eletrônico: chris@chrisnaunton.com.

⁵⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=sGnR_z9UOkM. Último acesso em: 18/07/23.

atual superar o *Discovery Tour*.

Contudo, discordamos do egiptólogo quando ele afirma que não vê problema em perpetuar uma imagem de Egito Antigo monumental através de grandes construções, principalmente das pirâmides. Além disso, ele considera que esse tipo de assunto distinto chama a atenção do público. Portanto, consideramos que essa é uma visão do Egito Antigo inclinada ao exótico, visão que Edward Said apontou em sua crítica ao Orientalismo⁵⁶. Pensamos que o estudo da alteridade é parte fundamental da História para desconstruir estereótipos e construir tolerâncias, mas o que une o passado e o presente também são os fatores em comum com um povo distante no tempo e no espaço, tornando assim o passado mais humanizado. Concordamos com o fato de o egiptólogo pontuar que este aspecto é visualmente atrativo para a proposta, mas como uma experiência imersiva, acreditamos que o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) dispõe de recursos e até mesmo de licença poética para tornar atrativo tantos outros temas possíveis de serem tratados.

Além disso, Chris Naunton afirma que o modo *Discovery Tour* é uma boa ferramenta didática mas não serve aos estudos acadêmicos na Egiptologia, uma vez que não é uma fonte primária, mas que para outras abordagens de pesquisa ele seria interessante. Sobre sua perspectiva de divulgação científica na Egiptologia, ele compartilha sua experiência e reconhece que existe um interesse muito grande do público no Egito Antigo. Por isso, são feitas muitas produções, algumas boas e outras ruins. Assim como Márcia Jamille, ele também mostra preocupação em produções que endossam teorias da conspiração. Naunton também comenta que apesar de já ter publicado livros no Brasil gostaria de ampliar seu trabalho e parceria com nosso país.

Dessa forma, vimos que existem diferentes perspectivas sobre o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017). Em primeiro lugar, porque as experiências nele, apesar de roteirizadas, não são as mesmas. Mas também porque como afirmamos anteriormente, o Egito Antigo é um campo de disputas. O egiptólogo inglês Chris Naunton fala a partir de sua formação, que é parte de uma longa tradição, a Egiptologia, tópico discutido neste trabalho. Já a arqueóloga brasileira Márcia Jamille nos traz uma visão do público consumidor da Ubisoft, que também é grande parte de seu público. Por fim, não pretendíamos aqui elencar verdades e julgar o que está certo ou errado, mas dialogar diante das diferentes perspectivas e áreas do conhecimento, prática central das Humanidades Digitais e objeto da História

⁵⁶ O Oriente era praticamente uma invenção europeia e fora desde a Antiguidade um lugar de episódios romanescos, seres exóticos, lembranças e paisagens encantadas, experiências extraordinárias. In: SAID, Edward W. *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. Editora Companhia das Letras, 2007, p. 27.

Pública Digital, uma vez que ambas estão interessadas em fazer o debate a respeito das narrativas produzidas, veiculadas e experienciadas sob meio digital.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho analisou o modo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* lançado em 2017 pela produtora de games Ubisoft não apenas do espectro narrativo, ou seja, não olhamos para seu conteúdo e apenas pretendíamos lançar uma crítica sob a leitura da História em sua versão mais tradicional - isso que está sendo representado e proposto é passível de veracidade? Nossa investigação se deu em conexão com o passado, mas também com o presente, pois acreditamos que essa é a principal função da História e do historiador, assim como apontou Marc Bloch em *Apologia da História ou o ofício do historiador*: partir do presente para investigar o passado. Portanto, vivendo numa sociedade digitalmente globalizada, buscamos compreender a natureza de nossa fonte, dispor modos de fazer sua leitura através de um debate teórico e de uma proposta metodológica e compreender o que está sendo comunicado através dela.

Dessa forma, por meio da proposta metodológica das Humanidades Digitais de transdisciplinaridade, concluímos que o modo *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) é um exemplo de História Pública Digital, pois oferece acessibilidade e democratização do conhecimento histórico ao permitir que qualquer pessoa, independentemente de sua localização geográfica ou formação acadêmica, tenha acesso a informações educativas relacionadas à História do Egito Antigo, ampliando, assim, o alcance desse conhecimento para além das salas de aula e dos círculos acadêmicos. Além disso, por meio das tecnologias digitais, ele oferece um ambiente virtual e cria uma experiência imersiva e interativa de exploração histórica. Seus jogadores podem explorar a paisagem do Egito Antigo, visitar cidades históricas, interagir com personagens e participar de atividades que os ajudam a compreender e vivenciar aspectos da vida nesta sociedade antiga. Dessa forma, tal abordagem torna-se engajante e participativa e estimula o interesse e a curiosidade das pessoas pela História.

