

Kassandra: uma amazona espartana? Gênero e representação do passado em *Assassin's Creed Odyssey*

Kassandra as a Spartan Amazon? Gender and representation of the past in Assassin's Creed Odyssey

Mateus Dagios*

Resumo

O objetivo do artigo é discutir o jogo *Assassin's Creed Odyssey* pela ótica da representação do passado e de gênero, ressaltando o quanto é importante para os historiadores dirigirem suas análises para os *games* como problema para a disciplina histórica e como as representações nos *games* constroem visões da história para o presente. A personagem Kassandra na leitura proposta é construída com a utilização do mito das amazonas e do imaginário de Esparta. Em sua jornada, a personagem encontra diversas mulheres gregas de diferentes classes sociais, apresentando um painel de sociabilidades.

Palavras-chave

Assassin's Creed Odyssey. Amazonas. Representação. Gênero.

Abstract

This paper aims to discuss the game *Assassin's Creed Odyssey* from the standpoint of its representations of the past and their intersection with its gender representations, highlighting how important it is for historians to analyze games and how the representations put forth in games build visions of history for the present. Our hypothesis is that the design of the character Kassandra employs elements from the myth of the Amazons and perceptions associated with Sparta. In her journey, Kassandra meets several Greek women from different social classes, presenting an overview of social possibilities.

Keywords

Assassin's Creed Odyssey. Amazons. Representation. Gender.

* Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Introdução

Este artigo nasce no cruzamento de duas ideias. A primeira, de George Orwell, muito repetida por historiadores e que não nos constrangeremos de recordar: “Quem controla o passado, controla o futuro. Quem controla o presente, controla o passado” (ORWELL, 2005, p. 236). A frase comporta várias explicações, mas a que nos interessa diz respeito às representações do passado. Orwell não problematiza a história, mas o passado. O que é controlar o passado? Controlar o passado em primeira instância é produzir representações, contornos simbólicos e discursos sobre o passado.

A segunda é de Johan Huizinga que, em seu clássico *Homo Ludens*, traça um paralelo entre a natureza intrínseca do jogo e a representação: “A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa” (HUIZINGA, 1993, p. 14). O historiador acredita que esses dois aspectos não existem de maneira tão demarcada: “Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa” (HUIZINGA, 1993, p. 14).

O jogo traz elementos da cultura à medida que representa dinâmicas e memórias e problematiza papéis sociais. Ao colocar determinado enredo no passado, o jogo passa a legitimar narrativas, posturas e sociabilidades. Em um primeiro momento, é preciso instaurar uma pergunta que subjaz à reflexão: como os jogos de videogame tomados como entretenimento estão representando o passado?

Enquanto os estudos críticos de videogame se desenvolvem em outros países, abarcando as mais diversas áreas como linguística, literatura, comunicação, história e arqueologia, compondo um campo de estudo cada vez mais fértil, no Brasil as questões ainda estão sendo colocadas timidamente. Dentre alguns textos, temos que louvar pelo recorte do nosso estudo o de Robson Scarassati Bello (2016), *O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)*.

Infelizmente, por um apelo geracional ou por desdém por conteúdo considerado pouco intelectualizado, muitos historiadores recusam-se a problematizar os *games* dentro de uma esfera acadêmica. Ignorar um produto

que é consumido por milhões de pessoas e que em suas narrativas apresenta relações com representações do passado é virar as costas para um documento relevante. É preciso, como defende Kapell e Elliott, lembrar que:

Se a história é um processo de seleção e montagem, é no segundo processo que os videogames históricos demonstram [...] sua maior capacidade de engajar os jogadores ativamente na construção de significados e na compreensão da história como um processo em vez de uma narrativa-mestre de Grandes Homens e de suas ações ou de Forças Sociais reconhecidas e seus efeitos (KAPELL; ELLIOTT, 2013, p. 14, tradução nossa)¹.

O que propomos é analisar o jogo *Assassin's Creed Odyssey* a partir das representações de gênero da personagem principal, *Kassandra*, relacionando-a com a noção de amazonas. Para isso, partimos das ideias de *Walter Duvall Penrose* em seu *Postcolonial Amazons - Female Masculinity and Courage in Ancient Greek and Sanskrit Literature* (2016), que aborda uma revisão das noções de masculino e feminino no que concerne às guerreiras amazonas, uma noção que, em nossa análise, é bastante próxima àquela presente na caracterização de *Kassandra* no jogo.

No que se refere a gênero, partimos do conceito historicizante de *Joan Scott* de que "(1) o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos e (2) o gênero é uma forma primária de dar significado às relações de poder" (SCOTT, 1995, p. 87) para sedimentar uma análise que atente a homens e mulheres dentro de uma rede de poder, na qual diferenças perceptíveis de status e de possibilidades possam ser problematizadas em uma dimensão construída. É preciso salientar que homem e mulher e masculino e feminino são noções culturais e que ideias e características que são tomadas como inatas se desenvolvem ao longo de um processo histórico, que privilegia determinados comportamentos e reprime outros.

