

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

GABRIEL ALARCON MADUREIRA

**O jogo *Assassin's Creed: Odyssey* e o argumento da simulação de
Nick Bostrom**

**São Paulo
2020**

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
CENTRO DE ESTUDOS LATINO-AMERICANOS SOBRE CULTURA E
COMUNICAÇÃO

**O jogo *Assassin's Creed: Odyssey* e o argumento da simulação de
Nick Bostrom**

Gabriel Alarcon Madureira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do título
de Especialista em Gestão de Projetos Culturais

Orientadora: Prof. Dra. Jane A. Marques

**São Paulo
2020**

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a minha esposa, Raquel Protázio, por ser muito mais do que um “divisor de águas”, sendo minha amiga e companheira num projeto de vida a dois, num sonho em comum construído e atualizado todos os dias, com base na leveza, na alegria, na compreensão e no aprendizado do viver. Obrigado pelo nosso amor e pela nossa história. E claro, agradeço ao nosso amiguinho canino, o *pug* CórteX Dog, que trouxe carinho incondicional na árdua batalha da quarentena nestes tempos de Covid-19.

Agradeço a minha mãe, Marcia, minha avó, Concheta, e minhas tias, Marilda e Maria Inês. Essas mulheres são a minha família e me ensinaram muitas coisas que não são apalavráveis por meio do texto acadêmico. Obrigado por tudo.

Agradeço aos meus queridos amigos: Carol Ribeiro, Diego Coletti e Rubia Araújo Ramos, sempre presentes desde os longínquos tempos de graduação, durante os tempos sombrios em que vivemos neste país e, também agora, nos tempos pandêmicos de necessário distanciamento físico. Obrigado pela amizade.

Agradeço a todos os professores do CELACC – Centro de Estudos Latino-Americanos sobre Cultura e Comunicação: Dennis de Oliveira, Silas Nogueira, Danilo Júnior de Oliveira, Claudia Fazzolari, Claudia Vendramini Reis, Neide Tomiko Takahashi e Jane Aparecida Marques – minha orientadora.

Profa. Jane, obrigado pela gentileza em aceitar orientar este trabalho e, pacientemente, lê-lo, corrigi-lo e norteá-lo com esmero, profissionalismo, delicadeza e polidez.

E, por fim, agradeço ao SESC – Serviço Social do Comércio, Administração do Estado de São Paulo, por conceder a bolsa de estudos para a realização desta pós-graduação em Gestão de Projetos Culturais, em especial à gerente da Gerência de Estudos e Programas Sociais, Cristina Riscalla Madi. Cris, obrigado pela oportunidade de trabalhar com você e com sua equipe.

O JOGO *ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY* E O ARGUMENTO DA SIMULAÇÃO DE NICK BOSTROM¹

Gabriel Alarcon Madureira²

Resumo: Este artigo apresenta uma síntese de alguns conceitos sobre o ato de jogar em si e pontua o que são os jogos eletrônicos no âmbito dos *game studies*, elencando como objetivo principal a análise do *game Assassin's Creed: Odyssey* (2018) com ênfase na sua paratextualidade com o argumento da simulação, conforme apresentado pelo filósofo Nick Bostrom (2003). Com isso, tem-se a perspectiva de contribuir para a importância de a pesquisa acadêmica lidar com temas pré-paradigmáticos como forma legítima de propor indagações sobre a realidade concreta do tempo presente.

Palavras-chave: Game Studies; Jogos eletrônicos; *Assassin's Creed: Odyssey*; Nick Bostrom; Argumento da Simulação.

Abstract: This article presents a synthesis of some concepts about the act of playing itself and points out what electronic games are within the scope of game studies, listing as the main objective the analysis of the game *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) with emphasis on its paratextuality with the simulation argument, as presented by the philosopher Nick Bostrom (2003). With this, there is the perspective of contributing to the importance of academic research dealing with pre-paradigmatic themes as a legitimate way of proposing questions about the concrete reality of the present time.

Key words: Game Studies. Electronic games. *Assassin's Creed: Odyssey*. Nick Bostrom. Simulation argument.

Resumen: Este artículo presenta una síntesis de algunos conceptos sobre el propio acto de jugar y señala qué son los juegos electrónicos en el ámbito de los estudios de juegos, enlistando como principal objetivo el análisis del juego *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) con énfasis en su paratextualidad con el argumento de la simulación, presentado por el filósofo Nick Bostrom (2003). Con ello, se plantea la perspectiva de contribuir a la importancia de la investigación académica que aborde temas pre-paradigmáticos como una forma legítima de proponer preguntas sobre la realidad concreta del presente.

Palabras clave: Game Studies. Juegos electrónicos. *Assassin's Creed: Odyssey*. Nick Bostrom. Argumento de simulación.

¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado como condição para obtenção do título de Especialista em Gestão de Projetos Culturais

² Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais pela UNESP e Mestre em Sociologia pela UFSCar.

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta uma síntese de alguns conceitos sobre o ato de jogar em si e pontua o que são os jogos eletrônicos no âmbito dos *game studies*, elencando como objetivo principal a análise do *game Assassin's Creed: Odyssey* (2018), com ênfase na sua paratextualidade (SVELCH, 2020) com o argumento da simulação, conforme apresentado pelo filósofo Nick Bostrom (2003).

De forma geral, a ser aprofundado ao longo da discussão, o argumento da simulação propõe, por meio da lógica formal e do raciocínio estatístico, a hipótese filosófica de que existe pelo menos uma probabilidade de estarmos vivendo em uma realidade simulada. Para tal elucubração, Bostrom (2003)³ aponta que devemos assumir que a humanidade: se tornará cada vez mais tecnologicamente complexa (BOSTROM, 2018; HARARI, 2016); não será extinta por qualquer tipo de evento catastrófico, antrópico ou não (BOSTROM, 2008; BECK, 2011; GIDDENS, 1991); e terá interesse em utilizar gigantescos recursos computacionais e enérgicos para simular sua própria realidade sócio-histórica. Segundo Bostrom (2003), caso essas três premissas se efetivem, podemos, inclusive, considerar estatisticamente a chance de já estarmos vivendo numa simulação.

Assim, este artigo foca na segunda premissa, considerando os *games* como indicadores empíricos de que, mesmo em seu estágio tecnológico atual, a humanidade vem demonstrando imenso interesse em simular realidades, sejam estas ficcionais, tendendo à utopia ou à distopia, ou de reconstituição sócio-histórica. E, de fato, este é o caso do jogo *Assassin's Creed: Odyssey*, que nos leva como jogadores ao início da Guerra do Peloponeso, em 431 a.C., como uma mercenária(o) espartana(o) criada(o) na Ilha de Cefalônia. Mais do que isso, este *game* estabelece uma relação de paratextualidade (SVELCH, 2020) com o jogador, apresentando durante a narrativa o próprio argumento da simulação de Nick Bostrom (2003) e a possibilidade de termos várias camadas de realidades simuladas sobrepostas (incluindo, de forma probabilística, a nossa própria realidade concreta).

Portanto, com tal itinerário de análise reflexiva, tem-se a perspectiva de contribuir para a importância de a pesquisa acadêmica lidar com temas pré-paradigmáticos como forma legítima de propor indagações sobre temas contemporâneos.

³ O filósofo Nick Bostrom é professor da Universidade de Oxford e diretor-fundador do centro de pesquisa Future of Humanity Institute – centro multidisciplinar de pesquisas que articula ferramentas da matemática, da filosofia e das ciências sociais para refletir sobre questões fundantes da humanidade e suas eventuais perspectivas, sendo o argumento da simulação apenas uma faceta de seus amplos assuntos de interesse.