E apesar da licença poética, tendo em vista que se trata de um produto da indústria cultural e de entretenimento, o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) foi desenvolvido com base em extensa pesquisa colaborativa com especialistas em Egiptologia e História Antiga, portanto, podemos afirmar que ele é fruto de um projeto de Humanidades Digitais. Assim, pudemos aferir que ele busca retratar com certa precisão os locais, os costumes, as crenças e eventos históricos. Essa atenção ao rigor histórico e à consulta acadêmica contribui para a credibilidade do programa como uma ferramenta de aprendizado e divulgação científica. O *Discovery Tour* também permite que seus jogadores aprendam no seu ritmo e explorem os

tópicos de seu interesse, havendo opções de *tours* temáticos nos quais se deve seguir trajetos pré-definidos ou simplesmente explorar livremente todo o mundo digitalmente construído. Tal flexibilidade promove, até certo grau, a autonomia de aprendizado em seus jogadores.

Logo após o lançamento do jogo e do modo *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* em 2017, sua desenvolvedora lançou atualizações, expansões e outros jogos contendo o modo *Discovery Tour* de outros períodos e civilizações, como os vikings e os gregos. Em certa medida, isso demonstra compromisso contínuo com a ampliação do conhecimento histórico disponível por meio da plataforma, uma vez que, além de seus produtos pagos, a Ubisoft produziu e disponibilizou gratuitamente em seu site oficial planos de aula e guias curriculares elaborados por especialistas através desses *Discoverys Tours*.

Também consideramos o *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* (2017) como um museu virtual que retrata o Egito Antigo, uma vez que ele oferece para as pessoas a oportunidade de explorar ambientes virtuais detalhados, pois, como já explicitamos ao longo deste trabalho, seus jogadores através de seus avatares podem caminhar livremente pelos locais históricos e observar os detalhes arquitetônicos, examinar artefatos e experimentar a sensação de imersão inerente aos museus. Além disso, o *Discovery Tour* apresenta, como qualquer outro museu físico ou virtual, informações e contexto histórico por meio de descrições, narrações em áudio e elementos visuais. Tais informações são apresentadas de forma educativa, semelhante às placas de informações ou áudios-guias encontrados em museus físicos, por exemplo. Essas informações são fruto de curadoria na qual especialistas da área foram consultados. Portanto, essa abordagem assemelha-se à curadoria de exposições em um museu “tradicional”, em que estudiosos selecionam e organizam cuidadosamente as informações e artefatos para criar uma experiência significativa aos seus visitantes.

Como museu virtual, o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) apresenta não apenas locais históricos, mas também uma variedade de artefatos e recriações virtuais de objetos e cenários do Egito Antigo. Nesse sentido, os jogadores podem entender melhor como alguns locais eram e como alguns objetos foram usados e pareciam-se em sua época. Essa exposição virtual é semelhante à experiência de visualização de objetos em uma exposição de um museu físico, mas seu diferencial se dá no fato de que objetos e locais recriados digitalmente podem nem existir mais; ademais, os artefatos do *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins* (2017) são oriundos de coleções de museus do mundo todo, ou seja, a variedade de seu acervo contém objetos expostos no Louvre, no museu do Cairo, no museu Britânico, etc e essa variedade é uma especificidade sua. Outra característica particular é sua disponibilidade global e acesso permanente. Diferentemente de um museu físico, que pode estar localizado em

uma região específica e ter horários de funcionamento restritos, o *Discovery Tour* pode ser acessado a qualquer momento e de qualquer lugar através de um console de videogame ou um computador.

A experiência fornecida, além de museológica, também é gamificada, pois embora o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) seja uma versão separada do próprio jogo, ele ainda mantém elementos de jogabilidade. Seus jogadores podem explorar um ambiente virtual, mover-se livremente, interagir com personagens não jogáveis e completar atividades específicas. Esses elementos são típicos de jogos e contribuem para a experiência da gamificação. Elementos como objetivos e conquistas a serem alcançados enquanto exploram o ambiente virtual, que incluem completar os roteiros temáticos através do “passaporte”, descobrir pontos de interesse, e no caso dos *Discovery Tours* mais recentes da franquia de *Assassin's Creed*, *Odyssey* (2018) e *Valhalla* (2020) os jogadores devem responder a perguntas sobre o conteúdo histórico apresentado. Com isso, é possível dar *feedbacks* sobre suas ações e escolhas através de respostas corretas em perguntas ou na conclusão de atividades e roteiros propostos.

