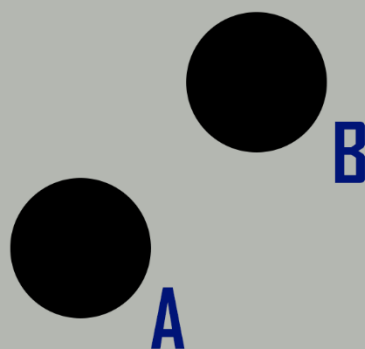

**Leonardo Dallacqua
de Carvalho**

**O historiador e os
videogames: uma
introdução**

START

SELECT



Editora
Uema

O historiador e os videogames: uma introdução

Leonardo Dallacqua de Carvalho

2024

©Copyright 2024 by UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte.
Todos os direitos desta edição reservados à EDITORA UEMA.

EDITORA RESPONSÁVEL

Jeanne Ferreira de Sousa da Silva

CONSELHO EDITORIAL

Alan Kardec Gomes Pachêco Filho • Ana Lucia Abreu Silva
Ana Lúcia Cunha Duarte • Cynthia Carvalho Martins
Eduardo Aurélio Barros Aguiar • Emanuel Cesar Pires de Assis
Fabiola Hesketh de Oliveira • Helciane de Fátima Abreu Araújo
Helidacy Maria Muniz Corrêa • Jackson Ronie Sá da Silva
José Roberto Pereira de Sousa • José Sampaio de Mattos Jr
Luiz Carlos Araújo dos Santos • Marcos Aurélio Saquet
Maria Medianeira de Souza • Maria Claudene Barros
Rosa Elizabeth Acevedo Marin • Wilma Peres Costa

C331h Carvalho, Leonardo Dallacqua de .

O Historiador e os videogames: uma introdução [recurso eletrônico]. / Leonardo Dallacqua de Carvalho. – São Luís: EDUEMA, 2024.

221p.:il. color.

ISBN: 978-85-8227-457-6

1.Videogames. 2.História. 3.Ensino. I.Título.

CDU: 7.072.2:519.837

Elaborado por Luciana de Araújo- CRB 13/445

EDITORA UEMA

Cidade Universitária Paulo VI – CP 09 Tirirical

CEP – 65055-970 São Luís – MA

www.uema.br – editora@uema.br

Sumário

Apresentação	p. 4
O bom combate pela História e pelos videogames	p. 11
Cultura, sociedade e videogames	p. 63
O historiador dos videogames: entre a forma e o conteúdo	p. 94
Videogames e História Pública?	p. 137
Ensino de História e jogos eletrônicos	p. 166
O projeto de pesquisa em História e os jogos eletrônicos	p. 192
Considerações Finais	p. 205
Referências	p. 207

Apresentação

Desde os primeiros esboços e estratégias de escrita, concebi a ideia de um livro destinado a pesquisadores, especialmente historiadores, em diferentes estágios de formação, interessados em iniciar suas investigações no campo dos videogames e jogos eletrônicos. O objetivo foi desenvolver um manual que orientasse ou estimulasse novos pesquisadores. Embora meu público-alvo principal sejam aqueles que estão dando os primeiros passos nesse campo, gostaria de estender um convite à leitura para outros grupos mais experientes de historiadores. Estes últimos, provavelmente, encontrarão discussões bibliográficas, metodológicas e teóricas que ecoam em suas próprias pesquisas. Ainda assim, a proposta do livro é ampla: a disseminação e a popularização dos estudos de videogames e jogos eletrônicos sob uma perspectiva histórica. Há muito trabalho a ser realizado pelos historiadores nas próximas décadas, e quanto mais cedo amadurecermos esse campo no Brasil, mais contribuições poderemos oferecer em termos de teorias, métodos e abordagens. O hemisfério sul detém um potencial significativo para enriquecer as representações históricas, muitas vezes marcadas por estereótipos culturais e visões hegemônicas.

Em meados de 2010, estava a caminho do evento regional da ANPUH-SP, que ocorreria na cidade de Franca, no interior do Estado de São Paulo. Na época, eu ainda era estudante de graduação em História pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), no campus de Assis. Durante a viagem de ônibus, conversava com um querido colega de turma, Ricardo Sorgon Pires. Ele era daqueles colegas acadêmicos com quem podíamos discutir sobre qualquer assunto em um bom nível intelectual. Na ocasião, estávamos refletindo sobre como os jogos eletrônicos haviam feito parte da nossa infância. Sem conhecer literatura alguma, começamos a imaginar como contar a história dos jogos eletrônicos e como essa tarefa seria prazerosa.

Pensávamos, por exemplo, discutir geopolítica a partir da representação dos personagens do jogo *Street Fighter II* (1991). Não tínhamos ideia de que, àquela altura, havia muita gente há mais de uma década se dedicando ao tema, inclusive pensando profissionalmente essas representações. A conversa acabou perdendo o fôlego durante o trajeto, uma vez que não era o nosso interesse de pesquisa real, e tampouco tínhamos certeza da viabilidade dessa abordagem. Eram memórias afetivas.

Da minha parte, como jogador ávido de jogos eletrônicos desde os seis anos de idade, jamais imaginei que esse tema pudesse frequentar a minha agenda de pesquisa. Eu sempre acreditava que manter uma distância era fundamental para evitar interpretações exageradas ou entusiasmos que poderiam desviar o trabalho para uma direção mais

“divertida” do que “séria”. À época, assim como muitos outros colegas, videogames eram vistos apenas como objetos de diversão. Essa preocupação é constante para quem está envolvido com estudos sobre jogos eletrônicos. Sempre há o receio de que a diversão possa comprometer a seriedade da pesquisa.

Após 14 anos desde a conversa com meu amigo Ricardo, muitas mudanças ocorreram no cenário acadêmico, e estou encorajado a finalmente me dedicar ao tema com a responsabilidade que vai além do meu desejo inicial de “apenas” jogar.

Este livro também trata das minhas reflexões no campo e minha busca por um lugar nele na condição de historiador. Assumi uma postura introdutória, por vezes arriscada, na tentativa de oferecer alguma orientação para quem deseja começar.

É importante destacar para os colegas com pouca afinidade no assunto que não sou um pioneiro nessa jornada. Na verdade, há uma quantidade considerável de literatura estrangeira dedicada ao tema, além de excelentes pesquisadores brasileiros, mesmo em áreas ou temas aparentemente distantes, que há mais de uma década têm contribuído para as discussões que apresento neste livro. Ao revisar parte dessa literatura e reexaminá-la, procurei resumir alguns pontos, conceitos e discussões para estimular e orientar aqueles que desejam iniciar pesquisas sobre videogames e jogos eletrônicos.

Durante o processo de escrita, uma estratégia recorrente foi o constante uso de referências bibliográficas. A intenção era tanto de

apresentar aos novos leitores os nomes importantes da área, quanto de algum modo trazer suas ideias e estimular o contato com as obras originais. Por esse motivo, optei por traduzir todas as citações.

Tento, portanto, desempenhar o papel de um divulgador ou um *heralt* desse campo de pesquisa. Uma das primeiras iniciativas ocorreu em 2024, quando publiquei em parceria com o professor Felipe Augusto Ribeiro (UFPE), a coletânea intitulada *Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história*. Essa obra reuniu relevantes pesquisadores nacionais e procurou oferecer um guia para as novas práticas, métodos e teorias no campo dos videogames e jogos eletrônicos. Em outra frente, no mesmo ano, lançamos o dossiê *Jogos eletrônicos e videogames como campo de estudo*, para a revista *Convergências: estudos em Humanidades Digitais*. O dossiê foi organizado por mim, pelo professor Felipe Augusto Ribeiro e pelo renomado pesquisador estadunidense dos jogos eletrônicos, Jeremiah McCall (Cincinnati Country Day School – Ohio, USA).

Neste livro, como em outras publicações, eu exploro algumas perspectivas dos estudos de videogames e jogos eletrônicos a fim de oferecer ferramentas adicionais para a análise ou discussões historiográficas. Apesar de ser um campo interdisciplinar por natureza, meu foco é estabelecer um diálogo com os historiadores. Assim sendo, penso em formas de examinar os videogames e jogos eletrônicos como artefatos culturais.

Dividi o livro em seis breves capítulos. No primeiro, justifico a importância de considerar os estudos de videogames e jogos eletrônicos do ponto de vista dos historiadores. Ao mesmo tempo, busco enquadrar uma historiografia e debates teóricos que possam iluminar, como referências e conceitos, os interesses de novos pesquisadores.

Num segundo momento, abordo a relação entre *Cultura, sociedade e videogames*, explorando como os videogames são partes integrantes da cultura e devem ser considerados nos estudos sociais. Há o efeito de centralizar o debate do historiador nessas discussões relacionadas aos videogames e jogos eletrônicos, bem como sua relevância e influência na contemporaneidade.

No capítulo seguinte, procuro avançar em algumas teorias e trazer conceituados teóricos ao debate, como Adam Chapman, Matthew Keppel, Andrey Elliot, entre outros. Abordo discussões sobre o campo, o porquê estudá-las e como determinados conceitos contracenam com essa temática.

Em *Videogames: uma forma de História Pública?*, defendo a ideia de que os jogos eletrônicos constituem um empreendido da história pública. Por considerar que a sua extensão interativa faz parte da história pública, cito diferentes modelos e perspectivas para desenvolver essa relação.

O capítulo sobre *Ensino de História e jogos eletrônicos* é fundamental para examinar os usos dos jogos eletrônicos no ensino de

história e na sala de aula, um tema relevante para os professores de história no Brasil.

Para concluir este manual, dediquei um espaço para discorrer sobre os pontos principais de um projeto de pesquisa voltado para o historiador que anseia seguir a vida acadêmica nesse tema. São orientações e conselhos que espero que facilitem e estimulem novos projetos de pesquisa.

As referências bibliográficas são um momento importante neste livro podendo por si só sugerir novas agendas de pesquisa e indicar interesses específicos para aqueles que procuram temas particulares. Apesar de conter nomes relevantes, a lista de referências é apenas uma pequena amostra do que está sendo produzido no âmbito nacional e internacional.

Em última análise, as expectativas que tenho para este livro não se limitam necessariamente à inovação, embora esse mérito possa ser reconhecido. Meu desejo é estimular novas pesquisas e oferecer orientações para que o campo dos estudos de videogames e jogos eletrônicos ganhe espaço nos debates dos historiadores profissionais e seja incorporado ao ambiente acadêmico em História.

Por fim, alguns agradecimentos pontuais. Ao meu amigo Anderson Pereira Antunes e seu trabalho na diagramação e confecção da capa. Ao professor José d'Assunção Barros, que fez uma cuidadosa contracapa. Aos profissionais da Editora UEMA, na figura de Jeanne Ferreira de Sousa da Silva. Ao pesquisador Vinicius Carvalho, que fez

uma leitura atenta do texto. Ao professor Marcelo Cheche Galves, pelo incentivo de sempre.

O bom combate pela História e pelos videogames

A pretensão deste livro é estimular ações-chave para os estudos de videogames e jogos eletrônicos como perspectiva histórica: expandir, centralizar e substanciar. Cada um desses verbos demanda pesquisas independentes e extensas, ainda pouco exploradas na comunidade de historiadores brasileiros. Expandir, em primeiro lugar, requer uma maior aceitação desse tema por parte dos pesquisadores e dos programas de pós-graduação. Para que ocorra essa expansão, é necessário reconhecer a pertinência desse campo como objeto de pesquisa regular. Centralizar exige unidade. A dispersão de pesquisas, muitas vezes desconexas, não favorece o reconhecimento dos videogames e jogos eletrônicos como um campo de estudo dentro da História. Além disso, por ser interdisciplinar por natureza, afasta os historiadores que evitam um diálogo mais próximo com disciplinas fora das ciências humanas. Por fim, substanciar implica em esforços para publicar e ultrapassar a fase introdutória dessa modalidade de pesquisa no campo da História.

Enquadro o livro como uma síntese para refletir sobre a presença dos videogames e jogos eletrônicos no ofício do historiador em diferentes dimensões. Percorro discussões que permeiam a história da historiografia, o uso de fontes históricas, as metodologias de pesquisa, o

ensino de história e outros temas que interessam à prática do historiador. Apesar de muitas dessas discussões não sejam novidade, dado que existem trabalhos publicados nas últimas décadas sobre videogames e jogos eletrônicos, meu objetivo é organizar e estimular um campo de estudo específico para os historiadores. Em outras palavras, como sugere um clássico de Lucien Febvre (1989), a intenção aqui é abrir novas frentes de batalha pela História.

Por que estou preocupado com os historiadores? A historicidade demanda uma crítica apropriada às transformações nas práticas e abordagens dos historiadores, levando em conta as novas e diversas tecnologias que interagem com o conhecimento humano. Manoel Salgado Guimarães (2000) afirma que o diálogo da História com outras disciplinas é uma atitude inescapável. Para ele, submeter a própria escrita da história a um exame crítico é essencial para desmistificar a memória construída por essa escrita. Para compreender a prática histórica nos jogos digitais, Adam Chapman (2016) recomenda considerar tanto o estudo de sua linguagem própria (o aspecto formal) quanto os significados que eles oferecem ao público. Há muitas questões – resolvidas e não resolvidas – que pretendo abordar ao longo do livro, como disputas narrativas, problemas de organização do campo e as angústias dos historiadores que desejam explorar os videogames e jogos eletrônicos.

Espen Aarseth (2019) acertadamente observou que os pesquisadores de jogos eletrônicos estão inseridos em diversos campos

e não necessariamente conectados. Por essa razão, o historiador preocupado com videogames e jogos eletrônicos deve escrever não apenas para outros historiadores, mas para as diversas áreas do conhecimento, demonstrando o potencial da História na análise desse material por meio de suas próprias ferramentas. Compartilho da preocupação de Aarseth sobre a necessidade de capacitar, em nosso caso o historiador, para explicar a relação entre História, videogames e jogos eletrônicos para um público mais amplo. No entanto, é importante destacar que essa prática não deve dominar todo o conteúdo da pesquisa, mas sim situar a História dentro do contexto das outras disciplinas.

Por que não utilizo apenas o termo “jogos” para definir tanto videogames quanto jogos eletrônicos? Aarseth (2019) entende que a nomenclatura, em meio às diferentes tecnologias, é uma característica relevante para a análise. O dilema reside na qualificação do campo de estudo. Em primeiro lugar, jogos significam várias coisas e são encarados de vários modos. Pode-se jogar com cartas, em tabuleiros, desenhando linhas no chão, entre inúmeras outras formas. Meu interesse, de maneira simples e direta, diz respeito àqueles jogos que são reproduzidos em um *ecrã*. Não significa que ignoro a relação entre jogos analógicos e digitais, afinal, as pesquisas acadêmicas têm se interessado por ambos. A rigor, meu foco são os videogames. Neste livro, utilizo três termos que podem ser considerados sinônimos: videogames, jogos digitais e jogos eletrônicos. Os jogos digitais que analiso, em geral, são

blockbusters ou têm algum apelo comercial, o que pode frustrar quem procura outras modalidades educacionais.

O linguista estadunidense James Paul Gee (2003) prefere simplificar todos esses sinônimos na palavra *videogames* para evitar repetições. No entanto, tenho optado por empregar as três formas, pois elas fazem parte do vocabulário de grupos de jogadores há décadas e são geracionais. Por exemplo, ninguém convida outro jogador para “jogar um jogo digital”; a cultura popular dos videogames está acostumada a “jogar videogames”. Eu uso frequentemente “videogames e jogos eletrônicos” juntos, embora também recorra ao termo “jogos digitais” por ele ser comumente utilizado na imprensa. Tecnicamente, tenho considerado os videogames como o *hardware* e os jogos eletrônicos (ou digitais) como *software*, ainda que um videogame possa ser composto por *hardware* e *software*. Seja um *smartphone*, um fliperama ou um *Magnavox Odyssey*, com seus cartões de circuitos (*jumpers*)¹ (1972), todos são recursos para realizar um jogo eletrônico. Ao tratar um jogo eletrônico como um objeto específico, é necessário nomeá-lo para distinguir seu gênero, sua proposta, seus desenvolvedores e todas as outras singularidades que, assim como um livro, um jogo eletrônico possui.

O rigor nas definições esbarra no termo *interatividade*, que é a essência dos jogos digitais – embora possa ser compreendida para outros

¹ Trata-se de uma espécie de cartucho ativador dos jogos que estão no interior do *Magnavox Odyssey*.

artefatos digitais não-lúdicos. A *interatividade* é a consequência da relação entre o jogador e esse artefato cultural. Uma definição didática de *interatividade* é a seguinte: “[...] os jogos digitais são interativos porque adaptam as suas apresentações baseadas na tela de acordo com as nossas decisões” (CHAPMAN, 2016, p. 30). Essa interação resulta em uma representação, mesmo sabendo que os jogos eletrônicos são dotados de códigos internos e regras de programação computacional. As regras e a ação do jogador originam uma representação única.

O sujeito que joga está condicionado a realizar tarefas que são permitidas por quem as programou. Sobre isso, Steven Poole (2000, p. 103) faz referência à noção heideggeriana de “enquadramento”, em que a tecnologia circunscreve as possibilidades de ação. No caso dos videogames, complementa o autor, mesmo sob as exigências das ações pré-determinadas, estas são combinadas de maneira criativa pelo jogador, as quais nem sempre foram previstas na fase de design.

Ian Bogost (2007), por sua vez, explica que o *software* é composto por algoritmos que modelam o comportamento das ações. Para que isso ocorra, esclarece o autor, os códigos criados atuam como regras para gerar representações. Há uma atividade processual em curso. Em seus termos, “[...] a expressão processual deve implicar a manipulação de símbolos, a construção e interpretação de um sistema simbólico que governe o pensamento ou a ação humana” (BOGOST, 2007, p. 5). Isso não deve ser entendido como algo essencialmente mecânico e rígido; pelo contrário, há uma abertura para a criação de expressões, que Bogost

traduz como “processos de autoria”. Continuar nesse caminho nos levaria ao conceito de “retórica processual”, em que a estratégia de persuasão² faz parte do sistema. De outro modo, os jogos eletrônicos estão vinculados a posicionamentos políticos e sociais como objetos de persuasão. Este tema foi debatido em sua obra *Persuasive Games: the expressive power of videogames* (2007), da qual recomendo a leitura. No caso dos jogos históricos, o passado é recoberto por significados que interagem com valores e culturas dos jogadores.

A despeito de ser autoexplicativo, jogos históricos referem-se a jogos que trazem à tona discussões históricas. Contudo, haja vista mais de meio século da existência dos videogames e jogos eletrônicos, não se pode afirmar que uma ideia de “jogos históricos” sempre existiu como um conceito para os videogames. Havia – e ainda há – jogos que não se baseiam nessas referências em seu processo produtivo e interativo. Sem esquecer do aspecto textual na combinação entre imagem e texto, a ideia de “jogos históricos” no formato digital foi se tornando mais comum à medida que o desenvolvimento gráfico permitia novas aventuras na programação.

Outro termo que precisa ser esclarecido é o *desenvolvedor-historiador*, porque eventualmente uso essa denominação para me referir à capacidade dos designers em discutir história em seus jogos

² Assim escreve Ian Bogost: “A retórica processual é um subdomínio da autoria processual; seus argumentos se fazem não pela construção de palavras ou imagens, mas pela autoria de regras de comportamento, pela construção de modelos dinâmicos. Na computação, essas regras são criadas em código, por meio da prática de programação” (BOGOST, 2007, p. 29).

eletrônicos. Emprestei o conceito de Adam Chapman (2013) e Esther Wright (2022) para destacar que os designers de jogos produzem representações históricas, que são relevantes pelo impacto que esses jogos eletrônicos têm na cultura e na formação de consciências históricas. Como Chapman (2013) revela, não se trata de equiparar o historiador profissional ao *desenvolvedor-historiador*, como se ambos atuassem com os mesmos objetivos. Pelo contrário, o *desenvolvedor-historiador* pode ser influenciado pela análise do historiador acadêmico à medida que molda sua abordagem de desenvolvimento como uma forma de autoria de uma versão da história ou de “autenticidade histórica”.

“Autenticidade histórica” é o objetivo de alguns jogos digitais ao simular realisticamente o passado, com ou sem sucesso, na tentativa de retratar fielmente como o passado “realmente foi”. Como qualquer historiador profissional sabe, isso é uma tarefa impossível de realizar. A pretensão pela autenticidade nos jogos eletrônicos envolve o processo criativo dos desenvolvedores ao traduzirem elementos do jogo (roupas, cenários, objetos, narrativa, entre outros) em representações do passado. Quanto mais os desenvolvedores conseguem evitar anacronismos, maior sucesso a “autenticidade histórica” pode alcançar. Tudo se resume à maneira como o passado é incorporado na criação para apresentar sua representação no jogo digital.

Historiadores mais tradicionais podem se sentir intimidados pelo uso de videogames e jogos eletrônicos como fontes históricas. Alguns

desses historiadores, embora sustentem a importância do movimento de renovação das fontes históricas na segunda metade do século XX, não costumam incluir fontes digitais, mais especificamente os videogames, como parte dessa revolução documental. Assim como o cinema, os periódicos impressos, a literatura e a tradição oral, os videogames e jogos eletrônicos compartilharam o *status* de monumento. Abordar esses artefatos vai além de enquadrá-los apenas como ficcionais ou fabricados, pois representam uma narrativa como elemento essencial do discurso histórico.

Existe um certo receio por parte dos historiadores quando se discute a interdisciplinaridade e a aplicação de um procedimento estrutural e formal particular dos jogos digitais no trabalho historiográfico. Reivindicar uma nova estrutura-formal não implica em renunciar ao vasto conhecimento histórico construído ao longo da história da disciplina. Pelo contrário, a preocupação desaparece ao perceber que o historiador, ao analisar a estrutura-formal dos jogos digitais, pode demarcar sua identidade na crítica desse artefato cultural.

Na verdade, existem muitos sentimentos envolvidos quando se discute o uso de videogames como fontes históricas. Para muitos historiadores, tendo em mente às suas propriedades interativas, os videogames sempre foram vistos como entretenimento, e nesse aspecto, estão corretos. A premissa fundamental dos videogames na sociedade capitalista é proporcionar entretenimento para gerar lucro. As gerações que testemunharam o surgimento dos videogames na década de 1970, a

popularidade dos fliperamas nas décadas de 1980 e 1990, e o crescente uso dos consoles domésticos a partir de 1990, têm suas próprias percepções sobre o papel dos videogames. Alguns nunca interagiram com eles, enquanto outros jogaram esporadicamente ou compraram para filhos, parentes ou amigos. Portanto, é inegável que o entretenimento faz parte da identidade dos videogames.

A historiografia brasileira é um exemplo claro de como os videogames foram marginalizados como fontes históricas, muitas vezes nem mesmo sendo reconhecidos como uma subcategoria relevante. Enquanto o cinema ganhava destaque e recebia análises criativas, os videogames eram frequentemente tratados como um fenômeno cultural passageiro, com uma validade limitada. Em geral, eles eram vistos como pertencentes a um mercado que, mais cedo ou mais tarde, seria relegado ao museu, uma espécie de “fósseis da tecnologia”. Essa visão estava equivocada.

Ainda na década de 1970, houve um fervor por videogames portáteis que levou, especialmente, durante o Natal, milhões de dólares para empresas como a *Mattel Electronics*, com seu jogo de futebol (DONOVAN, 2010). A demanda pelo portátil *Parker Brothers' Merlin* (1978), que permitia jogar *blackjack*, jogo da velha e alguns jogos de memória, resultou em mais de 5 milhões de vendas para os cofres da *Milton Bradley Company*. Impossível não mencionar *Pong* (1972) ou *Space Invaders* (1978), cuja interatividade e lucratividade foram transformadoras na indústria. O sucesso de *Space Invaders*, por exemplo,

pode ser resumido na anedota das moedas no Japão. Três meses após o lançamento do jogo, tantas moedas de ¥ 100 foram usadas nas máquinas que isso levou a uma crise de escassez para compra de passagens de metrô ou uso de cabines telefônicas públicas (DONOVAN, 2010).

A lucratividade e o envolvimento de diferentes sociedades na cultura dos videogames durante décadas deveriam, em teoria, ter um impacto maior para os cientistas sociais, inclusive entre os historiadores. É surpreendente o baixíssimo interesse por parte da comunidade de historiadores no Brasil. Estima-se que *Space Invaders*, ao longo do tempo, tenha lucrado mais de 14 bilhões de dólares. Poucos anos depois, a febre *Pac-Man* (1980) alcançaria números semelhantes. Com valores corrigidos, estamos falando de 30 bilhões de dólares.³ Para se ter uma ideia, quantos filmes de maior rendimento na história do cinema mundial seriam necessários para atingir essa cifra? Tristan Donovan (2010) lembra que a *Atari*, enquanto parte do conglomerado *Warner Communications*, gastou mais em promoção de produtos do que a *Coca-Cola* e o *McDonald's*, e suas vendas foram cinco vezes maiores do que os negócios da *Warner* na música e no cinema, com 70% dos lucros da empresa vindo da *Atari*.

É verdade que justificar a lucratividade dos videogames, mesmo diante de suas crises passadas, como a da década de 1980, é dispensável. O presente é suficiente para convencer os incrédulos. Enquanto escrevo,

³<https://www.uol.com.br/start/album/2019/01/26/25-franquias-de-jogos-mais-rentaveis-de-todos-os-tempos.htm> (Acesso em: 12 de dezembro de 2023).

o faturamento dos jogos eletrônicos em 2023 ultrapassou o cinema.⁴ Os números apenas destacam a desconexão entre o interesse dos historiadores e a sociedade em que vivem. Como Esper Aarseth (2019) lembra, para aqueles que estão interessados nos estudos de jogos eletrônicos, é desnecessário justificar o tamanho da indústria, especialmente quando comparado a outros entretenimentos, como *Hollywood*. Os estudos dos videogames avançam a sua própria análise interna, enfrentando seus próprios desafios metodológicos e suas diferentes interações com as ciências sociais. O deslumbramento inicial com a “novidade” deste artefato cultural precisa ser superado e transformado em entusiasmo por novas pesquisas, orientações e projetos com uma perspectiva histórica.

Um novo artefato cultural em discussão para os historiadores

O interesse pelos videogames teve que esperar até o século XXI, quase trinta anos após sua aparição, para receber mais atenção por parte dos historiadores. Ainda na década de 1990, apareceram vários estudos, em diferentes áreas, como a psicologia, sobre videogames, principalmente em meios às polêmicas que os relacionavam à violência (SUBRAHMANYAM; GREENFIELD, 1994; VAN SCHIE & IEGMAN, 1997; DILL & DILL, 1998). Isto é, não é que os videogames

⁴<https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema> (Acesso em: 12 de dezembro de 2023).

não tenham despertado a atenção de pesquisadores antes do século XXI, mas definitivamente os historiadores ainda estão se envolvendo na discussão.

Em certa medida, os jogos eletrônicos compartilham das mesmas desconfianças observadas em disciplinas como a *História do Tempo Presente*. Para muitos historiadores, manter um distanciamento do passado era um princípio fundamental para preservar a autonomia profissional e a imparcialidade na análise histórica. Não é incomum ouvirmos de colegas historiadores, surpresos com certos eventos contemporâneos, a frase: “O historiador do futuro terá dificuldade em explicar o *nosso* presente”. Embora esta afirmação contenha um certo humor, ela levanta a questão de como percebemos o papel do historiador como um agente do tempo presente. Lembro da citação de Chateaubriand, mencionada pelo historiador François Hartog, na qual afirma que “[...] para julgar imparcialmente a verdade que deve permanecer, é necessário se colocar no ponto de vista de onde a posteridade contemplará o fato concluído” (HARTOG, 2013, p. 247).

Sem me estender muito, María Inés Mudrovcic (2024) remete essa relação do historiador com o presente, argumentando que “O passado perde assim a sua qualidade de passado e desmorona no presente, tornando-se um presente-passado, um passado que nunca passa porque se estende até o presente” (MUDROVCIC, 2024, p. 22). Os historiadores estão levantando novas questões sobre esse presente imediato e quais elementos o torna imediatista, como a influência da

tecnologia. Isso resulta em uma mudança significativa na percepção do presente, que agora está marcada pela experiência da crise do futuro, com suas dúvidas sobre o progresso e um futuro percebido como ameaça (HARTOG, 2013, p. 250).

Este presente, enquanto eminente, que se espera que o historiador possa entender e analisar, é influenciado pelas presenças tecnológicas, como a economia midiática da atualidade, que, segundo Hartog, “[...] não para de produzir e utilizar o acontecimento” (HARTOG, 2013, p. 149). Os jogos eletrônicos, por sua natureza digital, enfrentam algumas resistências devido à sua identificação com o presente e aspectos geracionais. Como mencionei anteriormente, estamos discutindo um artefato cultural com mais de cinco décadas de história.

O historiador Jeremiah McCall é uma importante referência para esta pesquisa. Sua produção intelectual e as conversas que desenvolvemos nos últimos anos têm sido orientadoras para a formulação deste livro. Assim como ele, acredito que a história pode ser elaborada e comunicada em qualquer meio. Como McCall explica, os jogos representam ou participam dos discursos sobre a história e são, por excelência, uma forma de história. Para tanto, exigem, assim como outras representações da história, uma abordagem sensível e particularizada, uma vez que os jogos funcionam como sistemas fechados de código e mecânicas que oferecem distintamente aos seus jogadores agência na forma de tomada de decisões (MCCALL, 2024, p. 70).

Argumento que os historiadores foram lentos no processo de compreender os videogames como fontes históricas porque, ao olhar retrospectivamente para a história da historiografia francesa, em especial na incorporação de diferentes modalidades de fontes, questiono por que as gerações futuras demoraram a interagir com esse artefato cultural.

O processo de renovação da *História Nova*, liderado pela terceira geração dos *Annales* na década de 1970, muito popular na historiografia brasileira, revisitou a concepção de acontecimentos históricos. Não tenho a intenção de acusar esse grupo de negligência em relação aos videogames e jogos eletrônicos como objetos de estudos históricos. Na verdade, seria uma acusação anacrônica considerando o contexto que deu origem à renovação documental. Ao mesmo tempo, reconheço que a falta de atenção no longo prazo custou caro para o tema.

Em outras palavras, enquanto a renovação documental permitiu uma abordagem a esse tipo de fonte e não a proibiu de ser utilizada, igualmente não se preocupou em centralizá-la nas discussões. Nesse caso, talvez “desinteresse” seja a palavra mais apropriada para descrever a falta de adequação dos videogames como fontes históricas ainda naquele momento. Para ser justo, e tentarei demonstrar brevemente, essas fontes estavam implícitas no imaginário da *História Nova*, mytas não se pode ir além disso.

Vou explicar melhor o que entendo por “desinteresse” para não soar arrogante. Foi em 1978 que a primeira edição de *A História Nova*, editada por Jacques Le Goff, foi publicada para provocar mais uma etapa

do que Peter Burke chama de “A revolução francesa da historiografia” (1991). Na mesma década de 1970, nos seus primeiros anos, outra revolução ocorreu: a dos videogames. A tecnologia disponibilizou o equipamento *hardware* que permitiu que a televisão, antes vista como um simples receptáculo de conteúdo para espectadores passivos, se tornasse uma ferramenta interativa. Antes da publicação de Le Goff, consoles domésticos como *Magnavox Odyssey* (1972), *Pong* (1975), *Coleco Telstar* (1976), *Binatone TV Master* (1976) e *Nintendo Color Tv Game* (1977) já estavam sendo comercializados.

Minha avaliação perde força se argumentarmos que, na verdade, Le Goff, não explicitamente, contempla os videogames quando se pensa no uso dos “modernos meios de comunicação” como agentes dessa *nova história*: “Os modernos meios de comunicação – a mídia, como se diz -, rádio ou televisão, até mesmo as histórias em quadrinhos, parecem abrir-se melhor a essa *história nova* [...] do que a imprensa de grande tiragem” (LE GOFF, 1990, p. 16).

Há quem argumente, em sua defesa, que pouco importa se Le Goff mencionou ou não os videogames ou jogos eletrônicos, pois sua ampliação do campo do documento histórico é suficiente para incorporar essa agenda de pesquisa. Assumindo essa concepção, que considero correta, surge a questão: por qual razão houve tanta demora para os videogames e jogos eletrônicos serem reconhecidos como documentos históricos legítimos, equiparados a outras modalidades de fontes? A menos que possam me convencer de que, nas graduações em História de

todo o país, as disciplinas de fontes históricas têm algum cuidado com o tema. Se não podemos acusar a *Nova História* de desinteresse à luz da própria cronologia dos videogames e da *escola*, então as gerações subsequentes de historiadores adeptos à agenda dos *Annales* devem, ao menos, explicar por que determinadas fontes continuam sendo hierarquizadas.

Para fazer justiça aos *Annales* e me esquivar dos anacronismos, a história da historiografia dos *Annales* gerou debates incessantes no campo ao longo do último meio século. A historicidade é uma prática inerente ao conhecimento histórico, razão pela qual a escola francesa também deve ser contextualizada. Jurandir Malerba (2006) explica que o conceito de historiografia se entende às práticas culturais de orientação social. Uma vez que são produtos da experiência histórica da humanidade, Malerba sugere que a historiografia se apresenta tanto como objeto quanto como fonte histórica. Não é por acaso que projetos de análises e revisões foram concebidos em torno da crítica, como a organização de Lynn Hunt (1992), por exemplo. Localizar o interesse nos videogames pela historiografia constitui um exercício crítico.

O que proponho é seguir parte do manual de instrução dos *Annales*, mais especificamente quando Jacques Le Goff, ao mencionar os preceitos de uma “renovação paralela das técnicas de erudição”, sugere que uma nova concepção aos documentos deve “[...] delimitar, explicar as lacunas, os silêncios da história, e assentá-la tanto sobre esses vazios, quanto sobre os cheios que sobreviveram” (LE GOFF, 1990, p.

54). Em essência, é isso que defendo. Se combinássemos o texto de Jean Lacouture, *A história imediata* e de Jean-Marie Pesez, *História da cultura material*, ambos presentes na obra *A História Nova*, podemos vislumbrar que os videogames e jogos eletrônicos poderiam interessar, em algum momento, aos historiadores. Essa *Nova História*, seja por meio do diálogo com os objetos até então reservados à Antropologia ou reconhecendo a importância da Sociologia na própria fundação dos *Annales*, nasce interdisciplinar.

Faltou mencionar o texto de Marc Ferro, que aborda o filme como um documento histórico. Embora não diretamente relacionado à discussão sobre videogames e jogos eletrônicos, sua estrutura teórica possibilita uma perspectiva semelhante à problematização do conjunto de fontes utilizado pelos historiadores. O questionamento em relação aos filmes possui um valor comparável ao que considero para os videogames e jogos eletrônicos: “O filme será um documento indesejável para o historiador?” (FERRO, 1995, p. 199). O intelectual francês nota o descuido por essa forma de registro histórico, que não fazia parte do escopo de interesse dos historiadores de sua época, estando dissociado de seu universo intelectual.

Em *Playing Research: Methodological approaches to game analysis* (2003), Espen Aarseth endossa que o interesse pelo estudo da estética dos jogos é uma prática recente, devido ao fato de que os jogos foram tradicionalmente considerados como triviais ou vulgares pelas “elites estéticas e teóricas”, que os viam à margem do âmbito artístico

dominado pela literatura, artes visuais, teatro, música, entre outros. Seu texto está localizado quando os interesses pelo tema começaram a ampliar e exigir um tratamento metodológico mais específico para o estudo estético dos jogos e de seus componentes.

O cientista social Toby Miller (2006) destaca que as novas tecnologias e os novos gêneros culturais e de comunicação causam apreensão por ameaçarem a ordem estabelecida, podendo escapar ao controle do Estado ou das classes dominantes. Livros, rádio, televisão, histórias em quadrinhos, música, em algum momento, foram alvos de tensões e questionamentos. Marc Ferro, ao resgatar o escritor francês Georges Duhamel, comenta que, no início do século XX, o cinema era encarado como uma máquina que degradava a inteligência e um passatempo para os iletrados. Para Ferro, meio século depois, a prática histórica se modificaria drasticamente.

