UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

LARA FREIRE DE OLIVEIRA

BRINCANDO COM O TEMPO:

as relações entre o videogame *The Life And Suffering Of Sir Brante* (2021) e culturas históricas

RECIFE

2024

LARA FREIRE DE OLIVEIRA

BRINCANDO COM O TEMPO:
as relações entre o videogame *The Life And Suffering Of Sir Brante* (2021) e culturas históricas

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em História.

Orientador: Prof. Dr. Felipe Augusto Ribeiro.

RECIFE

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Oliveira, Lara Freire de.
Brincando com o tempo : as relações entre o videogame The Life and Suffering of Sir Brante (2021) e culturas históricas / Lara Freire de Oliveira. - Recife, 2024.
66 p.

Orientador(a): Felipe Augusto Ribeiro
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, História - Licenciatura, 2024.
Inclui referências, anexos.

1. História Medieval. 2. Game studies. 3. Educação Histórica. 4. Culturas Históricas. 5. Cultura Participatória. I. Ribeiro, Felipe Augusto. (Orientação). II. Título.

900 CDD (22.ed.)

LARA FREIRE DE OLIVEIRA

BRINCANDO COM O TEMPO:

as relações entre o videogame *The Life And Suffering Of Sir Brante* (2021) e culturas históricas

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em História.

Aprovado em: 28/03/2024

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. Felipe Augusto Ribeiro (orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

_____

Prof. Ms. Diego Neivor Perondi Meotti
Universidade Federal da Fronteira Sul

_____

Prof. Dr. Vinicius Marino Carvalho
Universidade Estadual de Campinas

AGRADECIMENTOS

Sou da fiel convicção de que somente um tópico de agradecimentos não é nem de perto o suficiente para expressar o impacto que algumas pessoas aqui citadas tiveram em mim. Ainda assim, isso há de ser um começo. Sou feliz o suficiente de ter conhecido todas essas pessoas e ter sido marcada por elas – pessoalmente, academicamente, profissionalmente, emocionalmente, enfim, humanamente. Espero que minha trajetória continue me dando oportunidades para agradecê-los, indefinitiva e paralelamente, por tudo. Pois, por mais que este trabalho marque a conclusão de minha graduação, enxergo-o como o início de um caminho ainda mais longo e excitante que está por vir. Obrigada por terem estado comigo em todos esses anos, em suas aventuras e infortúnios. Obrigada pelos papos-cabeça, pelos papos sem-pé-nem-cabeça, pelo amadurecimento, pela juventude velha e imatura, pelos estudos, pelas oportunidades, pelos estresses, pelos medos, pelos anseios; por terem feito parte de minha vida. Obrigada por terem sido parte de mim, e terem me deixado ser parte de vocês.

Aos meus pais, Ednara Freire de Siqueira e Luís de Oliveira, que, mesmo tendo a princípio insistido em minha carreira na indústria da tecnologia, viram meus olhos brilhar pela primeira vez quando eu estudava História e entenderam. Pelas manhãs em que me contavam as suas histórias, pelas tardes em que passamos conversando sobre tudo e nada, e pelas noites em que me davam um cobertor para dormir depois de um dia de exaustão. Obrigada.

Aos meus caríssimos Victor Ferreira, Lipe Schkrab e Anya Abadia, que são minha segunda casa e me ensinaram sobre amor, companheirismo e inspiração. Pelos longos anos que nos tornaram família, pelo apoio indispensável em meus momentos mais difíceis e por terem me transformado em quem sou hoje. Obrigada.

Aos meus tutores e mestres, Felipe Ribeiro, Arnaldo Szlachta, Edson Silva e Sandro Vasconcelos, que me ensinaram e me fascinaram ainda mais sobre a História e suas múltiplas faces. Pelas oportunidades de aprendizado, de trabalho, de pesquisa, de lições de vida, e por terem acreditado em meu potencial. Obrigada.

Aos meus amigos, Aaron Flynn, Clémentine Jeanne, Diego Rands, Evellyn Ricardo, Jackeline Mirkai, Julia O'Callaghan, Halley McGreen, Roberto Monteiro e Philippe Ramalho. Por esses anos juntos e cheios de pedras e flores no caminho. Obrigada.

À Ling, minha gata. Por ter sempre vindo se sentar nas minhas pernas para me fazer companhia e lamber meu nariz para me animar em momentos difíceis. Obrigada.

RESUMO

Este trabalho analisa as relações entre os videogames e a memórias históricas, a partir de um estudo de caso ancorado no jogo *The Life and Suffering of Sir Brante* (TLSSB), desenvolvido pela empresa russa Sever Studio em 2021. Nesse jogo, tais relações são vistas de uma forma muito peculiar: tanto os desenvolvedores quanto os jogadores veem suas versões de Histórias se desenrolarem de diferentes modos para a mesma trama fictícia, ressignificando o tempo e o espaço de acordo com suas necessidades particulares e suas compreensões da História. Para compreender a profundidade do jogo em questão e sua relação com a construção contínua da História, este trabalho analisou não apenas a fonte primária do videogame *Sir Brante*, mas também entrevistas exclusivas com os desenvolvedores do jogo (Fyodor Slusarchuk e Dmitry Ivanov), análises do Steam e discussões dos jogadores no Discord. Sendo assim, os problemas trazidos por esta pesquisa são: podem os jogos influenciar o pensamento histórico por meio de suas narrativas e de suas brincadeiras? Como podemos observar isso em *The Life and Suffering of Sir Brante*? Como o respectivo jogo representa a Idade Média e outras cronologias? Ao final da pesquisa, concluímos que, em TLSSB, a História torna-se um parque de instigações e desafios, dependendo dos olhos de quem o vê, ao mesmo tempo que estimula o pensamento histórico para desafiar noções preconcebidas.

PALAVRAS-CHAVE: Videogames. Game studies. *The Life and Suffering of Sir Brante.* Cultura histórica. Cultura participatória.

ABSTRACT

This research analyses the connections between videogames and historical memories through the case study of *The Life and Suffering of Sir Brante* (TLSSB), a videogame developed by the russian company Sever Studio in 2021. In this game, such relations can be seen in a very peculiar way: both developers and players see their versions of History play out in different ways for the same fictional plot, giving new meanings to time and space according to their particular needs and their understandings of History. In order to understand its depths of continuous playing with History, this work has analysed not only the primary source material of the videogame *Sir Brante*, but also exclusive interviews with the developers of the game themselves (Fyodor Slusarchuk and Dmitry Ivanov), Steam *reviews* and player discussions on Discord. As such, the questions brought by this research are: can games influence historical thinking through their narratives and play? How can we observe that in *The Life and Suffering of Sir Brante*? How does the respective game represent the Middle Ages and other chronologies? At the end, we concluded that, in TLSSB, History becomes a playground of instigations and challenges, that depends on the eyes of the beholder, at the same time that it also stimulates historical thinking to challenge preconceived notions.

KEYWORDS: Video games. Game studies. *The Life and Suffering of Sir Brante*. Historical cultures. Participatory culture.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Captura da tela inicial do jogo. 17
Imagem 2 – Captura de tela do jogo, com a linha do tempo de vida do personagem Sir Brante. 19
Imagem 3 – Captura de tela do jogo com o marco do acordo entre o avatar do jogador e o personagem de Egmont. 21
Imagem 4 – Captura de tela do jogo com uma das páginas de notícias dos acontecimentos no Abençoado Império Arkniano, mundo fictício do jogo. 22
Imagem 5 – Captura de tela do jogo com os níveis de habilidades adquiridas pelo avatar do jogador. 24
Imagem 6 – Captura de tela do jogo com um evento especial com o irmão de Sir Brante quando ambos têm um bom relacionamento no mundo do jogo, causado pelas ações do jogador. 26
Imagem 7 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio ao pesquisar pelo nome da personagem “Gloria” 27
Imagem 8 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio. 39
Imagem 9 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio. 40
Imagem 10 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio. 40
Imagem 11 – Captura de tela do jogo mostrando o personagem Uther Tempest II. 45
Imagem 12 – Captura de tela do jogo mostrando o personagem Dorius Otton. 47
Imagem 13 – Captura de tela do jogo mostrando o personagem Mayer Egmont. 48
Imagem 14 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio. 56

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 8

CAPÍTULO I – SIR BRANTE: DO JOGO AOS PERSONAGENS 16

1. Jogar o jogo: intersecções com os *game studies* e *Sir Brante* 29

CAPÍTULO II – ENTRE OS CAMPOS HISTÓRICOS: DESENVOLVEDORES, JOGADORES E O CONTÍNUO JOGAR 36

1. A cultura participatória em torno de *Sir Brante* 39
2. O tempo como ferramenta fluida 43
3. "Meu moderno, seu medieval": formas de ver História em *Sir Brante* 54

CONCLUSÕES 59

REFERÊNCIAS 61

1. Fontes 61
2. Bibliografia 61

INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da humanidade as pessoas são apaixonadas por jogos. Brinquedos, quebra-cabeças, charadas, gincanas, jogos de azar, competições esportivas: o ato ritualístico de jogar é um fenômeno que percorre os mais diversos campos da natureza humana, desde suas formas mais fisiológicas instintivas a suas integrações socioculturais mais complexas (Huizinga, 2000). Acompanham-nos desde nossos primeiros dias de vida até os nossos últimos: em um mesmo hospital, é possível encontrarmos crianças divertindo-se com bolas ou com jogos em formato de aplicativos em *tablets*, sentadas junto a seus pais ou avós que também passam o tempo com seus próprios jogos (físicos ou digitais). Talvez, mais do que nunca, estamos absortos no mundo dos jogos: passamos mais de sete bilhões de horas, semanalmente, jogando[1], e geramos mais de cem bilhões de dólares para companhias que desenvolvem *games*[2].

Tal febre, sem sombra de dúvidas, deve muito ao final da década de 1970 e início dos anos de 1980, quando os jogos eletrônicos, outrora produtos militares exclusivos desenvolvidos pelos governos da Rússia e dos Estados Unidos, encontraram um lar em computadores domésticos, sendo desde então produzidos, modificados e vendidos em larga escala nos continentes da Ásia, Europa e Américas não somente por empresas, como também por indivíduos (Šisler, 2008; Wade, 2007). O desenvolvimento do mundo *online*, graças à rápida expansão de cabos de *ethernet*, foi igualmente um fator determinante para que os jogos eletrônicos se solidificassem como parte do crescente ambiente virtual. Assim, como artefatos recentes da cultura popular e digital, os videogames têm despertado o interesse de sociólogos, antropólogos e historiadores graças às suas influências políticas, econômicas e culturais em muitas sociedades. Os jogos eletrônicos foram sucessivamente se tornando uma marca de como as sociedades entendem inúmeros assuntos, como política, religião, cultura, economia e, claro, a própria história, assim como na literatura e no cinema.

A ideia de que produtos midiáticos e artísticos (como filmes, livros, pinturas, quadrinhos, videogames, enfim, artes tradicionais ou não) influenciam não somente as lógicas

---

[1] Em 2011, J. McGonigal, desenvolvedora de jogos e autora do livro *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, foi responsável por denunciar essa estatística importantíssima. É essencial notar que tais dados se referem ao início da década de 2010, e que, como apontam desenvolvedores de jogos, distribuidoras e agências de pesquisas de consumo, tais como a PGB (Pesquisa Game Brasil), é esperado que tais números continuem a crescer exponencialmente a cada ano.

[2] Na verdade, como bem descreve Arora (2023), a receita global gerada pela indústria de videogames é maior que a da música e do cinema combinadas. São mais de 184 bilhões de dólares gerados mundialmente, como visto em: ARORA, Krishan. The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach. **Forbes**, 17 nov. 2023. Disponível em: https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/. Acesso em: 3 jul. 2024.

morais modernas em seus medos, esperanças e ansiedades, como idem moldam personalidades, não é nova (Gottschall, 2013). Seguindo a mesma linha dos livros e filmes, os jogos também produzem e compartilham suas próprias representações e imaginações de passados históricos através do uso de imagens, design, narrativa e jogabilidade. Trazem consigo discursos e ideologias a serem não somente compartilhados, como também vendidos, consumidos e ressignificados. Em suas manipulações e invocações de passados, os videogames lançam bases para a construção social da memória coletiva, que tem sido progressivamente influenciada pela tecnologia contemporânea e suas interações digitais devido às mudanças de paradigmas na vida social: "Así pues, el videojuego es un medio de difusión (y representación) que es capaz de crear relatos dentro de una estructura jugable que, a su vez, permite la creación y transmisión de discursos haciendo uso de mecanismos proprios de su medio y su época" (Marí, 2018: 7)[3]. Os jogos, especialmente os eletrônicos, são, inclusive, vendidos como histórias e narrativas a serem desbravadas pelo jogador, isto é, como uma nova forma de experienciar e fazer história (Cassidy, 2011). Basta olharmos os produtos mais em voga: hoje em dia, consumimos filmes, séries de televisão, músicas e livros baseados em franquias de jogos.

Justamente por seu poder sugestivo ideológico e narrativo, os games[4] têm sido estudados por sociológos e linguistas a partir de suas capacidades narrativas e interativas, em que ambas as esferas se sustentam uma na outra para criar a natureza única dos jogos eletrônicos. Ao contrário de outras produções culturais, os videogames têm um apelo único: a interatividade, a agência dada aos jogadores para decidir como suas ludo-narrativas particulares se desenrolam através de sua jogabilidade, que envolve decisões e interpretações de "alegorias algoritmizadas" ou "alegoritmos", *allegorithms* (Galloway, 2006). Apesar do ambiente ainda limitado pela programação e narrativa escolhida pelos desenvolvedores de videogames, os jogos virtuais se mostram como uma das formas de mídia mais interativas que existem atualmente. São feitos para serem experimentados de vários ângulos, tanto em sua jogabilidade quanto em sua narrativa.

Vale-se ainda ressaltar que há uma grande resistência acadêmica perante o estudo dos videogames como objetos de interesse histórico. Tal apatia talvez venha da errônea compreensão de que jogos eletrônicos são produtos meramente mercadológicos e que pouco

---

[3] Neste trabalho, optamos por manter os textos originais nas citações em língua estrangeira.

[4] Mesmo compreendendo as diferenças ontológicas dos termos "jogos eletrônicos" (referente a jogos e aplicativos diversos, desde jogos tradicionais digitalizados como damas a títulos mais específicos), "videogames" (referente a produtos comerciais e culturais contemporâneos) e "games" (referente a jogos interativos diversos, podendo ser eletrônicos ou não), esta pesquisa lidará com tais termos como sendo sinônimos entre si mesmos, uma vez que as naturezas desses três termos são encontradas em *The Life and Suffering of Sir Brante*.

dialogam e/ou se preocupam com a manipulação de passados diversos, ou talvez o distanciamento por tais produtos advenha de tradições formalistas da historiografia. Todavia, esse academicismo bibliófilo – que parte da preferência positivista e eurocêntrica por tudo aquilo que é escrito como fontes supremas – falha em reconhecer o processo contínuo e coletivo de significados narrativos e históricos, em vez de ideias a serem puramente descobertas, encontradas em sua essência. Igualmente, tal *modus operandi* também desconsidera o enorme potencial que videogames dispõem para os campos da História Pública e do Ensino de História. Tal qualquer outro texto narrativo, os jogos eletrônicos são capazes de serem temática e ideologicamente interpretados de diversas maneiras, convidando sedutoramente os seus leitores atuantes (jogadores) a internalizar ideologias a partir de suas ludonarrativas programadas (Cassidy, 2011; Galloway, 2006). Considerando que videogames também podem ser instrumentos patrocinados por Estados e organizações privadas com interesses próprios para propagandear de maneira romantizada ideais anti-étnicos, misóginos, LGBTQIA-fóbicos, enfim, odientos (Dietrich, 2013; Ritter, 2010; Šisler, 2008), torna-se urgente o reconhecimento formal e acadêmico dos videogames como um produto cultural de ampla divulgação e influência na cultura popular, sejam de potenciais maléficos ou benéficos.

Os jogos eletrônicos devem ser compreendidos como artefatos culturais e portadores de potenciais políticos latejantes, representando performances de comemorações, sejam de tragédias ou de romances (Jayemanne, 2017; Matei, 2015), já que "in doing so, the logarithmic rules and goals of videogames can be understood as ludic means to a narrative end" (Cassidy, 2011: 292). Se admitirmos que os jogos contêm narrativas com intuitos a serem construídos ou descobertos entre jogadores-desenvolvedores ao serem vendidos com tais etiquetas, significa dizer que eles têm capacidade de carregarem discursos políticos, algo que é há décadas investigado por antropólogos, sociólogos e vários cientistas de outras áreas com tradições menos formalistas que a nossa. É justamente pelo seu caráter ficcional e literário que os videogames devem interessar à História; mostram-se cada vez mais presentes no cotidiano, e mais críveis do que muitos livros didáticos.[5] São formas essenciais de repensarmos nossas salas

[5] Ao discutirem como o processo de investigação das esferas da ficção/narrativa/ciência são percursos epistemológicos do próprio fazer histórico, Telles e Alves (2015) fazem interessantes provocações em como a literatura tem maior poder nas representações coletivas, e como isso pode ser instrumentalizado pela Didática da História e Ensino de História, especialmente já que narrativas imagéticas e sonoras tendem a se fixarem mais solidamente em processos cognitivos. Isto é, histórias e narrativas podem influenciar não somente atitudes e comportamentos de um ponto de vista neurológico (Cormick, 2019), como também crenças, morais e éticas a respeito do mundo ao redor. Considerando o crescente poder indutivo e mimético dos jogos eletrônicos, não parece difícil reafirmar seu poder influenciador, incluindo no ambiente educacional formal.

de aula, não somente àquelas confinadas pelos *campi* universitários, como também as aulas escolares.

Apesar de seus perigos potenciais, os videogames são também terrenos férteis para exercícios lúdicos, críticos e sociais, promovendo mudanças paradigmáticas em olhares do passado e na própria visão de si do sujeito (Banks, 2015; Dietrich, 2013; Kansteiner, 2007; Telles, 2016). Como novas formas de ler, os jogos eletrônicos fazem cada vez mais parte do cotidiano social. Por serem programados com padrões que mudam a depender do comportamento humano, isto é, das escolhas feitas pelo jogador, os jogos eletrônicos matematicamente possuem mais possibilidades e flexibilidade para a construção de seu universo conjunto, especialmente quando comparados com livros, filmes e outras formas de entretenimento que são mais "unilaterais". Os videogames se sobressaem, então, como sendo mais próximos de vivências do que meras experiências guiadas – transforma-se em método e objeto (Chapman, 2016). A depender do jogo, salvar as crianças de mísseis inimigos, como no cenário descrito ao começo deste capítulo, não é somente possível, como também pode mudar significativamente toda a estrutura do mundo narrativo do videogame. Ser o herói, o vilão, a antagonista, o incitador ou o que seja, depende da vontade do jogador e da liberdade dada a ele pelos desenvolvedores.

O ato de jogar é um dos fenômenos socioculturais mais antigos das culturas humanas, percorrendo os campos da psicologia, pedagogia, antropologia e sociologia; comparável a uma instituição universal, que reimagina a realidade em que se vive cotidianamente (Huizinga, 2000). A partir da criação de um "círculo mágico", que intersecciona o factual com o fictício, aqueles que se dispõe a jogar se encontram em uma posição de horizonte, passando por reimaginações e reapropriações: a "vida real" influencia aquilo que está no jogo e até mesmo como o jogo funciona (interferindo tanto em sua narrativa quanto em sua jogabilidade) e, por sua vez, o jogo influencia a "vida real". As trocas suspensões de descrenças, as encenações de crença (Fragoso, 2013), além das influências entre jogo e realidade, realizadas nestes ambientes, e com todos os seus participantes (jogadores e desenvolvedores), são estruturas edificantes para a formação social, cultural, política e cognitiva de indivíduos:

> Theories of distributed cognition understand knowledge not as a mental process taking place exclusively inside the head but as a socio-technical product distributed across multiple acts and tools – both symbolic and material. According to this understanding, social organization is a form of cognitive architecture. Each representational medium constrains the cognitive processes required to make sense of the immediate world. Therefore, cognition does not appear as an individual process, but as a mechanism operating at the intersection of agents, artefacts, and environments. This has implications in understanding cognition not as isolated from the external world but

> rather as embedded in cultural practices and socio-technical systems (Matei, 2015: 777).