Ainda sobre a gamificação, atestamos que os elementos de progressão e recompensas estão presentes também, uma vez que os jogadores do *Discovery Tour* podem desbloquear “recompensas”, que são informações adicionais, imagens ou fatos curiosos sobre o Egito Antigo. Tais elementos fornecem senso de realização e incentivo contínuo para que os usuários continuem explorando e aprendendo. Assim, o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) utiliza a gamificação como uma estratégia para tornar o aprendizado da História mais envolvente e interativo. Ao adicionar elementos de jogo à experiência, ele busca motivar os usuários a explorar e absorver o conteúdo histórico de forma mais dinâmica e engajadora.

Entretanto, também concluímos que, ao abordar o Egito Antigo destacando temas arquitetônicos, o *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) é genérico. Quando a Ubisoft foca suas escolhas temáticas a partir das construções monumentais do Egito Antigo, tende a limitar a compreensão sobre essa civilização antiga, em que se pese a gama de realizações e aspectos culturais que os antigos egípcios nos deixaram para aprender, ensinar e pesquisar. Mesmo que o *Discovery Tour* tenha passeios com outros temas, comprovamos ao longo deste trabalho que praticamente a metade do conteúdo dele se dá através desses temas, com destaque para as pirâmides, que são tratadas numa seção inteira. Portanto, temos ainda o problema da limitação cronológica, já que as pirâmides do Egito Antigo, embora sejam um dos monumentos icônicos e bem preservados dessa civilização, foram construídas principalmente durante o Reino Antigo apenas. No entanto, o Egito continuou a existir e a produzir tantas outras

coisas por muitos outros períodos, como o Reino Médio, o Reino Novo, o Período Ptolomaico, o Egito romano e os períodos intermediários nos quais foi invadido por povos estrangeiros. Dessa forma, dar ênfase às pirâmides negligencia as contribuições desses outros períodos, assim como a própria História da civilização egípcia e a de outros povos que estiveram em contato com ela ao longo do tempo. Ainda sobre a construção dessas pirâmides, trata-se de uma tarefa que envolvia grande esforço coletivo e muitos recursos. No entanto, a maioria dos egípcios antigos não participava diretamente da construção delas, pois estavam envolvidos em diversas outras atividades, como agricultura, artesanato, comércio e administração. Por esse motivo, tratar superficialmente ou não tratar desses aspectos da sociedade pode levar a uma visão excludente dela própria.

Por último, não devemos desconsiderar outras evidências arqueológicas. Embora as pirâmides sejam imponentes e desempenhem um papel importante na compreensão sobre o Egito Antigo, é necessário considerar outras formas de descobertas oriundas de outros extratos da sociedade egípcia, como casas, tumbas, artefatos, inscrições, registros escritos e não escritos de pessoas comuns, que, na realidade, compunham a maioria da população egípcia. É verdade que *Discovery Tour* traz, em certa medida, algumas evidências dessa natureza, mas reiteramos que o destaque se deu nas construções monumentais, ou seja, na realeza. Portanto, cremos que outras fontes e outras abordagens poderiam oferecer *insights* tão quanto ou mais valiosos sobre a sociedade egípcia.

Tal crítica realizada neste trabalho não desvalida o conteúdo e a proposta educativa e de acesso ao conhecimento para o grande público sobre o Egito Antigo no *Discovery Tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* (2017). Ao contrário, ela vem somar-se a uma infinita gama de trabalhos acadêmicos sobre jogos eletrônicos para que tais produções, assim como o público que as consome, estejam mais atentos. Além disso, este trabalho de Humanidades Digitais considera que a chamada “Era informatizada” na qual vivemos nos traz um dos maiores desafios da sociedade atual - lidar com o excesso de informações que circulam. Assim, é necessário que estejamos empenhados em compreender a mudança de paradigma que vem ocorrendo desde o advento da internet até o surgimento das inteligências artificiais. Não nos comunicamos mais como antes, não aprendemos mais como antes, não pesquisamos mais como antes, e não ensinamos mais como antes. Portanto, tendo em vista que as Humanidades Digitais nos oferecem as ferramentas necessárias para discutir tais mudanças de forma sólida e eficiente, é por meio delas que compreenderemos esses novos processos e teremos a oportunidade de aperfeiçoá-los a fim de construir uma sociedade mais consciente, crítica e letrada diante das tecnologias digitais.

5.REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. *Indústria Cultural*. Editora Unesp, 2020.

ALMEIDA, Juniele Rabêlo de (org.); ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (org.). *Introdução à História Pública*. Editora Letra e Voz, 2011.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS *Modo Discovery Tour*. Montreal, Canadá, Ubisoft, 2017.

ASSMANN, Jan. *Egyptian Solar Religion in the New Kingdom: Re, Amun and the Crisis of Polytheism*. Routledge, 1995.

ALVES, Lynn (org.); VIANA, Helyom (org.); MATTA, Alfredo (org.). *Museus Virtuais e Jogos Digitais: novas linguagens para o estudo da história*. Editora da Universidade Federal da Bahia (EDUFBA), 2019.