Problematizar uma personagem em um jogo é indagar sobre quais representações sociais são construídas para ela, quais são as possibilidades de escolha determinadas e qual a dimensão de sociabilidade proposta pelos

¹ "If history is a process of selection and assembly, it is the latter process in which historical video games [...] demonstrate their greatest capacity to engage players actively in constructing meanings and understanding history as a process rather than a master narrative of Great Men and their actions or acknowledged Social Forces and their effect."

desenvolvedores. Problematizar gênero e história a partir de um produto consumido por milhões de pessoas como são os jogos de videogame constitui-se em uma maneira importante de entender como são construídas noções de gênero por meio de representações da história. Jennifer Malkowski e TreaAndrea M. Russworm, no livro *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games* (2017), ressaltam a importância da representação e da identidade na análise de videogames:

Representação e identidade são sistemas similarmente complexos que são sempre relevantes para as formas como os jogos, códigos, plataformas - de fato, todas as tecnologias - são construídas. A representação nos estudos de videogame deve ser vista como um sistema que funciona de forma semelhante - e não como uma distração - aos objetos de estudo mais celebrados e estabelecidos da disciplina (MALKOWSKI; RUSSWORM, 2017, p. 3, tradução nossa)².

A Grécia Antiga é um período bastante icônico no que concerne às discussões dos papéis políticos dos homens e das mulheres. Sendo a democracia grega excludente em nossos padrões modernos por negar a participação de mulheres, estrangeiros e pessoas escravizadas e, ao mesmo tempo, considerada por certa historiografia como berço do Ocidente, ela provoca ceticismo e curiosidade no grande público.

A personagem Cassandra coloca em evidência uma possibilidade de passado, sendo representada como uma mulher guerreira que lembra as lendárias amazonas, mas contraditoriamente pertence a uma linhagem espartana e transita livremente em um mundo considerado masculino de políticos, soldados, filósofos e mercadores. O objetivo não é analisar o jogo procurando o que é verídico ou inverídico em relação à história, mas destacar quais são as sociabilidades possíveis para a personagem Cassandra na paisagem clássica evocada pelo jogo. O artigo divide-se em duas partes: *Assassin's Creed Odyssey* e a história, em que abordamos alguns pontos do enredo e as relações com o passado histórico e mítico evocadas na narrativa; *Kassandra: uma amazona espartana?*, em que discutimos aspectos do mito das amazonas utilizados na construção da personagem.

² “representation and identity are similarly complex systems that are always relevant to the ways in which games, codes, platforms - indeed, all technologies - are constructed. Representation in game studies must be viewed as a system that functions as akin to - rather than as a distraction from - the discipline's more celebrated, hard-core objects of study.”

Assassin's Creed Odyssey e a história

Enquanto franquia de videogame, *Assassin's Creed* tem conquistado uma legião de admiradores desde o primeiro jogo em 2007. Sua intrincada trama aborda organizações secretas, templários e diversos períodos históricos, como o Antigo Egito, as Cruzadas, a Renascença Italiana e a Inglaterra do século XIX. A franquia apresenta aos jogadores uma visão de história permeada por conspirações e intrigas entre nomes famosos e anônimos de cada um desses períodos. Cabe utilizarmos o conceito de jogos históricos apresentado por Scarassati:

Nesse sentido, os “jogos históricos” articulam diferentes gêneros lúdicos e objetivos de jogo às narrativas, símbolos e cenários que, dialeticamente, se apropriam da História e estabelecem um modo de funcionamento próprio, estruturando a narrativa e as regras do jogo no intuito de simular o comportamento da ação de indivíduos e processos históricos (SCARASSATI, 2016, p. 63).

Os “jogos históricos” utilizam o poder retórico do passado para com ele construir um argumento narrativo atraente para o presente. Os desenvolvedores, artistas e a equipe de produção de um jogo utilizam o passado como um argumento para montar uma trama. Scarassati ressalta o uso do passado como legitimação: “apesar da busca por uma verossimilhança estar presente em muitos *games*, independentemente de seu recorte temporal, a representação histórica busca em referências conhecidas do passado a sua legitimidade de composição” (SCARASSATI, 2016, p. 64). Assim, o que é factível do ponto de vista histórico torna-se uma pergunta estranha nesse contexto. Os videogames como fantasia narrativa não têm pretensões com a realidade histórica, mas se utilizam do passado em uma construção própria. Um jogo não é um professor de História, mas pode ensinar à medida que é utilizado como ferramenta pedagógica.

