

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
ESCOLA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

MATHEUS BINICHESKI PIRES PALMEIRA

**Entre a História e o Jogo: imaginários da Grécia Antiga e cultura
histórica em *Assassin's Creed: Odyssey***

GOIÂNIA
2025

MATHEUS BINICHESKI PIRES PALMEIRA

**Entre a História e o Jogo: imaginários da Grécia Antiga e cultura
histórica em *Assassin's Creed: Odyssey***

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia)
apresentado à Coordenação de Pesquisa do Curso de
Licenciatura em História da Escola de Formação de
Professores e Humanidades da Pontifícia
Universidade Católica de Goiás, como requisito parcial
para a obtenção do título de Licenciado em História.

Orientador: Prof. Dr. Johnny Taliateli do Couto

GOIÂNIA

2025

Palmeira, Matheus Binichski Pires

Entre a História e o Jogo: imaginários da Grécia Antiga e cultura histórica em *Assassin's Creed: Odyssey* / Matheus Binichski Pires Palmeira. – Goiânia, 2025.

96f. il.: 8

Orientador: Prof. Dr. Johnny Taliateli do Couto

Monografia (Curso de Graduação em Licenciatura em História) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Escola de Formação de Professores e Humanidades, Goiânia, 2025.

1. Assassin's Creed: Odyssey 2. Grécia Antiga 3. Imaginário. 4. Semiótica. 5. Videogames. I. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Escola de Formação de Professores e Humanidades. II. Título.

CDD 794.8

FOLHA DE APROVAÇÃO

MATHEUS BINICHESKI PIRES PALMEIRA

Entre a História e o Jogo: imaginários da Grécia Antiga e cultura histórica em *Assassin's Creed: Odyssey*

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia)
apresentado à Coordenação de Pesquisa do Curso de
Licenciatura em História da Escola de Formação de
Professores e Humanidades da Pontifícia
Universidade Católica de Goiás, como requisito parcial
para a obtenção do título de Licenciado em História.

Orientador: Prof. Dr. Johnny Taliateli do Couto

Aprovado em ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Johnny Taliateli, do Couto (Orientador – PUC Goiás)

Prof. Dr. Hugo Rincon Azevedo (PUC Goiás)

Prof. Me. Ivan Vieira Neto (ULisboa/PUC Goiás)

Dedico este trabalho aos meus queridos avós, Maria das Graças de Souza Palmeira e Jorge de Souza Palmeira. O amor e cuidado de vocês trouxe nossa família até aqui.

Agradecimentos

Desde que descobri que eu poderia escrever uma seção apenas de “agradecimentos” no corpo da monografia, entrei em choque. Pensei por muitos meses como eu escreveria, quem eu agradeceria e por quais motivos. Agora que escrevo, em meio a lágrimas, tento dar o meu melhor em falar tudo o que fizeram por mim.

Agradeço aos meus avôs, Maria e Jorge, por terem financiado parte da minha graduação. A minha avó me perguntava “como está indo o curso?” e “o que você está aprendendo?”, sempre querendo saber do meu desenvolvimento acadêmico. Ela dizia que o sonho dela era ver seu neto se formar e se casar, e fico feliz de poder presenteá-la este ano com ambos. Amo você, minha “vovó Graça”, e obrigado por sempre falar “eu te amo mais, muito mais do que você pode imaginar”.

Meu avô ama conversar. Todas as tardes que eu o via, juntamente ao meu pai, dialogamos sobre diversos temas de história, desde a Antiguidade até a Contemporaneidade. Nunca conheci alguém tão calmo e paciente, mesmo com as dificuldades da vida. Carrego o seu sobrenome com muito orgulho, meu querido “Palmeirão”.

Agradeço aos meus pais, Ana Paula e Humberto, por todos os anos de luta, cuidado, perseverança, amor e segurança. Amo vocês com a minha vida.

Minha mãe acordou comigo por muitos e muitos anos, com um ânimo que eu nunca consegui entender (e ainda tento). Seu senso de humor sempre alegrou meus dias mais difíceis, e o seu cuidado me trouxe até aqui. Agradeço por ter cuidado da minha alimentação, da minha casa e da minha vida. Você é a mulher mais forte que eu conheço, e isso me inspira a ser também. Não sei como posso retribuir tanto para você, minha “Nana”, mas passarei a vida tentando. Você é a minha luz, minha conselheira e minha melhor amiga. Obrigado por cantar para mim todas as manhãs, mesmo nos dias nublados.

Eu herdei do meu pai o amor pelas Ciências Humanas. Desde criança, me recordo de conversarmos sobre temas históricos, filosóficos, sociológicos e mais. Eu vi desde criança meu pai subir num púlpito e falar para muitas pessoas, assim como minha mãe. Acho que herdei deles esse “dom” da comunicação. Agradeço por ter sido o irmão que eu nunca tive, e o pai que eu jamais esquecerei. Em especial, por ter me substituído no trabalho nas primeiras semanas de novembro. Você é meu melhor amigo, meu “penescley”, “bigbig”, “jaykiskou” e “billlock” (provavelmente escrevi errado todos os apelidos que você me chama, mas é por aí).

Agradeço à minha esposa, Pietra, por ter sido a primeira a falar “por que você não faz História? Você gosta tanto!” quando a dúvida de “qual curso fazer” me coagiu após o ensino médio. Amo poder estar ao seu lado todos os dias, minha vida, e amo ter a certeza de que somos um do outro, e feitos um para o outro. Obrigado por sempre ter cuidado de mim, por ter estado presente em tantos momentos difíceis

no curso e na vida. Obrigado por me escolher todos os dias, e por todo seu apoio incondicional. Sei que nossa trajetória perdurará por muitos e muitos anos.

Agradeço aos meus professores do colegiado de História da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás), os quais realizaram um trabalho excepcional na minha formação como pesquisador e docente.

Em especial, agradeço ao meu Triunvirato: ao meu querido orientador, Prof. Dr. Johnny Taliateli, que precisou de uma resiliência inigualável para amparar este trabalho. Brincadeiras à parte, obrigado por ter acreditado no potencial da minha pesquisa e por todas as orientações. Você me deu a base para fundamentar esta pesquisa. Bem como, agradeço ao Prof. Dr. Hugo Rincon Azevedo por ter sido também meu orientador por um breve período, que me indicou grandes transformações para melhorar a pesquisa. Além disso, agradeço ao seu excelente trabalho na coordenação da graduação do curso de História da PUC Goiás; seu desempenho mantém o curso vivo. Gostaria, ainda, de agradecer ao Prof. Me. Ivan Vieira Neto, o qual foi meu orientador no começo, por ter salvado a minha graduação quando minha bolsa quase foi suspensa logo no início do curso, e por ter sido o primeiro a me incentivar a pesquisar sobre *games*. Suas aulas no primeiro semestre foram decisivas em favor da minha continuidade no curso, visto que as demais disciplinas não trabalhavam o “historicizar” que eu tanto almejava. Obrigado, meu *διδάσκαλος* e *φίλος*.

Agradeço aos meus amigos: Ana Clara Avelar, Cleilton Alves, Gabriel Cardoso, Gleyce Maia, Jordana França, Larissa Ribas, Vinícius Rios e Vinícius Guimarães. Vocês me deram força para participar ativamente das aulas. Obrigado por tantas conversas, risadas, debates e discussões, principalmente aquelas nos nossos pequenos (grandes) intervalos. São recordações que guardarei com carinho.

Agradeço à Pontifícia Universidade Católica de Goiás pela existência das ações afirmativas, pois graças à Pró-Reitoria de Extensão e Apoio Estudantil (PROEX) tive o suporte da bolsa social, a qual sem ela não seria possível realizar a graduação.

Além disso, agradeço pela oportunidade de participar do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), organizado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e o Ministério da Educação (MEC), como também do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), organizado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), pois as experiências que esses programas me trouxeram enriqueceram a minha carreira profissional e pessoal.

Por fim, agradeço à História, por ter transformado a minha vida em formas que ainda busco entender.

Resumo

O presente trabalho analisa o *game Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft, 2018) como integrante da cultura histórica e como dispositivo de atualização do imaginário sobre a Grécia Antiga. Investiga-se que imagem de Antiguidade o *game* constrói e como ela se articula a expectativas de mercado. O trabalho mobiliza o conceito de imaginário de Hilário Franco Jr. e a semiótica dos *games*, com especial atenção à tradução intersemiótica de mitos e referências clássicas. Desenvolvo uma análise do jogo-base, do modo *Discovery Tour: Grécia Antiga*, da expansão “O Destino de Atlântida” e de paratextos mercadológicos (trailers, sinopses, diários de desenvolvedor), em diálogo com fontes antigas como Homero, Hesíodo e Platão. Propõem-se três níveis de análise: documental (o *Discovery Tour* como “museu-jogo” que organiza percursos, objetos e referências textuais), ficcional-histórico (a narrativa da Guerra do Peloponeso e a construção de um regime de verossimilhança reconhecível) e mitopoético (reencenações de mitos e personagens, perpassando o Elísio, Hades e Atlântida).

Palavras-chave: *Assassin's Creed: Odyssey*; Grécia Antiga; Imaginário; Semiótica; Videogames.

Abstract

The present study analyzes the videogame *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft, 2018) as part of historical culture and as a device for updating the imaginary surrounding Ancient Greece. It investigates what image of Antiquity the game constructs and how this image is articulated with market expectations. The study draws on the concept of the imaginary of Hilário Franco Jr. and the semiotics of games, with particular attention to the intersemiotic translation of myths and classical references. I develop an analysis of the base game, the mode *Discovery Tour: Ancient Greece*, the expansion *The Fate of Atlantis*, and marketing paratexts (trailers, synopses, developer diaries), in dialogue with ancient sources such as Homer, Hesiod, and Plato. Three levels of analysis are proposed: documentary (the *Discovery Tour* as a “game-museum” that organizes paths, objects, and textual references), fictional-historical (the narrative of the Peloponnesian War and the construction of a recognizable regime of verisimilitude), and mythopoetic (re-enactments of myths and characters across Elysium, Hades, and Atlantis).

Keywords: *Assassin's Creed: Odyssey*; Ancient Greece; Imaginary; Semiotics; Videogames.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Capa do game <i>Assassin's Creed: Odyssey</i>	30
Figura 2: Batalha Naval em <i>Assassin's Creed: Odyssey</i>	39
Figura 3: Sócrates conversando com a protagonista em Atenas	53
Figura 4: Ακρόπολη Αθηνών (Akrópoli Athinón, Acrópole de Atenas) em <i>Assassin's Creed: Odyssey</i>	62
Figura 5 Medusa em <i>Assassin's Creed: Odyssey</i>	67
Figura 6: Campos Elísios em <i>Assassin's Creed: Odyssey</i>	69
Figura 7: Submundo em <i>Assassin's Creed: Odyssey</i>	75
Figura 8 Atlântida em <i>Assassin's Creed: Odyssey</i>	80

Sumário

INTRODUÇÃO	11
1 IMAGINÁRIO, JOGO E MERCADO	16
1.1 Imaginário social	18
1.2 Imaginário do jogo	21
1.3 Repertório midiático e mercadológico	27
2 GAME “HISTÓRICO”	34
2.1 Ubisoft e sua promessa	35
2.2 <i>Game</i> histórico e cultura digital	42
3 A ODISSEIA DE ASSASSIN’S CREED	49
3.1 Nível documental	49
3.2 Nível mitopoético	62
3.2.1 <i>Odisseia x Odyssey</i>	63
3.2.2 <i>A mitopoética em “O Destino de Atlântida”</i>	68
CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
BIBLIOGRAFIA	87

INTRODUÇÃO

Aspirei pesquisar sobre jogos desde o primeiro ano da graduação. Acredito que os jogos possuem grande influência em nossas vidas, visto que, ao jogarmos, nos deslocamos da posição de “espectador” para a de “agente”. Quando estamos no controle do jogo, nos tornamos o protagonista daquela história. Assim, como Marc Bloch (1997), grande historiador francês, escrevo este trabalho porque é divertido estudar a história.

Assassin's Creed: Odyssey (Ubisoft, 2018) se insere num contexto em que os videogames deixaram de ser mero entretenimento para ocupar lugar central na cultura midiática contemporânea. Em particular, os chamados jogos “históricos” apresentam ao público experiências de imersão em passados reconstruídos, articulando narrativas, imagens e regras com a premissa de “viver a História”. A Grécia Clássica é um dos cenários privilegiados dessa indústria: filmes, séries, romances, quadrinhos, álbuns musicais e outros *games* modernizam continuamente deuses, heróis, batalhas e paisagens helênicas, oferecendo versões reconhecíveis, ainda que seletivas, desse passado. A franquia *Assassin's Creed*, ao combinar “mundo aberto”, “RPG” e “inspirado em fatos históricos”, condensa boa parte das expectativas do imaginário que o público alimenta quando vê “Antiguidade Clássica” na capa de um jogo.

No caso específico de *Assassin's Creed: Odyssey*, essa promessa é reforçada por dois modos de jogo centrais. De um lado, a obra permite ao jogador encarnar um mercenário espartano, Kassandra ou Alexios, descendentes de Leônidas, navegando por ilhas, regiões e cidades da Hélade do século V aEC, encontrando personagens históricos (como Péricles, Aspásia e Sócrates) e figuras mitológicas (como o Minotauro, Medusa e o Ciclope Brontes). De outro, a Ubisoft desenvolveu um modo de exploração, o “*Discovery Tour: Grécia Antiga*”, que suspende o combate e a progressão de RPG para oferecer percursos guiados sobre temas de história política, social, econômica, religiosa e artística grega. Esses dois blocos são ainda atravessados por conteúdos adicionais, como a expansão “O Destino de Atlântida”, que nos envia para espaços advindos das poesias épicas – de Homero e Hesíodo –, como os Campos Elísios, o Tártaro e a própria Atlântida – descrita por Platão –, explicitando a dimensão mitopoética da obra. Diante desse conjunto, busco compreender como *Assassin's Creed: Odyssey* articula, em níveis

documental, ficcional e mitopoético, um regime de verossimilhança histórica que responde ao imaginário grego clássico e às expectativas de mercado.

Apesar dos videogames já serem uma das mídias mais consumidas do século XXI, sua legitimação como objeto historiográfico ainda encontra resistências. Parte desse impasse se liga ao modo como os historiadores, por muito tempo, associaram “fonte” ao documento escrito e a uma noção mais estreita de evidência. Quando a pesquisa histórica ampliou seu escopo analítico no último século, passando a trabalhar com cinema, literatura e outras linguagens, ela abriu caminho para tratar mídias contemporâneas; mas esse movimento não ocorreu sem tensões metodológicas e institucionais (Morais, 2017). Em balanço recente sobre jogos e historiografia no Brasil, Gouvea (2023) observa que o tema ainda é frequentemente relegado por historiadores, em parte por uma “infantilização” social e acadêmica dos jogos, o que ajuda a explicar por que o debate ainda é desigual dentro da área.

No entanto, nos últimos anos, é possível notar um aumento significativo nas pesquisas que pautam jogos como objetos significativos. Hartman, Tulloch e Young (2021), por exemplo, defendem que jogos históricos podem funcionar como arquivos exploráveis, produzir vínculos afetivos e criar espaços de participação em torno do passado, aproximando o debate de questões da História Cultural sobre práticas e representações. Nesse campo, um eixo recorrente é a crítica à dependência de termos como acurácia e autenticidade como se fossem o centro do problema, insistindo que é mais produtivo analisar como os jogos constroem sentidos, escolhas e enquadramentos do passado do que apenas medir erros e acertos (Wright, 2022).

Dentro desse conjunto, a franquia *Assassin's Creed* ocupa lugar privilegiado justamente por combinar grande circulação (AAA), promessa de reconstrução histórica e estratégias explícitas de legitimação cultural. Em arqueologia e estudos do patrimônio, Politopoulos (2019) discute a relação entre ação e autenticidade, destacando o cuidado com detalhes materiais e a consulta a especialistas como parte do efeito de “passado jogável”. Em *game studies*, Cole (2022) propõe compreender jogos históricos como *mashups* tecnoculturais: recortes e recombinações de elementos de patrimônio que circulam entre gameplay, paratextos e apropriações do público. Outra vertente analisa os usos educativos e as práticas docentes com *Assassin's Creed*, descrevendo potencialidades, limites e desafios quando o jogo entra em contextos escolares (Lima; Bondioli, 2019) (Camuñas-García et al., 2024).

A partir desse recorte, este trabalho se orienta por algumas perguntas centrais. Em primeiro lugar, que imagem de Antiguidade *Assassin's Creed: Odyssey* constrói e como essa imagem dialoga com o imaginário social contemporâneo sobre a Grécia Clássica? Em seguida, de que modo o jogo articula, na sua forma de jogo e de narrativa, o imaginário social, o imaginário próprio do jogo e o repertório midiático e mercadológico na construção de um certo regime de verossimilhança histórica? Ademais, em que medida a promessa de “*game* histórico”, formulada pela Ubisoft, organiza a relação entre jogo e passado, orientando tanto as escolhas de design quanto às estratégias de divulgação? Por fim, procuro entender como essas camadas de significação ajudam a situar os videogames na cultura histórica atual, ao lado de outras mídias que retomam e modificam, modernizando o passado grego.

Para enfrentar essa questão, assumo o jogo como objeto de cultura, no sentido proposto pela história cultural. Em vez de perguntar se *Assassin's Creed: Odyssey* é “fiel” ao passado, interessa compreender que operações de seleção, recorte e combinação o transformam numa forma específica de cultura histórica (Chartier, 2002). Isso implica considerar o *game* não só como um produto técnico, mas como um objeto cultural, situado na confluência entre práticas de produção, estratégias de mercado e repertórios compartilhados sobre o mundo antigo. Na teoria do imaginário, sigo a proposta de Hilário Franco Jr. de privilegiar o conceito de imaginário em relação ao de mentalidades, entendendo-o como um feixe social e histórico de imagens, narrativas e figuras que traduzem, de maneira datada, valores, medos e esperanças de uma coletividade (Franco Jr., 2010). Como destaca Castoriadis, é nesse nível que as sociedades criam significações imaginárias centrais – como “Grécia”, “herói”, “civilização” – que organizam práticas, representações e instituições (Castoriadis, 1982).

Com base nesses autores, defino três níveis analíticos que perpassam *Assassin's Creed: Odyssey*. O primeiro é o imaginário social, entendido como o horizonte mais amplo de imagens sobre a Antiguidade clássica que circula na cultura ocidental contemporânea: templos de colunas brancas, hoplitas, vestimentas “gregas”, deuses antropomórficos, cenários marítimos e ilhas mediterrâneas. Esse repertório não nasce com o jogo; ele é alimentado por séculos de recepção de Homero, de tragédias e de iconografias clássicas, e, mais recentemente, por filmes, sagas juvenis, quadrinhos, músicas e outros videogames. O segundo nível é o imaginário do jogo, isto é, o conjunto de signos, regras e qualidades sensíveis que

constituem *Assassin's Creed: Odyssey* como forma lúdica específica (Guimarães, 2008). Aqui entram a materialidade visual e sonora do mundo aberto, as mecânicas de combate e exploração, os sistemas de progressão, os menus, as interfaces – enfim, aquilo que, em termos semióticos, articula leis, qualidades, e singularidade na experiência do jogador. O terceiro nível é o repertório midiático/mercadológico, composto por sinopses, *trailers*, entrevistas com desenvolvedores, capas, e textos promocionais que prometem ao público “viver sua própria odisseia”, “explorar a Grécia Antiga” e “tornar-se uma lenda” (Chartier, 2002; Gasi, 2011). É nesse nível que a Ubisoft vende a agência histórica, e propaganda a verossimilhança ao público.

Diante desse conjunto, busco compreender como *Assassin's Creed: Odyssey* articula, em níveis documental, ficcional e mitopoético, um regime de verossimilhança histórica que responde ao imaginário grego clássico e às expectativas de mercado.

No primeiro capítulo, discorro sobre o referencial teórico do trabalho. Discuto o conceito de imaginário em Hilário Franco Jr., em diálogo com Castoriadis e Chartier, ressaltando seu caráter histórico, coletivo e criador. Em seguida, defino os níveis do imaginário que perpassam o jogo, seguido pelo imaginário social, imaginário do jogo e repertório midiático/mercadológico, indicando como essas três noções serão usadas ao longo da análise para distinguir o horizonte iconográfico amplo sobre a Grécia Clássica, a forma de jogo de *Assassin's Creed: Odyssey* e os materiais de divulgação que o acompanham.

No segundo capítulo, examino como *Assassin's Creed: Odyssey* se insere na indústria de jogos digitais e na cultura histórica contemporânea. Apresento brevemente a trajetória da Ubisoft e mostro como a empresa constrói, em seus títulos, a promessa de “viver a História”. A partir disso, discuto a ideia de “*game* histórico” tanto como rótulo de mercado quanto como forma de dar sentido ao jogo. Analiso sinopses, *trailers*, materiais promocionais e falas de desenvolvedores para evidenciar de que maneira noções como autenticidade e agência do jogador são acionadas na valorização do *game* e na construção de expectativas sobre sua recepção.

No terceiro capítulo, passo à análise direta de *Assassin's Creed: Odyssey*. No plano documental, examino o *Discovery Tour: Grécia Antiga* como um “museu-jogo” que organiza percursos, objetos, textos de caráter curatorial e referências a fontes,

colocando em circulação, de forma visual e interativa, um certo saber histórico sobre a Grécia Antiga dentro do próprio *game*. No plano mitopoético, discuto as relações entre a *Odisseia* de Homero e *Odyssey* – a versão traduzida intersemioticamente pela Ubisoft – e, na sequência, a expansão “O Destino de Atlântida”, observando como mitos, personagens e espaços mitológicos são retraduzidos em termos de jogabilidade e narrativa, reorganizando o imaginário clássico em uma linguagem própria dos jogos digitais.

1 IMAGINÁRIO, JOGO E MERCADO

Quando empresas de *games* prometem “História” em seus jogos, elas acionam uma gama de figuras reconhecíveis, tornando o jogo legível e desejável – no caso de *Assassin’s Creed: Odyssey*, identificamos templos, hoplitas, ilhas mediterrâneas e seres mitológicos como parte da Grécia Clássica. Assim, o “imaginário”, ao invés da “mentalidade”, é o que instiga os jogadores a buscar, explorar, captar e experienciar um *game*.

Neste capítulo é apresentado o conceito de imaginário, recuperando discussões teóricas de autores como Hilário Franco Jr. (2010), Castoriadis (2000) e Chartier (2002). Acredito que seja essencial apresentar a escolha do conceito e seu entendimento, visto que um *game* pode ser compreendido como um conjunto de imagens, narrativas e expectativas sociais.

Hilário Franco Jr. (2010) inicia sua explicação do conceito de imaginário com um impasse: “como apreender essa realidade [de definição da mentalidade] muito mais ampla do que a capacidade analítica do observador que é parte e, portanto, refém?”. Para isso, o autor explica que, por estar esgotada sua capacidade epistemológica, a historiografia buscou novas noções “supostamente mais palpáveis e observáveis, entre elas a de imaginário”.

O autor expressa sua insatisfação, pois “raramente os estudiosos [filósofos, literatos, psicólogos, antropólogos, sociólogos e historiadores] apresentam uma definição operacionalizável” do imaginário, pois levam em consideração que este seja um senso comum. E então, Franco Jr. (2010) observa as noções trabalhadas por Le Goff sobre o imaginário, dizendo que este “aponta diferenças e pontos de contato entre imaginário, símbolo e ideologia”. No entanto, o autor corrige cinco pontos centrais na proposta de Le Goff sobre o conceito.

Franco Jr. (1) aceita que o imaginário pertence ao campo das representações, porém rejeita tratá-lo como simples “tradução mental” de uma realidade exterior. Para ele, o imaginário é criativo, não apenas espelha o mundo, ele fabrica formas de vê-lo – inclusive quando o “objeto” da representação está no próprio sujeito (tempo vivido, sonhos, fantasias). Também (2) considera insuficiente separar simbolismo e imaginário sem mostrar o nexo entre ambos: os símbolos são a linguagem

constitutiva do imaginário, é por eles que o imaginário aparece e circula socialmente (Franco Jr., 2010).

Do mesmo modo, (3) discorda de uma fronteira rígida entre ideologia (como produção puramente intelectual) e imaginário (como reino das imagens). As ideologias, rememora, “operam com imagens verbais e visuais” e, por isso, são atravessadas pelo imaginário, e frequentemente funcionam como imagens idealizadas que a sociedade projeta de si (Franco Jr., 2010).

Outra correção importante (4) recai sobre as fontes. Contra a cautela de Le Goff, que teme extrair das obras literárias e artísticas algo “para o que não foram feitas”, Franco Jr. sustenta que elas dizem muito além das intenções dos autores, extravasando “muito do sistema de valores e das formas inconscientes de sentir e agir da sociedade que as produz e consome” (Franco Jr., 2010).

Por fim, (5) ele aponta que Le Goff não esclarece bem a relação entre “mentalidade” e “imaginário”. Ao sugerir que o imaginário revela em profundidade estruturas e mentalidades, Le Goff parece colocá-lo num nível mais radical, mas não desenvolve essa hierarquia. É justamente nessa lacuna que Franco Jr. firma sua opção teórica, onde prefere trabalhar com “imaginário”, pois este é mais operacional para captar redes simbólicas partilhadas, sua historicidade e seus efeitos sociais.

Sobre a escolha dos termos, Franco Jr. (2010) parte da constatação de que mentalidade e imaginário não são sinônimos. “Mentalidade” remete ao hábito profundo de pensar e sentir de um grupo (camadas duradouras do psiquismo social que orientam o óbvio, o plausível e o desejável de uma época). Já o imaginário, o define de modo operacional, como um sistema histórico de imagens, “não uma mera acumulação de imagens”, mas um conjunto articulado que dá forma pública a sentidos e afetos, institui discursos e cria modos de ver. Franco Jr. (2010) determina o seguinte:

A mentalidade está para o imaginário assim como certas estrelas que morreram há milhões de anos estão para sua luz, ainda agora visível. O imaginário, como um feixe de luzes estelares, permite revelar uma realidade já superada. Da mesma maneira que o astrônomo não pode pretender captar aquela luz logo após sua emissão, muito menos ter contato direto com sua fonte, ninguém pode apreender a mentalidade, somente suas emanções, os imaginários. O imaginário é espelho da mentalidade: revela mas deforma (Franco Jr., 2010, pg. 72).

Quando esse feixe de imagens se estabiliza e comunica, temos um imaginário social. Ele age como um tradutor histórico, onde ele atualiza, em cada contexto, conteúdos duradouros (valores, medos, esperanças) em formas culturalmente inteligíveis:

Isolada, cada imagem tende a mostrar mais o significante do que o(s) significado(s). Apenas em conexão com outras, cumprindo seu papel de instituidoras de discursos, de sistemas semiológicos, é que as imagens – exteriorizadas sob forma verbal, plástica ou sonora – ganham sentido e, conscientemente ou não, expressam determinadas cosmovisões. Claro que no plano psicológico e social elaborar uma imagem só é possível a partir das imagens já existentes, e só faz sentido no âmbito do estoque delas na cultura considerada. Pela mesma razão, um conjunto de imagens somente tem coerência e comunicabilidade, isto é, constitui um imaginário, se em suas relações internas obedece à gramática e à retórica do próprio sistema. Assim, a rigor, toda imagem nasce de um imaginário e o realimenta (Franco Jr., 2010, pg. 75).

Assim, o imaginário é um sistema social e histórico de imagens – verbais, visuais, sonoras – que, articuladas entre si, instituem sentidos, tornam comunicáveis afetos e visões de mundo, e funcionam como mediação por meio da qual se acessam as mentalidades de uma época.

Portanto, seguindo os passos de Franco Jr., utilizara-se o conceito de imaginário para entender e sistematizar os signos do *game* em pauta.

Destarte, é importante separarmos os níveis do imaginário que foram trabalhados: 1) imaginário social, que fornece os *topoi* clássicos que o público espera encontrar ao identificar “Antiguidade” no *game*; 2) imaginário do jogo, que traduz esses conteúdos em mecânicas, regras e experiências específicas no *game*; e 3) o repertório midiático e mercadológico, no qual a Ubisoft, empresa desenvolvedora de *AC: Odyssey* apresenta e legitima o *game* como “histórico”.

1.1 Imaginário social

Devemos perceber o imaginário social como horizonte instituinte de significações. Para Castoriadis (2000, pg. 33):

A história é tanto criação consciente quanto repetição inconsciente. [...] É certo que a consciência humana, como agente transformador e criador na história, é essencialmente uma consciência prática, uma razão operante – ativa, muito mais do que uma reflexão teórica, à qual a prática seria anexada como o corolário de um raciocínio e da qual ela somente materializaria as consequências. Mas essa prática não é exclusivamente

uma modificação do mundo material, ela é também, ainda mais, modificação das condutas dos homens e de suas relações.

A instituição social separa para cada sujeito um mundo público e um mundo privado, e a socialização é, precisamente, a interiorização de instituições que conferem sentido e estabilizam condutas sociais.

Para Castoriadis (1982), o termo “imaginário” nada tem a ver com o “especular, que, evidentemente, é apenas imagem de e imagem refletida”. O imaginário não é a partir da imagem no espelho ou no olhar do outro. O imaginário é a criação incessante e essencialmente indeterminada de figuras/formas/imagem, a partir das quais algo pode tornar-se dizível, desejável e reconhecido como válido (Castoriadis, 2000).