ARMITAGE, David; GULDI, Jo. *Manifesto pela História, Autêntica*, 2018.

ARNOLD, Dieter. *Building in Egypt: Pharaonic Stone Masonry*. Oxford University Press, 1991.

BAINES, John; MÁLEK, Jaromír. *Cultural Atlas of Ancient Egypt*. Facts On File, 2000.

BAKOS, Margareth Marchiori. *Egiptomania: o Egito no Brasil*. Paris Editorial, 2004.

BELLO, Robson Scarassati. *O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)*. Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em História Social do Departamento de História, sob orientação do Profº Drº Flávio de Campos, na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2016.

BERG, Hans van den: *Manuel de Codage*, 1988.

BENJAMIN, Walter. *Brinquedo e brincadeira*. Observações sobre uma obra monumental. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Obras escolhidas, Editora Brasiliense, V. 1., 7ª Edição, 1994.

BLOCH, Marc. *Apologia da História ou o Ofício do Historiador*. 1ª edição, Editora Jorge Zahar, 2002.

BONDIOLI, Nelson de Paiva; LIMA, Rodrigo Araújo de. *Descobrimo e Recobrimo o passado nas salas de aula com Assassin's Creed Origins Discovery Tour*. Revista de Arqueologia Pública, v.13, nº 1, 2019.

BRESCIANO, Juan Andrés; GIL, Tiago (Org.). *La historiografía ante el giro digital: reflexiones teóricas y prácticas metodológicas*. Ediciones Cruz del Sur, 2015.

CARVALHO, Bruno Leal Pastor (edit.); TEIXEIRA, Ana Paula Tavares (edit.). *História Pública e divulgação da História*. Editora Letra e Voz, 2019.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. Paz & Terra, 2013.

CEEGS 2014 – *Game Studies Challenges – Past, Present and Future (Espen Aarseth)*, 2014, Copenhagen. Conferência de Espen Aarseth. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6TqI0XwXbqo&t=2111s>. Último acesso em: 10/07/23.

CERTEAU, Michel de. *A Escrita da História*. Editora Forense Universitária, 3ª edição, 2011.

CLAVERT, Frederic ; NOIRET, Serge. (Ed.) *L'histoire contemporaine à l'ère numérique: Contemporary history in the digital age*. Bruxelles: Peter Lang, 2013.

DROUGUET, André Gob Noémie. *A Museologia: história, evolução, questões atuais* Editora FGV, 2019.

DUNCAN, Carol. *Civilizing Rituals: Inside Public Museums*. Routledge, 1995.

DODSON, Aindan; HILTON, Dyan. *The Complete Royal Families of Ancient Egypt*. Thames & Hudson, 2004.

ÉTHIER, Marc-André; LEFRANÇOIS, David. *Le Jeu Et L'Histoire Assassin's Creed vu par les historiens*. Del busso Éditeur, 2020.

FAGAN, Brian M. *The Rape of The Nile: Tomb Robbers, Tourists, and Archaeologists In Egypt*. Scribnes, 1975.

FEENBERG, Andrew. *Questioning Technology*. Routledge, 1999.

FOUCAULT, Michel. *A Ordem do Discurso*. Saraiva, Collège de France, 1970.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. Paz e Terra, 1987.

FRIZZO, Fábio. *Imperialismo, Estado e Hierarquização Social na Baixa Núbia durante o Reino Novo egípcio (1550-1070 a.C)*. Revista de História, nº 179, 2020.

FUNARI, Pedro Paulo. *Arqueologia*. Editora Contexto, 2003.

GOB André; DROUGUET, Noémie. *A Museologia: História, Evolução, Questões Atuais*. FGV Editora, 2019.

GONÇALVES, Max Alexandre de Paula. *Fontes Históricas, Narrativas Transmídia e Videogame: A Pesquisa Histórica em "Assassin's Creed" (2007-2022)*. Revista Antígona, V. 2, n. 1, Dossiê: Humanidades Digitais, Cultura Pop e História, Revista do curso de História e do Programa de Pós-Graduação em História das Populações Amazônicas da Universidade Federal de Tocantins, 2022.

HAWASS, Zahi. *The Lost Tombs of Thebes: Ancient Egypt's Greatest Secret: Life in*

Paradise. Thames & Hudson, 2009.

_____. *Montanhas dos Faraós. A História não contada dos construtores das Pirâmides*. Ordem Rosacruz - Grande Loja da Jurisdição de Língua Portuguesa, 1ª Edição, 2019.