Ao pensar as dimensões históricas de *Assassin's Creed Odyssey*, temos que interrogar que Grécia o jogo quer representar? Nesse sentido, nossa abordagem aproxima-se daquilo que Adam Chapman procurou conceitualizar como “Digital Games as History”. Para o autor, não basta examinar o que é dito nos jogos com ambição histórica em seu enredo, mas analisar a forma como é dito, “buscando as estruturas formais que restringem e permitem ao conteúdo, a substância da história, falar de diferentes formas” (CHAPMAN, 2016, n.p.,

tradução nossa)³. Então, é preciso entender que os jogos possuem uma maneira própria de articular elementos históricos. A história transforma-se em estrutura narrativa que destaca alguns tópicos do passado e esconde outros, fazendo escolhas para melhor compor suas personagens.

Assassin's Creed Odyssey é um jogo para diversas plataformas desenvolvido pela Ubisoft Quebec, subsidiária canadense da empresa francesa Ubisoft, dando continuidade à franquia *Assassin's Creed* no período clássico, mais especificamente em um período crítico da história ateniense, durante a Guerra do Peloponeso, conflito entre as duas poderosas cidades-estados Atenas e Esparta. O jogador pode escolher entre duas personagens, Cassandra ou Alexios. Ambos percorrem o mesmo caminho no jogo, com as mesmas dificuldades, ou seja, os mesmos combates, descobertas e missões, teoricamente encontrando as mesmas situações, mas obviamente apresentam diferenças na experiência.

O enredo gira em torno da jornada de Cassandra ou Alexios, que são mercenários, *misthios*, aqueles que recebem por trabalho, e por *misthios* são tratados por aqueles que requerem seus serviços. O jogo não explora nenhum tipo de fidelidade a nenhuma das partes da Guerra do Peloponeso, sendo possível escolher em alguns momentos agir por Esparta e em outros por Atenas, sempre em busca de recompensa. À medida que avançamos nas missões e nos enredos do jogo, somos apresentados a importantes personagens históricos da Grécia Antiga como Sócrates, Sófocles, Péricles, Heródoto, Fídias, entre outros.

Do ponto de vista historiográfico, muito se tem debatido sobre o local secundário dedicado às mulheres no mundo grego, mas *Assassin's Creed Odyssey* se concentra em não tornar essas diferenças um impeditivo para representar Cassandra (Figura 1) com as mesmas potencialidades que Alexios, não fazendo uma divisão de gênero e não dedicando a Cassandra missões especiais ou características que modernamente poderiam ser chamadas de femininas.

³ "by searching for the formal structures that constrain and allow content, the stuff of history, to speak in different ways."

Figura 1 - Cassandra



Fonte: Material de marketing da Ubisoft (2018).⁴

Do ponto de vista geográfico, o espaço mistura a temporalidade mítica com a temporalidade da guerra. Encontramos animais lendários, caminhamos pela Acrópole de Atenas, navegamos pelas ilhas gregas. O jogo aborda os deuses com uma postura cética, e cada jogador terá momentos em que deve escolher expressar se acredita ou não no panteão grego.

O jogo começa com a Batalha das Termópilas, em que o lendário Rei Leônidas lidera os espartanos contra o ataque persa. A lança de Leônidas quebra, e a batalha tem seu fim. Nesse momento, acontece um diálogo com o presente, em que Layla Hassan encontra a lança quebrada e consegue identificar o DNA de duas pessoas, Cassandra e Alexios. É então que começamos a jornada como uma das personagens. Conforme o enredo se desenvolve, descobrimos que as crianças foram criadas por Nikolaos e Myrrine, mas esses não são seus pais biológicos. Uma profecia espartana faz com que uma delas seja jogada de um penhasco, mas as duas acabam caindo. A personagem escolhida pelo jogador ressurgue na Cefalônia, onde cresce como *misthios*, fazendo pequenos serviços e tornando-se uma caçadora de recompensas.

⁴ Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/odyssey/news-updates>.

A imersão do jogo visa passar a experiência do caçador de recompensa errando pela Grécia, tendo contatos com as mais diversas pessoas e realizando missões de roubo, caça e assassinato. A personagem principal é contratada por um general chamado Elpenor para assassinar o famoso general Lobo de Esparta, que havia criado Cassandra e Alexios e sacrificado uma das crianças no penhasco. Ao encontrar o Lobo de Esparta, o jogador precisa decidir se vai matá-lo ou não e recebe a informação de que ele não é o pai biológico dos irmãos. Em paralelo a esse cenário, somos apresentados a uma seita fanática. O jogo então se desenvolve em uma dupla investigação: das operações dessa seita e da verdadeira árvore genealógica dos protagonistas. O material de *marketing* da Ubisoft destaca o sentido épico da jornada e a possibilidade de encontrar “figuras históricas”:

Torne-se um herói espartano. Entre em uma jornada épica que o levará de seu humilde começo como um mercenário espartano a um lendário herói grego e descubra a verdade sobre seu passado misterioso como Alexios ou Cassandra. Navegue até os confins do Mar Egeu, formando alianças e fazendo inimigos. Ao longo do caminho, você encontrará figuras históricas, personagens místicos e um elenco inteiro de outras pessoas que irão impactar sua jornada (UBISOFT, 2020).