Tal imersão ritualística, presente nos videogames, é de grande interesse para aqueles interessados na História Pública, visto que jogadores e jogos podem se influenciar mutuamente em suas compreensões de valores, imaginários, alteridades e na formação de pensamento crítico e histórico. Assim, este trabalho pretende investigar como os jogos eletrônicos, em particular *The Life and Suffering of Sir Brante: In Times of the Fall of the Blessed Arknian Empire* (2021) – que abreviamos para *Sir Brante* e/ou TLSSB – desenvolvido pelo estúdio russo Sever Studio, podem incitar tais componentes e como o próprio jogo retrata a Idade Média por meio do uso de elementos fantasiosos em seu mundo fantástico do século XII.

O interesse pelo referido jogo deve-se aos seus gêneros de *Role-Playing Game* (RPG) e *choices-matter* (literalmente traduzido para "escolhas importam", isto é, jogos de escolhas) e à sua manipulação narrativa de um passado medieval reimaginado. Como RPG, o jogador é responsável por determinar o destino do personagem fictício Sir Brante e suas relações com o mundo ao seu redor, desde seu nascimento até sua morte definitiva. Estruturado como um livro, o jogo é dividido em capítulos e tem muitos obstáculos e opções para o jogador escolher, podendo alterar a própria história do mundo do jogo. Este, por sua vez, parece reimaginar uma "Idade das Trevas" que se alinha com preocupações revolucionárias modernas: com castas sociais solidificadas (chamadas de *Lots* no jogo) sendo desafiadas, códigos de honra e de cavalaria questionados, e uma disputa acirrada por facções da Igreja. O jogo propõe ao jogador a exploração dessa realidade reimaginada de forma que suas ações tenham consequências em eventos maiores, localizando histórias no horizonte da ficção e do realismo.

Por conseguinte, compreendendo a importância político-cultural e os potenciais históricos e historiográficos dos videogames, este trabalho propõe as seguintes questões: podem os games influenciarem a construção do pensamento e da crítica histórica a partir de suas narrativas e jogabilidades? Se sim, como o fazem? E como tais características podem ser observadas no jogo *The Life and Suffering of Sir Brante*? Como o referido jogo percebe, manipula e representa a Idade Média e outras temporalidades? Quais elementos históricos autênticos podemos perceber no jogo e como eles se configuram com memórias narrativas?

É do interesse principal deste projeto, portanto, investigar como *Sir Brante* retrata tais elementos narrativos em seu desenvolvimento, isto é, como se manipulam versões do passado compreendidas como "medievais", bem como a relação de tais instrumentalizações com potenciais construções de memórias coletivas. Ademais, também se tem como objetivos específicos: 1) discutir como a experiência do jogar pode incitar o jogador à compreensão da

alteridade e do pensamento histórico e; 2) analisar como o game de TLSSB se articula com os imaginários de culturas históricas.

Desta forma, este trabalho pretende contribuir com os avanços dos estudos sobre as relações entre os jogos e a construção dos imaginários, culturas ou consciências históricas, especialmente aqueles que se conectam ao medievo, um campo específico que vem florescendo recentemente nos meados da década de 2000. Dada sua crescente difusão popular no meio do entretenimento e da comunicação, os videogames são artefatos particulares em seu dinamismo, contribuindo em ideologias e criticidades de maneira muito mais efetiva e impactante do que os meios narrativos mais tradicionais ou acadêmicos. Assim, valores e ideais político-culturais, elementos que constituem funções sociais da própria História, são difundidos intensa e fluidamente com os jogos eletrônicos, algo que é de interesse urgente para a História Pública como disciplina política e para os avanços nas reflexões do Ensino de História.

Considerando, então, a influência dos videogames na vida contemporânea no que diz respeito a suas esferas políticas, culturais e sociais, torna-se importante compreender como os videogames podem ser utilizados para melhor compreender o processo de (re)construção de culturas históricas e sua relação com as memórias de conhecimentos históricos. Acredito que os videogames, como produtos culturais e consequentemente dinâmicos em sua natureza, são não somente representações perceptíveis de culturas históricas e seus movimentos orgânicos, como também as influenciam mutuamente, provocando e desafiando saberes memoriais através de suas narrativas que misturam a ficção com intenções performativas e agenciadoras (Jayemanne, 2017). Aprofundar o entendimento do funcionamento de videogames na atualidade nos permite melhor investigar o processo de letramento histórico, pedra basilar para a literacia histórica e o Ensino de História como um todo (Lee, 2011). A análise de como *Sir Brante*, seus desenvolvedores e seus jogadores lidam com o passado e compartilham, participativamente, seus conhecimentos históricos nos dá também um pontapé inicial para como os videogames podem ser apropriados pela Didática da História, que tem como fundamentação o desenvolvimento do pensamento crítico histórico e sua aplicação consciente no mundo.

A análise da fonte primária se dará a partir de sua versão para de PC (computador), disponibilizada pela plataforma de jogos da Steam, pertencente à Valve Corporation.[6] Vale ainda ressaltar que, apesar do jogo ter sido originalmente escrito e pensado no idioma russo, devido a barreiras linguísticas, eu o estudarei a partir de sua versão no inglês, disponibilizada

[6] Eu possuo uma conta na Steam e uma cópia certificada para o contato direto com a fonte em questão, podendo ser confirmada a partir do ID de transação da compra realizada no dia 25 de dezembro de 2022, cujo identificador corresponde ao número 3501017361572180440.

oficialmente pela própria Sever Studio.[7] Igualmente, devido ao ineditismo do jogo eletrônico em questão e ao seu nicho relativamente limitado, materiais facilitadores para a pesquisa, como entrevistas e outros estudos diretamente relacionados ao videogame, foram pouco encontrados até então. Para compensar tais lacunas e visando uma investigação mais minuciosa que atenda às problematizações e objetivos desta pesquisa, faz-se necessário o levantamento de outras fontes para além do videogame em si. Utilizarei, então, além da fonte primária de *The Life and Suffering of Sir Brante: In Times of the Fall of the Blessed Arknian Empire* (2021), o *artbook* oficial[8] do videogame em questão.

No menu principal do respectivo jogo eletrônico, encontra-se a rede social oficial de TLSSB no Discord[9], característica cada vez mais comum em jogos contemporâneos que visam a maior interação com seus jogadores e a promoção mais efetiva de lançamentos de futuros projetos. Utilizei-me de tal servidor para observar as conversas e debates acerca do jogo[10]: para os fins desta pesquisa, trechos de conversa foram utilizados para compreender as concepções dos jogadores acerca das narrativas fictícias de *Sir Brante* e como os conectam com suas compreensões históricas. Para a análise das conversas, procurou-se as palavras chaves como "*medieval*" e "*middle ages*" e se analisou as conversas que haviam debates relacionados sobre conhecimentos históricos durante os anos de 2022 e de 2023, sendo aqui selecionadas as que consideramos mais relevantes para o escopo deste trabalho. A exceção para essa regra foi a personagem "Gloria", irmã do avatar-jogador, centro de debates acalorados por alguns jogadores. Tal exceção se mostrou como extremamente enriquecedora para conexões acerca de ideias de cultura participatória e seu encontro com conhecimentos históricos.

Isso permitiu a avaliação focal e qualitativa de memórias e imaginário culturais e suas possíveis modificações a partir do contato com o jogo. *Reviews* e sinopses do jogo também foram analisadas. Ademais, também utilizarei, como fontes, duas entrevistas: 1) com Fyodor

---

[7] A tradução do videogame do russo para o inglês foi feita pelo grupo Levsha, em que os tradutores principais foram Danila Evstifeyev e Julia Grigorenko.

[8] Obtido em compra separada, podendo ser confirmada a partir do ID de transação da compra realizada no dia 28 de outubro de 2023, cujo identificador corresponde ao número 3571976958752271004.

[9] Aplicativo tecnológico para o compartilhamento de mensagens privadas ou em grupos de pessoas, estes últimos são frequentemente chamados de "servidores". A rede social em questão também permite o compartilhamento de imagens, vídeos e chamadas de voz, entre outros serviços. É comumente utilizada no exterior.

[10] Em prol do proteção de suas respectivas privacidades, os nomes de usuário e suas fotos de perfis foram mantidos em anonimato por um sistema de cores durante a edição das imagens de capturas de tela realizada para este trabalho. Nas capturas de tela de tais conversas, cada cor corresponde a um usuário diferente. Igualmente, as conversas devem ser julgadas separadamente, visto que as cores se repetem e não correspondem aos mesmos usuários em capturas de telas/imagens diferentes. Tal sistema de anonimato leva em consideração que o servidor da Sever Studio é reservado para usuários que possuem conta na plataforma do Discord, sendo de caráter social entre os remetentes. O mesmo sistema não será aplicado para os *reviews*/postagens feitas na plataforma da Steam, uma vez que são de caráter público e comercial, podendo ser acessados e visualizados por quaisquer internautas e falam única e exclusivamente de um produto a ser consumido.

Slusarchuk, autor do conceito original de *Sir Brante*, historiador, educador, game designer e desenvolvedor do jogo, e 2) com Dmitry Ivanov, co-autor da obra e co-fundador da Sever Studio. A entrevista com Slusarchuk foi realizada de forma direta, por mim mesma, remotamente (*online*), no dia 6 de novembro de 2023, via Discord, e não foi até agora publicada. Possui cerca de 53 minutos de duração, gravado com intenções de registro e redação com autorização do participante. Já a entrevista realizada com Ivanov foi realizada pela equipe francesa de podcasts *La Playade*, publicada de forma gratuita e aberta em seu canal no YouTube no dia 13 de abril de 2021, em formato editado, possuindo também legendas para o francês. Possui cerca de 12 minutos de duração. Ambas as entrevistas foram realizadas e gravadas com a respectiva autorização dos entrevistados.[11]

Igualmente, apesar de ter um caráter visual limitado se comparado aos videogames contemporâneos de outros gêneros, *The Life and Suffering of Sir Brante* dispõe de escolhas imagéticas e de design que consideramos serem fundamentais para a investigação do referido meio. O design dos personagens e dos cenários exibidos serão então analisados a partir de estudos críticos da manipulação de neomedievalismos e do poder indutivo da semiótica de seus signos, especialmente percebidos a partir da leitura crítica das narrativas fictícias disponíveis na mídia em questão. Assim sendo, a pesquisa dependerá bastante do recurso de capturas de tela dentro do jogo para a construção de seus julgamentos.

Esta monografia foi dividida em dois capítulos: o primeiro tem como intuito a localização do videogame em questão frente as teorias e historiografias dos *game studies*, além da apresentação do conteúdo do videogame respectivo em suas ludonarratividades que geram possíveis construções de alteridades. É também explicado, no primeiro capítulo, sobre a construção da comunidade de *Sir Brante*, levando em consideração a relação dos desenvolvedores com os jogadores. O segundo capítulo aborda as especificidades presentes na nossa fonte principal, em específico a fluidez temporal de leitura de TLSSB e sua cultura participatória multifacetada, que lhe permite um contínuo jogar diferenciado em sua ressignificação contínua. Trechos de entrevista e citações foram mantidos em suas respectivas línguas nativas. Todas as capturas de tela (*screenshots*) foram realizadas por mim, utilizando o programa ShareX para *download* e *upload*, além de edição de nomes e imagens de usuários conforme necessário.

[11] Ademais, a utilização de imagens ou trechos exclusivos do *artbook*, além de citações da entrevista e quaisquer outros materiais referentes à propriedade criativa de *The Life & Suffering of Sir Brante: In Times of the Fall of the Blessed Arknian Empire* (2021), foram autorizadas diretamente por Fyodor Slusarchuk, representante da Sever Studio, que muito facilitou e contribuiu para os esforços desta pesquisa.

CAPÍTULO I – SIR BRANTE: DO JOGO AOS PERSONAGENS

The Life and Suffering of Sir Brante começa de um jeito diferente: de trás para frente. Logo após apertar o botão de *play*, o jogador deve escolher o primeiro nome para o terceiro filho da família Brante e descobre, de um jeito até bastante filosófico, que suas decisões irão levá-lo inevitavelmente à morte. Se será uma morte em formato de alívio e de ascensão espiritual, de causas naturais, ou se será uma morte injusta, causada por opressões sistêmicas, é algo reservado inerentemente à narrativa que o jogador deseja tecer em conjunto com o mundo do jogo e com as alegorias programadas pelos desenvolvedores. A proposta principal da Sever Studio é que o jogador possa acompanhar a vida do seu avatar, Sir Brante, desde o seu nascimento até seu último dia, descobrindo mais sobre os personagens e história do mundo fictício ao seu redor, enquanto tenta se firmar e sobreviver em meio às tensões presentes no Império Arkniano.

Diferentemente de outros jogos do gênero de *Role-Playing Game*, TLSSB não possui um foco voltado ao combate em si, não tendo itens equipáveis, sistemas de turno ou características típicas do gênero, mas se aproxima do formato de *visual novels*, em que seu foco principal é a história e as escolhas agenciadas pelo jogador enquanto conhece o mundo fictício da trama, seja questionando-o ou abraçando-o. O próprio *game UI* (User Interface, interface do jogo, isto é, o design do menu, botões e estética gerla) gira em torno de ser compreendido como uma espécie de livro ou diário: calcado em texto, o foco está em vender a narrativa para que o jogador se fixe nas informações obtidas por personagens e como ele pode alterar sua realidade a partir de escolhas conscientes. Independentemente do quão "bem" ou altruisticamente o jogador jogue, porém, haverá quase que sempre uma consequência negativa para alguma ação. Dessa forma, por mais enriquecedoras que algumas recompensas sejam para algumas atitudes, as punições são mais severas do que o bônus obtido: não há como escapar da parte do "sofrimento" da vida de Sir Brante, característica esta que parece atrair e incitar jogadores diversos. Como advertido pelo produto do jogo, suas escolhas irão realmente importar e impactar mais do que se pensa.

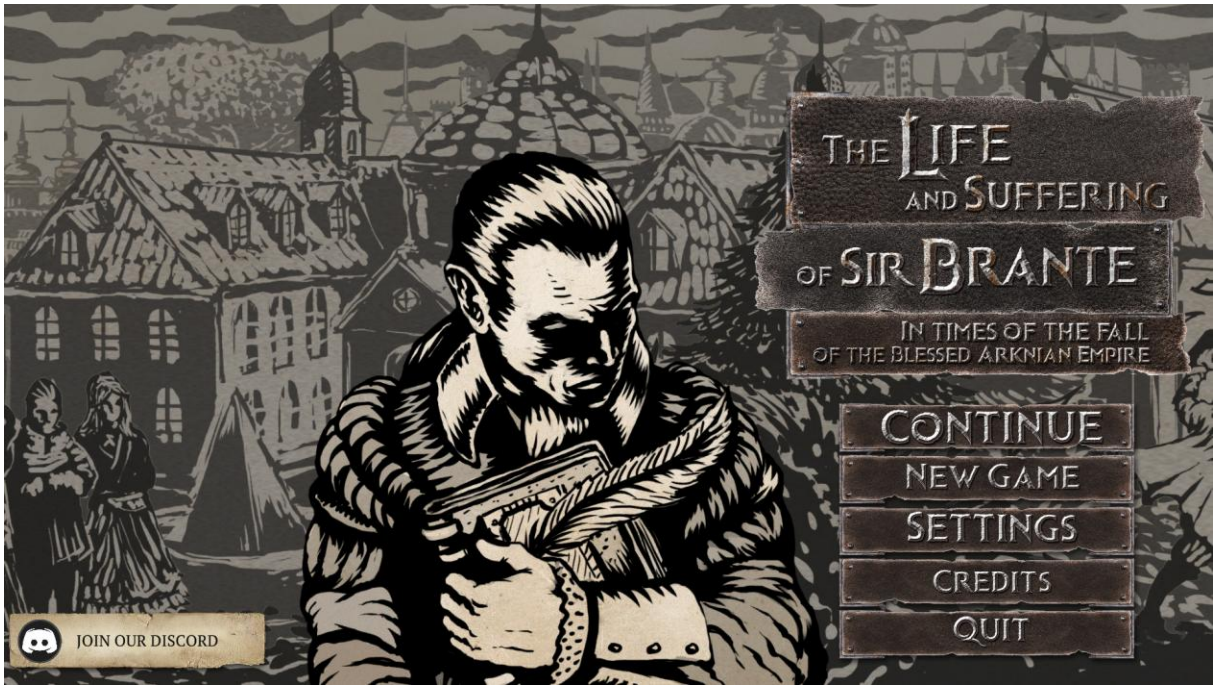

Imagem 1 – Captura da tela inicial do jogo.

É ainda importante salientar que, além do jogador obter o material computado do videogame em si, por meio das plataformas da Steam, Xbox One, Nintendo Switch ou PlayStation 4, o jogador também pode adquirir, a partir da compra de um "conteúdo [extra] baixável" (*downloadable content*, DLC) um conjunto digital (*bundle*)[12] que contém arquivos em formato de áudio .mp3 das músicas do jogo e um *artbook* que possui informações adicionais sobre o universo fictício de *Sir Brante*, suas *concept arts* e outros conteúdos exclusivos. Neste *artbook*, ao falar sobre os conceitos que inspiraram o desenvolvimento de TLSSB, o game designer e desenvolvedor Fyodor Slusarchuk, historiador e educador por formação, revela que foi guiado por alguns questionamentos principais para o progresso narrativo do jogo, isto é, perguntas que gostaria de levar até seu público: "How does an ordinary person become a historical figure? What path does one take to gain the power to reshape the entire world around them? These are the questions we wanted to pose to our audience" (Sever Studio, 2021).

Tais interesses e preocupações foram reafirmadas por Slusarchuk novamente durante entrevista realizada para esta pesquisa:

> **LARA FREIRE:** Would you say that you and Sever Studio drew inspiration from other games, TV shows or comics? What would you say inspired you [to make *The Life and Suffering of Sir Brante*]?

[12] *Bundles* de conteúdos adicionais de um jogo são cada vez mais populares. Tais conjuntos digitais são geralmente feitos para colecionadores, uma vez que possuem, geralmente, edições especiais, *artbooks*, coleção de trilhas sonoras, entre outros elementos.

> **FYODOR SLUSARCHUK:** I have always been interested in History, politics, social problems. [...] And I think we, as a collective, [at Sever Studio,] were inspired by History: Russian and European. We certainly took inspiration for our narrative and game design from Victorian-age romance novels, too. [...] We took more inspiration from History than anything else, not from a specific novel, TV show or anything like that. [...] We wanted to give our players a chance to feel like part of History.[13]

Tais ambições e as complexidades trazidas por elas foram levadas a sério. Para que cada jogador pudesse traçar um destino próprio para seu Sir Brante particular, em prol de se ter uma experiência memorável e única, o roteiro do videogame foi escrito e trabalhado por oito pessoas, sem contar as inúmeras revisões necessárias para se ter certeza de que o jogo fluísse naturalmente, levando em consideração as ações e consequências para a ludonarrativa de cada rota ou episódios espontâneos causados por determinadas ações do jogador. São tantas ramificações que o jogo possui mais de oitenta "troféus" (*achievements*, no linguajar gamer),[14] e são impossíveis de serem obtidos em uma só rota linear. É necessário re-jogar e investigar de múltiplas formas para melhor compreender alguns mistérios da trama, tomando atitudes diferentes para que cada cenário seja bem explorado.

[13] Para futuras menções à entrevista realizada, os nomes de Lara Freire e Fyodor Slusarchuk serão abreviados para LF e FS, respectivamente. Igualmente, a transcrição de momentos específicos da entrevista não irá conter as pausas, possíveis falhas técnicas ou erros gramaticais. A entrevista foi originalmente realizada no dia 06 de novembro de 2023 via Discord (rede social) e sua utilização plena foi autorizada por Slusarchuk.

[14] O sistema de *achievements* é um fenômeno popular nas culturas de videogames contemporâneos. Trata-se de uma recompensa digital (na maioria das vezes em formato de troféus digitais, com ícones específicos para cada jogo eletrônico) que traduz a expertise de um jogador em uma tarefa ou em um desafio específico. Em jogos de escolha, como em TLSSB, o jogador pode adquirir *achievements* durante o progresso do sua ludonarrativa, sendo recompensado por "descobrir" segredos importantes para a narrativa do jogo ou por conseguir superar situações programadas como difíceis pelo próprio videogame. É raro, por exemplo, encontrar videogames que tenham mais de cem *achievements*. A quantidade significativa em um jogo como *Sir Brante* mostra a multiplicidade de sua história.