História: *Questões e Debates: identidades e conflitos no mundo antigo e mundo antigo e cultura moderna*. Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná (PPGHIS-UFPR). Apoio: Associação Paranaense de História (APAH). Edição Especial 48/49. Editora UFPR, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora Perspectiva, 2012.

IKRAM, Salima. *Ancient Egypt: An Introduction*. Cambridge University Press, 2009.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Editora Aleph, 2ª Edição, 2009.

JUUL, Jesper. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In: Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, Utrecht University, 2003.

KEMP, Barry J. *Ancient Egypt: Anatomy of a Civilization*. Routledge, 2006.

KLOCK; CARVALHO; ROSA; GASPARINI. *Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem*. CINTED- Novas Tecnologias na Educação, V.20 n° 2, 2014.

LANGER, Christian. *O Colonialismo Informal da Egiptologia: da Missão Francesa ao Estado de Segurança*. Revista Mare Nostrum, 2020.

LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. Editora Unicamp, 7ª edição revista, 2013.

LEMOS, Rennan. *Um reino colonizado que se tornou império: a Núbia antiga*. Café História, 2018.

LEHNER, Mark. *The Complete Pyramids: Solving the Ancient Mysteries*. Thames & Hudson, 1997.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 2ª edição, Editora 34, 2000.

_____. *O que é o virtual?*. 2ª edição, Editora 34, 2011.

LIMA, Edson Silva. *História pública: o desafio da profissão do historiador*. Revista Intellèctus, Ano XVII nº 2, 2018.

MAGALDI, Monique B. *Navegando no Museu Virtual: Um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno museu*. UNIRIO, 2010.

_____; SCHEINER, Tereza Cristina. *Reflexões sobre o museu virtual*. XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da informação, UFRJ, 25 a 28 de outubro de 2010.

MATOS, Heloiza (org). *Comunicação Pública: interlocuções, interlocutores e perspectivas*. ECA/USP, 2012.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Editora Unesp, 2003.

NOIRET, Serge. *História Pública Digital*. Liinc em Revista, V. 11, nº 1, 2015.

NORA, Pierre. *Historien public*. Paris: Gallimard, 2011.

PEARCE, Celia. *Towards a Game Theory of Game*. In: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrington. Cambridge, Ma: MIT Press, 2004.

PEREIRA, José Ramón Alonso. *Introdução à História da Arquitetura: das origens ao século XXI*., Editora Bookman, 2010.

PIRES, Rafael dos Santos. *O mito do Egito Eterno: desenvolvimento acadêmico, impactos políticos*. In: *Faces da História*, V. 6, nº 2, 2019.

RANHEL, João. *O conceito de jogo e os jogos computacionais*. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos jogos*. Cengage Learning, 2009.

REIS, Raissa Brescia. *Reivindicações pela Origem: a apropriação do Egito Antigo pelo discurso Pan-Africano*. Cadernos Cespuc, nº 20, 2010.

ROSSI, Andréa Lúcia Dorini de Oliveira Carvalho (org.); NOGUEIRA, Abner Alexandre (org.). *Coletânea Cultura e Consciência Histórica V.1*, no prelo.

SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa; LIMA, Rogério Batista Lima. *Museus e suas Tipologias: webmuseu em destaque*. Inf. & Soc.:Est., 2014.

SCHAEFFER, Enrico. *Os museus europeus: um ensaio*. Comissão Executiva do Museu Militar, 1963.

SHAW, Ian, and Paul T. Nicholson. *The British Museum Dictionary of Ancient Egypt*. British Museum Press, 2008.

SAID, Edward W. *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. Tradução: Rosaura Eichenberg. Editora Companhia das Letras, 2007.

SILVA, Thais Rocha da. *O sorriso da esfinge: reflexões sobre o ensino de Egito antigo no Brasil*. In: LEMOS, Rennan de Souza (org.). *O Egito Antigo: Novas Contribuições Brasileiras*. Editora Multifoco, 2014.

TRIGGER, Bruce G. . *História do Pensamento Arqueológico*. Odysseus Editora, 2ª Edição, 2004.

TRINDADE, Sara Dias (org.). *Educação e Humanidades Digitais: Aprendizagens, Tecnologia e Cibercultura*. Coimbra University Press, 2019.

UNESCO. *História Geral da África*. Secad/MEC, UFSCar, 2010.

WILKINSON, Toby A. *Early Dynastic Egypt*. Routledge, 2001.

5. ANEXOS

6.1 Entrevista com Márcia Jamille

Jéssica Franco: Em que medida você acredita que a proposta e a experiência do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins*, pode contribuir com o contato e conhecimento do grande público, especialmente das crianças e jovens, com temas relacionados ao Egito Antigo?