O JOGAR, OS GAMES E O GAME STUDIES

Homo-sapiens. Homo-ludens. Homo-gamer. Mais do que replicar a literatura acadêmica e seus cânones, evocar primeiramente John Huizinga (2007) nos debates sobre o ato de jogar significa reconhecer a potência de seus conceitos para estruturar os múltiplos desdobramentos epistêmicos que os *games* vem suscitando por meio do *game studies*. Isso encontra eco na contemporaneidade pela perspectiva de que o jogo emerge não só como categoria primária e arquetípica da vida, mas como própria imaginação da realidade: “Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo” (HUIZINGA, 2007, p. 7).

Como aponta Huizinga (2007), as instituições sociais, os diferentes campos do saber e por extensão, o próprio tecido social, se fundam na mitologia, a qual, por sua vez, estrutura-se no ato de jogar, de vivenciar e de acreditar mutuamente nas narrativas, nas histórias e nas instituições construídas coletivamente por sociedades humanas em conflito e cooperação (BERGER, LUCKMANN, 2007; HARARI, 2015; SIMMEL, 1983).

Complementar e dialógica a essa perspectiva, a abordagem de Roger Caillois (2017) soma ao ato de jogar a disputa por recursos variados nas práticas lúdicas, como tempo, energia, prestígio, dinheiro e, no limite, o controle do próprio livre arbítrio na coletividade, fazendo com que mais uma vez encontremos associação entre o jogo e a estruturação recursiva da sociedade (GIDDENS, 2009), ou entre a disputa de poder simbólico em diferentes campos da vida (BOURDIEU, 2011).

Em síntese, os conceitos-chave da epistemologia do jogar são imaginação, regras e disputas, que transcendem o lúdico para estruturar a vida em si. No caso específico dos jogos eletrônicos – os *games* – os compreendemos e os consideramos como bens culturais, permeados, por sua vez, por variadas linguagens artísticas (VARELLA, 2020).

[...] Nas últimas quatro décadas, em conjunção com a revolução digital, os jogos eletrônicos colocaram em evidência algo que, antes, nas expressões físicas do jogar, ficava circunscrito [...] apenas à mente dos jogadores. A revolução dos *games* trouxe consigo uma materialização inédita do estado fantasioso que constitui o jogo e o ato de jogar, com suas regras e definições. (ONÇA, 2017, p. 74)

Ou seja, os jogos eletrônicos dão concretude às simbolizações lúdicas antes confinadas às subjetividades individuais, proporcionando de fato, uma materialização das ações imaginativas em um artefato cultural, nesta mídia híbrida e interativa chamada *videogame*.

Mais do que isso, a narrativa ficcional e a imagética dos *games* têm uma relação dialógica e interativa com a própria realidade em si, reproduzindo regras, conceitos e convenções sociais, mas, ao mesmo tempo, propiciando uma experiência liminoide, ou seja, “um momento onde as leis que regem a vida são temporariamente suspensas, lançando-o numa anti-estrutura” (ONÇA, 2017, p. 73). Isso faz com que jogar os *games* seja uma experiência lúdica fronteira e indissociável entre realidade e imaginação (FINK, 2008 *apud* ONÇA, 2017), constituindo assim um *locus* midiático imersivo para vivenciar múltiplas experiências não permitidas pelas regras e convenções impostas pelas determinações da concretude do real.

Desta forma, cabe elucidarmos que o termo *games* se refere aos jogos eletrônicos elaborados para suportes tecnológicos e computacionais variados, tais como: consoles, os quais processam digitalmente o jogo para ser visualizado em monitores de televisão e jogado por meio de controles (*joysticks*); computadores pessoais, que “rodam” o *software* do *game* no sistema operacional e podem ser jogados com o teclado ou outros *joysticks*; e *tablets* e *smartphones*, que são responsáveis por todo um segmento de *games* específico, denominado de jogos casuais ou portáteis (*mobile*). Entretanto, o suporte principal dos *games* contemporaneamente⁴ são os consoles ou *videogames*, com majoritária hegemonia do *Playstation 4*, da *Sony*, do *Xbox*, da *Microsoft*, e do *Nintendo Switch*, da *Nintendo*. No momento da escrita deste artigo, outubro de 2020, estamos no limiar do lançamento de uma nova geração de consoles, com o recém lançamento do *Playstation 5* e do *Xbox Series X*, prometendo tecnologias avançadas e processamento gráficos ainda mais sofisticados.

Nessa perspectiva, para além de serem bens culturais, os *games* são naturalmente objetos de disputas epistemológicas sobre sua natureza e definição, como sendo arte, mídia, entretenimento, elemento da cibercultura, dispositivos educacionais, enfim, uma miríade de enquadramentos que refletem distintas abordagens nos variados campos do conhecimento. Entretanto, é fundamental pontuarmos que o estudo dos *games* não é inédito, nem no Brasil, nem no mundo, possuindo vasta literatura acadêmica, cânones estabelecidos e nicho epistêmico robusto (FALCÃO, 2017).

⁴ Não faz parte do escopo desta reflexão reconstituir uma história dos *games*, geralmente pontuada pelo lançamento do gabinete do jogo *Pong*, de 1972. Entretanto, em literatura portuguesa e como excelente iniciação ao tema, recomendamos o livro de João Varella (2020), “Videogame, a evolução da arte”, cuja narrativa revela os principais marcos tecnológicos dos *games* por meio dos principais jogos icônicos dos consoles e suas gerações tecnológicas.

[...] pesquisar *games* é mais que tomá-los como objeto empírico e aplicar a eles teorias e métodos vindos de outros contextos. Embora os *games* ainda sejam um tema de pesquisa recente, o espectro de teorias e abordagens específicas para estudar *games* já é suficientemente amplo e bem definido para demarcar um campo de estudos próprio (FRAGOSO, 2017, p. 19).

Ou seja, nossa reflexão parte de um diálogo já estabelecido com um vasto conjunto de pesquisas em *games*, cuja “fundação” ou marco temporal, geralmente é associada com o lançamento da Revista *Game Studies*⁵, em 2001, possuindo como principal referencial o teórico Espen Aarseth (1997; 2001), com textos fundamentais para uma arqueologia do saber em *games*. De modo geral, o desenvolvimento deste campo de estudos e pesquisas em *games* sediou amplos debates entre duas perspectivas: de um lado, a dos narratologistas – pesquisadores que compreendiam os *games* essencialmente como narrativas; e, por outro, a dos ludologistas, acadêmicos que enfatizavam a ação do jogar e suas potencialidades analíticas. Na consolidação do campo de estudo dos *games*, conforme aponta Mäyrä (2008), é possível observarmos uma fusão entre esses polos de abordagem, emergindo muito mais uma compreensão da indissociabilidade entre a narrativa e o jogar, entre a história e o *gameplay* – conceito este compreendido conforme definição de Mariana Amaro (2016, p. 8):

[...] compreende-se *gameplay* como uma mediação que engloba a intersecção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de controle, age sobre este sistema sob tutela das regras.

É nesse sentido que compreendemos a análise de *games* na linha proposta por Arsenault e Perron (2009, p. 127), que considera uma complexa intersecção entre narrativa, *gameplay* e a hermenêutica dos jogos:

A atividade de jogar um jogo pode, então, ser entendida como uma simbiose entre o jogador (com todas as suas experiências, expectativas, preferências, conhecimentos e habilidades), o *gameplay* (como todo seu espectro de possíveis ações e reações) e o jogo (com todos os seus vários tons de entendimento).⁶

⁵ Para mais informações, acessar *site* da revista *Game Studies*. Disponível em: <http://gamestudies.org/2003>.