Dessa forma, “imaginário social” designa o nível coletivo de produção de sentido: significações que instituem valores, práticas e representações e organizam a convivência, agindo muitas vezes como marcadores que antecipam o reconhecimento do público, mesmo na ausência de demonstração explícita. Outrossim, a sociedade é “autoinstituinte” porque reabre continuamente o instituído, reescrevendo seus eixos de valor em novas conformações. É por isso que a mesma figura sónica – a coluna dórica, o herói hoplita, as criaturas mitológicas – pode se ressignificar conforme mudam os regimes de significações. Nosso objetivo é rastrear tais séries de reinterpretações e reconhecer como instituições materializam e difundem essas significações para determinados públicos e épocas.

Ademais, Franco Jr. (2010, pg. 85) reforça o nível coletivo do imaginário social e argumenta sobre seu condicionamento:

Mesmo aparentando ser individual, cada discurso, verbal ou visual, revela valores e sentimentos de um ou de muitos grupos sociais mediante a percepção que o emissor do discurso tem do mundo, da sociedade, de si mesmo. Embora posteriormente ao século XVI o escritor e o artista pensem estar colocando apenas seus sentimentos e ideias na obra, eles na verdade são porta-vozes do coletivo. Por outro lado, embora produto e produtor de coletividade, todo imaginário depende em certa medida do individual. Este é que dá forma aos elementos aflorados da psicologia coletiva, inscrevendo-os em diferentes suportes culturais (oralidade, textualidade, gestualidade, plasticidade).

Ao contrário do que muitos acreditam, a imaginação não é ilimitada ao querer, sendo contida somente ao que é possível imaginar, moldada a um quadro social de possibilidades. Há uma divergência entre a atividade psíquica individual

(imaginação) da produção psicocultural coletiva (imaginário). A imaginação acontece nos conjuntos do imaginário, que fornece repertórios, analogias e modos de ver/sentir historicamente situados. Nessa perspectiva, o imaginário é o elemento de intermediação entre mentalidade e cultura, produzindo às mentalidades um ritmo histórico e fornecendo a elas expressões simbólicas e figurativas:

Enfim, acreditamos que imaginário não recobre as noções de mentalidade e de representação, complementa-os, articula-se estreitamente com eles. Se mentalidade é o complexo de emoções e pensamento analógico (estruturas arcaicas sempre presentes no cérebro humano), imaginário é a decodificação e a representação cultural (portanto historicamente variáveis) daquele complexo (Franco Jr., 2010, pg. 69).

Essa intermediação tem consequências metodológicas importantes. Podemos reconstituir os regimes de legibilidade que tornam uma obra reconhecível e eficaz: critérios, formatos e convenções que decidem o que pode ser lido, de que maneira e com que validade. Eles operam antes da interpretação individual, pois estabelecem regras de conveniência (o que conta como dado, evidência, exemplo), impõem modos de apresentação (como algo deve aparecer para ser reconhecido: forma de expor, de descrever, de provar) e determinam instâncias de validação (quem está autorizado a dizer que “isso faz sentido”).

Por isso, quando analisamos a semiose de um objeto cultural, precisamos verificar seus regimes de legibilidade, buscando entender o que condiciona sua leitura. Assim, se faz necessário identificar quem define os critérios de aceitação; quais procedimentos transformam materiais em “legíveis”; que marcas de validação são mobilizadas; em que formatos circulam; e como esses elementos, juntos, fazem um signo ser acolhido ou recusado pelo coletivo social.

Além disso, os regimes de legibilidade são dinâmicos pois mudam quando se transformam as regras de conveniência, quando emergem novos formatos de apresentação ou quando novas instâncias ganham poder de possibilitar leituras. Logo, trata-se de tecnologias sociais do reconhecimento que antecedem e moldam a interpretação, organizando o campo do que, em cada época, pode aparecer como concebível, inteligível e aceitável.

Portanto, meu trabalho não é meramente indagar as intenções de autores para com suas obras, mas entender as sensibilidades e expectativas socialmente partilhadas. Como práticas educativas, curadorias, narrativas e infraestruturas

mediáticas sedimentam o que parece verossímil quando se fala de passado e sua experiência?

Ao estudar essas trajetórias, a análise evita dois atalhos: primeiro, o da especulação, pois o imaginário social não é “o que o designer imagina”, mas o horizonte de significações que antecede e excede escolhas individuais; segundo, o da estetização, pois os ícones e elementos visuais só ganham eficácia porque se articulam a instituições, técnicas, ritos e linguagens (ou seja, porque participam de práticas coletivas que excedem a imagem). Como afirma Franco Jr. (2010, pg. 87-88): “A dinâmica dos imaginários é sempre interna, não há pretensa manipulação ou controle deles como pensam alguns, há, isso sim, criação espontânea, resultante da própria história, de novas autoimagens do imaginário”.

Portanto, nos orientamos por trajetórias culturais e (re)interpretações. Antes de perguntar o que um jogo “faz” com os *topoi* e muito antes de aprovar o que um *trailer* promete, é preciso reconstruir quando e como essa iconografia se tornou inteligível. Quais variações semânticas sofreu? Quais instituições o fixaram e difundiram? Que disputas de interpretação o atravessaram? Assim, a persistência de *topoi* clássicos – o mar do Mediterrâneo como espaço de descoberta e aventura, a *pólis* como símbolo político-social, os grandes templos que rememoram os deuses do Olimpo – não é um mero resquício do passado, mas um produto de convergências sucessivas entre imaginário e cultura.

1.2 Imaginário do jogo

Se a sociedade institui significações que tornam certos signos legíveis e desejáveis, o jogo, por sua vez, traduz essas significações em seu próprio imaginário. O eixo de análise desloca-se do nível macro das trajetórias sociais para a forma lúdica em que as figuras e valores passam a operar como regras, interfaces, *feedbacks*, papéis de jogador e regimes de verossimilhança.

Em sua constituição como jogo ainda que eletrônico/digital, um *game* basicamente tem, em essência, as características de qualquer outro jogo. Ou seja, sua característica principal é ser um universo ou espaço constituído de leis ou regras que proporcionam seu funcionamento enquanto jogo cuja função primordial é divertir (Guimarães, 2008, pg. 80).

Desse modo, o *game* pode ser entendido como uma forma de legi-signo. O legi-signo corresponde ao nível da terceiridade: é o tipo de signo que opera

principalmente como regra ou convenção (um padrão compartilhado e reconhecido por um grupo) que orienta como algo deve ser interpretado.

Um *game* mesmo se constituindo como legi-signo em sua forma principal de funcionar, irá também reunir outras formas de signos que o compõem: suas qualidades, as formas icônicas dos quali-signos e seus aspectos indiciais próprios dos sin-signos. A mistura gerada origina um conjunto sógnico de imagens, textos, sons, movimentos e sensações (Guimarães, 2008, pg. 80).

Logo, os quali-signos pertencem ao nível da primeiridade: são qualidades puras (como cor, som, forma) que, quando incorporadas a algo, passam a atuar como signos. Eles apontam para semelhanças possíveis (sugerem “parece com”) quando já estão materializados em um sistema. No *game*, essas qualidades aparecem como elementos centrais que dão corpo e coerência ao mundo ficcional, como paleta de cores, timbres, formas, texturas e outras propriedades sensíveis que sustentam a experiência do universo da obra.

Games são legi-signos. Em si mesmos já representam um sistema de regras. São projetados com a finalidade de funcionar como regras com as quais se pode interagir com objetivos lúdicos. [...] Ao jogarmos um *game*, já estamos mediando uma realidade possível, decodificando suas regras (Guimarães, 2008, pg. 82).

Essa ênfase nas regras e em sua potência de ordenar um campo de ação está em diálogo com a tradição lúdica. Jogos delimitam tempo e espaço, instauram uma ordem e criam tensão em busca de solução – elementos que explicam a força de absorção do jogo sobre o jogador e o caráter “separado” desse domínio em relação ao cotidiano. De forma empírica, o jogador aprende por repetição de ações o que esse mundo pode oferecer e, ao dominar as regras, domina o próprio jogo:

Sair da realidade e entrar na dimensão lúdica do jogo, algumas vezes, e por instantes, é um bom remédio, ainda que temporário. Ao seguir as regras do jogo e entrar nesse mundo de ordem criado por ele, o jogador desfruta dessa dimensão com a condição expressa de atentar para suas normas. Sem esse senso de ordem, o valor do jogo se torna inócuo (Guimarães, 2008, pg. 29).

Essa conjunção entre delimitação, ordem e objetivo é o que cria uma “janela lúdica”, se tornando a forma de eficácia do próprio sistema.

O quali-signo fornece a sensibilidade (cores, matérias sonoras, padrões, timbres, partículas) que sustenta a consistência ficcional do mundo do *game*; o

sin-signo dá corpo a ocorrências singulares (aquele golpe, aquela ruína, aquela arquitetura) que só podem significar por meio de qualidades previamente corporificadas; e o legi-signo expressa a lei que organiza como essas qualidades e ocorrências podem operar conjuntamente, legitimando expectativas (“se eu temporizo X, ganho Y”; “se o ícone Z pisca, é acionável”).

É interessante ressaltar que, dentro do *game*, um sin-signo não tem obrigação de remeter às mesmas propriedades do objeto “fora” do jogo. Ele segue as leis de existência do sistema lúdico, razão pela qual “*games* têm uma sintaxe, uma forma e um discurso que lhes é próprio” (Guimarães, 2008). Nesse nível, o “imaginário do jogo” é, portanto, descrever como qualidades e ocorrências são vinculadas por leis que compõem um design de sentido, que lhe concede sua forma, seu próprio espaço delimitado e sobreposto e enteposto à própria realidade. Convém observar que tipo de objeto dinâmico o *game* constrói para si e como o faz operar como referência reguladora de suas leis internas.

O objeto dinâmico, como o entendemos, é um feixe de inúmeros conceitos atualizados constantemente em seus objetos imediatos. O objeto dinâmico é aquilo que fornece o núcleo existencial de um signo enquanto este signo apresenta-se como ideia materializada de alguma forma. Conceito passível de ser mediado pela experiência. Experiência esta sempre de caráter real, pois se considerando-se que a experiência de jogar o *game* é real, mediar semioticamente seus signos também o é (Guimarães, 2008, pg. 96).

Outrossim, a construção do imaginário do jogo se articula, além do objeto dinâmico, em objeto imediato. Na semiótica, o imediato é o objeto representado dentro do signo (interior), enquanto o dinâmico é aquilo que determina o signo de fora, determinando-o (exterior). No *game*, os signos aparecem nos inúmeros objetos imediatos que surgem na tela a todo instante: informações ao jogador, personagens, itens, cenários e as várias interações entre o jogador e o mundo do jogo. Esse fluxo contínuo de signos, tal como é interpretado na semiose, constitui o objeto dinâmico do *game*, pois o jogo, enquanto obra ficcional, é uma ideia que se realiza a partir de um universo de possibilidades (Guimarães, 2008).

A partir disso, podemos relacionar à teoria de percepção de Pierce:

“O percepto, como mencionamos, corresponderia ao objeto dinâmico do signo percebido em sua existência, forçando-se contra os sentidos, enquanto o *percipuum* corresponderia aos elementos do objeto imediato, ou seja, as qualidades as quais este objeto se remete durante a percepção na mediação (semiose) do percepto (Guimarães, 2008, pg. 97).

É nessa conjuntura que a noção de tradução intersemiótica fornece e qualifica diferentes modos de passagem entre repertórios e a sintaxe do jogo.

[...] o imaginário é traduzido em videogames de três maneiras distintas: através de imagens intrínsecas, sincretismos mitológicos ou auras imaginárias. Ou seja, há três tipologias e três tipos de caso: um em que prevalece o literalismo, outro que sincretiza diversas traduções e a contemporaneidade tecnológica (Gasi, 2011, pg. 128-129).

Logo, o *game* pode conceber um *topoi* (transpondo do real para o virtual), hibridizá-lo com outras figuras (misturas de regimes e gêneros) ou recriar sua “aura” por meio de dispositivos de tom, atmosfera e papel do jogador – três estratégias destacadas pelo estudo de caso feito por Gasi (2011), que compara obras de referência e seus usos no design. Ainda assim, a tradução se efetiva pelas regras: são repetições, objetivos, ritmos, economias e convenções que materializam o modo de passagem escolhido.

Utilizo aqui, como exemplo, a figura de Héracles (ou Hércules, no latim). O personagem mitológico possui forte presença nos suportes midiáticos, principalmente aqueles que representam os *topoi* gregos, sendo citado ou tendo presença frequente.

De acordo com “The Oxford Handbook of Heracles”, organizado por Daniel Ogden (2021), o mito de Héracles descreve sua ascendência, nascido de Alcmena (mortal) e Zeus (imortal). Antes mesmo do parto, Hera engana Zeus, e faz com que Euristeu nasça antes e, assim, o condena a viver submisso a esse rei¹. Na infância e juventude, a hostilidade de Hera marca o percurso e até “fabrica” adversários (o Leão de Nemeia e a Hidra são criaturas por ela nutridas), consolidando a ambivalência do nome “*Ἡρακλῆς*” (traduzido do grego, “glória de Hera”). É a perseguição que molda a grandeza do herói. O ponto de virada é a loucura: em algumas tradições, Hera enfeitiça Héracles, o qual mata, sem o saber, esposa e filhos. Como reparação, submete-se aos Doze Trabalhos ordenados por Euristeu. Após esses eventos, Dejanira, sua esposa, contamina seu manto com veneno da Hidra e sangue do centauro Nessus. A dor corrói seu corpo, e Héracles termina na pira, seguido de apoteose².

¹ Essa estrutura já aparecerá na fala de Agamêmnon na *Iliada*, de Homero, e que coloca os Trabalhos como parte do destino do herói.

² Cerimônia que eleva um indivíduo à condição de divindade.

Podemos citar sua presença nos filmes, como em “Hércules” (1997). A empresa fílmica Disney transforma o ciclo trágico e incerto de Héracles em uma fábula musical animada. A “prova do herói” se torna um arco moral, onde ser um “verdadeiro herói” significa sacrificar-se por amor. Isso recentra o mito num *ethos*³ familiar ao público infantil, com canções e humor pueril. O filme transpõe elementos clássicos e os reconfigura: apresenta Hades como antagonista direto e caricato (um “irmão ressentido” que quer usurpar Zeus), enquanto Mégara, prisioneira de Hades, ganha a afeição do herói. Ao final do filme, Héracles derrota Hades, lançando-o em no rio Estige, onde diversas almas o arrastam para o fundo, e o herói recebe sua imortalidade, e ascende aos céus, junto de sua amada. Portanto, o filme não representa fielmente o mito, visto que o herói apenas se tornou deus após seus “12 Trabalhos”, que foram um ato de penitência por assassinar seus filhos e esposa, Mégara. Além disso, retrata Zeus e Hera como seus pais, mas Hera não é sua mãe, tampouco uma figura positiva materna, pois é ela quem o enlouquece e faz com que ele mate a própria família.

No jogo-base⁴ AC: *Odyssey* (2018), Héracles é representado indiretamente⁵. A cadeia de missões “Filhas de Ártemis” insere o primeiro dos trabalhos: a caça ao Leão de Nemeia, localizado na região dos “Sumidouros de Héracles”, ao sul da Argólida (toponímia que já faz operar o nome do herói como marcador espacial de memória mítica). Essa representação também aparece em equipamentos de alto nível: como os: a) Arco de Héracles, obtido em um baú lendário na fortaleza de Koinyra, em Thasos; e b) como armadura temática, denominada “Poderosa Armadura de Héracles, via loja digital, explicitando a conversão mercadológica do mito em que promete potência e identidade visual. Os equipamentos integram o imaginário hercúleo à cadência lúdica de progressão e ao design de combate, como a própria descrição na loja: “destemido, seu poder superará qualquer desafio e derrubará seus inimigos ao seu redor”.

No entanto, uma das citações mais notáveis de Héracles está na genealogia do próprio protagonista. O enredo do jogo se inicia com o jogador controlando Leônidas, rei de Esparta, o qual liderou a famosa Batalha das Termópilas, que se

³ Conjunto dos costumes e práticas característicos de um povo em determinada época ou região.

⁴ Versão completa do jogo, sem a adição de complementos, expansões (DLCs) ou conteúdos pós-lançamento.

⁵ HERAKLES. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Herakles>. Acesso em: 14 nov. 2025.

orgulhava de ser, supostamente, um descendente direto de Héracles. Após vencer a batalha, anos se passam, até chegarmos no nosso protagonista, o qual herda a força, habilidades, e até lança de seu avô, Leônidas. Logo, o próprio protagonista está imbuído com o sangue de um deus grego.

Outrossim, ainda em AC: *Odyssey*, o jogo se divide em um novo modo (opção de jogo), denominado *Discovery Tour*. Grécia Antiga (2019), o herói passa de referência indireta à mediação educativa direta. O modo reúne estações inteiras dedicadas aos Doze Trabalhos, com textos curatoriais e iconografia antiga (ânforas, moedas, esculturas), transformando a exploração do mapa em visita guiada ao repertório do herói. Essas estações estão documentadas nos dados internos do próprio *Discovery Tour*, com títulos, resumos e crédito iconográfico. O próprio nome “Héracles” é citado cento e dezessete vezes, consolidando a presença de Héracles e fomentando o sentido heroico/divino que permeia todo o sistema dentro de *Odyssey*.

Por fim, cabe citar o conteúdo adicional posterior ao lançamento do jogo, não necessário à trama original, mas que trazem conteúdos extras enriquecedores, conhecido como “*Downloadable Content*” (DLC), em português, conteúdo para baixar. Na DLC “O Destino de Atlântida – Tormento de Hades”, lançada em 2019, Héracles aparece como personagem no Submundo, integrado ao grupo dos “Guardiões Caídos” (ao lado de Aquiles, Perseu e Agamêmnon), podendo ser enfrentado e, narrativamente, recrutado como guardião. Assim, o personagem é apresentado como agente diegético com quem o(a) protagonista interage. Essa presença é afirmada pelos compêndios da série e por materiais de lançamento da DLC.

Portanto, “Héracles” funciona como força semiótica que liga prática de jogo, ensino e narrativa expansiva, apresentando como os mitos clássicos são reinterpretados: migram por suportes, assumem funções diversas e, em cada nível, reencenam traços nucleares (força extraordinária, provas, monstros, divindades) em formatos compatíveis com as expectativas da cultura digital contemporânea.

Ademais, nos importa ver como o sentido emerge de uma interação textual-visual-sonora organizada por regras e atualizada pela ação do jogador:

Se pensarmos que o videogame é um novo objeto cultural [...], *fiction through play*, ou seja, um jogo através da ficção, e que o tanto a interação (input) quanto a ficção são pontos chaves na construção do significado do

jogo, que começa no momento da criação da estrutura do jogo pelo videogame *designer* e que tem sua narrativa efetivamente atualizada no momento em que o jogador se insere no universo virtual, então entendemos que esse texto do videogame requer outra leitura, outra apropriação, ou seja, um novo modo de ler graças justamente à capacidade tanto gráfica quanto interativa que o *videogame* proporciona à audiência (Lemos, 2012, pg. 86).

A leitura desse objeto cultural ocorre por uma forma de apropriação diferente, pois o próprio suporte do videogame (seu aparato tecnológico) oferece outras maneiras de ler a ficção e, com isso, novas formas de “compreender, decodificar e participar da ficção” (Lemos, 2012). Logo, o interpretante envolve camadas, como emocionais (o que o jogador sente, como tensão ou medo ao estar em um local escuro), energéticas (o que responde com movimentos e atenção, o esforço do jogador) e lógicas (inferência e fixação de hábitos, como armamentos lendários possuírem coloração dourada ou brilhante, se tornando uma regra de interpretação).

O imaginário do jogo aparece quando temas, imagens e expectativas culturais são convertidos em jogo (design), isto é, em mecânicas, regras e experiências. Importa o que o signo faz dentro do sistema. Sempre que o foco recai sobre uma mecânica, regra, objetivo, papel do jogador, interface ou sistema de progressão, estamos nesse plano. Ao estudar o imaginário do jogo, a pergunta que devemos fazer é: que tradução intersemiótica aconteceu? Como um repertório cultural foi feito em termos de jogabilidade? Quais signos a sustentam? E que mundo de referência o próprio jogo constrói como medida do que faz sentido nele (seu objeto dinâmico)? O centro da análise deixa de ser “o signo X aparece?” e passa a ser “como o signo X age?”: condição, restrição, possibilidade de ação, regime de verossimilhança, impacto afetivo ou regra interpretativa para o jogador.

Nesta relação contínua de signos lidos no *game* como aspectos de sua jogabilidade como experiência. Todos os elementos [...] se voltam para uma experiência única de jogo, que é definida a partir de elementos baseados na mitologia em questão e transformados em aspectos que constroem uma jogabilidade particular, fluente com seus signos e interpretantes (Guimarães, 2008, pg 117).

É esse conjunto que torna o jogo inteligível, aprendível e dominável. Em resumo, o imaginário do jogo é a composição de signos que transforma um universo cultural em forma jogável, aqui e agora.

1.3 Repertório midiático e mercadológico

O período da antiguidade clássica desperta o imaginário social das pessoas. Antes do imaginário do jogo há um imaginário social – feito de mitos, imagens e expectativas – ao qual o produto interativo responde, negocia e, muitas vezes, retroalimenta. Portanto, quais representações o público deseja encontrar quando se anuncia “Grécia Antiga” em um título de classificação orçamentária AAA⁶? Por que, ainda hoje, o período clássico suscita emoções intensas, como se a promessa de *topoi* gregos ainda fosse efetivar sob novas mídias? E como a Ubisoft – no caso de *Assassin’s Creed: Odyssey* e do seu *Discovery Tour* – interpreta esse repertório para convertê-lo em experiência, aprendizagem e, não menos importante, em valor de mercado?

Chartier (2002) descreve como é feita a apropriação da cultura e sua (re)interpretação como um produto social:

À apropriação, tal como a entendemos, tem por objetivo uma história social das interpretações, remetidas para as suas determinações fundamentais (que são sociais, institucionais, culturais) e inscritas nas práticas específicas que as produzem. Conceder deste modo atenção às condições e aos processos que, muito concretamente determinam as operações de construção do sentido (na relação de leitura, mas em muitas outras também) é reconhecer, contra a antiga história intelectual, que as inteligências não são desencarnadas, e, contra as correntes de pensamento que postulam o universal, que as categorias aparentemente mais invariáveis devem ser construídas na descontinuidade das trajetórias históricas (Chartier, 2002, pg. 26-27).

Sinopses, trailers, rótulos, capas, descrições de recursos e rótulos são produtos com materialidade própria que circulam em circuitos de produção e leitura e que orientam como a obra “deve” ser lida. Em sua sociologia histórica da leitura, Chartier insiste que o problema não é escolher entre o “todo-poder” do texto e a liberdade absoluta do leitor, mas descrever, em cada contexto, as modalidades partilhadas de leitura e os processos históricos pelos quais um sentido é produzido diante de um texto. Isso nos permite a ler o marketing como uma tecnologia de leitura, pois ele antecipa a esta, oferecendo aportes e regulando expectativas de recepção (Chartier, 2002).

⁶ Jogo feito com alto orçamento e produção, com grandes equipes de trabalho – gráficos avançados, dublagens internacionais, trilha original e alto volume de conteúdo – acompanhado de campanhas de marketing globais, lançamento amplo em várias plataformas e com expectativa de venda multimilionária.

Gasi (2011) demonstra que o imaginário “faz passagens” entre sistemas – da narrativa mitológica à narrativa ludológica – e que boa parte da criação em jogos consiste na tradução intersemiótica de substratos culturais (a imagem intrínseca, o mitológico, o imaginário), como quando mitos gregos reaparecem e são recombinaados em *gameplay* e mundos ficcionais contemporâneos.

É importante ressaltar que a tradução intersemiótica é apresentada como um desdobramento da própria atividade tradutória humana, onde toda tradução implica recriação, a passagem entre diferentes meios intensifica esse caráter criativo, reorganizando sentidos de um sistema semiótico para outro (Gasi, 2011, p. 54).

O videogame, portador de uma das chaves para visitas a multiversos tão específicos e tão simbologicamente ontológicos, permite, pela sua existência como uma imagem interativa e pelo fato de ter edificado seu próprio ciberespaço, uma interface, repleta de significados. Isso é, sua existência, quando se funde com outras, outras realidades e outras metáforas de seus interlocutores, permite a tradução de símbolos, em outras realidades (Gasi, 2011, pg. 65).

Assim, a autora nos apresenta que é necessária uma recriação entre os conteúdos culturais e formas sógnicas, onde são reorganizados quando passam do texto historiográfico, do mito ou da iconografia para a linguagem do jogo. Em *Odyssey*, essa tradução começa na seleção de *topoi* e segue pela reconfiguração material (uma nova cultura da materialidade) em modelos, texturas, paletas, sons e tipografia de menus, culminando na codificação do *game*. Ademais, os paratextos (enciclopédia dentro do *game*, tours, telas explicativas) explicitam referências e recortes, definindo a leitura do mundo do jogo como “mundo aberto histórico” (Lemos, 2015, pg 23). A recepção do *game* pelas comunidades e guias consolidam interpretações e hábitos de jogo, mostrando que a tradução não termina no design, mas continua no uso social:

[...] a imagem indexal acontece em uma nova cultura de materialidade, que não somente parte para um mundo pós digital, como fomenta a criação de uma nova cultura de materialização da imagem. Nessa materialização, o observador não permanece como um sujeito externo à criatividade de qualquer obra, mas se transforma em um atuante em seu mundo interno, torna-se uma interface entre o mundo virtual e o real (Gasi, 2011, pg. 16).

Logo, esse imaginário se manifesta como um conjunto de *topoi* de alta legibilidade que o público espera encontrar quando lê “Grécia Antiga” em um AAA.

Entre esses *topoi*, temos exemplos como o herói hoplita, as colunas clássicas, a *pólis* e os oráculos. Esses exemplos são utilizados como mecanismos de reconhecimento que associam semelhanças perceptivas, traços de época e convenções compartilhadas. A figura do hoplita, com panóplia e *ethos* guerreiro; a presença das colunas dórica, jônica ou coríntia nos grandes templos representando a arquitetura clássica; a *pólis*, a ágora, os templos e teatros como formas fundamentais do cotidiano; a Península Balcânica, com sua geografia e clima característicos; até a presença dos oráculos apresentam o misticismo e sensação mítica, relacionando à época. Assim, esses motivos atuam simultaneamente como ícones (o que se vê e se reconhece), índices (o que remete a práticas e tempos específicos) e signos (o que homogeneíza convenções sobre o clássico), estabelecendo a leitura do mundo representado (Guimarães, 2008, pg. 71).

Figura 1: Capa do game *Assassin's Creed: Odyssey*



Fonte: site oficial da Ubisoft.⁷

Para os desenvolvedores de *games* históricos, tais *topoi* são traduzidos intersemioticamente em sistemas dentro jogo: o hoplita torna-se herói, comumente sendo um protagonista ou antagonista de grande destaque, com seus conjuntos de movimentos para as batalhas e conquistas; a arquitetura ambienta o jogador

⁷ ASSASSIN'S Creed Odyssey - Kit de fãs E3. **Ubisoft**, 11 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/news/7wjVehRvZm01rfAwpu6uU/assassins-creed-odyssey-kit-de-fs-e3>. Acesso em: 20 nov. 2025.

naquele espaço-tempo, pois inclusive as paisagens organizam rotas de navegação na *gameplay*; a *pólis* funciona como centro de sociabilidade, comércio para aquisição de novos armamentos/fundações e progressão geral; os personagens históricos, como Sócrates⁸, Heródoto⁹, Aspásia¹⁰, por conseguinte, estruturam as missão e enredo do jogador. É nesse percurso do repertório cultural ao *game* que se produz a fantasia da agência histórica, onde o jogador experimenta agir no passado, ser um ente dentro daquele universo mito-histórico que o *design*, em conjunto com as fontes históricas, pode produzir e reproduzir.

Guimarães (2008) utiliza a tríade semiótica de Charles Sanders Pierce para condicionar o *game* como signo-objeto-interpretante:

[...] o primeiro signo em relação a ele mesmo no seu modo de ser é uma qualidade, um quali-signo, o segundo é um existente singular, um sin-signo e o terceiro um legi-signo, que funciona como regra ou lei. Na relação com o objeto, o quali-signo é um ícone, por exemplo, um borrão azul em uma parede sugerindo uma forma qualquer: uma nuvem, um pedaço de algodão, um nariz, pois o ícone deixa o campo aberto para as criações imaginárias, pelo seu alto poder sugestivo, relaciona-se diretamente com os processos criativos e abduativos da mente (Guimarães, 2008, pg. 71).

No contexto de “AC: *Odyssey*”, os quali-signos aparecem como qualidades sensíveis que predisõem a leitura do “clássico” antes de qualquer informação

⁸ “Considerado um dos maiores filósofos do mundo grego antigo, Sócrates nasceu por volta de 469 a.C., em Atenas, filho de Sofronisco (artesão) e de Fenarete (parteira) [...], ofícios que aparecem como referências simbólicas nos diálogos de Platão. Sócrates nasceu seguido das grandes vitórias das Guerras Persas, e viveu como um adulto durante a Guerra do Peloponeso [...]. Platão ainda relata que Sócrates serviu em campanhas militares e teve sua coragem elogiada [...]. A partir de então, a filosofia passou a se voltar para problemas centrados na experiência humana, especialmente aqueles que nascem das relações entre as pessoas e da vida em sociedade, como a justiça, o bem, a moral e a verdade. Morreu em 399 a.C. em Atenas, após ser condenado à morte por um tribunal por ‘impiedade’ e ‘corromper a juventude’, aceitando a pena de forma voluntária ao beber veneno de cicuta” (Lux; Madeira; Santos, 2018; Prior, 2019).