Márcia Jamille: Eu acho que a primeira coisa que precisamos ter em mente é que o *Discovery Tour* não é uma ferramenta amplamente acessível, já que necessita de um bom computador para rodar e, se não me falha a memória, é necessário pagar para adquiri-lo. Porém, ao menos eu nunca tomei uma bronca da Ubisoft por fazer os passeios ou a gameplay no YouTube. Pelo contrário, ao ver o material que produzi com o *Origins*, eles me deram o tour de *Vallhala* (e o próprio jogo em si). Então, levando em consideração que o grande público sem acesso direto ao jogo pode assistir a alguma gameplay, estou extremamente satisfeita com o material do passeio. Recentemente, fiz um passeio pelo interior da Grande Pirâmide e visualmente estava praticamente perfeito. E ainda tem o recurso das legendas em português, assim como a dublagem em nossa língua. Como divulgadora de ciência, fiquei bem satisfeita com o resultado, e quem estiver realizando o passeio terá a possibilidade de ter contato com um material de boa qualidade. E sempre que falo do *Origins* nas redes sociais, recebo mensagens dos jogadores que tanto amaram o jogo como os passeios guiados. Alguns alegam até passar horas nos arredores dos sítios arqueológicos retratados.

Jéssica Franco: Sobre a escolha dos temas abordados nos passeios do *Discovery Tour de Assassin's Creed Origins*, você enxerga que eles possam perpetuar uma imagem de Egito monumental reforçando o mito do "Egito eterno", uma vez que, em sua maioria, tratam-se de temas relacionados à arquitetura egípcia e há uma seção inteira de passeios dedicados a explicar a construção de pirâmides, ou não? Por que?

Márcia Jamille: Não fiz todos os passeios, mas os que acessei não achei que deram um foco exagerado à monumentalidade do Egito. Alguns abordavam questões relacionadas à sociedade e à religiosidade. Achei legal porque abordaram um Egito mais humanizado, no sentido de

mostrar que pessoas viveram lá e fizeram de tudo, e não retratando o Egito como um lugar de tesouros antigos e múmias.

Jéssica Franco: Em sua experiência com um site, um canal no YouTube, e milhares de seguidores nas redes sociais ao produzir conteúdo não só, mas também sobre o Egito Antigo, como você encara o cenário da divulgação científica sobre ele no Brasil?

Márcia Jamille: Falando da minha parte, é satisfatório ver que tanta gente chega ao canal por conta do Egito ou pela curiosidade pela Arqueologia em geral e acaba aprendendo que o Egito é muito mais do que "uma terra mística, de mistérios, túmulos e múmias". Fico feliz por minha seriedade em abordar o assunto ser uma das coisas que faz as pessoas permanecerem no meu canal. Mas meu canal é voltado principalmente para um público mais amplo, existem outras iniciativas feitas por colegas voltadas para o meio acadêmico, como palestras ou minicursos disponibilizados na internet. Também têm aqueles que geralmente me enviam suas pesquisas para que eu possa usá-las como fontes para vídeos. Como temos poucos livros de Egíptologia bons disponibilizados aqui no Brasil o público se anima muito quando eu trago algum material de colegas daqui. Porém, nos últimos anos, tenho visto um aumento alarmante de vídeos feitos por curiosos que, por mais que tenham boas intenções, só ajudam a espalhar desinformações sobre a antiguidade egípcia. São materiais que tratam os antigos egípcios ou tudo relacionado a eles como uma mera curiosidade bizarra, envolvendo muito orientalismo, estereótipos, ignorando que eles são os antepassados dos atuais egípcios e, como tal, fazem parte da identidade histórica desse povo.

Jéssica Franco: Sobre o uso e a inserção das tecnologias digitais estarem cada vez mais presentes no entretenimento, pesquisa e educação, você considera que jogos de videogame, a exemplo do *Assassin's Creed Origins* devem ser fontes de pesquisa acadêmica? Por que?

Márcia Jamille: Eu preciso responder da minha perspectiva, com meu trabalho de divulgação e escrevendo roteiros, porque eu enxergo muito mais do sentido contrário: trabalhos acadêmicos usando jogos para encantar e conscientizar o público. Isso ocorreu com o *Origins*. A Ubisoft não só trabalhou com egíptólogos e institutos de pesquisa, como também referenciou seus trabalhos, dando ao público a oportunidade de buscar informações. Mostrando o respeito deles por trabalhos acadêmicos e sinalizando ao público que, embora possuam uma obra de ficção

com várias licenças poéticas, tem o lado da realidade que merece ser mostrado. E não é só uma grande empresa como a Ubisoft que tem pensado assim, alguns laboratórios de pesquisa têm usado jogos para educar crianças e adolescentes sobre a arqueologia, e cheguei a jogar alguns no Arqueologia pelo Mundo. Sempre é uma experiência legal porque sempre aparece algum professor que demonstra interesse pelo jogo, e já ocorreu de um aluno aparecer nos comentários de um dos meus vídeos falando que o professor passou o jogo como atividade de casa.