⁶ Tradução livre de: “The activity of playing a game can then be understood as a symbiosis between the gamer (with all his background, expectations, preferences, knowledge, and skills), the *gameplay* (with all the spectrum of possible actions and reactions) and the Game (with all its varying shades of understanding)” (ARSENAULT; PERRON, 2009, p.127).

E é justamente desta amplitude de possíveis prismas analíticos oferecidos pelos *games* que esse respectivo campo de pesquisa vem se expandindo, se interconectando com outras esferas do saber, e se dividindo naturalmente em áreas subdisciplinares (PERRON, WOLF, 2009). Estas subáreas são os três eixos basais da pesquisa em *games*, a saber: a) *game programming*, programação computacional dos jogos, focada nos elementos técnicos de *software* e *hardware*; b) *game design*, o *design* dos jogos, envolvendo as mecânicas, as regras, e a jogabilidade; e c) *game studies*, o estudo dos *games*, que:

[...] considera, por um lado, a inserção e influência dos *games* no cenário sociocultural, político e econômico e, por outro, aspectos internos do próprio *game* (características do mundo do jogo, de seus personagens, de sua narrativa, etc.), bem como de seu contexto imediato (experiência de jogo, *gameplay*, etc.) (FRAGOSO, 2017, p. 20).

Portanto, é no âmbito dos *game studies* que esta reflexão se enquadra, utilizando o jogo *Assassin's Creed: Odyssey* e seus aspectos internos em relação a um contexto mais amplo relacionado à filosofia, o argumento da simulação (BOSTROM, 2003), cuja ramificação evoca conceitos e temas interdisciplinares de áreas diversas, como ciência da computação, a estatística e as ciências sociais aplicadas.

O GAME ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

A escolha do jogo *Assassin's Creed: Odyssey*, com seu contexto histórico simulado situado na ilha grega de Cefalônia, no ano de 431 a.C., no início da Guerra do Peloponeso, se justifica, conforme citado anteriormente, por sua paratextualidade (SVELCH, 2020) entre o argumento da simulação, proposto pelo filósofo Nick Bostrom (2003) e as múltiplas camadas de realidade que compõem a narrativa e o *gameplay*.

O jogo foi desenvolvido⁷ pela Ubisoft Quebec e publicado pela Ubisoft, sendo considerado um *game Triple-A* (AAA) – uma classificação informal usada no mercado de jogos

⁷ Como explica Varella (2020), **desenvolver** um game significa que a empresa e suas equipes são responsáveis pela criação do software do jogo em si, envolvendo todas as etapas criativas e de testagem, incluindo jogabilidade, gráficos, regras, mecânicas, enfim, a escrita do código computacional; e enquanto que **publicar** um game significa que há uma empresa responsável por financiar toda a longa etapa de criação do jogo, injetando recursos financeiros nas equipes e sendo encarregada não só de produzir e distribuir as cópias físicas do game, mas também de concretizar toda a operação de marketing.

que sinalizam produções com orçamentos altíssimos⁸, envolvendo usualmente uma grande corporação e seus respectivos acionistas. Seu lançamento mundial ocorreu em 5 de outubro de 2018 para *Playstation 4*, *Xbox One*, *Nintendo Switch* (consoles) e *Microsoft Windows*. Em 2019, o jogo teve sua versão lançada no *Google Stadia*, uma plataforma de *streaming*⁹ de *games*.

Na medida em que o universo dos *games* possui uma miríade de eventos com premiações em várias categorias, cabe ressaltarmos que *Assassin's Creed: Odyssey* venceu pelo melhor *design* artístico e foi indicado em outras várias, tais como: “Melhor jogo de RPG”, “Jogo do Ano” e “Realização Excepcional de Narrativa de Videogame”, reconhecimento da *Writers Guild of America Awards* – associação que premia roteiros e narrativas em cinema televisão, rádio e videogame (ASSASSIN'S CREED, 2020). Em relação às vendas do jogo, incluindo suas cópias físicas e digitais, bem como suas variadas plataformas e versões, a estimativa é a de que *Assassin's Creed: Odyssey* tenha superado a casa dos 10 milhões de dólares (GAMINGBOLT, 2020, *online*).

Ademais, destaca-se que este *game* se situa no âmbito de uma franquia ou série mais ampla, a *Assassin's Creed*, cujo primeiro jogo foi lançado em 2007, e tem mais de 20 jogos derivados para uma miríade de plataformas. Esta franquia foi se transformando ao longo dos anos, transitando do gênero de aventura com ação furtiva para o gênero de *Role-Playing Game* (RPG) com narrativa de mundo aberto, com a trama e os personagens adquirindo progressivamente mais camadas histórico-ficcionais.

De modo geral, o roteiro apresenta uma luta entre duas sociedades secretas, a dos *Assassinos* – representando a liberdade –, e a dos *Cavaleiros Templários* – representando a ordem –, sempre em conflito, em torno da busca de artefatos de uma civilização pré-humana chamada de *Isu*, ou precursores – na cosmogonia e arqueologia ficcional do *game*. A série, em si, tem como tempo presente narrativo-ficcional o período contemporâneo, quando a ordem dos Cavaleiros Templários estabeleceu uma mega corporação chamada *Abstergo*. Essa empresa desenvolveu um dispositivo tecnológico avançado denominado *Animus*, que é capaz de criar uma simulação interativa composta pelas memórias de qualquer pessoa, as quais podem ser acessadas e processadas digitalmente por meio de material genético. Assim, os vários *games* da

⁸ Uma estimativa da magnitude dos orçamentos envolvidos na produção, distribuição e divulgação de *games* pode ser observada na matéria da revista digital especializada em *games*, *Kotaku*, apontando um orçamento estimado de 250 milhões de dólares para o jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision, 2009). Disponível em: <https://www.kotaku.com.au/2014/01/how-much-does-it-cost-to-make-a-big-video-game/>.

⁹ O conceito de *streaming* de jogos atualmente se apresenta como uma tendência incipiente no mercado de *games*, com operações nos Estados Unidos, Canadá e Europa. Na prática, significa que não é necessário possuir um console, mas um computador com requisitos específicos de placa de processamento gráfico, memória RAM e processador, por exemplo. Em suma, significa que o jogo é guardado e executado nos servidores da empresa (na nuvem) e os jogadores utilizam *on-line*.

franquia simulam personagens da *Ordem dos Assassinos* interagindo em contextos históricos reais¹⁰, reconstituídos com ampla pesquisa histórica, sociopolítica, arquitetônica e cultural, tais como o período da Terceira Cruzada no Oriente Médio; a Itália renascentista do século XV; a Revolução Francesa de 1789; o Egito Antigo, no ano de 49 a.C.; entre outros¹¹.

Em termos de *gameplay*, *Assassin's Creed: Odyssey* é um jogo de aventura e exploração com perspectiva em terceira pessoa e *single-player*, ou seja, voltado para a experiência de um jogador, sem necessidade de conexão e interação na internet, como seria o caso, por exemplo, de um *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG). Mesmo sendo um *game offline*, este possui seu próprio *fandom*¹², uma comunidade de jogadores que troca experiências, dicas e mantém até mesmo uma *Wiki* para o *game* – uma enciclopédia que descreve os elementos do jogo, como personagens, cenários, equipamentos, jogabilidade, referências e capítulos (FANDOM, 2020, *online*).

Para a finalidade analítica deste artigo, não descreveremos cada aspecto do *game*, mas traçaremos um quadro geral até o capítulo do jogo chamado “Explorando o Presente” – o lócus empírico que consideramos adequado para discutir as interfaces e paratextualidades com o argumento de simulação de Nick Bostrom (2003).