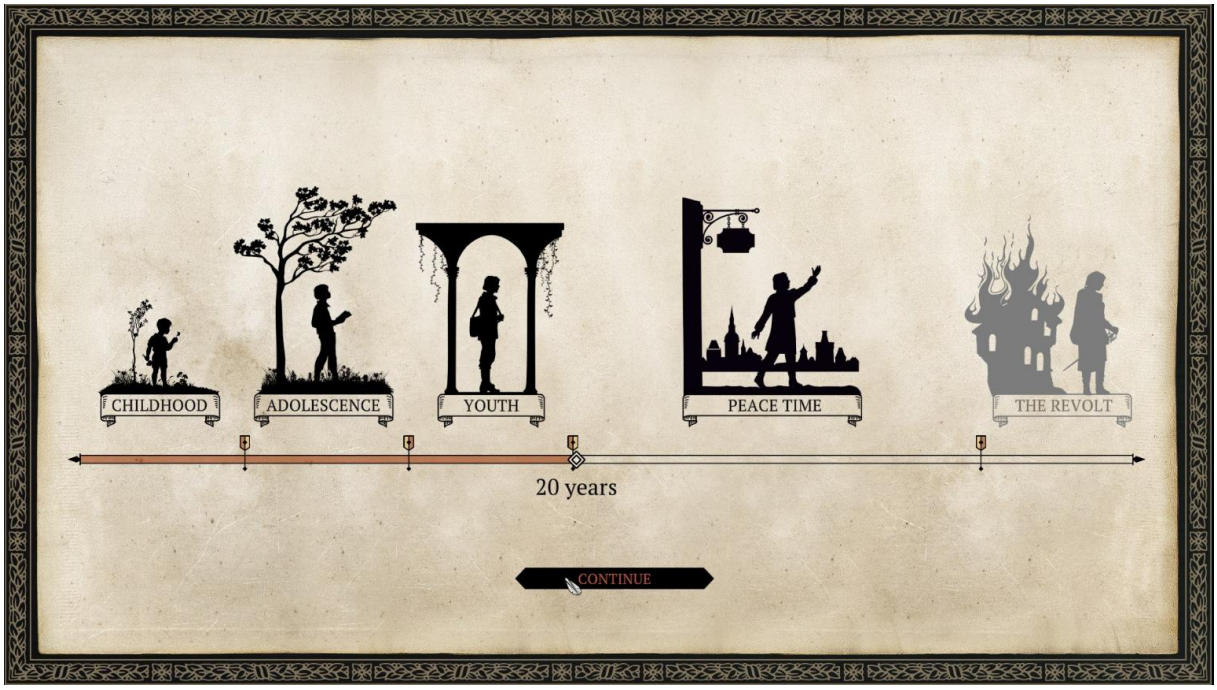

Imagem 2 – Captura de tela do jogo, com a linha do tempo de vida do personagem Sir Brante.

O videogame é dividido em cinco partes principais: infância (desde seu nascimento até os 7 anos de idade), adolescência (dos 8 aos 14 anos), juventude (dos 15 aos 19 anos), tempos de paz (dos 20 aos 28 anos) e a revolta (capítulo final de um só dia, dividido em amanhecer, manhã, tarde e noite somente). Curiosa e inescapavelmente, o período da revolta, independentemente das ações tomadas pelo jogador, irá ocorrer sem depender exclusivamente das ações do jogador, uma vez que o mundo do avatar de Sir Brante está em uma crise sistêmica profunda. Quão sangrenta essa revolta será, e como será resolvida, entretanto, é uma questão deixada para o jogador. É observável, assim, que as decisões mais impactantes para a vida do personagem acontecem justamente no período de adolescência e de juventude, que determinarão o papel que o jogador desempenhará no universo do jogo nos tempos de paz e na revolta. As ações do jogador influenciam possibilidades futuras, alterando também o mundo e os personagens com quem se relaciona; vai do micro para o macro em todo o seu percurso.

Por isso mesmo, existem três caminhos principais (também chamados no mundo dos games como “rotas”) que o jogador pode seguir: 1) o caminho de um nobre, 2) o caminho de um clérigo ou 3) o caminho de um insurgente. Cada qual desses caminhos possuem inúmeras variações a depender das escolhas do jogador; pelo menos quatro finais diferentes são possíveis para cada um dos caminhos principais. As ramificações da narrativa dependem de como o jogador interage com o mundo que lhe é apresentado: caso o jogador escolha alternativas em que valorize sua reputação e status social, irá se aproximar de narrativas que exaltam a nobreza,

ficando cada vez mais perto do caminho de um nobre. Entretanto, um dos três caminhos deve ser escolhido pelo jogador em sua juventude, antes de adentrar o período conhecido como "tempos de paz", isto é, durante o pré-clímax do grande dia da insurgência de camponeses revoltosos. Nem sempre o jogador poderá ser capaz de executar toda e qualquer escolha que quiser, porém: as ações do jogador geram consequências e pontuações que fazem com que certos eventos fiquem mais ou menos prováveis de acontecer.

Igualmente, a depender de suas decisões e filiações, o avatar do Sir Brante que o jogador controla ficará mais ou menos próximo de alguns membros de sua família: o relacionamento com seu pai (Robert Brante) piora caso decida ser um insurgente e melhora consideravelmente ao trocar preces com sua mãe (Lydia Brante). Há também a possibilidade de o jogador desafiar seu irmão mais velho (Stephan Brante) caso decida seguir um caminho de nobre, ou pedir ajuda de sua irmã (Gloria Brante) como rebelde insurgente, e pode até mesmo guiar espiritualmente seu irmão mais novo (Nathan Brante) caso decida caminhar pela rota clerical. Igualmente, depende de o jogador confiar nas palavras dos personagens, podendo escolher uma abordagem mais cética e crítica, que desconfia daquilo que os personagens ao seu redor lhe dizem, fazendo-lhe o contrário do que lhe é aconselhado, ou pode também optar por confiar nas informações passadas, ou mesmo ter uma postura mais diplomática para certos problemas. Este é um aspecto da *gameplay* que se torna cada vez mais complexa de acordo com o progresso (envelhecimento) do personagem-jogador.

Os relacionamentos descritos acima não correspondem à totalidade dos personagens e das dinâmicas, mas nos dão uma ideia de como a vida de Sir Brante, escrita pelo jogador, muda a realidade que está sendo vivida. Dois jogadores que jogarem rotas diferentes podem ter concepções extremamente distintas de um mesmo personagem secundário. As interações são múltiplas e variadas: percepções e morais do sujeito-jogador são, então, mediadas tecnologicamente por meio de alegorias logaritmizadas, dando agência (mesmo que limitada) para o jogador construir seu próprio cybertexto, sua própria versão daquilo que considera "apropriado" (seja por morais próprias, por influência do mundo do jogo, entre outros fatores).

As narrativas, mesmo que reguladas por sistemas de pontos e contidas pelas possibilidades matemáticas escritas pelos desenvolvedores, são coletivas, necessitam do *input* do jogador para destrinchar – em outras palavras, é por meio de tais "alegoritmos" que os desenvolvedores conseguem expressam suas ideias aos jogadores, convidando-os a manipulá-los em rituais regrados e limitados por programações computacionais a partir de suas ações-reações. Há a intersecção e harmonia regrada das culturas histórica-políticas dos desenvolvedores, do mundo do jogo e do próprio jogador. Isso se mostra como um meio

poderoso cultural e historicamente, uma vez que permite o desenvolvimento de narrativas sequenciais ou não-lineares a depender do comportamento do jogador, aumentando significativamente a capacidade de criação de narrativas históricas e a compreensão de suas formulações (Galloway, 2006; Matei, 2015; Ribeiro, 2024).

A narrativa histórico-cultural passa a ser um *playground* para a imaginação dos jogadores, devendo ser investigada de várias formas para observar possíveis resultados – é a partir da experimentação narrativa, isto é, da prática gamificada, que se pode agenciar o próprio ato de historicizar e seu pensamento crítico-construtivo (Chapman, 2016; Rüsen, 2015). Observemos um dos exemplos de como o jogador pode influenciar intensamente o mundo que participa em TLSSB:

Imagem 3 – Captura de tela do jogo com o marco do acordo entre o avatar do jogador e o personagem de Egmont.

A imagem mostra um dos "marcos" na vida do jogador no início do ano de 1141, correspondendo ao quarto capítulo de sua história (ocorre no período dos "tempos de paz", como especificado anteriormente). Ao optar pelo caminho de um nobre em sua juventude, o jogador trabalha como um juiz na sua cidade natal de Anizotte, parte da província de Magra do Império Arkniano. É dado ao jogador o poder de firmar alianças ou tratados com figuras políticas importantes para o universo de *Sir Brante*, podendo se aproximar de seus ideais ou agir mais independentemente. O personagem na imagem, Egmont, não é um nobre como o jogador, mas um plebeu (*commoner*) de muito dinheiro, que deseja ampliar ainda mais o seu

negócio de mineração. Para isso, pede o auxílio do avatar do jogador, desejando firmar uma aliança para que seja capaz de utilizar pólvora em suas minas. Caso o jogador concorde, o avatar Sir Brante do jogador escreve leis que permitem a exceção do uso de pólvora para atos de mineração e recebe quantias significativas de dinheiro como recompensa.

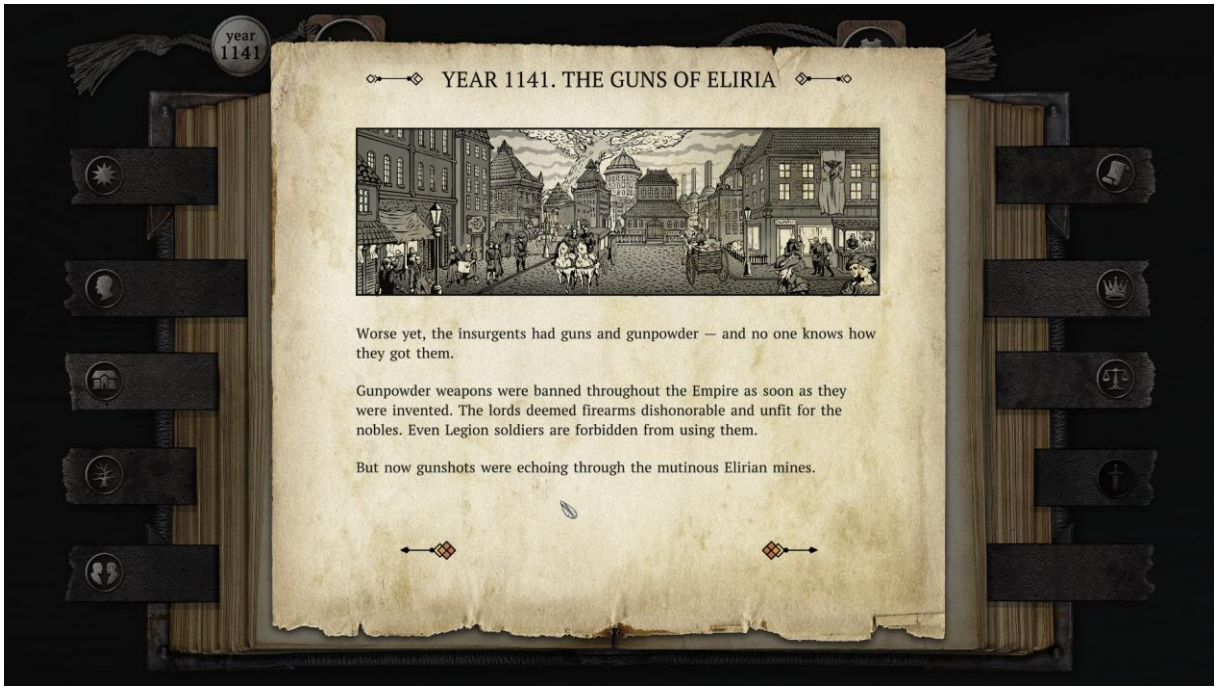

Imagem 4 – Captura de tela do jogo com uma das páginas de notícias dos acontecimentos no Abençoado Império Arkniano, mundo fictício do jogo.

A imagem acima é um tipo de "jornal" do jogo em questão, reportando acontecimentos importantes no Império Arkniano, escritos como notícias importantes que o jogador tem acesso. Neste tipo de tela, o jogador não tem opção de ação a não ser passar as páginas, não podendo agenciar em tomadas de decisões objetivas. Em alguns casos, entretanto, tais notícias são consequências diretas de ações outrora tomadas. Por exemplo: a notícia da imagem acima ocorreu no final do ano de 1141 e fala sobre o mistério de como plebeus insurgentes e grupos rebeldes obtiveram armas e pólvora, sendo que ambos os produtos foram banidos no Império Arkniano. Tal evento só acontece devido ao tratado fechado entre Sir Brante e Egmont, agenciado pela escolha do jogador.

Ambos os acontecimentos, no mundo do jogo, estão intrinsecamente ligados. O personagem de Egmont é descrito como um homem "à frente de seu tempo", um empresário de grandes ideias que podem revolucionar o Império Arkniano em que o protagonista vive. A princípio, porém, Egmont diz que não tem intenções de mudar o *status quo* em que vive,

respeitando as autoridades da nobreza e da monarquia. Em anos seguintes, contudo, isso se mostra como mentira: Egmont estava desde sempre envolvido com grupos rebeldes e arquitetava a queda das forças militares nobres. Independentemente se o jogador escolha mais tarde ser um nobre juiz que se alia às revoluções camponesas ou se prefira seguir o caminho de um nobre conservador que luta para preservar a estratificação social do mundo em questão, ou mesmo que o jogador tenha sido seduzido pelo potencial de recompensas financeiras para seu personagem, suas ações acabam tendo um peso maior para a narrativa do jogo, mostrando-o que mesmo as ações que parecem inofensivas (com somente *status* de bônus) podem ter pesos maiores do que anteriormente esperado.

Decerto tais características de escolhas são influenciadas pelo gênero do videogame em questão ser um RPG, que tomou como base o famoso jogo de tabuleiro *Dungeons & Dragons* (Tactical Studies Rules, Inc., 1974, também conhecido como *D&D*). De acordo com Fyodor Slusarchuk, o universo de Sir Brante – desde suas cidades até suas instituições, mapas e possíveis narrativas – havia sido pensado a princípio como parte de campanhas de aventuras de RPG de mesa entre alguns amigos desde 2003. Atividades que eram outrora despretensiosas, até os anseios criativos de Slusarchuk o impulsionarem a desenvolver um protótipo de um jogo narrativo ao na década de 2010, chamado *Project Talisman*. Um projeto que deveria ter sido curto acabou se expandindo graças ao apoio de seus amigos na Sever Studio – que até então estavam focados no desenvolvimento de softwares educativos ou de empreendimento – ganhando a atenção de internautas que se juntaram ao time desenvolvedor como integrantes fixos ou como voluntários, processo colaborativo que continua até então.[15] A influência da dinâmica do RPG de mesa é perceptível principalmente quando visualizamos o menu de perfil do personagem-avatar do jogador, isto é, o Sir Brante do jogador. Além de poder nomeá-lo, o jogador, através de suas escolhas, consegue também pontos de habilidade em algumas de suas características, tal como demonstrado na imagem a seguir:

[15] Slusarchuk também enfatizou, durante entrevista realizada no dia 06 de novembro de 2023, o apreço pelo trabalho e contribuição de fãs para TLSSB. Por exemplo: segundo o entrevistado, traduções para o português brasileiro e para o mandarim estão sendo organizadas por jogadores no momento de escrita deste artigo, fenômeno que mostra que videogames são espaços de influências múltiplas entre desenvolvedores e jogadores, produzindo subprodutos por si só (a exemplo de traduções, páginas de fãs, *merchandise*, entre outras possíveis variações). Este é um fenômeno que vem ficando cada vez mais popular, especialmente em estúdios de desenvolvimento de jogos de menor porte.

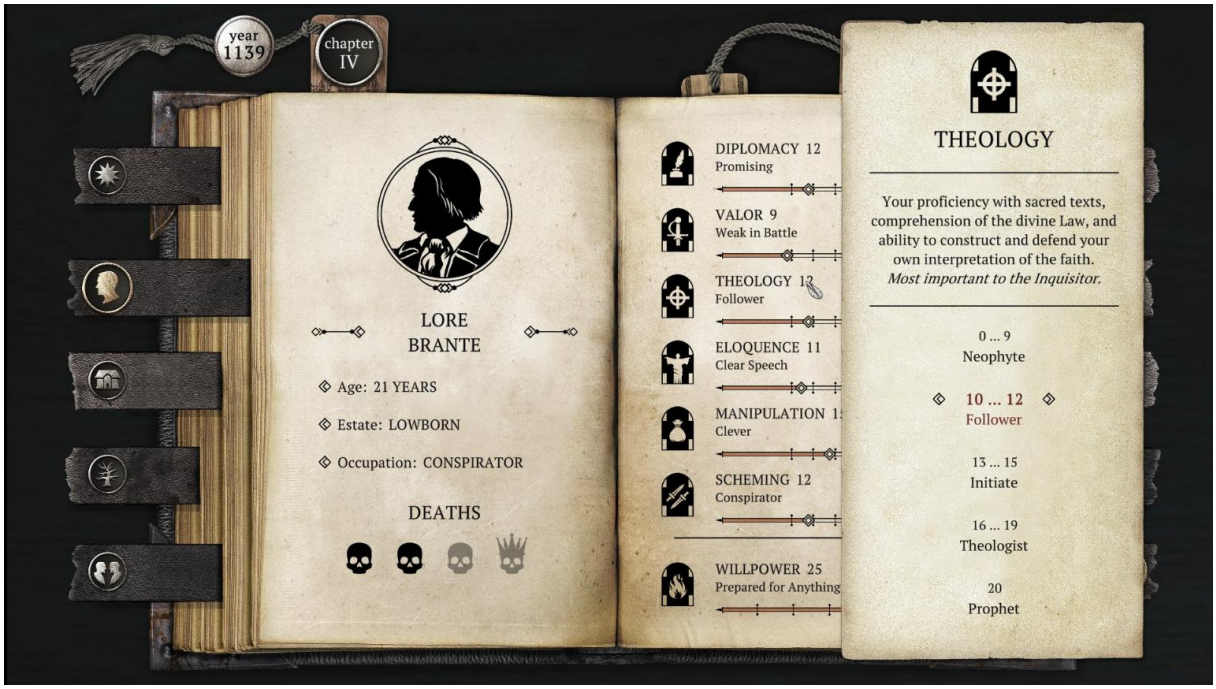

Imagem 5 – Captura de tela do jogo com os níveis de habilidades adquiridas pelo avatar do jogador.

A tela em questão mostra o "perfil" de Sir Brante, descrevendo as suas habilidades: diplomacia, coragem, teologia, eloquência, manipulação e instigação. Cada qual dessas habilidades corresponde à aptidão do avatar do jogador de realizar determinadas tarefas ou escolher certas ações a depender de sua pontuação em cada habilidade (os pontos variam de 0 a 20, em que 20 correspondem à maestria total). Por exemplo, em um cenário em que é preciso convencer uma multidão a dar passagem para o jogador, surgirão opções variadas: é possível escolher depender de sua eloquência ou de sua manipulação, desde que se tenha pontos suficientes para cada habilidade. Se a eloquência necessária é 12, mas o jogador só tem 10 pontos, não será possível optar por essa alternativa. Tal sistema é um funcionamento clássico de jogos de tabuleiro tal como *D&D*. Abaixo das habilidades do avatar de Sir Brante, tem a barra de "força de vontade", ou a "energia" do personagem. Geralmente, ela é utilizada para a escolha de alternativas drásticas ou quando o jogador não possui pontos o suficiente para outras opções.

Apesar de possuir muitas imagens que acompanham a sua *gameplay*, TLSSB faz uso principalmente de textos e de músicas de ambientação para desenvolver suas narrativas. Jogar *Sir Brante* é como ler um diário interativo, em que as experiências ali descritas, causadas pela curiosidade e interesse do jogador, são guias para descobrir um passado histórico vivido. A própria interface do jogo remete à estrutura física de um livro, em que os marcadores com ícones na extremidade da tela funcionam como botões: a ludonarrativa é também cybertextual.

Neste caso, o passado em questão é obviamente fictício, maquinado pelas vontades do próprio jogador e pela programação dos desenvolvedores, entretanto, suas decisões não alteram somente a vida de um único personagem, mudam o seu ambiente, a cronologia de determinados eventos, ideologias e costumes, até mesmo formas de pensar criticamente, questionando narrativas e assim contribuindo para o desenvolvimento de pensamentos históricos. Isso demonstra o caráter influenciador dos videogames, uma vez que seu tipo de conhecimento localiza a História na interseção entre ficção e realismo (Kapell; Elliott, 2013; Mccall, 2023).