Os videogames e jogos eletrônicos, por outro lado, têm estado à espera desde os anos 1970. É compreensível que sejam interpretados de maneira semelhante ao cinema do início do século XX, uma vez que “brincar” ou “jogar” não necessariamente demanda um intelecto superior - afinal, até os animais brincam (HUIZINGA, 2000). O cerne da crítica é outro: como os historiadores interpretam essa relação com a evolução das sociedades e a importância de um artefato cultural. Enquanto o filme se encontra à porta do laboratório histórico, como afirmado pelo autor (FERRO, 1995, p. 202), nossas fontes provenientes dos videogames e jogos eletrônicos ainda estão aguardando sua vez na antessala.

A intenção de recorrer à *História Nova*, amplamente adotada como uma historiografia formativa por várias gerações de historiadores brasileiros, visa afirmar que o desinteresse também afeta os videogames e jogos eletrônicos na condição de fontes históricas. Tenho consciência de que a historiografia atual sofreu diferentes reformulações se comparadas aos seus primeiros escritos; entretanto, ela continua sendo uma referência central para muitos historiadores. Vale ressaltar um dos pais fundadores, Lucien Febvre, em *Combates pela História*, para sublinhar que documentos não se limitam apenas a textos, mas abrangem toda a natureza, incluindo aqueles criados por novas disciplinas (FEBVRE, 1989, p. 24). Se a questão é metodológica, Michel de Certeau ao menos respaldava o esforço inicial ao afirmar que, na História, “[...] tudo começa com o gesto de selecionar, de reunir, de, dessa forma, transformar em ‘documentos’ determinados objetos distribuídos de outra forma” (CERTÉAU, 1995, p. 30).

Na avaliação do historiador Peter Burke, que dedicou uma obra para tratar das contribuições dos *Annales*, percebe-se a ampliação do território da História, especialmente por meio da interlocução com áreas distantes e grupos negligenciados pelos historiadores tradicionais:

Da minha perspectiva, a mais importante contribuição do grupo dos *Annales*, incluindo-se as três gerações, foi expandir o campo da história por diversas áreas. O grupo ampliou o território da história, abrangendo áreas inesperadas do comportamento humano e a grupos sociais negligenciados pelos historiadores tradicionais. Essas extensões do território histórico estão vinculadas à descoberta de novas fontes e ao

desenvolvimento de novos métodos para explorá-las. Estão também associadas à colaboração com outras ciências, ligadas ao estudo da humanidade, da geografia à linguística, da economia à psicologia. Essa colaboração interdisciplinar manteve-se por mais de sessenta anos, um fenômeno sem precedentes na história das ciências sociais (BURKE, 1991, p. 89).

Se as diferentes gerações dos *Annales* proporcionaram as ferramentas para ampliar o entendimento das fontes históricas, então como explicar o tamanho desinteresse em relação aos videogames e jogos eletrônicos? Não serei tão rígido a ponto de exigir uma bibliografia ou um reconhecimento do campo antes do século XXI, pois tal demanda tornaria o livro, de certa forma, obsoleto desde o início. De fato, a literatura internacional oferecia poucas respostas para a História, mesmo do ponto de vista interdisciplinar. No entanto, o que justifica o desinteresse dos últimos vinte anos, considerando que existe uma bibliografia estrangeira consistente e o desenvolvimento de periódicos científicos como a *Game Studies*, fundada em 2001?

Do ponto de vista interdisciplinar, uma rápida pesquisa bibliográfica em plataformas acadêmicas *online* como *SciELO* ou *Google Scholar* revela uma quantidade significativa de publicações brasileiras sobre jogos eletrônicos neste novo século. A produção intelectual tem se destacado em áreas como a da Educação, envolvendo tanto o aspecto teórico quanto a experiência docente. Porém, ao focar na área de História, é evidente uma limitação na produção nacional.

Podemos especular que o desinteresse se desdobra em três ações:

1- Tradicionalismo e hierarquização das fontes históricas. Este é o ponto mais sensível da discussão, mas importante para embasar o argumento do desinteresse. A crítica não deve ser generalizada, mas sim aplicada àqueles que ainda optam por marginalizar conscientemente certas discussões e fontes históricas. Os historiadores brasileiros têm dado contribuições inestimáveis em diversas áreas das ciências humanas ao utilizar e ampliar novas fontes históricas. Assim como o cinema foi classificado como um passatempo para iletrados e uma ferramenta de embrutecimento, como alude Marc Ferro, alguns historiadores tratam os videogames e jogos eletrônicos de forma semelhante. Embora sejam artefatos culturais, ainda são vistos por alguns intelectuais exclusivamente como produtos de alienação ou entretenimento irracional. Por mais de cinquenta anos, alguns historiadores têm se recusado a interagir com essa demanda digital e alocar no quadro das disciplinas de História. Enquanto diferentes áreas acadêmicas levam a sério o impacto dos videogames e jogos eletrônicos na vida social, no mundo do trabalho, no avanço tecnológico e nas interpretações de mundo, entre outras, uma parcela dos historiadores os avalia apenas como brinquedos infantis sem propósito. A negligência resultante do desinteresse impossibilita um efeito cascata de pesquisas, uma vez que esses acadêmicos estão na vanguarda da academia. Possivelmente, um historiador pertencente à geração nascida no

século XXI e completamente imerso na cultura digital, não encontra espaço para desenvolver habilidades além do tradicionalismo de seus professores. Curiosamente, persiste uma hierarquização das fontes, apesar de se dizer que na História tudo é permitido. Estaríamos falando de historiadores presos no *culture jamming*?

2- Falta de prática resulta na atrofia das habilidades. Por onde e como começar? Em certa medida, a falta de prática está conectada ao item anterior, uma vez que não há estímulo para o desenvolvimento de novas pesquisas no campo dos *games*. É essencial um letramento nas estruturas formais dos jogos digitais para que o conteúdo e a forma se harmonizem na análise do historiador. Peca quem analisa forma e conteúdo separadamente. A interação com essa nova modalidade de fontes históricas requer um método específico no qual a estrutura e a forma participem ativamente do ofício do historiador. Ignorar as novas construções tecnológicas e suas representações do passado contribui para a formação de historiadores alienados ao mundo digital, em diferentes graus, principalmente em relação às ferramentas de pesquisa. Não se trata de uma incapacidade dos historiadores brasileiros. Ocorre que o desinteresse causa um distanciamento da literatura estrangeira ou de outras áreas que consideram os videogames e jogos eletrônicos como material de investigação. Para ampliar e centralizar, o verbo “substanciar”, mencionado anteriormente, é fundamental para reunir

pesquisadores preocupados com essa modalidade de fonte histórica. Ouço frequentemente de colegas historiadores lamentações de que não têm condições de orientar temas digitais, mais especificamente videogames. O argumento predominante é: “não sei por onde começar”. Tudo bem, mas lá se foram cinquenta anos. Vamos esperar mais cinquenta? Apesar da apatia de parte dos historiadores brasileiros, internacionalmente, embora igualmente dispersos, o campo está em constante expansão, tanto na produção intelectual quanto na organização de eventos acadêmicos. Assim, com uma vasta produção em língua estrangeira, a barreira linguística desmotiva muitos historiadores a investirem em novas pesquisas. Nesse sentido, o Brasil permanece estagnado em uma discussão inicial sobre videogames e jogos eletrônicos.

- 3- **A História como resultado de disputas.** Seria ingenuidade atribuir à negligência e à falta de habilidade o suposto desinteresse. Está no cerne da História as disputas de discursos e narrativas. Manoel Salgado Guimarães (2000) não nos deixa esquecer que a cultura histórica é protegida pelo seu próprio aparato disciplinar. Há uma recusa deliberada em dialogar com novas fontes digitais, frequentemente tratadas como uma subclasse de fontes históricas. A escrita da história, conforme nos conta a historiografia, ocorre por meio de um processo de disputas. Parece haver uma relutância em

aceitar que as representações do passado adotam diferentes perspectivas e métodos.

Certa vez, questionei um importante pesquisador escandinavo, que dedicou parte de sua vida ao estudo dos jogos eletrônicos, sobre como persuadir os historiadores da importância dos videogames como fontes históricas. Sua resposta foi pessimista: “É esperar que se aposentem”. Contudo, o que pensa a nova geração? Será que a formação atual está permitindo uma expansão adequada das fontes digitais ou a lentidão persiste, mantendo-se em interesses específicos e frequentemente desconectados de um discurso histórico mais amplo?

A historiografia brasileira, em sua maioria, é influenciada pela perspectiva dos *Annales*, porém, tende a ser seletiva quanto à expansão documental. Muitos não se mostram dispostos a ampliar essa fronteira. Como é comum na prática historiográfica, cada época tem suas próprias demandas, expansões documentais e interesses de pesquisa. Como ressaltado por Jurandir Malerba, “[...] a fonte geradora da historiografia é a necessária retificação das versões do passado histórico, operada a cada geração” (MALERBA, 2006, p. 17). Essa revisão é fundamental para a crítica histórica.

Dessa forma, não podemos ignorar os últimos vinte ou trinta anos, nos quais muitos historiadores têm omitido os jogos eletrônicos. Durante esse período, foram publicados centenas de manuais que exploram a diversidade de novas fontes, mas que ignoram esse campo

específico de estudo. Portanto, não se trata de uma crítica oca, pois a historiografia também deve avançar, sendo historicizada. Este é um convite para despertar para o mundo digital e reconhecer sua importância como fonte e objeto de estudo na construção da história.

A autocrítica é fundamental, em particular quando reconhecemos um atraso de vinte anos em relação a determinado campo de estudo. É natural questionar onde estávamos durante esse tempo e por que não nos envolvemos na organização e discussão desse campo, enquanto outros historiadores e pesquisadores, mesmo que dispersos, estavam tentando fazê-lo. Apesar de ter interagido com videogames desde os seis anos, quando recebi meu primeiro videogame, o *Top Game*, levei mais de uma década de formação em História para realmente me conscientizar da importância desse tema sob uma perspectiva histórica. É um fato que a formação dos historiadores no Brasil, em grande parte, ignora e não estimula essa discussão. Agora, trata-se de enfrentar esse debate, buscando aproximar os historiadores e criar um campo de estudos em História que sejam produtivos, algo que tem se desenvolvido notavelmente a nível internacional (como o *Historical Games Network*). Reconhecer essa lacuna em nosso conhecimento é o primeiro passo para avançarmos e nos engajarmos de maneira mais significativa nesse campo emergente.

Além disso, os historiadores brasileiros têm potencial para ampliar o campo a partir do enfoque dado à licenciatura no país. Embora formem ótimos pesquisadores, os cursos de História distribuídos pelo

Brasil priorizam a formação de professores. Não por acaso, o modelo de mestrado e doutorado profissional, direcionados para professores em exercício, tem se destacado como instrumento de aprimoramento docente. O sucesso do Mestrado (e, mais recentemente, do Doutorado) Profissional em Ensino de História, possibilita a expansão de pesquisas em sala de aula e novas formas de interação entre as dissertações e teses e os produtos confeccionados para o ambiente escolar. O campo de videogames e jogos eletrônicos será expandido à medida que mais programas de Graduação e Pós-Graduação incluírem discussões sobre jogos eletrônicos em conjunto com o ensino de outras formas tradicionais de história (CHAPMAN, FOKA & WESTIN, 2017, p. 363). Desse modo, os videogames e jogos eletrônicos têm uma demanda significativa para serem desenvolvidos em sala de aula.

O cultural inescapável e a busca pela definição do conceito de jogar

Outro tema que gostaria de discutir refere-se às possibilidades de compreender videogames e jogos eletrônicos do ponto de vista conceitual e sua relação com a História. Por essa razão, optei por realizar um balanço bibliográfico e sintetizar as ideias de diversos autores, apresentando as suas próprias interpretações e definições de *jogo/jogar*. Farei várias citações para encorajar todos os interessados no assunto a explorarem essas obras por si mesmos.

Videogames e jogos eletrônicos, quando vistos sob uma perspectiva histórica, geralmente se aproximam da História Cultural e do campo das chamadas *representações*. O próprio desafio de tentar conceituar *cultura* pode limitar a noção de um conceito aberto e, muitas vezes, impreciso. Mesmo no campo da definição, *Civilização e Cultura*, há uma variedade de significados quando consideramos diferentes locais e identidades, como explicado por Norbert Elias (1994).

Haja vista a renovação historiográfica proposta pelos *Annales* na década de 1970, a noção cultural tem marcado território nos estudos acadêmicos, abrindo inúmeras possibilidades de análise. Diante da ideia de que tudo pode ser considerado produto de uma cultura, surgem questionamentos sobre os limites metodológicos. Autores como Peter Burke, cuja trajetória foi moldada pela “virada cultural” desde a década de 1970, questionam sobre como essa ampliação temática pode resultar em imprecisões conceituais.

Para o historiador que adota a cultura como ponto de partida em sua análise, surge uma controvérsia que muitas vezes oscila entre práticas e representações ou entre narrativas (BURKE, 2005, p. 9). Não é coincidência que uma “Nova História Cultural”, como destacado no livro de Lynn Hunt (1992), encare a expansão temática não como um problema, mas como uma característica. Hunt argumenta em sua introdução que a diversidade teórica é positiva para o historiador cultural, pois abre novos horizontes para esses estudos.

A defesa do historiador da cultura encontra apoio na importante coletânea de Jean-Pierre Rioux e Jean-François Sirinelli, *Para uma história cultural* (1998). Apesar de negarem que estão propondo um manifesto em favor da História Cultural, Rioux enfatiza a ideia de que “[...] julgamos, que a história dos historiadores privilegie a cultura” (RIOUX, 1998, p. 17). Nessa mesma obra, citando seu colega Jean-François Sirinelli, é apresentada uma possível definição operacional e pragmática:

A história cultural é a que fixa o estudo das formas de representação do mundo no seio de um grupo humano cuja natureza pode variar - nacional ou regional, social ou política-, e de que analisa a gestação, a expressão e a transmissão. Como é que os grupos humanos representam ou imaginam o mundo que os rodeia? Um mundo figurado ou sublimado - pelas artes plásticas ou pela literatura-, mas também um mundo codificado - os valores, o lugar do trabalho e do lazer, a relação com os outros -, contornado - o divertimento -, pensado - pelas grandes construções intelectuais -, explicado - pela ciência - e parcialmente dominado - pelas técnicas -, dotado de sentido - pelas crenças e os sistemas religiosos ou profanos, e mesmo mitos -, um mundo legado, finalmente, pelas transmissões devidas ao meio, à educação, à instrução (SIRINELLI, 1992 Apud RIOUX, 1998, p. 20).

Sabemos que as possibilidades da história cultural são vastas, porém, ao mesmo tempo, é necessário desenvolver uma metodologia precisa para evitar que ela se torne autorreferencial. Maria Helena Capelato e Eliana Regina de Freitas Dutra (2000), nesse contexto, destacam as falhas associadas à ideia de “representação” em estudos

nacionais. Essas deficiências frequentemente resultaram em pesquisas descritivas, com uso inadequado da metodologia e desconexão com a teoria.

A ideia de representação não foi negociada sem instabilidade. Como lembra Burke, a representação foi inicialmente entendida como uma imitação da realidade social, o que gerou desconforto entre os historiadores da cultura. Termos como “construção” ou “produção”, utilizados em diálogo com representações, tiveram um impacto significativo (BURKE, 2005, p. 99). Nas palavras de um dos seus principais intelectuais desse campo, “[...] a história cultural, tal como a entendemos, tem por principal objetivo identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler” (CHARTIER, 2002, p. 16-17).

O debate sobre a existência ou não de uma *Nova História Cultural*, se constitui uma “moda passageira” ou quais são os seus desdobramentos, não faz parte dos objetivos desta pesquisa, mas podem ser consultados com mais vagar em outras fontes (BURKE 2005; BARROS, 2014; SANTOS, 2011).

Parece ser uma abordagem oportuna explorar diversos autores de diferentes áreas do conhecimento que se dedicaram a compreender conceitualmente e expressivamente os *jogos* e o *jogar*. Jesper Juul (2005, p. 40) e Katie Salen e Eric Zimmerman (2012) são referências indispensáveis para examinar como o conceito de *jogar* foi elaborado por vários intelectuais. Essas discussões não se limitam apenas aos jogos

eletrônicos, mas dialogam diretamente com temas como interatividade, entretenimento, conflitos e até mesmo a ideia de que os jogos são uma parte integrante das sociedades, inclusive dos animais.

O destaque para uma concepção de cultura que é relevante para os objetivos da minha discussão está presente na obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens* (2000), que se tornou um clássico para refletir sobre a dimensão cultural dos jogos. O *Homo Ludens* desloca o jogo para o centro da cultura humana desde as suas etapas mais primitivas. A relação entre o ser humano e o jogo não é interpretada como algo trivial, mas sim como fundamental para a própria formação humana.

Mesmo desenvolvendo o conceito de jogo de maneira ampla, principalmente se aproximarmos para o contexto da análise de videogames e jogos eletrônicos, a perspectiva de Huizinga ao pensar o jogo em relação à cultura tornou sua obra indispensável para os historiadores que se dedicam à interatividade e à análise da estrutura lúdica. Do seu ponto de vista, o jogo assume um papel central no desenvolvimento das civilizações e se torna uma característica permanente das culturas, manifestando-se no cotidiano, nas batalhas, na literatura e até mesmo no pensamento filosófico.

Homo Ludens é uma leitura localizada em 1938, o que significa que a obra está mais diretamente ligada à temporalidade dos jogos em uma perspectiva histórica do que com a tecnologia dos jogos eletrônicos das décadas subsequentes. Por exemplo, o primeiro microprocessador

comercial, o *Intel 4004*, somente foi lançado cerca de três décadas depois, em 1971.

Considerando a longevidade do livro de Huizinga, alguns problemas em sua discussão se tornaram evidentes posteriormente, como a questão da seriedade dos jogos. A dúvida sobre se o jogo, assim como a atividade de brincar, é ou não “sério”, levou a debates intensos na literatura sobre jogos. A afirmação de que o jogo seria diametralmente oposto à seriedade ampliou esses debates em torno do *Homo Ludens* e, conseqüentemente, no futuro, aos *estudos sobre games*. A ambigüidade proposta pelo historiador holandês tem o efeito de distinguir sua concepção de jogo de outras formas de pensamento. Não é por acaso que ele delimita o jogo como um aspecto da vida que transcende definições precisas em termos estéticos, biológicos ou lógicos (HUIZINGA, 2000). O jogo, como ele argumenta, cria sua própria ordem que se estabelece enquanto ordem.

Assim sendo, sua definição parte do seguinte princípio:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de 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, p. 24).

O sentimento de tensão e de alegria que transcende a vida cotidiana, ou seja, a vida concreta fora do círculo mágico, delimita um fim em si mesmo.

O conceito do *círculo mágico* como o espaço em que a atividade de *brincar/jogar* se desenrola tornou-se uma questão central para o campo. Autores como Bernard Suits (1978) exploraram a atitude lúdica considerando as possibilidades desse *círculo mágico*. Afinal, como funciona a consciência que permite às pessoas entrar e sair de um jogo, por exemplo? Como o jogo se desenrola dentro desse espaço do círculo mágico?

Autores como Hector Rodriguez (2006) indicam que Huizinga desejava evidenciar que há um “sentido” no jogo, de modo que essa experiência, que possui uma estética própria, constitui a essência do fenômeno. A interpretação de Rodriguez não atribui um caráter puramente subjetivo ao ato de jogar de Huizinga, mas sim o contextualiza dentro de uma situação estruturada e regulamentada. Por esse motivo, os valores intrínsecos dos jogos, inclusive dos jogos digitais, são considerados importantes de serem percebidos:

Esta ênfase na intensidade alógica do jogo não implica, no entanto, que o ato de brincar seja meramente uma resposta reflexa “cega” ou um processo fisiológico como a respiração e a digestão, todos os quais operam na ausência de qualquer compreensão em primeira pessoa. Como observado acima, brincar é o ato de um organismo capaz de apreender o sentido de suas ações e das dos outros. Não é o resultado de um autômato mecânico. A atividade de brincar não reflete nem um mecanismo biológico irracional nem uma inferência lógica; é supralógico e ainda assim não está sujeito à causalidade cega. Situa-se em algum lugar entre meros processos fisiológicos e inferências lógicas de ordem superior (RODRIGUEZ, 2006).

Essa conexão entre o intrínseco e o extrínseco, conforme aponta Rodriguez (2006), revela a brincadeira como um mecanismo de engenharia social capaz de atender a diferentes hierarquias, como empresas comerciais, o Estado, a educação, entre outras instituições.

A percepção de Huizinga em *Homo Ludens* apresenta um espírito lúdico no qual a cultura e o jogo estão entrelaçados. O espírito lúdico é para este autor atemporal, não hierarquizado em civilizações, e atravessa diferentes momentos da história. A forma como ele aborda a cultura busca evitar qualquer anacronismo, razão pela qual enfatiza que o jogo é um fenômeno cultural que requer uma observação detalhada. O lúdico está aberto a interpretações que conferem significado à ação do jogo.

Com o passar do tempo historiográfico, diversos autores começaram a discordar de algumas noções de Huizinga, principalmente em relação à generalização do *jogar/brincar*. Jesper Juul (2005) afirma que historiador holandês pensa o lúdico como elemento geral de toda a cultura. No entanto, essa seria uma análise insuficiente sobre os jogos em si. Para Juul, Huizinga trata os jogos como eventos separados da vida concreta – a exemplo do conceito de *círculo mágico* (JUUL, 2005, p. 40). Por sua vez, outro intelectual, Gonzalo Frasca (2007, p. 43), igualmente critica o fato de Huizinga separar o brincar – e os jogos – da vida comum.

O interesse pelas definições do *jogo* ou do *jogar* despertou a curiosidade de sociólogos e filósofos na segunda metade do século XX. O sociólogo francês Roger Caillois, por exemplo, procurou ampliar o conceito de *círculo mágico* de Huizinga. Em seu livro *Man, play and*

games (1961), embora reconheça a importância do autor holandês, discorda da análise que considera o jogo como um mistério. Outro ponto de discordância é a exclusão dos jogos de azar, que ocupam um lugar significativo nas culturas. Caillois (1961, p. 9-10) propôs classificar os jogos em alguns grupos: Livres, Separados, Incertos, Improdutivos, Regido por regras, Faz-de-conta. Esta classificação gerou discordâncias entre diferentes autores, como Frasca, que questionou a incompatibilidade do conceito de Improdutivos, uma vez que atividades lúdicas como construir castelos de areia ou desenhar resultam em produtos (FRASCA, 2007, p. 44); ou Juul, que contradiz a afirmação de que as apostas não produzem nada, argumentando que há pessoas que dependem financeiramente dessa prática (2005, p. 44). De modo geral, para Caillois, os jogos não estão dissociados da vida cotidiana e dos costumes de diversas culturas. Pelo contrário, são eles próprios uma instituição cultural.

O filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, no início da década de 1960, demonstrou preocupação com a perspectiva fenomenológica na definição do *jogo* e da *seriedade*, considerando suas particularidades e subjetividades. Nesse sentido, a lógica intrínseca ao jogo fundamenta o envolvimento com a seriedade, e aquele que joga busca essa finalidade – caso contrário, seria um “desmancha-prazeres”, como afirma o autor. Por essa razão, o jogo representa um risco de possibilidades essencial para seu atrativo, segundo o filósofo alemão. Gadamer argumenta que no jogo, “O verdadeiro sujeito do jogo não é o jogador, mas o próprio jogo.

É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo” (GADAMER, 1997, p. 181). Para ele, a busca pelo êxito pressupõe a realização das tarefas do jogo – por meio da representação –, as quais são delimitadas pelos próprios objetivos do jogo.

Deve-se ressaltar o diálogo entre Gadamer e *Homo Ludens*, de Huizinga, em que o filósofo observa que o historiador holandês contribuiu para a compreensão dos jogos nas culturas e na natureza. Para Gadamer, o ato de *jogar* assume uma dimensão de acontecimento natural, cujo propósito é representar-se a si mesmo, de tal forma que parece não fazer sentido diferenciar seu uso literal do metafórico (GADAMER, 1997, p. 179). Gadamer pensa a tese ontológica por excelência, de modo que a questão do *ser* adquire uma função na experiência do jogar e da arte: “[...] o conceito do jogo como o genuíno acontecimento da arte” (GADAMER, 1997, p. 233). O debate sobre os videogames como arte permanece relevante entre os estudiosos dos jogos. Autores como Jesper Juul (2005, p. 31), no século XXI, não veem incompatibilidade em considerar os jogos eletrônicos e os videogames como formas de arte.

Na década de 1960, a tentativa de compreender as tecnologias e a comunicação trouxe uma nova perspectiva para a definição dos jogos. O educador e teórico em comunicação Herbert Marshall McLuhan propôs analisar o paradigma dos veículos de comunicação como uma extensão do desejo humano. Em relação aos jogos, ele os descreve como

“[...] modelos dramáticos de nossas vidas psicológicas, e servem para liberar tensões particulares. São formas artísticas populares e coletivas, que obedecem a regras estritas” (MCLUHAN, 1969, p. 265). McLuhan compreende os jogos como um meio de comunicação de massa, argumentando que suas estruturas estão entrelaçadas com a vida corporativa e social. Ele os enxerga como situações criadas e governadas por diferentes elementos da consciência dos grupos, desafiando padrões estabelecidos à medida que a sociedade se engaja em um diálogo consigo mesma (MCLUHAN, 1969, p. 273).

No início de 1970, o teuto-americano Clark Abt propôs um estudo sobre a seriedade dos jogos, apresentando sua obra *Serious Games* (1970). Para ele, a seriedade nos jogos era uma qualidade que atravessava o mero entretenimento. Embora os jogos sejam, de fato, uma forma de entretenimento, também desempenham um papel social mais amplo e complexo, abrangendo áreas como educação, treinamento militar, tecnologia, publicidade, entre outros. Uma das principais discussões propostas por Abt é a contextualização dos jogos, inclusive os de computador, cujo propósito não se limitava ao entretenimento. Ele argumenta que a seriedade dos jogos os colocava como um campo de estudo próprio. Em sua visão, os jogos “[...] podem lidar com problemas comportamentais importantes e podem dizer respeito a problemas substantivos em quase todos os campos acadêmicos e intelectuais” (ABT, 1987, p. 10). Para Abt, os jogos representam mais do que apenas diversão; são simulações de tomadas de decisão.

Damien Djaouti e colaboradores (2011) destacam que o conceito de “jogos sérios” está longe de ser um oxímoro. Assim como Abt, eles assumem que os jogos têm um propósito que ultrapassa o entretenimento. Por seu turno, questionam por que os “jogos sérios” surgiram tardiamente como um fenômeno de discussão, ainda que seja possível traçar uma história do tema a partir do trabalho de Abt. Nesse sentido, eles apontam que o ressurgimento do conceito de “jogos sérios” está intimamente ligado a um modelo econômico que privilegia o público adulto.

Outro trabalho que surgiu na década de 1970 foi a coletânea seminal intitulada *The Study of Games* (1971), organizada pelo pesquisador de recreação e lazer Elliott Avedon e pelo pedagogo Brian Sutton-Smith. Esta obra atestou a importância dos estudos interdisciplinares e da cultura para as concepções de jogo. A estrutura da coletânea evidencia a ampliação dos estudos em áreas como matemática, estatística, psicologia e ciências sociais, todas conectadas aos computadores e à teoria dos jogos. A incerteza sobre como definir os jogos é evidente nas investigações, como destacado no capítulo de Elliot Avedon. O autor levanta a questão se os jogos são artefatos, possíveis modelos comportamentais, simulações sociais ou até rituais antigos ou mágicos. Ele conclui que os jogos podem ser várias coisas ao mesmo tempo e, ainda assim, representar diferenciações entre si (AVEDON, 1971, p. 418). Na busca por identificar as características singulares dos jogos, Avedon propõe uma estrutura preliminar de dez elementos,

contemplando desde os objetivos até os procedimentos de ação, as regras que governam as ações, os padrões de interação, os requisitos físicos e ambientais, além das habilidades e competências necessárias. Esses elementos estão presentes em todos os jogos, mas suas dimensões comportamentais permeiam tais definições.

O esforço para desenvolver a teoria dos jogos continua com o filósofo Bernard Herbert Suits e sua criativa metáfora do gafanhoto. Ele destaca a *seriedade* inerente ao ato de jogar, equiparando-o quase a um trabalho. Suits demonstra que as regras são essenciais para o jogo, pois é por meio da sua observância que a verdadeira interação com o jogo, ou seja, a atitude lúdica, se realiza. Ele ilustra isso com o exemplo do atleta de salto em altura, que não recorre a uma catapulta para superar a barra exatamente porque as regras são indispensáveis para a atividade (SUITS, 1978, p. 31). O filósofo norte-americano propõe uma divisão das características do ato de jogar:

Jogar um jogo é tentar alcançar um estado de coisas específico [objetivo prelusório], usando apenas meios permitidos pelas regras [meios lusórios], em que as regras proibem o uso de meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes [regras constitutivas], e onde as regras são aceitas apenas porque tornam possível tal atividade [atitude lusória]. Também ofereço a seguinte versão mais simples e, por assim dizer, mais portátil do que foi dito acima: jogar um jogo é a tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários (SUITS, 1978, p. 41).

Para pensar a definição e teorização de jogos eletrônicos na segunda metade do século XX, *The art of computer game design* (1984), do estadunidense Chris Crawford, é um percurso obrigatório. Reconhecendo a vastidão do conceito de *jogar* Crawford propõe quatro categoriais para reflexão: jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos atléticos e jogos de computador. No que diz respeito à última categoria, ele subdivide os jogos de computador em cinco subcategorias: fliperamas, dispositivos portáteis, consoles (como *ATARI 2600*), computadores pessoais e computadores *mainframe*.

A visão de Crawford sobre os jogos eletrônicos é fundamentada na representação, na interação, no conflito e na segurança. Segundo ele, a representação atua como um modelo decisivo para o processo interativo do jogador. Embora os jogos sejam objetivamente irreais, uma vez que não reproduzem fielmente as situações que representam, essas situações são subjetivamente reais para a experiência interativa do jogador (CRAWFORD, 1984, p. 5). Assim, a interação opera como um subconjunto da realidade. Por sua vez, a interação se diferenciaria de outras formas de arte, como a pintura ou a escultura, pois expõe o jogador às regras, à estética do jogo e às fantasias.

Outro autor que figura nas discussões conceituais é o filósofo David Kelley, cuja obra *The art of Reasoning: An introduction to logic and critical thinking* foi publicada em 1988. O livro se destaca por seu caráter conceitual e filosófico, não se limitando apenas à preocupação com os jogos, mas explorando o seu aspecto conceitual e abstrato. Assim,

o termo *recreação* assume um papel relevante na tentativa de identificar a categoria dos jogos e sua relação com o ato de brincar e com o trabalho, entre outros aspectos. Ao testar várias hipóteses, Kelley avalia as regras como aspectos fundamentais para os jogos. Sua definição, que se tornou uma referência na discussão de jogos para diversos autores, como Salen & Zimmerman (2012) e Juul (2019), é a seguinte:

A nossa definição, então, pode ser formulada da seguinte forma: um jogo é uma forma de recreação constituída por um conjunto de regras que especificam um objetivo a ser alcançado e os meios permitidos para o atingir. Observe a palavra “constituída” aqui. Foi cuidadosamente escolhido para transmitir a ideia de que a própria estrutura do jogo depende das regras. Perceba também que a diferença se ajusta bem à nossa análise do gênero. Vimos que a recreação não deve ser diferenciada do trabalho em termos de objetivos pessoais. Qualquer atividade pode ser realizada por diversão ou lucro. Devem ser distinguidos antes em termos dos objetivos intrínsecos às atividades (KELLEY, 2013, p. 4).

A questão não reside em determinar se o ato de jogar uma bola na parede e pegá-la, como exemplificado pelo autor, constitui ou não um jogo, especialmente dentro do contexto das regras. Ele destaca como a conceitualização desse caso é limítrofe, observando que “O que temos aqui é um caso limite e, como vimos, não podemos exigir que uma definição tenha limites mais nítidos do que o conceito que define (a menos que precisemos transformar o conceito num conceito técnico)” (KELLEY, 2013, p. 41).

O teórico Brian Sutton-Smith, coautor de *The study of games* (1971), juntamente com Elliot Avedon, reaparece com outra obra intitulada *The ambiguity of play*, originalmente publicada em 1997. Sua interpretação das diversas dimensões do jogo permite identificar sete retóricas do brincar e do jogar. Inspirado no estudo da retórica por intelectuais como Kenneth Burke e Ludwig Wittgenstein, o autor delimita essas sete retóricas (progresso, destino, poder, identidade, imaginário, *self* e frívola), observando elementos culturais contemporâneos e históricos, bem como as várias possibilidades de definição do *jogo*. Sutton-Smith (2001, p. 8) entende a retórica do ponto de vista moderno, como um discurso persuasivo – ou parte de uma narrativa implícita – cujo efeito tem a intencionalidade ou a inconsciência por membros de uma determinada afiliação em persuadir outros indivíduos da veracidade e valores das suas crenças. Ao buscar a ambiguidade, o autor revela sua compreensão do jogo em toda a sua amplitude conceitual, respeitando as diversas manifestações temporais e espaciais. Ele argumenta que o jogar se assemelha à linguagem, sendo um sistema de comunicação e expressão que não pode ser categorizado como bom ou ruim em si mesmo (SUTTON-SMITH, 2001, p. 219). Em suma, Sutton-Smith expõe que o brincar e o jogar têm uma complexidade própria, exigindo análise tanto da diversidade de brincadeiras e jogos quanto das diferentes identidades dos que brincam e jogam.

No início do século XXI, Espen Aarseth diagnosticou que o conceito de jogos era tratado como um subtema abordado de forma

interdisciplinar, muitas vezes com um forte apelo à metáfora: “Muitas vezes ‘jogamos’ com o conceito de jogo, mas não o levamos a sério, pois estamos realmente falando de algum outro fenômeno” (AARSETH, 2003, p. 1). Em relação aos jogos de computador, Aarseth destaca a importância da espacialidade como seu principal fundamento. Isso se deve ao fato de que os jogos de computador lidam diretamente com o espaço e sua representação. Essa preocupação, segundo o autor, diferencia esse gênero cultural de formas artísticas como romances e filmes:

Mais do que o tempo (que na maioria dos jogos pode ser interrompido), mais do que ações, eventos e objetivos (que são tediosamente semelhantes de jogo para jogo), e inquestionavelmente mais do que a caracterização (que normalmente é inexistente), os jogos celebram e exploram a representação espacial como seu motivo central e razão de ser (AARSETH, 2000, p. 161).

No entendimento de Aarseth, a ideia de representação espacial opera por meio de simbolismo e está atrelado a regras. A distinção entre regras e simbolismos é importante para diferenciar o espaço dos jogos do espaço real, ausente de regras automáticas, e governada por regras sociais e leis da física. O autor rememora a paisagem no jogo eletrônico *Myth* (1997), cuja paisagem, importante para o simbólico, é um quadro tridimensional que estabelece as possibilidades e limitações da *jogabilidade*. A perspectiva “ilimitada” da paisagem do jogo contém, em si mesma, as regras das restrições. Portanto, o autor concebe os jogos de computador como alegorias do espaço.

Regras do jogo, dos designers de jogos Katie Salen e Eric Zimmerman é outra leitura incontornável. Publicada originalmente em 2004, no Brasil ela ganhou destaque em 4 volumes pela editora Blucher, em 2012. Esta obra dialoga com estudos acadêmicos interdisciplinares que abrangem áreas como sociologia, política, cultura, história e diversos estudos de mídia. Os autores baseiam sua abordagem no conceito de Abt Clark, segundo o qual um jogo é uma maneira específica de observar algo. Na verdade, o que caracteriza esta produção é sua não adesão a uma única conceituação, mas sim a proposição de diferentes compreensões sobre os jogos.

Para Katie Salen e Eric Zimmerman, o design de jogos ocupa uma posição central, sendo definido como “[...] o processo pelo qual um designer cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significante emerge” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p. 57). Nesse sentido, a semiótica emerge como um elemento inescapável na análise do design, uma vez que os signos, como objetos e ideias, constroem a interação e os significados. Por isso, eles consideram questões como sistemas, contextos, regras, entre outros, ao definirem o design.