Como metodologia de análise escolhida para este artigo, utilizamos do recurso *screenshot* (captura de tela) do *Assassin's Creed: Odyssey* jogado no console *Playstation 4*. A seleção deliberada das telas capturadas tem como perspectiva ilustrar os aspectos do jogo em relação ao panorama e conceitos dos *Game Studies* até o ponto do *game* em que há convergência com a hipótese de simulação, interface paratextual que, no caso, constitui o próprio objeto do artigo. O início do jogo, conforme podemos observar na captura de tela seguinte (Figura 1), apresenta a personagem Layla Hassan¹³, ex-funcionária da corporação ficcional *Abstergo*, encontrando um suposto fragmento da lança de Leônidas de Esparta, cujo material genético permitirá que o dispositivo *Animus* simule o contexto do Peloponeso na Grécia Antiga.

¹⁰ O verbete *Assassin's Creed* da Wikipedia (2020) apresenta cada um dos episódios da franquia, com a sinopse de cada um deles. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed.

¹¹ Para se ter uma visão geral não só da franquia, mas dos *games* e de suas respectivas jogabilidades e gráficos ao longo dos anos, indica-se o vídeo “Evolução dos Jogos de *Assassins Creed* 2007-2020”, editado pelo perfil de Andrew Louis, postado no YouTube, em 30 de abril de 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=QrTKX_aNB-o.

¹² O termo *fandom* da língua inglesa, une a palavra fan (fã) e kingdom (reino), significando o “reino dos fãs” ou “o domínio das fãs”, expressando a pujança criativa e a paratextualidade dos diversos conteúdos criados pelos jogadores (MACEDO, 2017; SVELCH, 2020, *online*).

¹³ Como já citado, a *Assassin's Creed: Odyssey Wiki* apresenta um verbete sobre a personagem Layla Hassan nos mesmos estilos e detalhes biográficos que a Wikipedia (2020) apresentaria um verbete sobre uma pessoa pública. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Layla_Hassan.

Figura 1: Layla Hassan e o fragmento da lança de Leônidas de Esparta



Fonte: Tela do *game* capturada pelo autor.

Esta *cutscene* ou “cena de corte” inicial (Figura 1) é uma sequência cinematográfica em computação gráfica que faz o jogador de espectador no desenvolvimento da narrativa, suspendendo a jogabilidade momentânea para dar coerência e ritmo à história, para a partir de então, liberar o jogador para a total fruição e imersão no *game* (AMARO, 2017). Após essa cena, o dispositivo *Animus* avisa sobre dois códigos genéticos rastreáveis encontrados no fragmento, fazendo com que seja possível simular a realidade grega a partir de outros dois personagens a serem escolhidos pelo jogador: Alexios ou Kassandra. De fato, o jogador, na concretude da realidade, joga por meio da personagem Layla Hassan, que, por sua vez interage numa simulação por meio de Alexios ou de Kassandra.

Figura 2: Escolhendo o avatar



Fonte: Tela do *game* capturada pelo autor.

Para fins analíticos escolhemos a personagem Cassandra, mas de forma mais ampliada, o *game* oferece a possibilidade de simularmos a realidade grega a partir ou de um personagem masculino, ou outro feminino, o que possibilita ao jogador exercer uma performatividade de gênero e de identidade, explorando subjetivações para além da experiência concreta da realidade. Observando a captura de tela subsequente é possível termos um panorama resumido do que é, de fato, o *gameplay*¹⁴ de *Assassin's Creed: Odyssey*

Por meio da análise dos elementos que compõem a imagem (Figura 4) temos uma síntese de vários elementos do jogo. No canto superior esquerdo observamos em amarelo o sistema de objetivos e missões, no caso, “lidar com os bandidos” que estavam perseguindo Cassandra para cobrar sua dívida em *dracmas* (a moeda da Grécia antiga) com um comerciante da ilha de Cefalônia.

¹⁴ Mais uma vez, a despeito de não ser possível sentir os efeitos do jogar, sem de fato, jogar o *game*, assistir o *gameplay* (jogabilidade) de *Assassin's Creed: Odyssey* permite a leitores não familiarizados ter uma ideia mais visual das características descritas. Para isto, sugerimos o vídeo “Assassin's Creed Odyssey: o início de *gameplay*, dublado e legendado em português PT-BR!”, editado e publicado no YouTube pelo usuário *BRKsEDU*, em outubro de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q0Fg6jJ9ouI>.

Figura 4: Cena do *gameplay* de *Assassin's Creed: Odyssey*



Fonte: Tela do *game* capturada pelo autor.

A perspectiva mostrada na Figura 3 é em terceira pessoa e o jogador deve controlar Kassandra para enfrentar inimigos num combate corpo a corpo com diversos tipos de armas, como espadas, punhais e lanças, em interação com armaduras e escudos – todos reconstituídos e inspirados nos campos da antropologia e da arqueologia helênica. No canto superior direito é possível também identificarmos o nível da personagem e a quantidade de pontos de experiências, os quais liberam habilidades ao longo da evolução progressiva no *game*, aos moldes das mecânicas tradicionais de outros RPG's¹⁵.

“TEMPO PRESENTE” E A PARATEXTUALIDADE

De fato, a questão fundamental que será amplamente explorada é que o *game* transita entre camadas de realidades simuladas contidas uma na outra. Conforme a personagem Kassandra cumpre as missões e se envolve na narrativa proposta pelo *game*, de acordo com as

¹⁵ Discutir a fundo o *Role-Playing Game* (RPG) ou Jogo de Representação de Papéis não é o escopo deste artigo, mas cabe destacar que há extensa literatura no campo epistemológico de *Game Studies*, principalmente na literatura acadêmica anglo-saxã. Por outro lado, além dos estudos de *Game Studies* no Brasil tratarem do assunto, há décadas de pesquisa relacionando o RPG a temas como educação, aprendizagem e ensino, e também sobre a disponibilidade de RPGs tanto para consoles, quanto para o RPG tradicional, chamado de mesa, jogado com dados e fichas de personagens.

escolhas do jogador e consoante à construção da história de forma ativa e imersiva, o jogo interrompe a simulação da Guerra do Peloponeso na Grécia Antiga e retoma o foco para o tempo ficcional de sua própria realidade por meio do capítulo “Tempo Presente”, ativando novamente a personagem Layla Hassan. Observamos na cena da Figura 5, Layla Hassan em seu escritório, cercada de computadores e com a opção de interagir com objetos específicos do cenário.

Figura 5: Camadas de realidades simuladas



Fonte: Tela do *game* capturada pelo autor.

No segundo plano do escritório de Layla observamos sua assistente, a personagem Dra. Victoria Bibeau, próxima ao dispositivo ficcional *Animus*, tecnologia pela qual é possível acessar a realidade da Grécia Antiga. Assim, o jogador, ao interagir virtualmente com o *notebook* de Layla, acessa sua área de trabalho, operando múltiplas camadas de aparelhos mediadores de realidades: monitor de televisão, *joystick*, console Playstation 4 – na dimensão concreta – que, por sua vez, acessam um *notebook* e os arquivos da personagem na dimensão virtual. Desta forma, o jogador tem a possibilidade de checar os *e-mails* de Layla, ouvir áudios, verificar fotos e, eventualmente, navegar em pastas específicas, como no diretório denominado “Realidade como Simulação”.

Figura 6: Pasta “Realidade como Simulação”



Fonte: Tela do *game* capturada pelo autor.