Podemos (e devemos) dizer, então, que jogar videogames como *Sir Brante* é participar do processo de fazer história, historicizar (*historying*). Não é somente a partir da disciplina tradicional e acadêmica da História que se faz História em si, afinal: se a História é essencialmente a comunicação do passado a partir de um meio (Chapman, 2016), a forma dos jogos eletrônicos se torna História Pública, construída em participação dos desenvolvedores e jogadores de forma continuada (Mccall, 2023). Assim como romances históricos, videogames que se baseiam em eventos históricos ou que tomam inspiração em personagens ou conceitos temporais específicos, centralizam-se na linha de distinção entre realidade/ficção. Eles não têm como propósito alterar as narrativas históricas mais convencionalmente aceitas: o dia da revolta em Sir Brante, baseado tanto na Revolução Francesa e na Revolução Russa, irá acontecer inevitavelmente no jogo. Com quem o jogador-avatar estará aliado, de que lado ele irá ficar e o que poderá fazer, entretanto, depende do mundo narrativo gestado pelas decisões do jogador. A História se torna participativa a partir do jogar situacional (Chapman, 2016; Mccall, 2023; Kapell; Elliott, 2013).

Imagem 6 – Captura de tela do jogo com um evento especial com o irmão de Sir Brante quando ambos têm um bom relacionamento no mundo do jogo, causado pelas ações do jogador.

A imagem acima se refere a uma cena em que Stephan, o irmão mais velho do avatar do jogador, compartilha um momento de desabafo com o avatar de Sir Brante do jogador, descrevendo as supostas obrigações de um futuro nobre. A maneira que Stephan fala, neste episódio, é afável e paciente, convicto de sua ideologia, mas assumindo um tom quase paternal, de orientação. O diálogo em questão só é possível caso o jogador escolha agir de uma maneira que se alinhe ao caminho principal de um nobre. Caso o jogador tome atitudes mais rebeldes anteriormente, desafiando Stephan (ou seja, colocando-se na rota de ser um insurgente), a cena acima não acontece e Stephan trata Sir Brante de uma forma muito mais apática.

Para além da estrutura da fonte primária do jogo, vale destacar também que o próprio menu inicial traz consigo o servidor público do Discord da Sever Studio, onde fãs podem discutir sobre suas aventuras no Império Arkniano e com os personagens que ali vivem. Mais frequentemente do que não, o servidor em questão, junto com os *reviews* da página da Steam, onde jogadores podem comprar e baixar TLSSB, trazem discussões interessantes sobre personagens, suas personalidades e atitudes a depender da história escolhida por estes. Justamente por possuir tantos finais possíveis, além de ramificações diversas, a visão dos jogadores muda consideravelmente acerca de possíveis eventos narrativos ou personagens próprios da trama. Vejamos um exemplo abaixo:

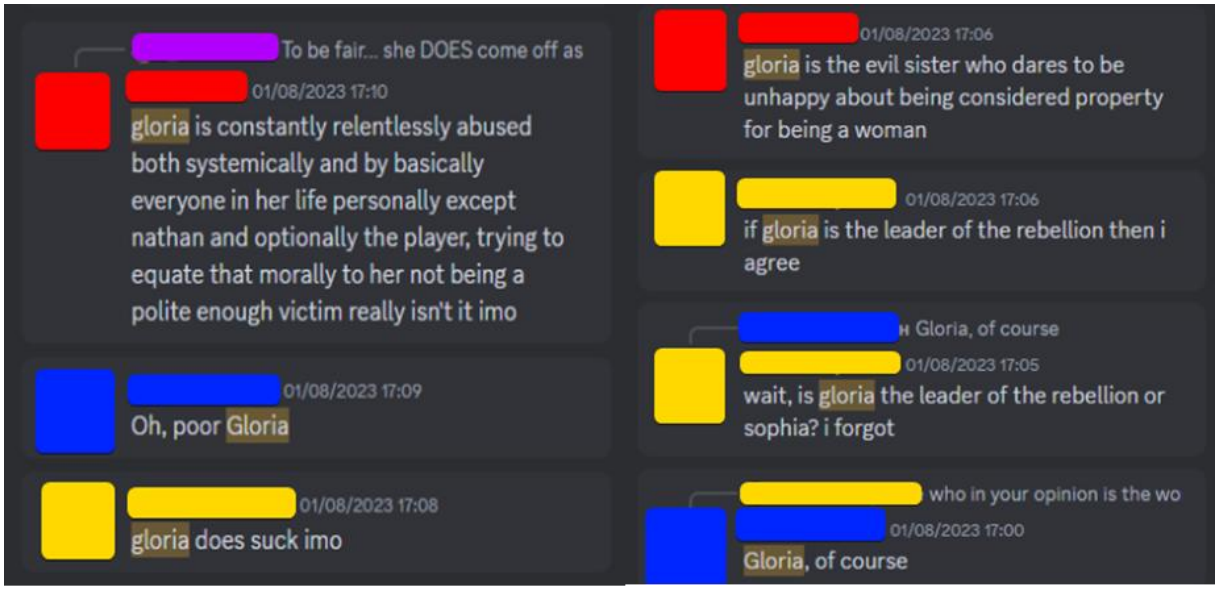

Imagem 7 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio ao pesquisar pelo nome da personagem "Gloria"[16]

Dentre os fãs de *Sir Brante*, a personagem Gloria é uma das mais odiadas junto com Sophia (líder dos camponeses insurgentes e colega de infância de Sir Brante). Tanto na plataforma do Discord quanto no Reddit, usuários discutem suas insatisfações com ambas as personagens; às vezes em tom de deboche, outras vezes desejando que mais atenção fosse dada a elas. No extrato acima, tanto o usuário Roxo, quanto o Azul e Amarelo desgostam firmemente de ambas as personagens, votando-as como as duas piores personagens do jogo inteiro em meio à conversa, uma vez que elas são "chatas" e "ficam no caminho do jogador" quando este percorre o caminho de um nobre. O usuário Vermelho é o único a defender as personagens durante a discussão, alertando que ambas são vítimas do mundo opressor do jogo como mulheres, aspecto visível para o jogador como rebelde ou clérigo.

Alguns jogadores irão odiar a irmã do avatar de Sir Brante, Gloria, pois a veem como empecilho para seu progresso no caminho principal de nobre. Outros irão ter problemas com a personagem de Sophia, um dos possíveis interesses românticos do jogo, que também conspira contra o Império Arkniano, sejam por questões morais de como lidar com a revolução no último capítulo do jogo, sejam por complicações relacionadas aos aspectos sistemáticos da gameplay de recompensa/punição. Stephan, o irmão mais velho do avatar, mesquinho e tradicionalista apesar de amável, também não é isento de discussões acaloradas entre fãs sobre suas virtudes (ou ausências dessas mesmas). Existem também aqueles jogadores que irão amar os três

[16] Orientação de leitura: da esquerda para a direita, de cima para baixo. Os nomes de usuário e as suas fotos de perfis foram escondidos por mim para proteger a identidade e a privacidade dos debatedores.

personagens, abraçando-os em suas complexidades de qualidades e defeitos. Seja como for, essas reações e relações nos demonstram uma simbiose intrigante, como analisada por Jaime Banks (2015) sobre a relação entre jogadores e o mundo fictício do videogame: não é somente os personagens de jogos que serão influenciados pelo jogador em suas ações alegoritmizadas, mas o próprio jogador também receberá influência do mundo-jogo, a níveis mais rarefeitos ou mais profundos. O divertimento hedônico associa-se, assim, à apreciação eudaimônica e tem capacidade de mudanças profundas para além do mundo contido no ritual do jogo.

O mundo dos jogos, sejam estes de caráter *online* ou *offline*, é caracterizado por ser um espaço imersivo, social e continuado: o jogar não termina com os créditos na tela final, a narrativa é transformada mesmo depois de ter sido concluída. O jogo, como história, se transforma para aquilo que lhe é preciso ser (Banks, 2015; Gottschall, 2013; Mcgonial, 2011). A partir da junção das agências humanas e de liberdades tecnológicas programadas, o jogo se transforma em um artefato cultural, social e político: é reconstruído através do mundo e da cultura, transformando-se em conjunto com ideias. No caso de TLSSB, quando o jogador deseja seguir, mecânica ou moralmente, o caminho de um nobre ou de um clérigo, ele não é imune às suas próprias escolhas. Ele deve senti-las, tanto pela via de recompensas em formas de pontos de atributo e de habilidades, como em um RPG de mesa, tanto na degradação ou melhoria de relacionamentos com personagens, ou em eventos esporádicos narrativos que descrevem acontecimentos importantes. Em casos extremos, o jogador é até mesmo punido com o personagem principal sendo morto, às vezes até mesmo causando a morte precoce de outros personagens. O ato de jogar faz sentir, faz reagir, e assim os personagens narrativos se transformam em extensões (de fetiches de poder ou fantasias de escapismo) e a narratividade, imbuída no *ludus* alegoritmizado, permeia e permanece, transformando-se. Enfim, videogames, como artes e produtos culturais, são ideológicos, morais, sentimentais e transformadores pois são programados e jogados por componentes humanos que também assim são. Justamente por serem humanos, são mutáveis e históricos.

Se a relação entre os personagens e o jogador mudam a partir das decisões e o caminho principal escolhido pelo jogador, destrinchando-se para complicações diversas, uma coisa fica evidente: a experiência de cada jogador torna-se próxima a única e influencia sua visão geral de mundo. É fácil compadecer-se da situação da Gloria quando o Sir Brante do personagem toma a atitude de ser também um insurgente; ambos passam a sofrer opressões sistemáticas ligadas a sua casta de forma bastante similar. Ao ser um nobre, algumas atitudes tomadas por Stephan passam a ser mais compreensíveis para o jogador, pois os mesmos desafios que ele enfrenta são também desafios a serem superados pelo avatar-jogador. O mesmo também pode

ser dito de Nathan quando jogador escolhe ser parte do clero. O nível de empatia e de compreensão do mundo, tanto no aspecto familiar, quanto relacionado com a própria política e cultura do mundo do jogo, é variável de acordo com as experiências e escolhas do jogador. A participação, tanto micro quanto macro, altera não somente as consequências que o jogador irá receber, quanto também suas próprias filiações e investimentos emotivos. Sua empatia pende para um lado mais do que para o outro – seja a favor do sistema opressor o qual se encontra, seja a favor de uma busca por solução pacífica a partir da religião, seja pendendo para ações mais revolucionárias e extremas, buscando a mudança radical de tudo que aquilo que o cerca.

Que o passado histórico deve ser palpável para o desenvolvimento da compreensão histórica, importante para que se consiga enxergar os vestígios deixados pelo passado no presente em suas construções causais, é uma característica defendida por educadores da literacia histórica como Jörn Rüsen (2009, 2015) e Peter Lee (2011) já há muito tempo. A empatia causada por videogames e a alteridade necessária para se colocar na posição do avatar de um jogo é um exercício que pode então ser considerado como histórico e agenciador. Trata-se de uma ferramenta para compreender como o passado (leia-se: a narrativa do jogo, o seu mundo fantástico e seus funcionamentos a partir do *worldbuilding* estabelecido pelos desenvolvedores) altera os personagens e o próprio jogador em si a partir de sua visão de mundo.

As histórias (fictícias ou não) têm poder, e carregam consigo mesmo a capacidade tanto construtiva e destrutiva na confirmação de narrativas (Gottschall, 2013; Mcgonial, 2011). Os videogames, então, mostram-se como ferramentas preciosas para possivelmente tornar a ideia de passado em algo próximo, vivente virtual e imageticamente: a memória não é mais distante, e o processo de mudanças, bruscas ou progressivas, torna-se mais participativo no aspecto macro e microscópico. No caso de *Sir Brante*, isso é particularmente verdadeiro a partir do momento que vemos suas possíveis "neotemporalidades", isto é, sua fluidez temporal junto à fantasia. O tempo do passado não é somente influenciado pela memória histórica naturalmente falha, mas também pela fantasia dos videogames.

1. Jogar o jogo: intersecções com os *game studies* e *Sir Brante*

Antes das telas dos computadores e das televisões, a sociedade se apaixonou primeiro pelos grandes quadros do cinema. De fato, a maior parte dos estudiosos interessados em *game studies* (sejam de antropologia, sociologia, história, geografia ou outros) tinham como maior interesse de estudo a princípio o mundo das luzes, câmeras e ação. Desde seus primórdios no

início do século XX, as imagens e os sons instigavam e moviam sociedades: filmes eram encomendados para atender a interesses ideológicos dos mais diversos e influenciar estética e moralmente os valores de gerações (Fogu, 2009; Green, 2018). As figuras do *gentleman* e da *mademoiselle* são exemplos coloridos de tal relação entre produto-consumidor e como a mídia influenciou e continua a influenciar as culturas políticas que as cerca. Vistos como possíveis ferramentas pedagógicas e chamarizes ideológicos, filmes tem extremos ou meios-termos: promovem visões extremistas e orientalistas, alguns documentam vivências múltiplas e outros denunciam absurdos sociais em forma de sátira. Filmes, livros, quadrinhos, enfim, as mídias no geral influenciaram lógicas morais modernas e marcaram sociedades com seus medos, esperanças e ansiedades, talvez moldando até mesmo certas personalidades (Gottschal, 2013: 148). Filmes sobre contos distantes, sobre situações presentes ou sobre receios futuros, mas sempre de histórias, de narrativas.

O desenvolvimento científico, tecnológico e artístico do cinema promoveu cada vez mais narrativas transformadoras do passado, seja este considerado próximo ou distante. As representações de memórias históricas foram continuamente transformadas na cultura popular, uma vez que se tratava de reformulações de lógicas culturais e políticas, atendendo às necessidades contemporâneas de acordo com seu tempo e espaço (Green, 2018; Ortega, 2015). O maior exemplo que podemos dar de tal fenômeno é a febre dos medievalismos em forma de romances históricos (vide Jacques Le Goff e Umberto Eco) ou em filmes hoje considerado clássicos como *Ivanhoe* (1952), *The Virgin Spring* (1960), *Camelot* (1967), *Excalibur* (1981) e *Braveheart* (1995), para citar somente alguns.

Videogames, como crescentes formas de entretenimento e arte, não ficaram para trás entre tais processos. Ao final da década de 1980, os videogames haviam encontrado seu lar em computadores domésticos, sendo produzidos, modificados e vendidos em larga escala na Ásia, Europa e Américas (Šisler, 2008; Wade, 2007). Foram uma verdadeira mudança paradigmática de consumo, superando expectativas e abrindo mercados imprescindíveis antes da Guerra Fria: patrocinados por governos militaristas e etnocêntricos, alguns videogames com temáticas de guerra conseguiram aumentar o número de alistamento de jovens, superando recordes passados a partir de suas obras idealizadoras,[17] enquanto outros jogos eletrônicos conseguiram trazer mais interesse e visibilidade a narrativas marginalizadas, destacando histórias subalternas na

[17] Aqui, refiro-me ao caso da série de jogos de tiro *Call of Duty* (Activision, 2003-), conhecida no universo dos *game studies* por ter sido patrocinada diretamente pelo governo estadunidense, por vezes promovendo discursos de extermínio. Um artigo que fala, em detalhes, do sentimento militarista e patriótico desenvolvido pelo game e sua comunidade foi escrito por Frédérick Gagnon (2010).

grande mídia *mainstream*[18]. Nos dias atuais, é também observável que "os videogames constituem, há alguns anos, a maior indústria cultural do mundo, tendo superado o cinema e a música como locomotiva do mercado cultural global" (Ribeiro, 2024: 13).

Especialmente a partir das primeiras décadas do século XXI, os videogames se utilizam de elementos quase históricos para incitarem os jogadores a experimentarem de suas tramas: isto é percebido por diversos acadêmicos focados em *game studies* e suas relações com as sociedades que o cercam (Cassidy, 2011; Chapman, 2016; Elliott; Kapell, 2013; Galloway, 2006). Atualmente, os jogos recebem, inclusive, etiquetas específicas em lojas virtuais como na da Steam para vender os períodos históricos que usam como base para seus *playgrounds*: o jogador pode pesquisar por "medieval", "historic(al)", "Renaissance", dentre outros termos específicos para visualizar produtos que condizem com seus desejos de consumo. Assim, jogos eletrônicos são vendidos como histórias e narrativas a serem desbravadas pelo jogador, isto é, como uma nova forma de experienciar e fazer partes de histórias ou da História, aproximando-se cada vez mais de estratégias de *marketing* provenientes do cinema ocidental (Cassidy, 2011). Recontam eventos históricos com adendos ficcionais, misturando as temporalidades em suas narrativas para solidificar um novo espaço de atuação digital, apresentando-se em sua virtualidade como mais convincentes que livros ou aulas didáticas (Telles; Alves, 2015): grande parte dos jogos de maior sucesso em vendas e em popularidade em geral toma justamente como base eventos históricos, sejam "medievais", "antigos" ou "modernos".

A manipulação das narrativas em videogames, isto é, a escolha e recorte de certos elementos para proporcionar uma experiência de "descoberta" histórica, portanto, pode ser assimilada ao próprio exercício do fazer histórico (Elliott; Kapell, 2013). Para isso, é necessário definirmos o que o termo "narrativa" significa para nós em tal contexto. De acordo com Kim et al (2018), é necessário compreendermos uma história – isto é, *a story*, seja esta em forma de filme, série, quadrinho, videogame, livro, ou qualquer outra expressão criativa e literária – a partir de sua dissecação: a história pode ser estruturada de forma linear, mas sua narrativa não necessariamente assim será. O formato clássico da narratologia corresponde aos eventos A-B-C-D de uma história X serem contados (portanto, narrados) seguindo a mesma estrutura A-B-C-D. O herói nasce, descobre sua profecia, é guiado por seu mentor, enfrenta desafios e retorna para casa. Entretanto, podemos recontar a mesma história a partir de uma nova narrativa B-C-

[18] O caso do videogame *Never Alone* (*Kisima Ingitchuna*) (E-Line Media, 2014), tem como foco as histórias dos inupiates, povo indígena do Alasca. O jogo em questão foi desenvolvido junto aos contadores de histórias do povo, dublado pelos mesmos e divulgado para todo o mundo via plataforma de jogos da Steam. Uma review que expressa a história do jogo em detalhe, assim como a de seu desenvolvimento, foi escrita por Maize Longboat (2017).

A-D (há uma profecia que ninguém conhece, um mentor descobre desafios e alerta o herói, ele descobre sua profecia, volta para casa), ou D-A-C-B (o leitor encontra o herói já voltando para casa, ele conta sobre sua profecia, enfrenta desafios, é guiado pelo seu mentor após sua aventura) etc. Tais mudanças funcionais podem alterar a nossa percepção consideravelmente, especialmente já que a leitura das narrativas caminha em conjunto com os nossos valores e preferências socioculturais múltiplas, como bem conceitua e alerta Jörn Rüsen (2009, 2015).

Desta forma, as narrativas agem como cernes definidores para memórias e conhecimentos históricos, alimentando e sendo alimentados pela memória coletiva: a partir do momento que internalizamos e naturalizamos símbolos e signos, narrativas e fatos, materialidades e imaterialidades, guardamos em mente ideais históricos e mitos sociais, tornando-nos histórica e politicamente letrados por eles (Ensslin, 2015; Lee, 2011; Rüsen, 2015). Assim, mesmo que nem todos os videogames tenham a preocupação em serem "históricos" (isto é, factuais, acadêmicos, críticos), devemos enxergar em suas narrativas um valor fundamental para a História Pública a partir do seu engajamento e participação com conteúdos históricos ou quase históricas. Em outras palavras, "já que tudo é histórico, a história será o que nós escolhermos" (Veyne, 1998: 49); isto é, termos como "medieval", "moderno" e mesmo "História" irão mudar significativamente a depender de culturas históricas (ocidentais ou não-ocidentais, grupos dominantes ou não etc.), sendo, pois, desprendidos de definições tradicionais ou acadêmicas gerais. Tais termos são transformados em conceitos, inventados, fabricados e cultuados a partir da manipulação com o fictício do imaginário popular, vide os inúmeros casos de medievalismos e neomedievalismos existentes. Tais compreensões se mostram como essenciais para a análise de TLSSB em questão, uma vez que suas interpretações e ressignificações em muito variam de acordo com os perfis dos jogadores e suas interações em culturas participatórias.