⁹ “Heródoto viveu entre as Guerras Médicas (490-480/479 aEC) e a Guerra do Peloponeso (431-404 aEC). O ‘Pai da História’ teria nascido por volta do ano 480 aEC, em Halicarnasso, na Ásia Menor, e existem informações de que sua família era abastada e que teve problemas políticos com a Dinastia Cária, que governava a cidade na época e era aliada dos persas. Tal fato, o teria levado a viver exilado por boa parte de sua vida, empreendendo viagens a partir das quais reuniu o material com o qual comporia sua narrativa. [...]” Faleceu em torno de 420 aEC (Condilo, 2008, pg. 13).

¹⁰ “Aspásia de Mileto é conhecida sobretudo por tradições reunidas por Plutarco na *Vida de Péricles*: teria nascido em Mileto, filha de Axíoco, e possivelmente chegou a Atenas por volta de 450 a.C., onde se tornou companheira de Péricles[...]. Plutarco afirma que ela tinha reputação de conviver com muitos atenienses como “professora de retórica” [...] e que Péricles a admirava por sua ‘sabedoria política’ [...]; e, no *Menéxeno*, Platão atribui a Aspásia o ensino de retórica a Sócrates [...] e até a composição, ao menos parcial, de discursos fúnebres ligados a Péricles [...]. Após a morte de Péricles na peste, Aspásia teria se casado com Lísicles, e depois disso as fontes praticamente se calam, situando-se sua morte entre o fim do século V e o começo do IV a.C., possivelmente por volta de 401 aEC” (Berquó, 2016, pg. 28-38).

textual. O brilho do mármore nas colunatas de Atenas, o mar Egeu visto do convés com as ilhotas áridas de fundo, o vermelho do manto espartano e o dourado do bronze do escudo, o som do aulos e das percussões, são qualidades que consomem a experiência e a obra, e fazem o papel de reconhecimento do mundo como “antigo” e “greco-romano”. Essas qualidades não descrevem um objeto particular nem uma regra do sistema, mas elas definem a cena, orientam a atenção e sustentam os *topoi* que o público espera performar enquanto jogador.

Um sin-signo, que é um índice na relação com seu objeto, funciona pela conexão existencial com este último. [...] O índice é parte de um universo, é parte de alguma coisa, seu objeto. Funciona justamente por indicar outra coisa a qual se liga por conexão dinâmica. É qualquer coisa que existe em uma dualidade relacional com outra coisa. Marcas, vestígios, pegadas são índices de alguma existência ou processo. Pinturas rupestres nas paredes de cavernas indicam comunicação inteligente de seres humanos que as habitaram num passado longínquo. São índices dessas existências remotas (Guimarães, 2008, pg. 71).

Dentro de *AC Odyssey*, um sin-signo é a ocorrência singular aqui-e-agora, o “este” do jogo, um momento único, específico daquela cena. É possível compreendê-lo sempre que um tipo geral se concretiza numa instância específica no espaço-tempo da partida: esta coluna do Propileu na Acrópole (e não qualquer “coluna”); este cartaz de recompensa com o seu retrato em Megárida; este mercenário rival que cruza o seu caminho quando a notoriedade sobe; estas pegadas que você acabou de deixar na areia de Naxos; este baú aberto no templo de Apolo em Delfos; esta sincronização no ponto de salvamento da estátua de Zeus em Cefalônia; este fragmento da lança de Leônidas obtido ao derrotar tal cultista; este painel específico do *Discovery Tour* sobre o Partenon que você ativa no pórtico oriental; este toque de alerta (e a vibração no controle) disparado quando um guarda agora o avista. Em todos os casos supracitados, não estamos falando da qualidade em si (quali) nem da regra do sistema (legi), mas da instância concreta que atualiza o signo de imediato dentro da sua sessão de jogo.

Logo, entendemos que os legi-signos são formas gerais que o jogo institui para que, quando replicadas, ativem a mesma leitura. Quando aplicamos ao *game*, também encontramos uma convenção que organiza a leitura dos signos: o pictograma de máscara do Culto do Kosmos¹¹, o elmo que identifica mercenários, o

¹¹ Os antagonistas do *game*, retratados como os vilões. O Culto é uma irmandade que busca reformar a Hélade, utilizando de quaisquer meios necessários para alcançar esse fim.

ícone da águia para viagem rápida¹², a interrogação (?) de local não descoberto, o código de raridade por cor (cinza, azul, roxo, dourado), todos são legi-signos.

Buscando um exemplo que abranja a tríade de Pierce, podemos citar o “azul” no jogo, o qual recebera a convenção de representar Atenas: áreas marcadas de azul no mapa estão sob domínio ateniense, e o tom de azul ateniense é um quali-signo (pois pode nos remeter, por exemplo, à talassocracia, ao mar que eles dominavam).

Guimarães (2008) define que

signos são operações triádicas que funcionam sempre em concordância lógica com seu objeto, representando-o e dando-lhe possibilidades de aparecimento numa camada materialmente cognitiva, abrindo área fértil para o surgimento dos interpretantes, também logicamente instituídos por essa relação tri-referente. Resta ao objeto o poder de determinar o signo. Mesmo que, em alguns casos, o objeto seja inteiramente eidético, ou um vasto campo de referências intertextuais e intermediáticas, como em um *game* (Guimarães, 2008, pg. 7).

Portanto, ao discutir o repertório midiático e mercadológico de *Assassin's Creed: Odyssey*, procurei mostrar que *trailers*, sinopses, entrevistas e rótulos de mercado são parte constitutiva do imaginário que o cerca. São eles que prometem ao público um “mundo aberto histórico”, regulam o horizonte de expectativas sobre autenticidade, agência e definem a experiência oferecida pela Ubisoft como uma forma de “viver a História”.

Por conseguinte, é importante tratar da categoria de *game* histórico não apenas como um rótulo de mercado, mas como um elemento que organiza a relação entre jogo e passado. Quando a Ubisoft promete ao jogador “escrever a sua própria odisseia épica”, aciona uma determinada ideia de História que legitima a experiência oferecida e orienta a forma como o público percebe autenticidade, verossimilhança e ficção. Analisar essa categoria permite mostrar de que modo o imaginário social da Grécia Antiga é convertido, ao mesmo tempo, em argumento de venda e em chave de leitura para a experiência lúdica que o jogo disponibiliza.

¹² Uma forma de se deslocar mais rapidamente pelo jogo, sem a necessidade de andar todo o percurso. Uma espécie de “teletransporte”.

2 GAME “HISTÓRICO”

O que o público anseia (e reconhece) é a própria matéria significativa do sistema lúdico-narrativo, pois, quando mobilizo o “mito” em “jogo”, estou apenas criando um recurso interativo ou estou acionando um imaginário coletivo de longa duração que condiciona expectativas e, por consequência, estratégias midiáticas e mercadológicas?

O público parte do pressuposto que as mídias que resgatam a cultura grega vão apresentar os principais aspectos, como seus deuses, disputas políticas e estética artística. Uma clara visão de templos com grandes colunas, transeuntes utilizando “quiton” (túnica usada por homens) e “peplos” (túnica usada por mulheres) e grandes estátuas de mármore centralizadas. Portanto, um videogame que retrate essa cultura deve apresentar tais aspectos.

Os gêneros em *games* são, em grande parte, exigências do mercado, rótulos culturais que simplificam escolhas e ancoram expectativas (GUIMARÃES, 2008). Logo, a classificação de um jogo como “mundo aberto histórico” promete certas formas de exploração, combate e verossimilhança estética. As empresas sabem que esse signo conversa diretamente com o imaginário do público e com as estratégias de posicionamento de produto – inclusive quando se aplica “mitológico” para ampliar reconhecimento e diferenciação, comumente destacando períodos da antiguidade.

A empresa de jogos Ubisoft tem grande destaque no mercado por retratar períodos históricos relevantes, presentes na grande maioria de seus títulos, sobretudo na franquia *Assassin's Creed* (AC), em que o passado funciona como principal chamariz narrativo e estético.

Esse investimento em diferentes contextos históricos pode ser observado em jogos como *AC: Origins* (2017), situado no século I aEC, no Egito, apresentando a guerra dinástica entre Ptolomeu XIII e Cleópatra, onde jogamos com Bayek, um protetor real (*medjai*); *AC: Valhalla* (2020), o qual ilustra o período das expansões germânicas, no final do século IX, performando com Eivör Varinsdóttir¹³, um guerreiro (ou guerreira) viking; *AC: Shadows* (2025), onde controlamos Naoe e Yasuke – uma *kunoichi*¹⁴ e um samurai, respectivamente – no período

¹³ Eivör Varinsdóttir é, canonicamente, uma mulher na franquia, possuindo um animus que permite a fluidez de gênero por ser uma reencarnação de Odin.

¹⁴ Ninja do gênero feminino.

Azuchi-Momoyama¹⁵ do Japão feudal, retratando um período de intensa guerra civil no país; *Assassin's Creed: Odyssey* (AC: *Odyssey*) (2018), o objeto desta presente pesquisa, retrata o período clássico da Grécia, durante o século V aEC, no núcleo da Guerra do Peloponeso, explorando o espaço e a cultura com Kassandra ou Alexios – ambos mercenários espartanos, descendentes de Leônidas.¹⁶

Vale ressaltar, sobretudo nas produções mais recentes, que a franquia passou a investir de modo mais consistente em protagonistas femininas ou em avatares cuja identidade de gênero é flexível do ponto de vista do jogador (como no caso de *Valhalla*, onde o mesmo personagem pode ser selecionado como masculino ou feminino). Logo, a escolha não é apenas uma variação estética, mas apresenta como a fantasia histórica que sustenta o imaginário do jogo precisa responder a demandas políticas muito atuais. Em um cenário de disputas em torno de representatividade – de gênero, mas também étnica e cultural – é preciso reescrever nesses mundos ficcionais corpos e experiências que historicamente foram marginalizados ou silenciados.

2.1 Ubisoft e sua promessa

A Ubisoft promete “história” por meio de um conjunto de paratextos que antecedem e acompanham o jogo, como rótulos, sinopses, trailers e *game diaries*, e com isso, promete vender uma experiência cultural dinâmica e divertida. O site oficial já condensa a promessa em slogan: “Escreva sua própria odisseia épica”, articulando agência do jogador e repertório histórico.

Do ponto de vista semiótico, esses rótulos possuem camadas. Iconicamente, figuram objetos culturalmente reconhecíveis (armamentos, vestes, arquitetura); indexicalmente, apontam para o período clássico por contiguidade de elementos (mar aberto, templos, travessias); iconicamente, organizam convenções (como o hoplita e as grandes esculturas de mármore se conectarem à Grécia Antiga, e a própria viagem do protagonista pelo Egeu se relacionando à *Odisseia*). Rótulos esses que o público possui reconhecimento via escola, cinema e mídias digitais.

¹⁵ Época em que Oda Nobunaga e Toyotomi Hideyoshi detinham o poder, sendo um sistema centralizado feudal, caracterizado pela imobilidade social de classes, que perdurou, aproximadamente, entre os anos de 1568 a 1603.

¹⁶ KOVACS, Leandro. *Assassin's Creed: a ordem cronológica da série completa*. **Tecnoblog**, [s.d.]. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/assassins-creed-a-ordem-cronologica-da-serie-completa/>. Acesso em: 20 nov. 2025.

Como argumenta Guimarães (2008), o *game* articula seu “campo de referência” mobilizando signo e convenções que fazem ponte entre o mundo histórico e o universo lúdico:

Os *games* se encaixam nesse perfil; o de signos produzidos pela imaginação, pensados como ideias cujos objetos são ficcionais e se tornam ficções interativas, apreciadas pelo jogador dentro da semiose. Os objetos dinâmicos, ou seja, aquilo a que os signos-*games* se referem, determinam os signos-*games* e, embora estejam fora dos *games*, como campo de referência dos *games*, na verdade, estão dentro de sua semiose, e crescem tanto quanto o signo ao longo do processo semiótico (Guimarães, 2008, pg. 70).

Assim, o reconhecimento não depende de literalidade, mas de uma rede de signos partilhados que agregam e atribuem o sentido.

Essa mobilização do imaginário clássico aparece de forma concentrada também nos *trailers*, como o de lançamento de *AC: Odyssey*, em que a iconografia da Grécia Antiga é exibida de maneira enfática. O vídeo¹⁷ inicia com um oráculo profetizando que a vida do protagonista deverá ser tediosa, e que o próprio nunca poderá sair de sua terra natal, nem nunca viajará pelo mundo. Durante a fala do oráculo, vemos que cada parte de seu discurso é contrariado pela presença do protagonista desbravando o mar Egeu, andando pela Hélade, visitando locais históricos como Atenas, Micenas, Olímpia, e combatendo diversos inimigos como um hoplita espartano. É interessante notar que há uma grande semelhança com o mito de Aquiles, da epopeia de Homero, *Ilíada*, o qual também recebe uma profecia, ditando que sua vida terá dois possíveis futuros: sua vida será longa, mas sem glória, permanecendo no conforto de sua ilha natal, ou será curta, mas gloriosa. Aquiles escolhe a segunda opção, possibilitando-o conhecer o Mediterrâneo e participar da Guerra de Troia, morrendo como um herói.

Além disso, a descrição do vídeo apresenta a frase “os Deuses não definem o seu destino. Desafie a profecia e escolha seu destino. Esta é a sua odisseia”¹⁸ – apresentando (e vendendo) a agência histórica que o jogador possui no *game*.

Em 2018, a “Ubisoft North America” postou uma série de quatro vídeos no seu canal na plataforma do YouTube, chamando a série de “Por trás da Odisseia”, apresentando os bastidores da construção da obra pelos desenvolvedores e

¹⁷ ASSASSIN'S Creed Odyssey: Launch Trailer. **YouTube**, 25 set. 2018. 1min35s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gENNqLpefa4>. Acesso em: 17 nov. 2025.

¹⁸ “The Gods do not define your destiny. Defy prophecy and choose your fate. This is your Odyssey!”.

diretores do *game*, mostrando suas ambições, objetivos, criações e mecânicas implementadas no novo *Assassin's Creed*.

O primeiro episódio, denominado “Mecânicas de RPG”¹⁹ possui como objetivo principal destacar as novas mecânicas funções de jogabilidade implementadas ao jogo, buscando permitir ao jogador uma maior imersão na obra.

É dito que uma das principais preocupações foi desenvolver um novo formato, o de “escolher seu destino” para a franquia, visto que é essencial na mecânica do jogo que suas decisões sejam impactantes:

“Com *Assassin's Creed*, ao avançarmos para um RPG de mundo aberto completo, sabíamos que a ‘escolha’ era o próximo passo lógico para nós. Pensamos: ‘ei, escolha é a nossa marca’. É a filosofia que permeia toda a criação do jogo, e isso se estende à possibilidade de escolher seu personagem. Estende-se ao [modo] naval e a como você vai personalizar [...] jogar [...] recrutar para o seu navio. E então você pode fazer uma ‘escolha’ sobre a maneira como vai abordar as missões. Isso precisava estar em todos os lugares ou em lugar nenhum em termos de como estávamos encarando a produção” – Melissa MacCoubrey, diretora criativa da narrativa, tradução nossa²⁰.

É nítida a preocupação da empresa em tornar o jogador parte daquele universo, fazendo com que sua agência se torne influente mediante a suas escolhas. Novos caminhos, pessoas e aventuras são percorridas a partir da agência do jogador.

Por conseguinte, o segundo episódio é focado em apresentar aos espectadores as mecânicas de combate, como o próprio título “Customização de Combate”²¹ explicita.

“Você nasceu em Esparta. Você joga com um personagem que nasceu em Esparta, mas você se mudou muito cedo, logo seu combate não é como um verdadeiro espartano, utilizando escudo e lança. Você está lutando por

¹⁹ ASSASSIN'S Creed Odyssey: Ep. 1 - RPG Mechanics | Behind the Odyssey | Ubisoft [NA]. YouTube, 3 ago. 2018. 4min19s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZTVMjmM1teo&t=52s>. Acesso em: 17 nov. 2025.

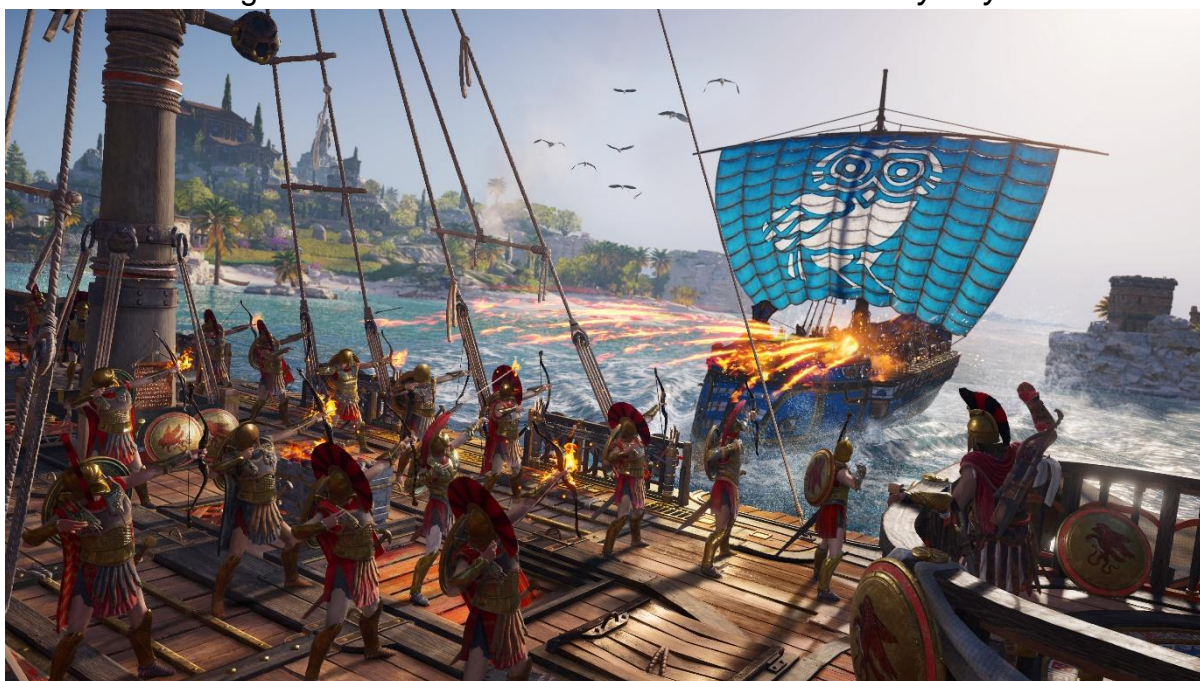
²⁰ “With *Assassin's Creed*, going into like a fully-fledged open-world RPG, we knew that choice was the next logical step for us. We were like, hey, choice is our thing. It's the philosophy that's flowing through all of the creation of the game, and that extends to being able to choose your character. It extends to Naval, and how you're going to customize your ship, how you're going to play with your ship, who you're going to recruit for your ship. And then you can make a choice about the way you're going to approach quests. It had to be everywhere or nowhere at all, in terms of how we were looking at making things”.

²¹ ASSASSIN'S Creed Odyssey: Ep. 2 - Combat Customization | Behind the Odyssey | Ubisoft [NA]. YouTube, 10 ago. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wCnFv9_Of-A&t=2s. Acesso em: 17 nov. 2025.

conta própria, lutando por seu dinheiro, por sua vida o tempo todo. Então, o combate é muito ativo, muito dinâmico” – Scott Phillips, diretor do jogo.

Foram implementadas, além das mecânicas base de combate (como utilizar espada, arco e flecha, machados, lanças, maça e mais), trinta habilidades especiais que fluem do protagonista por este portar a Lança de Leônidas, um artefato da primeira civilização que concede ao portador a força de um deus. Algumas das habilidades são interessantes por serem baseadas em deuses da mitologia grega: flechas fantasmas de Ártemis (deusa da caça e da natureza selvagem); grito de guerra de Ares (deus da guerra); sombra de Nyx (deusa que personifica a noite). Cada uma delas permite ao usuário imbuir a força de uma divindade grega e utilizá-la para combater inimigos e seres mitológicos.

Figura 2: Batalha Naval em *Assassin's Creed: Odyssey*



Fonte: site oficial da Ubisoft.²²

O jogo se chama 'Odisseia', e é claro que nós modelamos a partir da viagem de Odisseu e sua exploração pelo mar Egeu. Não se passa na mesma época, mas é a mesma experiência que estamos tentando dar ao jogador, e uma grande parte importante é a naval – James Carnahan, líder técnico.

²² ASSASSIN'S Creed Odyssey - Kit de fãs E3. **Ubisoft**, 11 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/news/7wjVehRvZm01rfAwpu6uU/assassins-creed-odyssey-kit-de-fs-e3>. Acesso em: 20 nov. 2025.

“Naval & Exploração”²³, terceiro episódio da série, busca apresentar o combate naval e a exploração do mundo grego. O time de desenvolvedores apresenta a preocupação em tornar a experiência de navegação fluida e instigante, visto que para explorar (e experienciar) o período clássico, é preciso se deslocar entre as ilhas utilizando embarcações.

Adiante, o quarto episódio, para nós, é o mais importante, pois os desenvolvedores relatam diretamente a construção da “Grécia Antiga”²⁴:

A princípio, a Guerra do Peloponeso ocorreu durante o quinto século, que é um momento crucial na história de nossa civilização porque, como Tucídides²⁵ diz, foi o conflito mais importante da Antiguidade entre a ascensão de uma democracia e o sistema ancestral da tirania e da oligarquia, mas também muitas outras oposições entre tradição e modernidade, religião e ciência – Stéphanie-Anne Ruatta, historiadora, tradução nossa²⁶.

Aquele período ainda é relevante para nós hoje, porque ainda abraçamos muitas daquelas filosofias. Ainda temos praticamente as mesmas perguntas que eles tinham naquela época. Por isso, foi um casamento perfeito para um jogo de ‘Assassin’s Creed’ e sua história de guerra – Jonathan Dumont, diretor criativo, tradução nossa²⁷.

Podemos ver claramente a visão que o grupo criativo, em consonância com a curadoria histórica, tinha para criar *Assassin’s Creed: Odyssey*. A Ubisoft tinha consciência de que parte do público consumidor desse mercado demonstra forte interesse pelo Período Clássico e, a partir disso, desenvolveu o produto para atender e monetizar tal demanda. Trata-se de uma experiência altamente interativa, que oferece um mundo grego explorável e sensorialmente palpável, concebido para

²³ ASSASSIN’S Creed Odyssey: Ep. 3 - Naval & Exploration | Behind the Odyssey | Ubisoft [NA]. **YouTube**, 17 ago. 2018. 5min23s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J6rH4Bd7ceU>. Acesso em: 17 nov. 2025.

²⁴ ASSASSIN’S Creed Odyssey: Ep. 4 - Ancient Greece | Behind the Odyssey | Ubisoft [NA]. **YouTube**, 24 ago. 2018. 5min2s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gh_O4ZKU0U. Acesso em: 17 nov. 2025.

²⁵ Tucídides nasceu provavelmente entre 460 e 455 a.C., no distrito de Halimunte, em Atenas. [...] Era comandante das tropas atenienses na Trácia. No exercício de seu cargo não conseguiu evitar que o comandante lacedemônio Brasidas ocupasse Anfípolis, localidade trácia de grande importância no tráfego marítimo de cereais daquela região para Atenas, e por isto foi exilado, ainda em 424 a.C.; somente após vinte anos de degredo retornou a Atenas, e morreu poucos anos depois (por volta de 400 a.C.), sem ter podido terminar a sua única obra, a História da Guerra do Peloponeso (Kury, 2022, pg. 21).

²⁶ “At first, the Peloponnesian War took place during the fifth century, which is a crucial moment in history for our civilization because as Thucydides says, it was the most important conflict in antiquity between the rise of a democracy and the ancestral system of the tyranny and oligarchy, but also, plenty other opposition between tradition and modernity, religion and science”

²⁷ “That time period is still relevant for us today because we still embrace a lot of those philosophies. We still quite have the same questions and they were thinking about back then. So it was a match made in heaven for an ‘Assassin’s Creed’ game and its war history.”

produzir no jogador um efeito de presença e pertencimento, como se pudesse estar e até ser um grego daquela época. Nessa construção, costumes, práticas culturais e elementos do cotidiano são integrados e organizados como dimensões estruturantes da própria experiência de jogo.

É interessante, ainda, citar que os desenvolvedores do mundo “físico” do jogo também tiveram sua inclinação para saciar o imaginário social que as pessoas tanto desejavam experimentar. Benjamin Hall e Thierry Dansereau, diretor de mundo e de arte, respectivamente, dialogaram sobre a construção de mundo e visão que tinham ao reconstruírem a Grécia Clássica:

A paisagem da Grécia é magnífica. Fomos visitar. E as vistas épicas que ela nos permitiu criar eram algo em que realmente queríamos nos concentrar ao recriá-las no mundo. – Hall, diretor de mundo, tradução nossa²⁸.

A Grécia é composta por 85% de montanhas. É, portanto, uma paisagem muito montanhosa, o que é ótimo, aliás, porque cria muitas camadas. Assim, pudemos brincar com neblinas e brumas para criar ambientes bastante únicos. – Dansereau, diretor de arte, tradução nossa²⁹.

Isso também dialoga com a sensação da odisseia, porque sempre existe a sensação de: o que há além da próxima cordilheira? O que vou encontrar quando chegar lá? Você sempre tem uma vista incrível ao subir a colina e ver a próxima região se estender à sua frente. Isso realmente reforça a sensação de estar na sua própria odisseia. – Hall, diretor de mundo, tradução nossa³⁰.

Para nós, a Grécia precisava ser colorida e muito exuberante, porque é isso que a maioria das pessoas tem em mente quando pensa nessa terra incrível. Forçamos bastante a saturação e as cores em nosso jogo. Embora sejamos diferentes, eu também estou nisso. – Dansereau, diretor de arte, tradução nossa³¹.

A fala do diretor de arte explicita que não se trata apenas de “reproduzir” a Grécia Antiga, mas de corresponder ao que o público já fantasia sobre essa “terra incrível”. Quando Dansereau afirma que precisaram tornar a Grécia “colorida e muito exuberante” porque é isso que “a maioria das pessoas tem em mente”, ele reconhece que trabalha a partir de um imaginário social: mares intensamente azuis,

²⁸ “So the landscape of Greece is magnificent. We went to visit. And the epic vistas that it allowed us to create were something that we really wanted to concentrate on recreating in the world.”

²⁹ “Greece is made out of 85% of mountains. So it’s a very mountainous landscape, which is great, by the way, because it’s creating tons of layering. So we could play with fogs and mists, so to create a very unique ambiance.”

³⁰ “It also plays with the sensation of the odyssey as well, because there’s always the sensation of, what’s beyond the next mountain range? What am I going to get when I go there? You always get a really cool view as you come over the hill, and you see the next region lay out in front of you. That really reinforces the sense of you being on your own odyssey.”

³¹ “For us, Greece needed to be colorful and very lush because that’s what most people have in mind when they think of that amazing land. We push saturation and colors quite a lot in our game. Even though we are different, but I am also in it.”

luz dourada que se estende por todo o Mediterrâneo, templos impecáveis, paisagens saturadas e idílicas etc. Assim, o jogo não apenas representa o passado grego, mas intensifica uma Grécia que o público já espera encontrar quando lê “Grécia Antiga” nos paratextos do *game*.

Ainda, o intuito de criar um jogo que permeie o Período Clássico não foi por acaso. Num sentido mercadológico, várias obras que perpassam pelo período são altamente lucrativas:

A obra literária “Percy Jackson” (desde 2005)³² acompanha um rapaz, filho de Poseidon, o qual não tinha noção de ser um semideus até completar seus 12 anos. A partir disso, sua vida muda completamente: o rapaz se muda para um acampamento de deuses gregos e passa a treinar suas habilidades, encontrando diversas aventuras e seres mitológicos em sua jornada. A saga vendeu 70 milhões de cópias em 2021 por todo o globo³³, e este ano, a segunda temporada da série live-action será lançada. Vale ressaltar que a primeira temporada teve um investimento de 120 milhões de dólares.³⁴

No filme “Mulher-Maravilha” (2017), a protagonista Diana é uma deusa e amazona, filha de Hipólita e Zeus. Durante o enredo do filme, um soldado acidenta seu avião na ilha de Temiscira, lar das Amazonas, e conhece a protagonista. O soldado pede a ajuda de Diana para ajudá-lo a combater um mal que está no front de batalha, tardiamente apresentado como Ares, deus da guerra, culminando em seu título de heroína. O filme arrecadou 820 milhões de dólares em 2017, sendo o filme de herói mais rentável do ano.³⁵

O álbum “The Gods We Can Touch” (2022), de Aurora, é composto por 15 músicas, onde são explorados temas como “a vergonha, o desejo e a mortalidade presente em nossas vidas que paralelamente estão em diálogo com os personagens da mitologia grega”, e cada uma delas é relacionada a um dos deuses gregos: “em

³² PERCY Jackson and the Olympians. **Rick Riordan**, [s.d.]. Disponível em: <https://rickriordan.com/series/percy-jackson-and-the-olympians/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

³³ CAPUANO, Amanda. “A mitologia é universal”, diz Rick Riordan, autor da saga Percy Jackson. *Veja*, 4 jun. 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/a-mitologia-e-universal-diz-rick-riordan-autor-da-saga-percy-jackson/#:~:text=Percy%20Jackson%20vendeu%2070%20milh%C3%B5es,5%20milh%C3%B5es%20s%C3%B3%20no%20Brasil>. Acesso em: 13 de nov. de 2025.