O jogo pode ser enquadrado na ideia de simulação ou RPG. O jogador simula sua presença na Grécia como um caçador de recompensa. Sobre a estrutura da simulação, Seth Giddins assinala:

o mais perto que os jogos de simulação chegam de ter uma característica genérica definidora é sua estrutura aberta, um formato de “caixa de areia” que dá aos jogadores liberdade de experimentação ou de inventar suas próprias táticas e objetivos de jogo (GIDDINGS, 2014, p. 259, tradução nossa)⁵.

O RPG (jogo de interpretação de papéis) permite um engajamento e várias escolhas que, por mais que estejam condicionadas a uma lista determinada, permitem que o jogador interprete o papel que deseja, desde uma jogabilidade mais simpática até assumindo níveis de crueldade.

A história tem um papel importante na franquia *Assassin's Creed*: ela enquadra e direciona a experiência do jogador e a maneira como ele se engaja

⁵ “The closest simulation games have to a defining generic characteristic is their open-ended structure, a “sandbox” format that gives players latitude in experimentation or in devising their own game tactics and goals.”

na narrativa. Em *Odyssey*, à medida que adentra no enredo, completando missões, ele vai conhecendo temas, fatos e figuras da história grega. Ao mesmo tempo, ela é um produto oferecido na propaganda do jogo. O material de *marketing* destaca justamente o apelo histórico da experiência e a possibilidade de “descobrir” a “Era de Ouro da Grécia”:

A Grécia Antiga espera. Explore um país inteiro cheio de ambientes e cidades selvagens no auge da Era de Ouro da Grécia. Visite Esparta e veja Atenas em toda a sua glória, siga os passos de lendas como Ulisses e Hércules e descubra os segredos da Grécia. Encontros inesperados darão vida à sua história ao encontrar personagens multifacetados, lutar contra inimigos formidáveis e muito mais (UBISOFT, 2020).

Em “*History Is Our Playground*”: *Action and Authenticity in Assassin’s Creed: Odyssey* (POLITOPOULOS et al., 2019), os autores destacam a acuracidade do jogo nas representações da Grécia Antiga em uma tentativa de compor uma Grécia visualmente atraente, que possibilita uma imersão sensorial e na qual os temas da religião e da crença são mimetizados em correspondência ao conhecimento arqueológico que possuímos desses lugares:

Os desenvolvedores esforçaram-se muito para criar uma representação autêntica da Grécia Antiga. Vários historiadores e arqueólogos foram consultados, e os desenvolvedores visitaram a Grécia para obter uma experiência em primeira mão da paisagem e dos locais que estavam recriando. O resultado é um dos títulos mais detalhados e belos da série. Ao entrar no Santuário de Apolo em Delfos, por exemplo, o jogador encontra todos os monumentos, tesouros e estoas que estariam lá na antiguidade, todos em cores, em uma bela reconstrução digital do local. O jogo afasta-se da representação estereotípica da Grécia Antiga como repleta de mármore branco e ruínas e abraça a realidade colorida da antiguidade (POLITOPOULOS et al., 2019, p. 319, tradução nossa)⁶.

⁶ “The developers went to great lengths to create an authentic representation of ancient Greece. Several historians and archaeologists were consulted, and the developers visited Greece to get a firsthand experience of the landscape and locations they were recreating. The result is one of the most detailed and beautiful installments of the series. Entering the Sanctuary of Apollo at Delphi, for instance, the player encounters all the monuments, treasures, and stoas that would have been there in antiquity, all dressed in color, in a beautiful digital reconstruction of the site. The game moves away from the stereotypical representation of ancient Greece as full of white marble and ruins, and it embraces the colorful actuality of antiquity.”

Figura 2 - Teatro



Fonte: Captura de tela de *Assassin's Creed Odyssey* (2020).

Ao mesmo tempo que somos convidados a passear pelo passado, a visitar lugares que são reconstituições de sítios arqueológicos e a ver estátuas, teatros (Figura 2) e locais sagrados, somos também conduzidos a interações que por vezes só podem ser resolvidas de forma violenta. Ou passeamos no jogo como turistas, no modo de exploração (Discovery Tour) ou vivemos como um assassino mercenário. Seriam essas as duas maneiras de compreender o passado? Obviamente que não, mas é preciso pensar que tipo de jogabilidade pode ser atraente aos jogadores e ao mercado: “como acontece com a maioria dos jogos de grande orçamento, a ‘ação’ de *Assassin's Creed* é aquela dos filmes de ação, não o conjunto de ações rico e significativo disponível para um agente inserido social e culturalmente” (POLITOPOULOS et al., 2019, p. 322, tradução nossa)⁷.