Assim, é o agenciamento, a exploração não-linear e a mutabilidade narratológica e de conhecimentos históricos, provenientes do gênero e das narrativas de *Sir Brante*, que tornam tal caso tão interessante. Com efeito, o conceito de "agenciamento", ao mesmo tempo que vem se tornando um conceito debatido e problematizado, tem sido recorrentemente discutido no âmbito dos *game studies* (Carvalho, 2016; Chapman, 2016; Mccall, 2023). Definir em extensão, com precisão e maestria todas as suas problemáticas, particularidades e vantagens definidoras para estudos requer uma pesquisa que sai do escopo proposto por esta pesquisa, visto que envolvem grandes áreas não somente da História e da Literatura, como igualmente da Psicologia, da Sociologia e das Ciências da Computação. Doravante, para termos práticos metodológicos, defendo aqui que a agência humana é limitada em certos aspectos apesar de

sua potencialidade de mudança, sendo influenciada pelo seu contexto cultural, político e social. Na questão dos videogames, compreendendo-os como uma nova forma interativa de mídia em que o individual (envolvendo o jogador como sujeito) e o coletivo (envolvendo as múltiplas culturas políticas do videogame em si, como o processo de desenvolvimento deste e suas repercussões e influências em grupos sociais e instituições) se influenciam mutuamente. Dessa forma, é possível afirmar que, mesmo com sua natureza computacional semi-restritiva, os videogames permitem uma maior agência que outras formas de arte mais clássicas não permitem. O estímulo simultâneo aos sentidos visuais, cinestésicos, auditivos, sociais e emotivos não é algo encontrado em outros tipos de mídia. A capacidade de escolher mais de um tipo de história, o poder de se relacionar com a mídia de forma diferente que outros consumidores, a não-linearidade e o incentivo à investigação e ao desafio do sistema ludonarrativo, dentre outras características particulares à essência dos jogos eletrônicos, portanto, mostram a capacidade transformadora do poder individual nos videogames. Ter agência em videogames é ser capaz de escolher, de investigar, de questionar, de consumir e de repetir sem a sensação de perda de sentido e com a obtenção de equilíbrio entre liberdade e restrição

É comum vermos debates entre ludologistas e narrativistas no campo dos *game studies.* Há quem creia que o mundo da programação e da interação integrativa com o jogo eletrônico é o que há de mais valioso e deviam ser o alicerce para toda e qualquer discussão. Do outro lado, há quem defenda que o que tem mais de importante são as histórias que estão sendo contadas e como estão sendo transmitidas e apreendidas pelos jogadores, leitores, enfim, pelo público. Tais debates acalorados podem sem sombra de dúvida gerar frutos preciosos para análises, mas também podem gerar mais obstáculos do que se aliassem ambas as vertentes. Apesar desta pesquisa estar mais focada nos elementos narrativos do que ludógicos – dada as especificidades de gênero de TLSSB e seu próprio material, utilizando-se assim de conceitos de análises de semiótica para investigar elementos verbais e não-verbais, visto que as narrativas, estruturas formadoras de histórias em suas ciências, nada mais são do que representações semióticas de eventos –, é também necessário reconhecer a importância estruturante do *ludus* do jogo em si.

Corriqueiramente nos *game studies,* temos a separação de videogames em duas grandes categorias: os que são considerados lineares e aqueles que são classificados como não-lineares. Este é um linguajar inclusive adotado pela comunidade de jogos e jogadores para se expressarem, também: “esse jogo é como um corredor gigante, muito linear” é uma frase famosa para se referir a certos jogos de RPG, como os *Final Fantasies* mais antigos. O que

separa um jogo linear de outro não-linear para a maioria dos *players* é a condição do mundo do jogo: caso seja possível explorar missões secundárias, cenários diferentes e não termos que nos preocupar necessariamente com a *plot* principal, chamamos carinhosamente tais videogames de não-lineares ou "*sandboxes*". Contudo, isso não significa que o jogo irá se adaptar a nossas vontades como jogadores eternamente: devido aos limites computacionais de desenvolvimento, o jogador deverá, em algum ponto, continuar a sua "missão" principal. As chamadas "*side quests*" não são eternas nem são programadas para assim serem.

Isso significa que todos os jogos são, na verdade, inescapavelmente lineares? Não, na verdade, talvez seja justamente o contrário: por mais eternos e longos que pareçam os corredores dos jogos, eles mais se assemelham a não-linearidade, à fluidez temporal, conceitual e cultural de memórias diversas. O ato de jogar em si também não é linear. Faz-se importante relemebrar que se trata de um ato ritualístico contínuo (Huizinga, 2000; Green, 2018; Mccall, 2023) e que são raríssimos os casos em que jogadores terminarão de jogar o jogo sem nenhum tipo de pausa mecânica (sejam de minutos ou de dias). E mesmo em tais situações, é crítico levar em conta que o ritual do jogar envolve também as maquinações internas de reflexões, os prováveis diálogos com outros jogadores e o consumo de produtos relacionados ao jogo em si (*reviews*, vídeos de tutoriais ou de *gameplay*, obras correlatas etc.). Especialmente quando estamos lidando com o campo da História nos videogames, mais interessante do que vermos a linearidade e não-linearidade em videogames como antíteses conceituais, talvez seria explorarmos a possibilidade de estarmos lidando com um espectro explorável: "videogames are unnatural narratives *par excellence*" (Ensslin, 2015: 43).

No caso de TLSSB, por exemplo, já podíamos argumentar que o jogo começa "de trás para frente", quebrando, consequentemente, com a estrutura clássicas de histórias ocidentais que começam com as primeiras aventuras do protagonista (vide o formato A-B-C-D tanto para a história quanto para narrativa). O leitor (e jogador agenciado) sabe que seu personagem irá falecer e é igualmente alertado que o que muda será como isso irá acontecer, mas há um quê de desafio ali: ao estar afetivamente investido nas adversidades propostas pelo jogo, no seu avatar e nos personagens não-jogáveis (*Non-Playable Characters*, NPCs), o jogador muitas vezes tenta remar contra a maré dos desenvolvedores, buscando maneiras de escrever sua própria história e narrativa (Banks, 2015, Mccall, 2023). Tanto na narrativa quanto na jogabilidade, o jogador tem três tentativas ("chances", "vidas", por assim dizer), para tentar tecer sua narrativa como achar melhor, mesmo que não tenha nenhuma certeza de que os eventos irão ocorrer de acordo com seus desejos.

A linha do tempo é um fenômeno adotado em *Sir Brante*, mas é constantemente quebrada quando o jogador "morre", em eventos de diálogo ou nas *cutscenes*, o passado e o futuro entram em choque com o presente, alertando o jogador dos sofrimentos ainda por vir. Ademais, o próprio tempo passa de maneira diferente a depender do estágio em que o avatar-jogador se encontra: a mesma extensão de horas jogadas quando o avatar-jogador é ainda um infante não é a mesma quando comparada quando ele é um adolescente. A quantidade de ações disponíveis, o nível de detalhes e a intensidade do impacto de suas ações varia consideravelmente, então, a depender de onde (temporal e espacialmente no mundo do jogo) o avatar-jogador se encontra. Isso nos faz não somente acreditar, como também perceber palpavelmente (para além da narrativa, para o sistema mecânico interativo em si), a fluidez do tempo e suas variadas convenções.

Ao tratar de paradoxos temporais em narrativas, para Maurie-Laure Ryan (2009, *apud* Ensslin, 2015), é crucial admitirmos que existem quatro crenças humanas principais a respeito do tempo em si: 1) o tempo flui em uma direção só, 2) não se pode ir contra o tempo ou reivindicá-lo, 3) causas sempre precedem seus efeitos e 4) o passado é eternamente imutável. No grande gênero da ficção, tais crenças são geralmente questionadas, colocadas em xeque em sua própria relação com o mundo. Em *Sir Brante*, o jogador naturaliza justamente o contrário. Pois: o tempo flui em diversas direções, tanto é que o jogador pode escolher diversas alternativas e ter destinos inteiramente diferentes uns dos outros; é possível sempre "voltar" no tempo (seja a partir da mecânica do *Reload* ou até mesmo pela própria narrativa do game); nem todos os efeitos terão como correlação suas causas e, finalmente, o passado pode ser alterado de acordo com as próprias memórias históricas dos jogadores. Essa não-naturalidade temporal, presente não somente em *Sir Brante* como também em outros jogos, é enriquecedora para estudos da narratologia e da própria historiografia, uma vez que a evocação de múltiplas narrativas a partir de interações e participações promovem uma nova forma de entender o mundo e suas memórias, quebrando com convenções e tradições eurocêntricas formalistas.

CAPÍTULO II – ENTRE OS CAMPOS HISTÓRICOS: DESENVOLVEDORES, JOGADORES E O CONTÍNUO JOGAR

Que as artes e os videogames são políticos e que carregam ideologias em suas narrativas, sejam a partir de retratos mais realistas ou a partir da utilização de literaturas fantásticas, é um fenômeno já estudado extensivamente por diversos autores de forma ou geral ou por estudos de caso específicos (Cassidy, 2011; Chapman, 2016; D'arcens, 2016; Fogu, 2009; Galloway, 2006; Kapell; Elliott, 2013; Lanzieri Júnior, 2021; Mccall, 2023; Marí, 2018; Ribeiro, 2021; Ritter, 2010, Šisler; 2008). Igualmente, é perceptível também que as metáforas e alegorias carregadas nos jogos eletrônicos influenciam não somente o poder de assimilação e de memória, como também o de convencimento e sentimento (Banks, 2015; Cormick, 2019; Dietrich, 2013; Green, 2018; Mcgonial, 2011).

Negar o poder de influência dos videogames como uma nova forma de arte e de literatura, portanto, não nos parece sábio. Diferentemente do que mostram as manchetes sensacionalistas sobre jogos eletrônicos incitando à violência entre os jovens, os games têm grande potencial para auxiliar no pensamento histórico e em sua criticidade agenciadora. Uma vez que tomamos a narrativa como uma peça fundamental para se basear a consciência histórica, a partir da junção do passado prático e do passado histórico, o conhecimento passa a ser consciente e agenciador (Schmidt, 2014). É justamente isso que ocorre no ritual do jogar: dando agência ao jogador-avatar, ou seja, a possibilidade de fazer escolhas, de refletir sobre narrativas de forma não-linear e consciente, permite-se que as narrativas ao seu redor sejam não somente instrumentalizadas, como também criticadas, contestadas, investigadas. Para jogos de narrativa e de RPG, especificamente, tal desafio imaginativo e construtivo é essencial.

Há como sonhar a liberdade dentro de um sistema hierárquico e opressor sem que haja um processo revolucionário? Há como existir o que chamamos de "civilização" sem a segregação de alguns? Até que ponto podemos enxergar influências religiosas em nossas leis e até que ponto devemos segui-las? Por que a palavra escrita é mais prezada que promessas e quando isso começou? Quando ideais revolucionários se tornam reacionários, se é que isso é possível? É a fé que sustenta a espada de um governante e o patrimônio de um povo? Existe mesmo justiça para todos, ou somente para alguns? Pode uma vida valer mais que outra? O que faz alguém ser um contente nobre ou um insurgente revoltoso é relacionado a sua nascença ou aos ideais adquiridos? Todas essas perguntas filosóficas poderiam estar dentre questionamentos de livros acadêmicos diversos, mas são perguntas como essas que guiam algumas das cenas e personagens em *The Life and Suffering of Sir Brante*. As respostas para

elas variam de acordo com as escolhas e interpretação do jogador. Talvez esse seja um dos melhores exemplos para ilustrar que a História não se trata somente de uma atividade intelectual, como é idem uma prática social (Gontijo, 2019).

Não há uma maneira de jogar "corretamente", nem há uma só resposta para o porquê de as pessoas jogarem: é inclusive desonesto insinuar que as pessoas jogam com os mesmos objetivos ou com as mesmas reflexões em mente (Huizinga, 2000). No caso dos jogos eletrônicos e especificamente em TLSSB, é quase impossível um jogador ter as mesmas experiências de outro, mesmo quando ambos escolhem a mesma rota narrativa. Há diálogos e eventos que não aparecem para o jogador devido às suas escolhas, portanto, se as ações divergem, as consequências e desfechos delas também variam. Ainda, as ações que um jogador escolhe podem ser limitadas pelos pontos do sistema de jogabilidade; ou seja, ele nem sempre pode escolher tudo o que deseja. E, mesmo nos raríssimos casos de jogadores que podem ter tido as mesmas experiências numa sequência idêntica (sejam entre dois ou mais jogadores), não podemos afirmar que apreenderam as mesmas coisas: seus valores e memórias mudam de acordo com seus contextos culturais pessoais, tal qual suas empatias, capacidades de alteridade e percepções críticas. Até mesmo o ato de ler um livro duas vezes nunca será igual. O mesmo pode ser dito para os videogames.

Mas os livros têm sequências estruturadas a serem seguidas de forma cronológica, do começo da capa até a última folha, e apelam para poucos sentidos (Telles; Alves, 2015). Desde a década de 2010, os videogames vêm se aperfeiçoando cada vez mais na liberdade dada aos seus jogadores: um jogo pode começar "de trás para frente", como é o caso de *Sir Brante*, onde o jogador é informado que irá falecer e que não há um final feliz para sua história, mas cabe a ele decidir como irá vivê-la, ou pode começar seguindo uma estrutura narrativa linear até a sua conclusão, ou pode ser uma mistura de ambos. O que importa é o poder dado aos jogadores, isto é, sua agência midiática participativa e não somente passiva: desde que a imaginação do jogador seja possível de ser executada computacionalmente, há menos limites em jogos eletrônicos que outras mídias tradicionais em comparação. Caso o jogador deseje tratar bem ou mal um determinado personagem, eventos narrativos irão se adaptar de acordo, dando significado e consolidando de maneira palpável aquilo que foi experienciado. Os galhos da narrativa se expandem e se conectam, não somente com grandes decisões, mas desde coisas que parecem "pequenas" no decorrer da história: ao ser abandonado por seus irmãos, chorar ou não como um bebê ao início do jogo de TLSSB pode ocasionar, mais tarde, na aquisição do impulso e da energia necessário para se defender fisicamente. Nessa mesma situação, ficar calado e optar pela curiosidade pelo mundo ao seu redor, ocasiona em eventos em que a criança

pode se desenvolver de maneira diferente, reservada e reflexiva, um pouco melancólica. Dessa forma, os videogames "invite players to sample different identities, and navigate new worlds, take risks, and explore possibilities that would be difficult to accommodate easily in the physical world" (Mccall, 2023: 3).

Tais experiências são essenciais para a formação de identidade e para o desenvolvimento da literacia histórica através da participação empática-crítica de culturas (Jenkins, 2009; Lee, 2011). Os videogames e a *internet* andam de mãos dadas desde seus primórdios: cada vez mais, jogadores e desenvolvedores se comunicam de maneira mais próxima do que os fãs de filmes interagem com os diretores de seus filmes prediletos. Isso é bem mostrado por Alex C. Wade (2007) que, em um de seus artigos, falando sobre a produção ocidental de videogames, analisa a evolução dos videogames como produtos comerciais e tecnológicos, falando sobre o desenvolvimento técnico por trás de cada console e sua crescente popularização nos Estados Unidos. Quando abordando o processo de domesticação de computadores, o autor também chama a atenção para o quão importante a internet foi para o desenvolvimento de games caseiros e sua circulação. Devo, ainda, completar que, apesar de que hoje em dia o mercado dos jogos ser mais movimentado por empresas de porte "Triple A", isto é, corporações multinacionais, geralmente com grande repertório e de alto valor de venda, como a Nintendo e a Electronic Arts (EA), é notória que a produção de videogames independentes, isto é, criados por somente um desenvolvedor ou por um estúdio menor, não diminuiu em quantidade ou popularidade nos últimos anos. Isso se torna especialmente verdade considerando a fama de jogos como *Papers, Please* (3909 LLC, 2013), *Five Night at Freddy's* (Scottgames, 2014), *Undertale* (Toby Fox, 2015) e *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016), todos títulos que obtiveram sucesso milionários no mercado e foram desenvolvidos por equipes de uma única pessoa, e que "elevaram" os padrões de jogadores e suas demandas por "jogos de qualidade".

Muitos dos desenvolvedores de jogos independentes (os chamados *indie games*) atrelam seus grandes sucessos ao marketing espontâneo *online*. O famoso "boca a boca" é exponencialmente eficaz no mundo dos videogames e da internet, que mutuamente se beneficiam de seus aparatos de aplicativos e interatividades específicas. No caso particular de TLSSB, a interação de fãs entre si mesmos é algo extremamente incentivado pela própria Sever Studio a partir do servidor de bate-papo do Discord. Além disso, quando mencionados diretamente na plataforma, não é difícil que os desenvolvedores respondam às perguntas, mostrando-se abertos e receptivos para conversas. É a comunidade de fãs, com seus debates e teorias, que faz com que o jogo continue a prosperar em ressignificações.

1. A cultura participatória em torno de *Sir Brante*

A experiência individual do jogar, então, encontra-se estimulada por uma cultura participatória (*participatory culture*) *online*, em que se há um ambiente propício para a expressão artística, engajamento civil e discussões crítico-formativas e interpretativas daquilo que lhe foi consumido (Chapman, 2016; Jenkins, 2009). O ato de jogar não acaba quando se termina (isto é, quando se "zera") o jogo, é continuado em discussões, reinventado, reposto em diferentes imaginações, influenciando a percepção não somente do mundo do jogo, como também a realidade social em si e vice-versa. Observemos algumas das discussões no servidor da Sever Studio, destinado para o bate-papo de fãs sobre o jogo de *Sir Brante*:

Imagem 8 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio.

O debate girou em torno do questionamento trazido pelo usuário Rosa, que levantou a questão sobre quais papéis sociais as mulheres poderiam ter em um mundo tão sexista quando o de TLSSB. Rosa afirmou que falar sobre relações de gênero envolvendo ficção é um tópico problemático, mas que estava interessado em discutir as possibilidades no mundo fictício de

Sir Brante, uma vez que não foi um tópico explorado à finco pela trama narrativa. É extremamente interessante notar que tanto o usuário Amarelo, quanto o Azul e o Verde constroem argumentos baseados em suas compreensões históricas do mundo real.

Imagem 9 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio.

A conversa começou quando o usuário Vermelho expressou sua insatisfação com a maioria dos fãs não gostando do personagem de Dorius Otton, dizendo que considerava estúpidas as opiniões sobre a índole do personagem, uma vez que não levavam em conta o contexto histórico em que o personagem estava inserido. Tanto o usuário Ciano quanto o Amarelo se colocaram contra tal posicionamento, vendo a opressão brandida por Otton como indesculpável.

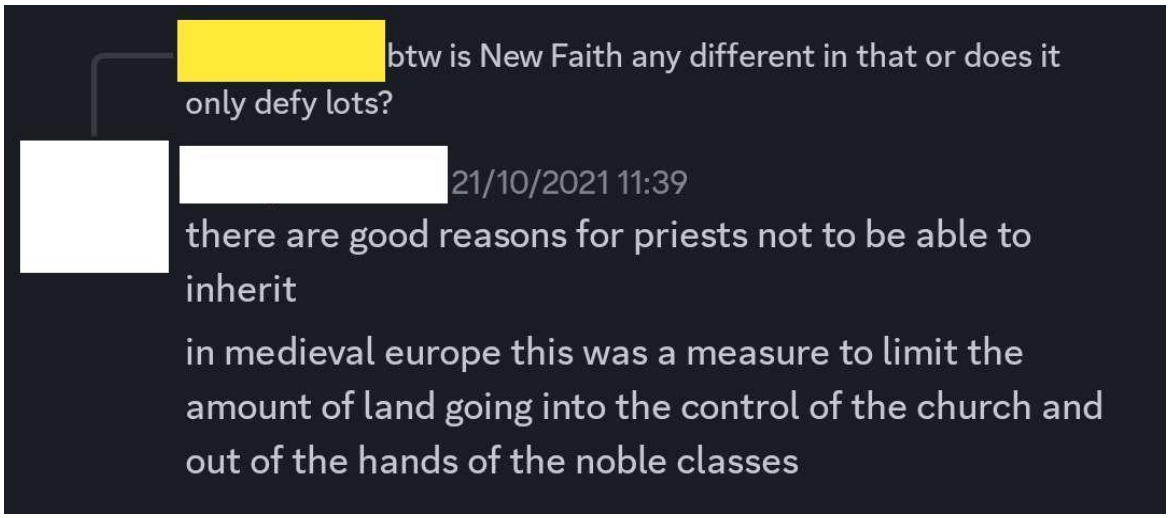

Imagem 10 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio.