³⁴ Disponível em: <https://www.otempo.com.br/entretenimento/filmes-e-series/percy-jackson-revelado-o-orcamento-milionario-da-serie-1.3256838>. Acesso em: 13 de nov. de 2025.

³⁵ Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/mulher-maravilha-e-o-filme-de-super-heroi-mais-lucrativo-de-2017/>. Acesso em: 13 de nov. de 2025.

‘On Exist For Love’ é Afrodite, ‘Heathens’ está ligado à Perséfone, ‘This Could Be A Dream’ com Morfeu e ‘A Dangerous Thing’ sobre Peitho”.³⁶ O álbum vendeu 600 mil cópias mundialmente.³⁷

Assim, esses exemplos mostram que a “Grécia Antiga” circula hoje como um recurso recorrente para construir narrativas de aventura, heroísmo e fantasia em diferentes mídias. O *game* se insere nesse mesmo circuito, ao combinar a marca de uma franquia já consolidada com o apelo comercial de temas históricos, oferecendo ao público uma “odisseia épica” situada na Grécia do século V aEC. Para compreender melhor o lugar desse jogo nesse cenário – e o tipo de relação com o passado que a Ubisoft propõe quando apresenta *Odyssey* como um *game* ambientado na Antiguidade – é necessário discutir a categoria de “*game* histórico” no interior da cultura digital contemporânea.

2.2 *Game* histórico e cultura digital

Situar o “*game* histórico” no interior da cultura digital pede, primeiro, recolocar o próprio jogo como forma cultural – não como simples veículo de conteúdos, mas como um modo de fazer cultura. Johan Huizinga (2000) em sua obra “*Homo Ludens*” propõe que a civilização “surge e se desenvolve no jogo e pelo jogo”, elevando o *homo ludens* ao patamar de função constitutiva do humano. Proponho implicar ler o “histórico” no *game* não só como referência a fatos, mas como execução lúdica que reorganiza temporalidades, sociabilidades e regimes de sentido típicos do presente conectado.

Huizinga (2000) descreve o jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’ (Huizinga, 2000, pg 24).

Um “*game* histórico” intensifica cada uma dessas dimensões: a agência (escolher adentrar e jogar no passado), o recorte espaço-temporal (mapas e

³⁶ Disponível em: <https://www.antena1.com.br/noticias/the-gods-we-can-touch-o-aguardado-album-de-aurora>. Acesso em: 13 de nov. de 2025.

³⁷ Disponível em: <https://bcharts.com.br/t/the-gods-we-can-touch-choca-ao-vender-600-mil-copias-mundialmente/10196>. Acesso em: 14 de nov. de 2025

cronologias), a regra (sistemas mecânicos que estabilizam verossimilhança) e a tensão (desafio, incerteza e risco ao “fazer história” no ambiente simulado).

Para Huizinga (2000):

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (Huizinga, 2000, pg. 11).

No ciberespaço, esses campos se concretizam em interfaces, servidores, e instâncias que recortam um passado ficcionalmente coeso e o mantém em operação. Não se trata de “fuga”, mas de instaurar uma zona de valor na qual o passado é posto em jogo – literalmente – e, assim, experimentado. Ao entrar nesse aspecto, o jogador aceita condições de participação e formas que diferem da vida comum, mas que a afetam: comunidades, *wikis*, arquivos de *gameplay*, jornais *gamers* e *podcasts* que prolongam a experiência para além da sessão, demonstrando, como descreve Huizinga (2000, pg. 14): “seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo até à próxima época [...]”. Cada vez mais, novas comunidades são criadas, seja por nichos de gêneros ou por obras específicas, desenvolvendo novas formas de agrupamento e ressonância na sociedade digital e global.

Ademais, em “*Homo Ludens*”, o autor afirma que:

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo (Huizinga, 2000, pg. 11).

No *game* histórico, essa “ordem” aparece como acoplamento entre estética, regra e simulação: calendários diegéticos, economias, IA e *level design*³⁸ produzem

³⁸ Faz parte do *game design*, onde se cria os ambientes e desafios do jogo, somando arte e técnica dos desenvolvedores.

coerência reconhecível (o “como se” do passado). É aqui que pulsões de autenticidade e expectativas de diversão se encontram. A violação de convenções (por *cheats*³⁹, *exploits*⁴⁰ ou ruídos mecânicos) costuma ser lida pela comunidade como quebra de contrato – o momento em que a “história” deixa de operar como horizonte de sentido e o mundo possível descola de seu pacto de verossimilhança, “estragando o jogo”, como o autor cita.

Ainda em *Homo Ludens* (2000), Huizinga propõe que o jogo não é uma derivação do biológico nem mero entretenimento, mas um fenômeno cultural que institui sentido e forma para a vida social (Huizinga, 2000, pg. 6).

[...] mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (Huizinga, 2000, pg. 5).

Ao jogar, a comunidade suspende o cotidiano e funda um “mundo-à-parte” regido por regras, sinais e limites próprios. Huizinga (2000) argumenta que é nessa função formal de separar e instituir que o jogo se aproxima estruturalmente do sagrado, pois o culto e o jogo partilham uma mesma formatação, tempos e gestos, sem que um se reduza ao outro.

Huizinga (2000) discorre que todo jogo requer a delimitação de um espaço e de um tempo específicos, onde vigem regras diferentes das que as da vida comum (cotidiano). Essa delimitação simbólica – o círculo do jogo – é homóloga à do lugar sagrado.

De um ponto de vista formal, não existe diferença alguma entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e a mesma operação para fins de simples jogo. A pista de corridas, o campo de tênis, o tabuleiro de xadrez ou o terreno da amarelinha não se distinguem, formalmente, do templo ou do círculo (Huizinga, 2000, pg 28).

³⁹ Trapaças feitas para obter vantagens injustas dentro de um *game*.

⁴⁰ Programa, código ou sequência de comandos que se aproveita de uma falha de segurança (vulnerabilidade) em um sistema, aplicativo ou hardware para causar um comportamento não intencional, comumente utilizado de forma maliciosa.

Ao delimitar um espaço, a comunidade consagra, e ao consagrar, reconhece a vigência de outra ordem. O sagrado, nesse contexto, não é um conteúdo, mas uma qualidade de forma: a validade de um mundo instituído por regras.

Por conseguinte, o núcleo religioso da análise de Huizinga (2000) está na definição do rito como *drômenon* (“coisa feita”, ato). O rito não “simula” um evento primordial, mas sim, representa/identifica e, por isso, faz acontecer. Na formulação do autor:

O rito, ou "ato ritual", representa um acontecimento cósmico, um evento dentro do processo natural. Contudo, a palavra "representa" não exprime o sentido exato da ação, pelo menos na conotação mais vaga que atualmente predomina; porque aqui "representação" é realmente identificação, a repetição mística ou a representação do acontecimento. O ritual produz um efeito que, mais do que figurativamente mostrado, é realmente reproduzido na ação. Portanto, a função do rito está longe de ser simplesmente imitativa, leva a uma verdadeira participação no próprio ato sagrado (Huizinga, 2000, pg. 14).

Essa eficácia não depende de crenças privadas, e sim da forma, um espaço circunscrito, sequência prescrita, presença de testemunhas, reconhecimento público do resultado. É por essa razão que, quando executadas “no interior de um espaço circunscrito”, elas operam “num espírito de alegria e liberdade”, e seus efeitos transbordam o campo ritual, “projetando-se sobre o mundo de todos os dias” (Huizinga, 2000, pg. 14).

Outrossim, a tradição grega oferece um caso exemplar, no qual competição e culto se implicam mutuamente. Huizinga (2000) afirma que, “durante todo o período de sua existência, os jogos helênicos permaneceram intimamente ligados à religião” (Huizinga, 2000, p. 56). Os epínícios de Píndaro integram a poesia sagrada da *pólis*, e o caráter sagrado do *ágon* se manifesta em ritos de iniciação, júris, competições poéticas, corridas e até práticas de beber ritualizadas. Cada competição é um ato litúrgico no sentido formal: há tempo e lugar marcados, regras públicas, árbitros, prêmios e consagrações. Há um conjunto de procedimentos que confirmam, diante da comunidade, a validade de um resultado. O *ágon* não é simplesmente um “gosto por vencer”: é um operador de medida, através do qual a *pólis* dramatiza justiça, honra e memória. Ainda segundo Huizinga,

na Grécia não se deu qualquer transição "da batalha para o jogo", nem do jogo para a batalha, o que se deu foi o desenvolvimento da cultura dentro de um contexto lúdico. Na Grécia, tal como em toda a parte, o elemento lúdico

esteve presente desde o início, desempenhando um papel extremamente importante. [...] este sentido lúdico está inseparavelmente ligado à um espírito que aspira à honra, à dignidade, à superioridade e à beleza (Huizinga, 2000, pg. 57).

A partir dessa compreensão do jogo como forma cultural que atualiza valores e imagens do passado, recorro ao conceito de recepção por dois motivos principais: primeiro, porque a relação com o passado se dá por uma “cultura histórica” ampla, na qual produtos midiáticos – entre eles, os *games* – são hoje centrais para a forma como diversos grupos imaginam e sensibilizam “Grécia antiga”, “mito”, “herói”, “guerra”, etc; segundo, porque o jogo, enquanto forma lúdica, não é apenas visto, ele é jogado. Sua agência não só interpreta, mas também manipula regras, explora espaços e testa possibilidades.

Jauss (1987) parte da ideia de que a obra não existe em abstrato, mas é condicionada pela relação dialógica entre texto e público, com consequências estéticas e históricas. Estéticas, porque já a recepção primária implica uma avaliação comparativa com outras obras conhecidas; históricas, porque, numa cadeia de recepções, as leituras de sucessivas gerações enriquecem e transformam o significado histórico da obra (Adriano Filho, 2019). Esse quadro é especialmente produtivo para pensar *Assassin’s Creed: Odyssey*, pois o jogo possui alta recepção da Antiguidade e que, agora, passa também pela cultura digital e por um grande produtor global de entretenimento como a Ubisoft.

O autor utiliza a categoria “horizonte de expectativas” para descrever a relação entre obra e público, onde a “implicação desse conceito [...] envolve uma mudança da compreensão e interpretação do texto como artefato histórico para uma compreensão como uma sondagem do significado possível que surge da fusão de horizontes.” O que o leitor já sabe antes da leitura está ligado ao que ele espera encontrar no contato com a obra; isso diz respeito, sobretudo, mas não apenas, às expectativas que ele leva para o texto (Adriano Filho, 2019).

Dois horizontes de expectativa são desenvolvidos, o da leitura e o social:

O horizonte de expectativas da leitura é um sistema de referências dos gêneros, formas e temas de uma obra adquiridos por meio da leitura de obras já conhecidas. O receptor aproxima-se de uma obra com uma ideia prévia do que pode encontrar nela. O novo texto evoca no leitor o horizonte de expectativas que lhe é familiar a partir de textos anteriores. O horizonte de expectativas social dirige-se ao receptor e refere-se à sua compreensão prévia do mundo, que “inclui suas expectativas concretas procedentes do horizonte de seus interesses, desejos, necessidades e experiências,

condicionado pelas circunstâncias sociais, as específicas de cada estrato social e, também, as biográficas (Adriano Filho, 2019, pg. 8).

No caso de *Odyssey*, o jogador chega ao jogo com imagens anteriores da Grécia antiga (templos de mármore, hoplitas, filósofos, deuses), mas também com expectativas específicas sobre o que é um “jogo da Ubisoft”, um “jogo histórico”, um “*Assassin’s Creed*”. Os materiais de divulgação – trailers, sinopses, rótulos, promessas de explorar um mundo aberto “recriando a Grécia clássica” – participam da construção do horizonte de expectativas, orientando, de antemão, como o público deve ler a experiência histórica oferecida pelo jogo. Ou seja, tanto essas imagens prévias da Grécia quanto as expectativas ligadas à marca *Assassin’s Creed* já mobilizam um imaginário social consolidado, que o jogo retoma, reorganiza e intensifica em sua própria proposta.

Os textos mobilizam sinais, gêneros e convenções herdadas de outras obras, o que faz com que o “efeito de um texto não seja um evento privado, mas intersubjetivo” (Adriano Filho, 2019). A Ubisoft não apenas recebe uma tradição de imagens da Grécia; ela também projeta um horizonte de expectativas, ao qual apela de forma estratégica no plano mercadológico ao vender a promessa de “viver a história” ou “aprender jogando”.

Existe uma certa distância estética no encontro entre o horizonte do público e a forma concreta do jogo. Chama-se, assim, o intervalo entre o que o público esperava encontrar e aquilo que a obra efetivamente apresenta:

Os textos empregam convenções herdadas de outros textos pelos leitores, que se tornam parte das formas da vida ou dos seus jogos de linguagem, fazendo com que o efeito de um texto não seja um evento privado, mas intersubjetivo. Por essa razão, a obra literária próxima ao horizonte de expectativa dos leitores e que não provoca uma mudança de horizonte foi classificada por Jauss como “arte culinária ou ligeira”. Se não somos provocados pela obra de arte, não temos uma experiência (Adriano Filho, 2019, pg. 10).

Quando a obra frustra ou desloca expectativas, pode provocar uma “mudança de horizonte”, abrindo novas perspectivas de experiência. Em *Odyssey*, essa distância aparece, por exemplo, quando o jogo combina um cenário reconhecível (Atenas, Esparta) com escolhas morais ambíguas, protagonismo feminino (com *Kassandra*) em um universo habitualmente masculinizado, ou ainda quando misturam de modo explícito camadas “históricas” e “mitológicas” (a presença do

Minotauro, da Medusa e de outros em áreas habituais na Hélade). Essas transformações não anulam o horizonte de expectativas do jogador, antes, dialogam com ele, afirmando certos *topoi* da “Grécia imaginada” e ao mesmo tempo tensionando-os.

Portanto, “esse leitor é uma figura histórica que respeita a história do signo que lê, mas que ao mesmo tempo promove uma ruptura com as leituras feitas até aquele momento, empreendendo sua própria interpretação da obra que lhe é apresentada.” (Adriano Filho, 2019). No contexto da cultura digital, o jogador é ainda mais ativo: ele escolhe rotas, aceita ou ignora missões, aborda de forma agressiva ou passiva certos enredos, pode buscar vídeos, wikis e tutoriais para prosseguir no *game*, além de compartilhar capturas de tela e opiniões em redes sociais. Todo esse conjunto amarra a experiência do jogador, culminando em um novo horizonte que poderá influenciar outros mais.

Essa agência intensifica a concretização, que é

o processo de interação do leitor com o texto, em que “este atua como pauta e tudo o que não diz ou silencia cria vazios que forçam aquele a interferir criadoramente do texto, a dialogar com ele, de igual para igual, num ato de comunicação” (Bordini; Aguiar, 1987, pg. 82 *apud* Adriano Filho, 2019, pg. 9).

Portanto, ao trabalharmos a receptividade de *Assassin’s Creed: Odyssey* enxergamos o jogo e o aparato mercadológico da Ubisoft como momentos de uma longa história de efeitos da Antiguidade, em que se cruzam imaginários clássicos, estratégias de mercado e práticas de jogo de um público contemporâneo que também é produtor de sentidos.

3 A ODISSEIA DE ASSASSIN'S CREED

Para entendermos *AC: Odyssey* como parte da cultura histórica, proponho uma análise em três níveis:

- Documental: blocos do jogo que explicitam fontes, contexto e inferências – por exemplo, o *Discovery Tour*;
- Ficcional-histórica: o arco narrativo que insere personagens e eventos em uma verossimilhança reconhecível (lugares, práticas, vestimentas), assumindo as devidas licenças autorais;
- Mitopoética: reencenações de eventos míticos, signos e arquétipos; a recepção dos mitos, apresentada pelos desenvolvedores do jogo.

O nível ficcional-histórico, que irá trabalhar sobre a narrativa do *game*, estará inserido nos níveis “documental” e “mitopoético”, visto que, ao falarmos do jogo, estamos falando de uma construção ficcional-histórica da narrativa.

Esta divisão nos permite, no caso de *Odyssey* e outros jogos que pretendem trazer a alcunha de *game* histórico e mitológico, circunscrever onde o jogo declara compromisso com documentação, onde opera com o *design* histórico reconhecível e onde mobiliza tradição cultural mitológica em registro lúdico. Também ajuda a ler o processo de pesquisa já reconhecido pela própria Ubisoft na colaboração com especialistas.

Os historiadores envolvidos no desenvolvimento do jogo *Assassin's Creed: Odyssey* possuíam uma sólida formação acadêmica e realizaram pesquisas significativas sobre a Antiguidade grega. Esses estudos abrangem tanto a cultura material, como a arquitetura, a arte e os artefatos, quanto a cultura imaterial, incluindo as práticas religiosas, sociais e políticas que moldaram as cidades e as sociedades gregas. Eles se dedicaram a entender as dinâmicas do período, desde o período Homérico até o Helenístico, com ênfase na história, mitologia e nas representações simbólicas presentes nas fontes antigas. O trabalho desses historiadores se alinha à busca por uma representação adequada da civilização grega, integrando conhecimento histórico à recriação de ambientes e eventos no *game*.

3.1 Nível documental

Chamo de “documental” tudo aquilo no jogo que apresenta o passado como conhecimento organizado (fontes, contexto, inferências) e se oferece à leitura como um documento cultural, por meio de textos curatoriais, rótulos, trilhas, descrições, imagens, datações, trechos que citam autores clássicos, notas sobre a mitologia e marcações temáticas. A maior parte da documentação da obra está inserida no arquivo, de tradução própria, “Gerenciador do Modo Descoberta – Depósito de Dados”⁴¹, disponibilizado pela Ubisoft no site oficial de *Assassin’s Creed: Odyssey*, o qual recebe curadoria de especialistas em decorrência do teor educativo que a obra propõe:

[...] Trabalhamos com historiadores para escrever o conteúdo dos tours e selecionar as imagens provenientes de museus. Colaboramos com especialistas do mundo todo: dos Estados Unidos, Canadá, França, Reino Unido, Romênia e, claro, Grécia. Sempre pedíamos que nos fornecessem [os desenvolvedores] mais dados do que aqueles que de fato seriam incluídos no jogo, porque queríamos ter certeza de que dispúnhamos das informações mais relevantes. – Maxime Durand, historiador chefe do projeto *Discovery Tour Ancient Greece*, tradução nossa⁴².

É importante ressaltar que não devemos separar “conteúdo” (os fatos sobre Grécia Antiga) da “forma” que apresenta esse conteúdo (uma trilha interativa com áudio, texto, imagens e dados museológicos). Na história cultural, a forma também é parte do documento, pois ela orienta como o leitor-jogador entende o passado (Chartier, 2002). Logo, o suporte interfere no sentido produzido na exibição dessa curadoria interativa, não é apenas um “extra didático”.

O *Discovery Tour* funciona como um circuito curatorial jogável. Cada tour⁴³ traz: (a) título, categoria e marcadores (para rápida identificação); (b) estações com narração transcrita e “mais informações” (um opcional para quem quiser aprofundar no conhecimento histórico proposto); (c) imagens de esculturas, moedas

⁴¹ “Discovery Mode Manager - Data Dump”.

⁴² “We then worked with historians to write the content of the tours and select the images taken from museums. We worked with experts from all over the world on it. From the U.S., Canada, France, the U.K., Romania and, of course, Greece. We always asked them to provide us with more data than we actually ended up including in the *game* because we wanted to be sure we had the most relevant information”. DCAYA. *Discovery Tour Ancient Greece – a behind the scene look with Maxime Durand*. **Ubisoft** **Montréal**, [s.d.]. Disponível em: <https://montreal.ubisoft.com/en/discovery-tour-ancient-greece-a-behind-the-scene-look-with-maxime-durand/>. Acesso em: 13 nov. 2025.

⁴³ Todos os 5 tours subdividido em suas 30 estações estão presentes no canal do YouTube “Jogo Online Não tem Pausa”, gratuitamente. Disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLKhe920S0pEFtjz4aJDidcAYO9MGsBTrx&si=ujnl2hFSF1UMdfJR>.

(numismática), cartografias, quadros, fotos, suportes em cerâmica (como ânforas, hídrias, cílix, dinos⁴⁴ e mais), estelas⁴⁵, (de tradução própria), todas com as devidas descrições, procedência e datação; (d) referências a fontes antigas.

Essa curadoria apresenta, na construção e desenvolvimento do jogo, uma maior confiança na autenticidade do “histórico” imbuído ao jogo. Do ponto de vista de Chartier (2002, pg. 56), “importa [...] identificar a maneira como, nas práticas, nas representações ou nas produções, se cruzam e se imbricam diferentes formas culturais.” Logo, podemos identificar o *Discovery Tour* como um bom exemplo de “imbricações” entre escrita, gesto e visualidade na circulação cultural do saber histórico.

Falando sobre (a) os títulos e categorias, o modo é separado em cinco *Tours*, são eles: Dia a Dia (9 estações); Política e Filosofia (4 estações); Arte, Religião e Mitos (5 estações); Batalhas e Guerras (5 estações); e Cidades Famosas (7 estações), totalizando 30 trilhas possíveis para o jogador explorar, conhecer e aprender. Vale ressaltar que esse modo de jogo é focado na educação, e por isso, não possui os elementos de RPG e combate do jogo-base.

A seguir, farei uma descrição e análise do conteúdo presente no *game* com fontes externas, incluindo as obras feitas pelos historiadores que participaram no desenvolvimento, visto que, mesmo que haja toda a documentação do que fora utilizado, acredito que seja essencial buscarmos mais formas de aprofundar e averiguar a qualidade do “histórico” presente em *Assassin’s Creed: Odyssey*.

Aprofundando (b; c; d) sobre o conteúdo presente nas estações, no primeiro Tour, “Dia a Dia”, apresenta a vida cotidiana e doméstica dos gregos, dividido em cinco eixos: ofícios, casa, gênero, artesanato e agricultura. Em cada estação, o *Discovery Tour* mostra o “como se fazia” (técnicas, ferramentas, ritmos de trabalho) e o “para que servia” (usos sociais, interpretações e rituais), de modo que o cotidiano aparece como a base que sustenta a *pólis*. Essa opção de começar pelo “Dia a Dia” transfere o foco da narrativa de “grandes batalhas” e “heróis” para as práticas ordinárias que tornam possível a vida coletiva, aproximando o jogador de uma perspectiva da história cultural, em que objetos, gestos e rotinas são tomados como portas de entrada para o entendimento de uma sociedade (Chartier, 2002).

⁴⁴ Respectivamente utilizadas para: armazenamento, servir bebidas, beber e misturar (Martins, 2017).

⁴⁵ Laje de pedra vertical usada no mundo antigo principalmente como marcador de túmulo, mas também para fins de dedicação, comemoração e demarcação (Farias Júnior, 2024).

A residência urbana é o οἶκος (*oikos*) onde reside o agregado familiar, sendo apresentada como centro religioso e de sociabilidade. As residências no *game* foram desenvolvidas a partir do formato que os helenos comumente utilizavam: A planta gira em torno do αὐλή (*aulé*, pátio), onde há um altar a Ζεὺς Ἑρκείος⁴⁶ (*Zeus Herkeios*); ἀνδρῶν (*andrōn*) é a sala masculina, onde são feitos os simpósios. O piso superior costumava ser reservado às mulheres. O *game* mostra que a οἰκονομία (*oikonomía*, administração doméstica) integra oficinas no próprio lar e rituais como o Ἀδώνια⁴⁷ (*Adōnia*, Adônia) nos terraços, revelando a casa como lugar de trabalho, culto e festa.

O cotidiano feminino também é pautado em AC: *Odyssey*, aprofundando no dia a dia da vida das mulheres gregas. Da infância ao γυναικεῖος (*gynaikeios*, gineceu), o *game* apresenta o trabalho de tecelagem, o sentido do casamento⁴⁸ e como as mulheres administram a casa, com saídas limitadas a visitas, ritos e festividades, principalmente em Atenas (visto que em Esparta as mulheres possuem liberdade ligeiramente maior). Vale ressaltar a presença de Aspásia, uma das personagens históricas antagonistas no *game*, considerada uma das principais mulheres no campo da filosofia, a qual conviveu com filósofos como Sófocles, Fídias e Sócrates com seus discípulos (Berquó, 2016). Durante a jornada do jogador, Aspásia nos acompanha em uma série de missões relacionadas à cidade de Atenas, envolvendo política e filosofia.

Ainda mais, durante nossa odisseia, podemos ver o trabalho de artesãos com a cerâmica, especialmente no bairro Κεραμεικός (*Kerameikos*, Cerâmico), cidade de Atenas. Podemos assistir todo o processo: desde a extração da argila, purificação, modelagem e decoração, que transita do estilo de figuras negras ao de figuras vermelhas, com, às vezes, aplicações de ouro após a queima. Os vasos podiam retratar cenas do cotidiano, eventos mitológicos, batalhas e atividades esportivas, assim:

⁴⁶ Um dos epítetos relacionados à Zeus, que está associado ao limite do lar e com a guarda da propriedade ali encontrada (Hayward, 2025).

⁴⁷ Festival feminino grego que buscava garantir uma boa colheita e propiciar chuvas (Reitzammer, 2016).

⁴⁸ “Como esses casamentos estavam mais ligados aos interesses econômicos do que aos sentimentos do coração, não havia a expectativa dos cônjuges se “amarem”, embora se exigisse a fidelidade, especialmente por parte da mulher, como uma garantia da legitimidade da prole.” Além disso, a maioria das meninas se casavam entre 14 e 15 anos (Abrantes, 2011, pg. 225-238).

as pinturas vasculares expressam o olhar grego, sua visão de mundo, elas fazem parte da cultura visual grega. Como explica Grillo, há uma relação entre imagens e sociedade, elas são “construções do imaginário social, que permitem uma aproximação às representações mentais dos cidadãos” (Grillo, 2011, pg. 60 *apud* Martins, 2017, pg. 4).

Figura 3: Sócrates conversando com a protagonista em Atenas



Fonte: site oficial da Ubisoft.⁴⁹

Adiante, o jogo apresenta diversas missões que trabalham os temas “política” e “filosofia”, seja participar de uma *ἐκκλησία* (*ekklesía*, *assembleia*), debates na Ágora e até eliminar inimigos políticos (não de forma categórica, mas políticos pautados como vilões pelo enredo). Durante a jogatina, podemos participar de uma condenação ao ostracismo⁵⁰, sendo a primeira vez que vemos Sócrates, um dos filósofos mais proeminentes da história. A obra busca nos apresentar os primeiros passos da democracia ateniense, e assim, acompanhamos o filósofo por uma série de missões, participando de calorosos debates com sofistas. O protagonista sempre possui oportunidade de participar diretamente da discussão, inclusive envolvendo escolhas decisivas para o futuro da *pólis* (relembrando que *AC: Odyssey* é um RPG), mesmo sendo um espartano, pois apenas

⁴⁹ ASSASSIN'S Creed Odyssey - Kit de fãs E3. **Ubisoft**, 11 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/news/7wjWehRvZm01rfAwpue6uU/assassins-creed-odyssey-kit-de-fs-e3>. Acesso em: 20 nov. 2025.

⁵⁰ Prática política na antiga Atenas pela qual um cidadão proeminente que ameaçava a estabilidade do estado poderia ser banido sem apresentar qualquer acusação contra ele (Cardoso, 2015).

homens livres nascidos em Atenas, com idade superior a 18 (dezoito) anos, eram “cidadãos” (eupátridas), ou seja, aquelas pessoas que poderiam participar do poder e das decisões públicas – excluindo os estrangeiros residentes em Atenas (metecos), estrangeiros não residentes (xenos), escravos, mulheres, crianças, e outros (85% a 90% da população) (Baptista, 2014, pg. 9).

Outros personagens nos acompanham, como Aspásia, citada anteriormente, Hipócrates⁵¹, médico grego, considerado o pai da medicina, e Alcibíades⁵², estrategista e político, importante figura na “Guerra do Peloponeso” – conflito será discutido posteriormente.

O terceiro *Tour*, “Arte, Religião e Mitos”, juntamente com a (d) referência a textos antigos será abordado em conjunto com a seção “Mitopoética”, visto a sua consonância com o assunto e grande influência na construção do jogo-base – missões que exploram o mito de Minotauro e da Medusa, por exemplo –, e principalmente na DLC “O Destino de Atlântida”, dividida em três episódios: Campos Elísios, Submundo e Atlântida. Entretanto, podemos falar de uma parte, discutindo a arte grega por sua música e teatro.

A arte grega permeia todo o imaginário do jogo, principalmente em sua trilha sonora. Vemos de perto a música como prática social e funcional, entre hinos e *παιάν* (*paian*, hino sacro) em cultos, *διθύραμβος* (*dithyrambos*, canto apaixonado) nos festivais de Dionísio, *ἑμναιος* (*Hymenaios*, o Deus do matrimônio) em casamentos, *σχόλια* (*skolia*) nos simpósios, *θρήνος* (*thrénos*, lamento) em funerais e cantos de trabalho que entoam tarefas agrícolas e náuticas. Ademais, os musicistas

⁵¹ Hipócrates de Cós (460 aEC – 370 aEC) nasceu na ilha de Cós (Kos), no mar Egeu, e é rememorado como o “maior médico” da Antiguidade, associado ao início de uma medicina mais observacional e racional. Segundo fontes antigas, ele teria pertencido ao grupo dos Asclepiadas, tinha como pai Heráclides e foi formado por Heródico e pelo próprio pai; também teria viajado amplamente pela Grécia, mantido amizade com Demócrito de Abdera e sido procurado por governantes como Perdicas (da Macedônia) e Artaxerxes (da Pérsia), embora parte desses relatos misture informação e elementos lendários. Seu nome ficou ligado ao chamado Corpus Hippocraticum, conjunto heterogêneo de tratados médicos, valorizado por defender uma prática baseada em observação, experiência e explicações naturais, afastando-se de superstição e de especulações filosóficas como fundamento do tratamento (Adam, 2015, pg. 9-11).