Explorando esta pasta específica da realidade como simulação encontramos a seguinte nota ficcional-autoral escrita por Layla Hassan:

30 de março de 2018, 2:12

Mergulhei fundo em teorias de que nossa realidade é uma simulação e acabei chegando na parte esquisita da internet. Estou só coletando informações por enquanto, nem tudo que encontrei foi útil. É difícil imaginar o mundo que conhecemos como outra camada do *Animus*, mas faz sentido, de certa forma.

Layla

Assim, o *game* evoca a reflexividade da personagem em relação dialógica com a dimensão reflexiva inerente ao próprio jogador de videogame do outro lado do monitor de televisão. Essa dupla de intrincada reflexividade proposta pelo jogo *Assassin's Creed: Odyssey* encontra eco no conceito de paroxismo da autorreferencialidade presente em alguns *games*, tal qual destacado por Santaella (2009, p. 55):

Definida semioticamente, a autorreferencialidade, como o próprio nome diz, ocorre quando um discurso, um texto, um processo de signos, de certo modo, com maior ou menor intensidade, refere-se a si mesmo, em vez de se referir a algo fora da mensagem transmitida. [...] Um exemplo admirável de um dos

tipos de autorreferencialidade aparece em *Macbeth*: uma peça de teatro dentro de uma peça de teatro.

De fato, a perspectiva de Santaella (2004; 2009) sobre *games* está pautada na sua indissociável relação com a cibercultura e com a imersão cognitiva no seu respectivo ciberespaço, onde jogos eletrônicos são uma de suas mídias mais exemplares, tanto por serem convergentes (processando tipos diferentes de informação, como som, imagem e texto na linguagem digital), e também por serem híbridas, incorporando variadas linguagens (cinema, televisão, literatura, artes plásticas, arquitetura etc.). Mais do que isso, o próprio tema da realidade simulada emerge em suas reflexões, não exatamente a partir dos *games*, mas do filme *The Matrix* (1999), amplamente explorado na literatura acadêmica.

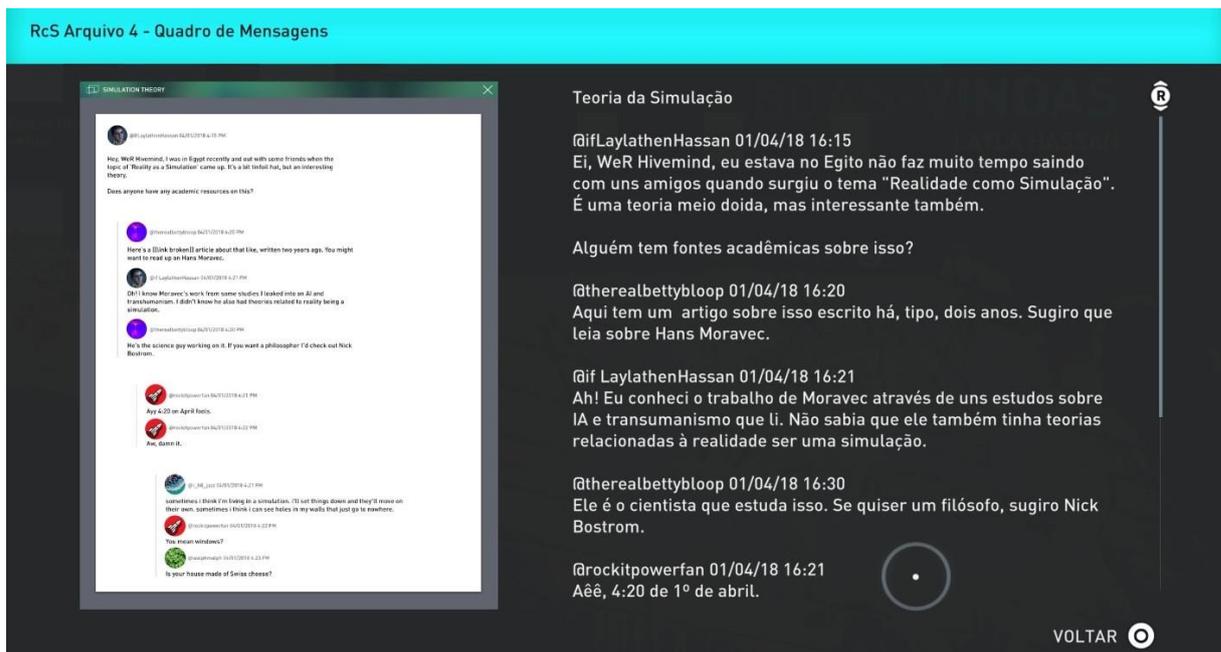
Entretanto, ao dialogar com o cânone do campo epistemológico dos *Game Studies*, a discussão sobre as realidades simuladas autorreferenciadas em *Assassin's Creed: Odyssey* desponta como um elemento de paratexto, na perspectiva pioneira de Aarseth (1997) e atua como um conjunto narrativo para além do jogo em si, apesar de contido nele. Este conceito de paratexto foi se desenvolvendo concomitante à literatura do *Game Studies* e de seus respectivos autores, conforme levantamento metodológico de análise de citações concretizado por Svelch (2020, *online*). Entretanto, a questão fundamental é a perspectiva de atualização do termo paratexto no campo do *Game Studies*, conforme proposição do próprio autor:

Eu proponho uma intervenção metodológica sugerindo evitar o termo paratexto, reducionista na medida em que trata de uma categoria de textos, o que implica numa rígida hierarquia textual. Ao invés, eu recomendo abordar a paratextualidade como um elo entre o texto e a realidade sócio-histórica circundante, enfatizando que a paratextualidade é geralmente acompanhada por outras qualidades (trans)textuais (SVELCH, 2020, *online*).¹⁶

Dessa forma, torna-se fundamental a análise da captura de tela subsequente tendo em vista a abordagem dessas camadas de realidade como exemplo de miríades de transtextualidades oriundas de campos do conhecimento e de significação distintos, potencializando a paratextualidade do *game* enquanto objeto cultural (SVELCH, 2020). Este entrelaçamento de referências é nosso objeto de análise, na medida em que ativa a reflexão sobre a teoria da simulação de realidades.

¹⁶ Tradução livre de: "I propose a methodological intervention by suggesting to avoid the reductive term "paratext" in the sense of a category of texts, which implies a rigid textual hierarchy. Instead I recommend treating paratextuality as a link between a text and the surrounding socio-historical reality, emphasizing that paratextuality is often accompanied by other (trans)textual qualities" (SVELCH, 2020, *online*).

Figura 7: Teoria da simulação



Fonte: Tela do *game* capturada pelo autor.

Na Figura 7 podemos observar mais uma interface do *notebook* de Layla Hassan, desta vez simulando uma troca de mensagens com amigos *@therealbettybloop* e *@rockipowerfan* – nomes de usuários fictícios. Na conversa digital por meio de trocas de textos, Layla faz referência a sua estada no Egito (justamente ao *game* anterior a *Assassin's Creed: Odyssey*, o *Assassin's Creed: Origins*, lançado em 2017 e ambientado no ano de 49 a.C. do Período Ptolomaico). Mais do que isso, Layla pergunta se os amigos teriam fontes acadêmicas sobre a hipótese de a realidade ser uma grande simulação, assim como a própria simulação do dispositivo *Animus*.

Então, é a partir de uma das respostas dos amigos fictícios que o *game* apresenta ao jogador a referência do cientista Hans Moravec, professor adjunto do Instituto de Robótica da *Carnegie Mellon University* e pioneiro nos estudos sobre transhumanismo e inteligência artificial. Em síntese, Moravec (1990; 1998) aborda o tema de nossa realidade ser uma simulação por meio de áreas híbridas, como a computação quântica; a *Many Worlds Interpretation (MWI)*, do físico Hugh Everett III, cogita empiricamente a possibilidade da existência de múltiplas realidades; a robótica e a superinteligência; e a eventual possibilidade de digitalizar a consciência humana e outros tópicos relacionados ao futurismo.