Assassin's Creed Odyssey ambiciona revelar uma Atenas vívida aos sentidos, possibilitando aos jogadores momentos de deslumbramento visual com a Antiguidade, mas não pretende uma imersão nas sociabilidades da Grécia. Do ponto de vista mercadológico, tal abordagem talvez seja pouco convidativa. Dentro de certos limites, o jogo ajuda a pensar uma Antiguidade possível, com

⁷ “As is the case with most big-budget games, *Assassin's Creed's* “action” is that of action movies, not the meaningful and rich set of actions available to a socially and culturally embedded agent.”

novas representações do passado, estátuas gregas coloridas e não apenas de mármore branco, com uma sexualidade fluida entre as personagens e com papéis de gênero não demarcados pela heteronormatividade.

Nessa perspectiva, analisamos então aspectos da construção da personagem *Kassandra*, evidenciando elementos do mito das amazonas, e a visões das mulheres gregas a partir de novos olhares.

Kassandra: uma amazona espartana?

Kassandra é uma personagem diferente no rol de protagonistas da franquia *Assassin's Creed*. Mas o que compõe a singularidade de *Kassandra*? Seguindo a perspectiva de que os jogos têm uma linguagem histórica própria, desejamos apresentar como *Kassandra* articula em sua representação de gênero elementos relacionados ao mito das amazonas e às mulheres de Esparta.

A problematização da representatividade de gênero ganha cada vez mais importância na indústria dos games. Carrie Heeter assinala que

as sensibilidades predominantemente masculinas da conquista e da batalha continuam muito presentes. Os mundos dos jogos de console e PC continuam a se concentrar principalmente em lutas épicas e a retratar mulheres com estereótipos (HEETER, 2014, p. 373, tradução nossa)⁸.

A existência de personagens mulheres ainda é colocada como um problema incômodo por parte da indústria de *games*, que por mais avanços que pareça ter ainda se revela profundamente misógina e confortável com estereótipos sexualizados. Um exemplo da dificuldade de representação de gênero na indústria é a escolha de jogabilidade entre *Kassandra* e *Alexios*. De acordo com as fontes do jornalista Jason Schreier, *Assassin's Creed Odyssey* deveria ser o primeiro jogo da franquia exclusivamente focado em uma mulher como protagonista, mas a equipe de *marketing* e o ex-diretor criativo da empresa Serge Hascoët, afastado por acusações de assédio sexual, defenderam que um jogo exclusivamente construído em torno de uma mulher não traria lucro (SCHREIER, 2020).

⁸ "The predominantly male sensibilities of conquest and battle continue to abound. Console and PC game worlds are still largely about epic struggles and portray women in stereotypes."

Heeter afirma que tal resistência a personagens mulheres está relacionada com a própria história da origem e evolução dos videogames: “Os videogames emergiram como uma forma nova e obscura de jogar para adolescentes do sexo masculino e transformaram-se em uma forma importante de entretenimento” (HEETER, 2014, p. 373, tradução nossa)⁹. A indústria de *games* vem recebendo questionamentos sobre visões normativas de gênero e, apesar de *Assassin’s Creed Odyssey* ser um jogo que aborda diferentes perspectivas de gênero e sexualidade, a polêmica e a discussão demonstram o quanto os papéis de gênero são importantes em uma indústria que cria representações.

Kassandra é desenvolvida aglutinando representações de novas percepções da história cultural da Antiguidade. Tal corrente historiográfica visa investigar formas de sociabilidade possíveis, não se baseando exclusivamente em nossas divisões sociais. As últimas décadas têm sido fecundas na maneira de propor novas problemáticas para a história das mulheres na Antiguidade.

Durante o século XX, a atuação política das mulheres gregas era pensada somente por meio do critério do voto e da participação na assembleia. Obviamente, se considerarmos essas formas, é inegável a exclusão das mulheres do mundo público, mas havia outras configurações em que as mulheres exerciam dinâmicas de poder. Violaine Cuchet, representante dessa nova história social das mulheres na antiguidade, enfatiza que, “no que concerne às cidadãs, a desigualdade essencial advinha de sua exclusão do exército, das assembleias e dos tribunais, bem como das magistraturas. De resto, elas dispunham de direitos comunicáveis na polis” (CUCHET, 2018, p. 156).

Em Atenas, a representação mais comum dos gêneros é uma divisão binária de caráter espacial: “a sociedade ateniense se caracterizava pela existência de uma representação binária construída a partir da oposição interno/feminino x externo/masculino” (LESSA, 2010, p. 45). Ou seja, o mundo masculino era o mundo político da praça pública (*agorá*) e o mundo feminino era o mundo da casa (*oikos*). Em sua jornada, Kassandra rompe com essa divisão, adentrando em várias instâncias da sociedade grega, principalmente ateniense.