⁵² Alcibíades (450 aEC – 404 aEC) foi um aristocrata ateniense, nascido em Atenas, cuja vida pública se desdobrou com os momentos decisivos da Guerra do Peloponeso: órfão ainda criança, tornou-se tutelado de Péricles, o que ampliou seu prestígio e inserção política desde cedo. Ambicioso e dotado de grande capacidade de persuasão, ele entrou na vida pública por volta de 420 aEC e, entre ascensões e quedas, exerceu influência sucessivamente em Atenas, depois em Esparta e, mais tarde, nas satrapias persas, sempre cercado por escândalos e reviravoltas. Condenado e forçado ao exílio, retornou a Atenas em 407 a.C., mas saiu definitivamente após nova derrota e perdeu espaço político. Morreu em 404 a.C., no mesmo ano da derrota final de Atenas, assassinado por ordem estatal em uma aldeia da Frígia (Romilly, 2019, 12-18).

Spiros Chovelas e Eleni Antzoulitou adaptaram músicas⁵³ do inglês para o grego moderno, firmando o comprometimento que a empresa tinha em construir um jogo que chamasse a atenção do público (que “atixasse” o imaginário social).

Outrossim, o teatro é muito presente no *game*, principalmente nas missões denominadas “Uma Vida de Teatro Para Mim” e “Hora do Espetáculo”, onde o protagonista conhece Téspis⁵⁴, considerado o primeiro ator do drama grego. A obra apresenta o teatro como desdobramento do culto à Dionísio e como instituição cívica, podendo participar inclusive da Grande Dionísia, que é “fundamentalmente um festival da Atenas democrática que acaba por estabelecer o contexto político e religioso no qual são encenadas as tragédias” (Moerbeck, 2013). Durante o enredo, Téspis nos chama a participar de uma peça sobre a Batalha de Termópilas, fazendo o papel de nosso avô, Leônidas I. É importante citar que estamos no *Θέατρο του Διονύσου* (*Théatro tou Dionýsou*, Teatro de Dionísio), um dos principais anfiteatros da Grécia Antiga (Dagios, 2013).

O *game* nos mostra que o teatro era uma parte importante na vida dos gregos, onde eram exibidos temas centrados na mitologia, vida cívica e cotidiano, com gêneros como tragédia (que exploravam a moralidade) e comédias (que ridicularizavam a sociedade e costumes da época).

O teatro Grego iniciou no século 6 a.C. em Atenas com a performance de peças de tragédia em festivais religiosos. Estes festivais, por sua vez, inspiraram o gênero das peças de comédia Grega. Os dois tipos de drama Grego tornariam-se extremamente populares e as performances disseminariam-se pelo Mediterrâneo e influenciaram os teatros Helenístico e Romano. Como uma consequência de sua popularidade duradoura, os trabalhos de tantos dramaturgos, tais como Sófocles, Eurípides e

⁵³ Lista de reprodução, feita por mim, contendo algumas das músicas que encontrei durante a pesquisa. As músicas possuem legenda em 3 línguas: grega antiga, inglês, português e a transliteração do grego: https://youtube.com/playlist?list=PLzv6RMmLMhMWrzrCuAWITnUo_iGlcpLZ7&si=JjQ5kwAGUT3YH0eB. Ainda, uma segunda lista de reprodução contendo todas as músicas e cânticos navais do *game*, sem legendas: https://youtube.com/playlist?list=PLu6_FOgZp3eiwWu9eWwucsXE7DxM64Yoc&si=2q1BorESZ_fENpUo.

⁵⁴ Téspis, frequentemente considerado o primeiro ator e dramaturgo do teatro grego antigo, é uma figura importante na evolução do drama. Suas contribuições são associadas à Dionísia Urbana, um festival anual em celebração ao deus Dioniso, durante o qual ele introduziu o conceito de um intérprete capaz de dialogar com o coro, em vez de apenas participar do canto e da dança corais. Essa inovação lançou as bases para o diálogo dramático que caracteriza o teatro até hoje. Acredita-se que Téspis tenha vencido o primeiro concurso teatral na Dionísia Urbana por volta de 534 a.C., marcando o surgimento da tragédia como uma forma de arte reconhecida. Sua capacidade singular de criar personagens distintos que interagiam de maneira significativa com o coro transformou a natureza da performance e da narrativa (Thespis. **EBSCO**, 2023. Disponível em: <https://www.ebsco.com/research-starters/biography/thespis>. Acesso em: 13 dez. 2025).

Aristófanis, formaram a fundação sobre a qual muito do teatro moderno é baseado. De uma maneira similar, a arquitetura do antigo teatro Grego continuou a inspirar o design dos teatros de hoje (Cartwright, 2016).⁵⁵

Agora, transferimos o nosso foco para o que o imaginário do jogo, o imaginário social e o imaginário presente no repertório mercadológico mais cobiçam: as batalhas e guerras no Período Clássico da Hélade. Vale lembrar que, ao selecionar as batalhas a seguir como dignas de *tour* e de explicação detalhada, o jogo reforça uma leitura da Grécia clássica centrada em episódios de alto impacto militar, que já circulam amplamente em livros, filmes e outras mídias.

Sabemos que o jogo-base está inserido cronologicamente entre 431 aEC à 422 aEC, durante o mesmo período da Guerra do Peloponeso:

A Guerra do Peloponeso pode ser considerada, a justo título, um conflito de importância histórica ímpar. Ainda que a guerra tenha terminado há 24 séculos, continuou a fascinar as gerações posteriores e serviu como instrumento analítico para entender inúmeros conflitos posteriores. [...] Por sua significação para os destinos da história posterior, a Guerra do Peloponeso foi considerada particular, ao selar o destino das cidades independentes gregas, conhecidas como *póleis*. Primeira guerra em larga escala travada em um contexto democrático, de discussão pública das decisões, tem servido, de geração em geração, ao debate sobre a relação entre regime político e guerra (Funari, 2006, pg. 19).

Retornamos à nossa odisseia na Batalha das Termópilas:

Travada durante as Guerras Greco-Persas entre a Liga de Delos, liderada pela cidade de Atenas, e o grande Império Aquemênida, no ano de 480 AEC, e descrita pelo grego Heródoto, no Livro VII da obra Histórias. Comandados pelo rei e general espartano Leônidas I, os exércitos da Liga de Delos rumaram até a região das Termópilas, nos Balcãs, um desfiladeiro, e barraram o avanço do numérico exército do Xá Xerxes I (Barbosa; Squinelo, 2021, pg. 603).

Fontes estimam que os gregos conseguiram reunir cerca de 7.000 combatentes, oriundos de aproximadamente 30 cidades, ao passo que o rei persa Xerxes mobilizou algo em torno de 200.000 soldados (Luna, 2018). O contingente heleno estava sob o comando do rei espartano Leônidas, que levou consigo uma guarda de 300 homens – os quais já possuíam filhos, menção inclusive citada na

⁵⁵ CARTWRIGHT, Mark. O teatro grego antigo. **World History Encyclopedia**, 14 jul. 2016. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-14956/o-teatro-grego-antigo/#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20o%20teatro,realis%20e%20outros%20s%C3%A3o%20zombados>. Acesso: 11 de novembro de 2025.

primeira cena do *game* –, posicionando suas tropas com a intenção de conter o avanço por terra das forças persas, enquanto a frota ateniense, dirigida por Temístocles, procurava derrotar a marinha inimiga nas proximidades do cabo Artemísio (Luna, 2018).

Em *AC: Odyssey*, jogamos na pele do próprio rei Leônidas I. A cena inicial do jogo apresenta um soldado espartano nos convocando para continuarmos o trajeto, rumo ao desfiladeiro. A câmera amplia, mostrando o exército de Xerxes se aproximando do campo de batalha. Leônidas I aumenta a moral do seu exército com um discurso, exaltando os espartanos frente ao numeroso exército. Por conseguinte, o jogo entrega ao jogador sua agência, nos permitindo lutar contra os soldados persas. O enredo é crucial para o desenvolvimento do nosso protagonista, o qual herda a lança de seu avô, Leônidas, e é comparado a este em termos de força, virtude e *ethos*. Essa cena é muito interessante, principalmente no quesito de *design*, visto que o repertório grego-histórico-mítico está fortemente inserido nesta introdução⁵⁶.

Todos os soldados estão caracterizados como hoplitas, vestidos com trajes dourados e vermelhos, portando espadas, lanças e escudos com o brasão espartano. Toda a estrutura da batalha, com as falanges compostas por soldados leves e pesados, a paisagem do desfiladeiro em consonância com o mar mediterrâneo de fundo e uma trilha sonora ímpar, culminam em um dos momentos mais memoráveis do jogo. A cena foi inserida diretamente no *trailer* de lançamento de jogo⁵⁷, não por acaso, mas para despertar o imaginário social do público, como discutido anteriormente⁵⁸ (Franco Jr., 2010).

Outrossim, a “Batalha de Pilos” é retratada em uma missão de mesmo nome em *AC: Odyssey*:

⁵⁶ BAYRONZ. Assassin's Creed Odyssey - LEÓNIDAS E SEUS 300 ESPARTANOS X PERSAS DE XERXES (DUBLADO). **YouTube**, 9 jun. 2023. 8min36s. Disponível em: https://youtu.be/e2bR_j2_Hol?si=GMtJo4TObPOTTn3a. Acesso em: 13 de nov. 2025.

⁵⁷ UBISOFT Brasil. Assassin's Creed Odyssey - Trailer de Lançamento (Dublado). **YouTube**, 27 set. 2018. 2min2seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EIFHVyPdIBw>. Acesso em: 20 nov. 2025.

⁵⁸ Parte desse imaginário sobre os “300 de Esparta” foi reatualizado pelo filme “300” (2006), de Zack Snyder, baseado na *graphic novel* de mesmo nome escrita por Frank Miller e ilustrada por Lynn Varley, cuja representação cinematográfica de Esparta – com corpos musculosos, equipamento dourado e vermelho, virilidade militar acentuada – ainda influencia a maneira como o público imagina o passado espartano.

Pérides⁵⁹, o comandante supremo ateniense, há muito aconselhava uma guerra defensiva destinada a manter o poder de Atenas em vez de expandi-lo. Por volta de 426 aEC, três anos após a morte de Pérides, um novo líder ateniense, Cléon⁶⁰, iniciou uma estratégia mais agressiva, intensificando os ataques na costa do Peloponeso. No decorrer dessas operações, tendo chegado lá para escapar de uma tempestade no mar, uma pequena força ateniense sob o comando de Demóstenes montou uma base no verão de 425 aEC em Pilos, na Baía de Navarino, na costa sudoeste. Diante dessa ameaça a menos de 70 milhas (110 km) de sua cidade natal, os espartanos atacaram (Sommerville, 2024, tradução nossa⁶¹).

Nosso protagonista no *game* buscava apaziguar os dois lados, a fim de não criar um conflito. Entretanto, como não foi possível, ele se junta ao exército espartano contra os atenienses e Cléon.

Com poucos recursos, Demóstenes fortifica Pilos e explora o terreno rochoso para frustrar ataques por mar e terra. O exército espartano, sob comando de Brásidas⁶², é forçado a retornar, se estabelecendo na ilha de Esfactéria. Reforços

⁵⁹ Pérides (nascido em 490 aEC, em Atenas, na Ática; morto no outono de 429 aEC) foi um líder ateniense de grande relevância. Filho de Xantipo e Agariste, cresceu ouvindo, em casa, histórias sobre perigos militares, disputas internas e a instabilidade do poder, o que ajudou a formar sua postura cautelosa e estratégica. No exercício da liderança, destacou-se por privilegiar o julgamento racional e o uso de conhecimento para orientar decisões públicas, aproximando-se de intelectuais como Anaxágoras (500 – 428 aEC), cuja influência elevou o tom e a densidade de sua oratória e moldou sua maneira de se portar e de lidar com pessoas. Entre seus atos mais lembrados está a Lei de Cidadania de 451 aEC que mais tarde se voltou contra sua própria família, já que seu filho com Aspásia (nascido por volta de 440 aEC) não seria cidadão pelas regras que ele mesmo havia defendido; na crise, após perder os filhos legítimos, Pérides pediu à assembleia uma exceção para conceder cidadania a esse filho. Sua vida terminou durante a fase mais dura da Guerra do Peloponeso, quando ele contraiu a infecção que o levou à morte, com Plutarco descrevendo seus últimos dias como um declínio prolongado, no contexto da devastação que atingia Atenas (Martin, 2016).

⁶⁰ Cléon (nascimento provável entre 470–460 aEC, em Atenas – morto em 422 aEC, na Trácia) foi um político ateniense e líder popular na fase inicial da Guerra do Peloponeso, conhecido por defender uma linha mais dura contra Esparta e por ampliar a influência da assembleia e dos setores urbanos mais pobres na vida política; associado a uma retórica combativa e a medidas punitivas, ele se destacou no debate sobre a repressão às revoltas de aliados de Atenas (como o episódio de Mitilene) e ganhou projeção após a campanha de Pilos–Esfactéria (425 aEC), quando a captura de hoplitas espartanos elevou seu prestígio, embora tenha sido alvo de críticas de autores como Aristófanes e Tucídides; sua carreira terminou em combate, quando morreu em Anfípolis, na mesma batalha em que também caiu o comandante espartano Brásidas (Funari, 2006).

⁶¹ Demóstenes (384–322 a.C.), orador em Atenas, foi um advogado nos tribunais que mais tarde também se tornou estadista, defensor da antiga grandeza de sua cidade e da resistência, em seu tempo, da Grécia à ascensão de Filipe da Macedônia à supremacia. Possuímos dele discursos políticos e discursos forenses, compostos para partes envolvidas em causas privadas e em causas políticas. Sua reputação inicial como o melhor dos oradores gregos se apoia em sua firmeza de propósito, sua sinceridade, sua argumentação clara e incisiva, e seu rigoroso controle da linguagem (Thespis, Loeb Classical Library, 2025).

⁶² Brásidas (nascimento provável no século V aEC, em Esparta – morte em combate na campanha de Anfípolis, situada em 422 aEC) foi um general espartano conhecido por ações rápidas e eficazes na Guerra do Peloponeso: segundo o texto, ele bloqueou a ofensiva ateniense para capturar Mégara e, aproveitando o momento, realizou uma marcha veloz pela Beócia e Tessália para estimular revoltas na Calcídica, região estratégica para o abastecimento de Atenas; nessa política de guerra, os espartanos mobilizaram a ideia de “liberdade” (eleuthería) para atrair aliados de Atenas, obtiveram a rendição de Anfípolis e, após o envio de reforços atenienses, Brásidas morre em batalha, o que abriu

atenienses a mando de Cléon sitiavam cerca de 420 espartanos na ilha, e após negociações fracassadas, a rendição – inédita para o *ethos* espartano, a notícia se espalhara rapidamente pela Hélade – dá a Atenas uma vantagem diplomática, como novas incursões costeiras, moeda de troca, e um alto prestígio por ter vencido os espartanos (Foster, 2012, pg. 189).

No *game*, a Batalha é um tanto diferente. O conflito é o mesmo, com os mesmos personagens históricos inseridos. Entretanto, uma resistência⁶³ ateniense é criada para combater Cléon, composta por Sócrates, Alcibíades, Hipócrates, Heródoto – um dos principais historiadores gregos do Período Clássico – e Aristófanes⁶⁴ – um dos maiores dramaturgos da comédia grega antiga. Inicialmente, o grupo ainda contava com a participação de Péricles, mas este fora assassinado. A resistência ateniense se une e encontra uma forma de derrubar Cléon do poder político, e do outro lado, os espartanos buscavam se vingar da Batalha de Pilos.

Assim, culminamos em outra batalha de suma importância para o desenvolvimento do enredo e do nosso próprio protagonista: a “Batalha de Anfípolis” (422 aEC), não citada com este nome, mas presente na missão “Nós Levantaremos”.

Por ser rica em minerais como ouro e prata, e ser circundada por florestas densas, a região da Trácia, onde se localizava Anfípolis, era um lugar bem atrativo tanto para a Grécia quanto para a Pérsia. Os persas possuíam a maior parte da Trácia, mas, após uma derrota para Atenas, a terra foi dominada. Mesmo com uma colônia ateniense estabelecida no local, e com a fundação de Anfípolis, durante a Guerra do Peloponeso, o general espartano Brásidas – amigo íntimo do nosso protagonista – buscava subverter a força dos atenienses, e para isso, ele foi para a Trácia, numa tentativa de mitigar os recursos dos inimigos na guerra.

Em 424 a.C., ele [Brásidas] frustrou um ataque ateniense a Mégara e imediatamente passou a dismantelar o império ateniense no norte, conquistando para Esparta as cidades de Acanto e Estagira (ambas na Calcídica) e, mais importante, a colônia ateniense de Anfípole. Na primavera de 423, foi firmado um armistício entre Atenas e Esparta, mas Brásidas

espaço para que Nícias concluísse um tratado de paz entre Atenas e Esparta em 421 aEC (Funari, 2006).

⁶³ Um grupo com alto apelo ficcional, visto que não existe nenhuma documentação que comprove o encontro mútuo entre todos os indivíduos em um mesmo espaço.

⁶⁴ Aristófanes (445–375 aEC), [considerando um dos maiores representantes da comédia antiga], viveu sob o século de Péricles [...], denunciou o caráter destrutivo e a completa estupidez da guerra [do Peloponeso] e, em suas peças mais celebradas [como em Lisístrata], advertiu e fez apelos contra ela (Aristophanes, 2005, pg. 12).

recusou-se a devolver Ciônia e logo depois ocupou Mende (também na Calcídica). Em abril de 422, o tratado expirou, e os atenienses enviaram Cleon para recuperar suas antigas possessões na costa da Trácia. Por meio de uma estratégia habilidosa, Brásidas derrotou os atenienses em Anfípole (Britannica, 2024, tradução nossa⁶⁵).

No enredo, Brásidas tirou grande vantagem da situação, visto que anunciou para a cidade que esta seria dominada de forma pacífica, e que seu exército não buscava conflito, e a “proposta” foi aceita pelos residentes. Entretanto, Tucídides, estrategista ateniense, não chegou cedo o suficiente para impedir a investida dos espartanos, o que culminou em seu exílio. Ainda assim, é importante ressaltar que seu período de exílio foi interessante pelo fato deste ter escrito a “*Περὶ τοῦ Πελοποννησιακοῦ Πολέμου*”⁶⁶ (*Istória tou Peloponnisiakou Polémou*, História da Guerra do Peloponeso). Por fim, temos as consequências da guerra: na Batalha de Anfípolis, morreram os chefes dos dois exércitos inimigos, o ateniense Cléon e o espartano Brásidas, com domínio de Anfípolis permanecendo para Esparta (Keiffer, 2013),

Por outro lado, em *Assassin's Creed: Odyssey*, a batalha ocorre de outra forma. Em uma das missões principais, Cléon é apresentado como um membro do Culto do Kosmos (irmandade que busca dominar a Grécia Antiga por quaisquer meios necessários), o que faz com que o nosso protagonista espartano, imbuído desde o início com a missão de destruir o Culto e seus membros, vá combater o inimigo. Ao lado de Brásidas, amigo do protagonista, ambos lutam lado a lado durante a Batalha de Anfípolis. No jogo, o general espartano é morto pelas mãos de *Δεῖμος*⁶⁷ (*Deimos*, terror) – alcunha do(a) irmão(ã) do protagonista – que está sendo manipulado por Cléon. Furioso pela morte de seu amigo, você atravessa o campo de

⁶⁵ “In 424 he frustrated an Athenian attack on Megara and immediately set about breaking up the Athenian empire in the north, winning over to Sparta the cities of Acanthus and Stagirus (both in Chalcidice) and, most important, the Athenian colony of Amphipolis. A truce was concluded between Athens and Sparta in the spring of 423, but Brasidas refused to give up Scione, and he occupied Mende (in Chalcidice) shortly afterward. In April 422, the truce with Sparta expired, and the Athenians sent Cleon to recover their former possessions on the coast of Thrace. By skillful generalship Brasidas routed the Athenians at Amphipolis”. BRASIDAS. **Encyclopedia Britannica**, 16 fev. 2024. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Brasidas>. Acesso em: 12 nov. 2025.

⁶⁶ “Foi a primeira grande guerra narrada por uma testemunha ocular, um historiador cuja fama perdura até hoje, Tucídides (464-401 a.C). A guerra passou, para as gerações posteriores, como uma luta modelar entre uma democracia comercial e grande potência marítima, Atenas, e uma aristocracia agrícola e potência militar terrestre, Esparta.” FUNARI, Pedro Paulo A. **Guerra do Peloponeso**. História das guerras, v. 4, 2006.

⁶⁷ Deimos, na mitologia grega, é o deus do medo, e ao lado de seu irmão, Φόβος (Fobos, medo), acompanham Ares, seu pai e deus da guerra, desencorajando e transtornando os inimigos no campo de batalha. DEIMOS & Phobos. **Theoi Greek Mythology**. Disponível em: <https://www.theoi.com/Daimon/Deimos.html>. Acesso em: 12 nov. 2025.

batalha em busca de Cléon, o qual foge em busca de salvação. O protagonista o encontra, e o jogador recebe duas opções: matar lentamente ou rapidamente o estrategista ateniense. Em ambas as opções, o diálogo que se sucede é que Cléon não será lembrado pela história.

Por fim, temos material do *Discovery Tour* relacionado à construção das principais cidades e regiões da Grécia Antiga, as quais também receberem uma curadoria na construção:

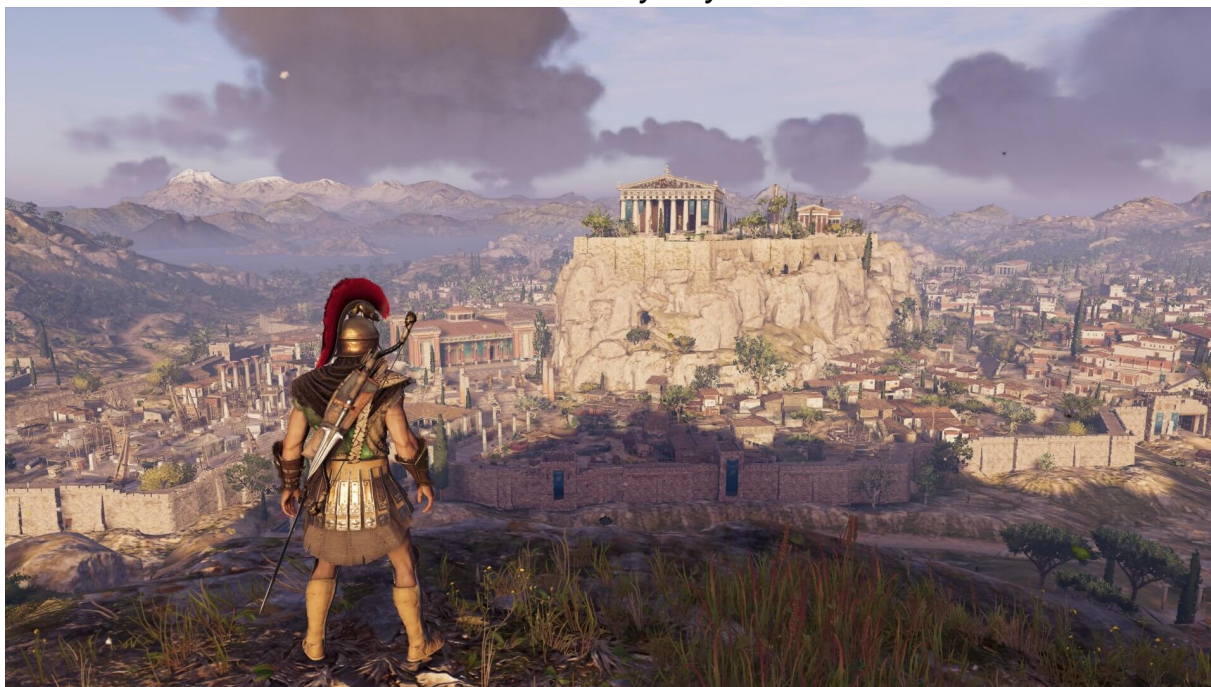
Visitamos a Grécia para ver o país em primeira mão, compreender a topografia e captar melhor a cultura. Estudamos pesquisas arqueológicas e lemos autores antigos e contemporâneos do Período Clássico. Também contratamos uma especialista em história da Grécia antiga, Stéphanie-Anne Ruatta, que tem sido fundamental para nos ajudar a recriar a Grécia antiga e diante de quem submetemos nossas decisões, para garantir que sejam o mais historicamente precisas possível. – Johnatan Dumont, diretor criativo de *Assassin's Creed: Odyssey*, tradução nossa⁶⁸.

Sem dúvidas, alguns dos locais mais emblemáticos (pela importância, e principalmente pelo seu simbolismo) são as cidades-Estado de *Αθήναι* (*Athénai*, Atenas), localizada na região da Ática, e *Σπάρτα* (*Spárta*, Esparta), localizada na *Λακωνία* (ou Lacônia, nome moderno). Assim, rememoramos a constante presente no imaginário social do público, o qual possui o apetite de buscar, e as empresas, de saciar. A construção da “história” no jogo foi uma das principais preocupações dos desenvolvedores e demais pessoas envolvidas no projeto.

Como descrito anteriormente, grande parte das missões principais e secundárias estão direta ou indiretamente conectadas a Atenas – principalmente quando caminhamos para o desfecho do *game* – e Esparta. Seja por algum personagem de uma das *pólis* nos acompanhar (como Sócrates e Brásidas), ou explicitamente com as disputas políticas e militares empreendidas por ambas – as quais nos é designada agência em decidir certos desfechos, apoiando uma ou outra.

⁶⁸ “We visited Greece to see the country first-hand, understand the topography and get a feel for the culture. We studied up on archaeological research and read ancient and contemporary authors of the classical period. We also hired on a historical specialist of ancient Greece, Stéphanie-Anne Ruatta, who has been instrumental in helping us recreate ancient Greece, and who we run our decisions past to make sure they are as historically accurate as possible”. ASSASSIN’S Creed Odyssey – Reddit AMA with Jonathan Dumont. **Ubisoft**, 28 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/news/WG5OCDQ3oklQgoBNsFaCU/assassins-creed-odyssey-reddit-ama-with-jonathan-dumont>. Acesso em: 13 nov. 2025.

Figura 4: *Ακρόπολη Αθηνών* (*Akrópoli Athinón*, Acrópole de Atenas) em *Assassin's Creed: Odyssey*



Fonte: página de notícias de *games* Showmetech.⁶⁹

O jogo reconstrói outras regiões, como a Macedônia, Cefalônia, Arcádia, Argólida, Messara, Beócia e muito mais.⁷⁰

Dessa forma, o nível documental e o nível ficcional-histórico se entrelaçam. Os *tours* reforçam a centralidade de determinados espaços e eventos que, depois, retornarão na narrativa principal, criando uma ponte entre “aprender sobre” e “jogar em” cenários e situações que já foram apresentados como historicamente significativos.

3.2 Nível mitopoético

No terceiro nível de análise, proponho observar *Assassin's Creed: Odyssey* como um dispositivo mitopoético inserido na cultura digital contemporânea. Aqui, o foco desloca-se para a maneira como os desenvolvedores recepcionam a mitopoesia⁷¹, e a reescrevem no jogo. Interessa saber como e por que os

⁶⁹ Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/review-assassins-creed-odyssey-e-uma-aventura-digna-dos-deuses-gregos/>. Acesso em 13 de nov. de 2025.

⁷⁰ REGIONS. IGN, 9 mai. 2020. Disponível em: <https://www.ign.com/wikis/assassins-creed-odyssey/Regions>. Acesso em: 20 nov. 2025.

⁷¹ “Espécie de organização semântica que combina elementos da mitologia antiga com o objeto literário e se caracteriza pela identificação de sistemas mitológicos inteiramente diversos, cuja finalidade é acentuar o sentido metamitológico do texto literário” (Ribeiro, 2008).

desenvolvedores elegeram episódios, personagens e espaços míticos para a construção da obra.

Seguindo o exposto por Huizinga (2000) de que a cultura não apenas *contém* jogos, mas nasce e se desenvolve “no jogo e pelo jogo”, os videogames podem ser pensados como um dos lugares privilegiados em que o imaginário mítico é atualmente reconfigurado. Em *Odyssey*, essa reconfiguração assume a forma de “missões míticas”, chefes especiais, artefatos lendários e cenários híbridos entre a paisagem histórica e o espaço mediterrâneo. Do ponto de vista semiótico o *game* funciona como um signo complexo cujo “objeto dinâmico” é um campo de referências que inclui tanto a tradição textual antiga quanto um repertório de filmes, quadrinhos e outros jogos sobre a Grécia (Guimarães, 2008). Assim, mitopoética no jogo é precisamente o modo como esse campo de referências é convertido em experiências jogáveis.