Além disso, outro amigo sugere a Layla se aprofundar nos estudos sobre realidades simuladas e diz: “Se quiser um filósofo, sugiro Nick Bostrom”. E, de fato, o argumento da simulação, proposto por Bostrom (2003), situa-se no campo da filosofia e das argumentações

lógico-estatísticas, sendo nosso objeto de discussão neste artigo, pois pretendemos relacioná-lo com o *game Assassin's Creed: Odyssey* não só como paratextualidade, mas essencialmente como elemento de diálogo com o próprio cerne de sua hipótese-argumento.

O ARGUMENTO DA SIMULAÇÃO, DE NICK BOSTROM

De fato, os temas de investigação de Bostrom estão em estreito diálogo com o transhumanismo¹⁷, com a inteligência artificial, a biossegurança e, conseqüentemente, relacionados com as discussões contemporâneas de disrupção tecnológica e dos pós-humanismo, com o eventual surgimento de uma espécie pós-*Homo Sapiens* (HARARI, 2015; 2016; 2018).

Abordamos o argumento da simulação a partir do artigo original de Bostrom (2003): “*Are you Living in a Computer Simulation*”, publicado na Revista *Philosophical Quarterly*, uma das mais tradicionais e conceituadas da área da filosofia.¹⁸ Consideramos tal apontamento relevante porque há uma série de comentários e vídeos sobre seu argumento, derivados de diferentes áreas, muitas das quais não acadêmicas, e o filósofo sempre ressalta a necessidade de ler o artigo original, mesmo tendo publicado um *Frequently Asked Questions (FAQ)*, literalmente traduzida por “Questões Frequentemente Perguntadas”(BOSTROM, 2011), sobre o argumento da simulação e de ter publicado também artigos de divulgação científica em jornais de ampla circulação¹⁹.

O argumento de simulação de Bostrom (2003) vem reverberando na Academia desde sua publicação, com debates importantes com outros intelectuais por meio de artigos que discutem e refletem esse tema, como o filósofo David Chalmers, da Universidade de Nova

¹⁷ A compreensão do transhumanismo enquanto corrente filosófica passa fundamentalmente pela leitura do “Manifesto Transhumanista” (Versão original: “Transhumanist Declaration”. Disponível em: <https://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/>). O Manifesto foi elaborado em 1998 por diversos acadêmicos, incluindo Nick Bostrom. Ademais e, de forma bastante sintética, podemos sinalizar a definição de transhumanismo como uma corrente filosófica que advoga pelo aumento expressivo das potencialidades humanas por meio da tecnologia e da eventual simbiose entre máquinas e corpos biológicos, o que faria emergir uma espécie pós-humana. Para o acesso em língua portuguesa sobre o transhumanismo, recomendamos o filósofo Alexey Dodsworth (s.d.), que ministrou um curso na Casa do Saber sobre o tema: “Transumanismo: uma visão otimista sobre o progresso?”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Yj0V3Jz6aJw>.

¹⁸ A própria editoria pontua sua legitimidade e reputação ao afirmar em sua descrição que “em média, aceita para publicação somente 4% dos mais de 850 artigos submetidos por ano”. Disponível em: <https://academic.oup.com/pq>.

¹⁹ No artigo do Suplemento do *Times Higher Education*, de 16 de maio de 2003, por mais que a abordagem seja de divulgação científica para públicos mais amplos, é possível refletir sobre conseqüências éticas e filosóficas da hipótese da simulação. Disponível em: <https://www.simulation-argument.com/matrix.html>.

Iorque, o biólogo Richard Dawkins (DAWKINS, s.d.), da Universidade de Oxford, e o físico Neil de-Grasse Tyson, astrofísico contemporâneo. Mais do que isso, de-Grasse realizou a mediação do *Isaac Asimov Memorial Debate*²⁰, em 2016, organizado pelo Museu de História Natural de Nova Iorque, discutindo exatamente a hipótese da simulação de Bostrom, tendo ainda como convidados os físicos teóricos James Gates (Universidade de Maryland), Lisa Randall (Universidade de Harvard), o cosmólogo Max Tegmark (MIT), a física Zohreh Davoudi (MIT) e o próprio David Chalmers (in GRAU, 2005).

Na literatura acadêmica brasileira, por meio de busca realizada pelo termo “Nick Bostrom”, na ferramenta Google Acadêmico, encontramos muitas citações e referências, mas amplamente em discussão com outras esferas de seu trabalho, como transhumanismo, risco existencial, inteligência artificial e superinteligência (BOSTROM, 2008; 2018). Por meio da busca pelos termos “Nick Bostrom & simulação”, encontramos artigos variados, mas nenhum deles discutindo o argumento em si, apenas como mais um elemento para analisar o já citado filme *The Matrix*. Por outro lado, há algumas ocorrências de menção ao argumento da simulação em revistas de divulgação científica, em especial os artigos de Victoria Oflorio (2017), na Revista Ciência e Cultura, e de Nathan Fernandes (2017), na Revista Galileu.

Por fim, neste esclarecimento do contexto de circulação do argumento de simulação, cabe destacarmos a declaração de Elon Musk, empreendedor e fundador da *Tesla* e da *SpaceX*, no ano de 2016, durante uma conferência de tecnologia na Califórnia (MUSK *apud* HERN, 2016):

Quarenta anos atrás, tínhamos *Pong* – dois retângulos e um ponto. É onde estávamos. Agora, 40 anos depois, temos simulações 3D fotorrealistas com milhões de pessoas jogando simultaneamente e está melhorando a cada ano. E em breve teremos realidade virtual, teremos realidade aumentada. Se você assumir qualquer taxa de melhoria, os jogos se tornarão indistinguíveis da realidade.²¹

Musk faz referência ao game *Pong*, de 1972, referência fundamental para qualquer trabalho sobre a história dos videogames, destacando sua simplicidade absoluta em todos os termos imagináveis abordados pelos *Game Studies*, e o compara aos *games* atuais e às tendências de realidade virtual e realidade aumentada, concluindo que, ao considerarmos o

²⁰ 2016 Isaac Asimov Memorial Debate: Is the Universe a Simulation? Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wgSZA3NPPBs..>

²¹ Tradução livre de: “Forty years ago we had *Pong* – two rectangles and a dot. That’s where we were. Now 40 years later we have photorealistic, 3D simulations with millions of people playing simultaneously and it’s getting better every year. And soon we’ll have virtual reality, we’ll have augmented reality. If you assume any rate of improvement at all, then the games will become indistinguishable from reality” (MUSK *apud* HERN, 2016):

desenvolvimento progressivo das tecnologias envolvidas na produção de jogos eletrônicos, teremos certamente, no futuro, dificuldade em distinguir simulação e vida real. Mais do que isso, Musk, no mesmo evento, citou Nick Bostrom e seu argumento da simulação, demonstrando adotá-lo ao menos como possibilidade formal. E, de fato, é essa articulação entre o argumento de Bostrom e os *games* que está no escopo central deste nosso artigo.