No entanto, a definição de jogo para esses autores atende à particularidade de diferenciar o design de jogos das práticas de design convencionais e favorecer uma compreensão da *interação lúdica significativa*. Assim como a presente discussão, os autores realizaram uma revisão crítica da literatura sobre o conceito de *jogo*, explorando

diversas áreas do conhecimento e temporalidades: David Parlett, Clark Abt, Johann Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Chris Crawford, Greg Costikyan e Elliot Avedon e Brian Sutton-Smith fornecem os diferentes conceitos de jogos.⁵

A despeito da revisão da literatura, Katie Salen e Eric Zimmerman apresentam seu próprio conceito. Em consonância com as discussões conceituais históricas, definem: “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p. 95)⁶. Esta definição, conforme explicam, se aplica a todos os tipos de jogos, não se restringindo aos jogos eletrônicos. Assim, eles identificam seis elementos essenciais neste conceito: sistema, jogadores, artificialidade, conflito, regras e resultado quantificável.

A conclusão de Salen e Zimmerman recai naquilo que, direta ou indiretamente, é um consenso: os jogos são fenômenos tão complexos que se torna difícil apostar em uma definição única, sem cometer generalizações perigosas. A concepção de que os jogos são formados por interação lúdica, regras e cultura revela tanto a complexidade quanto a necessidade de não reduzir a ideia de jogos a uma única conclusão.

⁵ Didaticamente, os autores apresentam um quadro com os diferentes teóricos e os elementos que consideram para a definição de jogo. Vale a pena visitar: SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p. 95.

⁶ É preciso ficar atento ao volume 4, em que essa definição sofre alterações devido à análise dos contextos culturais. O termo “artificial” começa a ser problematizado. Abordarei essa discussão mais detalhadamente no próximo capítulo.

A avaliação conceitual dos jogos eletrônicos esbarra, naturalmente, na questão temporal. Muitos intelectuais que exploraram o conceito de jogo não estavam próximos da era dos videogames ou dos computadores. Considerando essa questão, Salen e Zimmerman propõem quatro características flexíveis para a identificação de jogos digitais: 1) Interatividade imediata, porém restrita; 2) Manipulação da informação; 3) Sistemas complexos e automatizados; 4) Comunicação em rede.

Todas essas características são entendidas como um esquema que a autoria discorre ao longo da parte conceitual dos quatro volumes da versão brasileira: regras (identidade formal), interação lúdica (experiência) e cultura.⁷ Apesar de considerar problemática uma definição rígida para o conceito de *jogo* ou *jogar*, tanto na via digital quanto na analógica, concordo com a definição padrão de Salen e Zimmerman (2012, p. 95), mencionada anteriormente, de que “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p. 95). Além disso, duas formas básicas dos autores ajudam a compreender sua obra o sentido dos jogos eletrônicos:

1. Os jogos são um subconjunto da interação lúdica. A categoria da interação lúdica representa muitos tipos de atividades lúdicas. Algumas dessas atividades são jogos, mas muitas não o são. Nesse sentido, os jogos estão contidos nessa interação lúdica.

⁷ Para um estudo detalhado, ver: SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p. 119-121.

2. A interação lúdica é um subconjunto dos jogos. Os jogos são fenômenos complexos e há muitas maneiras de enquadrá-los e compreendê-los. REGRAS, INTERAÇÃO LÚDICA E CULTURA são três aspectos do fenômeno dos jogos. Nesse sentido, a interação lúdica está contida nos jogos (SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p. 99).

No segundo volume de *Regras do jogo* (2012b), ao discutirem os jogos como sistema de conflitos, inspirados em Chris Crawford (1984), os autores apresentam, mesmo sem uma intenção explícita, outra definição bastante pertinente: “Portanto, jogar um jogo é assumir cooperativamente os significados artificiais do jogo, comunicar-se com os outros jogadores através do discurso artificial que o jogo possibilita” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012b, p. 156). O conflito no interior do *círculo mágico* atua como uma encenação entre os jogadores, os quais, em cooperação, dão vida ao jogo. Em outras palavras, essa definição valoriza o significado do *círculo mágico* e complementa a conceitualização clássica do primeiro volume, ao destacar o conflito como inerente à ação de jogar (SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p. 95).

Outro importante teórico dos jogos eletrônicos é Jesper Juul, notável pela sua obra *Half-Real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais* (2019 [primeira edição de 2005]). Uma das suas teses é rechaçar a ideia de que os videogames são meros produtos ficcionais. Para Juul, eles são reais, pois operam com base em regras reais estabelecidas na interação genuína entre os jogadores. Ganhar ou perder um jogo por meio dessa interação é um evento concreto. Por outro lado, há aspectos ficcionais, na medida em que a entrada nas regras está em consonância com o espaço do jogo.

Assim, define:

Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado quantificável e variável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado e as consequências de sua atividade são negociáveis (JUUL, 2019, p. 45).

Em detalhes, essa definição possui seis características:

- 1- *Regras*: jogos são baseados em regras;
- 2- *Resultado quantificável e variável*: jogos tem resultados variáveis, quantificáveis.
- 3- *Valorização do resultado*: diferentes resultados potenciais do jogo recebem diferentes valores, alguns positivos e alguns negativos.
- 4- *Esforço do jogador*: o jogador exerce esforço para influenciar o resultado (jogos são desafiadores).
- 5- *Jogador conectado ao resultado*: o jogador está emocionalmente conectado ao resultado de um jogo no sentido de que um jogador será vencedor e ficará “feliz” no caso de um resultado positivo, mas será perdedor e ficará “infeliz” no caso de um resultado negativo.
- 6- *Consequências negociáveis*: o mesmo jogo [conjunto de regras] pode ser jogado com ou sem consequência na vida real (JUUL, 2019, p. 43).

Em seguida, Juul dedicou algumas páginas para descrever sua compreensão de cada uma das seis possibilidades, especialmente com o advento dos jogos de interpretação de papéis (RPG) e dos jogos eletrônicos. Nestes casos, a programação e a interatividade oferecem uma ampla gama de interpretações sobre a funcionalidade dos jogos. Um bom exemplo está na quarta possibilidade, “*Esforço do jogador: o*

jogador exerce esforço para influenciar o resultado (jogos são desafiadores)”. Ao compreender o modelo e os novos papéis dos jogos eletrônicos, ele complementa que o *Esforço do jogador* pode ocorrer de novas maneiras, sobretudo devido ao caráter não físico dos videogames: “[...] o jogador pode controlar um grande número de unidades automáticas em um jogo de estratégia em tempo real (RTS), o que não seria possível em um jogo não eletrônico” (JUUL, 2019, p. 59).

Regras e ficção são fundamentais para Juul, levando o autor a realizar uma discussão sobre como a narrativa faz a mediação entre os tempos nos jogos, o jogador e o mundo ficcional. Os jogos, por excelência, são produtos que despertam a vontade de superar desafios e criam identificações. O filósofo C. Thi Nguyen (2020) argumenta que os jogos podem ser uma imersão motivacional da vida comum. Portanto, o mundo ficcional desempenha um papel crucial na motivação do jogador. Uma das qualidades dos videogames é sua capacidade de adaptar o mundo ficcional às regras do jogo, que por sua vez estão além do espaço do mundo real. Para Juul, “O mundo ficcional de um jogo depende fortemente do mundo real para existir, e o mundo ficcional leva o jogador a fazer suposições sobre o mundo real no qual o jogador joga um jogo” (JUUL, 2019, p. 159).

Essa discussão fundamenta sua principal tese de que os videogames são uma combinação entre ficção e regras. A rigidez das regras estipuladas no jogo eletrônico contrapõe com as infinitas

possibilidades da ficção e à sensibilidade do jogador. Assim como Juul, acredito que os videogames estão situados na fronteira da arte.

Por sua vez, o pesquisador e designer de jogos, Gonzalo Frasca (2007) comenta a dificuldade enfrentada por muitas línguas ocidentais, com exceção do inglês, em distinguir os termos *brincar* e *jogar*. Seriam os jogos um subconjunto do brincar? Ou o brincar é um elemento dos jogos? Essa aparente confusão estabelece uma interdependência entre brincar e jogar. O autor evita limitar o conceito de jogos, visto que estes podem ser tanto objetos quanto atividades. Ao percorrer os clássicos que discutem teoria e jogos, e insatisfeito com as diversas definições existentes, ele propõe a seguinte definição: “Brincar é para alguém uma atividade envolvente na qual o jogador acredita ter participação ativa e interpreta isso como uma restrição do seu futuro imediato a um conjunto de cenários prováveis, todos os quais ele está disposto a tolerar” (FRASCA, 2007, p. 50). Sua definição é particularmente interessante, pois descreve como o jogador se envolve em uma atividade na qual ele interpreta e aceita restrições, antecipando um conjunto de possibilidades que está disposto a enfrentar. Nesse caso, há uma mentalidade pré-programada (um estado de espírito) do jogador que compreende o ato de brincar ou jogar

Mais da metade do trabalho de Frasca é dedicada às definições de jogos, em que busca dialogar com Jesper Juul e com a dupla Katie Salen e Eric Zimmerman. Ele reconhece que sua definição é mais ampla e menos objetiva devido ao valor atribuído à subjetividade do jogador.

Para tanto, após a explicação de diferentes modelos, Frasca sugere que os jogos não podem ser reduzidos a sistemas objetivos, mas sim respondem a acordos sociais nos quais os indivíduos participam plenamente. Sua intenção, portanto, é combinar elementos formais e subjetivos para tentar compreender que qualquer atividade pode ser considerada um jogo, mas nem toda atividade é necessariamente um jogo (FRASCA, 2007, p. 77).

Nessa perseguição sobre a definição de *jogo*, outros autores se aventuraram, incluindo o designer de jogos e escritor estadunidense Jesse Schell. Em *A arte de Game Design: o livro original* (2011), Schell concorda que há dificuldades em definir jogos, apesar de reconhecer sua complexidade em relação a outros sistemas, como brinquedos. Ao revisitar as definições de Elliot Avedon e Brian Sutton-Smith (1971)⁸, Greg Costikyan (2002)⁹ e Tracy Fullerton, Chris Swain e Steven Hoffman (2004)¹⁰, entende que:

Jogos são jogados voluntariamente;

⁸ Elliot Avedon e Brian Sutton-Smith, em *The study of games* (1971): “Jogos são um exercício de sistemas de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras para produzir um desequilíbrio”. Ver discussão completa em (SCHELL, 2011, p. 31).

⁹ Greg Costikyan, em *I have no Words, and I must design* (2002): “[Um jogo é] uma estrutura interativa de significado endógeno que exige que os jogadores lutem por um objetivo”. Ver discussão completa em (SCHELL, 2011, p. 32).

¹⁰ Tracy Fullerton, Chris Swain e Steven Hoffman, em *Game designe workshop* (2004): “Um jogo é um sistema fechado, formal, que envolve os jogadores em um conflito estruturado, e resolve-o na forma de um resultado desigual”. Ver discussão completa em (SCHELL, 2011, p. 33).

Jogos têm objetivos;
Jogos têm conflitos;
Jogos têm regras;
Jogos podem levar à derrota ou à vitória;
Jogos são interativos;
Jogos têm desafios
Jogos podem criar valores internos próprios;
Jogos envolvem jogadores
Jogos são sistemas fechados, formais (SCHELL, 2011, 34).

Schell faz um percurso diferente ao questionar por que as pessoas se relacionam tanto com os jogos e os apreciam. Para ele, o desejo na resolução de problemas é parte inerente da natureza humana e explica a sedução pelas várias formas de interatividade que os jogos oferecem: “Um jogo é uma atividade de solução de problemas, encarada de forma lúdica” (SCHELL, 2011, 38).

Conceituar o jogo, como observado nesse breve levantamento bibliográfico, tem sido um esforço geracional com conclusões diversas. A complexificação do conceito permitiu uma variedade de aplicações que se estende aos jogos tradicionais e jogo digitais. O esforço de síntese ocorre porque a dimensão do *brincar/jogar* responde a variações relacionadas à cronologia, ao espaço, aos gêneros de jogos, às identidades, aos diferentes interesses sociais, entre muitos outros aspectos. Alguns autores entendem o conceito a partir de suas próprias discussões no interior do campo de pesquisa, como é o caso do designer de videogames estadunidense Ian Bogost. Em sua tese sobre *retórica processual*, Bogost se alinha a Katie Salen e Eric Zimmerman para discutir o termo *jogo* como um espaço livre de movimento dentro de uma

estrutura mais rígida. Nesse sentido, Bogost complementa que o jogo diz respeito ao espaço de possibilidades criado pelos próprios processos (BOGOST, 2007, p. 42). Embora não busque uma definição precisa, o autor explora as inúmeras possibilidades do ato de jogar quando vinculado aos videogames, destacando o espaço de possibilidade que suas regras autorizam por meio dos controles do jogo.

Após esse trajeto na literatura e ponderar a historicidade de cada conceito, minha avaliação do significado do *jogar* se situa na fronteira entre as perspectivas de Salen & Zimmerman (2012a, p. 95) e Jesper Juul (2019, p. 45). Isso se manifesta na seguinte reflexão: o jogo é um sistema de regras governado por um conflito artificial, cujos resultados podem ser quantificáveis e variáveis. No interior desse conflito artificial, a essência do jogador reside na possibilidade de influenciar o resultado desejado, envolvendo-se emocionalmente e estando disposto a assumir as consequências.

Cultura, sociedade e videogames

Independente da abordagem, o status dos jogos como cultura não é algo a ser negociado ou debatido. São indiscutivelmente culturais (SALEN & ZIMMERMAN, 2012c, p. 29).

Existe uma cultura dos videogames? Este livro não teria sentido se minha interpretação fosse diferente daquela que reconhece os videogames e os jogos eletrônicos como artefatos culturais. Eles representam artefatos culturais modernos, intrinsecamente ligados a novos acordos culturais e tecnológicos, nos quais a velocidade temporal influi de maneira diferente em comparação com outros artefatos, como os arqueológicos. O conceito do *círculo mágico* expressa que a cultura está presente, enquanto dialoga com uma linguagem específica da produção desses objetos culturais. O que está fora do *círculo mágico* possui valor para todos aqueles que consideram os videogames e jogos eletrônicos como artefatos culturais. Para o historiador, esse valor reside na urgência de sua análise.



Figura 1: Salen e Zimmerman (2012a, p .118) definem três esquemas primários: Regras, Interação Lúdica e Cultura.¹¹



Figura 2: Os três esquemas primários: Regras, Interação Lúdica e Cultura, definidos por Salen e Zimmerman (2012a, p .118), mas atravessados pelo interesse do historiador. Adaptação do autor.

¹¹ Os três esquemas são definidos da seguinte forma: “REGRAS é um esquema primário formal e foca nas estruturas matemáticas intrínsecas do jogo. INTERAÇÃO LÚDICA (*PLAY*) é um esquema primário experimental e enfatiza a interação do jogador com o jogo e outros jogadores. CULTURA é um esquema primário contextual e destaca os contextos culturais no quais qualquer jogo está incorporado” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p. 118).

A intenção da *Figura 2* é enfatizar que o historiador está preocupado com os três esquemas, pois qualquer análise se torna incompleta ao ignorar a complexidade do artefato cultural. Uma vez que o estudo de videogames e jogos eletrônicos tem uma dimensão interdisciplinar, os três esquemas têm a mesma importância. O historiador que setoriza a análise ou imagina que as regras são de responsabilidade analítica apenas do design de jogos, torna a sua tarefa incompleta.

O historiador se preocupa com as *regras* porque elas representam sistemas formais que expressam os acordos sobre o funcionamento dos jogos em diversos sistemas de informação. Compreender sua estrutura interna, os limites impostos e os deveres exigidos para o progresso (quando aplicável) estabelece os acordos que definem a ideia do jogo e o próprio sistema de jogo. A *interação lúdica* é de interesse porque se pretende compreender como o jogador vivencia o jogo. A *cultura*, por sua vez, é autoexplicativa. Em resumo, deseja-se explorar os efeitos dos jogos na cultura, assim como a influência da cultura nos jogos. As interseções entre as regras, a interação lúdica e a cultura são fundamentais para o estudo do “organismo” dos videogames e jogos eletrônicos.

Jogador e jogos são cultura. Parafraseando Aarseth (2003, p. 1), o que devemos fazer quando os jogos se tornam um dos gêneros culturais mais populares? Como os diferentes campos devem reagir em suas

análises? Para o historiador, a vertente cultural se apresenta como uma metodologia que amplia as possibilidades de análise social.

Cultura, assim como o conceito de *jogo/jogar*, permite diversas interpretações, sendo que cada uma possui sua própria historicidade, o que dificulta o estabelecimento de um consenso. O que definimos como cultura é um emaranhado de significados. Toquei brevemente nesse assunto ao mencionar a discussão proposta por Norbert Elias e o campo da História Cultural. Por outro lado, tentar definir ou atribuir significados pode contribuir para a interpretação dos videogames e jogos eletrônicos. Gostaria de apresentar, de forma resumida, três autores para oferecer um panorama, ainda que geral, de como cultura pode ser lida na discussão dos videogames.

Nesse contexto, a semiótica tem respondido, especialmente no âmbito do design para a construção das interações e significados. Isso deve ser levado em conta desde a estrutura interna de programação até o momento da interatividade em si. Entre as diversas definições, a perspectiva de Geertz, em diálogo com a noção do ser humano como uma teia de significados, emprestada de Max Weber, parece ser apropriada para pensar os jogos eletrônicos como artefatos culturais dentro do escopo da semiótica. Geertz aborda o conceito de cultura estritamente sob a ótica da semiótica, argumentando que “Compreender a cultura de um povo expõe a sua normalidade sem reduzir sua particularidade [...]. Isso os torna acessíveis: colocá-los no quadro de suas próprias banalidades dissolve sua opacidade” (GEERTZ, 2008, p. 10). Essa

observação constitui parte de um sistema de análise científica, sendo, no caso de Geertz, parte da antropologia. Do ponto de vista da sua antropologia, é importante reconhecer que essa interpretação do “Outro” também é uma construção ficcional, enraizada, no nosso caso, no campo das análises que procuram ser científicas.

É verdade que existe uma diferença notável entre estudar as rinhas de galo balinesas no final da década de 1950 e propor uma reflexão sobre a cultura e os jogos eletrônicos sob uma perspectiva histórica. Todavia, o que une esses dois assuntos é a presença de um caráter semiótico, que envolve a interpretação e a criação de símbolos, e como estes interagem com as diferentes culturas. A seriedade das rinhas de galo na aldeia balinesa examinada por Geertz tem a mesma importância da crise do fluxo de moedas no Japão em razão do jogo eletrônico *Space Invaders* (1978).

O sociólogo estadunidense John Thompson, especializado na relação entre mídia e ideologia, argumenta que a concepção simbólica desenvolvida por Geertz é insuficiente para certas relações sociais simbólicas.¹² Por essa razão, Thompson amplia o conceito de cultura de Geertz por meio do que ele denomina “‘concepção estrutural’ da cultura”, destacando que “[...] quero significar uma concepção que dê ênfase tanto ao caráter simbólico dos fenômenos culturais como ao fato de tais fenômenos estarem sempre inseridos em contextos sociais

¹² Para um aprofundamento, ver o capítulo três de *Ideologia e cultura moderna* (2011), de John Tompson.

estruturados” (THOMPSON, 2011, p. 181). Ao aproximar sua análise cultural do estudo das formas simbólicas, ele as define como: “[...] ações objetos e expressões significativas de vários tipos – em relação a contextos e processos historicamente específicos e socialmente estruturados dentro dos quais, e por meio dos quais, essas formas simbólicas¹³ são produzidas, transmitidas e recebidas” (THOMPSON, 2011, p. 181). Em outras palavras, Thompson concebe a cultura como processos sócio-históricos que demandam análises detalhadas das formas simbólicas presentes neles. A relevância dessa discussão reside na ampliação dos diferentes significados que podem ser expressos pelo sujeito-produtor e interpretados de maneiras diversas do pensamento original. No desenvolvimento de jogos eletrônicos, o design dos jogos desempenha um papel fundamental nesse processo.

A discussão de Thompson encontra eco na redefinição do conceito de cultura a partir de uma “revolução cultural”, como destacado por Stuart Hall. A ideia de cultura adquiriu significados que exigem análise em contextos históricos antes não previstos. Ao discutir a sociedade moderna tardia e as implicações atuais do conceito de cultura, Hall destaca a importância das novas tecnologias e da revolução da informação na reorganização estrutural da sociedade, que agora é impulsionada por trocas econômicas distintas das do século XIX. Ele explica que recursos que outrora eram destinados à indústria pesada da

¹³ Thompson se refere às “formas simbólicas” como “[...] expressões de um sujeito e para um sujeito (ou sujeitos)” (THOMPSON, 2011, p. 183).

era industrial do século XIX - como carvão, ferro e aço -, no limiar do terceiro milênio, estão sendo direcionados para os sistemas neurais do futuro - as tecnologias de comunicação digital e os *softwares* da Era Cibernética (HALL, 2017, p. 17). Essas são mudanças na dinâmica global que afetam as dinâmicas sociais, tornando a cultura, como observa o autor, cada vez mais dinâmica. Para expandir ainda mais o sentido dialógico da cultura, podemos recorrer à seguinte explicação de Hall:

Os seres humanos são seres interpretativos, instituidores de sentido. A ação social é significativa tanto para aqueles que a praticam quanto para os que a observam: não em si mesma mas em razão dos muitos e variados sistemas de significado que os seres humanos utilizam para definir o que significam as coisas e para codificar, organizar e regular sua conduta uns em relação aos outros. Estes sistemas ou códigos de significado dão sentido às nossas ações. Eles nos permitem interpretar significativamente as ações alheias. Tomados em seu conjunto, eles constituem nossas "culturas". Contribuem para assegurar que toda ação social é "cultural", que todas as práticas sociais expressam ou comunicam um significado e, neste sentido, são práticas de significação (HALL, 2017, p. 16).

Seja o que for a definição de cultura, videogames compartilham de seu significado. Ao contrário de jogos milenares como o *Senet*, centenários como o *xadrez*, ou quase centenário como o *Monopoly*, os videogames e jogos eletrônicos estão intrinsecamente ligados a uma fase específica do desenvolvimento tecnológico dos computadores.

Para um exercício temporal, um dos teóricos mais importantes para os videogames e para a imaginação do *círculo mágico* foi Johan

Huizinga, que faleceu em 1945. Ele não teve a oportunidade de conhecer o colossal *Electronic Numerical Integrator and Computer* (ENIAC), o primeiro computador totalmente eletrônico, apresentado em 1946, com um peso de 30 toneladas. Outro avanço tecnológico que certamente teria encantado Huizinga foi o *Nimrod* (1951), com aproximadamente um metro e meio de altura, desenvolvido para jogar o jogo matemático *Nim*. Huizinga também não testemunhou o lançamento do *Tennis for Two* (1958), um jogo recreativo criado pelo físico estadunidense William Higinbotham. Além disso, não presenciou a ascensão do jogo eletrônico *Spacewar!*, criado pelo programador estadunidense Steve Russell, nem mesmo apreciou os arcades *Galaxy Game* e *Computer Space*, operados com moedas, cujos esforços do engenheiro eletricitista e empreendedor Nolan Bushnell¹⁴ e do estudante Bill Pitts merecem ser destacados.

Uma das tecnologias mais significativas foi a “Caixa Marrom”. Três anos após a morte do historiador holandês, em 1947, ocorreu a graduação do primeiro curso de engenharia de televisão ministrado nos Estados Unidos. Após a Segunda Guerra Mundial, houve uma rápida expansão da presença de televisores. No final da década de 1950, aproximadamente 90% dos lares nos Estados Unidos possuíam um televisor (DONOVAN, 2010). Entre os alunos desse curso estava o alemão Rudolf Heinrich Baer, que se estabeleceu nos Estados Unidos com sua família durante a Segunda Guerra Mundial.

¹⁴ Nolan Bushnell foi um dos fundadores da *Atari* em 1972.

Baer acreditava que os televisores poderiam ter uma função além de simplesmente transmitir um conteúdo pré-definido para um receptor, e apostou em uma tecnologia de interatividade. Para o engenheiro:

Na época, havia cerca de quarenta milhões de aparelhos de TV só nos lares dos EUA, para não falar dos muitos milhões adicionais de aparelhos de TV no resto do mundo. Eles estavam literalmente implorando para serem usados para algo diferente de assistir a programas comerciais de televisão!” (BAER, 2005, p. 18).

Não sabemos se Huizinga concordaria com Baer quando ele afirmou que “Os videogames se tornaram parte integrante da nossa cultura que eles parecem ter sido uma parte da paisagem para sempre” (BAER, 2005, p. 1). Apesar das controvérsias, Baer é amplamente considerado, inclusive por ele mesmo, o “pai dos videogames”. Em relação aos videogames comerciais domésticos, isso é inegável. Em 1972, começou a história do primeiro console doméstico, o *Magnavox Odyssey*, seguido pelo sucesso do *Pong*, da *Atari*. Dois anos depois, cerca de 100 mil videogames operados por moedas estavam em funcionamento nos Estados Unidos, arrecadando cerca de US\$ 250 milhões por ano (DONOVAN, 2010).

A década de 1970 marca o início do sucesso dos videogames em várias perspectivas. Primeiramente, do ponto de vista tecnológico, os avanços sistemáticos na indústria computacional abriram um leque de possibilidades para o desenvolvimento dos videogames e jogos eletrônicos - com destaque para o surgimento dos microprocessadores e

do *Commodore PET*. Em segundo lugar, houve a aceitação do público de uma mecânica pouco conhecida, que rapidamente gerou enormes cifras. Terceiro, houve a expansão comercial dos videogames e jogos eletrônicos, atraindo diferentes empresas e nichos, como as distribuidoras de jogos eletrônicos.

Na mesma década em que a terceira geração dos *Annales* promovia sua campanha pela revisão do estatuto das fontes históricas, objetos e métodos, os videogames eram integrados à cultura como uma forma de entretenimento doméstico.

Na década de 1970, surgiu o *Space Invaders* (1978), criado pelo desenvolvedor de jogos eletrônicos, o engenheiro japonês Tomohiro Nishikado e produzido pela *Taito Corporation*. Com mais de cem mil máquinas vendidas no Japão e sessenta mil nos Estados Unidos, o jogo não apenas revolucionou a interatividade, mas também influenciou diversos aspectos da cultura, desde cafés até supermercados, pistas de boliche e música (DONOVAN, 2010). Este foi apenas o começo; no início da década seguinte, a febre do *Pac-Man* (1980), criado pelo designer Toru Iwatani e pela empresa *Namco*, ambos japoneses, continuou a impactar a cultura popular. Juntamente com o *Atari 2600*, os videogames e jogos eletrônicos explodiram em popularidade. O comentário de Donovan sobre o período é bastante esclarecedor:

Todo mundo queria um pedaço dos videogames, desde os agitadores de Washington D.C. até os chefes dos estúdios de Hollywood. O diretor de *Star Wars*, George Lucas, começou a formar uma divisão de jogos em sua empresa Lucasfilm. A Walt Disney

Pictures procurou lucrar com *Tron*, um filme sobre um homem preso dentro de um videogame que foi considerado um sucesso de bilheteria no verão. Guias que explicam como vencer máquinas de fliperama obstruíram as listas de mais vendidos. Quaker Oats, Parker Brothers, 20th Century Fox e Thorn EMI formaram divisões de videogames. O McDonald's começou a servir hambúrgueres com tema Atari, onde “graças ao McDonald's e ao Atari, o antiquado jantar de TV está sendo substituído por um emocionante jantar de vídeo que pode torná-lo um vencedor”. E se um hambúrguer, batatas fritas e shake fossem demais, você poderia petiscar um pacote de Pretzel Invaders da Universal Foods. Em Washington D.C., um grupo de jovens democratas – incluindo o futuro candidato presidencial Al Gore – tornou-se conhecido como os “Democratas Atari” pelo seu apoio à concessão de incentivos fiscais às indústrias de alta tecnologia em vez das indústrias transformadoras mais antigas, como a siderúrgica e a automóvel. Como declarou a capa da revista *Time* no final de 1981: “Gronk! Clarão! Zap! Os videogames estão bombando no mundo” (DONOVAN, 2010).

A revolução da historiografia francesa coincidiu com a revolução dos videogames na sociedade. Entretanto, o impacto cultural dos videogames foi temporariamente freado devido à crise na indústria na década de 1980. Para somar, os videogames começaram a ser malvistas por setores da sociedade, instituições e pelo Estado. A crise econômica global agravava a situação e a recessão chegou à *Atari*. Segundo o professor Gláucio Aranha, o ano de 1984 foi crucial para o que ficou conhecido como o *crash dos videogames*, notadamente no Ocidente. Nos Estados Unidos, os anos oitenta foram marcados por uma recessão econômica, com o desemprego sendo uma preocupação constante. O

aumento dos preços dos combustíveis e de outras *commodities* complicou ainda mais a situação dos videogames. Enquanto isso, os videocassetes domésticos estavam se tornando populares e os computadores cada vez mais multifuncionais e acessíveis, contribuindo para sua aceitação no mercado. Aranha observa que a década de 1980 testemunhou não apenas a popularização dos computadores, mas uma série de avanços interativos e tecnológicos em comparação com a década anterior. A indústria de videogames dos Estados Unidos sofreu um golpe devastador e parecia estar estagnada em sua proposta tecnológica. Enquanto a *Atari* entrava em declínio, com seus jogos destinados a aterros sanitários e concreto, “[...] seria justamente a *Nintendo* que novamente iria reanimar a indústria dos Jogos Eletrônicos norte-americana” (ARANHA, 2004, p. 49). A década de 1980 parecia prever o fim dos videogames como uma parafernália obsoleta e datada destinada à extinção.

Chris Crawford (1984, p. 104) observa que, com o crescimento da indústria, novas barreiras surgiram para os jogos eletrônicos, acompanhadas com o aumento da lucratividade. As reações começaram na década de 1970, com decretos promulgados contra os fliperamas e as restrições impostas por pais e responsáveis para limitar o uso das máquinas por seus filhos. Essas restrições, como sabemos, continuam a fazer parte da história dos videogames e jogos eletrônicos. Apesar do cenário adverso e da decadência econômica, a segunda metade da década

de 1980 testemunhou um ressurgimento e um novo impulso para a indústria.

Videogames e jogos eletrônicos estão intrinsecamente ligados às sociedades, às diferentes culturas e práticas tecnológicas desde a segunda metade do século XX. Como sugere Kurt Squire (2002), o papel da cultura e dos videogames está constantemente sob análise, inclusive para desfazer equívocos, como a associação entre a violência armamentista de países como os Estados Unidos e a possível influência de determinados jogos eletrônicos. Por um longo período, a relação entre videogames e violência era mais popular que qualquer outro estudo acadêmico sobre os videogames. O erro de tratá-los apenas como subprodutos da violência obscureceu suas questões culturais ao longo das décadas. Seguindo a linha de raciocínio de Squire, as pesquisas nesse campo podem se beneficiar dos contextos culturais ao tratar o jogo eletrônico como uma prática cultural.

Apesar da espetacularização da relação entre “videogames e violência”, outros estudos se destacaram ainda na década de 1980, como foi o livro de Patricia Marks Greenfield, *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers* (1984). Como psicóloga e especialista nas áreas de cultura e desenvolvimento humano, Patricia Greenfield (1984, p. 3) menciona que, além da relação estabelecida entre as crianças e os microcomputadores e videogames, a qualidade interativa permite que as crianças criem ativamente estímulos e informações, não sendo meros receptores. Para ela, a relação com a cultura é inevitável ao

pensar sobre tecnologia e esses estímulos. Não é surpresa, então, que ela perceba que a educação de alguma maneira se beneficiaria dessa interatividade.

A proposta deste livro é servir como um fio condutor de temas e pesquisas relacionadas aos videogames, oferecendo caminhos para historiadores brasileiros que ainda não estejam familiarizados com certos problemas de pesquisa. Quero enfatizar a importância de promover uma renovação cultural nos estudos desse tema. Vale ressaltar a iniciativa de periódicos como *Simulation & Gaming*, que teve sua primeira edição em 1970 e tem atuado como um fórum interdisciplinar para discutir simulações mediadas por diferentes artefatos culturais, como computadores, internet, videogames, simuladores industriais, educação, entre outras propostas. Outro exemplo é o periódico *Games and Culture*, criado em 2006, com o objetivo estudar a interatividade dos jogos eletrônicos e sua utilização como forma de entretenimento, educação, simulações militares e engajamento político.

Diante dessa ampla gama de aplicações, o cientista social Toby Miller, em seu artigo inaugural na *Games and Culture* (2006), destaca a necessidade de evitar o binarismo entre “pânico moral” e “excitação ingênua” ao abordar os estudos sobre jogos eletrônicos. Em vez disso, devemos reconhecer o potencial dos videogames como parte do mundo da mídia progressista e dos estudos culturais, além de apreciar o entusiasmo em torno desse universo. Essa operação possibilita um debate

amplo e cultural no campo dos estudos sobre jogos eletrônicos, especialmente para historiadores.

E há muito mais. James Paul Gee (2006) discute o elemento artístico nos jogos eletrônicos. Ao contextualizar *Castlevania: Symphony of the Night* (1997), o autor sublinha suas características estéticas e narrativas. Embora o jogo tenha seus limites estabelecidos pela programação, a história é percorrida de maneira única por cada jogador. Assim, “Essa produção proativa pelos jogadores de elementos da história, uma sinfonia de tomada de decisão visual-motora-auditiva e uma história real-virtual única produz uma nova forma de arte performática coproduzida por jogadores e designers de jogos” (GEE, 2006, p. 61).

A discussão se complexifica com o texto de Adrienne Shaw (2010) sobre o conceito de *cultura dos videogames*. A leitura é relevante para um balanço bibliográfico sobre cultura e *games*. Shaw defende um estudo cultural crítico dos jogos, indo além de uma mera análise cultural sobre eles. O texto, com quase uma década e meia de existência, sugere que os estudos culturais relacionados aos videogames não devem se restringir a temas e focos específicos, mas sim problematizar os conflitos e desafios presentes nos estudos culturais como um todo. Em outras palavras, há diversas maneiras de compreender a cultura dos videogames e jogos eletrônicos, e é essencial evitar uma análise simplista baseada em estereótipos, especialmente em relação aos jogadores, que poderia reduzir todo o campo a uma mera subcultura. Shaw argumenta que os

estudos nesse campo devem ser reflexivos e não reativos, almejando compreender como a cultura dos videogames e jogos eletrônicos é construída.

O historiador tem a oportunidade de expandir a qualidade dessas pesquisas ao incorporar a perspectiva histórica à discussão de videogames e jogos eletrônicos como artefatos culturais. Isso implica não apenas observar essa tecnologia do ponto de vista do desenvolvimento de seus *hardwares* e *softwares*, mas compreender como eles refletem e respondem a processos e interações culturais.

A cultura da convergência, como incansavelmente descreveu Henry Jenkins (2009), consiste no chamado para nós, historiadores, compreender a interatividade cultural no mundo digital. Trata-se de uma interseção entre mídias, na qual Jenkins destaca que o poder do consumidor e do produtor de mídia interagem de maneiras imprevisíveis. O consumidor passivo na era digital não é mais dominante, cedendo espaço cada vez mais à participação na produção de conteúdo e em processos interativos. Assim, para Jenkins, a convergência não reside apenas nos instrumentos tecnológicos em si, mas sim nas interações entre os agentes sociais, consumidores e sua relação com outros. Portanto, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que os consumidores são incentivados a buscar novas informações e estabelecer conexões entre conteúdos de mídia dispersos (JENKINS, 2009, p. 27-28).

Videogames e jogos eletrônicos respondem ao fluxo de múltiplas plataformas (*YouTube, Twitch, Reddit, Steam*, entre outras), alcançando diferentes mercados midiáticos e considerando as diversas interações do público no ambiente digital. Essas questões não estão relacionadas à busca pelas experiências de entretenimento desejadas, conforme destacado por Jenkins?¹⁵

A cultura, os significados e as formas simbólicas

Os jogos eletrônicos, como artefatos culturais, carregam consigo um contexto inseparável da cultura. Uma leitura recomendada para historiadores está contida no quarto volume de *Regras do jogo: Fundamentos dos designs de jogos: cultura*, publicado em 2012 pela editora Blucher.