A conversa surgiu quando o usuário Amarelo perguntou se a New Faith (traduzida literalmente para "Nova Fé", uma possível referência à Reforma Protestante) de TLSSB era diferente da Old Faith (traduzida literalmente para "Velha Fé") em outros sentidos que não fossem na questão das visões diferentes sobre as castas/sinas da sociedade fictícia. Para dar o exemplo de que na New Faith do videogame, padres não podiam passar suas posses, o usuário Branco trouxe juntamente com seu argumento uma observação de seu estudo histórico do mundo real.

A agência dada aos jogadores em *Sir Brante* pelo seu aspecto de interatividade não-linear e investigativa permite que o movimento de laissez-faire, de somente jogar, desenvolva-se para uma participação mais crítica, consciente: para que a história narrativa progrida, é necessário que o jogador tome decisões com base naquilo que acredita ser ideal, seja a partir de uma perspectiva de interpretação de papéis (criando um personagem fictício para se comportar como ele) ou seja a partir de próprios movimentos internos morais (assumindo um papel de si mesmo dentro do universo do jogo). Para jogar o máximo possível, sem que o jogador morra antes do último capítulo do jogo, é demandado dele atenção, participação e investigação. Muitos dos jogadores chegam a dialogar entre si para checar possíveis variações de cenários e finais justamente por causa disso: a interatividade, isto é, o agenciamento individual, convida-o a discussões maiores de caráter participatório.

Rússia, Inglaterra, França, Estados Unidos, Brasil, China, Coréia do Sul, Argentina: são múltiplos os contextos e vivências dos jogadores que fazem parte do servidor da Sever Studio. Esses jogadores-debatedores, portanto, não se contiveram somente com o agenciamento individual no jogo eletrônico: a partir do momento que adentraram no servidor de *The Life and Suffering of Sir Brante* e engajaram em discussões acerca do jogo, os usuários começam a fazer parte de uma cultura participatória de múltiplas camadas, em que culturas políticas entram em choque para discutir memórias coletivas diversas. Diferentemente dos autores do jogo, Fyodor Slusarchuk e Dmitry Ivanov, os jogadores não necessariamente possuem um *background* voltado para História e Educação, mas, mesmo assim, desenvolvem, por si mesmos e em conjunto, narrativas históricas sobre o passado e o presente que misturam seus conhecimentos formais com as narrativas fictícias em Sir Brante. Desta forma, podemos afirmar que:

> This key feature of historical games, interactivity and, as a result, counterfactual outcomes, makes games potentially a very powerful medium for exploring the past. Historical games, in short, can do a very good job presenting the past in terms of systems and interactions, the causal connections that made past societies and people act the way they did. They can also represent the past, to a certain extent, as it seemed to agents at the time, as a contextualized world of possibilities where agents make

> choices in the hopes of achieving or avoiding certain outcomes, without any certainty how everything will come out in the end. Indeed, this is how life is experienced for most of us, past and present. (MCCALL, 2019: 34-35)

Mesmo consumindo um único produto, curiosamente, parece que para cada jogador há maneiras diferentes de interpretar não somente as narrativas de TLSSB, como também seus personagens, suas instituições e, não obstante, suas histórias que fazem parte de uma História maior. Em outras palavras, isso sinaliza algo já defendido por historiadores da semiótica e dos estudos midiáticos como um todo: o processo de (res)significação não ocorre somente na obra a ser analisada, mas em todo o ambiente em que a cerca. São os autores e o público que produzem sentidos, que manipulam a obra para satisfazer necessidades sociais, culturais e políticas de cada um, podendo reafirmar crenças anteriores ou destrui-las em novas críticas (Chapman, 2016; Green, 2018; Gottschall, 2013; Neiva, 1993). Esse potencial se torna transformador e agenciador especialmente quando levamos em conta a cultura participatória dos jogos eletrônicos e de *Sir Brante*.

De acordo com Peter Lee (2011), um dos maiores calos que a Educação Histórica deve enfrentar é o fato de que a História é uma forma de conhecimento público, mas é um saber contraintuitivo em sua ciência crítica. Face ao presentismo, é um ato não-natural, em que a História é vista como não sendo útil para o cotidiano ou como distante demais, uma vez que os vestígios do passado são mais difíceis de serem compreendidos do que quebras abruptas de uma suposta evolução social temporal. O desenvolvimento de compreensões (e, logo, conhecimentos) históricos é, portanto, o que permite a ciência da História agir como uma reorientação cognitiva: "É somente quando as crianças [e adultos] abandonam a suposição de que as pessoas no passado viam o mundo como nós, que a história se torna significativamente possível para elas" (Lee, 2011: 117).

Uma das ferramentas a serem utilizadas por historiadores-docentes para a facilitação do desenvolvimento de conhecimentos históricos mencionado por Lee (2011) é a chamada empatia histórica, vez ou outra também sendo chamada de alteridade histórica. Tal como nos estudos da sociologia e na antropologia, trata-se da capacidade de relevar as supostas certezas impostas em nossa sociedade e em seus conceitos pré-estabelecidos por normas sociais e políticas, conseguindo ver não somente as diferenças do "outro" para com o "eu" sociocultural, como também seus pontos de encontro em similaridades. Quando levamos tal conceito para a História, especificamente para o Ensino de História, trata-se de estimular a empatia por pessoas que estavam situadas em tempos e espaços diferentes dos nossos. É um dilema complexo: a História Pública tende a construir heróis e vilões em seu domínio, utilizando-se de narrativas

históricas como um utensílios pedagógico para justificar e alimentar seu maquinário social. As influências políticas, as agendas de difusão disciplinar, além do inevitável utilitarismo pós-moderno ocidental, fazem com que a História Pública por vezes entre em choque com as intenções da Educação Histórica. Mas felizmente nem sempre este é o caso.

Que a História é pública, política, cultural, narrativa e manipulada é um fato característico que acompanha todas as ciências (humanas ou naturais); enfim, é uma estrutura do conhecimento aberta a mudanças e constantes revisitações. Mais do que ver isso com angústia ou descontentamento pela vulgarização dos conhecimentos históricos, ouso sugerir, com certo grau de otimismo, de que as mídias digitais dos videogames e sua cultura participatória na verdade nos trazem possíveis instrumentos para melhor lidarmos com as dificuldades presentes do Ensino de História, tanto as de nível básico como superior. Especialmente em jogos de RPG em que as escolhas de jogadores importam e alteram o mundo ao seu redor, indo do micro para o macrocosmo, os videogames em seus contextos de História Pública e de cultura participatória nos trazem elementos importantes para compreender memórias históricas, possíveis culturas políticas em seu desenvolvimento, semióticas de linguagem e de imagens, além de fontes riquíssimas para observarmos as imaginações de determinados tempos, instituições e personagens (Jenkins, 2009). Afinal, se desejamos falar sobre História, devemos primeiro compreender possíveis interpretações desta mesma, e como ela está sendo lida, manejada, feita.

2. O tempo como ferramenta fluida

Para o descontentamento e desconcerto de grande parte dos historiadores, a maioria dos jogos eletrônicos no atual mercado não possuem pesquisas históricas extensas, envolvendo fontes ou consultas especializadas para o desenvolvimento de seus enredos e programas. Pelo seu caráter artístico, os videogames não são historicamente metódicos necessariamente, e justamente por não precisarem ser, utilizam-se do passado como *ludus*: ao mesmo tempo que é palco, o passado também é figurino, é *setting*, enfim, é um utensílio a mais das gavetas literárias e cinematográficas para se contar uma história, fictícia ou real, caminhando na linha tênue da semiótica. Perseguir indomavelmente ou demandar as mídias contemporâneas por factualidade e acurácia não me parece uma abordagem produtiva. A verossimilhança mais do que se basta: alimenta-se, denuncia-se, ressignifica-se (Elliott, 2017; Kline, 2016; Mccall, 2023). Em outras palavras, basta um videogame parecer ser histórico, ou ter a sensação de querer ser, para ter significância narrativa.

São raros os casos de games que abraçam uma abordagem mais científica, e mesmo estes não devem ser isentos de críticas teórico-metodológicas, como é o exemplo da série de jogos multibilionária *Assasssin's Creed* (Ubisoft, 2007-), tão cultuada e investigada por historiadores ingleses e estadunidenses. Entretanto, ainda mais raros, talvez, sejam os videogames que se limitam a uma só linha do tempo linear progressiva, isto é, que fazem uso de características de um tempo só, restrito e confinado por características advindas de eurocentrismos do século XVIII (Amin, 2010; Chapman, 2016; Kapell; Elliott, 2013). Isso é extremamente enriquecedor e positivo para a nova geração de historiadores.

Não existe uma mídia digital, seja videogame ou filme, em que existam características exclusivamente unitemporais. Isto é, um videogame que se passa na Roma do século II EC, não irá possuir só características "antigas", em que o Império Romano seja livre de características (leia-se: estéticas ou ideologias) modernas. Seja pela utilização da linguagem, por artefatos fantasiosos ou distorções narrativas das mais diversas, o que importa é que o tempo é fluido durante o ato ritualístico do jogar (Fragoso, 2014; Fogu, 2009; Huizinga, 2000). Videogames com temáticas medievais possuem personagens modernos e dinâmicas fantasiosas, envolvendo tanto discussões religiosas quanto aplicações de partículas mágicas em sua jogabilidade. Em jogos renomados como as séries *The Witcher* (CD Projekt Red, 2007-), *Dragon Age* (BioWare, 2009-), *Dark Souls* (FromSoftware Inc., 2011-), *Lineage* (NCSOFT, 1998-), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004-), e *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios, 1994-), para citar somente alguns exemplos, a espada convive com a magia encantadora de feitiços, e é irmã da pólvora de canhão. Espaços de "ágora" e "revolução" podem e andam lado a lado, complementando-se. Enfim, a fixa separação de capítulos penta-estruturais cronológicos – Pré-História, Antiguidade, Idade Média, Idade Moderna e Era Contemporânea – não são aplicáveis no mundo dos jogos como são na História acadêmica. Os videogames, talvez de forma melhor que nossos livros didáticos escolares jamais sonhariam, conseguem misturar os tempos cronológicos que possuímos, desafiando-os em seus limites horizontais e verticais que foram estabelecidos por tradições positivistas. Não buscam verdades absolutas, nem trazem fatos por si, mas nos levam a imaginar, a questionar, e, quem sabe mais importante, acendem uma faísca do fascínio.

Em *The Life and Suffering of Sir Brante* as características então descritas são extremamente evidentes. A história do personagem-avatar Sir Brante acontece em um século XII pseudo-europeu re-imaginado, onde o então dito Abençoado Império Arkniano é governado por Uther Tempest II, um soberano que promove festividades sempre que aparece em público. Conhecido por sua longa linhagem dinástica e um contínuo expansionismo, o

imperador é exaltado pela maioria de seus súditos como estando próximo aos deuses regentes do universo do jogo. Vestindo roupas longas e louros em seus cabelos penteados para trás, seu retrato coincidentemente lembra o neoclássico Napoleão de Jean-August Dominique Ingres de 1806. Por advir de uma longa e antiga família de regentes poderosos que expandem suas influências por províncias do Império, Tempest II depende dos votos controlados e restritos aos nobres para continuar a exercer plenamente sua influência política. Os paralelos visuais e narrativos aos augustos imperadores romanos de outrora não são despropositados, mas sim calculados para passarem ideias e mensagens: eis aqui uma figura de renome longínquo, meritocrático, antigo e imperialista. Seu nome também talvez seja referência ao lendário Uther Pendragon.

Imagem 11 – Captura de tela do jogo mostrando o personagem Uther Tempest II.

Mostra o personagem Uther Tempest II sendo celebrado por seus súditos. Além das roupas e do título do subcapítulo em questão, vale ainda considerar a maneira como o personagem se refere aos outros em seu discurso: "*I accept your gratitude, my loyal subjects. Take pride as you wield your knowledge and valor in service of the Empire! All who are worthy will be ennobled by the Mantle, by my grace!*". Ele vive e respira no mesmo mundo de Dorius Otton e Mayer Egmont. Falemos, mesmo que brevemente, sobre ambos os personagens, suas características principais e papéis desenvolvidos durante a narrativa no mundo de TLSSB, de forma a exemplificar a importância da fluidez de temporalidades no videogame.

Otton, nobre arkniano, comanda as forças armadas de Anizotte, uma das cidades pertencentes ao Império Arkniano reinado por Uther Tempest II. Otton acredita que seu estamento sagrado da nobreza prevê que a sua obrigação moral e espiritual é de travar guerras e matar, protegendo somente aqueles que a Coroa considera como sendo dignos. Estupra plebeias e trava duelos até a morte com seus subordinados por diversão, além de caçar aqueles que se opõem ao seu poder militar ou ao regime imperial como um "cão infernal". Tem um prazer deveras sádico em suas ações, sendo descrito como se divertindo quando tentam lutar contra sua opressão. Não é de se estranhar, então, que em mais de um dos caminhos principais do jogador, Otton é caricaturamente pintado como representando o Antigo Regime que deve ser transformado pelas ações do jogador – seja por vias mais pacíficas ou violentas. Certamente, também não seria problemático enquadrar o caso do personagem de Otton como correspondendo a um sonho de barbárie física, psicológica e moral, tal qual se corresponde nos ensaios de Umberto Eco (1989) sobre o período medieval e suas múltiplas faces de ressignificação. Otton corresponde à "Idade das Trevas" e isso é mostrado claramente no jogo: caso o jogador se alie à Otton para defender o Antigo Regime do Império Arkniano, seus nobres e costumes opressores, posicionando-se então contra a crescente revolta dos camponeses e os novos fiéis da Nova Fé, a Ordem Geral do universo da província de Magra é descrita como tendo caído na escuridão. Ignóbil, ignorante e violento, Otton é o fantasma de ideais iluministas sob o medievo.

Imagem 12 – Captura de tela do jogo mostrando o personagem Dorius Otton.

Mostra o personagem Dorius Otton sendo acusado para responder aos seus crimes de abuso de poder. Atentar-se ao seu tipo de discurso e o uso das palavras é imperativo: "*But I was born into my Lot, and that Lot is to wage war and kill. Thus do I serve the divine design. And no once-lowborn human is going to teach me how to live by my Lot! In the sight of Gaius Tempest, a fellow nobleman born to rule, I demand an end to this disgraceful farce. May no Arknian ever be summoned again to this filthy courtroom fit for peasants and petty merchants!*"

O terceiro personagem para analisarmos já foi mencionado. Tanto de rosto quanto de nome, Mayer Egmont parece se assemelhar a Lamoral, Conde de Egmont, figura histórica do século XVI, popularizado pela sinfonia de Ludwig van Beethoven Op. 84 (de mesmo nome, *Egmont*). Possui inclusive o mesmo destino que sua inspiração: um comerciante rico morre tentando lutar contra o sistema político em vigor que lhe é oposto, mais tarde sendo pintado como herói filiado a processos revolucionários. Não à toa os grupos de camponeses insurgentes o celebram como patrono de seus direitos e liberdades. Não somente representa as revoluções modernas do período clássico da Modernidade, o próprio papel desempenhado por Egmont se assemelha ao de um burguês em ascendência durante os clássicos capítulos didáticos do Renascimento e ao de um visionário industrialista, decerto com quês socialistas utópicos em seus discursos.

Imagem 13 – Captura de tela do jogo mostrando o personagem Mayer Egmont.

A imagem acima mostra o personagem de Mayer Egmont, tentando firmar uma aliança político-econômica com o personagem-avatar do jogador para a utilização de pólvora em suas minas. Egmont se utiliza de discursos bastante progressistas, levando em consideração tanto os ideais dos camponeses e mercadores quanto também os interesses de nobres. Tal qual referenciado na imagem: "*But this restriction will harm not only the manufacturers and the miners, but the province as a whole! The silver trade will decline. We won't have enough money to buy grain, and soon even the nobility will be impoverished!*".

Uther Tempest II, Dorius Otton e Mayer Egmont são provas de que a antiguidade, o medievo e a modernidade, em suas referências diretas ou sutis, coexistem simultaneamente, mesmo que competindo por espaço no mundo do jogo. Ao mesmo tempo que parecem se conflitar em oposição, também se aproximam: não é sempre que Egmont irá discordar de Uther Tempest II, nem sempre que Otton irá concordar com a nobreza a qual participa. Levando em consideração o quão centrada em datas e regras gerais nossa tradição histórica escolar pode ser alimentada por eurocentrismos positivistas, essa fluidez temporal nos oferece uma chance para diálogo com novas abordagens. Sobre essas múltiplas inspirações e referências históricas, a entrevista com Slusarchuk se mostrou esclarecedora:

> **LF:** We were talking about how History as a whole inspired you to make *Sir Brante*. I saw some interesting debates regarding this matter on the internet, but would you say that your game has a fixed time period it's set on? Would you describe [the game] as being more medieval, more modern?

> **FS:** Yes, I've seen those. You know, we took a bit of everything [in History], and we worked closely with a fantasy setting because it gave us an opportunity to make a rather interesting editing and connective process. [Thanks to] fantasy, we could connect some important events in our history to understand how they were [processed] in modern times, how things became the way they did, or how they didn't [...] [Fantasy] made things easier to understand and [allowed us] to play with those events. [...] We took a lot of inspiration from the Russian Revolution, from the French Revolution, from the beginning of the 20th century, and even from ancient times. [...] Reforms, Churches, political instability and strife; everything's connected. It was important for us to show that. [...] So our main idea was to tell a story about someone living through these big historical events, how he interacts with the State, the church, the culture, his family; to feel part of it all.

A fantasia é um ponto de mediação para narrativas históricas. Se a História é uma atividade humana de continuidades ou de rupturas é algo que nunca iremos concordar em unanimidade, mas as mídias digitais, em específico os videogames, permitem a participação interativa na espacialização e virtualização histórica para que ambos os processos (de continuação ou de ruptura) possam coexistir intelectualmente, criativamente, entre as fronteiras da historicidade e da literatura. Permitem, ou melhor, convidam, a oscilarmos os eventos históricos com o processo imaginativo e literário do "e se": é uma afronta há muito tempo esperada e bem-vinda ao paradigma aristotélico, uma vez que o ato de jogar é contínuo e não-linear, exigindo tais características essencialmente (Fogu, 2009). Ora, essa plasticidade da memória nos jogos, em que a ontologia da imagem concilia as dimensões temporais do presente no passado e do passado no presente, misturando-se com o fantástico em um processo de semiose, é um próprio exemplo do processo histórico (Neiva, 1993). E isso não só nas imagens e nos personagens, mas também no linguajar tais características são perceptíveis em TLSSB: se um jogador decidir jogar como nobre, o termo de "nobreza" aparece constantemente. No caso da rota de insurgente, "aristocracia" e "burguesia" são termos que aparecem com mais frequência para se referir à classe no poder.

As alegorias algoritmizadas dos videogames são um processo de semiótica por si só, mas especificamente em *Sir Brante* significam um novo interesse: brincam com os limites temporais, explorando-os, estendendo-os até os jogadores. É o neoantigo, neomedieval, neomoderno. Utiliza-se da ficção conscientemente, apropriando-se de tempos históricos em prol da interação, da imersibilidade e da exploração de conhecimentos populares e valores idealizados. Mesmo que escrito por historiadores, não é medievalista: tem somente a intenção de parecer ser, para que o próprio jogador denuncie o tempo que mais compreende, a narrativa que mais se aproxima. Decerto, poderíamos facilmente classificar *Sir Brante* como sendo um jogo neomedieval, em que a Idade Média é representada por diversos sonhos e como fronteira entre tempos a partir de conflitos de valores – e de fato, o é. Ambiciosamente, porém,

poderíamos classificar TLSSB como sendo neotemporal, de novas tradições historiográficas que podem auxiliar na compreensão de memórias coletivas, em suas alterações e em diálogos possíveis com novas tradições.