⁹ “Video games emerged as an obscure, novel form of play for adolescent males and have evolved to become a major form of entertainment.”

Ao mesmo tempo, à medida que realiza missões, são apresentadas ao jogador diversas formas mais típicas de ser mulher no mundo grego.

Como uma exploração, o jogo expõe em suas paisagens urbanas distintas mulheres com diferentes papéis. Na Grécia, principalmente em Atenas, as mulheres poderiam ocupar os seguintes quadros sociais. As esposas, modelo ideal mais descrito nos documentos, eram chamadas de *Mélissai*. O nome vem de abelhas (*melissa*) e destaca a noção de colmeia, produtoras caseiras, que vivem para sustento do espaço doméstico. Em paralelo, colocavam-se as *Pallakinas* (concubinas), as *Hetairas*, espécie de cortesãs, as *Pornái*, prostitutas, e as Escravas.

Estar no topo econômico da estrutura não queria dizer mais liberdade. As *mélissai*, as mais confortáveis do ponto de vista econômico, eram as que menos detinham liberdade de movimento. Suas tarefas em ambiente externo eram colher frutas e envolver-se em dinâmicas religiosas (BERQUÓ, 2014, p. 2002). Na maioria das vezes que representa as *mélissai*, *Assassin's Creed Odyssey* coloca-as em pequenos grupos de mulheres elegantemente vestidas, perto de fontes ou templos (Figura 3).

Figura 3 - *Mélissai*, mulheres cidadãs



Fonte: Captura de tela de *Assassin's Creed Odyssey* (2020).

No que se refere à mobilidade das *Pallakinas* e das *Hetairas*, o jogo nos conduz a conhecer Aspásia, a famosa cortesã ateniense. A figura de Aspásia rivaliza com a ideia de uma mulher retirada no interior do espaço doméstico. A narrativa do jogo leva-nos até um simpósio na casa da cortesã em Atenas, no qual somos convidados a interagir com nomes como Sófocles, Eurípides, Alcibíades, Aristófanes e Péricles. Aspásia é apresentada como uma personagem poderosa, que perambula entre as forças da cidade mesmo não participando dos afazeres políticos formais.

Depois do encontro com Aspásia, somos guiados a conhecer as *Hetairas* em Corinto (Figura 4). As hetairas eram mulheres treinadas na arte do encanto, versadas em música, dança, canto para fazer companhia aos cidadãos. Por mais que modernamente associemos sua existência a um mercado sexual, é difícil compreender a singularidade das hetairas em uma sociedade de estruturas tão binárias como a grega. Diferentemente das prostitutas, as *Hetairas* tinham trânsito social e gozavam de certa fama e prestígio (BERQUÓ, 2014).

Figura 4 - *Hetaira* em Corinto



Fonte: Captura de tela de *Assassin's Creed Odyssey* (2020).

Kassandra não habita nenhuma dessas categorias sociais. Ela é uma *misthios*, uma mercenária romantizada para a aventura de *Assassin's Creed* que transita livremente. Em nossa análise, a composição da personagem faz

referência ao mito das amazonas, utilizando a mais conhecida figura de mulher guerreira presente no imaginário atual sobre a Grécia antiga. Mas o que é o mito das amazonas? William B. Tyrrel descreve o mito das amazonas como um mito transgressor da realidade: “Os costumes das amazonas invertem o ideal ou modelo - não a realidade - segundo o qual os cidadãos, homens e mulheres, supostamente dirigiam suas vidas” (TYRELL, 1989, p. 90, tradução nossa)¹⁰.

O mito das amazonas refere-se a mulheres guerreiras que são tão ou mais exímias no combate quanto os melhores guerreiros. As amazonas eram filhas de Ares e da náíade Harmonia, nascidas nos vales da Frégia. De acordo com Robert Graves, versões do mito descrevem que o nome “amazonas” se originaria de viverem às margens do rio Amazonas, que depois se chamou Tanais. Outras versões referem-se ao tipo de corpo dessas guerreiras, pois a palavra também pode significar sem seio, ou porque teriam seios pequenos ou porque cortariam um dos seios para melhor operar o arco. As amazonas são combatentes com apreço à guerra que teriam conquistado alguns territórios na Ásia menor (GRAVES, 2018). O nono trabalho de Hércules, o herói civilizador grego, foi roubar o cinturão de Hipólita, uma das chefes das amazonas.