Os jogos eletrônicos têm a capacidade de transmitir valores e ideologias para além de suas regras formais. Salen e Zimmerman argumentam que, embora os jogos possam refletir a cultura de alguma maneira, isso não implica necessariamente que sempre desempenhem um papel transformador na cultura. Para eles, a cultura é um conceito flexível, e as convenções culturais são fundamentais para o sucesso da *interação lúdica significativa* no design de jogos. Os significados fazem parte do processo que envolve a ação e o resultado na experiência do

¹⁵ *Cultura da convergência* (2009) torna-se um percurso necessário para o historiador que deseja ampliar a sua percepção sobre as mídias digitais e a relação com as culturas.

jogador. Em outras palavras, “Apenas alguns jogos transgridem o círculo mágico de tal forma a ter um efeito real sobre os contextos culturais nos quais são criados e jogados” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012c, p. 25). Sem limitar o significado de cultura, esses autores procuram uma compreensão que ultrapasse o *círculo mágico*, abarcando o contexto histórico, conjuntos de valores ideológicos e até mesmo a relação entre um jogo e o estilo de vida de seus jogadores.

Se a cultura é indissociável da produção dos jogos digitais, o desenvolvedor de jogos não somente é produtor de significados e interpretações culturais, mas também é um indivíduo (ou grupo) moldado por uma cultura. O sucesso da interação lúdica possibilita o desenvolvimento de significados culturais. As convenções culturais superam as regras formais e dialogam com a economia de signos do jogador. Considerando tanto o desenvolvedor (designer de jogos) quanto o receptor (jogador), estamos lidando com formas simbólicas da cultura mediadas pelo processo de criação de um jogo digital.

A indústria da mídia, à qual os videogames pertencem, é responsável por uma nova relação na transmissão das formas simbólicas. Thompson, ao discutir as transmissões culturais, destaca que diferentes meios técnicos respondem a diferentes habilidades, faculdades e recursos, sendo impossível dissociá-los dos contextos sociais em que são utilizados pelos indivíduos na decodificação e codificação das formas simbólicas (THOMPSON, 2011, p. 223). Ainda que os videogames e jogos eletrônicos não sejam mencionados pelo autor, eles se enquadram

nessa modalidade de transmissão cultural e representam os novos suportes técnicos que produzem, reproduzem e circulam formas simbólicas em escala industrial. Os números que consideram os jogos digitais como mídia de comunicação de massa são impressionantes, como o fato de apenas a franquia *Grand Theft Auto*, popularmente conhecida como *GTA*, ter vendido 400 milhões de cópias. Quais valores culturais e ideologias estão presentes na narrativa de *GTA*? A compreensão da cultura da convergência de Henry Jenkins e da disseminação das formas simbólicas mediadas por redes transnacionais e interesses institucionais, como mencionado por Thompson, permite valorizar os videogames e jogos eletrônicos para análises históricas e sociais.

Salen e Zimmerman nos conduzem a uma discussão sobre os “jogos como retórica cultural”. Segundo *The Ambiguity of Play* (2001), de Sutton-Smith, a retórica cultural é vista como um discurso carregado de valor e capaz de expressar crenças e valores, muitas vezes buscando persuadir. Isso significa que aspectos culturais e formas simbólicas impactam no sistema formal de determinados jogos, como os jogos históricos. Em meio a essa arquitetura, o design de um jogo “[...] é uma representação das ideias e dos valores de um determinado tempo e lugar” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012c, p. 35). Como a experiência lúdica é parte integrante desse sistema interativo, a mediação com a cultura, seja direta ou indiretamente, torna-se essencial. Sob a ótica da retórica

cultural, questionamos qual conjunto de crenças o design de um jogo está promovendo.

Para esta análise, utilizarei como referência um artigo científico que publiquei na revista *ArtCultura* (2023), editada pelos competentes intelectuais Adalberto Paranhos e Kátia Paranhos. Intitulado *Games e a “ciência de Galton”: referências à eugenia no jogo eletrônico Red Dead Redemption 2*, o objetivo era investigar como a discussão sobre eugenia foi representada pelos designers do jogo e incorporada à experiência lúdica, retratando como a viabilidade da eugenia foi referenciada e negada. Essa análise propõe a questão: “Você pode incorporar a retórica cultural na própria experiência do seu jogo, incentivando seus jogadores a realmente jogar com códigos culturais?” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012c, p. 40).

A resposta é afirmativa. Aliás, como lembra Esther Wright (2022, p. 1-2), os jogos da *Rockstar* ambientados em espaços urbanos e rurais americanos representam visões clássicas do modo de vida americano. Para a autora, sejam eles fictícios ou baseados na realidade, essas representações são influenciadas pela cultura popular e pelas imagens que moldaram a história dos Estados Unidos ao longo do tempo. As formas de revistar o passado variam entre simplificações, senso comum e generalizações. Wright questiona se a “autenticidade histórica” presente nos jogos da *Rockstar Games* não seria, na verdade, uma versão comercializada da história americana. Em *Red Dead Redemption 2*, o jogo pretende uma *interação lúdica significativa* que vai além dos

aspectos formais e experimenta explorar o jogo como uma forma de retórica cultural.

No que diz respeito à apropriação da eugenia, observei como a *interação lúdica cultural* propõe transformar valores culturais ao encarar o racismo não como um consenso da época, mas como uma possibilidade de refutação pelo avatar do jogador. Não estou sugerindo que a postura anti-eugênica presente *RDR2* tenha o poder de alterar as consciências ou convicções raciais dos jogadores. Todavia, o sucesso do jogo possibilita enquadrá-lo, intencionalmente ou não, nos debates de uma cultura antirracista ou promover uma consciência histórica sobre o papel das teorias raciais naquele período. No jogo em questão, a *interação lúdica cultural* é personificada por Arthur Morgan, o protagonista controlado pelo jogador, que rejeita o discurso pró-eugenista. Além disso, o jogo permite que o jogador puna os personagens que promovem violência racial, como membros da *Ku Klux Klan*, sem penalizar a honra do jogador no sistema formal do jogo.

Jogos com o investimento financeiro de *RDR2* não são confeccionados por um único desenvolvedor, mas sim por uma equipe. Sua base fiel de jogadores espera que as qualidades que tornaram a franquia um sucesso sejam mantidas, o que inclui as diversas referências históricas. Esther Wright (2022, p. 13) comenta que essas representações históricas, criadas pelos desenvolvedores-historiadores, oferecem aos jogadores a oportunidade de desafiar as normas sociais e criticar aspectos da sociedade americana. Não é à toa que franquias como *GTA* e *RDR* têm

sido interpretados como sátiras culturais, remodelando a história americana de forma eficaz. Wright aponta uma fraqueza nessas representações históricas devido ao seu caráter conservador ou eurocêntrico, que frequentemente fundamenta a construção dessas imagens.

É amplamente reconhecido que a *Rockstar Games* ambiciona envolver seus jogadores em tramas que desafiam tabus sociais e normas convencionais, oferecendo críticas aos padrões de comportamento da sociedade estadunidense (WRIGHT, 2022, p. 13). Isso é evidente na maneira como recria o passado, replicando modelos hegemônicos em suas narrativas, desde a escolha dos personagens até as representações dos cenários. Dessa forma, noções comuns e subjetividades relacionadas à raça, gênero, cor e contextos históricos são mobilizadas para reforçar a “autenticidade histórica”. Em muitos casos, essa autenticidade é invocada para preservar as hegemonias, negando a possibilidade de que certos grupos (como mulheres, negros ou indígenas) desempenhem papéis centrais na representação dos jogos, sob a alegação de que isso não seria condizente com a “realidade histórica”. Essa argumentação frequentemente carece de qualquer embasamento em documentação histórica, apoiando-se em concepções comuns sobre a história que acabam por legitimar exclusões.

O historiador desempenha um papel importante na análise crítica dos jogos eletrônicos, que frequentemente disputam as memórias sobre o passado. Conforme Chapman, Foka e Westin (2017, p. 365) admitem,

os jogos eletrônicos convencionais parecem tender a adotar as hegemonias como fundamento para representar o passado, repetidamente privilegiando as experiências históricas de homens, brancos, europeus, entre outros.

No meu estudo sobre *RDR2* constatei que não havia, necessariamente, um comprometimento com a história acadêmica. Como averigui, se observam certos cuidados com alguns temas relativos a essa historiografia, como em relação à eugenia e aos discursos hegemônicos.

Um exemplo de pesquisa nessa direção foi o artigo de Emil Lundedal Hammar (2016), que estudou o jogo *Assassin's Creed Freedom Cry* (2013), da *Ubisoft*. Hammar conduziu uma análise contra-hegemônica, destacando como os estudos da memória cultural em interação com os jogos eletrônicos podem influenciar discursos e políticas de memória, principalmente no que diz respeito às identidades marginalizadas. Utilizando Stuart Hall como base teórica, Hammar explorou a relação entre hegemonia e os subalternos, enfatizando como os grupos marginalizados são frequentemente excluídos das representações culturais de massa do passado ou reduzidos à banalidade (HAMMAR, 2016). O pesquisador examinou como o protagonista Adéwalé, embora represente um avatar contra-hegemônico, ainda assim incorpora determinados estereótipos, como o do “homem negro raivoso”, frequentemente retratado pela mídia dominante:

Por ser um jogo com uma camada representacional e um sistema mecânico que simula o histórico trauma do comércio transatlântico de escravizados, ao mesmo tempo que representa e permite que os

jogadores atuem como um protagonista negro e se envolver em uma luta histórica, o jogo admite uma particular forma de consciência e produz um significado simbólico em relação ao coletivo da memória cultural no presente do jogador (HAMMAR, 2016).

Nas conclusões, Hammar ratifica que *Assassin's Creed Freedom Cry* propõe uma atitude anti-hegemônica por meio do reconhecimento de histórias marginalizadas. Em outras palavras, os jogos eletrônicos, para ele, “[...] permitem performances dentro das restrições tanto da camada representacional e do sistema mecânico e isso pode alimentar processos de memória cultural e, portanto, como os jogadores se lembram ativamente do passado” (HAMMAR, 2016). A preocupação em contar uma história das classes subalternas amplia as perspectivas entre cultura e videogames.

Uma vez que os jogos eletrônicos são artefatos culturais, há uma constante negociação com os valores culturais. Razão pela qual a retórica cultural em jogos permite examinar de que modo essas representações culturais despertam no dentro do que é chamado de *círculo mágico*. Katie Salen e Eric Zimmerman resumem a interação entre os valores culturais e a retórica cultural dos videogames:

Outra maneira de dizer que os jogos refletem os valores culturais é que os jogos são contextos sociais para a aprendizagem cultural. Isso significa que os jogos são um lugar onde os valores de uma sociedade são incorporados e transmitidos. Embora os jogos reflitam claramente os valores culturais e as ideologias, eles não desempenham meramente um papel passivo. Os jogos também ajudam a incluir ou

fortalecer um sistema de valores da cultura. Ver os jogos como contextos sociais para a aprendizagem cultural reconhece como os jogos repetem, reproduzem e, por vezes, transformam as crenças e os princípios culturais. Essa forma de ver os jogos – como sistemas ideológicos – constitui a base do primeiro esquema de design de jogo contextual, jogo como retórica cultural (SALEN & ZIMMERMAN, 2012, p. 34).

Situar os jogos eletrônicos como sistemas ideológicos, obedecendo um sistema gerado por regras internas, caracteriza uma de suas expressões artísticas. Um sistema rígido de regras definidas não limita a experiência dos jogadores. Para Juul, “Um jogo é uma moldura na qual vemos as coisas diferentemente. A literatura pode nos fazer focar nas próprias em si. No jogo, nós podemos buscar a beleza atividade em si” (JUUL, 2019, p. 188). A singularidade desse artefato cultural, por meio de suas construções semióticas, converte os videogames em uma modalidade de arte cuja interatividade estabelece novas maneiras de pensar contextos culturais.

Estabelecendo a importância do contexto cultural e o envolvimento com o *círculo mágico*, o conceito de *jogo* de Salen e Zimmerman requer uma revisão. Repetindo, os autores definem os jogos da seguinte forma: “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012a, p. 95). O problema surge com a palavra *artificial*, especialmente quando se percebe o jogo como algo separado da vida *real*. Isso não implica que o

termo *artificial* não tenha validade; pelo contrário, ele é válido no que se refere à sua representação em um sistema formal.

O conceito de *artificial* e *cultural* dentro desse sistema deve levar em conta a seguinte afirmação: “Como cultura, os jogos são sistemas abertos. Eles estão isolados do seu ambiente, mas fazem parte dele intrinsecamente, participando do fluxo e refluxo de ideias e valores que compõem um cenário cultural maior” (SALEN & ZIMMERMAN, 2012c, p. 88). Dado que os jogos são indiscutivelmente culturais, o conjunto de regras que caracteriza seu aspecto formal sempre estará conectado a um contexto cultural. Essa é a natureza de um sistema formal.

Dentro desse contexto, um jogo cultural não apenas dialoga com as referências de um mundo externo ao *círculo mágico*, mas atua como uma poderosa crítica cultural. Portanto, o *artificial* ou mesmo a noção de *virtualização* – trazendo à tona o debate Pierre Lévy (1996) –, estabelece relações entre os espaços do sistema e da cultura. O filósofo francês explica que o virtual não é a antítese do real, mas do atual; assim, virtualidade e atualidade são duas maneiras distintas de existir (LÉVY, 1996). A definição de *virtualização* de Lévy ultrapassa o meu interesse específico em jogos eletrônicos e suas atitudes ideografias dinâmicas. A *virtualização* não é um fenômeno recente e, para o autor, não deve ser temida ou condenada. Exemplos como raios-X, ressonância magnética, economia, ferramentas e hipertexto entram no debate sobre a virtualização como um fenômeno de longa duração. De qualquer

maneira, considerando a análise presente, ela esclarece o significado das formas simbólicas, dos significados e da cultura, sobretudo ao pensarmos nos jogos eletrônicos:

A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular (LÉVY, 1996).

Por essa razão, o autor defende que o “não estar presente” difere da ausência. Na verdade, consiste numa reconfiguração das relações sociais. De modo que o filósofo francês atribui a cada forma de vida espaços e tempos particulares. Na cultura humana, isso se estende às suas realizações, como a comunicação – ver o homem pré-histórico e o galho¹⁶. Lévy insiste que a virtualidade oposta ao falso e ao imaginário,

¹⁶ Diz o autor: “Um homem pré-histórico vê um galho. Reconhece-o pelo que é. Mas a história não termina aí, pois o homem, ao dialetizar, vê uma imagem duplicada. Ele envesga os olhos sobre o galho e o imagina como bastão. O galho significa o bastão. O galho é um bastão virtual. Substituição. Toda a técnica está fundada nessa capacidade de torção, de desdobramento ou de heterogênesse do real. Uma entidade real, imersa em sua identidade e sua função, desprende subitamente uma outra função, uma outra identidade, entra em novas combinações, é arrebatada num processo de heterogênesse.

como no caso da televisão e suas representações, mas sim um meio pelo qual compartilhamos uma realidade (LÉVY, 1996). Longe de ser uma mentira, para o autor, a *virtualidade* consiste em uma forma de verdade, um lugar da *desterritorialização* e de uma *temporalidade não-comum*.

A abordagem cultural dos jogos interessa até mesmo aos pontos de vista marxistas. Essa é a tese de Jamie Woodcock em *Marx nos fliperamas: videogames e luta de classes* (2020). O autor sustenta que os jogos eletrônicos representam uma expressão incrível da cultura popular, algo que os marxistas deveriam considerar atentamente (WOODCOCK, 2020, p. 255). Longe disso, os jogos eletrônicos, entendidos como produtos culturais, devem ser integrados às lutas políticas da esquerda. Isso se justifica pela considerável quantidade econômica movimentada pela indústria, que criou um nicho de exploração dos trabalhadores envolvidos nesse setor. Como Woodcock destaca: “Levar os jogos eletrônicos a sério como uma parte dessa luta não é algo que a esquerda possa continuar a ignorar” (WOODCOCK, 2020, p. 259).

O desejo inicial dos videogames de expandir as possibilidades interativas do televisor representou a primeira etapa de um processo que revolucionou a cultura popular:

O que começou como uma ideia de construir uma “caixa” que pudesse fazer uso inovador de qualquer aparelho de TV comum tornou-se uma indústria... e uma maneira totalmente nova de jogar que alterou radicalmente a forma como grandes subconjuntos da

É a mesma capacidade de interpretar ou inventar sentidos que se pratica na linguagem e na técnica, na bricolagem e na leitura” (LÉVY, 1996, p. 92).

população deste planeta gastam seu tempo livre (BAER, 2005, p. 1).

Ralph Baer, conhecido como o “pai dos videogames”, expressou a pretensão de transformar o televisor em um sistema mais dinâmico e interativo. O *Magnavox Odyssey* simbolizava o antigo desejo de projetar o protótipo *Brown Box* como um novo suporte que renovaria a indústria e a maneira das pessoas ocuparem o seu tempo livre. As expectativas de Baer foram superadas com a concepção dos videogames. O lazer é apenas uma das muitas maneiras de interagir com esses recursos, o que torna sua dimensão como artefato cultural imprevisível. Ainda que não sejam equivalentes em suas consequências, termos como ensino, economia, terrorismo, investimento, profissão, entre outros, que muitas vezes parecem distantes, estão dentro do horizonte dessa tecnologia.

Os videogames se tornaram uma fonte de renda significativa por meio da mineração de criptomoedas, impulsionando um mercado multimilionário de itens e moedas dentro dos jogos¹⁷. Outrossim, algumas atividades ilícitas, como a distribuição de jogos com *malwares* para minerar criptomoedas sem o conhecimento dos jogadores, representam outra forma de lucrar com jogos eletrônicos. Um exemplo é o jogo *Super Mario 3: Forever* (2004), criado por fãs da franquia Mário,

¹⁷ <https://www.infomoney.com.br/guias/gamecoins/> (Acesso em: 18 de dezembro de 2023).

da *Nintendo*, distribuído com *trojans* e *malwares* para que *hackers* consigam minerar criptomoedas a partir do computador dos jogadores.¹⁸

Grupos terroristas têm usado videogames para aprimorar comunicação e organizar ataques, como apontou investigações. Em 2015, foi noticiado que o grupo *Estado Islâmico do Iraque e da Síria (ISIS)* estaria utilizando a plataforma do *PS4* para comunicação.¹⁹

Os jogos eletrônicos evoluíram para além do entretenimento, tornando-se uma profissão não apenas para os criadores, mas para os jogadores. De acordo com relatos de fevereiro de 2023, os *eSports* distribuíram mais de 1 bilhão de reais em prêmios no ano anterior²⁰. Isso nos leva a refletir até que ponto estamos negligenciando esse fenômeno como parte integrante da cultura contemporânea e da vida cotidiana em diversas sociedades. A convergência dos jogos eletrônicos está evidente em todos os aspectos.

Após essa breve discussão sobre a prática do historiador, suas influências e a cultura, insisto na premissa de que os videogames e jogos eletrônicos devem ser reconhecidos pelo historiador como artefatos culturais. Reconhecendo essa qualidade como um campo de estudo, o próximo passo é propor alternativas teóricas e análises, refletir sobre a

¹⁸<https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2023/06/5105173-jogo-do-mario-e-utilizado-por-hackers-para-minerar-criptomoeda.html> (Acesso em: 18 de dezembro de 2023).

¹⁹<https://www.eurogamer.pt/sony-responde-ao-uso-da-ps4-pelos-membros-da-isis> (Acesso em: 18 de dezembro de 2023).

²⁰<https://gauchazh.clicrbs.com.br/esportes/noticia/2023/02/os-torneios-de-esports-com-as-maiores-premiacoes-em-dinheiro-cldm1cr4k0080014smigbuhd9.html> (Acesso em: 18 de dezembro de 2023).

elaboração de projetos de pesquisa e, igualmente importante, considerar opções para a formação de professores e sua utilização em sala de aula.

No próximo capítulo, mencionarei algumas discussões teóricas do campo, sem pretender esgotar as discussões ou controvérsias. Esses debates surgiram ao longo das últimas duas décadas, e é importante que o historiador se familiarize com eles para compreender que o campo dos videogames possui suas próprias questões internas

O historiador dos videogames: entre a forma e o conteúdo

William Uricchio (2005), Matthew Kappel e Andrew Elliot (2013) e Adam Chapman (2016) são leituras obrigatórias para aqueles que anseiam compreender a relação entre a literatura acadêmica produzida sobre os jogos eletrônicos e o papel do historiador. Isto é, a discussão atual sobre a prática do historiador, a perspectiva histórica nos jogos históricos e os desafios enfrentados para a consolidação desse campo representam debates contemporâneos de grande relevância. Estou me apoiando no trabalho desses intelectuais para orientar a maneira como os historiadores podem se aproximar deste campo de estudo.

Uma parte dos historiadores contesta, ignora ou até mesmo ironiza a proposta de integrar o tema dos videogames em suas agendas de pesquisa e práticas docentes. Do ponto de vista interdisciplinar, os estudos estão aumentando. Essa preocupação interdisciplinar tem sido benéfica para os historiadores ao permitir uma percepção mais ampla de diferentes setores da sociedade sob uma perspectiva histórica.

Não é exagero afirmar que existem poucos estudos na área da História em comparação com temas populares como cinema, identidades, audiovisual, imagem, entre outros. Do contrário, a motivação para este livro não se justificaria, uma vez que priorizei o

aspecto introdutório e talvez não seja útil para pesquisadores mais experientes nos estudos de videogames. Explorei diversos bancos de dados de teses e dissertações do país para concluir que o progresso ainda é lento. Cada um pode realizar seu próprio exercício de pesquisa nos registros dos Programas de Pós-Graduação em História. Felizmente, existem trabalhos na área, mas é evidente que há um desnível em relação a outros temas.

Tenho adotado como estratégia neste livro de estimular e facilitar uma base de referências para que surjam novas propostas e as formas de análise se complexifiquem. Na historiografia brasileira, há historiadores pesquisando sobre o tema em diferentes perspectivas, tais como teoria (CARVALHO, 2017), fontes históricas (CARREIRO, 2013), Idade Média (RIBEIRO, 2021), antropoceno (SANTOS & COELHO, 2023), como suporte de mídia (BELLO, 2016), identidade (MEOTTI, 2023), história das ciências (CARVALHO, 2023), uso didático (ROSA, 2020), Ensino de História (ARRUDA, 2011), museus virtuais e jogos digitais (ALVES, VIANNA & MATTA, 2019), experiência histórica (GRZYBOWSKI, LIMA & SANTOS), compreensão histórica (FORNACIARI, 2021), entre outros autores que podem ser encontrados em uma rápida busca em bases científicas como *Scielo* ou *Google Scholar*.

Nos capítulos anteriores, mencionei uma literatura internacional dedicada no século XX a explorar o conceito de jogos. Tal literatura foi fundamental para o aperfeiçoamento das pesquisas no século seguinte,

como as de Kurt Squire (2002), Chapman (2016), Juul (2019), McCall (2023) e uma ampla gama de novos intelectuais voltados para os videogames e jogos eletrônicos. Foi nessa onda de novos estudos que periódicos como o *Simulation & Gaming* (1970), *Game Studies* (2001) e *Game and Culture* (2006), surgiram, de forma interdisciplinar, para consolidar a viabilidade desse campo de estudo.

Recentemente, discuti a fundação do periódico científico *Game Studies* em uma coletânea²¹. Espen Aarseth e Susana Tosca e outros pesquisados, desde 2001, acreditavam na viabilidade de uma revista científica dedicada à cultura e aos jogos eletrônicos. A revista está em acesso aberto, mantendo sua independência editorial. Aarseth destacava, ainda em 2001, a dificuldade dos jogos eletrônicos em conquistar certa autonomia nas pesquisas. Mesmo que o campo tenha observado significativas evoluções de maneira interdisciplinar, ainda há um longo caminho a ser percorrido:

O maior desafio para os estudos dos jogos computacionais virá, sem dúvida, de dentro do mundo acadêmico. Criar espaço para um novo campo geralmente significa reduzir os recursos restantes para os que já existem, e os campos existentes vão, às vezes, responder tentando conter a nova área como um subcampo. Jogos não são um tipo de cinema ou de literatura, mas tentativas colonizadoras desses dois campos já aconteceram, e, certamente, acontecerão novamente, até que os estudos sobre os

²¹ Referência completa, em: CARVALHO, Leonardo Dallacqua de. *Game Studies: duas décadas do principal periódico sobre jogos eletrônicos*. In: CARVALHO, Leonardo Dallacqua de; RIBERO, Felipe Augusto. *Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história*. São Luís: Editora UEMA, 2024.

jogos computacionais emergem como um campo acadêmico claramente auto-sustentado (AARSETH, 2001).

Game Studies desempenhou um papel pioneiro ao abrir caminho para a criação de outros periódicos fora do âmbito nórdico, como a *Games and Culture*, em 2006. Conforme o próprio nome indica, essa revista tem como foco a reflexão sobre as dimensões socioculturais relacionadas aos jogos eletrônicos. Durante o século XXI, outros periódicos impressos surgiram, como *Games and Economic Behavior*, *Simulation & Gaming (S&G)*, *International Journal of Computer Games Technology*, *Journal of Games Criticism*, *Journal of the Philosophy of Games*, entre outros. No Brasil, infelizmente, ainda não há uma revista especializada.

O historiador dos videogames não está completamente desamparado, apesar de reconhecer que pode ter uma melhor inserção internacionalmente. A barreira linguística contribui para uma erosão na produção nacional, dividindo aqueles que têm acesso aos periódicos estrangeiros daqueles cuja língua nativa é sua única fonte de informação. Devido à sua natureza interdisciplinar, a produção estrangeira se multiplica rapidamente. A falta de diálogo com essa literatura acaba limitando parte dos estudos teóricos sobre história e jogos eletrônicos, que muitas vezes se limitam como ferramentas para o ensino de história. Nesse contexto, ponderando que no Brasil a formação do historiador é frequentemente integrada às licenciaturas, temos a oportunidade de ampliar o campo e oferecer contribuições para discussões relacionadas à

aprendizagem histórica, à consciência histórica e ao ensino de história como um todo.

O que são estudos de jogos históricos?

Ao menos três perguntas concorrem nas pesquisas de jogos eletrônicos em perspectiva histórica. Quais as formas autorizadas de representar o passado? Como o passado é fabricado em diferentes espaços culturais, incluindo literatura, cinemas e jogos digitais? É possível simular o passado por meio dos jogos eletrônicos e, ao mesmo tempo, manter uma fidelidade histórica? A emulação da história por intermédio da simulação de jogos eletrônicos propõe uma nova forma de interação com a narrativa histórica.

As simulações são um desafio histórico por excelência. Conforme afirmado por Vinicius Carvalho (2024), mesmo os jogos mais bem pesquisados operam em bases epistêmicas instáveis, devido à sua reunião de fontes díspares. Concordo com este autor quando afirma que os jogos devem fazer parte da investigação histórica e, como analisa, estão além do simples ato de jogar, podendo se tornar uma metodologia que orienta o historiador em todas as etapas do processo (CARVALHO, 2024, p. 16).

A natureza interativa desse artefato cultural estabelece relações surpreendentes com a consciência histórica e os discursos de autenticidade histórica. Assim sendo, a percepção do passado necessita

da intervenção do historiador para avaliar quais discursos e representações estão sendo construídos. Esse debate tem raízes no início do século XXI, quando diversos intelectuais deram início a diferentes frentes de pesquisa sobre essas questões.

Em 2005, o professor de estudos comparativos de mídia, William Uricchio, questionava se os jogos eletrônicos poderiam ser uma plataforma adequada para a representação histórica. A importância do debate de Uricchio reside na reflexão sobre como os jogos eletrônicos, enquanto simulação histórica, oferecem elementos fixos e subjacentes, mas dependem da interação criativa do jogador para se apresentarem e serem percebidos como “históricos”.

O passado especulativo faz parte da imaginação na busca pelo entretenimento dos jogos eletrônicos. De fato, esse argumento tem sido frequentemente utilizado para escapar da obrigação de uma representação fidedigna. Por outro lado, o detalhamento e a precisão histórica são exigências para o jogador que deseja uma experiência imersiva. Como conciliar esses dois aspectos? Em outras palavras, como tornar uma representação histórica convincente sem perder a atratividade do que pode ser inventado? Uricchio (2005, p. 33) observa que em jogos de simulação como a série *Sid Meier's Civilization*, há uma tentativa de inserir uma certa dose de “realidade histórica”.

Uricchio questiona a forma como a equipe de *game designer* apresenta a relevância e a complexidade dos processos históricos. O autor compreende que os jogos eletrônicos oferecem novas

possibilidades na reflexão sobre o passado. A incorporação de várias epistemologias historiográficas seria uma forma plural dessa reflexão (URICCHIO, 2005, p. 336). A ideia de representação histórica nos jogos eletrônicos é um exercício contínuo para o historiador, que precisa pensar como as propriedades contextuais e conceituais são utilizadas pelo desenvolvedor-historiador durante a criação de seu produto. Ao entender os videogames e jogos eletrônicos como artefatos culturais, o historiador é desafiado dentro de sua disciplina a considerar o significado dos estudos de jogos históricos.

A pergunta que inicia este tópico foi inspirada em um artigo clássico de revisão bibliográfica de Adam Chapman, Anna Foka e Jonathan Westin, publicado no periódico *Rethinking History*, em 2017. Em diálogo com Uricchio, esses autores indicam a expansão dos estudos sobre jogos históricos ao reunir diferentes perspectivas em relação ao tema, como notar de que modo a representação do passado tem suas “próprias regras de desenvolvimento” e deve ser analisada em seus “próprios termos” (CHAPMAN, FOKA & WESTIN, 2017, p. 360). Segundo esses autores, essa expansão permitiu que o historiador não se perdesse em discussões pouco produtivas sobre se determinado jogo tem ou não fundamento histórico, uma vez que todo jogo eletrônico parte de um fundamento compartilhado. Os estudos de jogos históricos podem ser definidos da seguinte forma:

[...] o estudo de jogos que de alguma forma representam o passado ou se relacionam com discursos sobre ele, as aplicações potenciais de tais jogos a diferentes domínios de atividade e

conhecimento, e as práticas, motivações e interpretações dos jogadores destes jogos e outras partes interessadas envolvidas na sua produção ou consumo (CHAPMAN, FOKA & WESTIN, 2017, p. 362).

Fabricação, representação, memória e cultura são encenadas no sistema de regras e interações do jogo digital, constituindo sua própria identidade como narrativa histórica. O passado no jogo eletrônico representa muito mais do que uma simples narrativa para contextualizar a *gameplay*. Quando se trata de *blockbusters*, por exemplo, eles possuem valor comercial e convida certas audiências que procuram uma interação autêntica baseada em suas próprias consciências históricas. Aqui está uma reflexão decisiva para o historiador dos videogames: a história negociada pelo jogador *in-game* não está subordinada à história acadêmica. Trata-se de uma História Pública, negociada dentro de um sistema de regras cuja concepção de história obedece ao senso comum reproduzido em outras mídias, como o cinema, mais do que a interpretação do historiador profissional. Até que ponto uma abordagem histórica acadêmica é aceitável para o jogador ao se envolver com o jogo digital? A “autenticidade histórica” precisa preencher a lacuna entre o que o jogador espera do passado com base em sua própria consciência histórica.

Quem tem o direito de escrever sobre a história? Essa questão interessa aos historiadores dos jogos digitais devido ao nível de representação buscado na análise desses artefatos culturais. Parece necessário posicionar esse historiador para a singularidade de uma

estrutura e de um sistema próprio de pensar e fazer a narrativa histórica. É por essa razão que sua atenção se concentra entre a ação do jogador e a relação com o sistema criado pelo desenvolvedor-historiador. Sob essa perspectiva, o jogador é considerado um sujeito ativo em vez de meramente um observador; ele participa ativamente na representação histórica e se orienta por referências apreendidas no mundo real.

Na esteira desse debate, um bom exemplo é pensar o valor do *anacronismo* para o historiador profissional e para o jogador casual em relação aos jogos históricos. Enquanto para o primeiro, o *anacronismo* é uma preocupação, para o segundo constitui parte integrante da experiência interativa. Ocorre que a posição do historiador profissional também pode ser a de jogador casual, em que o *anacronismo*, mesmo que identificado, não é suficiente para eliminar o envolvimento com a *gameplay*. Em um jogo histórico, o *anacronismo* pode ser uma ferramenta para dinamizar determinados aspectos do jogo. Matthew Kappel e Andrew Elliot argumentam que os *anacronismos* e as imprecisões históricas não representam necessariamente a ignorância do designer, mas uma estratégia para a jogabilidade e para uma realização completa da natureza lúdica (KAPPEL & ELLIOT, 2013, p. 6). De modo geral, não há um padrão homogêneo em relação à postura que o desenvolvedor-historiador assume durante a produção do jogo histórico, uma vez que a confecção depende de uma série de outros fatores (financiamento, estrutura, contexto, narrativa, entre outras). Menos ainda se espera que o desenvolvedor-historiador tenha essa consciência.

Conforme observa Chapman, “Na verdade, para muitos historiadores-desenvolvedores (e talvez historiadores profissionais) estas escolhas surgem provavelmente através do empréstimo de códigos culturais e estilos de representação histórica” (CHAPMAN, 2016, p. 81). Um dos erros, talvez, seja exigir dos jogadores um nível de compreensão histórica que rivalize com uma história pública pré-moldada, isto é, um nível de consciência histórica previamente estabelecido, inerente à cultura popular, que nem sempre procura alinhar-se com a historiografia profissional.

É preciso estar atento aos modelos de jogos digitais que representam o passado, pois a autenticidade é negociada e a representação histórica atende mais especificamente um discurso de autoria sobre o passado, visando alcançar um público mais amplo.

O papel do historiador profissional dedicado à perspectiva dos jogos eletrônicos deve consistir em apontar os anacronismos e delimitar sua intencionalidade dentro do sistema e no funcionamento da jogabilidade. Ele gera padrões estereotipados? Ele permite que o sistema interaja de maneira mais fluida por meio da narrativa proposta? Ele é crucial para o comprometimento da experiência histórica do jogador casual? Ele é observável e distinguível para quais públicos? Sua supressão acarreta quais possíveis consequências na jogabilidade? Em termos de representação, o que o anacronismo reproduz, omite ou enfatiza? O anacronismo pode ser compreendido como um erro ou como uma escolha?

O tempo, um conceito fundamental para o historiador, assume uma natureza única nos jogos digitais. Pode-se estabelecer três expressões temporais: o *tempo real* (aquele que vivenciamos), o *tempo de jogo* (na expressão de Juul [2019, p. 135]: “Um jogo começa e termina”) e o *tempo do jogo* (no qual o tempo é regulado pelas regras do jogo). Isto é, em um jogo histórico que remonta as fases da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), não seria viável que o jogador levasse rigorosamente seis anos para completá-lo em nome do realismo. Isso resultaria em desinteresse, críticas e um provável fracasso comercial. Portanto, o *tempo do jogo* é ajustado para proporcionar uma experiência narrativa da guerra que seja compatível com a disposição do jogador para jogar. Isso significa que certas atividades rotineiras, como alimentação, descanso e idas ao banheiro, são omitidas ou simplificadas em nome do tempo de jogo.

Um caso concreto pode ser encontrado no jogo eletrônico *007 GoldenEye* (1995), no qual uma fase se passa em uma fábrica cuja missão consiste em invadir laboratórios, salvar cientistas e destruir repositórios com minas explosivas. O jogador inicia a fase dentro de um duto de ventilação que se conecta a um dos banheiros da fábrica. Dentro do banheiro, há guardas, sugerindo que eles estão usando as instalações. Nesse contexto, a ação de “ir ao banheiro” não é apenas uma rotina trivial, mas fornece um contexto significativo para a missão do agente 007 controlado pelo jogador. A chegada do agente 007 ao banheiro da

fábrica expressa uma imagem de rotina dentro do contexto da ação do jogo.



Figura 3: *007 GoldenEye* (1995). O jogador encontra soldados utilizando as instalações do banheiro na fase *Facility*.

Esse tempo é negociado com a jogabilidade para o benefício do enredo e da experiência do jogador. Em outras palavras, trata-se de um tempo fictício ou imaginado, mas que está sempre em negociação com o *tempo real*. Seria desinteressante programar uma rotina em que o agente 007 precisasse ir ao banheiro ou beber água a todo momento para expressar realismo e, conseqüentemente, prejudicaria o ritmo do jogo em *007 GoldenEye*. Nesse jogo, não há essa proposta de interagir com o tempo por meio de ações que comprometam as atividades do personagem principal.