Digo "ambiciosamente" pois, aqui, tento incitar um novo termo de classificação, "neotemporal". A crescente bibliografia dos *game studies* tem um grande interesse na relação simbiótica de jogadores com videogames, ou seja, tem sua atenção voltada para as suas apreensões cognitivas específicas, em suas possíveis trocas socioculturais influenciadoras e na movimentação de agenciamentos emotivos e políticos (Banks, 2018; Dietrich, 2013; Galloway, 2006; Green, 2018; Kline, 2016; Mccall, 2023). No caso dos historiadores que têm os videogames como objeto de estudos para suas pesquisas, para melhor dissecarem e compreenderem os processos de múltiplas culturas políticas e históricas, a divisão de *foci* temporal é comum e extremamente necessária para uma boa estruturação de aulas disciplinares voltadas para o ensino escolar. Uma aula que tente refletir sobre a importância militar de Júlio César e sua influência histórica no Ocidente provavelmente irá escolher abordar um jogo como *Total War: Rome II* (Sega, 2013) em vez de *Fate/Grand Order* (Lasengle, 2015), mesmo que ambos possuam a figura do personagem do augusto comandante, ainda que de formas bem diferentes. O primeiro é um jogo focado em trazer o que parece ser um único lugar e um tempo restrito, mesmo que haja características falhas e ideologicamente modernas, enquanto o segundo game é focado em trazer diversos tempos, espaços e personagens, sem tantas restrições reguladoras. Compreensivelmente, é preferível certa limitação do escopo em que se trabalha, mesmo que saibamos que videogames, como produtos da História Pública e de culturas históricas múltiplas, não possuem obrigações ou preocupações acadêmicas.

Borrar tais linhas temporais e interesses investigativos, quando nos é possível e útil, entretanto, pode nos beneficiar. Creio que TLSSB é um bom exemplo disso. Abordei os personagens de Uther Tempest II (simbolizando um "neoantigo"), Dorius Otton (simbolizando um "neomedieval") e Mayer Egmont (simbolizando um "neomoderno") acima, em que os três são produtos de imaginações instrumentalizadas e comerciais.[19] Entretanto, é importante

[19] O uso do prefixo "neo-"(medieval) nos *game studies* é bastante debatido em suas possíveis necessidades e aplicabilidades. Para fins de esclarecimento e para melhor articulação desta pesquisa, vejo medievalismo e neomedievalismo como sendo coisas diferentes, mesmo que estejam ligados entre si mesmos. Medievalismo configura-se como sendo uma forma da historiografia da Idade Média, crítico em si mesmo, mesmo que não necessariamente única e exclusivamente acadêmico; é a análise crítica dos significados e adaptações do período dito como medieval na sociedade. É o fazer histórico científico e consciente, sendo, portanto, o manuseio de várias fontes a partir de métodos comparados, semióticos, dentre outros. Enquanto isso, o neomedievalismo é o "fazer parecer ser medieval", é a transmissão de um sentimento temporal, sendo, em si, a apropriação do passado medieval em prol da interação, da imersibilidade e do consumo capitalista, abraçando

ressaltar novamente que a Sever Studio e os escritores da obra de *Sir Brante* possuem um crescente *background* no desenvolvimento de jogos educativos e também tem formação acadêmica especializada em História. Os exageros e representação de estereótipos trazidos por tais personagens, portanto, não devem ser vistos como acidentais, mas sim como possíveis ferramentas críticas, narrativas, propositais e/ou ideológicas. A performance em videogames, afinal, além de ser híbrida (necessita tanto de jogadores quanto de desenvolvedores), é principalmente traduzida por meios comerciais para que celebrações de imagens vendam e narrativas se popularizem, sejam por aprovação ou por discordância (Green, 2018; Jayemanne, 2017; Jenkins, 2009; Mcgonial, 2011).

Como arte, o videogame serve para suprir necessidades subjetivas. E o tempo (seja este antigo, medieval ou moderno, acadêmico ou não) serve para servir à fantasia, ao literário, à crítica. O termo "neotemporal" que aqui utilizo é a manipulação dos outros "neos" do produtos populares como um todo que se apropriam de tempos históricos para suas narrativas criativas e comerciais. Trata-se de um jogo que busca se desprender da rígida classificação cronológica penta-estrutural para abarcar diversas necessidades e crenças, sem querer "parecer ser" um tempo somente, deixando a interpretação aberta para corresponder às necessidades de quem o consome. Isso pode ser percebido ao compararmos a resposta de Fyodor Slusarchuk sobre sua inspiração nos eventos da História com a entrevista realizada entre a equipe francesa de podcasts *La Playade* e o co-autor de *Sir Brante*, Dmitry Ivanov, em 2021:

> **LA PLAYADE:** [Est-ce] un jeu inspiré par la Révolution française, [non?**]**
> **DMITRY IVANOV:** Je pense que c'est une influence indéniable car le créateur du concept, Fyodor [Slusarchuk], a étudié l'histoire, moi aussi d'ailleurs, donc il a vu la Révolution française comme une base de départ pour le conflit du récit. Le conflit entre les vieilles traditions de la noblesse et du clergé et la nouvelle tradition de la bourgeoisie et pourquoi ne pas ajouter en plus des problèmes sociaux des problèmes religieux aussi? Car dans notre jeu il y a un système de destinées où il y a des devoirs spécifiques, certaines choses que les dieux exigent du joueur donc on a pris la Révolution française et d'autres révolutions industrielles similaires comme base et on a cherché à faire fonctionner tout ceci dans ce monde très religieux.
> **LA PLAYADE:** À qui s'adresse votre œuvre?
> **DMITRY IVANOV:** On a créé ce jeu principalement en ayant des joueurs russes en tête car, en fait, on ne pouvait pas faire autrement on voulait faire des jeux quis nous ressemblent vraiment donc qui seraient inévitablement ancrés dans la culture russe, mais aussi la littérature russe, la politique russe, la politique actuelle ou aussi, l'histoire, mais on ne voulait pas quelque chose de superficiel. Donc on a crée ce monde fantastique qui est influencé, stylisé… il y a beaucoup de noms français par exemple, on est très curieux de voir comment le jeu sera perçu à l'étranger, dans d'autres endroits du monde car nous avons reçu beaucoup de retours de la communauté russe. Mais oui, le plus intéressant serait d'avoir, par exemple, le retour

culturas históricas populares e seus valores idealizados. É a mercantilização de um tempo e os imaginários que este carrega, afastando-se de métodos acadêmicos em prol da tradução e da venda de ideias.

> d'une personne française et quelles réferénces on peu-être éte perdues dans la traduction.

De fato, ambos os autores confirmam que a Revolução Francesa foi uma grande inspiração para o desenvolvimento das tramas do jogo em questão, mas não a limita como sendo o único episódio histórico que tomaram como inspiração para tratar de personagens e eventos que ocorrem em *Sir Brante*. Também não chegam a classificar ou elaborar em detalhes se veem a Idade Média como tendo acabado com a Revolução Francesa ou com outras revoluções sociais e industriais, vide classificações legoffianas (Gurevich, 1992). Na verdade, a única vez que a Sever Studio provê algum tipo de orientação temporal e classificatória para o universo de TLSSB é na *demo*[20] do jogo, que logo é corrigida no ano seguinte. Comparemos:

> **ABOUT THIS GAME**: The Life and Suffering of Sir Brante is a narrative-driven text-based RPG set in a ruthless *medieval* realm that comes to life on the pages of the protagonist's journal. Though every man's life is predetermined by the Lot they received at birth, it is you who decides whether your character will challenge fate and alter his destiny, rewriting the established laws of the universe. [...] (SEVER STUDIO, 2020, grifos nossos).

> **ABOUT THIS GAME:** The Life and Suffering of Sir Brante is a narrative-driven RPG that comes to life on the pages of the protagonist's journal. Set in a ruthless world where any form of dissent is mercilessly crushed, the story follows a man who has dared to challenge the existing order. Set out on a lifelong journey and become an individual able to carve out their own destiny… But remember that freedom never comes cheap. [...] (SEVER STUDIO, 2021b).

Estruturalmente falando, o conteúdo de ambas as sinopses não muda muito, mas há algumas diferenças curiosas. A primeira sinopse, publicada em 2020 na loja da Steam pela distribuidora da Sever Studio, a série 101XP, enquanto o jogo ainda estava nas fases finais de produção, possui o termo "medieval" para descrever o mundo fictício de *Sir Brante*. É de extrema relevância enfatizar que essa é uma das primeiras informações dada ao comprador (e, consequentemente, possível jogador): portanto, essa única palavra vende uma ideia, um imaginário daquilo que se quer ser. O fato de que se trata da página da *demo* do jogo é ainda mais interessante: independentemente de ter sido utilizado como um termo "generalizante", para transmitir uma ideia de atmosfera com base nas memórias populares de uma "Idade das

[20] Termo advindo de "*demonstration*" do inglês. Para jogos de estúdios menores, é comum que os desenvolvedores dos jogos disponibilizem uma versão conceitual e incompleta do jogo eletrônico, isto é, uma demonstração do que virá a ser o produto. Tal estratégia serve para gerar uma pré-fama do produto, incitando os ânimos de possíveis jogadores e buscando *feedback* para a melhoria técnica ou artística do game. Em alguns casos, *demos* também tem como intuito a busca por patrocinadores voluntários e individuais para melhorar aspectos específicos de acordo com demandas.

Trevas"[21], ou como um termo de sedução ao encanto medieval[22], foi uma estratégia que funcionou[23]. O jogo em si só também não tem lá muitos elementos medievais: salvo pelo ano em que se passa (um século XII fictício), e por algumas referências à nobreza, o jogo mais se associa à uma modernidade pessimista e decrépita, com Inquisições, crises de fé e castas sociais em conflito – características que são, popularmente, assimiladas com o conceito de Idade Média e seus produtos artístico-culturais do seu imaginário (D'Arcens, 2016; Eco, 1989; Kline, 2016; Lanzieri Júnior, 2021).

No ano seguinte, quando o jogo em questão é oficialmente publicado em sua versão finalizada, ele tem sua sinopse reestruturada, não mais contendo o termo "medieval" em sua descrição: na verdade, a utilização de termos como "liberdade", indicam uma tonalidade diferente, aproximando-se muito mais de um imaginário tipicamente mais "moderno" em si. Talvez durante a produção tenham percebido e adquirido novas influências interpretativas – ou talvez a escolha de não classificar um tempo específico para o produto tenha vindo de interesses econômicos: os jogos mais populares atualmente têm tanto a Idade Média quanto a Idade Moderna como *settings* narrativos e de horizontes (Kapell; Elliott, 2013). Ademais, *Sir Brante* foi um jogo feito tendo em mente o público russo, sua cultura, sua literatura e seus traumas, mas que não foi influenciado e restringido a sua própria cultura: abraçou-se outras influências em meio a sua construção. Observando as várias influências histórico-culturais em TLSSB, podemos dizer que a ludificação de tempos e da História, advindo de ambos desenvolvedores e fundadores historiadores da ideia do game, é o que faz com que o jogo seja talvez uma forma de "neotemporalidade": ao mesmo tempo que serve para o seu público russo, seguindo o histórico da Sever Studio, também serve ao público internacional, adentrando em outras culturas históricas a partir do manejo de memórias e imaginários enquanto segue lógicas de

---

[21] Na página de *The Life and Suffering of Sir Brante* da loja Epic Games, o usuário KeenGamer (Adam Conner) postou a primeira *review*: "The Life and Suffering of Sir Brante melds medieval fantasy and somber art with decision-making gameplay. With myriad optionsa t the player's disposal, which path will you choose? Will you act out of self-interest, focus on your family, or try to please one of the many powerful characters you will meet along that way?" (EPIC GAMES STORE, 2021).

[22] Em um dos *blogs* brasileiros para recomendações de jogos, o internauta Jeferson Vasconcelos (2021) escreveu seu *review* pessoal para a obra de Sir Brante: "[...] Sem Spoilers, começando pela história que por sinal é muito boa. A história de Sir Brante se passa em um mundo retratado no *período medieval com um pouco de magia*, onde a sociedade é dividida por *castas* e as pessoas podem "morrer" algumas vezes antes de sua alma realmente ser levada. [...]". Grifos nossos. É, portanto, interessante notar que o "medieval" é imediatamente associado com magia e castas (VASCONCELOS, 2021).

[23] O jogo é descrito como sendo "tipo feudal" por por Jerry Williams (2021), que reporta que "TLSSB takes place in the Empire, a medieval-esque, feudal kingdom where people are thrown into one of three Lots by birth: commoner, noble, or priest. For those who prove themselves, a commoner can earn his way into priesthood or nobility." A ideia de castas sociais como sendo inerentes a sociedades feudais está presente nas entrelinhas do texto. É interessante também notar que em nenhum momento do jogo, Sir Brante utiliza diretamente os termos de feudos ou vassalagem (WILLIAMS, 2021).

traduções artístico-mercadológicas (Jayemanne, 2017). Revoluções e eventos históricos em geral, afinal, não pertencem somente a um grupo específico: a manipulação de suas narrativas serve a diversos interesses.

3. "Meu moderno, seu medieval": formas de ver História em *Sir Brante*

Jörn Rüsen (2009, 2015) argumenta que, independentemente de como se apresente através de seus elementos normatizados e seus discursos formativos, cada sociedade (incluindo grupos sociais particulares, sejam estes de caráter subalterno ou dominante) possui uma cultura histórica, embasada em memórias e conhecimentos históricos coletivos. Trata-se de articulações práticas, cotidianas e harmonizadoras, definem não somente as relações entre indivíduos, como também orientam as vivências de experiências, situando-as em significados. Em outras palavras, Rüsen defende o universalismo de esquemas culturais estruturais, em que a consciência sócio-histórica (leia-se: de pertencimento, de coletividade e de individualidade) se expressa de formas diferentes, mas que deve, pela necessidade humana de se orientar sobre o tempo e o espaço que lhe cerca, existir de alguma forma, tanto de forma individual quanto de forma coletiva compartilhada. Isso não significa, entretanto, que há leis categorizantes na teoria de Rüsen sobre como uma cultura histórica deve se expressar: pelo contrário, o historiador alemão em questão parece em muito se aproximar da concepção histórica contextualizante de Aaron Gurevich (1992) em alguns pontos.

Um dos famosos conceitos de Gurevich (1992) que nos mostra como extremamente interessante para nossa análise é o de *chronotopos*: a intrínseca conexão entre tempo (*chronos*) e espaço (*topos*) na análise histórica para a compreensão de que o tempo não é somente um percurso natural dimensional, mas é também definido por aspectos sociais e religiosos, moldando mentalidades (*mentalités*) e, consequentemente, suas culturas. Personalidades não devem ser vistas como desafiadoras da regra, mas como produtos de u meio que nutre os valores suficientes que as fazem despertar em ressignificações contínuas. O *chronotopos* de Gurevich, portanto, como espaço e tempo ligado à humanidade, está sempre disposto a mudanças, sutis ou radicais: seriam justamente tais perturbações que compõem o exercício contextual da História. O tempo está fadado a ter suas horas, dias e datas manipulados a necessidades ideológicas e, consequentemente, a partir de seus ensinos e historiografias.

Tanto Gurevich (1992) quanto Rüsen (2009, 2015), dessa forma, defendem que a pluralidade de narrativas e perspectivas históricas como sendo inerentes a própria História. Para compreender os fenômenos históricos em maior complexidade cognitiva e humana, é

necessário um estímulo contínuo de interpretação, ressignificação e compartilhamento de experiências. O exercício histórico científico não é em si natural, mas o desejo pelo passado e sua idealização, são (Lee, 2011). O determinismo categorizante e finito, característica clássica da historiografia do século XX, portanto, é um calo para o pensamento histórico: letrar-se, historicamente, é desafiar a solidez daquilo que lhe é imposto para mudar o próprio espaço e a vivência subjetiva. Para que isso seja possível, uma cultura de participação, que balance narrativas complementares e opositoras, é fundamental. Essa cultura participatória deve promover o desenvolvimento do conhecimento histórico a partir de um ambiente mais amplo para o envolvimento público nas discussões de História – enfim, suas historiografias, suas memórias e as consciências de indivíduos sobre o passado e o presente (Jenkins, 2009; Schmidt, 2014). Os videogames mostram-se, então, não somente como testemunhas e vestígios do passado a partir de seus produtos culturais, como dão também a oportunidade de fazer a História em si a partir da *enargeia*, isto é, da sua agência (Fogu, 2009; Kansteiner, 2007).

Os videogames, particularmente aqueles que desafiam os limites clássicos de categorizações temporais, podem agir como verdadeiras intersecções de culturas históricas coexistindo em retroalimentação: a produção de mundos virtuais permite o amadurecimento de consciências históricas distintas, que não são limitadas a serem estimuladas somente por instituições centralizadas (Kansteiner, 2007). Tal característica nos indica um potencial mais do que obrigatoriamente agenciador em sua ontologia: videogames são uma nova forma de transmitir narrativas, de destruição e de reconstrução dos elementos que os cercam (Chapman, 2016; Kapell; Elliott, 2013; Marí, 2018). Estimulam o desenvolvimento cognitivo de se pensar narrativas em estórias e na História. Em *Sir Brante*, como já referenciado em tópicos anteriores, isso é exponencializado a partir do envolvimento afetivo com os personagens da trama e com sua cultura participatória.

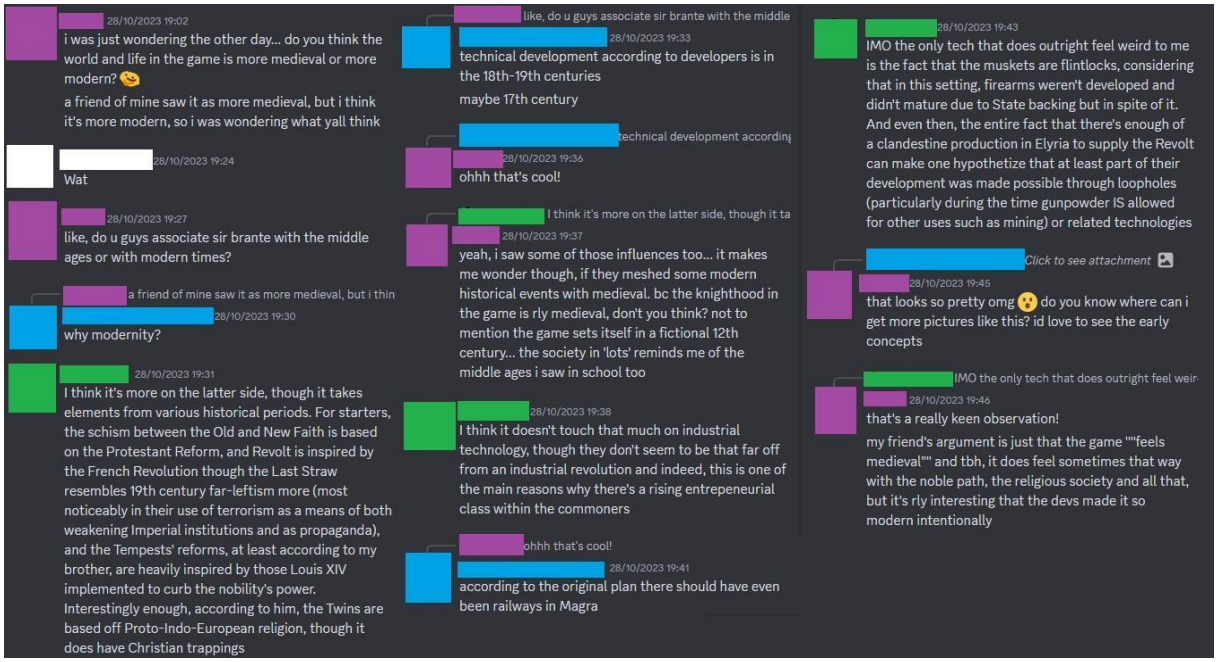

Imagem 14 – Capturas de tela de uma das conversas no servidor do Discord da Sever Studio.

A conversa acima é bastante valiosa. O usuário Roxo incita um debate no servidor da Sever Studio, questionando sobre as visões dos jogadores acerca da temporalidade do jogo: é medieval ou moderno? Aparentemente, Roxo tinha conversado sobre isso com um(a) amigo(a) seu e não chegou a uma conclusão, querendo então levar a pergunta para outros fãs. O usuário Verde é capaz de apontar vários eventos históricos que enxerga como inspiração para a obra: a Reforma Protestante, a Revolução Francesa, os movimentos socialistas do século XIX. Verde não orienta *Sir Brante* no tempo (isto é, não especifica um século de acontecimento), mas parece orientar suas referências para Europa Ocidental. Curiosamente, de acordo com a entrevista realizada com Fyodor Slusarchuk para este trabalho, os movimentos de revoltas e revoluções presentes na narrativa de TLSSB tiveram grande influência da Revolução Francesa, sim, mas uma de suas maiores intenções para com o jogo era transmitir os traumas causados por Alexandre II na Rússia. O usuário Azul classifica o jogo como sendo baseado no século XVII, tendo em vista as estradas e os desenvolvimentos tecnológicos e industriais. Enquanto isso, o usuário Roxo levanta o questionamento de que talvez os desenvolvedores do jogo tenham “misturado” o moderno e o medieval: afinal, o sistema de cavaleiros, a periodização fictícia do jogo e o sistema de castas se alinham a coisas que Roxo viu na escola. Acrescenta, mais tarde, que a sociedade extremamente religiosa faz com que o jogo “pareça medieval”. As tecnologias específicas, em específico a utilização de pólvora pelos personagens da trama, são também questionadas pelo Verde.