6.2 Entrevista com Chris Naunton

Jéssica Franco: To what extent do you think the Discovery Tour’s proposal can contribute to the general public’s knowledge and contact about Ancient Egypt, especially among children and young people?

Chris Naunton: I think the discovery tour is superb! I am not a gamer and, until 2020, had not really played any video games since the mid-90s but I found it enormously enjoyable to be able to walk, run or ride through the various ancient Egyptian landscapes, especially those that are based quite closely on real-life archaeological sites and evidence. We cannot know with certainty exactly how these places would have looked, but it was quickly clear to me that the designers of the game had gone to considerable lengths to ensure that the world of Assassins Creed was as true to the evidence that have as possible, while making any concessions necessary to ensure the tour remained playable, and also immersive. There are many gaps in our evidence - we don’t know what every street in Alexandria would have looked like but the tour demands that you can travel through the entire city passing buildings, people, animals, elements of the natural environment, and there was nothing that seemed obviously to be ‘wrong’. So, as an Egyptologist / archaeologist, I could find very little to criticise it for. And it seems to me that gaming is so popular, particularly among younger people, and the tour is so compelling, that it seems to me to be an fantastic way to introduce an audience to our best guess at what ancient Egypt was like. More over, the little nuggets of information on various themes that the tour provides, including photos of genuine objects etc, is, I think, excellent. It allows the visitor to follow a story about certain aspects of life in ancient Egypt and in that sense the tour is genuinely an educational tool, and one that, I imagine, would be very difficult to beat in terms of its broad appeal, particularly to young people.

Jéssica Franco: Regarding the themes approached in the guided tours from *Assassin's Creed Origins*, do you agree or disagree with the following statement: they perpetuate an image of a Monumental Ancient Egypt (instead of a more human perspective, for example), given that they are in general related to architecture and there is even an entire session dedicated to pyramid building, for example? If you don't agree, how can this thematic scope contribute to the knowledge about Ancient Egypt from your point of view?

Chris Naunton: Personally I don't think there's any great problem with perpetuating an image of a monumental Egypt. Architecture, monumental buildings etc were one of the things that made ancient Egypt so distinctive. More generally so many of the things that made Egypt so distinctive - at least as far as our evidence goes - were very striking visually (architecture but also art, other aspects of material culture e.g. coffins, decorated papyri, the hieroglyphic script), and the discovery tour is primarily experienced visually. You could argue that the ancient Egyptian language was also very distinctive but we don't really know how it sounded and I imagine it would be difficult to make that one of the primary parts of the gaming experience. Perhaps Egyptian food was very distinctive but how could that be conveyed in the game?

Jéssica Franco: Considering your experience with different media, how do you perceive science communication regarding Ancient Egypt worldwide? Have you had any contact with any Brazilian production about it? And why is this important?

Chris Naunton: I think generally Egyptology is communicated to the public quite well. Egyptology is fortunate that it's been very popular with the public for a long time so there are lots of museum exhibitions, television documentaries, books etc about it. In all cases some things are good and some are not so good, but in general I think we can be thankful that there is so much material available for people, and that so much of it is as good as it is. We have to worry about things like 'Ancient Aliens' and other conspiracy theory type stuff such as Graham Hancock's latest series on Netflix(!) but most of the Egyptology that's 'out there' is OK. I have never worked with any Brazilian production companies but I have friends in Brazil and have contributed to one or two books produced in Brazil. And I would love to do more!

Jéssica Franco: Regarding the use and insertion of digital technologies becoming more and more present in entertainment, research and education, do you consider that videogames such as *Assassin's Creed Origins* should be resource for academic research? Why?

Chris Naunton: At the moment I don't think you could really use a video game for academic research in Egyptology because academic research demands more reference to primary archaeological material, and although something like *Assassins Creed* is based on primary material, it's primary purpose is to provide a good gaming experience with a little bit of educational stuff thrown in. Academic publications are still the best means of conveying information that can be used for scientific research. OF course you could use video games as a resource for academic research into other subjects e.g. how young people learn about ancient cultures.

6.2.1 Tradução da entrevista com Chris Naunton

Jéssica Franco: Em que medida você acredita que a proposta e a experiência do *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins*, pode contribuir com o contato e conhecimento do grande público, especialmente das crianças e jovens, com temas relacionados ao Egito Antigo?