Essa dinâmica pode ser diferente em jogos de sobrevivência, como *DayZ* (2018), nos quais beber água está relacionado ao contexto,

tempo e regras, dentro de uma proposta apocalíptica de *gameplay*. No entanto, o dia em *DayZ* não pode durar 24 horas reais, pois diferentes eventos ocorrem entre o dia e a noite, o que impossibilitaria que um jogador casual vivenciasse experiência completa. O excesso de passividade em nome do “realismo do tempo” prejudica a diversão.²² Portanto, é essencial que o *tempo do jogo* interaja de forma adequada com a jogabilidade para garantir dinamismo, mas sem ignorar que o *tempo real* é um referencial importante para contextualização, destacando a importância de intervenções audiovisuais.

Um exemplo ilustrativo é um jogo digital que requer 50 horas de *gameplay* para ser concluído. O jogador tem a liberdade de realizar todas as atividades em dobro, triplo ou até mais tempo, conforme a velocidade com que interage com os objetivos da jogabilidade no *tempo real*. Nessa escala de tempo de 50 horas de *gameplay* e um tempo indefinido no *tempo real* para sua realização, o *tempo do jogo* pode passar em um único dia ou em apenas algumas horas, dependendo do enredo.

Como explica Chapman (2016), que dedica um longo capítulo ao *tempo* e ao *espaço* do jogo²³, a decisão temporal depende das escolhas tanto do desenvolvedor-historiador quanto do jogador. Um *game* bem

²² Jesper Juul chama esse momento de “tempo morto”, quando o jogador é obrigado a realizar uma tarefa específica para avançar o jogo, mas que nem sempre ela é interessante, podendo ser tediosa (JUUL, 2019, p. 147).

²³ Para discussões especializadas sobre tempo e espaço dos jogos, ver o Capítulo 4: CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How videogames represent the past and offer access to historical practice*. London and New York: Routledge, 2016; e o Capítulo 4 e 5: JUUL, Jesper. *Half-Real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. São Paulo: Blucher, 2019.

didático para observar essa noção temporal é *SimCity 4* (2003). Jesper Juul (2019) comenta que basta um clique para criar uma estação de energia que poderia levar anos para ser finalizada no *tempo real*. Ademais, há a possibilidade de acelerar o *tempo do jogo*, economizando assim o *tempo de jogo*.

A questão da “precisão histórica” ou da “história dos historiadores profissionais” suscita diferentes interpretações e interesses. De acordo com Jeremiah McCall (2019), o termo “precisão histórica” é bastante problemático e pode ser entendido de distintas maneiras. Enquanto alguns desenvolvedores podem interpretá-lo como sinônimo de verossimilhança, uma parcela dos jogadores pode entendê-lo como correspondente ao conteúdo histórico que leram em algum lugar específico. Em resumo, a precisão histórica é uma questão subjetiva que varia conforme a perspectiva de cada indivíduo.

Para que os videogames possam intervir em visões de mundo, o historiador precisa estar familiarizado com sua linguagem e compreender as diversas maneiras pelas quais a história é manipulada pelo jogador e pelo desenvolvedor. A falta de diálogo adequado com a interatividade dos videogames pode tornar a análise histórica tediosa e desinteressante, frustrando as iniciativas do professor-historiador.

Para Adam Chapman (2016), o grande público não está desinteressado pela história, mas sua perspectiva é mais voltada para o âmbito popular e cultural, exigindo do historiador profissional um esforço maior para despertar seu interesse. A história, assim como os

videogames, também é movida por paixões. No entanto, geralmente não é o jogador casual que se apaixonará pela história profissional. Portanto, cabe ao historiador profissional adaptar sua abordagem ao interesse do jogador casual sem comprometer os fundamentos básicos de sua profissão.

A despeito de *blockbusters* como *Assassin's Creed*, da *Ubisoft* ou *Red Dead Redemption*, da *Rockstar Games*, reivindicarem um esforço pela “autenticidade histórica”, os contextos históricos são adaptados dentro de uma cultura que seja compreensível para o entretenimento dos jogadores. Em outras palavras, essa adaptação pode incorporar pressupostos do senso comum como bases para a narrativa.

A produção de um jogo eletrônico e sua representação do passado histórico envolvem métodos de seleção, e é nesse contexto que o *anacronismo* surge como uma estratégia de desenvolvimento. Autores como Keppel e Elliot (2013) argumentam que é preciso considerar um jogo eletrônico como um processo, com uma interface específica de interatividade na qual o jogo é construído. Deste modo, a seleção reflete a intenção do designer ao criar uma representação do passado no jogo. O designer-historiador é responsável por decidir quais elementos estarão presentes ou ausentes na representação do passado, considerando como o jogador interage com a obra.

Ao mesmo tempo, parece ingênuo conceder tanto poder às definições “autênticas” de passado do designer-historiador. Ele próprio é um criador de passados, influenciado por seu próprio tempo, cultura e

interesses comerciais. Outros fatores, como a necessidade de o produto ser divertido, complicam ainda mais os possíveis usos do passado. Nesse sentido, a máxima mencionada por Keppel e Elliot (2013) é: Precisão histórica *versus* Jogabilidade.

Para o historiador profissional, o designer de jogos históricos é reconhecido como autor, e, portanto, a historicidade deve ser problematizada em relação à interatividade proposta da mídia digital. Este desenvolvedor-historiador enfrenta suas próprias limitações no que diz respeito à História, tornando necessário investigar suas referências, sua equipe (se houver), e outros fatores que possam explicar suas decisões de programação do jogo histórico.

Negar os jogos eletrônicos como uma possibilidade de análise, compreensão cultural e ensino seria uma atitude que diminuiria a importância das construções históricas e suas interpretações culturais. Isso ignoraria os esforços de pensar, por meio do meio digital, narrativas e imagens do passado, como é o caso da série *Discovery Tour*, da franquia *Assassin's Creed* (Ubisoft), que foi utilizada como material de apoio em aulas de História. O modo *Discovery Tour* tem a intenção de transformar os cenários do jogo em uma espécie de museu virtual. Em resumo, não se trata de aceitar ou recusar um modelo específico de “historicização” do desenvolvedor-historiador, mas sim de fazer uma crítica e refletir sobre as formas de apropriação do passado histórico em determinado jogo. Para uma discussão mais elaborada sobre museus virtuais e jogos digitais, recomendo a organização de Lynn Alves,

Heloyne Telles e Alfredo Matta (2019), intitulada *Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história*.

O *Discovery Tour* de *Assassin's Creed* cumpre uma nova função patrimonial ao oferecer uma recriação virtual do passado. A série permite que os jogadores explorem a Grécia Antiga, o Egito Antigo e a Era Viking, proporcionando visitas guiadas conduzidas por historiadores e especialistas. A interatividade é mantida, uma vez que os jogadores controlam um avatar que percorre os cenários históricos. Esse “museu digital ao ar livre” tem uma função pedagógica nas representações do passado. O *Discovery Tour* é uma experiência controlada de representação histórica, pois seu objetivo interativo é reconhecer os espaços de patrimônio e memória da antiguidade. Nos jogos digitais que sugerem um realismo histórico, eles se diferenciam de outros formatos, como o cinema e a literatura, pela autonomia exploratória no ambiente estruturado pelo desenvolvedor-historiador.

Um dos exemplos marcantes dessa reencenação do passado é a capacidade de contar, por meio da programação, com uma variedade infinita de personagens, cenários, veículos e estruturas padronizadas. Embora a reconstituição lúdico-digital, como apontado por Chapman (2016), possa ser insuficiente em algumas sensações de tempo e espaço, há um ganho quantitativo e estilístico nas representações do passado. Nas representações militares, essas reconstituições desempenham um papel fundamental. Afinal, como reproduzir um combate com centenas de

aviões durante uma guerra mundial, como na “Batalha de Kursk” (1943), ou a batalha aérea-naval de *Midway*, em 1942, no Pacífico?

Em 2014, a *BBC* divulgou uma matéria relatando que Dave Anthony, criador do jogo de guerra *Call of Duty*, foi chamado para auxiliar os militares dos Estados Unidos a visualizar possíveis cenários de guerra no futuro.²⁴ O interesse das forças armadas por jogos digitais remonta praticamente ao surgimento desses jogos na segunda metade do século passado. Tal demanda foi evidente em 2008, quando as forças armadas dos EUA investiram 50 milhões de dólares em jogos digitais para treinamento militar. Além disso, como parte de seus esforços de recrutamento, o exército americano planejou gastar milhões em eventos relacionados a jogos digitais de guerra, visando alcançar as gerações mais jovens e atrai-las para carreiras militares.²⁵ Ou seja, é possível considerar como os jogos eletrônicos comerciais de guerra refletem e alimentam o desejo pela manutenção dos conflitos armados e do armamentismo no mundo real.

Os jogos eletrônicos históricos proporcionam uma oportunidade de reconstituição e experiências patrimoniais, porém com limitações.²⁶

²⁴https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/11/141104_call_of_duty_lab (Acesso em: 3 de abril de 2024).

²⁵<https://www.vice.com/en/article/ake884/us-army-pay-streamers-millions-call-of-duty> (Acesso em: 3 de abril de 2024); <https://extra.globo.com/noticias/saude-e-ciencia/forcas-armadas-dos-eua-investem-us-50-milhoes-em-games-de-treinamento-militar-615634.html> (Acesso em: 3 de abril de 2024).

²⁶ Ver abordagem ecológica em Chapman 2016, Capítulo 8: “Affording Heritage Experiences, Reenactment and Narrative Historying”. Este capítulo é recomendado para entender o uso do termo “reconstituição” pelo autor.

Nesse sentido, eles podem contribuir para “[...] conscientizar, através das suas representações, da existência de desafios históricos performáticos enfrentados pelos agentes históricos, no entanto, eles não podem nos permitir realmente reencenar esses desafios e aprender a lidar com eles” (CHAPMAN, 2016, p. 183). Além disso, a experiência do jogador, caracterizada pela interatividade e pela estrutura do jogo, desempenha um papel significativo em sua compreensão da história.

A interatividade dos jogos eletrônicos se destaca pela sua característica ativa-passiva em comparação com outras formas artísticas, como o cinema ou a literatura. Essa propriedade, embora seja repetitiva mencionar, é fundamental para sua identidade operacional. Dessa forma, o roteiro, a jogabilidade e as regras são concebidos considerando a sensibilidade de uma ação ativa por meio das possibilidades oferecidas pelo *hardware*.

A narrativa nos jogos eletrônicos: o antigo debate entre Narratologia e Ludologia

Nessa seara está o histórico debate entre *Narratologia versus Ludologia*, no qual destacarei alguns pontos. Ainda que a citação a seguir de Keppel e Elliot (2013) seja longa, ela sintetiza uma discussão de décadas, que embora esteja datada, não posso ignorar:

Assim, por mais que a “história” seja representada como uma narrativa – isto é, uma “história” de “eventos” – os jogos digitais parecem ser um excelente meio de abordagem por meio de várias

formas de estudo da narrativa ou, como diriam os estudiosos, de “narratologia”. De outro modo, parece que o estudo dos jogos digitais poderia ser tratado de forma proveitosa por meio de várias escolas de pensamento nascidas da literatura ou, mais recentemente, do cinema e da televisão – bem como da própria história. Os estudiosos dos jogos que, há poucos anos, eram categorizados como um campo “emergente”, já tinham em suas fileiras esse mesmo argumento. Alguns, com formação em literatura, cinema ou estudos de mídia, entendiam os jogos digitais como um domínio que poderia ser abordado com os paradigmas estabelecidos dessas disciplinas. Dessa perspectiva, os jogos digitais podem ser vistos e estudados como parte de uma ecologia mais ampla de mídia que envolve, em sua base mais fundamental, a narrativa como um aspecto-chave. No entanto, isso deixa de fora um determinante único e importante da experiência de jogo. Como afirmou o especialista de jogos digitais Gonzalo Frasca, ainda em 1999, “há outra dimensão que tem sido geralmente quase ignorada quando se estuda este tipo de software de computador: analisá-los como jogos”.

Esse desejo de analisar os jogos digitais exatamente como o que são – jogos – deu origem a um paradigma chamado “ludologia”. A partir do trabalho de estudiosos como Frasca, Aarseth e Murray, o estudo dos jogos precisava ser abordado não como extensões das tradições de contar histórias, mas, sim, em razão de sua representação de regras ritualizadas e formalizadas dentro do próprio jogo. Para estudiosos dos Estudos dos Jogos que se autodenominam ludologistas, os jogos em questão devem ser examinados como sistemas formais criados com os quais o jogador se envolve. Alice Henton descreveu tal abordagem como vendo os jogos como “construções elaboradas dependentes de sistemas de regras, objetivos e comportamentos estratégicos”. Um resultado desta abordagem é, simplesmente, que um estudo lúdico dos jogos representa uma forma de

examinar os jogos digitais na condição em que um jogador interage, e o verdadeiro valor do estudo de tal sistema requer o reconhecimento contínuo da primazia tanto das “regras do jogo” como do “comportamento do jogador” dentro dessas regras (KEPPEL & ELLIOT, 2013, p. 17).

A ludologia reivindicava seu espaço nas análises dos jogos eletrônicos, ambicionando se desprender dos grupos consolidados em outras áreas, como a literatura e o cinema. Três aspectos fundamentais destacavam essa separação em relação à narrativa tradicional: a concepção de *tempo do jogo*, que diferia das narrativas convencionais; a estrutura narrativa própria dos *games*, distinta daquela encontrada em filmes, literatura e teatro; e o elemento da interatividade na condução da narrativa nos jogos eletrônicos, principalmente por ser uma forma única de envolvimento com a arte. Esse grupo cultivava uma consciência singular impulsionada pela interatividade, e, de maneira geral, clamava por um novo objeto de estudo.

A emancipação como uma pauta de pesquisa entre os intelectuais de qualquer campo é compreensível, sobretudo porque o campo científico é caracterizado por disputas conceituais. Não quero, com isso, insinuar que é preciso adotar este ou aquele discurso, mas sim estar atento às diferentes interpretações de conceitos como “representação” e como a ideia de “sistema” assume importância central. O mais significativo é reconhecer os debates que envolvem ambas as correntes para a construção do campo dos jogos digitais e para explorar as alternativas de compreensão dos jogos históricos.

O artigo *A brief note on games and narratives* (2001), publicado por Jesper Juul no primeiro ano da revista *Game Studies*, revela como o debate estava situado. Embora Juul reconheça a existência de semelhanças entre os jogos eletrônicos e narrativas, sua orientação é para que se destaquem as diferenças. Um dos exemplos que ele utiliza é a comparação entre jogos eletrônicos como *Mortal Kombat* (1993) e *Star Wars* (1983), que possuem versões cinematográficas. Em resumo, o filme não constitui um sistema dinâmico como nos jogos eletrônicos, o que impede a adoção de uma narrativa tradicional. Para o pesquisador dinamarquês, há um problema de tradução entre os dois meios.

Vou tentar expor um dos argumentos de Juul utilizando o jogo de luta *Mortal Kombat* (1993):



Figura 4: Caixa arte do jogo eletrônico *Mortal Kombat* (1993), desenvolvido e publicado pela *SEGA* para o videogame *Mega Drive*.

A arte da capa de *Mortal Kombat* (1993), na qual pode-se observar o primeiro contato visual com o enredo, apresenta a seguinte mensagem:

Simplesmente Mortal! Os sete melhores lutadores estão reunidos para derrotar o grande campeão Goro e o terrível demônio Shang Tsung. Estilos de luta diferentes e golpes especiais de arrepiar! Um grande sucesso dos arcades, agora no Mega Drive, com 16 Mega de gráficos digitalizados e muita velocidade nos movimentos. Lembre-se: a mente é muito mais poderosa do que o corpo. Em combate entre dois lutadores iguais, o que decide é a sabedoria. Escolha a melhor estratégia, concentre-se e boa sorte! O que está em jogo não é a vitória. É a sua vida! (*Mortal Kombat*, 1993).

Na trama de *Mortal Kombat* (1993), o jogador se envolve em uma história na qual assume o papel de um lutador encarregado de derrotar vários vilões para se tornar o campeão do torneio mortal. Há também elemento dramático, pois a questão não é apenas vencer ou perder, mas salvar a própria vida.

A história de *Mortal Kombat* foi apresentada, mas a diferença em relação à narrativa tradicional é que, para Juul, a interatividade compromete o tempo narrativo, o tempo da história e o tempo de leitura. Ao pressionar um botão correspondente a um soco ou chute durante o jogo (aspecto formal), o jogador vive o presente da história, e os eventos são determinados pela interação, estabelecendo *um novo marco temporal*

na narrativa, na qual os acontecimentos não estão predefinidos. A partir dessa ruptura, Juul (2001) argumenta que não é possível ter interatividade e narrativa ao mesmo tempo.

A preocupação de Juul, de fato, residia no risco de confiar excessivamente em teorias existentes, aplicáveis a outros objetos, e negligenciar a especificidade dos jogos digitais. O conflito entre *Narratologia* e *Ludologia*, apesar de importante para compreender o passado da disciplina, está datado. Os jogos eletrônicos constituem um campo autônomo que, nos últimos vinte e quatro anos, floresceu e ganhou identidade própria. O que observo, no entanto, é a necessidade de considerar a adequação entre a narrativa e a estrutura formal dos jogos. Autores como Chapman buscam uma análise focada na ludonarrativa, introduzindo uma série de conceitos para explicar como a narrativa se encaixa nos jogos históricos e a relação entre representação e jogabilidade. Em resumo:

Elementos da narrativa da relação entre desenvolver-historiador e jogador (Chapman, 2016, p. 119-121).

1. **Enquadramento narrativo** = fragmentos narrativos discretos não mutáveis pela jogabilidade.
2. **Ludonarrativa** = a narrativa que emerge através do jogo de um jogador.
 - a) Ludonarrativa é composta por **Lexia** = os elementos que podem ser combinados numa narrativa.
 - b) **Controles de enquadramento** = as regras e pressões que limitam e determinam estas combinações.

Figura 5: Resumo da estrutura dos elementos narrativos. Recomendo a leitura conceitual do *capítulo 5* de Chapman (2016) para uma contextualização completa.

A preocupação conceitual visa elaborar metodologias para pensar a narrativa, bem como seus limites e possibilidades, nos jogos históricos. Não por acaso, Chapman propõe divisões que contemplem o *enquadramento narrativo* em *história aberta/determinística* e em *jogos ontológicos abertos*. O autor argumenta que tanto o conteúdo quanto a forma têm importância do ponto de vista da narrativa sob o jogador e da jogabilidade sob a história como prática narrativa. Segundo Chapman, é fundamental investigar as diferentes “camadas narrativas” presentes nos jogos. Isso inclui a maneira como um determinado jogo histórico dialoga com a história por meio da exposição de documentação, como fotografias, vídeos e diálogos; há outra camada que representa a narrativa específica dentro da jogabilidade, contextualizando e localizando o jogador; e, é claro, há a camada ludonarrativa propriamente dita. Chapman argumenta que essas camadas narrativas podem “[...] criar um significado metafórico sobre o passado e, muitas vezes, ainda existir dentro, ou abranger, uma camada narrativa histórica mais diretamente referencial” (CHAPMAN, 2016, p. 158).

Nesse espaço conceitual, surge a *Dissonância Ludonarrativa*, um termo cunhado pelo designer de videogames Clint Hocking para sublinhar uma certa desarmonia entre “[...] o que é um jogo e o que é

como uma história” (HOCKING, 2007)²⁷. Para Hocking, essa desarmonia afetou sua experiência ao jogar *BioShock* (2007). Chapman observou a *Dissonância Ludonarrativa* em *Brother's in Arms: Hell's Highway* (2008), ao contrastar a violência explícita presente na ludonarrativa em certas situações (como câmera lenta e destaque detalhado ao acertar um tiro na cabeça do inimigo) com a narrativa de enquadramento que se prende à retórica moral (CHAPMAN, 2016, p. 161).

A proposta narrativa dos jogos eletrônicos traz uma autenticidade na autorrepresentação da história, o que pode incorporar estereótipos culturais, perpetuar estruturas opressoras ou mesmo propor revisionismos históricos. O que singulariza esse artefato cultural é o conjunto de sua forma e sua proposta interativa. Nos jogos eletrônicos voltados para uma narrativa histórica, são os jogadores que, em última análise, determinam e interpretam a narrativa histórica (CHAPMAN, 2016, p. 162). Esses artefatos culturais caracterizados pela interatividade estabelecem uma relação muito particular entre os jogadores e a história, como nenhum outro meio é capaz de fazer.

Avaliando essa discussão como parte da formação de um campo de pesquisa, o historiador continua intrigado em compreender qual é o seu papel em relação aos jogos eletrônicos. Seria a “precisão histórica”

²⁷ O debate completo pode ser encontrado em: https://www.clicknothing.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (Acesso em: 1 de abril de 2024).

a única finalidade na análise de um jogo histórico? Ou, pelo contrário, a busca por uma autenticidade, muitas vezes sem rigor, oferece elementos analíticos aos quais o historiador deve prestar mais atenção quanto ao impacto dos videogames na sociedade?

Keppel e Elliot concluem que a autenticidade histórica supera a precisão histórica, pois o jogo deve se conectar com um passado que se apresenta como autêntico, resultando na fabricação de uma história mitológica. Para eles (2013, p. 364-365), a ideia do factual ou contrafactual proporciona uma maneira para o indivíduo encontrar coerência em seu lugar dentro dessa cultura. O jogo histórico oferece uma experiência única para o jogador, que não pode ser replicada nos livros de história, por exemplo. No final das contas, a questão do factual ou contrafactual é um problema para o historiador. Sua orientação se baseia nas raízes de sua profissão, ou seja, nos registros históricos e nas interpretações que caracterizam a disciplina. Seria ingênuo imaginar que um certo interesse pela “verdade histórica”, nos limites da disciplina do historiador, seja compartilhado por todos os que interagem com jogos históricos.

Para entrar no debate sobre o contrafactual, proponho a leitura de Ylva Grufstedt, que, em seu ponto de vista, sugere que o contrafactual permite observar como os jogos se alinham ou rejeitam a cultura histórica e a comunicação por meio do design. A autora defende que a história contrafactual funciona como representações de processos históricos alternativos, caminhos não percorridos e resultados baseados

em referências históricas (GRUFSTEDT, 2020). Por isso, propõe que o contrafactual nos jogos digitais é uma proposta para discutir a história e o design de jogos em conjunto. Para ela, uma das principais questões está situada em como os desenvolvedores equilibram seu entendimento sobre o passado com um sentido delimitador que define qual história será específica para a experiência de jogo (GRUFSTEDT, 2020).

Seguindo a linha dos “possíveis” no tratamento desses artefatos culturais, Keppel e Elliot (2013) defendem o uso dos jogos eletrônicos históricos como uma forma genuína de compreender a história. Os pesquisadores argumentam que os jogos eletrônicos históricos possibilitam um diálogo com discursos complexos de contingência e circunstância, que vão além do simples registro de fatos, datas ou da rememoração de batalhas e indivíduos eminentes.

O anseio pelo estudo da “precisão histórica” afirmado pelo desenvolvedor-historiador em sua obra, pode, de fato, obscurecer o desejo de compreender os discursos sobre o passado e suas representações populares. Por essa razão, autores como Adam Chapman aconselham os historiadores a realizar suas análises não apenas priorizando os conteúdos, mas as formas. Chapman (2012, p. 43) reivindica que os videogames sejam tratados em seus próprios termos, sem ignorar a forma em nome do conteúdo histórico individual. Ao considerar a forma, ele enfatiza:

O exame de uma história particular tem de envolver uma compreensão da forma através da qual ela opera, uma vez que estes dois aspectos nunca podem ser vistos como verdadeiramente separados. A história

não é uma “coisa” que possa ser entendida como separada das formas nas quais é produzida, recebida e discutida (CHAPMAN, 2012, p. 44).

A ênfase na forma faz sentido quando se discorre que a história narrada, seja factual ou contrafactual, é influenciada pelo significado produzido pelo jogo histórico. *Grosso modo*, a representação histórica está em constante diálogo com a atividade lúdica proposta pelo sistema.

Por que estudá-los?

Parece óbvio afirmar que jogos eletrônicos que lidam com temáticas históricas são mais complexos para os historiadores, nos limites de sua profissão, do que para os jogadores casuais. Para aqueles que passaram de jogadores casuais a historiadores, essa diferença é claramente perceptível. Os jogos históricos geram uma aproximação com a história, despertando interesses diversos. Mais uma vez, não se trata de uma história dita “oficial”, mas sim de uma versão da história moldável que pode interagir tanto com o factual quanto com o contrafactual, dependendo dos objetivos interativos dos desenvolvedores.

A importância do contrafactual reside em oferecer alternativas que maximizam as propostas interativas dentro do sistema estruturado. Ele permite situar, dentro das regras do jogo, uma sensação do jogador e seu avatar como agentes históricos que moldam as narrativas históricas. O jogador, por sua vez, muitas vezes possui uma consciência histórica

que foi adquirida na escola ou pela cultura em geral. Podemos observar uma coerência interna entre a narrativa e o aspecto formal do jogo:

As ludonarrativas nestes jogos podem ser contra-históricas (contra outras narrativas históricas) ou contrafactuais (contra sequências estabelecidas de evidências), mas raramente são a-históricas. Isso ocorre porque tudo está ligado através da lógica lúdica sintática dos *controles de enquadramento* que funcionam para construir argumentos causais sobre as relações entre a *lexia histórica*. Assim, o histórico narrativo nesses jogos, embora incentive um discurso histórico lúdico e muitas vezes contrafactual entre o jogo/ desenvolvedor-historiador e o jogador, raramente é verdadeiramente caótico (CHAPMAN, 2016, p. 237).

Como mencionei, no contexto dos jogos digitais históricos, a relação entre “autenticidade” histórica e o discurso acadêmico muitas vezes é uma preocupação exclusiva do historiador, que não necessariamente se alinha com as intenções dos desenvolvedores-historiadores ou dos jogadores. O papel do historiador profissional permanece nessa intersecção solitária, em que ele pode apontar como uma determinada leitura da história está sendo realizada, inclusive na manutenção de uma narrativa que seleciona certos padrões, estereótipos e as possibilidades que os jogadores percebem na narrativa histórica digital. Essa explicação bastaria para validar a importância de observar os jogos eletrônicos como artefatos culturais.

Existem historiadores dispostos a compartilhar suas memórias e motivações que os levaram a se interessar por esse campo. Antes de me tornar um historiador profissional, eu me divertia com jogos comerciais

que situavam guerras e períodos antigos. Era como se vivenciasse uma representação computadorizada da própria história. Por exemplo, ao jogar *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999) ou *Age of Mythology* (2002), as aulas de História Antiga e Medieval ganhavam um novo fascínio, pois eu reconhecia algumas das referências trabalhadas nos jogos. É claro que essas referências eram simplificadas e não abordavam as complexidades que os professores tentavam ensinar na época. Na verdade, essas representações geralmente se limitavam a guerras e situações históricas apocalípticas. A ênfase em determinadas ações bélicas distorcia as contextualizações culturais e políticas. Acontece que, de alguma forma, o interesse pelo contexto histórico se tornava mais envolvente por meio dessas experiências de jogo.

Essa percepção funciona com muitos jogadores casuais apaixonados por jogos históricos, pois cada um remete às suas próprias memórias do passado. Quando se profissionaliza na área, a crítica se torna parte integrante do ofício do historiador, mas, pelo menos no meu caso, não é o bastante para me desestimular a jogar títulos que são claramente contrafactuais ou repletos de estereótipos. Ao experimentar *Street Fighter 6* (2023), posso me divertir com a dinâmica da jogabilidade, mas igualmente me sinto extremamente incomodado com a recorrência de apelos sexuais nas personagens femininas.

Medal of Honor: Underground (2000), um jogo de tiro em primeira pessoa, despertou meu interesse por temas históricos. Nele, você assume o controle de uma protagonista chamada Manon Batiste,

membro da resistência francesa, lutando contra os nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. Apesar de apresentar uma visão dos vencedores e de todas as questões que isso implica, especialmente numa perspectiva eurocêntrica, quando eu jogava esse jogo por volta dos catorze anos, a mensagem que ficava era clara: os nazistas não eram pessoas boas.

De fato, não me tornei um historiador especializado na Segunda Guerra Mundial, mas desconfio que minha curiosidade por esse período tenha influenciado minha agenda de pesquisa, como no caso da eugenia. O que fica claro em minha trajetória é que os videogames contribuíram para o meu interesse pelos contextos históricos, independentemente de serem baseados em fatos ou contrafactuais.

O contrafactual e aos anacronismos integram a cultura dos jogadores casuais ao lidar com jogos históricos. Isso é fundamentado, como Chapman (2016, p. 7) aponta, na ideia de que os livros de história acadêmica nem sempre representam a única forma apropriada de retratar o passado ou são considerados sinônimos de história. As diferentes camadas da história envolvem, como mencionei na discussão cultural, um conjunto de ferramentas semióticas. Esta é uma das razões pelas quais os defensores da *Ludologia* clamavam pela autonomia e independência na análise dos jogos eletrônicos.

Para atribuir algum valor à história contada pelos jogos eletrônicos, é necessário expandir as pesquisas e o campo de estudo. Foi assim que, gradualmente, uma história preocupada com a literatura, o

cinema, a televisão e os impressos periódicos foi sendo tecida ao longo do tempo. Chapman se baseia na virada linguística pós-moderna para questionar certas autoridades da história acadêmica escrita ao longo dos séculos. Ele defende uma abordagem que considera a história como uma construção de significados. Isso não significa desqualificar a história profissional em favor de uma história popular. Pelo contrário, trata-se de valorizar ambas, em que o historiador profissional reconhece a capacidade da história popular de capturar um certo passado e é passível de análise em seus próprios termos de criação desse passado. Sua sugestão é que, em vez de separar o público do profissional, devemos observar suas relações. Essa análise não só é relevante para o historiador profissional, como amplia as possibilidades de compreender a formação de diferentes consciências históricas. Comentarei com mais vaga no próximo capítulo sobre essa relação com a história pública.

Chapman lembra o historiador David Harlan para afirmar que a história profissional não detém exclusividade na modelagem da consciência histórica, mas que também ocorre por meio de representações enraizadas nas histórias populares de diversas culturas. O diálogo com Harlan quer redefinir o espaço dos jogos eletrônicos como uma faceta da cultura popular. Seu argumento se sustenta nas vendas dos jogos eletrônicos, que superam em muito as vendas de livros de história acadêmica. Ao colocar os jogos históricos em perspectiva, seu modelo indica que tais jogos influenciam a formação da consciência histórica. Em outras palavras, o historiador pode, se desejar, ignorar os jogos

digitais como artefatos culturais e desconsiderar seu impacto na sociedade. No entanto, tal negligência impede o historiador de estar na vanguarda de uma modalidade de fontes históricas que há algum tempo faz parte da rotina de outras áreas, como sociologia, ciências da computação, educação, entre outras.

Para facilitar a o aspecto formativo do trabalho do historiador, Chapman, apoiado em Uricchio (2005), sintetiza sua proposta formal da seguinte maneira:

Jogos digitais como forma histórica



Como elemento de análise para educação, patrimônio, conteúdo histórico, etc, do ponto de vista da investigação dos jogos históricos.



Que permitirá uma busca pelas estruturas e propriedades centrais dos jogos históricos, a sua linguagem de representação, a sua estética lúdica de descrição histórica, as suas implicações para a história e as oportunidades que estas criam.



Cujo resultado é mapear a forma dos jogos históricos digitais, suas variações, possibilidades, predisposições e limitações e é também uma busca por uma metalinguagem analítica para descrever esses aspectos.

Figura 6: Desenvolvi este quadro em diálogo com a argumentação de Chapman no subitem “Uma abordagem formalista para jogos históricos” (CHAPMAN, 2016, p. 17-18).

A proposta formal visa criar um método que privilegie a autonomia do historiador nas análises e no tratamento dessa forma documental. Ao mesmo tempo, destaca a importância do equilíbrio entre

forma e conteúdo, considerando que os jogos eletrônicos não seguem os mesmos padrões de outros artefatos culturais. Aqueles familiarizados com a literatura sobre jogos eletrônicos, como Juul (2019) e Salen e Zimmerman (2012), reconhecem que a forma é essencial para o conteúdo. Desconsiderar a forma pode limitar as possibilidades de análise, pois muitas vezes o conteúdo está disperso em uma narrativa específica do jogo-história. Em outras palavras, há uma relação intrínseca entre a estrutura de criação, que permite a interação, e a experiência do jogo.

Logo, não se trata de empenhar uma visão ortodoxa para lidar com os jogos eletrônicos sob uma perspectiva histórica. A estrutura e a narrativa desses jogos se complementam, em lugar de constituírem escolhas isoladas. O passado apresentado pelos jogos digitais possui suas próprias regras e regulamentos, o que impede o historiador de tratá-lo apenas em um contexto mais amplo, como “mídia” ou “audiovisual”.

A essa altura, deve estar evidente o papel da *interatividade*. Ao contrário do contato passivo do leitor com uma obra literária, o jogo eletrônico exige uma atitude ativa por parte do jogador. Este, por sua vez, precisa realizar ações para progredir no jogo. As interações ocorrem em conformidade com as regras do jogo. Isso implica concordar com Chapman sobre a autoria compartilhada entre o jogador e o desenvolvedor-historiador. Ambos estabelecem um acordo em torno das regras do sistema, de modo que o jogador não apenas consome a narrativa, mas contribui para a produção de narrativas específicas.

Chapman denomina essa relação mais aberta, na qual as narrativas históricas são produzidas no ambiente digital, como *(Hi)story-play-spaces*.

Se o acordo é costurado pela *interatividade*, como há espaço para as interpretações do real? Chapman se apoia no conceito de *Historical Resonance*, em que a jogabilidade pode estabelecer uma ressonância entre o mundo *real* e o mundo *virtual*:

Assim, nos videojogos históricos, a ressonância entre o jogo e o contexto local pode ser estabelecida com base na compreensão especificamente histórica do jogador, obtida a partir da sua experiência cultural vivida, incluindo o seu envolvimento com a historiografia em diferentes formas (por exemplo, livros, documentários, filmes). O que chamo de ressonância histórica é o estabelecimento de uma ligação entre a representação histórica de um jogo e o discurso histórico mais amplo, tal como o jogador o entende (CHAPMAN, 2016, p. 36).

As representações históricas são compartilhadas e ajudam na compreensão do jogador, que interpreta um conjunto específico de símbolos desse passado representado com base em sua própria experiência histórica. Entretanto, se há um desenvolvedor-historiador, isso implica em uma expressão processual que limita as escolhas dos jogadores. Em outras palavras, na construção da narrativa histórica do

jogo pelo desenvolvedor-historiador, existe um processo de tomada de decisão sobre o que deve ou não ser implementado.²⁸

Uma das principais críticas em relação à representação do passado nos jogos históricos é a afirmação de que, por serem pré-programados, eles tendem a oferecer um contexto reducionista do passado. Nesse sentido, Chapman compara o processo narrativo dos historiadores à relação algorítmica, em que ambos simplificam e organizam a complexidade do passado para torná-lo compreensível - e exercem controle sobre o significado (Chapman, 2016, p. 41). Porém, toda essa dinâmica depende ainda da negociação do jogador inserida na *interatividade*.

O conceito de *Ressonância Configurativa* permite ampliar a análise dos jogos históricos e do comportamento dos jogadores. Segundo o autor, isso significa que os jogadores podem usar os jogos eletrônicos para criar representações históricas específicas. Em outras palavras, suas ações nos jogos, mesmo que não estejam diretamente relacionadas à história do jogo ou a seus objetivos principais, podem estar alinhadas com interesses históricos particulares do jogador. Por exemplo, em *Red Dead Redemption 2*, quando o protagonista Arthur Morgan encontra membros racistas da *Ku Klux Klan* reunidos, o jogador não é obrigado a tomar nenhuma atitude. Se quiser, pode optar por atacar os membros ali mesmo, sem sofrer qualquer punição no jogo. Isso significa que suas

²⁸ Existe um debate relevante, do qual não vou me aprofundar, sobre os *MODs* (modificadores), cuja ação pode revisitar e modificar a narrativa histórica, inclusive aumentando sua “precisão histórica”.

ações determinam a narrativa de representação. O conhecimento prévio da história pode beneficiar o jogador, desde que o sistema do jogo permita. Em *RDR2*, o assassinato é punível, mas não quando o alvo é membro da *Ku Klux Klan*, o que resulta em uma resposta positiva à ação. Essa “lição histórica”, por assim dizer, *cogita* um acordo sobre uma interpretação ideológica em que esses grupos racistas são explicitamente condenados. Isso não quer dizer que ao jogar *RDR2* todos sairão com uma consciência antirracista. Muito menos significa que o jogo está livre de visões eurocêntricas e estereótipos culturais. De qualquer modo, este é um bom exemplo de como a retórica processual opera, pois há claramente uma tentativa de persuasão antirracista por parte dos desenvolvedores-historiadores.