Todos jogaram o mesmo jogo, consumiram a mesma obra, mas tiveram leituras diferentes: em parte, talvez isso se dê pelo fato de que os jogadores tenham escolhido caminhos principais diferentes para seus personagens, sendo influenciados por narrativas diferentes. Jogar como parte do clero é extremamente diferente de jogar como nobre ou insurgente, afinal: muito mais isolado das políticas narrativas da trama, o jogador se conecta ao divino e ao espiritual, estando enclausurado a um ambiente clerical e tendo relações familiares extremamente diferentes e mais unificadoras do que os outros dois caminhos principais. Jogar como um nobre é também ser isso: um nobre, pertencente a um grupo que serve aos interesses do país, responsável pela proteção das outras castas. Um insurgente é a casta mais baixa, que deve trabalhar para se sustentar, mas que ao final de tudo se recusa a servir. Se esses três caminhos tomam como base as clássicas categorizações historiográficas de *oratores*, *bellatores* e *laboratores*, ou se tem como intenção refletir sobre o papel da Igreja, do Estado e da sociedade em meio a reformas agrárias e revoluções sociais, é algo deixado incerto, aberto a interpretações. Tais interpretações distintas sobre a História, seus tempos e espaço, também podem ser percebidas pelas *reviews* de outros jogadores deixadas na própria loja da Steam:

> **MagnusZink**: A simulation of life in Renaissance. I typically do not replay games, but I have done multiples playthroughs, and still not exhausted all the possibilities. One of the best games I have played to date, where your choices will actually really influence outcomes during and at the end of the game. You can choose the pace to play this at. Easy to recommend (STEAM, 2024).
>
> **Trolled:** Have you ever wondered how a caste system / medieval hierarchy work? The Life and Suffering of Sir Brante is a game that has depicted such a fictious world, with the Nobles & Priest ruling over the commoners, in the Blessed Arknian Empire. [...]" (STEAM, 2022)[24].

Como definimos o tempo? Como definimos o espaço? Como lemos o passado? Gurevich (1992) e Rüsen (2009, 2015) respondem que tais relações dependerão não somente do meio social e cultural em que se está inserido, como do próprio sujeito, o que torna a atividade histórica e de se fazer história extremamente longas, subjetivas e particulares. A História não se restringe aos textos acadêmicos, mas como são usados, como as fontes são percebidas e, acima de tudo, para que necessidades é internalizada. Isso não significa que não devamos jogar os documentos ao ar e deixá-los ser interpretados de qualquer forma: mesmo que a objetividade e a "verdade absoluta" sejam moldes impossíveis de serem alcançados na

[24] Ambos os comentários foram postados de maneira pública na página oficial do jogo *The Life and Suffering of Sir Brante* na loja virtual da Steam. O usuário MagnusZink deixou seu *review* em 4 fev. 2024; enquanto o usuário Trolled comentou em 21 fev. 2022. Os comentários não podem ser excluídos ou modificados pelos desenvolvedores do jogo e são moderados sob responsabilidade da Steam. Para visualizar os comentários, deve-se verificar a página oficial do jogo (SEVER STUDIO, 2021a).

ciência histórica, devemos nos perguntar que verdade é essa que conhecemos, que estamos contando e que estamos interpretando: devemos ir contra a factualidade, contra a certeza, contra o determinismo (Kansteiner, 2007; Mccall, 2023). A cultura participatória do videogames é um meio de campo frutífero para tal atividade: permite-nos, de forma até bastante requintada com seu contínuo jogar, não responder a tais questionamentos, mas aperfeiçoá-los. Definimos o tempo a partir de suas tecnologias, a partir do nosso ensino escolar ou o que enxergamos no outro? Vemos o espaço por ele mesmo, ou vemos a nós inseridos no espaço primeiro? O passado que enxergamos é sombrio ou iluminado? Por quê? Que quebras e rupturas podemos ver? E suas continuidades, como ficam? Questionar, dialogar, situar-se: novamente, isso é letrar-se historicamente (Lee, 2011). É a partir daqui que podemos começar a pensar História e nos sentir como parte dela, agenciados pelo seu jogar.

CONCLUSÕES

Por muito tempo, a História foi construída em narrativas lineares, seguindo uma progressão temporal que não dialoga entre suas divisões cronológicas. Influenciada por ideias evolucionárias e eurocêntricas, é fácil pensar na História como uma linha do tempo em que a seta sempre aponta para o horizonte distante. Isso permanece impregnado em nossos livros didáticos: os capítulos (ou "unidades") da Antiguidade, da Idade Média e da Idade Moderna são divididos por páginas e mais páginas que os distanciam mais do que deviam e raramente dialogam entre si mesmos. Essa ideia da História formada por passados distantes, por quebras e separações, contudo, vem sendo desafiada pelas mídias digitais, especialmente pelos videogames, que participam da espacialização e da virtualização históricas (Cassidy, 2011; Chapman, 2016; Fogu, 2009; Mccall, 2023). Pensar História, sentir-se como parte dela, dialogar em participação: desejos do Ensino de História nunca foram antes tão possíveis como agora com os jogos eletrônicos. Como bem coloca Fogu (2009), o termo de "historicidade" (*historiciness*) advém do efeito retórico grego *enargeia:* são as evidências, a palpabilidade, a vivência e sua codificação de presença. O poder das imagens dos videogames, de sua semiótica e de suas afetividades devem ser vistos como ferramentas para o processo de letramento histórico. Transformam o próprio tempo, o espaço e as suas culturas históricas através da manipulação, isto é, da brincadeira, com as memórias.

Em *The Life and Suffering of Sir Brante*, tais brincadeiras são levadas ao extremo: a depender de sua cultura histórica e do caminho principal que a princípio o jogador escolha, ele terá experiências divergentes de outros; um fenômeno bastante particular no mundo dos jogos eletrônicos, mesmo para o gênero de RPG e *choices-matter*. Entretanto, devido à natureza dos videogames como sendo contínuos e possuindo culturas participatórias sempre crescentes e colaborativas, tal fenômeno nos permite pensar sobre a própria maneira que dialogamos com a História e com outras pessoas de culturas históricas diferentes das nossas, tal qual como podemos encontrar um novo espaço para diálogos de compartilhamentos. Jogadores brasileiros, russos, estadunidenses, franceses, dentre outras nacionalidades, dialogam entre si, trocam ideias, discordam, concordam, enfim, constroem e historicizam entre si mesmos: os indivíduos não mais dependem de instituições formais e centralizadas para desenvolver (seja a partir da construção ou destruição) suas memórias coletivas e suas conscientizações históricas no tempo-espaço (Chapman, 2016; Galloway, 2006; Kansteiner, 2007; Mccall, 2023, Mcgonial, 2011).

Narrativas são peças fundamentais para basear a consciência histórica de um indivíduo: não à toa os eventos em *Sir Brante* podem ser vistos como representando revoltas camponesas, ou uma Revolução Francesa, ou mesmo traumas de Alexandre II; dependem significativamente dos olhos que de quem vê. A alteridade construída e instigada de sua cultura participatória particular é o que permite com que o jogo se destaque para a própria compreensão do tempo, do espaço e da cultura. A maneira como lidamos com narrativas, com a História em si, afinal, responde às nossas necessidades particulares e sociais (Schmidt, 2014; Rüsen, 2009): "o historiador não é essencialmente um profissional dedicado à busca da verdade sobre o passado, mas um intérprete condicionado por suas opiniões políticas, por sua fé religiosa, por suas características étnicas e por sua situação social" (Gontijo, 2019: 67). E com os videogames, a agência na interpretação histórica não é exclusiva dos historiadores: forçosamente colocados como protagonistas que decidem seu destino, devem praticar a crítica, a curiosidade, o historicizar (Chapman, 2016; Mccall, 2023).

REFERÊNCIAS

1. Fontes

SEVER STUDIO. **The Life and Suffering of Sir Brante**. [Múltiplas mídias]. Internacional: 101XP, 2021.

SEVER STUDIO. **The Life and Suffering of Sir Brante** [videogame]. Internacional: 101XP, 2021b. Sinopse publicada em 4 de março de 2021. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1272160/The_Life_and_Suffering_of_Sir_Brante/. Acesso em: 1 dez. 2023.

SEVER STUDIO. **The Life and Suffering of Sir Brante** – Chapter 1&2 [demo de videogame]. Internacional: 101XP, 2020. Sinopse publicada em 1 de dezembro de 2020. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1460090/The_Life_and_Suffering_of_Sir_Brante__Chapter_12/. Acesso em: 1 dez. 2023.

LA PLAYADE. **Interview Dmitry Ivanov (The Life and Suffering of Sir Brante)**. Entrevista para o canal La Playade no YouTube. Vídeo de 12 minutos e 43 segundos, publicado em 13 de abril de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=9VgfOE30_cM. Acesso em: 20 jan. 2024.

2. Bibliografia

AMIN, Samir. **Eurocentrism**: Modernity, Religion and Democracy, a Critique of Eurocentrism and Culturalism. Tradução de Russell Moore e James Membrez. Nova York: Monthly Review Press, 2ª ed., 2010.

BANKS, Jaime. Object, Me, Symbiote, Other: A social typology of player-avatar relationships. **First Monday**, v. 20, n. 2, 2015. Disponível em: https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5433/4208/. Acesso em: 28 fev. 2024.

BENBOW, Mark E. Birth of a Quotation: Woodrow Wilson and "Like Writing History with Lightning". **The Journal of the Gilded Age and Progressive Era**, v. 9, n. 4, 2010, 509–533. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/20799409. Acesso em: 10 mar. 2024.

CARVALHO, Vinicius Marino Carvalho. History and Human Agency in Videogames. In: FEWSTER, Derek; GRUFSTEDT, Ylva. **Gamevironments of the Past**. Gamevironments, n. 5, 2016, p. 104-131. Disponível em: https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gamevironments/issue/archive. Acesso em: 28 fev. 2024.

CASSIDY, Scott Brendan. The Videogame as Narrative. **Quarterly Review of Film and Video**, v. 28, n. 4, 2011, p. 292-306. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/233085153_The_Videogame_as_Narrative. Acesso em: 6 fev. 2024.

CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History**: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Nova York: Routledge, 2016.

CORMICK, Craig. Who doesn't love a good story? What neuroscience tells about how we respond to narratives. **Journal of Science Communication**, n. 18, v. 5, 2019. Disponível em: https://jcom.sissa.it/article/pubid/JCOM_1805_2019_Y01/. Acesso em: 5 fev. 2024.

D'ARCENS, Louise. **The Cambridge Companion to Medievalism**. New York: Cambridge University Press, 2016.

DIETRICH, David R. Avatars of Whiteness: Racial Expression in Video Game Characters. In: **Sociological Inquiry**, v. 83, n. 1, 2013, p. 82-105. Disponível em: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/soin.12001. Acesso em: 21 jan. 2024.

ECO, Umberto. Dez modos de sonhar a Idade Média. In: _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p. 74-85.

ELLIOTT, Andrew; B. R.; KAPELL, Matthew Wilhelm. **Playing with the Past**: Digital Games and the Simulation of History. New York: Bloomsbury, 2013.

ELLIOTT, Andrew B. R. **Medievalism, Politics and Mass Media:** Appropriating the Middle Ages in the Twenty-first Century. Cambridge: Medievalism, v. X, 2017.

ENSSLIN, Astrid. Video Games as Unnatural Narratives. FUCHS, Mathias. **Diversity of Play**. Lüneburg: meson press, 2015, p. 41-72. Disponível em: https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/37568/978-3-95796-076-4-Diversity-of-Play.pdf. Acesso em: 16 mar. 2024.

EPIC GAMES STORE. **The Life and Suffering of Sir Brante**. Epic Games, 4 mar. 2021. Disponível em: https://store.epicgames.com/pt-BR/p/the-life-and-suffering-of-sir-brante. Acesso em: 10 dez. 2023.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. **Galáxia** (São Paulo, *online*), n. 28, 2014, p. 58-69. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/16692. Acesso em: 21 jan. 2024.

FOGU, Claudio. Digitalizing Historical Consciousness. **History and Theory**, n. 2, v. 48, 2009, p. 103-121. Disponível em: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1468-2303.2009.00500.x. Acesso em: 4 jan. 2024.

GAGNON, Frédérick, "Invading Your Hearts and Minds": Call of Duty® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture**". European Journal of American Studies**, v. 5, n. 3, 2010. Disponível em: https://journals.openedition.org/ejas/8831. Acesso em: 10 mar. 204.

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming:** Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GREEN, Amy M. **Storytelling in Video Games:** The Art of the Digital Narrative. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2018.

GONTIJO, Rebeca. Cultura Histórica. In: FERREIRA, Marieta de Moraes; OLIVEIRA, Margarida Maria Dias de (coord.). **Dicionário de ensino de História**. Rio de Janeiro: FGV, 2019, p. 66-71.

GOTTSCHALL, Jonathan. **The Storytelling Animal:** How Stories Make Us Human. Boston: First Mariner Books, 2013.

GUREVICH, Aaaron. **Historical Anthropology of the Middle Ages**. Chicago: The University of Chicago Press, 1992.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva S.A., 4ª ed., 2000.

JAYEMANNE, Darshana. **Performativity in art, literature, and videogames.** Dundee: Palgrave Macmillan, 2017.

JENKINS, Henry. **Confronting the Challenges of Participatory Culture**: Media Education for the 21st Century. Cambridge e Londres: The MIT Press, 2009.

KANSTEINER, Wulf. Alternate worlds and invented communities: history and historical consciousness in the age of interactive media. In: JENKINS, Keith et al (eds.). **Manifestos for History**. Londres: Routledge, 2007, p. 131-148.

KIM, Nam Wook et al. Visualizing Nonlinear Narratives with Story Curves. **IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics**, v. 24, n. 1, 2018, p 595-604.

KLINE, Daniel. Participatory medievalism, role-playing, and digital gaming. In: D'ARCENS, Louise (ed.). **The Cambridge Companion to Medievalism**. New York: Cambridge University Press, 2016.

LANZIERI JÚNIOR, Carlile. **Cavaleiros de cola, papel e plástico**: sobre os usos do passado medieval na contemporaneidade. Campinas: D7, 2021.

LEE, Peter. History Education and historical literacy. In: DAVIES, Ian (ed.) **Debates in history teaching**. Londres e Nova York: Routledge, p. 63-72, 2011.

LONGBOART, Maize. Reset and Redefine: Never Alone (Kisima Ingitchuna) and the Rise of Indigenous Games. [S. l.]: University of British Columbia: 2017. Disponível em: https://journals.kent.ac.uk/index.php/transmotion/article/view/245/1014. Acesso em: 10 mar. 2024.

MARÍ, Rafael Guardiola. **Monstruos, videojuegos y estudios culturales:** el caso de The Witcher 3: Wild Hunt. Universitat de les Illes Balears, 2018. Disponível em: https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/149338. Acesso em: 4 jan. 2024.

MATEI, Ştefania. **Digital cultures of commemoration**: learning and unlearning history through video games. S/L, 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/15071475/Digital_Cultures_of_Commemoration_Learning_and_Unlearning_History_through_Video_Games. Acesso em: 10 jan. 2024.

MCCALL, Jeremiah. Playing with the past: history and video games (and why it might matter). **Journal of Geek Studies**, v. 6, n. 1, 2019, p. 29-48. Disponível em: https://doi.org/10.5281/zenodo.8352128. Acesso em: 20 dez. 2023.

MCCALL, Jeremiah. **Gaming the Past:** Using Video Games to Teach Secondary History. Nova York e Londres: Routledge, 2ª ed., 2023.

MCGONIGAL, Jane. **Reality Is Broken:** Why Games Make Us Better and How They Can Change The World. Nova Iorque: The Penguin Press, 2011.

NEIVA, Eduardo. Imagem, história e semiótica. **Anais do Museu Paulista Nova Série**, n. 1, 1993, p. 11-29. Disponível em: https://www.scielo.br/j/anaismp/a/HW3J3xtyj4kYFmJ3xGpwThM/. Acesso em: 20 dez. 2023. Acesso em: 1 dez. 2023.

RIBEIRO, Felipe Augusto. Uma teoria digital do feudalismo: dinastia, poder, vassalagem e o Estado no game Crusader Kings (2012-2020). **Medievalia**, n. 53, v. 1, 2021, p. 191-219. Disponível em: https://revistas-filologicas.unam.mx/medievalia/index.php/mv/article/view/420. Acesso em: 10 fev. 2024.

RIBEIRO, Felipe Augusto. Para uma crítica dos videogames: uma introdução teórica. In: RIBEIRO, Felipe Augusto. CARVALHO, Leonardo Dallacqua de (orgs.) **Videogames e Jogos Eletrônicos:** Caminhos teóricos e temáticos para a História. São Luís: UEMA, 2024. Disponível em: https://www.editorauema.uema.br/?page_id=212&idBook=280. Acesso em: 10 fev. 2024.

RITTER, Christopher Jonas. **Why The Humans Are White**: Fantasy, Modernity, and the Rhetorics of the Racism in World of Warcraft. Washington: Washington State University, 2010.

RÜSEN, Jörn. **Humanismo e Didática da História**. Organização e Tradução: Maria Auxiliadora Schmidt, Isabel Barca, Marcelo Fronza, Lucas Pydd Nechi. Curitiba: W.A. Editores, 2015.

RÜSEN, Jörn. "¿Qué es la cultura histórica? Reflexiones sobre una nueva manera de abordar la historia". **Culturahistorica.org**, 2009. [Versão espanhol publicada não-oficialmente do texto em alemão original em K. Füssmann, H. T. Grütter & J. Rüsen, eds. (1994). Historische Faszination. Geschichtskultur heute. Böhlau, p. 3-26]. Disponível em: https://culturahistorica.org/texts/texts-history-topic/

SCHMIDT, Maria Auxiliadora dos Santos. Cultura Histórica, Ensino e Aprendizagem de História. In: OLIVEIRA, Carla Mary S.; MARIANO, Serioja Rodrigues Cordeiro (orgs.). **Cultura Histórica e Ensino de História**. João Pessoa: UFPB, 2014, p. 39-64.

ŠISLER, Vít. Digital Arabs: Representation in video games. **European Journal of Cultural Studies**, v. 11, n. 2, 2008, p. 203-219. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1367549407088333. Acesso em: 1 dez. 2023.

TELLES, Helyom Viana. ALVES, Lynn. Narrativa, História e Ficção: os history games como obras fronteiriças. **Comunicação e Sociedade**, v. 27, 2015, p. 303-317. Disponível em: https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/1129. Acesso em: 1 dez. 2023.

TELLES, Helyom Viana. Um Passado Jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. **Revista Observatório**, v. 2, n. 1, 2016, p. 163-191. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/305336924_Um_Passado_Jogavel_Simulacao_Digital_Videogames_e_Historia_Publica. Acesso em: 10 dez. 2023.

VASCONCELOS, Jeferson. The Life and Suffering of Sir Brante: Bota Sofrimento nisso! Análise. **Gamers & Games**, 17 mar. 2021. Disponível em: https://www.gamersegames.com.br/2021/03/17/the-life-and-suffering-of-sir-brante-bota-sofrimento-nisso-analise/. Acesso em: 10 dez. 2023.

VEYNE, Paul. **Como se escreve a história e Foucault revoluciona a história**. Brasília: UnB, 4ª ed., 1998.

WADE, Alex Christopher. The State of the Art: Western Modes of Videogame Production. **Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference**, p. 682-691. [S. l.: s. n.], 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/229035979_The_State_of_the_Art_Western_Modes_of_Videogame_Production. Acesso em: 4 jan. 2024.

WILLIAMS, Jerry. The Life and Suffering of Sir Brante. **RPGFan**, 18 abr. 2021. Disponível em: https://www.rpgfan.com/review/the-life-and-suffering-of-sir-brante/. Acesso em: 10 dez. 2023.