A ideia de um grupo de mulheres guerreiras que eram superiores aos homens na arte do combate, no manejo do arco, opera a partir da reversão da ordem social. As mulheres cidadãs, as *mélissai*, eram educadas e formadas para cuidar do lar, devendo obediência ao marido e viver para a ordem doméstica. Categorias sociais como as *Hetairas* e as *Pallakinas*, apesar de ter uma relativa liberdade social, eram figuras marginalizadas nessa ordem. As amazonas constituem-se em um problema porque apresentam mulheres envolvidas em artes consideradas masculinas e detentoras de poder: “a sociedade das amazonas é um *ethnos gynaiokratoumenon*, ‘nação em que as mulheres têm o poder’, um matriarcado, e como tal é uma imagem em espelho do patriarcado” (TYRELL, 1989, p. 89-90, tradução nossa)¹¹. As amazonas projetam o mundo às avessas. A presença desse mito indica o medo de outra conjuntura social na qual as mulheres teriam os mesmos espaços sociais masculinos.

¹⁰ “Las costumbres de las amazonas invierten el ideal o modelo - no la realidad - según el cual los ciudadanos, hombres y mujeres, supuestamente dirigían sus vidas.”

¹¹ “la sociedad de las amazonas es un *ethnos gynaiokratoumenon*, ‘nación en que las mujeres tienen el poder’, un matriarcado, y como tal es una imagen especular del patriarcado.”

As características de Cassandra assemelham-se às apresentadas pelas amazonas: mulher com excelência em armas, independente e solteira. Não estar casada é um elemento importante do mito. O casamento era tomado como uma instância civilizatória, que seria o fim da condição de amazona e a transição para a condição de cidadã: “no pensamento grego, as amazonas eram mulheres solteiras. De forma geral, quando as amazonas se casam com homens (ou pelo menos se tornam suas consortes), elas deixam de ser amazonas” (PENROSE, 2016, p. 3, tradução nossa)¹².

Kassandra desafia as representações comuns das mulheres gregas, mas é possível associá-la com as amazonas. Além disso, apesar de o mito desempenhar o papel de um mundo em desordem, do avesso, também é possível rastrear em muitas representações de mulheres gregas características das amazonas, como escreve Penrose:

Embora as amazonas funcionassem como um “outro” para os gregos, há formas de semelhança impressionante entre as amazonas e algumas mulheres gregas. Como amazonas, mulheres gregas que exibiram coragem, independência e inteligência que eram consideradas masculinas (PENROSE, 2016, p. 23, tradução nossa)¹³.

Se pela maestria guerreira Cassandra apresenta similaridades com o mito das amazonas, por outro lado ela é uma espartana, portadora da lança de Leônidas, famoso pela batalha dos 300 (480 a.C.). Associar Cassandra a Esparta é também uma tentativa de relacionar a heroína a um imaginário consolidado sobre a bravura espartana.

As mulheres espartanas, diferentemente das cidadãs atenienses, eram livres para circular pela cidade e recebiam educação, que incluía competições atléticas e era voltada à geração de filhos para a cidade. Durante grande parte do jogo, Cassandra procura sua mãe para ajudá-la contra cultistas que buscam matá-la, sendo a maternidade importante na constituição social da mulher espartana. A historiadora Sarah Pomerey ajuda-nos a entender a relação entre mulher, maternidade e Estado em Esparta:

¹² “In the Greek mindset, Amazons were unmarried women. Generally speaking, when Amazons do wind up marrying men (or at least becoming their consorts), they cease to be Amazons.”

¹³ “While the Amazons functioned as an “other” to the Greeks, there are ways in which the Amazons bear an uncanny resemblance to some Greek women. Like Amazons, Greek women who exhibited courageousness, independence, and intelligence were considered masculine.”

Uma mãe tinha que ser saudável, adequadamente educada e versada nos valores espartanos. Na ausência dos pais durante os anos formadores das crianças, as mulheres [...] eram a principal, se não a única, influência na educação dos cidadãos espartanos. Esparta reconhecia os serviços das mães permitindo que somente mulheres que haviam morrido no parto (como os homens que haviam morrido em batalha) fossem celebradas com lápides (POMEROY, 2002, p. 52, tradução nossa)¹⁴.

Contudo, a personagem não desempenha papel de mãe durante o jogo, e é a Esparta dos homens guerreiros que é utilizada como referencial para suas habilidades de combate, como o Chute Espartano. A Esparta abordada pelo jogo é um modelo idealizado de virtudes, almejando disciplina e sacrifício moral.

Assim, *Kassandra* é representada utilizando duas referências da antiguidade grega: as guerreiras amazonas e Esparta. De forma ambígua, *Kassandra* é uma amazona espartana. Por um lado, ela representa o imaginário de mulheres gregas livres e guerreiras; por outro, é relacionada com Esparta, modernamente associada à guerra, mas também à disciplina da cidade-estado. Nessa simbiose, *Kassandra* é desenvolvida para ser uma personagem mulher que inspira confiança para uma geração de mulheres que consomem a cultura *gamer*, cada vez mais problematizada em seus aspectos de gênero e representação.