Por outro lado, existe outro conceito conhecido como *Dissonância Configurativa*, que ocorre quando o jogador utiliza o contrafactual de forma deliberada como um método para desafiar a narrativa histórica, com o intuito de criar um modelo que ele sabe conscientemente que não aconteceu (CHAPMAN, 2016, p. 43). Tanto a *Ressonância Configurativa* ou a *Dissonância Configurativa* variam de acordo com as possibilidades do sistema, mas atuam em um espaço mais amplo, pois lidam com nossa compreensão da história - influenciada pela consciência histórica do jogador - e podem ser utilizadas, até certo ponto, durante a jogabilidade.

A negociação entre a proposta interativa e o discurso do passado acarreta suas próprias tensões na análise do historiador, que possui uma

visão privilegiada das complexas formas de compreensão do passado por todos aqueles envolvidos com jogos digitais. Por meio dessas múltiplas tensões e abordagens, os videogames e jogos eletrônicos oferecem um modelo único de representação do passado, que é inigualável por outras mídias e tecnologias.

Historiadores brasileiros como Vinícius Carvalho tem destacado como a historiografia tem mudado ao longo do tempo e de que forma os jogos eletrônicos ocupam um espaço significativo na atualidade, não sendo menos problemáticos do que as narrativas históricas tradicionais. Na verdade, como explicado por Carvalho (2017), estamos diante de um novo modelo de historiografia, no qual os jogos eletrônicos, apesar de sua complexidade matemática, se manifestam em um mundo simulado externo, no qual o historiador exerce sua prática.

Isto é, não há a ilusão de que os jogos eletrônicos se tornem, ao menos por enquanto, uma norma para os estudos de história. O que ocorre é a observação de como a tecnologia pode ampliar os princípios investigativos. Como Carvalho afirma que não há necessidade de “[...] hegemonia na história digital. Em vez disso, se qualquer número de histórias conseguisse explorar as possibilidades oferecidas pela teoria formal, pela retórica processual e pela contribuição dos jogadores, isso seria um ganho em si” (CARVALHO, 2017, p. 819).

O argumento sobre as potencialidades dos videogames e jogos eletrônicos no trabalho do historiador encontra respaldo no importante texto de Dawn Spring (2015). Ao mencionar o jogo de ação-aventura

L.A. Noire (2011), da produtora *Rockstar Games*, Spring relata que os pesquisadores do jogo examinaram mais de 180 mil imagens, registros policiais, mapas e impressos periódicos para recriar uma Los Angeles dos anos 1940. A experiência proporcionada por *L.A. Noire* permite discussões contextualizadas na primeira metade do século XX nos Estados Unidos, por meio de sua narrativa e estrutura formal. O jogo recria detalhadamente elementos como carros, roupas, arquitetura, entre outros, oferecendo uma representação cultural datada.



Figura 7: À direita, um carro de polícia Ford, 1947, que serviu de inspiração para os modelos de carros de polícia em *L.A. Noire* (à esquerda).

Dawn Spring acredita que um jogo histórico destinado a estudos acadêmicos deve ter como um de seus parâmetros um detalhamento histórico. Portanto, além dos protagonistas, os personagens secundários podem representar as diversas modalidades de cidadãos que viviam em determinado período histórico. Segundo o autor, a dificuldade muitas vezes está em conciliar a mecânica da jogabilidade com os fatos históricos que a precedem.

O historiador interessado em criar um jogo histórico alinhado às discussões acadêmicas deve ter em mente que, independentemente do público que deseja alcançar – acadêmico ou não especializado –, o jogador é o ponto central do processo de criação. Por isso, Spring (2015, p. 216) recomenda ao historiador-desenvolvedor uma ação que permita ao jogador vivenciar um determinado momento histórico, ao mesmo tempo em que ofereça uma jogabilidade agradável. A experiência de jogo, considerando tanto os aspectos formais quanto a proposta interativa, é fundamental para garantir a compreensão da representação histórica.

Cada jogo histórico oferece um modelo particular de história a ser analisado pelo historiador. Tal modelo segue a estrutura formal, as propostas de *autenticidade histórica* e o sucesso lúdico, que se baseia na interatividade e no desenvolvimento da narrativa histórica (experiência individual do jogador).

Assim, o historiador dedicado ao estudo ou criação de jogos históricos tem em suas mãos uma nova forma de interagir com o passado. Essa interação envolve examinar todas as dimensões de um artefato cultural e explorar suas múltiplas possibilidades de representação histórica (bem como os espaços de negociação com o factual e o contrafactual). O historiador está constantemente confrontado com a tarefa de relacionar-se com seu próprio tempo, trazendo à tona suas próprias preocupações e questões de pesquisa que estão intimamente ligadas ao presente. Portanto, os videogames e jogos eletrônicos

convidam o historiador contemporâneo a buscar interpretações e perspectivas historicizantes, especialmente à medida que sua influência e crescimento se expandem ano após ano.

Videogames e História Pública?

O estudo dos jogos eletrônicos está intimamente ligado à história pública. A Era Digital, sobretudo com o advento da *web 2.0*, revelou como a história pública se desloca para o centro das análises a respeito da memória, consciência histórica, representação, guerra das narrativas, entre outras questões. A *web 2.0* é mais uma faceta da cultura de massa que deve ser percebida como formadora e orientadora de consciências históricas.

Estudar história pública, assim como a história dos videogames e jogos eletrônicos, ainda encontra certa resistência por parte de historiadores profissionais. Ambas as áreas exigem transcender a esfera interna de suas próprias disciplinas e lidar com a produção de um público não especializado. A interseção entre elas possibilita ao historiador analisar quais aspirações em relação à história são desejadas pelo desenvolvedor durante a confecção do jogo. Igualmente, examinar os significados apreendidos entre o jogador e a sua interação com esse material produzido para o entretenimento. Esses movimentos oferecem perspectivas valiosas de como a história tem se comunicado no presente.

Abbie Hartman, Rowan Tulloch, Helen Young (2021) são categóricos ao afirmarem que os jogos eletrônicos históricos são por

natureza uma forma de história pública. Nesse contexto, a história pública não pode ser negligenciada pelo historiador como um gênero historiográfico, pois correria o risco de superficializar as consciências históricas geradas a partir dos jogos históricos.

O historiador pode desempenhar várias funções ao se aproximar dos jogos eletrônicos históricos. Ele pode atuar como desenvolvedor, criando a história dentro do jogo; pode analisar uma história que contenha diferentes camadas de narrativas, algumas das quais podem se alinhar ou divergir de sua perspectiva acadêmica; e, por fim, pode estudar uma história produzida pelo público, observando sua recepção e interpretações em um contexto não especializado. Cada uma dessas abordagens oferece *insights* valiosos sobre a interação entre história, jogos e público.

Do meu ponto de vista, quando me refiro ao *público não especializado*, estou delimitando a categoria composta por jogadores casuais imersos na narrativa do jogo eletrônico. Este jogador casual interage nos jogos históricos com suas próprias referências relacionadas à história. Assim, estamos lidando com uma consciência histórica comunicando-se com um jogo eletrônico que busca mediar discussões sobre história. Como o historiador Jurandir Malerba menciona, as análises que exploram uma história popular ou pública veiculada por meio de diferentes mídias constituem “[...] um campo fundamental e permanente de reflexão a exigir a atenção permanente dos historiadores acadêmicos” (MALERBA, 2014, p. 43).

Uma tipologia interessante de história pública foi sugerida por Ricardo Santhiago (2016, p. 28) para demonstrar quatro engajamentos funcionais:

- 1- A história feita *para* o público (que prioriza a ampliação de audiências);
- 2- A história feita *com* o público (uma história colaborativa, na qual a ideia de “autoridade compartilhada” é central);
- 3- A história feita *pele* público (que incorpora formas não institucionais de história e memória);
- 4- *História e público* (que abarcaria a reflexividade e a autorreflexividade do campo).

O historiador dedicado aos jogos eletrônicos históricos encontra-se diante dos quatro compromissos propostos por Santhiago. Os jogos eletrônicos, por sua própria natureza, possuem uma narrativa voltada *para* o público, uma vez que seu objetivo comercial é alcançar o máximo de lucratividade possível. Essa narrativa precisa se adequar aos desejos lúdicos e interativos dos jogadores, suas culturas e valores morais, o que frequentemente exige ajustes no enredo e seleções de enfoques históricos. A liberdade criativa, como em qualquer outra forma de arte, atua como uma ferramenta capaz de alterar significados ou consensos históricos.

Há jogos eletrônicos cuja história é feita *com* o público. Isso significa que os desenvolvedores recebem *feedbacks* das comunidades sobre possíveis alterações ou sugestões para a narrativa, resultando em um processo de criação coletiva.

A história feita *pele* público em jogos digitais ocorre quando os jogadores desenvolvem modificadores (*MODS*) que alteram as propriedades e ferramentas do jogo, modificando seus espaços físicos, enredos e gráficos. Exemplos incluem jogos como *The Sims* e *Sid Meier's Civilization*, nos quais os jogadores podem criar suas próprias histórias a partir da estrutura do jogo.

Por fim, *História e público* nos estudos de jogos eletrônicos envolve a compreensão do desenvolvimento do campo, seus desafios, críticas, métodos, teorias, apropriações, recepções e interpretações por parte de diversos agentes sociais. Esse enfoque, como mencionado por Santiago, ressalta a *reflexividade* e a *autorreflexividade* do campo. Tal perspectiva fortalece a argumentação de que a história pública não se limita à mera divulgação científica, mas se estende para além, ampliando horizontes e campos de análise, como é observado no contexto dos videogames, dos jogos eletrônicos e das diversas formas digitais de maneira geral.

O texto clássico da historiadora britânica Jill Liddington, *O que é história pública? Os públicos e seus passados*, oferece uma definição geral de história pública, embora reconheça seus vários significados desde a década de 1970. Esta definição ressoa com minhas intenções em

relação aos jogos eletrônicos, pois Liddington entende a história pública como “[...] a apresentação popular do passado para um leque de audiências - por meio de museus e patrimônios históricos, filme, ficção histórica” (LIDDINGTON, 2011, p. 34). Ela ainda observa que “O estudo de história pública está ligado a como adquirimos nosso senso de passado – por meio da memória e da paisagem, dos arquivos e da arqueologia (e por consequência, é claro, do modo como esses passados são apresentados publicamente)” (LIDDINGTON, 2011, p. 34). Nesse contexto, a relação entre história pública e jogos eletrônicos é complementar. Esses artefatos culturais têm o poder de forjar representações do passado, e o público que interage com tais representações está naturalmente inserido no âmbito da história pública.

A coletânea *Introdução à História Pública* de Juniele Rabêlo Almeida e Marta Gouveia de Oliveira Rovai (2011) foi um catalisador para interpretações inovadoras dentro do campo da História Pública, estimulando estudos por um prisma multidisciplinar. As autoras questionam o papel da prática histórica na preservação da cultura material e destacam a importância da colaboração entre historiadores e a sociedade na compreensão de suas próprias histórias e na relação entre presente e passado.

A proposta da história pública de expandir os espaços e alcançar novos públicos, utilizando o conhecimento de forma interativa, naturalmente se conecta aos jogos digitais. Enquanto a ampliação das audiências tradicionalmente envolve instituições como arquivos,

museus, televisão, editoras, rádios e centros de memória, os jogos eletrônicos, ainda que se enquadrem na categoria de “outros espaços”, muitas vezes são negligenciados. Isso não significa que as autoras não reconheçam sua relevância para a história pública. Ao contrário, a coletânea destaca a importância desse meio, inclusive no presente livro.

Ocorre que, à luz de 2011, parece precipitado esperar uma correlação tão desenvolvida na historiografia brasileira entre História Pública e jogos eletrônicos, considerando a escassez de pesquisas sobre o tema dos jogos digitais.

O ensaio de Sara Albieri, *História Pública e Consciência Histórica*, presente na coletânea Juniele Almeida e Marta Rovai, aproxima a história pública da divulgação científica, sendo este um movimento interessante para se pensar na perspectiva histórica os jogos eletrônicos:

Outro aspecto da educação histórica está associado à divulgação científica da história por meio de documentários, filmes de caráter histórico, livros romanceados com pano de fundo histórico, histórias em quadrinhos ambientadas historicamente. São outras tantas formas de publicação da história presentes na cultura comum, que por vezes merecem reflexão aos conteúdos históricos que veiculam (ALBIERI, 2011, p. 21).

Os jogos eletrônicos se encaixam no contexto mencionado acima, oferecendo uma plataforma para explorar as narrativas presentes na cultura popular e os conteúdos históricos associados a esses artefatos culturais. Como destacado por Albieri, a divulgação histórica por meio

de várias mídias abrange um processo que pode incluir omissões e adaptações, culminando em uma interpretação histórica. Isso remete novamente a considerar os papéis tanto do desenvolvedor-historiador quanto do jogador-historiador nas representações históricas dentro dos jogos eletrônicos.

Ao ponderar sobre as possibilidades da divulgação científica nas ciências humanas, mais especificamente na História, Albieri questiona o porquê os historiadores não poderiam produzir gêneros de ficção científica de natureza histórica ou obras literárias inspiradas na história. A proposta visa ampliar o alcance do discurso acadêmico, que muitas vezes permanece confinado em suas formas tradicionais, para atingir outros públicos que não compartilham da mesma linguagem especializada. Diante disso, surge a indagação: por que os historiadores não poderiam desempenhar um papel de destaque como desenvolvedores de jogos históricos?

Se há um despreparo para lidar com a relação entre história profissional e as representações históricas nos jogos eletrônicos, não seria o momento adequado para modificar esse cenário? A história pública não constitui uma ferramenta apropriada para observar como proceder com determinadas manifestações das memórias históricas para diferentes grupos e sociedades? Nesses termos, “É preciso agir em favor da continuidade e da multiplicação dos meios que põem em comunicação os vários modos de história, tanto na academia quanto na cultura comum” (ALBIERI, 2011, p. 28).

A chamada *Era Digital*, na qual todo historiador contemporâneo está imerso, redesenhou, por meio da interação conectiva, a exemplo das redes sociais, a maneira pela qual o público mais amplo, incluindo aquele não especializado, consome a História. Não é coincidência que historiadores como Jurandir Malerba reconheçam a expansão das novas tecnologias e questionem uma historiografia que busque novos métodos, formas narrativas e objetivos (MALERBA, 2017, p. 142). O historiador deve estar atento às diversas configurações pelas quais esse passado é apresentado pelo público fora dos domínios da história profissional.

Para enriquecer ainda mais a discussão, é relevante rememorar o texto *História Pública Digital*, de Serge Noiret. Embora Noiret não se concentre exclusivamente nos jogos digitais, ele explora as incertezas em relação às formas de interação da *web 2.0* na prática historiográfica.

Para muitos historiadores, lidar com a história digital é tão complexo que implica repensar as bases da própria disciplina, uma vez que os modelos tradicionais de trabalho do historiador estão passando por mudanças significativas. Ao discutir a história digital, Serge Noiret (2015, p. 33) sugere a possibilidade de alterar os próprios parâmetros da pesquisa histórica. O cerne da questão reside em uma análise crítica sobre como a memória está sendo construída do ponto de vista de cada indivíduo.

Tendo em mente essa nova forma de “reprodução acrílica e descontextualizada da memória individual e comunitária”, Noiret (2015, p. 40) percebe o papel do historiador comprometido com a história

pública como o de um organizador dos “localismos abstratos”, com o intuito de articular a complexidade dos processos históricos por meio do digital.

Anita Luchhesi e Bruno Leal de Carvalho (2016), ao discutirem a relação entre História Pública e História Digital, propõem uma integração entre interatividade e as potencialidades do acesso, visando promover uma colaboração mais estreita entre historiadores e o público. Essa tarefa, de acordo com os autores, sugere a criação de ambientes mais receptivos à colaboração e interação, possibilitando diálogos valiosos para uma aprendizagem coletiva. Essa concepção parece refletir um contexto mais amplo de compreensão sociocultural em relação ao conhecimento histórico. Afinal, os indivíduos não contribuem para a construção da história de diversas maneiras? Memórias, expressões artísticas, atividades lúdicas, entre outras formas de expressão, não estão intrinsecamente conectadas a determinados eventos passados?

Autores dedicados à história dos jogos eletrônicos têm contribuído para esse debate, como é o caso do estadunidense Jeremiah McCall (2019, p. 30), que define história pública como qualquer comunicação do passado elaborada fora da academia tradicional, com pouco ou nenhum envolvimento de historiadores profissionais. Em que pese essa seja uma definição válida, considerando que historiadores devem colaborar na construção da história pública, vale a pena repensar o aspecto do “pouco” ou “nenhum” envolvimento. No contexto dos jogos eletrônicos, um historiador pode atuar como desenvolvedor de um jogo

Indie, trabalhando com narrativas que mesclam elementos factuais e contrafactuais, muitas vezes contando com a colaboração das comunidades de jogos eletrônicos.

Jeremiah McCall tem dedicado parte de sua trajetória às discussões sobre jogos eletrônicos e de que maneiras podem ser úteis para a educação. Ele argumenta que os jogos digitais têm o potencial de proporcionar uma interpretação crítica do passado, ultrapassando os simples relatos factuais. Ao mesmo tempo, reconhecendo as discussões em torno da história pública, McCall enfatiza a importância de professores e alunos perceberem como os jogos eletrônicos podem distorcer ou abordar de forma eficaz o passado.

Entre suas propostas, McCall sugere oferecer aos alunos a oportunidade de trabalhar com simulações históricas, permitindo que pratiquem as habilidades do historiador ao examinar causas e efeitos de situações e ações de agentes históricos do passado. Dessa forma, ele acredita que os jogos eletrônicos históricos podem se tornar ferramentas pedagógicas eficazes para o ensino da história (MCCALL, 2019, p. 38). A articulação entre educação e história pública levanta a seguinte reflexão:

Jogos históricos, precisos ou imprecisos, exclusivos ou inclusivos, problemáticos ou propositais, são história. Eles comunicam a compreensão dos seus designers sobre o passado, não apenas em termos do que os designers pensam sobre o passado, mas também em termos do que eles acham que é importante saber, envolver e lembrar. Oferecem a possibilidade de brincar com o passado, de mergulhar em espaços de problemas históricos, procurar

objetivos, fazer escolhas e ver o impacto dessas escolhas num sistema causalmente ligado. Consequentemente, oferecem possibilidades significativas para a aprendizagem da história, quer se trate de os alunos aperfeiçoarem as suas capacidades de criticar os meios de comunicação modernos ou de desenvolverem a sua apreciação de sistemas e espaços problemáticos. Independentemente de serem aproveitados na educação histórica formal, eles comunicam mensagens sobre o passado que atingem um número considerável de pessoas. Eles não devem ser ignorados por ninguém preocupado com a forma como o passado é percebido, retratado e representado (MCCALL, 2019, p. 46).

O fragmento acima versa questões fundamentais para o historiador dos jogos eletrônicos. Algumas delas foram mencionadas anteriormente, como a consciência do desenvolvedor-historiador na produção da obra. O passado fabricado atende ao chamado da consciência do seu programador e apresenta uma memória histórica ou uma concepção de história. Dessa forma, várias versões do passado são criadas, muitas das quais almejam a “autenticidade histórica” ou “precisão histórica”. Quando essas versões estão finalizadas e disponíveis para jogar *online* ou *offline*, o jogador é imerso nessas interpretações concebidas do passado.

No contexto da educação, como explicado por McCall, os jogos eletrônicos oferecem um componente crítico do passado. Mediados pelo professor, esses jogos históricos não são apenas uma forma de “visualizar um passado”, mas de interrogá-lo. A crítica ocorre pela maneira como é

representado, ou seja, pela mensagem transmitida em um artefato cultural cuja mecânica e processo de criação devem ser parte da análise. Essa explicação reafirma a relação intrínseca entre jogos eletrônicos e história pública.

O historiador Nico Nolden, em *Gaming Public History: Academics and Digital Games* (2020), destaca a importância de estudos que analisem a narrativa e os objetos nos jogos eletrônicos, e considerem a estética e a ludicidade. Em diálogo com a antropóloga alemã Aleida Assmann, Nolden argumenta que o conhecimento histórico presente nos jogos eletrônicos adquire um significado de memória histórica coletiva adaptada à era digital. Nesse sentido, ele levanta a questão de que jogos com muitos jogadores representam formas virtuais inexploradas de culturas comemorativas (NOLDEN, 2020, p. 155). Essa perspectiva ressalta a importância de compreender os jogos eletrônicos como um meio de expressão cultural e construção de memória histórica na era digital.

Sua proposta é de uma análise histórica que considera a interação entre a esfera tecno-cultural e parte da sociedade destacando as necessidades sociais que são posteriormente atendidas por meio de novas tecnologias de jogos. Temas como identidade, memória coletiva e cultura, como discutidos nos capítulos iniciais, são essenciais para compreender essa relação em uma história pública voltada aos jogos digitais.

Segundo Nolden, o historiador interessado em videogames e história pública é treinado para desconstruir e compreender as representações históricas nos jogos eletrônicos, arquitetando assim uma ponte entre o meio acadêmico e o social. Essa análise possibilita um exame mais detalhado das interações entre cultura, tecnologia e sociedade, revelando como os jogos digitais influenciam as percepções históricas e as narrativas coletivas.

Nick Webber (2016), medievalista e diretor do Centro de Pesquisa de Mídia e Cultura de Birmingham, argumenta que os jogos eletrônicos estimulam o pensamento histórico para além dos conteúdos que representam. Ele defende que os jogos oferecem *insights* sobre os significados das comunidades que os jogam, ao contrário de focar apenas nos eventos históricos retratados dentro do jogo.

Segundo Webber (2016), esse enfoque possibilita uma reflexão histórica mais crítica sobre o passado, à medida que a experiência dos jogadores reflete compromissos com uma versão específica da história. Assim, Webber destaca a importância das comunidades de jogos, pois a história adquire significados que se conectam diretamente ao presente. O autor sugere que um dos papéis do historiador profissional é a mediação, fornecendo comentários ponderados e reflexões úteis às comunidades que exploram suas próprias histórias. Essa mediação não ocorreria de maneira distante, mas sim por meio da participação ativa como membros dessas comunidades.

Modelos para pensar história pública e jogos eletrônicos

Abbie Hartman, Rowan Tulloch, Helen Young (2021) seguem uma linha de pensamento semelhante, argumentando que os jogos históricos desempenham um papel importante na história pública, principalmente por estarem presentes em espaços fora dos contextos formais de aprendizagem. A história pública é uma prática que envolve não exclusivamente o campo acadêmico, mas igualmente a interação direta com o público, mobilizando sensações, experiências e reações. Assim como outros pesquisadores que procuraram definir a história pública, esses autores situam seu significado como uma forma de educação histórica que acontece fora das instituições de ensino tradicionais. Portanto, os videogames compartilham o mesmo *status* que filmes, ficção, arquivos e museus nesse contexto.

Hartman, Tulloch e Young enfatizam que não devemos apenas nos perguntar o que um jogo ensina sobre o passado, mas o que o fato de uma narrativa histórica específica estar sendo fabricada e popularizada diz sobre o presente. Devemos questionar qual é o interesse subjacente a isso e quais outras narrativas poderiam ser exploradas. Por exemplo, a popularidade de um jogo comercial como *Red Dead Redemption 2*, que recria um modo de vida nos Estados Unidos do final do século XIX, está relacionada apenas à curiosidade histórica ou estimula possibilidades de reflexões sociais que estão em diálogo com o presente?

Do mesmo modo, por que jogos de guerra ou batalhas medievais são tão populares? O que eles nos revelam sobre os desejos e preocupações do presente, notadamente em um mundo marcado por conflitos bélicos e violências? Além disso, como devemos interpretar o fato de que jogos de guerra são jogados por soldados em meio a uma guerra real, como a da Ucrânia, como uma forma de “passar o tédio”?²⁹ Essas são questões profundas que convidam os historiadores a refletir sobre o papel dos jogos eletrônicos na representação histórica e os seus impactos e significados em nosso contexto social e político atual.

Outra questão necessária: como uma narrativa ou experiência pode ser transmitida por meio dos videogames e jogos eletrônicos? A resposta a essa pergunta está intimamente ligada ao uso da história pública. É importante ressaltar que observar os videogames e jogos eletrônicos como artefatos culturais preenche qualquer lacuna que questione sua viabilidade como veículo de comunicação. Os jogos eletrônicos são uma forma de comunicação por direito próprio e possuem uma interação única com os jogadores, que, por sua vez, são ativos e não passivos na experiência.

Nesse sentido, Hartman, Tulloch e Young (2021) argumentam que os jogos eletrônicos devem ser examinados pela perspectiva da história pública, pois os historiadores podem atuar como intérpretes sobre eles. De maneira geral, o público reconhece que esses artefatos

²⁹ <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2023/08/jogo-de-celular-que-simula-guerra-vira-passatempo-entre-tropas-da-ucrania.shtml> (Acesso em: 22 de abril de 2024).

culturais possuem qualidades históricas, mesmo quando elementos não históricos e contrafactuais estão presentes nos jogos. Essa reflexão reconhece a validade dos jogos eletrônicos como uma forma de representação e difusão de narrativas históricas, permitindo uma compreensão mais ampla do passado por meio de uma mídia moderna e interativa.

Esses autores oferecem três dimensões para compreender como a história pode ser mobilizada nos jogos digitais em diálogo com a história pública. A taxonomia envolve *arquivo interativo*, *empatia histórica* e *espaço de afinidade*.

Arquivo interativo é a maneira pela qual os jogos podem funcionar como um catálogo explorável de eventos, objetos e cenários históricos. Jogos eletrônicos podem fornecer uma variedade de registros históricos, dependendo de como são construídos, por meio de seu formato interativo. Muitos jogos mesclam a jogabilidade com fotos, *cutscenes*, documentos, entre outros elementos, os quais expressam a “autenticidade histórica” de uma determinada ambientação que desejam transmitir. Essas fontes históricas anseiam cumprir um papel *dentro* do jogo na tentativa de orientar o jogador.

A utilização dos arquivos selecionados para guiar o jogador, de fato, limita a experiência ao sugerir apenas um caminho para a narrativa histórica. O efeito das fontes históricas deve permitir diferentes confrontos sobre determinados contextos e sujeitos, ampliando as perspectivas interpretativas.

Empatia histórica é a maneira pela qual os jogos criam uma ressonância emocional e uma conexão pessoal com o passado. Este é um tema delicado, levando em consideração as subjetividades dos jogadores e como interagem com o material disponível nos jogos históricos. Hartman, Tulloch e Young (2021) afirmam que tal empatia dificilmente será completa porque é impraticável tomar a história “[...] fora dos quadros contemporâneos de referência e subjetividades, mas a empatia histórica consiste em tentar compreender o passado nos seus próprios termos e apreciar as perspectivas, motivações e desejos das pessoas no passado” (HARTMAN, TULLOCH & YOUNG, 2021).

O papel da história pública, segundo esses autores, no diálogo com a *empatia histórica* reside na oportunidade de vivenciar, apesar das orientações formais e das ideologias do desenvolvedor-historiador, as complexidades do passado por meio da imaginação possibilitada pela interatividade na “reconstrução” desse passado mediado. A capacidade de simular e oferecer diferentes alternativas, portanto, torna-se uma ferramenta para a consciência histórica. Não apenas personagens, locais e diálogos são reconstituídos e “fidelizados”, mas as ações que podem ser reimaginadas no ato de jogar e que geram reflexão.

Nesse sentido, quando se discute o significado de empatia pelos autores e sua aplicação nos jogos eletrônicos, há um encorajamento dos jogadores mediante à jogabilidade. Tal ação desenvolve a sensibilidade para determinadas tarefas, como ajuda, acolhimento, respeito e outras atitudes que podem ser consideradas humanistas. Evidentemente, nem

todos os jogos entregam a mesma amplitude de empatia, ou mesmo qualquer empatia, embora do ponto de vista da história pública, ela seja uma legitimadora e promotora de outras culturas e compreensões dos processos históricos que envolvem o sofrimento humano.

A discussão sobre empatia em jogos eletrônicos não é consensual, nem mesmo uma novidade. Bonnie Ruberg tem questionado a maneira pela qual os videogames, apesar de muitas vezes serem bem-intencionados com a *retórica da empatia*, promovem a apropriação e o consumo de experiências marginalizadas (RUBERG, 2020, p. 2). A “colonização do afeto”, termo cunhado por Ruberg, está relacionada a questões políticas e de mercado, transformando a empatia em uma mercadoria para os jogos eletrônicos. Em seu trabalho, Ruberg analisa como as narrativas dos jogos eletrônicos constroem suas intenções políticas e para quem elas realmente servem (RUBERG, 2020, p. 5). Por esse viés, a função social dos games significa:

Mais valioso do que um videogame que permite aos jogadores se identificarem com outra pessoa é um jogo que exige que os jogadores respeitem as pessoas com quem não conseguem se identificar. A retórica da empatia promete que os videogames podem nos ajudar a compreender uns aos outros. No entanto, é igualmente importante, se não mais importante, que os videogames nos mostrem que podemos valorizar aqueles que não compreendemos (RUBERG, 2020, 15).

Por fim, o *espaço de afinidade* representa o meio pelo qual os jogos podem incentivar a participação em experiências de criação de

história fora dos contextos do jogo. Como afirmei em outra ocasião, os jogos envolvem espaços de discussão localizados fora da jogabilidade. Existem fóruns nos quais os jogadores da franquia *The Sims* interagem com histórias específicas de cada jogatina. Nesse caso, embora a narrativa comece no plano formal, ela transcende essa barreira e passa a influenciar as experiências dos próprios jogadores nas comunidades virtuais.

As comunidades virtuais estabelecem diferentes dinâmicas relacionais, ou seja, tratam de questões formais, problemas no jogo (*bugs*), modificadores (*mods*), estratégias, tópicos diversos, narrativas históricas, entre muitos outros assuntos. A discussão sobre a autenticidade histórica de determinado jogo histórico é frequente nos fóruns virtuais e fortalecida quando o jogo tem essa proposta no cerne da interatividade.

A consequência é a criação de espaços de aprendizagem compartilhada, mas não necessariamente sob a tutela de historiadores profissionais. Inversamente, nesses espaços, memórias pessoais, coletivas e até mesmo excludentes são convidadas a contradizer ou apoiar determinado ponto de vista histórico. Hartman, Tulloch e Young (2021) observam que os jogos proporcionam um ambiente para interrogar criticamente o passado e servem como um ponto focal para discussão comunitária, análise e compartilhamento de interpretações e pesquisas.

Questões ideológicas ou de identidades nacionais aparecem com certa frequência, dependendo do debate travado. A dissertação de Diego Meotti, intitulada *O debate histórico-social nas discussões sobre o jogo Kingdom Come: deliverance: identidades e medievalismos nos espaços virtuais no século XXI (2013-2018)*, defendida em 2023, rememorou os embates travados no campo da ideologia e das identidades que flertam com extremismos. Em síntese, Meotti analisa as representações identitárias no jogo, lideradas pela visão nacionalista de *extrema direita* do diretor criativo, o tcheco Daniel Vávra. O estudo de Meotti indica como as posições em redes sociais ultranacionalistas e racistas de Vávra poderiam compor o quadro de desenvolvimento do próprio jogo. A hipótese bem-sucedida ao analisar o jogo, seu criador e os fóruns virtuais foi a seguinte:

[...] de que KCD seria um objeto carregado com um sentimento identitário nacional, de base étnica, que, a partir de discussões em blogs jornalísticos especializados em jogos, ocasionou uma disputa sobre uma autêntica interpretação sobre o passado pelos jogadores participantes nessas conversas. Essas discussões, quando vieram à tona, tiveram como elementos centrais questões sociais e políticas que, antes de se referirem de fato ao passado, tratava-se majoritariamente de reflexões e disputas sobre o presente (MEOTTI, 2023, p. 2018).

Os debates propostos nesses espaços são importantes para o historiador que se dedica tanto à história pública quanto aos jogos eletrônicos. Isso porque a história pública, quando observada, proporciona uma aprendizagem sobre o passado entre os próprios

participantes. Essa observação está alinhada com as ideias de Hartman, Tulloch e Young (2021), os quais propõem o desenvolvimento de uma literacia crítica. Dessa forma, a taxonomia dos *espaços de arquivo*, *empatia* e *afinidade* tem como objetivo servir como um caminho para a compreensão da história pública e dos videogames.

Jaimie Baron (2010) tem insistido que o processo interativo proporcionado pelos videogames transforma o jogador em sujeito ativo na criação de histórias. Nesse sentido, ao atuar como protagonista na construção das narrativas históricas, o jogador dialoga com sua própria consciência histórica ao se apropriar da narrativa de um jogo eletrônico histórico e do seu próprio papel interativo na jogabilidade. Ao disponibilizar uma variedade de imagens e documentos históricos para ambientar o jogador em determinado contexto do enredo histórico, Baron argumenta que surge um historicismo digital que pode se tornar ideologicamente carregado do passado, resultando em uma interpretação particular.

A singularidade mencionada implica que, apesar de o jogador ser o agente ativo, o conjunto de imagens e sons produzidos pelo jogo eletrônico tende a apresentar uma linearidade histórica. Isso ocorre porque, mesmo com a participação ativa do jogador, a narrativa histórica pode direcioná-lo para uma interpretação mais tradicional, especialmente devido ao fato de que seu curso narrativo é pré-programado.

Medal of Honor: Underground (2000) é um exemplo de jogo de guerra que estabelece um direcionamento por meio de sua *cutscene* inicial. Em meio a cenas de guerra, famílias chorando, e a ascensão do nazismo, o seguinte diálogo com imagens são expostos ao jogador:



Figura 8: Ascensão de Hitler, visto como inimigo comum - *Medal of Honor: Underground* (2000).



Figura 9: Cena de movimentação dos tanques de guerra - *Medal of Honor: Underground* (2000).



Figura 10: Cena de movimentação das tropas - *Medal of Honor: Underground* (2000).

Na Primeira Guerra Mundial, a vitória foi nossa, mas em breve fracassaríamos na paz que se seguiu. Os nossos líderes apaziguaram o chamado do mal em vez de combaterem, sacrificando o nosso futuro. Quase reforçamos as nossas fronteiras com concreto enquanto evacuávamos as nossas crianças das cidades. Havia algo terrível crescendo com nosso velho inimigo e ninguém parecia capaz de detê-lo. O mundo estava prestes a descobrir o que acontece quando uma nação inteira é varrida pela loucura. O que você faria? Render-se, colaborar ou resistir? (*Medal of Honor: Underground*, 2000).

A narrativa histórica inaugural de *Medal of Honor: Underground* é clara no que diz respeito ao conflito entre o bem *versus* o mal. Os Aliados falharam em conter os problemas da Primeira Guerra Mundial e permitiram a ascensão de um inimigo mais perverso, a Alemanha nazista de Hitler. A *Figura 8* do jogo compõe o enredo, mostrando que “O mundo estava prestes a descobrir o que acontece quando uma nação inteira é varrida pela loucura”. A escalada do nazismo é colocada em

perspectiva, realçando o apoio do povo alemão tomado por uma loucura. Ao situar o jogador ao lado dos Aliados, são apresentadas três opções: render-se, colaborar ou resistir. Naturalmente, o jogador opta por resistir, desencadeando assim a ação na Segunda Guerra Mundial. O jogo termina com outra sequência de *cutscenes*, mostrando filmagens da guerra e encerrando com Paris em festa:

A luta foi feroz enquanto as tropas aliadas lutavam de casa em casa e de cidade em cidade nos dias que se seguiram à invasão. Apesar das pesadas baixas, os Aliados logo levaram a melhor. O esforço de guerra nazista estava começando a entrar em colapso. Essa notícia varreu Paris e a cidade entrou em erupção. Com cidadãos entrando todos os dias para a resistência, levantando-se contra os seus ocupantes nazis. O medo e a angústia transformaram-se em alegria e euforia quando as últimas forças alemãs evacuaram e os primeiros tanques aliados apareceram. O que parecia impossível ousar pensar nos dias mais sombrios da Blitzkrieg tornou-se incredivelmente realidade (*Medal of Honor: Underground*, 2000).