Essa operação é um exemplo claro de tradução-intersemiótica de mitos, onde conteúdos originalmente narrados em poesia épica, marcados por sua estrutura característica, são retraduzidos para o regime interativo do *game*, que combina texto, imagem, som e ação do jogador (Gasi, 2011). Estudos sobre videogame e mitologia – como os trabalhos de Almeida⁷² e Bittencourt Neto⁷³ sobre *God of War* – já mostraram como franquias contemporâneas atualizam mitos gregos em narrativas digitais cinematográficas, explorando a convergência entre literatura, cinema e jogo.

No caso de *AC: Odyssey*, essa atualização se dá por uma construção de um sistema de referências: o jogador encontra seres mitológicos, desbrava ruínas, manipula equipamentos com nomes de personagens e criaturas épicas. Cada um desses elementos remete a um mito específico, mas é reescrito na lógica ficcional maior da série *Assassin's Creed*, em que esses seres são reinterpretados como tecnologias ancestrais (*Isu*), como templos secretos e artefatos de poder.

3.2.1 *Odisseia x Odyssey*

Não interessa apenas alinhar paralelos de enredo entre a epopeia de Homero e o jogo, mas tratar a relação *Odisseia x Odyssey* como uma passagem do imaginário épico para a cultura digital contemporânea. Do ponto de vista do imaginário social (Castoriadis, 2002; Franco Júnior, 1998), o enredo da *Odisseia*

⁷² Cf. ALMEIDA, 2021.

⁷³ Cf. BITTENCOURT, 2012.

atravessou séculos de reapropriações – traduções, edições escolares, filmes, quadrinhos, outros jogos – e cada nova versão seleciona e reorganiza motivos da viagem (pelo *nóstos*⁷⁴ e provações). Em *Assassin's Creed: Odyssey*, essa passagem ocorre por uma tradução intersemiótica (Guimarães, 2008; Gasi, 2011): a errância marítima se converte em mundo aberto, o canto épico em missões sucessivas, e o regresso à casa em uma campanha de reconstrução de *oikos* marcada por traumas familiares.

Na *Odisseia*, de Homero, poeta grego, o enredo é organizado em torno do νόστος (*nóstos*) de Odisseu a Ítaca para recuperar o lugar de marido, pai e rei e pôr fim ao caos trazido pelos pretendentes que buscavam usurpar seu trono. Toda a errância pelos mares – e seus respectivos arcos em cada ilha – só faz sentido porque existe um ponto de chegada muito claro: Ítaca (sua terra), Penélope (sua esposa) e Telêmaco (seu filho). A viagem realizada por Odisseu é uma travessia que busca reconstituir o *oikos* e a ordem perdida.

Ó Crónida, nosso pai, mais excelso dos soberanos,
se agora isto é caro aos deuses bem-aventurados
que o pensativo Odisseu regresse a sua casa,
incitemos agora Hermes, o mensageiro Argeifonte,
para a ilha Ogígia, a fim de que depressa
à Ninfa de bela cabeleira diga o plano seguro:
o regresso do paciente Odisseu como regressará
(Lourengo, 2018, Canto I, pg. 36-37).

Em termos de imaginário social, a epopeia fixa uma certa maneira de pensar o herói grego: por vezes masculino, astuto, ligado ao comando de outros homens e à restauração de uma ordem doméstica e política abalada.

Em *AC: Odyssey*, a jornada da protagonista (Kassandra ou Alexios) também gira em torno de uma família desfeita. O trauma inicial se dá no monte Taígeto, um monte na Grécia, onde a protagonista, ao tentar salvar seu irmão(ã) de um sacrifício, acaba caindo também, rompendo o núcleo familiar. Diferente de Odisseu, que deseja retornar para Ítaca, a protagonista parte de Cefalônia (ilhas vizinhas, localizadas no arquipélago das Ilhas Jônicas⁷⁵), percorrendo o mundo grego para entender o que aconteceu, enfrentar o Culto de Kosmos que destruiu sua família e

⁷⁴ Significa “retorno”.

⁷⁵ Cf. ILHAS Jônicas. **Graecia Antiqua** – Portal Grécia Antiga, 21 jun. 2011. Texto n. 1089. Disponível em: <https://greeciantiga.org/arquivo.asp?num=1089>. Acesso em: 14 nov. 2025.

em buscar reuni-la. Aqui, o *nóstos* também parte de um princípio similar: o de recompor uma casa que precisa ser reconstruída, e não apenas reencontrada.

Ao deslocar o *nóstos* homérico para uma protagonista que é, ao mesmo tempo, mercenária, filha rejeitada e eventual peça-chave de ordens secretas, o jogo redistribui posições de gênero e agência dentro desse imaginário.

Ademais, na *Odisseia*, de Homero, o mar é um espaço crucial na transposição e desenvolvimento do enredo, onde cada ilha é um “capítulo”: encontro com Polifemo⁷⁶, que resulta nos dez anos de sua jornada; com a feiticeira Circe⁷⁷, a qual o guia de volta para casa; sua “descida” ao Hades⁷⁸, pois precisava de orientação de um profeta; e o encanto das Sereias⁷⁹, as quais buscavam tomar os homens de Ítaca; e mais. Odisseu é o *πολύτροπος* (*polýtropos*, homem versátil ou de muitos caminhos), aquele que atravessa lugares variados e retorna com experiência, histórias e cicatrizes. O poema tem uma estrutura em XXIV Cantos, possuindo mais de 12 mil versos, onde uma série de narrativas fantásticas são contadas, em blocos narrativos relativamente autônomos, costurados pelo fio do retorno à Ítaca. Não obstante, essa estrutura em “episódios” conectados é fundamental para entender a afinidade entre a *Odisseia* e formas seriadas contemporâneas (inclusive os jogos de mundo aberto), em que o percurso do herói é fragmentado em módulos de experiência recombinaíveis sem perda do núcleo mítico.

O jogo traduz isso em forma de mundo aberto, porém limitado. A Adréstia (nossa embarcação) é o equivalente lúdico da nau de Odisseu, pois com ela o jogador navega por todo o mapa, explorando de ilha em ilha, cada região com sua microtrama política e afetiva – por isso limitado, não que necessariamente dependamos da ordem das missões, mas acabamos seguindo-as para criar uma certa continuidade (o que não vale para as missões secundárias, já que são completamente independentes e opcionais). Assim, o mapa funciona como um equivalente digital dos cantos homéricos, onde cada ilha concentra uma “microhistória” que pode ser experienciada. O “aqui” e “agora” que o *game* proporciona é o que o torna uma mídia tão imponente e importante nos dias atuais, é essa experiência de “imediatismo” que o torna singular.

⁷⁶ A narrativa enredo está localizada no Canto IX, a partir do verso 106 da *Odisseia* de Homero.

⁷⁷ A narrativa está localizada no Canto X, a partir do verso 135 da *Odisseia*, de Homero.

⁷⁸ O contexto está presente a partir do verso 561, no Canto X. A narrativa em si se encontra a partir do Canto XI.

⁷⁹ A narrativa está presente a partir do verso 37, no Canto XII da *Odisseia*. O trecho que aborda o evento em si está localizado no verso 165, de mesmo Canto.

Antes de apresentarmos os exemplos, é importante notar a forma que os *games* da série *Assassin's Creed* abordam o mítico. Existe uma “espécie antiga e altamente avançada de seres humanoides” denominada Isu⁸⁰, os quais são ascendentes de toda “divindade” de personagens ou de artefatos poderosos presente nos jogos – o que é, inclusive, o motivador das missões contra os quatro seres mitológicos:

- Na missão “Escadaria para o Olimpo”⁸¹, na ilha de Citera, combatemos um Ciclope chamado Brontes⁸², um dos três titãs fundadores, o qual possuía um artefato Isu em seu olho;
- Em “Desperte o Mito”⁸³, explorando a Beócia, nos deparamos com uma Esfinge, a qual nos desafia a superar 3 enigmas (e no final, descobrimos que esta possuía um artefato Isu na garganta);
- Em “Terror Serpeante”⁸⁴, na região de Lesbos, nos deparamos com um jardim petrificado, recriando o mito e lutando contra a Medusa⁸⁵; o artefato Isu é seu cabelo de serpentes;
- Depois de uma longa série de missões em Messara, a missão “Ele Aguarda”⁸⁶ nos leva ao labirinto do Minotauro; ao atravessá-lo, nos deparamos com a criatura mitológica e, assim como Teseu a derrotamos; os chifres são um artefato Isu.

Logo, ao traduzir deuses e monstros como produtos de uma tecnologia anterior à humanidade, os desenvolvedores transformam o maravilhoso e reescrevem a mitologia grega próxima da ficção científica, revelando um imaginário contemporâneo que tende a explicar o “sagrado” por meio de narrativas de ciência e tecnologia. Se vê com clareza o que Gasi (2011) chama de poética imaginária do

⁸⁰ ISU. Assassin's Creed Wiki. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: <https://assassinscreed.fandom.com/pt-br/wiki/Isu>. Acesso em: 14 nov. 2025.

⁸¹ MAXMRM Gameplay. Assassin's Creed Odyssey – Matando O Ciclope || Quest Completa. **YouTube**, 9 de out. de 2018. 27min42s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pNvrYPkDM6A>. Acesso em: 15 nov. 2025.

⁸² Seu nome significa “trovão”, e no jogo, esta é uma de suas habilidades. KYKLOPES. **Theoi Greek Mythology**. Disponível em: <https://www.theoi.com/Titan/Kyklopes.html>. Acesso em: 14 nov. 2025.

⁸³ MAXMRM Gameplay. Assassin's creed odyssey – enfrentando a incrível esfinge || puzzle completo... Como vencê-la! **YouTube**, 17 de out. de 2018. 15min09s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bsFE6HZKPso>. Acesso em: 14 nov. 2025.

⁸⁴ CAULIFLA Games. Assassin's Creed Odyssey: Medusa – Jornada Completa. **YouTube**, 3 de nov. de 2020. 22min14s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RBeomPsz8Lk>. Acesso em: 14 nov. 2025.

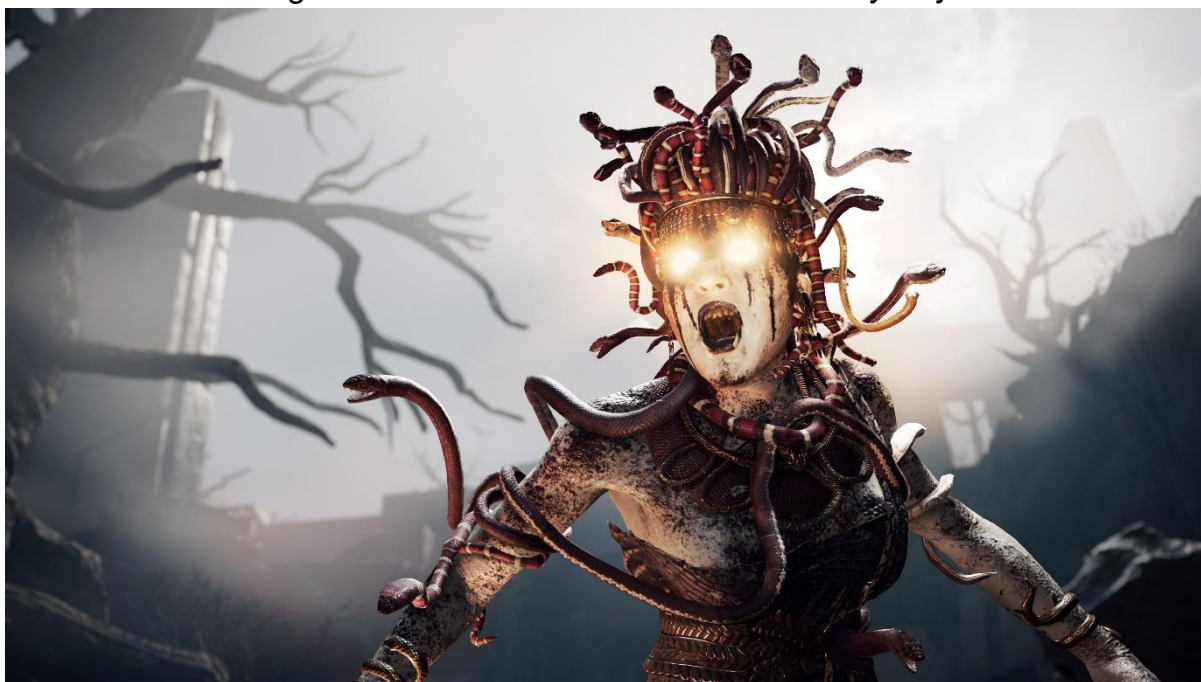
⁸⁵ Cf. Regino, 2021, pg. 111.

⁸⁶ SINXPLAYSBR. Quest Do Minotauro Completa – Assassin's Creed Odyssey. **YouTube**, 14 de out. de 2018. 1h04min44s. Disponível em: <https://youtu.be/5Iz4d0fSwpQ?si=AIUNc6yE-TSI396u>. Acesso em: 15 nov. 2025.

videogame: uma rede de signos visuais, sonoros e mecânicos que reatualiza o passado (o monstro, o labirinto, o oráculo) em um regime de ação e decisão interativa.

Assim, vivenciamos uma “odisseia”, deslocando de ilha em ilha a fim de derrotar os seres mitológicos e adquirirmos seu poder. Da mesma forma que a *Odisseia*, de Homero, o jogador percorre várias ilhas espalhadas pela Hélade, onde cada uma delas possui uma narrativa mítica a ser contada. Se na epopeia o *polýtropos* acumula experiência e prestígio ao superar perigos sucessivos, no jogo esse acúmulo é quantificado em níveis, habilidades e equipamentos, mostrando como o imaginário da jornada heroica é hoje atravessado pela lógica de progressão própria dos RPGs.

Figura 5 Medusa em *Assassin's Creed: Odyssey*



Fonte: site oficial da Ubisoft⁸⁷.

Não é por acaso que o jogo inclui a própria ilha de Odisseu, Ítaca, como espaço explorável, com ruínas de seu castelo presentes. Isso funciona como um meta-comentário: a aventura da *Odisseia* se tornou “paisagem histórica”, dentro da qual a nova odisseia (a nossa) acontece. O jogador não apenas visita a terra de Odisseu, mas caminha sobre camadas de recepção, o que reforça o lugar de

⁸⁷ ASSASSIN'S Creed Odyssey - Kit de fãs E3. **Ubisoft**, 11 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/news/7wjWehRvZm01rfAwpue6uU/assassins-creed-odyssey-kit-de-fs-e3>. Acesso em: 20 nov. 2025.

Assassin's Creed: Odyssey dentro de uma longa história de reescrituras do mito (Jauss, 1987).

3.2.2 A mitopoética em “O Destino de Atlântida”

Assassin's Creed: Odyssey possui duas DLCs lançadas um ano após o jogo-base, sendo uma delas de grande importância para nossa análise, pois é focada integralmente na mitologia grega: O Destino de Atlântida. Vamos analisar os três episódios incluídos na expansão, entendendo sua narrativa e tradução-intersemiótica da mitopoesia para o *game*. Agora, nossa odisseia se desloca para o submundo grego.

3.2.2.1 Campos Elísios

O primeiro episódio é “Campos Elísios”⁸⁸, o qual inaugura o arco em que nossa protagonista entra em simulações criadas pela Isu *Ἀλήθεια*⁸⁹ (*Aletheia*, Aleteia) – *daemon*⁹⁰ da verdade e da sinceridade – ligadas ao artefato “Cajado de Hermes Trismegisto”⁹¹. Essas simulações funcionam como um treinamento para o portador do artefato, a Guardiã (como é chamada nossa protagonista), que precisa aprender a utilizar seus poderes e a julgar sistemas de poder complexos. A primeira delas se passa em Elísio, reimaginada pela Ubisoft como um espaço que possui jardins floridos, rios serenos, arquitetura monumental suspensa e luz dourada constante – tudo indica abundância e harmonia. Na *Odisseia*, de Homero, Elísio é um local de grande aconchego, para o qual os grandes heróis são encaminhados para o pós-vida:

⁸⁸ LUCKY Salamander. AC Odyssey – Destino de Atlântida Epi 1 – Parte 1: Campos de Elísio [PS4 Pro – Playthrough]. **YouTube**, 24 de abr. de 2019. 1h38min18s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZvYbKZwN0SQ>. Acesso em: 15 nov. 2025.

⁸⁹ ATsMA, Aaron J. Aletheia. **Theoi Greek Mythology**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.theoi.com/Daimon/Aletheia.html>. Acesso em: 15 nov. 2025.

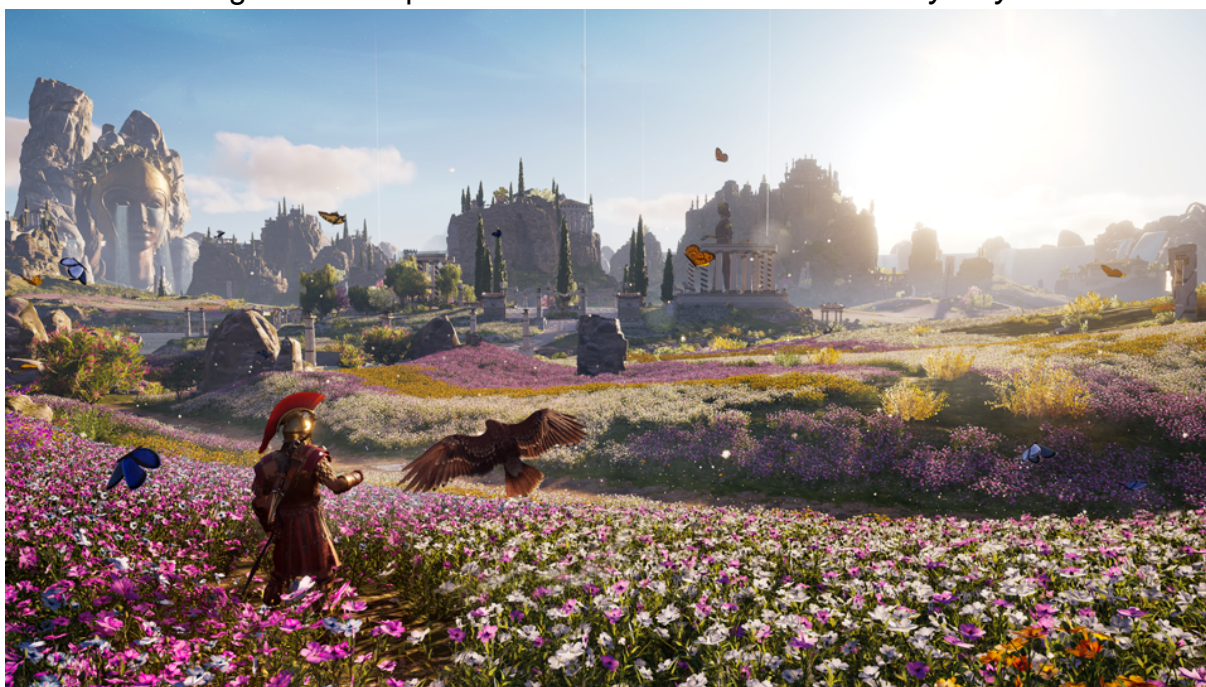
⁹⁰ Em grego, δαίμων, é entendido, primeiro, a partir do sentido grego antigo: os gregos concebiam muitos daimones como divindades menores ligadas a aspectos da vida humana, citadas inclusive por Platão; alguns seriam benéficos e outros nefastos, e os “bons” poderiam conduzir a um estado de felicidade chamado εὐδαιμονία (eudaimonia).

⁹¹ “O Cajado de Hermes Trismegisto, ou Caduceu, é um artefato do Éden extremamente poderoso criado pelo filósofo Isu Hermes Trismegisto que concede uma variedade de habilidades ao seu portador, principalmente a imortalidade biológica.” STAFF of Hermes Trismegistus. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Staff_of_Hermes_Trismegistus. Acesso em: 15 nov. 2025.

Para o Campo Elísio nos confins da terra
os imortais te levarão, para lá onde vive o loiro Radamanto
e a vida para os homens é da maior suavidade.
Não há neve, nem grandes tempestades nem sequer chuva,
mas o Oceano faz soprar as brisas do Zéfiro guinchante
para trazer aos homens o deleite da frescura
(Lourenço, 2018, Canto IV, p. 166).

Na recepção de *AC: Odyssey*, Elísio é apresentado como um paraíso aparentemente sem conflito, governado pela Isu *Περσεφόνη* (*Persephónē*, Perséfone), deusa grega da agricultura e vegetação⁹². A deusa se apresenta como senhora absoluta desse domínio, em trono decorado com flores, frutos e elementos associados à fertilidade. Contudo, seu discurso não é de acolhimento. Por baixo dessa superfície idílica, instalou-se um regime autoritário.

Figura 6: Campos Elísios em *Assassin's Creed: Odyssey*



Fonte: site oficial da Ubisoft.⁹³

No decorrer da primeira cena, o jogo reescreve a imagem dos Campos Elísios como recompensa após a morte, apresentando a “temível Perséfone”⁹⁴ dominando a

⁹² CARTWRIGHT, Mark. Perséfone. *World History*, 24 mar. 2016. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt-1-779/persefone/>. Acesso em: 15 nov. 2025.

⁹³ ASSASSIN'S Creed Odyssey. *Ubisoft*, 23 abr. 2019. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/news/7FZ1QRFcHuBUQGzH2T9isl/assassins-creed-odyssey-4-descubra-coisas-picas-no-episodio-i-do-arco-de-histria-o-destino-de-atlntida>. Acesso em: 15 nov. 2025.

⁹⁴ Adjetivo que Homero a denomina por vezes na Odisseia, lembrando que esta é Rainha do Submundo.

comunidade por meio de dispositivos de controle que regulam o corpo, a memória e a mobilidade dos habitantes (uma tradução próxima da original). A sociedade do Elísio está dividida entre uma elite Isu, que administra o espaço e define o que é “felicidade”, e uma população humana submetida, cujas almas podem ser disciplinadas, apagadas ou transformadas em estátuas que ornamentam jardins e praças⁹⁵. Desse modo, o jogo atualiza o espaço aproximando-o de preocupações contemporâneas com controle de corpos, apagamento de dissidências e uso da memória como ferramenta de poder.

O mito de Perséfone é muito importante para o cotidiano e para as práticas agrícolas dos gregos. Hades, senhor do submundo, se apaixona pela deusa, e a rapta:

O mito de seu rapto está no cerne dos Mistérios de Elêusis, além de, é claro, ter seu papel etiológico, como narrativa que explica os motivos para que haja momentos em que a terra floresce e outros em que nada dela brota. Na lógica mítica, os sentimentos da deusa que rege a colheita são os responsáveis por essa oscilação. Quando feliz, na presença de sua filha, a terra floresce e é favorável aos homens; no entanto, dela separada, entristece-se, e isso se reflete também na terra, que murcha e permanece infértil até o recomeço do ciclo (Carvalho, 2019, pg. 43).

A tradução intersemiótica está presente na construção de mundo, onde vemos a vegetação florescida, os vastos campos e a beleza da primavera – e isso se dá pela presença de Perséfone. No entanto, internamente, descobrimos que as pessoas estão sendo escravizadas pela deusa. Outra tradução que identificamos é que, no início, a deusa aparentava ser *Κορή* (*Koré*, *Core*), pacífica e caridosa, e depois enxergamos Perséfone:

Pela Grécia antiga, e até mesmo em Roma, a caracterização de Perséfone se mantém razoavelmente uniforme, em suas duas facetas: *Core* e *Perséfone* de fato. Como *Core*, ela é a filha de *Deméter*, a menina virgem que brinca e colhe flores em campinas. Ela só recebe realmente seu nome, *Perséfone* – nome esse que sua mãe *Deméter* não usa sequer uma vez durante o Hino Homérico a *Deméter* –, ao se casar com *Hades*, tornando-se a terrível rainha do mundo inferior (Carvalho, 2019, pg. 43).

Em *AC: Odyssey*, essa duplicidade é vista nas mecânicas de escolha: ou o jogador colabora com a manutenção do Elísio, aceitando a definição de “felicidade” imposta pela bondosa *Koré*, ou se alia aos grupos que contestam o regime,

⁹⁵ The Fate of Atlantis: Fields of Elysium. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Fate_of_Atlantis:_Fields_of_Elysium. Acesso em: 15 nov. 2025.

contribuindo para desestabilizar o paraíso e se tornando alvo da temível Perséfone. A ambivalência da deusa torna-se, assim, um eixo para experimentar diferentes formas de relação com o poder no pós-vida, aproximando mito e jogabilidade.

Vale, ainda, citar alguns personagens importantes que foram inseridos no episódio, como Hermes, Hécate e Adônis.

Hermes aparece como figura cientista e política. Ele é o inventor do Cajado de Hermes Trismegisto e braço direito de Perséfone na manutenção de Elísio. É ele quem guia o jogador e oferece novas habilidades e poderes, atuando como mentor em termos de mecânica de jogo. No contexto mitopoético, Hermes é mensageiro dos deuses, patrono dos viajantes, além de *ψυχοπομπός* (*psykhopompós*, psicopompo), responsável por conduzir as almas ao além:

As almas dos pretendentes foram chamadas por Hermes,
deus de Cilene, que segurava nas mãos a bela vara
de ouro, com que enfeitiça os olhos dos homens
a quem quer adormecer; ou então outros acorda do sono.
Com esta vara acordou as almas, que o seguiram, guinchando.

[...]

E o Auxiliador, Hermes, levou-as por caminhos bolorentos:
chegaram às correntes do Oceano e ao rochedo branco;
passaram além dos portões do Sol e da terra dos sonhos
e chegaram rapidamente às pradarias de asfódelo,
onde moram as almas, fantasmas dos que morreram
(Lourenço, 2018, Canto XXIV, p. 524).

No jogo, essa função é reinterpretada politicamente, pois Hermes não conduz apenas almas, mas protocolos de acesso, habilidades e dispositivos que definem quem pode circular, quem recebe poder e quem permanece em posição subordinada. Ele é, ao mesmo tempo, mentor do protagonista e guardião do segredo do Cajado, o que o coloca em posição central na mediação entre humano, Isu e o espaço pós-vida. Essa figura do intermediário reforça a ideia de que Elísio não é apenas um “lugar para os vencedores”, mas um sistema regulado por seres capazes de traduzir e administrar forças que escapam do ordinário.

Hécate é outra figura importante. No jogo, ela é conselheira próxima de Perséfone, mas desde o início se apresenta como personagem ambígua. Afirma apoiar a rainha e, ao mesmo tempo, incentiva a protagonista a testar os limites do regime, a semear dúvidas e a ajudar Adônis quando isso serve aos seus próprios propósitos. Essa ambiguidade dialoga com a tradição mítica, em que Hécate está ligada à uma

[...] grande diversidade [de] representações [...], ora sendo uma deusa de poderes universais, ora não possuindo tíma próprias, filha de Perses ou filha da Noite, mediadora entre deuses e mortais, mundo dos vivos e dos mortos, virgem e nutriz, profetisa. Em todas essas funções, por mais diversas que sejam, parece-me que se destaca o papel de Hécate como essencialmente mediadora – entre mortais e imortais, vivos e mortos, habitantes do mundo superior e inferior (Carvalho, 2019, pg. 96).

No *game*, Hécate pede nossa ajuda para reaver o equilíbrio em Elísio, nos prestando suportes, orientações e equipamentos para enfrentar o domínio de Perséfone. Ela media um mortal a prestar auxílio à mortos. Sua atuação reafirma o papel de mediação destacado por Carvalho: Hécate não é apenas personagem “de apoio”, mas personificação das passagens que estruturam o episódio – entre subserviência e rebelião, entre Koré e Perséfone, entre paraíso e prisão. Ao orientar a protagonista a formar uma rebelião no Elísio, ela se torna a própria operação do jogo sobre o mito, desmontando a harmonia artificial para revelar os conflitos que a sustentam.

Por fim, Adônis é traduzido como líder da rebelião humana em Elísio e antigo amante de Perséfone. Ele quer escapar do controle da soberana, libertar seu povo e alcançar outro destino no pós-vida. No mito, este possui beleza excepcional, protegido e amado por Afrodite, e em algumas versões também desejado por Perséfone, o que gera disputa entre ambos (Carvalho, 2019, pg. 89). Em *Odyssey*, a beleza de Adônis é menos enfatizada, priorizando sua função como líder da resistência, cuja luta reconfigura o imaginário de Campos Elísios como espaço de conflito de classes e de projetos de pós-vida. O personagem originalmente ligado ao desejo e à disputa amorosa, é traduzido como figura da insatisfação de um governo opressor, mostrando como a DLC reescreve os mitos de Elísio e de Adônis numa cultura histórica que pensa a morte também em termos de liberdade e opressão.

Assim, vemos como foi a recepção da Antiguidade dentro do jogo: os Campos Elísios são um lugar reservado a heróis e favoritos dos deuses, descrito como campos verdejantes, provendo uma vida sem dor nem fadiga, contraposto a regiões sombrias como o Tártaro. O episódio mantém essa iconografia básica, mas a subverte ao introduzir uma guerra civil dentro do paraíso. O jogo rompe com a imagem de estabilidade eterna e transforma a felicidade pós-morte em campo de disputa, aproximando a reflexão sobre o além de discussões contemporâneas sobre vigilância, poder e autonomia.

Nesse conjunto de personagens, o primeiro episódio da DLC esclarece de antemão que a mitopoética de *Assassin's Creed: Odyssey* busca trazer o mito aos tempos e termos atuais. O episódio mostra como o jogo representa a mitologia grega, acionando imagens imediatamente familiares enquanto se revela produto de seu tempo, atravessado por dramas políticos contemporâneos, como controle, vigilância e resistência.

Ao final, a revolta civil é efetivada, e a deusa perde seu trono no Elísio. Irritada, ela nos lança em um abismo, juntamente com seu cão e um artefato do Éden.