Eis então o argumento da simulação conforme proposto originalmente:

[...] pelo menos uma das seguintes proposições é verdadeira: (1) a espécie humana tem grande probabilidade de se extinguir antes de atingir um estágio “pós-humano”; (2) é extremamente improvável que qualquer civilização pós-humana execute um número significativo de simulações de sua história evolutiva (ou variações dela); (3) quase certamente estamos vivendo em uma simulação de computador. [...] (BOSTROM, 2003, *online*).²²

Analisaremos, pontualmente, cada uma das proposições seguindo o raciocínio analítico proposto pelo filósofo. A primeira (1) dialoga com a perspectiva de que o progresso tecnológico tende, não importando quanto tempo leve, a alcançar o que teóricos futuristas denominam como singularidade: uma eventual emergência de uma espécie pós-sapiens fundada em superinteligência ciber-biológica tendo à disposição recursos energéticos e computacionais inimagináveis, ainda a serem descobertos pelas novas fronteiras da física. Entretanto, Bostrom (2003) alerta que até o alcance da singularidade, a humanidade poderá se extinguir, por conta própria (guerras, por exemplo) ou por fatores externos (como a colisão de um asteroide com a Terra). Retornando ao argumento, caso a proposição (1) não seja verdadeira, atingiremos o estágio denominado pós-humano como uma civilização extremamente complexa tecnologicamente.

Assim, hipoteticamente como uma civilização pós-humana, a proposição (2) argumenta que dificilmente teríamos interesse em simular uma ou várias simulações de nossa própria história. O argumento de Bostrom (2003) compreende como simulação, toda a realidade, em sua completude referente à física clássica dos grandes objetos, com todas as complexidades biológicas, químicas, etc., como à física quântica das micromoléculas, átomos e subpartículas, incluindo ainda toda a realidade social e cognitiva de cada um dos seres vivos, exigindo uma capacidade de processamento computacional inimaginável²³ para os recursos disponíveis hoje,

²² Tradução livre de: “[...] at least one of the following propositions is true: (1) the human species is very likely to go extinct before reaching a “posthuman” stage; (2) any posthuman civilization is extremely unlikely to run a significant number of simulations of their evolutionary history (or variations thereof); (3) we are almost certainly living in a computer simulation” (BOSTROM, 2003, *online*).

²³ Segundo Bostrom (2003, p. 6, tradução livre): “100 bilhões de humanos x 50 anos/humano x 30 milhões de segundos/ano x $[10^{14}, 10^{17}]$ operações em cada cérebro humano por segundo $\approx [10^{33}, 10^{36}]$ operações.” No original:

mas prevista, em temporalidade indeterminada ainda, numa civilização pós-humana com o grau de singularidade tecnológica.

Neste ponto, retomamos a análise do jogo *Assassin's Creed: Odyssey* e por extensão, dos próprios *games* enquanto artefatos culturais, considerando-os justamente como indícios empíricos de que teremos interesse em simular nossa própria história, pois, mesmo no ano de 2020, com a tecnologia atual, já o fazemos. Eis a captura de tela subsequente:

Figura 8: O cotidiano de Atenas em 431 a.C.



Fonte: Tela do *game* capturada pelo autor.

Podemos observar a simulação das texturas dos objetos orgânicos e inorgânicos, aspectos do relevo, do solo e das características geológicas, o clima e a luminosidade, os objetos culturais da sociedade humana do período, como cerâmicas, cestos com alimentos, os vestuários dos personagens não-jogáveis e suas características étnicas e corporais e, principalmente, mesmo com o foco da câmera em terceira pessoa em *Kassandra*, uma profundidade de realidade virtual sendo simulada com suas dinâmicas próprias. Mais do que isso, como nos apontam variadas perspectivas do *game studies*, toda a física envolvida no ambiente de interação da personagem que – mesmo controlada por um *joystick* na tela de televisão e, no limite, por algoritmos e instruções computacionais mediados por processadores eletrônicos digitais – gera um “movimento maquínico da interface gráfica” que se traduz numa “interface-mundo”

“100 billion humans x 50 years/human x 30 million secs/year [10¹⁴, 10¹⁷] operations in each human brain per second ≈ [10³³, 10³⁶] operations”.

(JØRGENSEN, 2013), numa retórica processual usuário-sistema (BOGOST, 2007), provocando uma miríade de efeitos do jogar, mas, principalmente, o tradicional conceito de imersão (MURRAY, 1997).

Portanto, retornando à proposição (2) do argumento, temos aqui e nos *games* atuais, um indício empírico de que haverá contínuo interesse social na simulação e imersão em realidades virtuais concernentes à nossa própria história, fazendo com que a proposição (2) tenha potencialidade de ser falsa, permitindo assim, na lógica formal de Nick Bostrom, avançarmos para a terceira proposição (3), que pontua que “quase certamente” estaríamos, na verdade, vivendo numa realidade simulada.

Para chegar a tal elucubração, Bostrom (2003) utiliza uma formulação estatística baseada no princípio da indiferença, utilizando como variáveis: a fração de todas as civilizações que atingirão o grau tecnológico pós-humano sem se extinguir fp ; o número médio de simulações que essas civilizações pós-humanas realizarão N ; e o número médio de indivíduos que tenham vivido nessas civilizações antes delas atingirem esse “estágio” pós-humano H . De forma sintética, para fins do escopo argumentativo deste artigo, o ponto chave da equação matemática utilizada no artigo original do argumento da simulação aponta que o N , o número de simulações de outras civilizações será extremamente alto, fazendo emergir a questão de que: “[...] não temos informações que nos permitam prever quaisquer diferenças entre as experiências de mentes simuladas e as das mentes biológicas originais.” (BOSTROM, 2003, p. 8,)²⁴.

É esta derivação analítica calcada em princípios da probabilidade, os quais podem ser examinados de forma aprofundada no artigo original, que faz com que o argumento da simulação se complete com a seguinte afirmação: “[...] Segue-se que a crença de que existe uma chance significativa de um dia nos tornarmos pós-humanos que executam simulações de ancestrais é falsa, a menos que estejamos atualmente vivendo em uma simulação” (BOSTROM, 2003, p. 1)²⁵. Em suma, o filósofo aponta que seremos no futuro uma civilização pós-humana que simulará virtualmente múltiplas civilizações só é plausível caso consideremos, nós próprios, uma simulação de uma civilização pós-humana anterior, ou originária.

²⁴ Tradução livre de: “[...] we have no information that enables us to predict any differences between the experiences of simulated minds and those of the original biological minds” (BOSTROM, 2003, p. 8).

²⁵ Tradução livre de: “[...] It follows that the belief that there is a significant chance that we will one day become posthumans who run ancestor-simulations is false, unless we are currently living in a simulation” (BOSTROM, 2003, p. 1).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta reflexão faz parte do argumento da simulação por meio do conceito de *nested simulations* (BOSTROM, 2003), ou em tradução livre “simulações sobrepostas” – simulações dentro de simulações, simulando, por sua vez, outras simulações. Ou seja, camadas sobrepostas de simulações no interior uma das outras. O que, de fato, é demonstrado provocativa, autorreferencial e paratextualmente no jogo *Assassin’s Creed: Odyssey*, na medida em que a realidade do *game* emerge como uma das camadas de simulações sobrepostas, simulando, “numa direção” a Grécia Antiga e sendo simulada, “numa outra direção”, por nossa própria realidade, a qual, segundo o argumento, poderia ser, por sua vez, hipoteticamente simulada por uma outra civilização, sendo mais uma camada de simulação e assim sucessiva e infinitamente, até uma suposta civilização originária que teria alcançado em sua realidade concreta a singularidade ou o “estágio” pós-humano

Dessa forma, encerramos este artigo com as palavras de Nick Bostrom (2020a, *on-line*) sobre sua atuação acadêmica:

Muito do meu trabalho (e do Instituto Futuro da Humanidade) opera em um ambiente pré-paradigmático. Tendemos a trabalhar em problemas que o restante da academia ignora, porque os problemas ainda não são reconhecidos como importantes ou porque não está claro como alguém poderia conceber fazer pesquisas sobre eles; e tentamos avançar no entendimento deles até o ponto em que uma comunidade intelectual maior se envolva com eles de maneira produtiva.²⁶

Tal relato – encorajando a pesquisa científica em temas considerados aprioristicamente exógenos a uma agenda tradicional das ciências sociais – inspirou este artigo, o qual se embrenhou deliberadamente em um tema incomum aos paradigmas que usualmente norteiam a delimitação de um objeto de estudo.