Eu acho que o *Discovery Tour* é excelente! Não sou um gamer, até 2020 não jogava realmente nenhum videogame desde meados dos anos 90, mas achei extremamente agradável poder caminhar, correr ou cavalgar pelas várias paisagens egípcias antigas, especialmente aquelas que são baseadas bastante de perto em evidências e sítios arqueológicos da vida real. Não podemos saber com certeza exatamente como esses lugares seriam, mas rapidamente ficou claro para mim que os designers do jogo fizeram um esforço considerável para garantir que o mundo de *Assassin's Creed* fosse o mais fiel possível às evidências, ao mesmo tempo em que fazia quaisquer concessões necessárias para garantir que o passeio permanecesse jogável e também imersivo. Existem muitas lacunas em nossas evidências - não sabemos como seriam todas as ruas de Alexandria, mas o passeio exige que você possa viajar por toda a cidade, passando por prédios, pessoas, animais, elementos do ambiente natural, e não havia nada que parecesse obviamente “errado”. Portanto, como egiptólogo / arqueólogo, encontrei muito pouco para criticá-lo. E me parece que o jogo é tão popular, especialmente entre os mais jovens, e o passeio é tão atraente, que me parece uma maneira fantástica de apresentar ao público nosso melhor

palpite sobre como era o antigo Egito. Além disso, as pequenas informações sobre vários temas que o passeio fornece, incluindo fotos de objetos genuínos etc., são excelentes. Ele permite que o visitante acompanhe uma história sobre certos aspectos da vida no antigo Egito e, nesse sentido, o passeio é genuinamente uma ferramenta educacional e que, imagino, seria muito difícil de superar em termos de amplo apelo, principalmente para os jovens.

Jéssica Franco: Em relação aos temas abordados nas visitas guiadas de *Assassin's Creed Origins*, você concorda ou discorda da seguinte afirmação: de que eles perpetuam uma imagem de um Antigo Egito monumental (em vez de uma perspectiva mais humana, por exemplo), visto que são em geral relacionadas com a arquitetura e há até uma seção inteira dedicada à construção de pirâmides, por exemplo? Se você não concorda, como esse escopo temático pode contribuir para o conhecimento sobre o Egito Antigo do seu ponto de vista?

Chris Naunton: Pessoalmente, não acho que haja grande problema em perpetuar uma imagem de um Egito monumental. Arquitetura, edifícios monumentais, etc., foram uma das coisas que tornaram o antigo Egito tão distinto. De modo mais geral, muitas das coisas que tornaram o Egito tão distinto - pelo menos até onde vai nossa evidência - eram visualmente muito impressionantes (arquitetura, mas também arte, outros aspectos da cultura material, por exemplo, sarcófagos, papiros decorados, a escrita hieroglífica) e o *Discovery Tour* é experimentado principalmente visualmente. Você poderia argumentar que a antiga língua egípcia também era muito distinta, mas não sabemos realmente como soava e imagino que seria difícil fazer disso uma das partes principais da experiência de jogo. Talvez a comida egípcia fosse muito distinta, mas como isso poderia ser transmitido no jogo?

Jéssica Franco: Considerando sua experiência com diferentes mídias, como você percebe a divulgação científica sobre o Egito Antigo no mundo? Você teve contato com alguma produção brasileira sobre isso? E por que isso é importante?

Chris Naunton: Eu acho que geralmente a egiptologia é comunicada ao público muito bem. A egiptologia tem a sorte de ser muito popular com o público há muito tempo, então há muitas exposições em museus, documentários de televisão, livros, etc. Em todos os casos, algumas coisas são boas e outras não tão boas, mas, em geral, acho que podemos ser gratos por haver tanto material disponível para as pessoas e por grande parte dele ser tão bom quanto é. Temos que nos preocupar com coisas como “Alienígenas do Passado” e outras coisas do tipo de teoria

da conspiração, como a última série de Graham Hancock na Netflix!. Mas a maior parte da egiptologia que está “lá fora” está ok. Nunca trabalhei com nenhuma produtora brasileira, mas tenho amigos no Brasil e contribuí para um ou dois livros produzidos no Brasil. E eu adoraria fazer mais!.

Jéssica Franco: Com relação ao uso e inserção de tecnologias digitais cada vez mais presentes no entretenimento, pesquisa e educação, você considera que videogames como *Assassin's Creed Origins* deveriam ser recurso para pesquisas acadêmicas? Por que?

Chris Naunton: No momento, não acho que você realmente possa usar um videogame para pesquisa acadêmica em egiptologia porque a pesquisa acadêmica exige mais referência a material arqueológico primário e, embora algo como *Assassin's Creed* seja baseado em material primário, seu objetivo principal é fornecer uma boa experiência de jogo com um pouco de conteúdo educacional. As publicações acadêmicas ainda são o melhor meio de transmitir informações que podem ser usadas para pesquisas científicas. É claro que você pode usar videogames como um recurso para pesquisa acadêmica em outros assuntos, por exemplo. como os jovens se interessam em culturas antigas.