3.2.2.2 Tormento de Hades

O segundo episódio da DLC é “Tormento de Hades”⁹⁶, onde a nossa jornada se esvai de um brilho paradisíaco para um cenário árido e sombrio do submundo. A estrutura narrativa retoma o ponto em que o episódio anterior terminou: ao atravessar o portal, a protagonista cai na entrada do Hades e é forçada a enfrentar Cérbero⁹⁷, o cão de três cabeças que guarda os portões do submundo (aqui, o artefato do Éden se fundiu com o animal, da mesma forma que ocorreu com os outros seres vistos no jogo-base). No jogo, essa figura é traduzida como uma criatura colossal em chamas, que funciona tanto como chefe inicial quanto como barreira simbólica entre o mundo dos vivos e o reino dos mortos. A morte de Cérbero, porém, desencadeia a trama do episódio, pois ao eliminar o guardião, a protagonista rompe o equilíbrio do Hades, permitindo que prisioneiros escapem do Tártaro por fendas de energia, nos tornando devedores do próprio deus do submundo.

Ao derrotarmos Cérbero, surgem rachaduras no tecido do submundo, rasgando o próprio limite entre o Hades e o Tártaro. As almas que deveriam permanecer presas em regiões mais profundas começam a escapar, abalando a ordem do além. É nesse contexto que aparece *Αἰδωνεύς* (*Aidōneus*, Aidoneu), Senhor do Hades, sendo interpretado como oculto e invisível, o qual nos recruta para reparar o problema que, em alguma medida, ajudamos a causar. Ele oferece,

⁹⁶ LUCKY Salamander. AC Odyssey - Destino de Atlântida Epi 2 - Parte 1: Cérbero e Hades [PS4 Pro - Playthrough]. **YouTube**, 5 jun. 2019. Duração: 1h55min53s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aOitYsHzlqQ&t=1028s>. Acesso em: 16 nov. 2025.

⁹⁷ MIATE, Liana. Cérbero. Tradução de R. Albuquerque. **World History Encyclopedia**, 21 abr. 2023. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-11209/cerbero/>. Acesso em: 16 nov. 2025.

em troca, fragmentos de conhecimento sobre o Cajado de Hermes Trismegisto e sobre o próprio destino de Atlântida. Logo na abertura, o episódio já articula duas questões centrais: por um lado, o imaginário mitológico do submundo como lugar de dívida e punição; por outro, a lógica do jogo, em que o herói é “contratado” para resolver um problema, assim como era em sua “vida terrestre” enquanto mercenário. A campanha inteira é estruturada em torno desse acerto de contas.

O novo espaço jogável é o Submundo, o qual possui uma descrição muito marcante na Teogonia, poema de Hesíodo:

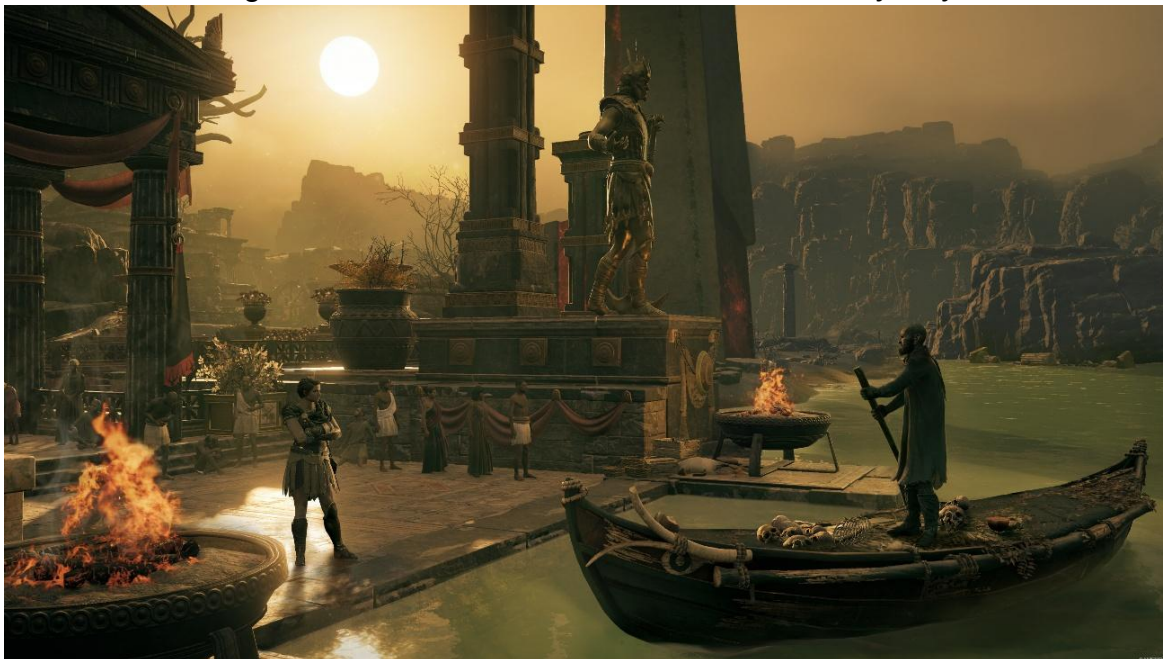
Nove noites e dias uma bigorna de bronze
cai do céu e só no décimo atinge a terra
e, caindo da terra, o Tártaro nevoento.
E nove noites e dias uma bigorna de bronze
cai da terra e só no décimo atinge o Tártaro.
Cerca-o um muro de bronze. A noite em torno
verte-se três vezes ao redor do gargalo. Por cima
as raízes da terra plantam-se e do mar infecundo.
(Regino, 2021, 722-728).

No *game*, o Submundo é traduzido de forma semelhante, como um vasto deserto escuro, com penhascos, rios sem vida, colunas rochosas e fortalezas em ruínas, atravessado por fendas de energia por onde escapam almas violentas. O “abismo nevoento” e cercado por muros de bronze descrito por Hesíodo torna-se um espaço jogável que comunica perigo e instabilidade, visualizando para o jogador a ideia de um limite do mundo: um espaço que não é mais o dos vivos, mas também excede a ordem regular dos mortos.

Caronte⁹⁸, o barqueiro psicopompo, é o nosso principal condutor pelo Hades. No episódio, ele atua como guia do fluxo de almas, assim como na mitologia. Sua função é retraduzida em mecânica de jogo, onde ele passa a organizar o fluxo de missões e a indicar desequilíbrios no sistema do Hades. Com isso, o *game* transforma a travessia do barqueiro numa série de pequenos trabalhos de manutenção do além, aproximando o submundo de uma grande burocracia que precisa ser constantemente gerida.

⁹⁸ CARTWRIGHT, Mark. Caronte. Tradução de R. Albuquerque. **World History Encyclopedia**, 13 maio 2021. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-11835/caronte/>. Acesso em: 16 nov. 2025.

Figura 7: Submundo em *Assassin's Creed: Odyssey*



Fonte: site Fandom.⁹⁹

O eixo principal da campanha, porém, passa pelos chamados “Guardiões Caídos”¹⁰⁰. Aidoneu exige que enfrentemos quatro grandes heróis da mitologia grega – Agamêmnon, Aquiles, Héracles e Perseu –, requisitando derrotá-los e convencê-los a assumir o papel de novos guardiões do submundo no lugar de Cérbero. De mesmo modo, Odisseu também teve contato com os heróis ao ter realizado um ritual que abria acesso ao Hades:

“Glorioso Atrida, Agamêmnon, Soberano dos Homens,
como te venceu o destino da morte de prolongada tristeza?
Terá sido Posídon que te venceu embarcado nas naus,
depois de ter incitado uma pródiga rajada de ventos cruéis?”

[...]

“Filho de Laertes, criado por Zeus, Odisseu de mil ardis,
não foi embarcado nas naus que Posídon me venceu [...]
foi Egisto que, desencadeando a minha morte e o meu destino,
me matou com a ajuda da mulher detestável”

(Encontro com Agamêmnon. Odisseia, Canto XI, 397-400; 405-406; 409-410)

“Filho de Laertes, criado por Zeus, Odisseu de mil ardis,
homem duro! Que coisa ainda maior irás congeminar?
Como ousaste descer até ao Hades, onde moram os mortos
sem entendimento, fantasmas de mortais estafados?”

⁹⁹ Cf. CHARON. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Charon>. Acesso em: 16 nov. 2025.

¹⁰⁰ FALLEN Guardians. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Fallen_Guardians. Acesso em: 16 nov. 2025.

[...]

“Aquiles, filho de Peleu, de longe o mais forte dos Aqueus!
 Vim para consultar Tirésias, para o caso de me dar
 algum conselho sobre como poderei regressar a Ítaca rochosa.”
 (Encontro com Aquiles. Odisseia, Canto XI, 473-476; 478-480)

Depois dele avistei o vigoroso Héracles –
 o seu fantasma, pois ele próprio entre os deuses imortais
 se compraz no festim e tem como mulher Hebe de belos tornozelos [...]
 Reconheceu-me aquele, assim que me viu com os olhos,
 e chorando proferiu palavras apetrechadas de asas:
 “Filho de Laertes, criado por Zeus, Odisseu de mil ardis,
 ó desgraçado! Também tu arrastas um destino infeliz,
 o mesmo que outrora eu aguentei sob os raios do Sol?
 (Encontro com Héracles. Odisseia, 2018, Canto XI, 601-603; 615-619)

Aquiles é o maior guerreiro da guerra de Troia, exaltado na *Ilíada*¹⁰¹ como o mais forte dentre os aqueus; Agamêmnon é o rei de Micenas e comandante supremo do exército grego, cuja volta trágica e morte pelas mãos de Clitemnestra o tornam um símbolo de culpa, vingança e crise do oíkos; Héracles é o herói por excelência, conhecido por seus doze trabalhos, entre eles a captura de Cérbero – justamente o guardião que a protagonista mata no início do episódio; e Perseu¹⁰², é o matador da górgona Medusa e fundador de Micenas¹⁰³, a qual originou uma imponente civilização de mesmo nome. Ao reuni-los, o jogo concede a essas figuras uma espécie de segunda chance. Em vez de permanecerem apenas como sombras célebres do passado, são convocados novamente à ação, assumindo um novo papel na manutenção da ordem do Tártaro e tendo seu pós-vida reorientado pelas escolhas do jogador.

Além dos grandes heróis, o episódio reencontra personagens importantes do próprio enredo do jogo-base, como Brásidas e Elpenor. No caso de Elpenor, por

¹⁰¹ Poema épico de Homero que antecede a Odisseia. HOMERO. **Portal Graecia Antiqua**, 12 jul. 2001. Disponível em: <https://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0387>. Acesso em: 16 nov. 2025.

¹⁰² “Filho de Zeus e Dânae, decapitou a Medusa com a ajuda e proteção de Hermes e Atena. Casou-se com Andrmeda, princesa da Etiópia, reinando sobre Tirinto e Micenas, cidade que fundou. Gerou vários filhos: Alceu, Electrião, Estênelo, Gorgófona, Helio, Mestor e Perses. Entre seus descendentes diretos está o herói Héracles” (Regino, 2021, pg. 116).

¹⁰³ Micenas (séc. XVII aEC – XI aEC) foi um dos principais centros dos reinos gregos aqueus no continente, situada na Argólida, e já no século XVII aEC aparece como reino rico e poderoso. Por volta do século XIV a.C., formou-se o chamado Império Micênico, no qual os reis de Micenas figuram como suseranos de outros senhores locais, conduzindo guerras que a tradição grega associa, por exemplo, ao conflito contra Tebas e à coligação aqueia contra Tróia. Sua influência cultural se espalhou amplamente pelo comércio, alcançando rotas que iam do Norte ligado ao âmbar até a Sicília e a Itália, além de contatos com o mar Negro, a Ásia Menor, Chipre e a Síria. A materialidade desse poder aparece em achados funerários como máscaras de ouro usadas por reis ou príncipes, e na Porta dos Leões, descrita como a entrada fortificada da cidadela. No século XIII aEC, o mundo micênico entrou em forte instabilidade, ligada a movimentos de povos e ao desmembramento do império sob pressão de conquistadores vindos do Norte, processo que culmina na destruição de Micenas por volta de 1100 aEC, marcando o fim de seu protagonismo (Rostovtzeff, 1973).

exemplo, a presença no Hades refaz, em chave mitopoética, a sequência da Odisseia em que Odisseu se depara com o companheiro que morreu sem sepultura:

Elpenor, na *Odisseia*, de Homero, também está presente no Hades e conversa com Odisseu:

‘Elpenor, como vieste ter a esta escuridão nebulosa?
A pé chegaste mais depressa do que eu na nau escura.’
[...]
‘Filho de Laertes, criado por Zeus, Ulisses¹⁰⁴ de mil ardis!
Perdeu-me a desgraça vinda dos deuses – e o vinho desmedido.
Tendo-me deitado no palácio de Circe, esqueci-me
em meu espírito de descer pelo longo escadote,
caindo de cabeça do telhado; das vértebras
se me partiu o pescoço e para o Hades desceu a alma’
(Lourenço, 2018, Canto XI, p. 299)

No jogo, reencontramos Elpenor como uma alma ainda inquieta, cuja trajetória está ligada às escolhas do jogador na campanha principal¹⁰⁵. Essa transposição entre a epopeia e o *game* é significativa, porque, assim como em Homero, a descida ao além obriga a protagonista a enfrentar as consequências de suas ações entre os vivos, sobretudo em relação aos mortos “mal resolvidos”. O Hades de *Odyssey* passa a funcionar como um espaço de elaboração de culpa e de luto. A personagem precisa revisitar relações interrompidas, negociar perdão e garantir que certas almas encontrem um lugar relativamente estável. O submundo torna-se, assim, um cenário em que memória, arrependimento e vingança são trabalhados em linguagem interativa.

Há ainda missões ligadas a Brásidas e a outros guerreiros espartanos, em que o jogo explora a dificuldade de aceitar a própria morte e o ressentimento diante de desfechos considerados injustos. Nessas narrativas, o episódio mobiliza *topoi* clássicos – como o espartano que não se conforma com a perda da honra – mas o faz a partir de expectativas contemporâneas sobre subjetividade e trauma. Os diálogos com os mortos não são apenas informativos; colocam a protagonista em posição de mediadora entre tempos e afetos, numa espécie de “tutoria emocional” do pós-vida que não está presente nos textos antigos, mas responde a um modo atual de pensar a psicologia do herói.

¹⁰⁴ Ulisses é a versão latinizada de Odisseu.

¹⁰⁵ Cf. PAULOBMPLAYER. Encontrando Elpenor na Fócida - *Assassin's Creed Odyssey*. **Youtube**, 13 out. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BUoqmqgtY8>. Acesso em: 16 nov. 2025.

O resultado é um submundo que trabalha bem um regime de verossimilhança histórica. Há referências à topografia do Hades, uso de fontes antigas, reemprego de personagens da *Odisseia* e *Ilíada*, ao mesmo tempo que atende às expectativas contemporâneas de exploração e combate num RPG de ação. Assim, “Tormento de Hades” mostra como o jogo representa o imaginário do Hades por meio de imagens imediatamente reconhecíveis – o cão de três cabeças, o barqueiro, o abismo do Tártaro, os heróis caídos – enquanto se revela produto de seu tempo, atravessado por dilemas políticos atuais, reescrevendo a mitologia em uma cultura histórica digital vendável.

Ao final, depois de cumprir as tarefas de Hades de recrutamento, a protagonista espera receber respostas sobre seu papel como Guardiã, mas é traída quando Aidoneu tenta transformá-la em seu “quinto guardião”, o que provoca um confronto direto. A luta é interrompida pela saída forçada da simulação, e a personagem retorna ao salão de Aletheia, deixando em aberto as tensões que serão retomadas em “Julgamento de Atlântida”.

3.2.2.3 Julgamento de Atlântida

“Julgamento de Atlântida”¹⁰⁶ é o terceiro e último episódio da DLC “O Destino de Atlântida” e funciona como o encerramento da mitopoética de *Assassin’s Creed: Odyssey*. Depois de Elísio e do Submundo, o jogo desloca o foco do “pós-vida” para uma cidade viva, tecnicamente avançada, que precisa ser julgada. Estamos diante da avaliação de um projeto inteiro de civilização construído por *Ποσειδάων* (*Poseidaon*, Poseidon), o senhor das águas. Isso torna Atlântida um caso privilegiado para pensar o imaginário, pois mais do que qualquer outra parte da DLC, ela condensa séculos de fascínio pela ideia de uma cidade perdida, poderosa e destruída por sua própria arrogância.

Platão, no livro de Gregory (2008), descreve Atlântida como um dispositivo narrativo que interroga a relação entre poder, técnica e justiça. No diálogo “Crítias”, a ilha é apresentada como uma potência marítima organizada em anéis concêntricos, dividida entre os filhos de Poseidon, que prospera até que a parte “divina” começa a enfraquecer e a “natureza mortal” passa a predominar (Gregory, 2008, pg. 185).

¹⁰⁶ Cf. LUCKY Salamander. AC Odyssey - Destino de Atlântida Epi 3 - Parte 1: Poseidon e o Dicasta [PS4 Pro - Playthrough]. **YouTube**, 17 jul. 2019. Duração: 1h25min56s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ENfSLspv66E>. Acesso em: 16 nov. 2025.

Quando a cidade abandona a medida e cede à soberba, os deuses decidem puni-la com cataclismos. A partir daí, o motivo da civilização avançada que “some sob o mar” alimenta um imaginário de longa duração: expedições pseudoarqueológicas¹⁰⁷, documentários televisivos¹⁰⁸, romances de aventura¹⁰⁹, jogos e filmes que tratam Atlântida como um enigma a ser descoberto. Relacionando ao imaginário social, Atlântida é uma das figuras pelas quais as sociedades modernas imaginam, ao mesmo tempo, uma origem excepcional e uma catástrofe exemplar.

Assassin's Creed: Odyssey se apropria diretamente dessa tradição. A própria escolha de dedicar uma DLC inteira a Atlântida, em vez de “apenas” incluí-la como *dungeon*¹¹⁰ ou cenário, responde a esse fascínio contemporâneo: quantas pessoas ainda hoje se perguntam se Atlântida “existiu de verdade” ou consomem narrativas sobre a busca da cidade perdida nos mares? O jogo vende esse desejo, e articula com o enredo da franquia: Atlântida não é apenas um mito, e sim uma das cidades da civilização ancestral dos Isu, projetada como laboratório de leis e tecnologias. O jogador não vai apenas descobrir e explorar ruínas, mas vai testar se esse projeto civilizatório pode ou não ser salvo.

A arquitetura da cidade no jogo retoma elementos do relato de Platão – anéis concêntricos, canais e uma abundância de recursos – mas os traduz em linguagem visual futurista, de metal e luz, aproximando Atlântida de uma metrópole de ficção científica. Essa tradução intersemiótica é de suma importância, porque ao invés de imaginar a cidade como uma ruína arqueológica, o *game* a apresenta em pleno funcionamento, permitindo que o jogador circule por praças, tribunais e laboratórios. Aqui, o imaginário do jogo reorganiza o mito em um espaço jogável que responde a agência do jogador, fazendo com que o julgamento de Atlântida seja “vivido”. Logo, os imaginários “estabelecem uma ponte entre diferentes planos temporais. Entre passado indefinido e presente eterno no caso do mito” (Franco Jr. 2010, pg. 89).

¹⁰⁷ Cf. MORGAN, Tabitha. Pesquisadores dizem ter encontrado Atlântida no Chipre. **BBC Brasil**, 15 nov. 2004. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/reporterbbc/story/2004/11/041115_atlantidadtl. Acesso em: 26 nov. 2025.

¹⁰⁸ Cf. EM Busca de Atlântida | Discovery Brasil. **Youtube**, lista de reprodução. Disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLQtKWvsWFC-DCeGWxRgxtzZpPrDrC7-C8&si=81O5SKqPHru9k099>. Acesso em: 26 nov. 2025.

¹⁰⁹ Cf. A queda de Atlântida – Marion Zimmer Bradley. **Oh My Livros**, 25 ago. 2016. Disponível em: <https://ohmylivros.wordpress.com/2016/08/25/a-queda-de-atlantida-marion-zimmer-bradley/>. Acesso em: 26 nov. 2025.

¹¹⁰ Ou masmorra, é um termo popular em jogos de RPG para se referir a um local específico e hostil, repleto de desafios como armadilhas, inimigos e tesouros.

Figura 8 Atlântida em *Assassin's Creed: Odyssey*



Fonte: site oficial da Ubisoft.¹¹¹

O arco “O Fardo da Liderança” estrutura essa experiência como uma série de três casos que o jogador deve avaliar: Gadiros, Anferes e Azaes, filhos de Poseidon, os quais encarnam crises distintas do governo dos deuses, como descrito por Platão (2008). Lido a partir do imaginário social, esse conjunto de provas reescreve Atlântida por meio de preocupações contemporâneas: fronteiras e imperialismo, biopolítica, vigilância, bioética:

- Gadiros encarna o problema do espetáculo como forma de controle social. Ao transformar a arena de Atlântida em um “show” cada vez mais violento para “acalmar” humanos inquietos, ele converte entretenimento em mecanismo de contenção política, nos obrigando a escolher entre ceder à lógica do sangue ou enfrentar a revolta do público.¹¹²
- Anferes concentra o conflito na segurança e na repressão. Traumatizado pelo assassinato da filha, ele passa a ver os humanos como uma ameaça irracional e defende o extermínio dos rebeldes em nome da estabilidade, colocando o jogador diante da escolha entre uma solução rápida e brutal ou

¹¹¹ DLC 2 – The Fate of Atlantis Episode 2 Now Available. **Ubisoft**, 23 abr. 2019. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/en-sg/game/assassins-creed/news/2Qxnhwly8pDWXBpp1wSDt2/dlc-2-the-fat-e-of-atlantis-episode-2-now-available>. Acesso em: 17 nov. 2025.

¹¹² CROWD PLEASER. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Crowd_Pleaser. Acesso em: 16 nov. 2025.

uma repressão “branda”, porém demorada e igualmente violenta – pois é preciso atacar o abastecimento dos rebeldes –, ainda que de outro modo.¹¹³

- Azaes, por sua vez, transfere a crise para o campo da doença e da bioética. Diante de uma epidemia que não deveria existir em uma cidade “perfeita”, ele propõe usar uma tecnologia proibida da Primeira Civilização (Isu) para “curar” os doentes, nos confrontando com o dilema entre respeitar a lei e aceitar muitas mortes ou testar um dispositivo arriscado sobre corpos humanos em nome do bem-estar coletivo.¹¹⁴

A obra coloca o jogador na posição de *δικαστής* (*díkastēs*, dicasta ou juiz), convidando-nos a decidir se cada líder ainda exerce o *ethos* divino de Atlântida – a justiça, o cuidado com o coletivo – ou se já foi inteiramente perdido pela *ὑβρις*¹¹⁵ (*hýbris*, húbris) da eficiência a qualquer custo. Ao fazer isso, a DLC atualiza o diálogo de Platão (2008) da narrativa: o afastamento progressivo da justiça e a consequente punição da cidade. Em Crítias, quem julga a cidade é Zeus, mas agora, a tradução permite o próprio jogador.

Além do “Fardo da Liderança”, o episódio desenvolve o chamado Projeto Olimpos, um programa de experimentos que combina biologia e tecnologia para produzir criaturas titânicas. Um dos seres representados é *Ἑκατόγχειρες* (*Hekatóncheires*, Hecatônquiros), um ser disforme e de grande poder, descrito na Teogonia como um gigante de cem braços e cinquenta cabeças (Regino, 2021, pg. 105), enfrentado no clímax da DLC.

No desfecho da DLC, o jogo retoma a catástrofe descrita em Crítias: “Algum tempo depois, ocorreram terremotos e inundações terríveis e, no decorrer de um único e terrível dia e noite, toda [...] cidade afundou de uma vez sob a terra, e a ilha de Atlântida igualmente submergiu sob o mar e desapareceu” (Platão, 2008, 25c-d).

A simulação se encerra com Aleteia reconhecendo que Cassandra viveu e julgou as três realidades: Elísio, Hades e Atlântida, nos advertindo para o perigo de repetir os mesmos erros dos Isu ao manejar o Caduceu. A destruição de Atlântida, portanto, fecha o arco narrativo mitopoético e capta uma parte central do imaginário, nossa sensibilidade:

¹¹³ REBEL SCUM. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Rebel_Scum. Acesso em: 16 nov. 2025.

¹¹⁴ THE ATLANTIAN PATIENT. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Atlantean_Patient. Acesso em: 16 nov. 2025.

¹¹⁵ Orgulho, arrogância ou confiança excessiva que desafia os deuses ou a ordem natural, levando à ruína.

Em suma, os sentimentos veiculados por qualquer imaginário não são específicos dele, e sim de uma sensibilidade que o ultrapassa, que é anterior a ele, porém manifestada de acordo com a escala de valores vigente. Necessariamente, todo discurso, sonoro, visual ou verbal, é uma certa leitura do social. São os imaginários que dão sentido ao existir humano (Franco Jr., 2010, pg. 89).

Toda a construção do jogo foi permeada pelo imaginário social para que fosse construído um imaginário no jogo e para o jogo. Para o jogador contemporâneo, acostumado a consumir narrativas sobre desastres ambientais, colapsos políticos e crises sociais, essa Atlântida fala menos de um passado longínquo e mais de preocupações muito atuais.

É importante citar, além disso, que, em *Crítias*, o enredo de Atlântida nunca encontrou seu desfecho, como descrito por Platão:

Zeus, deus dos deuses, que reina segundo a lei, tinha olhos para ver tais coisas. Ele percebeu o estado degenerado daquela estirpe outrora bela e desejou puni-la, como forma de introduzir maior harmonia em suas vidas. Convocou então todos os deuses para uma assembleia, na mais impressionante de suas moradas, situada no centro de todo o universo e que, por isso, contempla toda a criação. E, quando os deuses se reuniram, ele disse: . (Gregory, 2008, p. 185, tradução nossa¹¹⁶).

A frase fica em suspenso e o diálogo se encerra, deixando sem resposta qual teria sido, afinal, a fala de Zeus e o julgamento definitivo sobre Atlântida. Ao longo da história, essa lacuna alimentou o imaginário da “cidade perdida”, permitindo que cada época projetasse uma solução distinta para o dilema aberto por Platão. Em *Assassin's Creed: Odyssey*, a DLC “O Destino de Atlântida” representa a deliberação (julgamento) e a catástrofe (afundada no mar). O jogo escolhe, portanto, uma entre as muitas saídas possíveis para o desfecho inacabado de *Crítias*, e, mesmo sendo uma solução ficcional, ela oferece ao público uma resposta concreta para esse dilema antigo, com impacto direto na forma como Atlântida passa a ser representada e imaginada.

Portanto, no conjunto dos três episódios, “Julgamento de Atlântida” fecha um arco que vai do falso paraíso de Elísio ao inferno caótico do Hades, para finalizar

¹¹⁶ “Zeus, god of gods, who reigns by law, did have the eyes to see such things. He recognized the degenerate state of their fair line and wished to punish them, as a way of introducing more harmony into their lives. He summoned all the gods to a meeting in the most awesome of his dwellings, which is located in the centre of the entire universe and so sees all of creation. And when the gods had assembled, he said: ”.

numa cidade em que leis e técnica tentam manter, artificialmente, uma convivência pacífica entre duas raças. O jogador perpassa pelos principais mitos e lendas presentes na mitopoesia grega e suas consonantes, revelando que a Ubisoft teve um cuidado em construir um regime de verossimilhança que fosse capaz, a partir de fontes documentais, ficcionais e mitopoética a instigar o imaginário do público. *Assassin's Creed: Odyssey* reescreve os mitos na cultura histórica digital, articulando desejo de conhecimento e prazer lúdico em uma mesma experiência de jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como exposto na introdução, este trabalho tomou *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft, 2018) como integrante da cultura histórica contemporânea e como dispositivo de atualização do imaginário sobre a Grécia Antiga, perguntando que imagem de Antiguidade o jogo constrói e de que modo essa imagem se articula a expectativas e estratégias de mercado. Para isso, foram mobilizados o conceito de imaginário, a história cultural e a semiótica dos *games*, com atenção especial à tradução intersemiótica de mitos e referências clássicas no jogo-base, no modo *Discovery Tour: Grécia Antiga*, na expansão “O Destino de Atlântida” e em paratextos mercadológicos.

No plano teórico, a opção pelo conceito de imaginário permitiu deslocar o foco para a rede de imagens, afetos e narrativas que dão forma pública àquilo que chamamos “Grécia Antiga”. Em vez de tratar o jogo como espelho de um passado estável, a pesquisa partiu da ideia de que o imaginário é um sistema histórico de imagens que traduz valores e expectativas de uma coletividade. A distinção entre imaginário social, imaginário do jogo e repertório midiático/mercadológico mostrou-se produtiva, pois nos permitiu evidenciar como os *topoi* como o herói hoplita, os templos de colunas brancas, a *pólis* e o mar Mediterrâneo resultam de longas trajetórias de recepção do mundo antigo; de outro, permitiu observar como o *game* reconfigura esses elementos em sistemas de regras, qualidades sensíveis e promessas de experiência, mediadas por campanhas de *marketing* e rótulos de mercado.