Mais do que isso, esta reflexão se ancorou nos *games* e no campo dos *game studies*, considerando-os profícuos para investigações interdisciplinares, híbridas e dialógicas com campos do saber diversos, os quais podem parecer ficção científica, mas possuem, em seu cerne, potencial para influenciar a agenda de questões contemporâneas, tão marcada pela disrupção tecnológica potencializada, principalmente, pela biotecnologia e pela inteligência artificial.

²⁶ Tradução livre de: “Much of my work (and that of the Future of Humanity Institute) operates in such a pre-paradigm environment. We tend to work on problems that the rest of academia ignores either because the problems are not yet recognized as important or because it is unclear how one could conceivably go about doing research on them; and we try to advance understanding of them to the point where it becomes possible for a larger intellectual community to engage with them productively” (BOSTROM, 2020a, *on-line*).

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

_____. Computer Game Studies, Year One. **Game Studies: the international journal of computer game research**, v. 1, n. 1, July 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> . Acesso em: 20 set. 2020

AMARO, Mariana. **Eu não posso ser dois: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experimentos com o jogo Brothers – A tale of two sons**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil, 2016. 309p.

_____. O gameplay como processo narrativo: uma análise de experimentos com Brothers – A Tale of Two Sons. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (Orgs). **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017, p. 108-129.

ARSENAULT, Dominic; PERRON, Bernard. In the frame of the magic cycle: the circle(s) of gameplay. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org). **The video game theory reader 2**. New York: Routledge, p. 109-132, 2009.

ASSASSIN'S CREED: Odyssey. [videogame] (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch) Ubisoft Quebec, Ubisoft, 2018.

BECK, Ulrich. **Sociedade de Risco: rumo a uma outra modernidade**. São Paulo: Editora 34, 2011.

BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas. **Construção Social da Realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: the expressive power of videogames**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007.

BOSTROM, Nick. Are you living in a computer simulation? **Philosophical Quarterly**, v. 53, n. 211, p. 243-255, 2003. Disponível em: <https://www.simulation-argument.com/simulation.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2020.

_____. The Simulation Argument: Why the probability that you are living in a Matrix is quite high. **Times Higher Education Supplement**, 16 maio 2003. Disponível em: <https://www.simulation-argument.com/matrix.html>. Acesso em: 06 ago. 2020.

_____. The Simulation Argument FAQ. 2011. Versão 1.10. Disponível em: <https://www.simulation-argument.com/faq.html>. Acesso em: 10 jun. 2020

_____. **Nick Bostrom's Home Page**. Disponível em: <https://www.nickbostrom.com/>. Acesso em: 06 ago. 2020a.

_____. **Superinteligência: quando a criatura supera o criador**. Rio de Janeiro: Darkside, 2018.

BOSTROM, Nick; CIRKOVIC, Milan M. **Global Catastrophic Risks**. New York: Oxford University Press, 2008.

BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. São Paulo: Vozes, 2017.

CHALMERS, David. Matrix as metaphysics. In: GRAU, Christopher (Ed.). **Philosophers Explore the Matrix**. Oxford, UK: Oxford University Press, 2005. Disponível em: <http://consc.net/papers/matrix.pdf>. Acesso em: 7 set. 2020.

DAWKINS, Richard. Are our heads in the cloud? Science fiction or fact? . [s.d]. Disponível em: <https://www.simulation-argument.com/dawkins.pdf>. Acesso em: 10. jun. 2020

FALCÃO, Thiago. Apresentação. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (Orgs). **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, p. 9-12, 2017.

FANDOM. ASSASSIN'S CREED: **Odyssey**. Wiki. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki. Acesso em: 7 set. 2020.

FERNANDES, Nathan. Simulação de computador: sim, você pode estar vivendo na matrix. Revista Galileu (online). Editora Globo, 8 mar. 2017. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2017/03/simulacao-de-computador-sim-voce-pode-estar-vivendo-na-matrix.html>. Acesso em: 10 jun. 2020

FRAGOSO, Suely. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (Orgs). **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, p. 15-41, 2017.

GAMING BOLT. **11 Ubisoft Titles This Gen Have Sold Over 10 Million Units**. Disponível em: <https://gamingbolt.com/11-ubisoft-titles-this-gen-have-sold-over-10-million-units>. Acesso em: 7 set. 2020.

GIDDENS, Anthony. **A Constituição da Sociedade**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

_____. **As Consequências da Modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

HERN, Alex. Elon Musk: 'Chances are we're all living in a simulation. The Guardian (online), 2 jun. 2016. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/02/elon-musk-tesla-space-x-paypal-hyperloop-simulation>. Acesso em: 10 jun. 2020

HARARI, Yuval Noah. **Sapiens: uma breve história da humanidade**. São Paulo: L&PM, 2015.

_____. **Homo Deus: uma breve história do amanhã**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

_____. **21 Lições para o Século 21**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JØRGENSEN, Kristine. **Gameworld Interfaces**. Cambridge; London: MIT Press, 2013.

MACEDO, Tarcízio. Quando os fãs-jogadores encontram o ativismo: repensando a participação e resistência nas práticas digitais do Fandom de League of Legends no Brasil. In: FALCÃO, Thiago; Daniel (Orgs). **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, p. 165-207, 2017.

MARQUES, Daniel (Orgs). **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, p. 165-207, 2017.

MORAVEC, Hans. Simulation, Consciousness, Existence. **Intercommunication**. (1998). Disponível em: <https://frc.ri.cmu.edu/~hpm/project.archive/general.articles/1998/SimConEx.98.html>. Acesso em: 7 set. 2020.

_____. **Mind Children**: the future of robot and human intelligence. Massachusetts: Harvard University Press, 1990.

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies**. Londres: Sage Publications, 2008.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**: the future of narrative in cyberspace. New York: Free Press, 1997.

OFLORIO, Victoria. Realidade ou simulação? Revista Ciência e Cultura, v. 69, n. 2. São Paulo, Apr./Jun. 2017. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252017000200021. Acesso em: 10 jun. 2020

ONÇA, Fabiano Alves. Jogo: experiência liminóide no campo da imaginação. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (Orgs). **Metagame**: panoramas dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, p. 73-87, 2017.

PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. Introduction. PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (Org). **The Video Game Theory Reader 2**. New York: Routledge, p. 1-21, 2009.

THE MATRIX (Matrix). Direção e roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski, produção: Joel Silver; Distribuição: Warner Bros. EUA, 1999.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage, 2009.

SIMMEL, Georg. **Sociologia**. Organização de Evaristo de Moraes Filho. São Paulo: Ática, 1983.

SVELCH, Jan. Paratextuality in Game Studies: a theoretical review and citation analysis. **Game Studies**: The International Journal of Computer Games Research, v. 20, n. 2, June 2020. Disponível em: http://gamestudies.org/2002/articles/jan_svelch. Acesso em: 1 set. 2020.

VARELLA, João. **Videogame, a Evolução da Arte**. São Paulo: Editora Lote 42, 2020.

WIKIPEDIA. **Assassin's Creed: Odyssey**. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Odyssey. Acesso em: 7 set. 2020.