Quando o jogador finaliza *Medal of Honor: Underground*, a mensagem de vitória proclama que os Aliados restauraram a paz no mundo. Especificamente, destaca-se o papel da França como resistência resiliente que contribuiu para a derrota do nazismo. A estratégia de guerra relâmpago proposta pela *Blitzkrieg* não foi capaz de subjugar a resistência francesa, que celebrava sob o Arco do Triunfo parisiense. Não há dúvida quanto ao sentimento e ao caráter ideológico em relação aos Aliados e à Segunda Guerra Mundial que o jogo procura transmitir.

Baron (2010), em sua análise do *blockbuster* de guerra *Call of Duty: World at War* (2008), conclui que a rápida progressão implacável, juntamente com a estrutura geral do jogo, promove a sensação de uma história teleológica, sugerindo uniformidade. Essa lógica é aplicável ao *Medal of Honor: Underground*, em que a agência do jogador conduz a uma única direção, em consonância com a narrativa pré-determinada apresentada nas *cutscenes*.

As *cutscenes* de *Medal of Honor: Underground* são apresentadas sob uma perspectiva cinematográfica, constituindo um documento histórico em forma de mosaico selecionado pela equipe de desenvolvimento, que retrata os efeitos da Segunda Guerra Mundial. Essas representações em formato digital querem garantir a “autenticidade histórica” para confirmar a narrativa. Assim, a escolha do formato digital para o jogo eletrônico se baseia na progressão da narrativa histórica elaborada. O caminho em direção a uma história pública, portanto, é essencial para avaliar as diferentes propostas de enredo e a audiência que se pretende alcançar e popularizar.

O papel da história pública deveria ser necessariamente o de reformar os conteúdos históricos apresentados de maneira uniforme, acríticos ou contrafactuais? Os historiadores devem se tornar desenvolvedores e construir jogos na esteira da história acadêmica? Essas ações podem comprometer um dos principais pressupostos da popularização dos jogos: a diversão. Gerar toda a expectativa na diversão, por outro lado, é algo controvertido, como Miguel Sicart afirma

em *Play Matters* (2014, p. 3): “É prazeroso, mas os prazeres que cria nem sempre são submissos ao prazer”. Sicart oferece uma noção mais abrangente do “brincar” que modela as ações humanas.

A complexificação histórica em nome da “precisão histórica” não garante necessariamente o interesse dos jogadores. De fato, pode até afastá-los, tornando o jogo menos atrativo e comercialmente inviável. Se contextos contrafactuais ou memórias construídas sobre certos temas tornam determinados jogos desconfortáveis para a análise acadêmica, a história pública surge como uma ferramenta valiosa para a reflexão.

Como destacado por Jeremiah McCall, “As ideias históricas formadas, seja por meio de pesquisa formal ou não, destinam-se a servir um jogo comercial de sucesso, e não uma monografia ou alguma outra forma de trabalho histórico” (MCALL, 2018, p. 407). Em outras palavras, negligenciar o aspecto comercial do jogo em prol de uma “autenticidade histórica” pode levar o historiador a uma análise parcial dos jogos eletrônicos. Os títulos comerciais também apresentam uma visão privada da história, que deve ser colocada em perspectiva. Muitos jogos comerciais, como os *blockbuster* sobre guerras antigas e contemporâneas, procuram educar os jogadores a adotar uma visão da história em que colocar uma arma em suas mãos e enviá-los para combater nazistas é muito mais prazeroso e importante do que passar horas examinando documentos digitais da Segunda Guerra Mundial. Por quê? Qual o seu significado para a compreensão de vida e de história? Por essa razão, a ideia de “diversão” deve ser assentada na produção de

contextos que muitas vezes orientam para a manutenção de opressões, violência ou armamentismo.

Para McCall, não é somente uma questão de simplificar ou complexificar o processo histórico ao criar um jogo digital; é parte intrínseca do próprio processo. Da mesma forma, um jogo eletrônico pode detalhar certos aspectos, como cenários e vestimentas, enquanto simplifica a narrativa histórica em si, confiando na ambientação para garantir autenticidade. Esse aspecto, moldado pelo *autor-desenvolvedor-historiador*, visa dispor uma compreensão histórica dentro do jogo eletrônico que ressoe com a consciência histórica da maioria dos jogadores.

Os jogos eletrônicos, como artefatos culturais reconhecidos, são espaços cuja reflexão histórica e os processos do passado são explorados e compartilhados entre designers, jogadores e historiadores. McCall (2018, p. 415) ressalta que esses jogos colocam o jogador no centro, permitindo-lhe um papel ativo na construção de seu próprio significado histórico por meio da interação com o jogo digital. Novamente, os fóruns virtuais oferecem uma janela para compreender como a consciência histórica está situada por meio dos debates entre os usuários. Razão pela qual o autor destaca que os jogos de simulação histórica promovem formas participativas de história pública, inclusive por meio de propostas contrafactuais.

Os historiadores interessados no diálogo entre jogos digitais e história pública encontrarão um terreno fértil para explorar as formas

contemporâneas de construção e disputa das consciências históricas. A história pública fornece um quadro que vai além dos limites da história acadêmica e do monopólio narrativo do historiador, permitindo uma compreensão mais ampla da relação entre história e jogos eletrônicos. Ela desafia o historiador a reconhecer as diversas maneiras pelas quais a história é construída e destaca que ignorar essas formas pode limitar o alcance do trabalho público do historiador.

Em síntese, a história pública instiga o historiador a não se fechar em sua torre de marfim acadêmica e a investigar canais na sociedade, principalmente na mídia de massa, para compreender como a história tem sido moldada e manipulada. Nesse sentido, a reflexão do historiador Hayden White é pertinente, ao afirmar que o trabalho do historiador lida com um passado que está disponível para ser explorado, e que representações como as encontradas nos videogames são percebidas como “fenômenos distintivamente histórico”:

O que o discurso histórico produz são interpretações de seja qual for a informação ou o conhecimento do passado de que o historiador dispõe. Essas interpretações podem assumir numerosas formas, estendendo-se da simples crônica ou lista de fatos até “filosofias da história” altamente abstratas, mas o que todas elas têm em comum é seu tratamento de um modo narrativo de representação como fundamental para que se percebam seus referentes como fenômenos distintivamente “históricos”. Adaptando uma frase famosa de Croce aos nossos objetivos, podemos dizer que onde não há narrativa, não existe discurso distintivamente histórico (WHITE, 1991, p. 22).

Ensino de História e jogos eletrônicos

Neste momento, as pessoas estão aprendendo a participar de tais culturas do conhecimento fora de qualquer ambiente educacional. Boa parte dessa aprendizagem ocorre em espaços de afinidades que estão surgindo em torno da cultura popular. O surgimento das culturas de conhecimento reflete parcialmente as exigências que esses textos impõem sobre os consumidores (a complexidade do entretenimento transmídia, por exemplo), mas reflete também as exigências que os consumidores impõem às mídias (o apetite por complexidade, a necessidade de comunidade, o desejo de reescrever histórias essenciais). Muitas escolas permanecem abertamente hostis a essas experiências e continuam a promover solucionadores de problemas autônomos e aprendizagens independentes. Na escola, colaboração não autorizada é cola. À medida que termino este livro, meu próprio foco vai progressivamente se deslocando para a importância da educação para o letramento midiático. Muitos ativistas do letramento midiático ainda agem como se o papel dos meios de comunicação de massa tivesse permanecido inalterado com a introdução de novas tecnologias. As mídias são interpretadas basicamente como ameaças, em vez de recursos. Coloca-se mais ênfase nos perigos da manipulação do que nas possibilidades de participação; fala-se mais em restringir o acesso – desligar a televisão, dizer não ao Nintendo – do que em expandir habilidades para utilizar as mídias para nossos próprios fins, reescrevendo as histórias que a cultura nos concede. Uma das formas de moldar o futuro da cultura midiática é resistir a tais abordagens desabonadoras da educação para o letramento midiático. Precisamos repensar os objetivos da educação midiática, a fim de que os jovens possam vir a se considerar produtores e participantes

culturais, e não apenas consumidores, críticos ou não. Para atingir esse objetivo, precisamos também de educação midiática para os adultos. Pais, por exemplo, recebem muitos conselhos sobre se devem ou não permitir que seus filhos tenham uma TV no quarto ou quantas horas por semana de consumo de mídia devem permitir aos filhos. Contudo, não recebem quase nenhum conselho sobre como podem ajudar os filhos a construir uma relação significativa com as mídias (JENKINS, 2009).

O extenso trecho acima é parte das conclusões de *Cultura da Convergência* (2009), em que Henry Jenkins destaca o atraso da educação em compreender um mundo *transmidiático*. Jenkins ressalta que, sob o mantra da alienação e da negação, muitas discussões intelectuais e educacionais têm negligenciado o papel das mídias na formação da cultura. Esse atraso tem consequências significativas para as novas gerações, frequentemente imersas na *web 2.0* ou em outros dispositivos informatizados. O historiador, por meio do ensino de história, tem a oportunidade de avançar nos problemas expostos por Jenkins e propor novas alternativas de interação entre a escola e os alunos, mediadas por diferentes representações do passado.

Com a mesma ênfase, é preciso discordar de alguns pontos à luz dos problemas políticos atuais. Recentemente, um colega chamou minha atenção para o trecho em que Jenkins diz: “Coloca-se mais ênfase nos perigos da manipulação do que nas possibilidades de participação”. Ele destacou os perigos de interpretar essa afirmação de forma literal nos dias de hoje. Com o impacto das *Fake News* e o domínio das *Big Techs*,

cujos bilionários almejam influenciar ativamente a vida pública e as decisões dos países, a frase de Jenkins envelheceu mal. A ênfase nos perigos é igualmente urgente quanto destacar as potencialidades de seus usos em outras esferas, como na educação.

Feita essa ressalva, quero centrar meu argumento nas possibilidades positivas dos videogames na educação. Meu objetivo neste capítulo não é apresentar sugestões ou roteiros *não testados* em sala de aula, mas sim promover reflexões gerais sobre o tema.

Começo pelos problemas discutidos no artigo *Videogames and the future of learning* (2005), escrito por David Williamson, Kurt Squire, Richard Halverson e James Gee. Os autores questionam quando os educadores finalmente reconhecerão o potencial dos videogames, considerando que os jogos eletrônicos estão sendo amplamente utilizados por militares, governos, empresas e políticos. Além disso, os jovens em idade escolar estão cada vez mais envolvidos com os videogames, muitas vezes sem a supervisão ou orientação da escola.

A dúvida sobre se os jogos podem ser integrados ao processo de aprendizagem escolar, excluindo unicamente o aspecto da diversão, é antiga. A eficácia dessa combinação tem sido debatida ao longo do tempo. Elliott Avedon e Sutton-Smith, em um capítulo dedicado aos jogos na educação (1971), lembram o matemático britânico Charles

Dodgson³⁰, que na última década do século XIX questionou a relação entre matemática e jogos.

Isso não significa que todo jogo, independentemente do gênero, seja bem recebido pelos alunos, nem que um jogo popular histórico, com um caráter comercial e milhões de cópias vendidas, automaticamente proporcione uma melhor compreensão da história que aspira representar. As formas como os alunos se apropriam do artefato cultural é o que definirá sua viabilidade como recurso pedagógico em sala de aula.

O avanço tecnológico está gerando um crescente interesse em sua aplicação no ambiente escolar. No caso dos jogos eletrônicos, esse empenho tem sido acompanhado de perto por diversas áreas do conhecimento, explorando suas possibilidades na aprendizagem. A área da Educação destaca-se como uma das mais ativas nos estudos sobre jogos, trazendo contribuições significativas para a prática docente. No contexto brasileiro, é digno de nota os trabalhos da pesquisadora Lynn Rosalina Gama Alves (2004; 2008; 2013; 2019), que tem se dedicado a compreender a relação entre jogos eletrônicos e educação, ofertando *insights* valiosos para o campo da Educação e da História.

Como indica o linguista James Paul Gee (2003), os videogames são uma nova forma de arte que não pretende substituir os livros, os professores ou a escola, mas sim complementá-lo. Eles são instrumentos que podem ser integrados de forma harmoniosa com esses recursos

³⁰ Conhecido como Lewis Carroll, autor do clássico *Alice no país das maravilhas*, na segunda metade do século XIX (AVEDON & SUTTON-SMITH, 1971, p. 316).

tradicionais. O potencial dos videogames supera a sua perspectiva comercial e, quando mediados pelo professor, podem estimular diferentes modalidades de aprendizagem.

O ensino de história por meio de jogos eletrônicos tem granjeado popularidade no Brasil devido à ênfase nas práticas pedagógicas que envolvem jogos em geral e à formação dos historiadores voltada para a licenciatura. A utilização de jogos, sejam físicos ou eletrônicos, encontra espaço nas salas de aula como uma tentativa de ampliar o dinamismo, a autonomia e a aprendizagem de forma lúdica.

Oceja & Fernández (2018) explicam como a teoria da autodeterminação e a teoria da avaliação, combinadas com as experiências de jogo podem promover motivação e servir como veículos eficazes para a aprendizagem, incentivando a autonomia, a competência e as relações interpessoais. Apesar de a gamificação estar relacionada ao diálogo entre videogames e educação, seu mecanismo ultrapassa essa esfera, aplicando situações presentes nos jogos em outros contextos não diretamente ligados aos jogos. Entre outras razões, ela pode não ser suficiente para explorar as discussões teórico-metodológicas do historiador em relação à sua disciplina, assim como no ensino de história.

Ainda há um longo caminho a percorrer. Eucídio Arruda, em 2011, lamentava a escassez de trabalhos que debatem o tema no campo da historiografia ou no ensino de história. Sua crítica apontava para um problema recorrente: a falta de reconhecimento dos jogos eletrônicos como fonte válida no domínio da pesquisa histórica. O pesquisador

discorre a respeito dos limites e das possibilidades do uso dos jogos digitais na educação, a democratização tecnológica para todos e a preparação docente necessária para a aplicação desses recursos. Essas indagações estão inseridas em um mundo em que educação, história e jogos eletrônicos estão interligados.

A essa altura, está claro que o historiador assume o controle sobre como ele irá conduzir a relação entre a história e os jogos eletrônicos. Conforme ressaltado por George Coelho (2024) em sua análise das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), o professor desempenha um papel ativo e reflexivo em relação a esse artefato cultural. Isso não implica em desencorajar a liberdade poética dos jogos nem em questionar o discurso aparente de verdade histórica associado à busca pela “objetividade”.

É válido apontar a falta de investimento em tecnologia nas escolas como um dos obstáculos para a efetiva aplicação de iniciativas digitais, como o uso de jogos eletrônicos. A discussão a respeito da infraestrutura da educação brasileira prejudica as possibilidades de aplicação dos jogos digitais, mas não representa toda a complexidade da relação entre o historiador, o ensino de história e esses artefatos culturais.

O meu destaque continua sendo a formação profissional dos docentes. As licenciaturas ainda são insuficientes na preparação de seus profissionais para lidar com as demandas da sala de aula, o que desestimula qualquer interesse na adoção de novas ferramentas educacionais. Autores como José Esteve (1999), ao discutir a profissão

docente, destacaram os diversos pontos de angústia enfrentados pelos professores no final do século XX, muitos dos quais ainda persistem. A queda na valorização social, mudanças nos conteúdos e expectativas educacionais contribuem para o aumento da frustração na docência. Duas décadas após o texto de Esteves, o cenário se deteriorou ainda mais.

Quando se trata de jogos eletrônicos, mesmo diante da impossibilidade de utilizar diretamente o recurso tecnológico no ambiente escolar, o debate em torno da sua relevância como artefatos culturais dentro das diversas dimensões da prática histórica não deve ser ignorado. Assim, o objetivo não é formar professores especializados em jogos eletrônicos, mas sim historiadores capazes de compreender as especificidades desses elementos culturais na sociedade e no ensino da história.

Ao discutir a relação entre historiadores e imagens tecnológicas, Circe Bittencourt (2011) destaca que no campo educacional, pesquisas voltadas para questões cognitivas relacionadas à informática e ao cinema têm sido frequentes. Segundo ela, “[...] Para a História escolar existem algumas investigações voltadas essencialmente para a análise de imagens tecnológicas e para o papel que desempenham na criação de nova relação com o conhecimento histórico e o imaginário coletivo” (BITTENCOURT, 2011, p. 365). Bittencourt não menciona os videogames, mas sua observação sobre a importância dos audiovisuais para a educação, como televisão e cinema, pode ser aplicada aos jogos digitais. O que torna esses artefatos culturais relevantes para o ensino de

história é a capacidade do professor de realizar uma análise crítica de suas linguagens, ideologias predominantes, formas de representar o passado, influência nas massas e outras questões pertinentes.

Como introdução, este livro tem suas limitações em aprofundar discussões sobre educação e ludicidade. Por outro lado, é possível encontrar um caminho alternativo na dissertação de mestrado de João Victor Rosa (2020), que oferece um debate instigante sobre o papel do lúdico segundo Lev Vygotsky e Jean Piaget. O autor reforça o argumento de que os jogos podem desenvolver habilidades e propor novas soluções para problemas. Rosa argumenta que, quando utilizados de forma adequada, os jogos eletrônicos no ensino de história representam uma quebra com os métodos tradicionais. Seu trabalho se alinha com o de James Paul Gee, um importante autor que tem discutido o papel dos videogames na aprendizagem.

Desde a década de 1990, Gee tem publicado várias obras sobre teoria linguística, educação e análise de discurso. Sua relação com videogames começou quando ele observou seu filho jogando e percebeu as formas de aprendizagem envolvidas. Reconhecendo que a linguagem não era o único sistema de alfabetização no mundo contemporâneo, Gee procurou interagir com os jogos eletrônicos para compreender a cognição envolvida nessa interação.

A tese de Gee envolve os jogos eletrônicos como parte de um modelo de aprendizagem, argumentando que “[...] o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames

motivadores e divertidos” (GEE, 2009, p. 168). O autor identifica princípios de aprendizagem nos jogos que são aplicáveis à educação escolar. Dois desses princípios são destacados aqui, sem entrar em detalhes. O primeiro é a *agência*, um mecanismo presente nos jogos eletrônicos que permite a sensação de controle sobre suas ações, algo muitas vezes ausente na experiência escolar tradicional. O segundo é o *pensamento sistemático*, no qual expande sua capacidade de pensar de forma ampla sobre suas ações, considerando diversos aspectos do jogo e interagindo com outros jogadores (GEE, 2009).

Este autor dedicou um livro seminal, que recomendo como leitura obrigatória, para discutir *What video games have to teach us about learning and literacy* (2003), propondo novos domínios semióticos para a aprendizagem. Para ele, rotular os videogames como “perda de tempo” apenas porque não ensinam conteúdos relacionados à escolarização tradicional, notadamente aqueles enraizados na história do pensamento ocidental, é um equívoco. Isso não significa que os videogames sempre representem modelos positivos de aprendizagem. Como mencionei diversas vezes, as pessoas podem usar os videogames para propósitos negativos, como planejar ataques terroristas por meio da comunicação. Sem esquecer os jogos comerciais que contribuem para a perpetuação de opressões, visões de mundo violentas e estereótipos culturais.

Os videogames, de forma crítica e ativa, se distinguem do conteúdo passivo muitas vezes encontrado na escola. O autor destaca que a aprendizagem “[...] em qualquer domínio semiótico envolve aprender

a situar (construir) significados para esse domínio nos tipos de situações que estão o domínio. Por isso que a verdadeira aprendizagem é ativa e sempre uma nova forma de vivenciar o mundo” (GEE, 2003, p. 26). Segundo o autor, essa experiência de vivenciar o mundo representa um estímulo às identidades individuais de cada aluno, contribuindo para o sucesso da aprendizagem na escola.

Uma aplicação comprometida

As experiências do mundo e dos grupos sociais são, para Gee, fundamentais para definir novos objetivos no processo de aprendizagem. Isto é, em diversas ocasiões, os significados sociais, culturais e vivenciais das crianças são desconsiderados na escola. Essa reflexão evoca a máxima do historiador alemão Jörn Rüsen, ao questionar a utilidade de um amplo “[...] conhecimento histórico, quando ele é ensinado apenas como algo a ser decorado e sem nenhum impacto orientativo? Por outro lado: de que serve a habilidade para refletir historicamente e críticas as práticas quando a experiência é pobre?” (RÜSEN, 2011, p. 84). Sendo assim, qual a verdadeira importância da experiência no conjunto da aprendizagem?

Partindo do pressuposto que os videogames possuem princípios qualitativos que os tornam propícios para um aprendizado contínuo, a concepção de “bons videogames”, de acordo com Gee, é começar com questões básicas ou fundamentais que incentivem os alunos a descobrir

e praticar generalizações e padrões úteis. Em outras palavras, são aqueles que possibilitam um progresso real no domínio da aprendizagem, preparando os jogadores para lidar com situações mais complexas (GEE, 2003, p. 134).

Do ponto de vista cultural, Gee destaca que os videogames produzem modelos e comprometimentos que podem ser aplicados em diversas situações da vida. Esses modelos representam as formas como reproduzimos certos comportamentos e atitudes, atribuindo-lhes significados: “Os modelos culturais são as teorias tácitas e tidas como certas nas quais inferimos (normalmente inconscientemente) e depois agimos no curso normal dos acontecimentos quando queremos ser como os outros na nossa sociedade” (GEE, 2003, p. 146). Essa reflexão sugere que os jogos eletrônicos apresentam modelos culturais representacionais para os jogadores. Em outras palavras, os jogadores podem escolher entre diferentes caminhos morais, situações cotidianas e éticas para guiar seus personagens, embora isso nem sempre resulte nos efeitos desejados pelo sistema formal do jogo. Alguns jogos proporcionam uma experiência, mesmo que digital, de modelos culturais diferentes daqueles do jogador.

Gee argumenta que os jogadores, ao atribuírem significado ao mundo virtual, exploram modelos culturais anteriormente desconhecidos para eles. A interatividade dos jogos eletrônicos possibilita uma expressão da identidade do jogador, enquanto este compartilha valores, medos e esperanças, tudo isso interagindo com o sistema formal do jogo.

A proposta interativa dos jogos eletrônicos impede que sejam vistos como sistemas passivos no ensino de história. O envolvimento ativo, o controle, a tomada de decisões e a projeção de identidade são componentes essenciais da relação entre esse artefato cultural, a história e o ensino. Uma abordagem passiva entre alunos e jogos eletrônicos históricos reduz sua função interativa, haja vista que os jogos se distinguem de outras experiências, como o cinema. Os educandos não devem apenas observar, mas participar ativamente. Como promover essa interatividade quando não há democratização tecnológica para esse propósito? Como mediar essa comunicação em um ambiente educacional em que uma parte significativa dos alunos vive em condições econômicas extremamente precárias?

A escassez de recursos não é uma demanda exclusiva do Brasil. O relatório de Ben Williamson, *Computer Games, schools, and young people* (2009), constatou que professores do Reino Unido reclamavam que os elevados custos de *hardware* e *software* eram barreiras significativas para a aplicação em sala de aula. Os problemas logísticos eram mais predominantes do que os problemas de formação. Dessa forma, no contexto educacional apresentado por Williamson, havia uma receptividade para integrar jogos digitais e aprendizagem.

Os raros professores que se aventuram nessa modalidade de ensino muitas vezes possuem apenas seu próprio dispositivo tecnológico para compartilhar com salas de trinta, quarenta ou até cinquenta alunos. Como é possível alcançar efetividade na aprendizagem em apenas

cinquenta minutos de aula? Considerando a cotação atual, um *Playstation 5* custa R\$3.500, um monitor simples cerca de R\$500,00 e um jogo eletrônico custa em média R\$250,00. Nesta simulação, uma classe de trinta alunos necessitaria desses equipamentos, totalizando um gasto de R\$127.500,00. Em um país onde a insegurança alimentar nas escolas devido à falta de recursos é uma realidade crônica, investir nesses videogames certamente seria contestável.

A falta de infraestrutura, a alta demanda de alunos e a escassez de profissionais preparados inviabilizam a utilização de jogos eletrônicos históricos como agentes passivos no ambiente escolar. Videogames e jogos eletrônicos não devem se tornar uma nova forma de elitização do ensino de história. Sua mediação deve permitir ampliar o relacionamento entre o aluno, a tecnologia e o conhecimento histórico, e não aumentar as desigualdades existentes.

Se a passividade não é uma característica desejada na relação entre jogos eletrônicos históricos e o ensino de história, e ponderando a inviabilidade de sua aplicação em sala de aula por razões infraestruturais, qual a saída? No cenário brasileiro, qualquer opção é paliativa e pouco eficiente. Por exemplo, o professor poderia envolver cada aluno individualmente em interações com seu próprio videogame e um determinado jogo histórico. Contudo, isso resultaria em uma sobrecarga para o professor e ainda deixaria os outros 29 alunos passivos.

Conforme observa Jeremiah McCall, o jogador atua como agente e tem a capacidade de fazer escolhas que afetam o resultado diegético da

história em algum grau, de modo que os jogos têm por característica explorar os poderes e as limitações da agência em um mundo sistêmico de regras (MCCALL, 2024, p. 106). Nessa situação, há um aspecto seletivo a ser considerado: quem realmente estará envolvido na experiência de jogar o jogo digital?

Uma aplicação coletiva é igualmente problemática. No que diz respeito às divergências: quem teria a responsabilidade de definir o curso de ação quando não há consenso? Como lidar com essas divergências de forma a preservar o princípio da experiência individual? A mediação do professor, nesse contexto, poderia limitar parte da interação e da proposta de reflexão interativa.

Na incapacidade de proporcionar recursos igualitários para todos os alunos, é necessário adaptar a interatividade para que ela possa ser utilizada de forma eficaz em sala de aula. Quais outras opções o professor pode oferecer considerando a quantidade de alunos, o tempo disponível para aprendizagem em sala de aula, as sobrecargas da profissão e a ausência de investimento?

O educador Kurt Squire (2003) destaca a importância dos jogos eletrônicos como simulação para a compreensão de problemas complexos, porém argumenta que essa simulação por si só não garante os objetivos almejados pelo professor. Para Squire, o tempo dedicado à jogabilidade deve ser equiparado ao tempo dedicado à reflexão e à análise dos sistemas em questão. Ele ressalta que o impacto dos jogos eletrônicos na aprendizagem não se encerra com a jogabilidade, mas

continua nas discussões *offline*, transcendendo a relação indivíduo-máquina. Além disso, os jogos eletrônicos têm a capacidade de distorcer questões históricas que tentam representar.

Conforme observadas por Paul Gee, para a finalidade interativa:

1. O jogador deve testar o mundo virtual (o que envolve olhar ao redor do ambiente atual, clicar em algo ou realizar uma determinada ação).
2. Com base na reflexão durante e após a investigação, o jogador deve formar uma hipótese sobre o que algo (um texto, objeto, artefato, evento ou ação) pode significar de uma forma utilmente situada.
3. O jogador reprova o mundo com essa hipótese em mente, vendo que efeito ele ou ela obtém.
4. O jogador trata este efeito como feedback do mundo e aceita ou repensa sua hipótese original. (GEE, 2003, p.90).

Dessa forma, um dos objetivos da proposta interativa é engajar os alunos na exploração do mundo virtual, estimulando-os a testar suas ideias de maneira ativa. Além disso, visa promover a formulação de hipóteses tanto de forma coletiva quanto individual, permitindo que cada aluno desenvolva suas próprias interpretações com base nas observações feitas. Isso contribui para a formação da consciência histórica, à medida que os alunos analisam as hipóteses geradas pelo jogo eletrônico histórico e recebem mediação do professor nesse processo.

Entre a teoria, a prática e as dificuldades

O pressuposto interativo e a maneira como os jogos eletrônicos se dispõem no aspecto formal são, por excelência, estratégias de aprendizagem. Assim, sua análise requer uma percepção específica, diferente daquela necessária para outros artefatos culturais. O esforço para reconhecer essas particularidades e propor novos métodos tem sido uma característica dos estudos sobre jogos eletrônicos. No início do século XXI, o professor do Departamento de Comunicação da Universidade de Copenhague, Lars Konzack (2002), interessado no jogo *Soul Calibur*, desenvolveu um método dividido em sete camadas. Esse método previa o mapeamento do hardware, código de programação, funcionalidade, jogabilidade, significados, referências e aspectos socioculturais do jogo.

Segundo Jeremiah McCall (2023, p. 4), quando adequadamente mediados, os jogos digitais com temática histórica podem promover o desenvolvimento do pensamento crítico histórico nos alunos. Por essa razão, ele enfatiza que os jogos eletrônicos, para serem explorados como ferramentas de análise histórica, precisam ser compreendidos como sistemas e modelos formais

Entra em cena a *Historical Problem Space* (HPS), uma estrutura que pretende uma análise mais completa dos jogos eletrônicos históricos a partir do seu sistema formal. Este espaço é compreendido da seguinte maneira:

Historical Problem Space (HPS), de Jeremiah McCall (2020)

1- Avatar do jogador que representa alguma forma de ator histórico encarregado de um ou mais *objetivos* criados pelo designer, expressos em última análise como condições de vitória,



operando dentro de...

2- Um **mundo de jogo virtual**, um mundo simulado que geralmente se refere a locais históricos específicos e contém os componentes do jogo, essencialmente o sistema de jogo, dentro de um ambiente e geografia,



que inclui...

3- Vários **elementos do mundo do jogo**: agentes, **lcaios**, **recursos**, **obstáculos** e **ferramentas**, cuja função é principalmente permitir e/ou restringir o agente do jogador a atingir os objetivos projetados,



e assim...

4- O jogador forma **estratégias**, faz **escolhas** e adota **comportamentos** para alcançar os objetivos projetados, capitalizando de maneira ideal as habilidades e contornando, superando ou trabalhando dentro das restrições do espaço virtual do jogo.



Em *Red Dead Redemption 2* - 2018

Figura 11: Componentes principais do *Historical Problem Space (HPS)*, segundo Jeremiah McCall (2020), ilustrado em *Red Dead Redemption 2* (2018).

A partir da descrição dos componentes, as escolhas do *desenvolvedor-historiador* na criação do mundo do jogo têm influência significativa sobre os jogadores dentro desse sistema. Por isso, McCall ordena diversas questões para a crítica do *Espaço-Problema-Histórico*, respeitando a relação dinâmica entre o mundo do jogo como sistema e as escolhas possíveis dos jogadores dentro desse sistema:

- 1- Como os sistemas e componentes da história de um videogame funcionam juntos para fornecer ao jogador um *Espaço-Problema-Histórico*?

- 2- Como as escolhas de design do sistema e do espaço influenciam este ou aquele componente e como ele apresenta a história?
- 3- Por que os componentes do mundo do jogo histórico funcionam dessa maneira e que tipos de mensagens históricas seu funcionamento promove?
- 4- Qual é a função dos componentes do sistema global de espaço de jogo que não são consistentes com as evidências históricas, e como é que as escolhas de design, incluindo as escolhas de gênero, dos designers enfatizam certas formas de retratar o passado?
- 5- O espaço do problema do jogo reflete razoavelmente as evidências históricas e os registros sobre os atores históricos, seus contextos e suas ações? (MCCALL, 2020).

Embora essas perguntas estejam mais direcionadas ao desenvolvedor, elas são igualmente pertinentes para o professor de história ao preparar suas aulas sobre jogos históricos. Isso porque o professor deseja compreender as representações históricas dentro de um sistema que as projeta e desenvolver uma análise crítica própria.

A estrutura proposta por McCall tem como objetivo compreender a construção que os jogos eletrônicos fazem do passado em seus próprios termos. Portanto, as suas indagações geram uma crítica à maneira como os jogos representam o passado, considerando seu gênero, narrativa e contexto. O autor não está preocupado com a “precisão histórica”, mas sim com a identidade na representação histórica. Dessa forma, é possível avaliar que tipo de mensagens históricas determinados jogos eletrônicos promovem.

O *Espaço-Problema-Histórico* examina as mecânicas do jogo e questiona se, a partir delas, é possível avaliar as evidências históricas. O *HPS* é um meio analítico e não um fim. Não à toa, perguntas como “Quais são os efeitos da estrutura funciona e coesa do *Espaço-Problema-Histórico* na representação e simulação do passado do jogo?” e “Que tipo de histórias apresentam formas distintas (particularmente gêneros diferentes) de jogos históricos?” pertencem à historiografia do tema (MCCALL, 2024, p. 73).

Interessado em design de jogos e educação, o professor Kurt Squire é outro autor influente para discutir o lugar dos videogames na aprendizagem. Em 2004, ele defendeu sua tese intitulada *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*, no *Instructional Systems Technology Department*. Sua discussão, que complete vinte anos, é relevante para a relação entre jogos eletrônicos e aprendizagem, sobretudo para o público brasileiro.

Uma das sugestões do educador diz que não apenas as interações entre os alunos e o jogo sejam observadas, mas a relação entre os próprios alunos durante o processo interativo. Para ele, essa atitude representaria uma abordagem histórico-cultural que permite investigar as estruturas sociais que medeiam a atividade (SQUIRE, 2004, p. 15). Sob essa perspectiva, ampliamos a interação entre aluno e videogame para uma experiência social mais compartilhada em sala de aula, na qual os alunos assumem um papel reflexivo e crítico.

Os *games* são experiências sociais, e sua análise deve abranger tanto a relação entre o ser humano e a máquina quanto as culturas dos jogos emergentes que moldam a atividade de jogo e seu impacto na cognição, conforme mencionado por Squire (2004, p. 18).

Assim como Jeremiah MaCall, Squire introduz algumas perguntas por meio de seu estudo de caso do jogo eletrônico *Civilization III* (2001) que podem servir como orientação de outros estudos de caso sobre videogames:

1. Que práticas e contradições emergem quando os jogos são trazidos para ambientes formais de aprendizagem, particularmente, como é que as práticas de jogo (por exemplo, competição, aprendizagem por meio do fracasso) se cruzam com as práticas e a cultura da escolaridade formal?
2. Como *Civilization III* envolve os jogadores em ambientes formais de aprendizagem?
3. Como ocorre a aprendizagem por meio do jogo, especificamente, como jogar *Civilização III* corrige a compreensão da história dos alunos?
4. Quais são os potenciais pedagógicos (recursos) do uso de jogos (especificamente *Civilização III*) nas salas de aula de história mundial?
5. Como devemos projetar atividades e ambientes de aprendizagem ao usar jogos em ambientes formais de aprendizagem? (SQUIRE, 2004, p. 20).

Se optarmos por substituir o *Civilization III* por outro jogo eletrônico histórico, poderemos reproduzir as perguntas de Squire e testar as hipóteses em sala de aula. Essas cinco questões querem

compreender de forma mais aprofundada o uso de jogos eletrônicos como prática pedagógica em sala de aula, além de destacarem o que se pretende problematizar em um jogo histórico específico. A intenção é apontar para a representação histórica e, conseqüentemente, para a possibilidade de crítica? Ou deseja-se utilizar o jogo como ferramenta de aprendizagem para um aspecto específico da história, considerando o jogo eletrônico como um artefato cultural que representa uma narrativa histórica particular?

O autor não só menciona a aplicação de jogos digitais em sala de aula e sua relação com a aprendizagem, mas discute o uso de jogos nas ciências sociais. Ele argumenta que os educadores precisam se familiarizar com uma variedade de gêneros de jogos para determinar quais deles realmente motivam os alunos e contribuem para suas expectativas de aprendizagem. Ao mesmo tempo, deve entender se há receptividade para que esse formato seja bem-sucedido, uma vez que o uso de jogos eletrônicos é apenas uma das ferramentas disponíveis para os professores de história. Apesar de sua adesão na cultura popular, nem todos os alunos estão interessados em videogames ou estão dispostos a investir muito tempo em um determinado gênero de jogo proposto pelo professor.