A discussão sobre “*game* histórico” e cultura digital ressaltou que *Assassin's Creed: Odyssey* não é um caso isolado, mas um produto de uma indústria que vende “experiências de passado” sob o selo de jogos AAA. A análise da Ubisoft e de sua promessa de “viver a História” mostrou que a credibilidade histórica se converte em argumento central de venda, ao lado de outros marcadores de valor como “mundo aberto”, “RPG” e “liberdade de escolha”. Nesse contexto, a noção de *game* como sistema de signos e regras evidenciou que a verossimilhança histórica é produzida tanto pelo conteúdo representado (cenários, personagens, eventos) quanto pela forma como o jogo regula o que é possível ver, fazer e aprender. Ao prometer agência histórica, a Ubisoft comercializa a possibilidade de “agir” na Grécia

Clássica, associando a experiência lúdica a um repertório de prestígio cultural e educacional.

Um ponto central que a pesquisa buscou enfatizar é que, assim como na narrativa histórica convencional, *Assassin's Creed: Odyssey*, o *Discovery Tour* e os demais paratextos também operam recortes. Eles elegem o que merece ser representado, que episódios da Guerra do Peloponeso serão destacados, quais cidades, templos e batalhas aparecerão como “centrais”, que mitos serão retomados e quais permanecerão à margem. Essa seleção organiza uma hierarquia de temas e de personagens – certos espaços se tornam cenários recorrentes e altamente detalhados, enquanto outros contextos são reduzidos a pano de fundo ou sequer surgem.

O modo *Discovery Tour* foi entendido como forma específica de cultura histórica, na qual tipos de objetos, modos de narrar e curadoria acadêmica são rearticulados pela lógica do *game*. A pesquisa indicou, assim, tanto o potencial pedagógico desse modo – ao aproximar o público de debates sobre patrimônio e historiografia – quanto seus limites, já que a mediação permanece fortemente controlada pelo roteiro oficial e pela própria marca *Assassin's Creed*.

A análise do nível mitopoético, em especial da expansão “O Destino de Atlântida” e do percurso de Héracles no jogo, evidenciou como mitos clássicos são continuamente traduzidos, simplificados, hibridizados e reencenados para atender às expectativas da cultura digital. A comparação entre versões antigas do mito e suas representações em produtos como filmes e *games* mostrou que a permanência de certas figuras (o herói de força excepcional, os monstros, as provações, os espaços do além) depende de sua capacidade de se ajustar a novas funções narrativas e lúdicas. Em *Odyssey*, Héracles aparece em topônimos, equipamentos, genealogias e estações do *Discovery Tour*, além de integrar a DLC como personagem enfrentável, articulando ensino patrimonial, progressão de personagem e expansão do universo ficcional. Mais uma vez, não se trata de “reproduzir” o mito, mas de recortá-lo e reescrevê-lo como repertório de possibilidades dentro de um design que busca, simultaneamente, reconhecimento cultural e apelo de mercado.

É importante reconhecer os limites desta pesquisa: em primeiro lugar, o recorte concentrou-se em um único título e em um conjunto específico de materiais (jogo-base, *Discovery Tour*, DLC e paratextos selecionados), deixando de lado comparações mais sistemáticas com outros jogos históricos e com outras

representações da Grécia Antiga em mídias contemporâneas; em segundo lugar, não foi possível realizar um estudo empírico da recepção, isto é, investigar como jogadores e jogadoras efetivamente interpretam, negociam ou contestam as imagens de Antiguidade oferecidas por *Assassin's Creed: Odyssey*.

Essas limitações abrem caminhos para pesquisas futuras, pois estudos comparativos com outras franquias (como *God of War*, *Age of Mythology* ou *Total War*) podem ampliar a compreensão de como diferentes gêneros e modelos de comercialização lidam com Antiguidade e temas históricos. Investigações de recepção com estudantes, professores e comunidades de jogadores podem aprofundar o entendimento sobre as apropriações efetivas desses jogos, incluindo práticas de streaming, produções de fãs e usos escolares. Também seria relevante examinar outras camadas da franquia *Assassin's Creed*, como quadrinhos, romances e séries, para mapear de maneira mais ampla o “ecossistema” transmídia que sustenta a presença da Antiguidade na cultura de massa.

Portanto, a “Odisseia” de *Assassin's Creed* ilustra como a Grécia Antiga continua a ser um campo privilegiado do imaginário social contemporâneo, atravessado por desejos de conhecimento, fantasia de agência histórica e interesses mercadológicos. Ao seguir suas rotas entre as *pólis* da Hélade, batalhar em terra e mar, apoiar Atenas ou Esparta e explorar reinos do além, este trabalho buscou mostrar que, no cruzamento entre História e *games*, não se trata apenas de avaliar o que o jogo “acerta” ou “erra” em relação às fontes, mas de compreender como ele produz sentidos sobre o passado, quais recortes realiza e qual lugar ocupa na cultura histórica de nosso tempo.

Busquei apresentar que a pesquisa afirma que a história dos videogames e os videogames na história são campos que merecem ser explorados com seriedade, rigor e curiosidade pela historiografia.

BIBLIOGRAFIA

Fontes primárias

GREGORY, A. **Plato's Timaeus and Critias**, translated by R. Waterfield, with an introduction and notes by A. Gregory. 2008.

HESÍODO. **Teogonia e Trabalhos e Dias**. Tradução e notas de Sueli Maria de Regino. 2. ed. São Paulo: Martin Claret, 2021.

LOURENÇO, Frederico; DE LUCHI, Richard. **Odisseia de Homero**. Tradução de Frederico Lourenço. São Paulo, Cia. das Letras & Pinguim [col. Classicos], 2018.

UBISOFT. Assassin's Creed Odyssey [videogame]. Desenvolvido por Ubisoft Quebec & Ubisoft Montreal. Publicado por **Ubisoft**. Versão para PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows. 2018.

UBISOFT. **Discovery Tour**: Dados de cada tour. 2019. Documento interno.

Bibliografia geral

ADCOCK, Patrick. Thespis. **EBSCO**, 2023. Disponível em: <https://www.ebsco.com/research-starters/biography/thespis>. Acesso em: 13 dez. 2025.

ASSASSIN'S Creed Odyssey (World Music & Sea Shanties Edition). **Youtube**, 2018. Lista de reprodução: 28 vídeos. Disponível em: https://youtube.com/playlist?list=PLu6_FOgZp3eiwWu9eWwucsXE7DxM64Yoc&si=2q1BorESZ_fENpUo. Acesso em: 20 nov. 2025.

ASSASSIN'S Creed Odyssey Cântico Naval. **Youtube**, 2025. Lista de reprodução: 5 vídeos. Disponível em: https://youtube.com/playlist?list=PLzv6RMmLMhMWrzrCuAWITnUo_iGlcpLZ7&si=JjQ5kwAGUT3YH0eB. Acesso em: 20 nov. 2025.

ASSASSIN'S Creed Odyssey. **Ubisoft**, 23 abr. 2019. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/news/7FZ1QRFcHuBUQGzH2T9isl/assassins-creed-odyssey-4-descubra-coisas-picas-no-episodio-i-do-arco-de-histria-o-destino-de-atlntida>. Acesso em: 15 nov. 2025.

ASSASSIN'S Creed Odyssey - Kit de fãs E3. **Ubisoft**, 11 jun. 2018. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/news/7wjWehRvZm01rfAwpue6uU/assassins-creed-odyssey-kit-de-fs-e3>. Acesso em: 20 nov. 2025.

ASSASSIN'S Creed Odyssey: Ep. 1 - RPG Mechanics | Behind the Odyssey | Ubisoft [NA]. **YouTube**, 3 ago. 2018. 4min19s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZTVMjmM1teo&t=52s>. Acesso em: 17 nov. 2025.

ASSASSIN'S Creed Odyssey: Ep. 2 - Combat Customization | Behind the Odyssey | Ubisoft [NA]. **YouTube**, 10 ago. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wCnFv9_Of-A&t=2s. Acesso em: 17 nov. 2025.

ASSASSIN'S Creed Odyssey: Ep. 3 - Naval & Exploration | Behind the Odyssey | Ubisoft [NA]. **YouTube**, 17 ago. 2018. 5min23s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J6rH4Bd7ceU>. Acesso em: 17 nov. 2025.

ASSASSIN'S Creed Odyssey: Ep. 4 - Ancient Greece | Behind the Odyssey | Ubisoft [NA]. **YouTube**, 24 ago. 2018. 5min2s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gh_O4ZKU0U. Acesso em: 17 nov. 2025.

ASSASSIN'S Creed Odyssey: Launch Trailer. **YouTube**, 25 set. 2018. 1min35s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gENNqLpefa4>. Acesso em: 17 nov. 2025.

ASSASSIN'S CREED WIKI. *Eivor Varinsdottir*. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Eivor_Varinsdottir#References. Acesso em: 13 dez. 2025.

ATSMA, Aaron J. Aletheia. **Theoi Greek Mythology**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.theoi.com/Daimon/Aletheia.html>. Acesso em: 15 nov. 2025.

BAYRONZ. Assassin's Creed odyssey - LEÓNIDAS E SEUS 300 ESPARTANOS X PERSAS DE XERXES (DUBLADO). **YouTube**, 9 jun. 2023. 8min36s. Disponível em: https://youtu.be/e2bR_j2_Hol?si=GMtJo4TObPOTTn3a. Acesso em: 13 de nov. 2025.

CAPUANO, Amanda. "A mitologia é universal", diz Rick Riordan, autor da saga Percy Jackson. **Veja**, 4 jun. 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/a-mitologia-e-universal-diz-rick-riordan-autor-da-saga-percy-jackson/#:~:text=Percy%20Jackson%20vendeu%2070%20milh%C3%B5es,5%20milh%C3%B5es%20s%C3%B3%20no%20Brasil>. Acesso em: 13 de nov. de 2025.

CARTWRIGHT, Mark. Caronte. Tradução de R. Albuquerque. **World History Encyclopedia**, 13 maio 2021. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-11835/caronte/>. Acesso em: 16 nov. 2025.

CARTWRIGHT, Mark. O teatro grego antigo. **World History Encyclopedia**, 14 jul. 2016. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-14956/o-teatro-grego-antigo/#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20o%20teatro,mais%20e%20outros%20s%C3%A3o%20zombados>. Acesso: 11 de novembro de 2025.

CARTWRIGHT, Mark. Perséfone. **World History**, 24 mar. 2016. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-779/persefone/>. Acesso em: 15 nov. 2025.

CAULIFLA Games. Assassin's Creed Odyssey: Medusa – Jornada Completa. **YouTube**, 3 de nov. de 2020. 22min14s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RBeomPsz8Lk>. Acesso em: 14 nov. 2025.

CHARLES Sanders Pierce. **Internet Encyclopedia of Philosophy**, [s.d.]. Disponível em: <https://iep.utm.edu/peirce-charles-sanders/>. Acesso em: 18 nov. 2025.

CHARON. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Charon>. Acesso em: 16 nov. 2025.

COSTA, Luís Antônio. Review: Assassin's Creed Odyssey (PS4) é uma aventura digna dos deuses gregos. **Showmetech**, 18 jan. 2021. Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/review-assassins-creed-odyssey-e-uma-aventura-digna-dos-deuses-gregos/>. Acesso em: 20 nov. 2025.

CROWD PLEASER. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Crowd_Pleaser. Acesso em: 16 nov. 2025.

DCAYA. Discovery Tour Ancient Greece – a behind the scene look with Maxime Durand. **Ubisoft Montréal**, [s.d.]. Disponível em: <https://montreal.ubisoft.com/en/discovery-tour-ancient-greece-a-behind-the-scene-look-with-maxime-durand/>. Acesso em: 13 nov. 2025.

DEIMOS & Phobos. **Theoi Greek Mythology**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.theoi.com/Daimon/Deimos.html>. Acesso em: 12 nov. 2025.

DEMÓSTENES. **Loeb Classical Library**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.loebclassics.com/view/LCL318/1936/volume.xml>. Acesso em: 13 dez. 2025.

DLC 2 – The Fate of Atlantis Episode 2 Now Available. **Ubisoft**, 23 abr. 2019. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/en-sg/game/assassins-creed/news/2Qxnhwly8pDWXBpp1wSDt2/dlc-2-the-fate-of-atlantis-episode-2-now-available>. Acesso em: 17 nov. 2025.

ETHOS. In: *Dicionário Priberam da língua portuguesa*. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/%C3%A9thos>. Acesso em 13 de dez. 2025.

FALLEN GUARDIANS. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Fallen_Guardians. Acesso em: 16 nov. 2025.

HAYWARD, Laura. The 6 Most Important Greek Gods You Should Know. **The Collector**, 27 maio 2020. Disponível em: <https://www.thecollector.com/greek-gods/>. Acesso em: 12 nov. 2025.

HERAKLES. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Herakles>. Acesso em: 14 nov. 2025.

HOMERO. **Portal Graecia Antiqua**, 12 jul. 2001. Disponível em: <https://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0387>. Acesso em: 16 nov. 2025.

ILHAS JÔNICAS. **Graecia Antiqua** – Portal Grécia Antiga, 21 jun. 2011. Texto n. 1089. Disponível em: <https://greciantiga.org/arquivo.asp?num=1089>. Acesso em: 14 nov. 2025.

ISU. Assassin's Creed Wiki. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: <https://assassinscreed.fandom.com/pt-br/wiki/Isu>. Acesso em: 14 nov. 2025.

JOGO Online não tem pausa. **YouTube**, 2019. Lista de reprodução: Discovery Tour – Grécia Antiga – By Assassin's Creed. 35 vídeos. Disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=PLKhe920S0pEFtjz4aJDidcAYO9MGsBTrx&si=ujnl2hFSF1UMdfJR>. Acesso em: 20 nov. 2025.

KOVACS, Leandro. Assassin's Creed: a ordem cronológica da série completa. **Tecnoblog**, [s.d.]. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/assassins-creed-a-ordem-cronologica-da-serie-completa/>. Acesso em: 20 nov. 2025.

KYKLOPES. **Theoi Greek Mythology**. Disponível em: <https://www.theoi.com/Titan/Kyklopes.html>. Acesso em: 14 nov. 2025.

LUCKY Salamander. AC Odyssey – Destino de Atlântida Epi 1 – Parte 1: Campos de Elísio [PS4 Pro – Playthrough]. **YouTube**, 24 de abr. de 2019. 1h38min18s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZvYbKZwN0SQ>. Acesso em: 15 nov. 2025.

LUCKY Salamander. AC Odyssey - Destino de Atlântida Epi 2 - Parte 1: Cérbero e Hades [PS4 Pro - Playthrough]. **YouTube**, 5 jun. 2019. Duração: 1h55min53s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aOitYsHzlgQ&t=1028s>. Acesso em: 16 nov. 2025.

LUCKY Salamander. AC Odyssey - Destino de Atlântida Epi 3 - Parte 1: Poseidon e o Dicasta [PS4 Pro - Playthrough]. **YouTube**, 17 jul. 2019. Duração: 1h25min56s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ENfSLspv66E>. Acesso em: 16 nov. 2025.

LUCKY Salamander. AC Odyssey - Destino de Atlântida Epi 3 - Parte 2: A Crueldade dos Isu [PS4 Pro - Playthrough]. **YouTube**, 18 jul. 2019. Duração: 1h31min47s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ENfSLspv66E>. Acesso em: 16 nov. 2025.

MAXMRM Gameplay. Assassin's creed odyssey – enfrentando a incrível esfinge || puzzle completo... Como vencê-la! **YouTube**, 17 de out. de 2018. 15min09s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bsFE6HZKPso>. Acesso em: 14 nov. 2025.

MIATE, Liana. Cérbero. Tradução de R. Albuquerque. **World History Encyclopedia**, 21 abr. 2023. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-11209/cerbero/>. Acesso em: 16 nov. 2025.

MULHER-MARAVILHA, o filme de super-herói mais lucrativo de 2017. **Veja**, 4 jun. 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/mulher-maravilha-e-o-filme-de-super-heroi-mais-lucrativo-de-2017/>. Acesso em: 13 de nov. de 2025.

PAULOBMPLAYER. Encontrando Elpenor na Fócida - Assassin's Creed Odyssey. **Youtube**, 13 out. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BUroqmoqtY8>. Acesso em: 16 nov. 2025

PERCY Jackson and the Olympians. **Rick Riordan**, [s.d.]. Disponível em: <https://rickriordan.com/series/percy-jackson-and-the-olympians/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

PERCY Jackson: Revelado o orçamento milionário da série. **O Tempo**, 18 out. 2023. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/entretenimento/filmes-e-series/percy-jackson-revelado-o-orcamento-milionario-da-serie-1.3256838>. Acesso em: 13 de nov. de 2025.

REBEL SCUM. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Rebel_Scum. Acesso em: 16 nov. 2025.

REGIONS. **IGN**, 9 mai. 2020. Disponível em: <https://www.ign.com/wikis/assassins-creed-odyssey/Regions>. Acesso em: 20 nov. 2025.

SINXPLAYSBR. Quest Do Minotauro Completa – Assassin's Creed Odyssey. **YouTube**, 14 de out. de 2018. 1h04min44s. Disponível em: <https://youtu.be/5Iz4d0fSwpQ?si=AIUNc6yE-TSI396u>. Acesso em: 15 nov. 2025.

SOMMERVILLE, Donald. Battle of Pylos. **Encyclopedia Britannica**, 2 dez. 2024. Disponível em: <https://www.britannica.com/event/Battle-of-Pylos>. Acesso em: 12 nov. 2025.

STAFF of Hermes Trismegistus. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Staff_of_Hermes_Trismegistus. Acesso em: 15 nov. 2025.

THE Atlantean Patient. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Atlantean_Patient. Acesso em: 16 nov. 2025.

THE Fate of Atlantis: Fields of Elysium. **Fandom**, [s.d.]. Disponível em: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/The_Fate_of_Atlantis:_Fields_of_Elysium. Acesso em: 15 nov. 2025.

THE Gods We Can Touch choca ao vender 600 mil cópias mundialmente. **BCFórum**, jul. 2023. Disponível em: <https://bcharts.com.br/t/the-gods-we-can-touch-choca-ao-vender-600-mil-copias-mundialmente/10196>. Acesso em: 14 de nov. de 2025.

THE Gods We Can Touch: o aguardado álbum de Aurora. **Antena 1**, 24 jan. 2022. Disponível em: <https://www.antena1.com.br/noticias/the-gods-we-can-touch-o-aguardado-album-de-aurora>. Acesso em: 13 de nov. de 2025.

UBISOFT Brasil. Assassin's Creed Odyssey - Trailer de Lançamento (Dublado). **YouTube**, 27 set. 2018. 2min2s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EIFHVyPdIBw>. Acesso em: 20 nov. 2025.

Obras de referência

ABRANTES, Elizabeth Sousa. **Dote e casamento na Grécia Antiga**. In: ZIERER, Adriana; TACLA, Adriene Baron; VIEIRA, Ana Lúvia Bomfim (orgs.). *História Antiga e Medieval*, Vol. 3. São Luís: Editora da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, 2011. p. 225-238.

ALMEIDA, Luciano Aparecido Borges. **A franquia God of War – da saga grega à nórdica**. 2021. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2021.

ARISTOPHANES. **The complete plays** - Tradução de Paul Roche. New York: New American Library, 2005.

BAPTISTA, Conrado Luciano. **A democracia ateniense clássica**. *Revista Filosofia Capital*, Brasília, v. 9, n. 16, p. 6-18, jan./dez. 2014.

BARBOSA, Leandro Mendonça; SQUINELO, Ana Paula. **Recepção de elementos do Mundo Antigo no Monumento da Batalha de Itororó e a problemática das “Termópilas paraguayas”**. In.: *História em Combate: Ciência e Ensino, Ética e Engajamento*, Três Lagoas, v. 6, p. 599-614, 2021.

BERQUÓ, Thirzá Amaral. **Aspásia de Mileto: mulher e filosofia na Atenas clássica I**. In: PACHECO, Juliana (org.). *Filósofas: a presença das mulheres na filosofia*. Porto Alegre: Editora Fi, 2016, p. 28–40.

BITTENCOURT NETO, Levy Henrique. **God of War: A tragédia grega na primeira década do século XXI**. 2012. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

BLOCH, Marc. **Introdução à história**. 1997.

CAMUÑAS-GARCÍA, Daniel; CÁCERES-RECHE, María Pilar; CAMBIL-HERNÁNDEZ, María de la Encarnación; LORENZO-MARTÍN, Manuel Enrique. **Digital game-based heritage education: analyzing the potential of heritage-based video games**. *Education Sciences*, v. 14, n. 4, art. 396, 2024.

CARDOSO, Filipe Paiva. **Temístocles: apogeu e ostracismo**. As duas faces da mesma moeda. *Cadernos de Clio*, Curitiba, v. 6, n. 1, p. 169-194, 2015.

CARVALHO, Thais Rocha. **Perséfone e Hécate: a representação das deusas na poesia grega arcaica**. 2019. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Tradução de Maria Manuela Gulla. 2. ed. Memória e Sociedade. Lisboa: DIFEL, 2002.

COLE, Richard A. **Mashing up history and heritage in *Assassin's Creed Odyssey***. *Games and Culture*, v. 17, n. 6, p. 915–928, 2022.

CONDILO, Camila da Silva. **Heródoto, as tiranias e o pensamento político nas Histórias**. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

CONSTANTE LUNA, Luis Jorge. **La Batalla de las Termópilas: una oportunidad para la comprensión empática de la ciudadanía griega**. Trabalho de fim de Mestrado em Profesorado de E.S.O., Bachillerato, F.P. y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas, Universidad de Zaragoza, Zaragoza, 2018.

DAGIOS, Mateus. **Redescobrimdo o Teatro de Dionísio: novas possibilidades para o teatro antigo**. *Aedos*, v. 5, n. 12, p. 279-283, jan./jul. 2013.

DE MATOS, João Pereira. **The creative daemon (δαίμων) and the hyper-intellection of art**. In: *Intelligence, Creativity and Fantasy*. CRC Press, 2019. p. 251-254.

FARIAS JÚNIOR, José Petrúcio de; SILVA, Maria Aparecida de Oliveira (orgs.). **Ciência e superstição na antiguidade**. Teresina: EDUFPI, 2024.

FILHO, José Adriano. **Estética da recepção e métodos histórico-críticos: o texto da perspectiva do leitor**. *Estudos Teológicos*, São Leopoldo, v. 59, n. 2, p. 311-324, jul./dez. 2019. DOI: 10.22351/etv59i2.3767.

FOSTER, Edith. **Thermopylae and Pylos, with reference to the Homeric background**. In: LATEINER, Donald (org.). *Thucydides and Herodotus*, p. 185–214. Oxford Academy, 2012.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **Reflexões sobre mentalidade e imaginário**. São Paulo: Edusc, 2010.

FUNARI, Pedro Paulo. **Guerra do Peloponeso**. In: MAGNOLI, Demétrio (org.). *História das guerras*. 3. ed. São Paulo: Contexto, p. 19-46, 2006.

GASI, Flávia Tavares. **A poética imaginária do videogame: as passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais**.

2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

GOUVEA, Diogo Pinheiro Alves. **Usos do passado nos jogos e as comunidades de jogadores**: o caso de Red Dead Redemption II (2018) e Assassin's Creed: Valhalla (2020). 2023. Dissertação (Mestrado em História Pública) – Programa de Pós-Graduação em História Pública, Universidade Estadual do Paraná, Campus de Campo Mourão, Campo Mourão – PR, 2023.

GUIMARÃES, Daniel de Vasconcelos. **O campo de referência dos videogames: estudo semiótico sobre o objeto dinâmico do game**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

HARTMAN, Abbie; TULLOCH, Rowan; YOUNG, Helen. **Video games as public history: archives, empathy and affinity**. Game Studies, v. 21, n. 4, 2021.

HIPÓCRATES. **The complete works of Hippocrates**. Tradução de Charles Darwin Adam. Hastings, East Sussex: Delphi Classics, 2015.

HOMERO. **Ilíada**. Tradução de Frederico Lourenço. Lisboa: Quetzal Editores, 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KARAWEDCZYK, Mônica. **Christine de Pisan**: uma filósofa no Medievo? In: PACHECO, Juliana (org.). **Filósofas: a presença das mulheres na filosofia**. Porto Alegre: Editora Fi, p. 104-122, 2016.

LE MOS, Adriana Falqueto. **Literatura, videogames e leitura**: intersemiose e multidisciplinaridade. 2015. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2015.

LIMA, Rodrigo Araújo de; BONDIOLI, Nelson de Paiva. **Descobrimos e recobrimos o passado nas salas de aula com Assassin's Creed Origins Discovery Tour**: um olhar das humanidades digitais sobre a censura moderna à nudez antiga. Revista Arqueologia Pública, v. 13, n. 1[22], p. 300–320, 2019.

LUX, Paula Caroline; MADEIRA, Everton; SANTOS, Laiza Padilha dos. **O julgamento e morte de Sócrates**. JICEX – Revista da Jornada de Iniciação Científica e Extensão Universitária do Curso de Direito das Faculdades Integradas Santa Cruz, Curitiba, v. 9, n. 9, publicado em 10 jan. 2018.

MARTIN, Thomas R. **Pericles: a biography in context**. New York, NY: Cambridge University Press, 2016.

MARTINS, Camilla Miranda. **A cerâmica grega e suas relações sociais, culturais e religiosas**: um estudo dos vasos de tipo panatenaico entre 550 a.C. e 320 a.C. Revista Filosofia Capital, Brasília, v. 9, n. 16, p. 6-18, jan./dez. 2014.

MORAIS, Hugo Albuquerque de. **A didática da História nos videogames: God of War e suas dimensões frente à cultura histórica**. 2017. 124 f. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de História, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2017.

OGDEN, Daniel (org.). **The Oxford handbook of Heracles**. Oxford: Oxford University Press, 2021.

POLITOPOULOS, Aris; MOL, Angus A. A.; BOOM, Krijn H. J.; ARIESE, Csilla E. **History is our playground: action and authenticity in Assassin's Creed: Odyssey**. *Advances in Archaeological Practice*, v. 7, n. 3, p. 317–323, 2019.

PRIOR, William J. **Socrates**. Cambridge, UK; Medford, MA: Polity Press, 2019.

RANKE, Leopold von. **Heródoto e Tucídides**. *História da Historiografia*, Ouro Preto, v. 6, p. 252-259, mar. 2011.

REINKE, André Daniel. **A operação historiográfica na construção ficcional dos quadrinhos Os 300 de Esparta de Frank Miller**. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

REITZAMMER, Laurialan. **The Athenian Adonia in context: the Adonis festival as cultural practice**. University of Wisconsin Press, 2016.

RIBEIRO, Maria Goretti. **Da literatura aos mitos: a mitopoética na literatura de Lya Luft**. *Interdisciplinar*, ano 3, v. 7, n. 7, edição especial, p. 59–79, jul./dez. 2008.

ROCHA, Roosevelt. **A Esparta de Plutarco entre a guerra e as artes**. In: GÓMEZ CARDÓ, Pilar; LEÃO, Delfim F.; SILVA, Maria Aparecida de Oliveira (coords.). *Plutarco entre mundos: visões de Esparta, Atenas e Roma*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2015. p. 159-174.

RODRIGUES, Ália. **A figura do legislador em Plutarco: recepção de um mito político**. In: GÓMEZ CARDÓ, Pilar; LEÃO, Delfim F.; SILVA, Maria Aparecida de Oliveira (coords.). *Plutarco entre mundos: visões de Esparta, Atenas e Roma*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, p. 85-104, 2015.

ROMEIRO, Kauana Candido. **Marco Túlio Cícero e o cuidado de si**. *Plêthos*, v. 3, n. 1, p. 57-69, 2013.

ROMILLY, Jacqueline de. **The life of Alcibiades: dangerous ambition and the betrayal of Athens**. Tradução de Elizabeth Trapnell Rawlings. Ithaca; London: Cornell University Press, 2019.

ROSTOVITZ, Mikhail. **História da Grécia**. Tradução de Edmond Jorge. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.

SANT'ANNA, Henrique Modanez de. **Edward S. Creasy, Byron e a Batalha de Maratona (490 a.C.): uma reavaliação de The Fifteen Decisive Battles of the World:**

From Marathon to Waterloo (1851). *Revista Universitária de História Militar*, v. 13, n. 27, p. 125-157, 2024.

SILVA, João. **Heródoto, o pai da história**. *Revista de História, São Paulo*, v. 24, n. 49, p. 1-24, jan.-mar. 1962.

TAKENAGA, Beatriz Shizuko. **A divisão histórica japonesa**. *Estudos Japoneses*, v. 7, p. 5-20, 1987.

TUCÍDIDES. **História da Guerra do Peloponeso**. Tradução de Mário da Gama Kury. - São Paulo: Editora Madamu, 2022.

VIEIRA, Ana Livia B.; ZIERER, Adriana; FEITOSA, Márcia Manir M. (org.). **História Antiga e Medieval**: simbologias, influências e continuidade: cultura e poder. São Luís: Editora UEMA, 2011.

WRIGHT, Esther. **Still playing with the past**: history, historians, and digital games. *History and Theory*, v. 61, n. 4, p. 166–177, 2022.

RESOLUÇÃO n°038/2020 – CEPE

ANEXO I
APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante MATHEUS BINICHESKI PIRES PALMEIRA do Curso de História matrícula 2022.1.0053.0024-4 telefone: (62) 99169-0613 e-mail matheuspire678@gmail.com na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Entre a História e o Jogo: imaginários da Grécia Antiga e cultura histórica em *Assassin's Creed: Odyssey*, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 18 de dezembro de 2025.

Assinatura do(s) autor(es):

Nome completo do(s) autor(es): MATHEUS BINICHESKI PIRES PALMEIRA

Assinatura do professor orientador:

Nome completo do professor orientador: JOHNNY TALIA TELI DO COUTO