Conclusão

Começamos nosso artigo com duas reflexões, a primeira de Orwell e a segunda de Huizinga. Representar o passado é uma das maneiras de colocar questões ao presente, e o jogo é uma forma intrínseca de representação. Os *games* como um produto chegam a um público cada vez maior, e os historiadores não devem subestimar as interpretações do passado criadas e difundidas pelos jogos. Além do divertimento, eles se constituem como ferramentas com as quais o passado é revisto e reencenado para o presente.

Pensar como a personagem *Kassandra* é construída em *Assassin's Creed Odyssey* em relação ao mito das amazonas e à imagem de Esparta é pensar,

¹⁴ "A mother had to be healthy, properly educated, and well versed in Spartan values. In the absence of fathers during children's formative years, women [...] were the principal, if not the sole, influence in the creation of Spartan citizens. Sparta recognized the services of mothers by permitting only women who had died in childbirth (like men who had died in battle) to be commemorated by grave markers."

por um lado, como o passado é utilizado para construir representações modernas. É também pensar em como as mulheres protagonistas são representadas em uma indústria que, ao mesmo tempo que almeja maior diversidade de representações, ainda se encontra permeada por uma visão estereotipada das personagens mulheres.

A antiguidade continua um espaço atraente para o imaginário contemporâneo projetar seus anseios, e *Assassin's Creed Odyssey* traz uma dimensão colorida e visual da espacialidade antiga. A experiência do jogo é um convite a imaginar uma outra antiguidade, cheia de cores e contrastes em um mundo diverso e plural. Por mais restrito que o jogo possa ser em suas ambições de entretenimento, ele não só utiliza o passado em uma construção moderna, mas também reinterpreta o passado de uma nova forma. Só é possível imaginar novos futuros se pensarmos novos passados. *Assassin's Creed Odyssey* expande o leque do imaginário contemporâneo da Grécia antiga em relação às mulheres, congregando amazonas, novas perspectivas e representações pouco frequentes como as hetairas em uma composição orientada por sensibilidades atuais.

A história como disciplina não deve esquecer seus estatutos referenciais, mas ao mesmo tempo não pode virar as costas para a modernidade. É preciso pensar a máxima de Orwell como um desafio para o historiador que investiga os games. É preciso entender que passado o público está consumindo para não esquecermos que são tais visões do passado que constroem imaginários e atuam no presente.

Referências

ASSASSIN'S Creed Odyssey. Direção de Jonathan Dumont e Scott Phillips. Produção de Marc-Alexis Coté. Roteiro de Jonathan Dumont, Melissa MacCoubrey e Hugo Giard. Plataformas: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch e Stadia. Quebec City, Canadá: Ubisoft, 2018.

BELLO, Robson Scarassati. *O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)*. 2016. 240f. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

BERQUÓ, Thirzá Amaral. Entre as Heroínas e o Silêncio: A Condição Feminina na Atenas Clássica. *Oficina Do Historiador*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014. p. 1984-2005.

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

CUCHET, Violaine Sebillotte. Quais direitos políticos para as cidadãs da Atenas clássica?. *Revista Hélade*, v. 4, n. 1, p. 143-158, 2018.

GIDDINGS, Seth. Simulation. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (ed.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Taylor & Francis, 2014. p. 259-266.

HEETER, Carrie. Femininity. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (ed.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Taylor & Francis, 2014. p. 373-379.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KAPPELL, Matthew Wilhelm; ELLIOTT, Andrew B.R. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. S/l: Bloomsbury Publishing Inc, 2013.

LESSA, Fábio de Souza. *Mulheres de Atenas: Mélissa – do Gineceu à Agorá*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2010.

MALKOWSKI, Jennifer; RUSSWORM, Treaandrea M. *Gaming Representation Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. S/l: Indiana University Press, 2017.

ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

PENROSE Jr., Walter. *Postcolonial Amazons: Female Masculinity and Courage in Ancient Greek and Sanskrit Literature*. Oxford: Oxford University Press, 2016.

POLITOPOULOS, Aris *et al.* "History Is Our Playground": Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. *Archaeological Collections Care: Current Topics and Innovative Trends in the Repository*. Volume 7, Special Issue 3, p. 317-323, August 2019.

POMEROY, Sarah. B. *Spartan Women*. Oxford: Oxford University Press, 2002.

SCHREIER, Jason. *Ubisoft Family Accused of Mishandling Sexual Misconduct Claims*. Bloomberg, 21 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse>

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. *Educação & Realidade*, v. 20, n. 2, p. 71-99, jul./dez. 1995.

TYRRELL, William Blake. *Las amazonas*: un estudio de los mitos atenienses. S/l: Fondo de Cultura Económica, 1989.

UBISOFT. *Assassin's Creed Odyssey*. 2020. Disponível em:
<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/odyssey>.

Recebido em: 01/10/2020
Aprovado em: 30/11/2020