Com uma formação adequada, o professor de história ao abordar o jogo digital como artefato cultural, composto por ideologias e estereótipos de seus *desenvolvedores-historiadores*, pode pensá-lo como reflexão crítica. Qual mensagem um determinado jogo digital propõe ao

apresentar suas possibilidades de interação com o sistema formal? Um jogo que simula uma batalha histórica, uma situação de escravidão ou uma contenda política, por exemplo, oferece uma oportunidade para a aprendizagem histórica? No entanto, o impacto na aprendizagem somente será eficaz no contexto brasileiro se o mediador, neste caso o professor de história, equilibrar o tempo dedicado ao jogo com o tempo disponível em sala de aula.

A falta de tempo disponível para realizar as atividades do jogo muitas vezes impede sua aplicação nas aulas regulares de história. No experimento de Squire (2004) com o jogo *Civilization III*, o pesquisador teve 18 horas à disposição, e suas três turmas tinham 18, 10 e 5 alunos, respectivamente. Além das limitações de infraestrutura, há uma série de etapas preparatórias: revisão prévia do conteúdo, ensino dos controles básicos do jogo, tempo para os alunos aprenderem a mecânica, desenvolvimento individual de cada aluno ao se envolver com o jogo, orientação para os objetivos, discussões e *feedbacks* de aprendizagem, gerenciamento das expectativas de cada aluno em relação ao processo de jogo, análise de resultados, entre outras tarefas. Como Kurt Squire (2004, p. 373) esclarece, uma das justificativas para a inclusão de jogos eletrônicos em ambientes formais de aprendizagem é a crença de que eles envolvem os alunos e os motivam a realizar atividades escolares por meio dos desafios e contextos do jogo. De fato, poucos professores têm tempo suficiente para isso. Talvez seja necessário um projeto de extensão para contemplar essa sequência de atividades.

Jogos eletrônicos como ferramentas de aprendizagem não substituem as obrigações curriculares. Assim, a aplicação estratégica desses jogos visa a otimização de seu uso para alcançar os resultados desejados, tais como o engajamento do aluno, a problematização do conteúdo e a satisfação na aprendizagem.

Outros estudos de caso, como os de William Watson, Christopher Mong e Harri Constance (2011), apresentaram um exemplo envolvendo uma turma de história do segundo ano do ensino médio. Nessa situação, os alunos utilizaram um jogo educacional chamado *Making History* para aprender sobre a Segunda Guerra Mundial. A atividade era conduzida há quatro anos pelo professor Sr. Irvine, em uma escola rural localizada no Meio-Oeste dos Estados Unidos.

De acordo com a pesquisa, os alunos eram organizados em grupos de 3 a 5 estudantes em um laboratório de informática da escola. Cada grupo tinha um aluno designado para aplicar as sugestões e estratégias discutidas pelo grupo. Essa abordagem ativa trouxe discussões para o método do professor, que passou a exigir maior interatividade por parte dos grupos em relação ao jogo.

Uma das observações feitas pela equipe de pesquisadores foi que a sala de aula se tornava mais ativa, com a participação intensa do professor, que passou a desempenhar um papel central em explicações, discussões e conclusões sobre o tema abordado. William Watson, Christopher Mong e Harri Constance (2011) ressaltam que, assim como

qualquer outra escolha institucional, o uso de videogames não garante automaticamente aprendizagem ou envolvimento.

No estudo de caso em questão, foi verificado que a abordagem de ensino centralizou o aluno, com o professor atuando como facilitador do conhecimento. Concorro com a visão de Ben Williamson de que os jogos digitais introduzem complexidades no ambiente escolar e perturbam as estruturas e relações de poder estabelecidas. Para esse autor,

Ceder aos jovens uma maior apropriação da experiência de aprendizagem significa desafiar a disposição hierárquica tradicional da sala de aula, bem como democratizar a experiência de aprendizagem para garantir que experiências, conhecimentos e competências dos jovens sejam representados pelo próprio currículo (WILLIAMSON, 2009, p. 35).

Desse modo, diante dessa nova disposição hierárquica, é necessário reorientar a forma como os jogos digitais são produtivamente empregados em sala de aula. A escolha de um título não apenas atende às expectativas de aprendizagem, mas, como observado por Williamson (2009, p. 40), remete um pragmatismo no uso dos jogos eletrônicos, os quais estão sendo empregados para apoiar atividades educacionais em sala de aula e em outros contextos. O uso dessas ferramentas tecnológicas para aprendizagem está alinhado com as expectativas do professor, suas críticas e as possibilidades de uso que ele considera mais apropriadas em determinados momentos.

Os mundos virtuais concebidos pelos jogos digitais são modelos que oferecem uma variedade de oportunidades para promover diferentes

formas de aprendizagem. Eles permitem que os jogadores assumam diversas identidades e interajam com outros jogadores, personagens do jogo programados e o mundo real, tanto *online* quanto *offline*. Assim sendo, os jogos eletrônicos representam ambientes situados e complexos que demandam apoio para desenvolver uma sólida teoria da aprendizagem:

Assim, argumentamos que, para compreender o futuro da aprendizagem, temos de olhar para além das escolas, para a arena emergente dos videogames. Sugerimos que os videogames são importantes porque apresentam aos jogadores mundos simulados: mundos que, se bem construídos, não são apenas sobre factos ou habilidades isoladas, mas incorporam práticas sociais específicas. E argumentamos que os videogames tornam possível aos jogadores participar em comunidades de prática valorizadas e, como resultado, desenvolver as formas de pensar que organizam essas práticas (WILLIAMSON, *et.al*, 2005, p. 11).

As comunidades virtuais e as interações entre os jogadores criam ambientes envolventes que demonstram a eficácia dos videogames como catalisadores de práticas valorizadas que se convertem em aprendizagem. As simulações presentes nos jogos eletrônicos conservam o potencial de oferecer novas perspectivas para a aprendizagem.

Essas orientações podem servir como um guia simplificado para que o professor de história utilize jogos digitais históricos, considerando a realidade socioeconômica e o tempo disponível para a aplicação. Os pesquisadores George Leonardo Seabra, Christiano Britto Monteiro dos Santos e Fillip Julia da Silva (2023), a partir de pesquisas em escolas do

Rio de Janeiro, propõem um modelo fundamentado em uma sequência dividida em instituições, ambientes, biografias e eventos. Esse tipo de proposta prepara um novo professor para o ambiente da sala de aula, especialmente consciente das novas formas de comunicação e da maneira de implementá-las. São sugestões interessantes para refletir sobre os cursos de licenciatura em história e o que almejamos como prática docente.

Ademais, o apelo permanece próximo ao que foi anunciado por Henry Jenkins, David Williamson, Kurt Squire, Richard Halverson, James Gee e tantos outros há décadas. A escola, e principalmente o professor de história, permanecerá conservadora em relação às novas propostas interativas, como os videogames e jogos eletrônicos? Avaliando sua função profissional como libertadora, inclusive das prisões, limitações e manipulações das tecnologias, quando exercerá seu papel transformador?

O projeto de pesquisa em História e os jogos eletrônicos

Depois de revisar parte da bibliografia dedicada aos jogos eletrônicos e apresentar alguns de seus principais conceitos e propostas metodológicas, o desenvolvimento de um projeto de pesquisa em História se torna um importante exercício de aprendizagem. Constitui um desafio de coragem para aqueles que desejam submetê-lo a editais de pós-graduação ou agências de fomento, cujas avaliações muitas vezes são feitas por pesquisadores com pouca afinidade no tema. Nas agências de fomento, há uma maior segurança, justamente pela flexibilidade na solicitação de pareceristas externos de outras regiões ou países. No entanto, o mesmo não pode ser dito dos programas de pós-graduação distribuídos em diferentes regiões do Brasil, que nem sempre contam com especialistas na área.

Neste contexto, tenho a intenção de explorar alguns temas que podem orientar a elaboração de um projeto de pesquisa na área da história, voltado para candidatos interessados em oportunidades de iniciação científica, mestrado ou doutorado.

As conversas com alunos na pós-graduação que pretendem desenvolver projetos relacionados a videogames e jogos eletrônicos

geralmente são marcadas por incertezas e ansiedades. Isso se deve ao fato de que as bancas de pós-graduação são compostas por professores internos, cada um com suas próprias trajetórias de pesquisa, podendo estar menos familiarizados com certos temas historiográficos. Esse cenário é comum na vida acadêmica. Por isso, muitos alunos da pós-graduação buscam programas ou orientadores que estejam alinhados à sua proposta inicial. No entanto, nem sempre é viável encontrar essa correspondência perfeita. A dificuldade em se deslocar para outras cidades ou regiões em razão da afinidade de pesquisa tem se tornado uma rotina. Como resultado, é compreensível, até certo ponto, que determinadas propostas de pesquisa sejam marginalizadas, com o pretexto da falta de docentes capacitados para orientá-las ou que se encaixarem nas diretrizes estabelecidas pelo programa. Há, portanto, um apelo para que os programas de pós-graduação recebam essas pesquisas com mais atenção e se esforcem para capacitar parte de seu corpo docente a fim de dialogar com esses trabalhos, sem necessariamente ignorar suas próprias linhas de pesquisa.

Quando possível, a opção pela aderência é sempre bem-vinda. Dialogar com professores com alguma experiência na área da história digital pode facilitar o contato, abrir oportunidades para participar de outros projetos em andamento e aprimorar a própria proposta do candidato.

A importância de um projeto de pesquisa é fundamental para a admissão em um programa de pós-graduação, pois permite avaliar o

nível de preparo do candidato na temática proposta, assim como sua capacidade de expressão e familiaridade com a linguagem historiográfica. Do ponto de vista do pós-graduando, nem sempre a elaboração do projeto é uma tarefa prazerosa, uma vez que estamos ansiosos pela fase de pesquisa efetiva. A maioria dos pesquisadores deseja mergulhar diretamente na execução de seu plano de trabalho o mais breve possível. A rigor, o projeto de pesquisa desempenha um papel crucial ao autorizar e legitimar o pesquisador na prática de investigação. Esse quadro estruturado é importante para padronizar diferentes propostas e facilitar a avaliação de seus méritos individuais: redação, objetivos, fontes, entre outros aspectos.

Um projeto de pesquisa em história possibilita, principalmente, uma abordagem experimental das fontes. Isso inclui como o pesquisador as obterá para sua investigação e quais são as dificuldades de acesso. Além disso, o projeto expõe o tratamento dessas fontes numa perspectiva histórica, ao mesmo tempo em que esclarece sua relação com as hipóteses e os objetivos estabelecidos. O projeto também oferece um espaço crucial para a elaboração de uma introdução concisa, revelando de forma sucinta a narrativa histórica e a proficiência do pesquisador em termos de escrita. Não menos importante, é um espaço útil para examinar aspectos de formação na bibliografia, mapeando a recepção crítica do tema. Todos esses elementos são essenciais para qualquer projeto de pesquisa, inclusive para aqueles dedicados no estudo dos videogames e jogos eletrônicos. Visto que as bancas de avaliação geralmente não estão

familiarizadas com os candidatos, o planejamento do projeto de pesquisa se torna um cartão de visita significativo tanto para o Programa de Pós-Graduação quanto para a IES.

Antes de tudo, um projeto de pesquisa é composto por um conjunto de perguntas que o proponente deve responder. Segue o quadro completo de José D'Assunção Barros, que delinea um questionário que deve servir como esqueleto para cada parte do projeto de pesquisa: “O que se pretende fazer? Por que fazer? Para que fazer? A partir de quais fundamentos? Com que recursos? Como fazer? Com quais materiais? A partir de quais diálogos? Quando fazer?” (BARROS, 2005, p. 20):

	<i>Introdução</i>
Quem fará?	<i>Descrição de pessoal, se houver (senão, este item é suprido pelo registro do nome do autor na folha de rosto)</i>
O que fazer?	<i>Delimitação Temática e Formulação do Problema</i>
Dialogando com quem?	<i>Revisão Bibliográfica</i>
Por que fazer?	<i>Justificativa</i>
Para que fazer?	<i>Objetivos</i>
Com que fundamentos?	<i>Quadro Teórico</i>
	<i>Hipóteses</i>
Com que materiais?	<i>Fontes e Metodologia</i>
Com que instrumentos?	<i>Fontes e Metodologia</i>
De que modo fazer?	<i>Fontes e Metodologia</i>
Quando fazer?	<i>Cronograma</i>
Com que recursos?	<i>Recursos e Aspectos orçamentários</i>
	<i>Bibliografia</i>

Figura 12: Extraída de: BARROS, José D'Assunção. *O projeto de pesquisa em História: da escolha do tema ao quadro teórico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005, p. 20.

O quadro didático de Barros facilita a elaboração de qualquer esquema de pesquisa, inclusive para formular propostas sobre videogames e jogos eletrônicos. A estrutura para usar essas questões é a mesma para todo projeto na área, geralmente dividida em: Introdução, Justificativa, Objetivos (primários e secundários), Revisão de Literatura ou Discussão Bibliográfica, Metodologia, Referências.

Uma *introdução* objetiva é o primeiro passo, especialmente em assuntos históricos, em que diferentes abordagens são possíveis. Este

espaço adianta o propósito da pesquisa. Muitos candidatos usam esta seção para destacar suas próprias virtudes ou justificar por que são merecedores. Contudo, essa estratégia pode ser uma armadilha, uma vez que o revisor pode perder o interesse logo no início. Mesmo que pareça simples, a *Introdução* é decisiva para apresentar o contexto temporal e espacial, fundamental na pesquisa histórica.

Em um projeto sobre videogames e jogos eletrônicos, é desnecessário prolongar discussões sobre o fato de que os videogames são uma indústria bilionária ou que existem há mais de meio século. Ainda que sejam dados explicativos que legitimem uma investigação histórica e sociológica, resumir esses argumentos permite apresentar um conjunto mais profundo da relação entre a pesquisa, o historiador e os videogames. Uma sugestão é situar como os videogames, enquanto artefatos culturais, interagem com uma realidade histórica que será problematizada. Mais especificamente, destacar como essa investigação contribui para os estudos históricos do tema e da área em si é importante. Assim como no quadro de Barros, a formulação do problema na *Introdução* especifica as razões da pesquisa proposta.

O pesquisador de videogames e jogos eletrônicos nunca deve esquecer que sua área é interdisciplinar e, portanto, deve afirmar a identidade da disciplina de História em seu projeto. Independente do necessário diálogo ao longo da pesquisa com várias áreas do conhecimento, é a História que o orientará no processo investigativo. Isso não significa que o historiador deva ignorar a interdisciplinaridade

em favor do pragmatismo; ao contrário, ele afirma o lugar da História em meio à interdisciplinaridade. Por essa razão, na sua defesa, o historiador ressalta como os pares podem se beneficiar de sua discussão. Esta explicação na introdução visa envolver o parecerista em um debate mais profundo da área, mantendo o interesse pela temática desde o início. Aspectos técnicos e conceituais sobre videogames são sempre importantes, mas adotar uma estratégia que considere um debate mais coletivo entre historiadores pode despertar mais curiosidade pelo projeto de pesquisa, tornando-o mais viável. Quanto mais o historiador demonstrar sua proximidade com a área de História no tratamento desses temas, melhor poderá ser absorvido pela comunidade acadêmica profissional.

Mesmo que o tema seja inovador, é essencial contextualizá-lo dentro da vanguarda da comunidade acadêmica. Os historiadores que avaliarão o projeto podem não estar afinados com certos conceitos ou uma discussão muito específica sobre jogos eletrônicos na *Introdução*. Seria mais prudente adotar um enquadramento que torne a proposta compreensível para historiadores que talvez nunca tenham explorado o tema. Isso não significa comprometer a originalidade ou complexidade do assunto, mas sim apresentá-lo de uma forma que seja acessível e relevante para um público mais amplo dentro do campo da história. Ao fazer isso, o pesquisador pode garantir uma recepção mais favorável e uma compreensão mais abrangente de sua pesquisa.

As afinidades são importantes e necessárias para racionalizar as discussões entre os historiadores. O historiador de jogos eletrônicos e videogames não deve separar sua pesquisa da historiografia, mas sim adaptá-la aos diversos contextos que seu tema propõe. Isso ocorre porque a viabilidade e exequibilidade fundamentam uma proposta, especialmente quando o artefato cultural em questão é uma fonte ainda pouco compreendida. Assim como em qualquer outro projeto de pesquisa em História, é impreterível justificar adequadamente as fontes, o tempo e o espaço envolvidos. Essa fundamentação sólida fortalece a proposta e sua inserção no campo historiográfico.

No que compete à *Justificativa*, Barros (2005) destaca a distinção entre *Justificativa* e *Objetivos*. A primeira questiona “por que fazer”, enquanto a segunda indaga “para que fazer”. Embora sutil, essa diferença é capital na elaboração do projeto de pesquisa.

A *Justificativa* desempenha um papel essencial ao explicar a relevância da proposta para a área. No contexto dos jogos eletrônicos e videogames que estamos delimitando, esta seção oferece uma oportunidade para esclarecer como a interseção entre história e jogos eletrônicos pode produzir contribuições significativas para o campo. Para os teóricos, essa seção justifica a mediação com a historiografia, os conceitos e novas abordagens metodológicas; para os educadores, explora como esse artefato cultural pode ser transformador no ambiente escolar, no currículo e nas interações sociais; para os estudos de caso, aborda tanto o ensino quanto as representações históricas em diversos

jogos eletrônicos. Esses são apenas alguns exemplos das múltiplas facetas que a *Justificativa* pode elaborar nesse contexto específico.

A *Justificativa* possui um valor social significativo e deve ser apresentada em uma linguagem que seja relevante para a comunidade acadêmica, destacando sua viabilidade e inovação. Não basta justificar os videogames e jogos eletrônicos como artefatos que dominam a cultura popular; é essencial explicar como essa dominação se manifesta e por que razão é importante estudá-la sob uma determinada perspectiva.

Os *Objetivos*, portanto, indicam no projeto o “para que fazer”. É comum apresentar um objetivo geral que englobe os propósitos da pesquisa e, em seguida, detalhar em objetivos secundários aspectos específicos da investigação. Não há segredo além de demonstrar a segurança naquilo que se pretende realizar, priorizando sempre a clareza dos objetivos. Quanto mais direto em relação ao “para que fazer”, mais compreensível a proposta se torna e mais viável se apresenta.

A *Fortuna Crítica* ou *Discussão Bibliográfica* consiste numa etapa de amadurecimento da proposta, principalmente no que diz respeito à formação do pesquisador e à fundamentação teórica do projeto. No contexto de um projeto relacionado aos videogames e jogos eletrônicos, as escolhas bibliográficas são de extrema importância para garantir a objetividade e relevância da pesquisa para aqueles que irão analisar o mérito da proposta.

Por essa razão, equilibrar as referências, mesmo diante da abundância de material disponível, é uma tarefa desafiadora. Realizar um

levantamento bibliográfico extenso na tentativa de abranger toda a historiografia dos jogos pode afundar o projeto em uma discussão interminável.

Por meio da *Fortuna Crítica* ou *Discussão Bibliográficas*, se espera um debate que revele a experiência do candidato no tema e como assimilou as leituras para a viabilidade da *Justificativa* e dos *Objetivos*. Não se trata simplesmente de listar autores, mas sim de demonstrar como um determinado autor ou grupo influencia o pensamento e impacta na discussão da pesquisa proposta. Isso ocorre porque uma proposta amadurecida sugere posicionamentos críticos em relação ao passado da própria disciplina. Mais do que apenas trazer autores que complementem os *Objetivos*, contrapor autores é uma maneira de se posicionar no estado atual das discussões acadêmicas.

No caso dos jogos eletrônicos há uma extensa literatura em periódicos especializados e livros em língua estrangeira. Embora a barreira linguística possa ser um dos desafios atuais para a execução de projetos relacionados ao tema, o diálogo com autores que têm dedicado décadas ao campo demonstra o conhecimento da historiografia.

O aspecto da interdisciplinaridade deve ser enfatizado na confecção *Fortuna Crítica* ou *Discussão Bibliográficas*, sobretudo porque o historiador estará em diálogo com diferentes áreas do conhecimento, como ficou evidente ao longo desta discussão. A triagem para essa seção deve responder as demandas referidas na *Justificativa* e nos *Objetivos*. Por exemplo, o livro *Homo Ludens*, de Johan Huizinga,

dificilmente será omitido em um projeto que estuda jogos, pois além de ser um dos precursores, Huizinga é um historiador amplamente reconhecido, o que o torna uma referência compreensível para outros historiadores ao avaliar o projeto. Todavia, nem sempre dedicar muito espaço a esse autor significa cumprir com os objetivos estabelecidos. Discussões teóricas são sempre pertinentes, desde que estejam alinhadas com os problemas identificados ao longo da pesquisa. A teoria guia e exige, ao mesmo tempo, um debate e familiaridade com a literatura, nunca desvinculada de referências.

De fato, não existe uma única maneira de organizar essa seção. O que se espera é que o projeto esteja atualizado em relação à historiografia do tema, mantenha uma abordagem interdisciplinar e que todas as referências permaneçam de alguma forma relacionadas aos objetivos propostos. O importante é que haja uma comunicação eficaz entre as diferentes partes do projeto, garantindo que a discussão bibliográfica contribua para o desenvolvimento e a fundamentação da pesquisa.

A seção *Fontes e Métodos* é a etapa final para consolidar a proposta de que videogames e jogos eletrônicos são artefatos culturais. As fontes históricas são a essência do trabalho do historiador; elas representam a própria realização de sua profissão. Espera-se que qualquer historiador compreenda o significado das fontes. Não é incomum encontrar erros conceituais durante entrevistas em processos seletivos, em que alguns candidatos apresentam problemas de formação e não conseguem distinguir entre fontes e discussões bibliográficas, por

exemplo. Quando isso acontece, é motivo de preocupação, pois demonstra que princípios básicos do trabalho do historiador não foram compreendidos.

Do que estamos falando exatamente quando nos referimos às fontes relacionadas a videogames e jogos eletrônicos? Essas fontes podem incluir, entre outras:

- Jogos eletrônicos (digital ou físico);
- Consoles e enquanto objetos de estudo;
- Sites, fóruns, e qualquer espaço virtual de interação;
- Literatura científica do campo;
- Revistas, comerciais, panfletos, encartes, programas de televisão, cartuchos, ente outros;
- Entrevista de pessoas, grupos, gerações que apresentem uma memória sobre tema;
- Museus virtuais em jogos digitais;
- Espaços físicos como locadoras, *lan-houses*, arenas de jogos;

Em relação ao *método*, resumidamente, ele se refere à maneira pela qual a pesquisa é conduzida. É como um cozinheiro explicando como todos os ingredientes dispostos na mesa se transformariam em um bolo - que você descreveu previamente como ficaria.

Na cozinha do historiador, é essencial explicar o processo de realização. A teoria é convidada a auxiliar o pesquisador na definição dos

métodos utilizados para alcançar os resultados desejados. Por exemplo, se o objetivo é explorar as memórias dos jogos eletrônicos, a História Oral se apresenta como um caminho metodológico que pode orientar a elaboração das hipóteses e dos objetivos da pesquisa.

Essa fase requer um conhecimento prévio de outros trabalhos que seguiram trajetórias semelhantes e que possam contribuir metodologicamente para a execução da pesquisa. Além disso, o historiador deverá apresentar sua própria interpretação metodológica, explicando como irá abordar suas fontes e como está organizando o material para o desenvolvimento do projeto.

Todas as diretrizes apresentadas foram de natureza geral e aplicáveis a todos os projetos na área. Afinal, um projeto centrado em videogames e jogos eletrônicos não deve ser tratado como uma exceção em relação aos seus pares. Optei por simplificar ao máximo e orientar uma abordagem específica para o tema, de modo a capacitar o pesquisador a adaptar automaticamente os princípios à história em questão. Para aqueles que desejam explorar mais detalhes, recomendo a leitura do livro *O projeto de pesquisa em História: da escolha do tema ao quadro teórico*, de José D'Assunção Barros (2005), que oferece uma análise mais abrangente de todas as etapas na construção de um projeto de pesquisa em História.

Considerações Finais

O encerramento deste manual suscita mais expectativas do que conclusões. O objetivo principal foi apresentar uma proposta que oriente o exercício do historiador de diversas maneiras ou desperte o desejo em compreender os videogames e jogos eletrônicos como artefatos culturais.

Assim, a seção final reafirma a vontade de que o manual tenha proporcionado caminhos, ideias, indicações, debates e reflexões que incentivem novas pesquisas sobre videogames e jogos eletrônicos sob uma perspectiva histórica. Durante o processo de escrita, houve momentos de contenção para evitar que o manual se tornasse interminável. Em outros pontos, a discussão tornou-se superficial, mas como mencionei, ela serve apenas como um estímulo para um aprofundamento posterior. Desde o início do projeto e das primeiras ideias para o manual, sempre afirmei que não se estava “descobrir o fogo”, mas sim compartilhando uma chama que tem uma história na historiografia brasileira. Nas últimas décadas, diferentes historiadores e pesquisadores de outras áreas têm demonstrado interesse, escrito e publicado sobre o tema.

Encontrei muitos estudantes e pesquisadores fascinados com a possibilidade de investigar jogos eletrônicos, inclusive entre as gerações em transição para o digital. Não era incomum ser questionado sobre a

viabilidade desse tipo de pesquisa. Colegas de diferentes programas de pós-graduação expressaram desconforto em orientar trabalhos nesse tema. A angústia era sempre parecida: “Por onde começar?” ou “O que recomendar?”. Eles perceberam que alguns textos na área estavam tão avançados que dificultavam a orientação tanto para orientadores quanto para orientandos. Foi pensando nessas dificuldades profissionais que decidi escrever este livro. Se existe alguma inovação, suponho que seja justamente condensar uma introdução bastante diversa sobre o ofício do historiador e os videogames.

Finalizo uma etapa na batalha pela legitimação dos videogames e jogos eletrônicos como parte integrante da caixa de ferramentas dos historiadores. Estou esperançoso de que mais historiadores, em qualquer estágio de sua formação acadêmica, se interessem por esse tema e possam explorá-lo em suas diversas facetas, seja teórica, metodológica, no ensino da história ou em qualquer outra área de interesse, sempre mantendo o rigor acadêmico. A produção nacional ainda é modesta em comparação com a nichos internacionais. Ademais, o Brasil conta com excelentes historiadores e entusiastas de jogos que têm o potencial de contribuir para que o país se torne um centro de referência nesse campo.

Referências

Bibliografia

AARSETH, Espen. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. In: Markku Eskelinen and Raine Koskimaa (Orgs.). *Cybertext Yearbook 2000*, University of Jyväskylä, 2000.

AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies: the international journal of games*, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (Acesso em: 26 de setembro de 2023).

AARSETH, Espen. Game History: A special issue. *Game Studies: the international journal of games*, v. 13, n. 2, 2013. Disponível em: <https://gamestudies.org/1302/articles/eaarseth> (Acesso em: 26 de setembro de 2023).

AARSETH, Espen. Game Studies: How to play - Ten play-tips for the aspiring game-studies scholar. *Game Studies: the international journal of games*, v. 19, n. 2, 2019. Disponível em: <https://gamestudies.org/1902/articles/howtoplay> (Acesso em: 29 de setembro de 2023).

AARSETH, Espen. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. Tradução de Anabela Vinagre. *Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura*, Lisboa, n. 04, 2003. Disponível em: <https://recil.ensinolusofona.pt/handle/10437/643> (Acesso em: 26 de setembro de 2023).

AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. *DAC CONFERENCE*. Melbourne, 2003.

ABT, Clark. *Serious Games*. New York: University Press of America, 1987.

ALBIERI, Sara Albieri. História Pública e Consciência Histórica. In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (Orgs). *Introdução à História Pública*. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v. 22, n. 40, pp. 177-186.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Game Over: jogos eletrônicos e violência*. Tese de Doutorado. Salvador-BA: Universidade Federal da Bahia, 2004.

ALVES, Lynn; TELLES, Helyom Viana; MATTA, Alfredo (Orgs.). *Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história*. Salvador: EDUFBA, 2019.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. *Educação, Formação & Tecnologias*, v. 1, n. 2, pp. 3-10.

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. *Ciência & Cognição*, Rio de Janeiro, v. 3, 2004, pp. 21-62.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. *Ensino em Re-vista*, v. 18, n. 2, 2011, pp. 287-297.

AVEDON, Elliott; SUTTON-SMITH, Brian. *The study of games*. New York: John Wiley & Sons, INC., 1971.

BAER, Rudolf Heinrich. *Videogames: in the beginning*. Springfield-NJ, Rolenta Press, 2005.

BARON, Jaimie. Digital Historicism: archival footage, digital interface, and historiographic effects in Call of Duty: World at War. *Journal for Computer Game Culture*, v. 4, n. 2, 2010, pp. 303- 314. Disponível em: <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-12/5992> (Acesso em: 23 de abril de 2024).

BARROS, José D' Assunção. Existe uma nova história cultural? Análise de um campo histórico. *Revista Poder & Cultura*. Rio de Janeiro, Ano I, v. 2, 2014, pp. 11-44.

BARROS, José D' Assunção. *O projeto de pesquisa em História: da escolha do tema ao quadro teórico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

BELLO, Robson Scarassati. *O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: USP, 2016.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2011.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge & London: The MIT Press, 2007.

BURKE, Peter. *A Revolução Francesa da historiografia: a Escola dos Annales 1929-1989*. São Paulo: Editora Universidade Estadual Paulista, 1991.

BURKE, Peter. *O que é história cultural?* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

CAILLOIS, Roger. *Man, play and games*. New York: Free Press of Glencoe, 1961.

CAPELATO, Maria Helena Rolim; DUTRA, Eliana Regina de Freitas. Representação política. O reconhecimento de um conceito na historiografia brasileira. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; MALERBA, Jurandir (Orgs.). *Representações: contribuições a um debate transdisciplinar*. Campinas-SP: Papyrus, 2000.

CARREIRO, Marcelo. Jogando o passado: videogames como fontes históricas. *Revista História e Cultura*, Franca - SP, v. 2, n. 2, 2013, pp. 157-173.

CARVALHO, Leonardo Dallacqua de. Games e a “ciência de Galton”: referências à eugenia no jogo eletrônico Red Dead Redemption 2. *ArtCultura*, v. 25, n. 46, 2023, pp. 259-276.

CARVALHO, Leonardo Dallacqua de. Game Studies: duas décadas do principal periódico sobre jogos eletrônicos. In: CARVALHO, Leonardo

Dallacqua de; RIBERO, Felipe Augusto. *Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história*. São Luís: Editora UEMA, 2024.

CARVALHO, Leonardo Dallacqua de; RIBEIRO, Felipe Augusto. *Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história*. São Luís: Editora UEMA, 2024.

CARVALHO, Vinícius Marino. Towards a reconciliation between simulational, ludic, and historiographical practices in research. *Simulation & Gaming*, v. 55, n. 3, 2024, pp. 1-19.

CARVALHO, Vinícius Marino. Videogames as tools for social science History. *The Historian* (Kingston), v. 79, 2017, pp. 794-819.

CERTEAU, Michel de. A operação histórica. In: LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre (Orgs.). *História: novos objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1995.

CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Rio de Lisboa: Difel, 2002.

CHAPMAN. Adam. *Digital Games as History: How videogames represent the past and offer access to historical practice*. London and New York: Routledge, 2016.

CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan. Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, v. 21, n. 3, 2017, pp. 358-371.

CHAPMAN, Adam. Privileging form over content: Analysing historical videogames. *Journal of Digital Humanities*, v.1, n. 2, 2012, pp. 41-46.

COELHO, George Leonardo Seabra. Cultura digital, formação docente e ensino: Games e História. In: CARVALHO, Leonardo Dallacqua de; RIBERO, Felipe Augusto. *Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história*. São Luís: Editora UEMA, 2024.

CRAWFORD, Chris. *The art of computer game design*. California: Osborne/MC Graw-Hill, 1984.

DILL, Karen; DILL Jody. Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, v. 3, n. 4, 1998, pp. 407 - 428.

DJAOUTI, Damien; ALVAREZ, Julian; JESSEL, Pierre-Jean; RAMPNOUX, Oliver. Origins of Serious Games. In: MA, Minhua; OIKONOMOU, Andreas; JAIN, Lakhmi (Orgs). *Serious Games and Edutainment Applications*. Springer, 2011, pp. 25-43.

DONOVAN, Tristan. *Replay: the history of video games*. Lewes: Yellow Ant, 2010.

ELIAS, Norbert. *O processo civilizador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

ESTEVE, José. Fatores de mudança: doze elementos de transformação do sistema escolar. NOVOA, Antonio (Org.). *Profissão Professor*. Porto: Porto Editora, 1999.

FEBVRE, Lucien. *Combates pela História*. Lisboa, PT: Editorial Presença, 1989.

FERRO, Marc. O filme: uma contra-análise da sociedade. In: LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre (Orgs.). *História: novos objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1995.

FORNACIARI, Marco de Almeida. *Sobrevivendo ao teste do tempo Interpretações da História em Sid Meier's Civilization*. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: PUC-RIO, 2021.

FRASCA, Gonzalo. *Play the Message: play, game and videogame rhetoric*. Denmark: IT University of Copenhagen, 2007.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. *Revista Perspectiva*, v. 27, n. 1, 2009, pp. 167-178.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GEE, James Paul. Why games studies now? Video Games: A new art form. *Games and Culture*, v. 1, n. 1, 2006, pp. 58-61.

GERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GREENFIELD, Patrícia Marks. *Mind and Media: The effects of television, video games, and computers*. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

GRUFSTEDT, Ylva. *Counterfactual history and game design practice in digital strategy games*. Tese de Doutorado. Helsinki: University of Helsinki, 2020.

GRZYBOWSKI, Lucas Gabriel. LIMA, Dalton Santana; SANTOS, Vander Felipe Ortiz dos. *Jogos e história: reflexões*. Ananindeua: Itacaiúnas, 2023.

GUIMARÃES, Manoel Luiz Salgado. Usos da história: refletindo sobre identidade e sentido. *História em revista*, Pelotas, v. 6, 2000, pp. 21-36.

HAMMAR, Emil Lundedal. Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin's Creed: Freedom Cry. *Rethinking History*, v. 21, n. 3, 2016, pp. 372-395.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação & Realidade*, v. 22, n. 2, 2017, pp. 15-46.

HARTMAN, Abbie; TULLOCH, Rowan; YOUNG, Helen. Video Games as Public History: archives, empathy and affinity. *Game Studies: the international journal of games*, v. 21, n. 4, 2021. Disponível em: https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young (Acesso em: 23 de abril de 2024).

HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

HOCKING, Clint. *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. https://www.clicknothing.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (Acesso em: 1 de abril de 2024).

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUNT, Lynn. *A nova história cultural*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Editora ALEPH, 2009.

JUUL, Jesper. A brief note on games and narratives. *Game Studies: the international journal of games*, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Acesso em: 14 março de 2024).

JUUL, Jesper. *Half-Real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. São Paulo: Blucher, 2019.

KELLEY, David. *The art of reasoning: An Introduction to Logic and Critical Thinking*. London: W. W. Norton & Company, 2013.

KEPPEL, Matthew, ELLIOT, Andrew B. R. Conclusion(s): playing at true myths, engaging with authentic histories. In: KEPPEL, Matthew, ELLIOT, Andrew B. R. (Orgs.). *Playing with the past*. London: Bloomsbury, 2013, pp. 357-369.

KEPPEL, Matthew, ELLIOT, Andrew B. R. Introduction: to build a past that will ‘Stand the test of time’: discovering historical facts, assembling historical narratives”. In: KEPPEL, Matthew, ELLIOT, Andrew B. R. (Orgs.). *Playing with the past*. London: Bloomsbury, 2013, pp. 1-32.

KONZACK, Lars. Computer game criticism: a method for computer game analysis. In: *CGDC Conference Proceedings*, Frans Mayra (ed.). Tampere University Press 2002, pp. 89-100.

LACOUTURE, Jean. A história imediata. In: LE GOFF, Jacques. *A História nova*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

LE GOFF, Jacques. *A História nova*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

LIDDINGTON, Jill. O que é História Pública: os públicos e seus passados. In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de

Oliveira (Orgs.). *Introdução à História Pública*. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

LUCCHESI, Anita; CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. História Digital: reflexões, experiências e perspectivas. In: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Janiele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo (Orgs.). *História pública no Brasil: Sentidos e itinerários*. São Paulo: Letra e Voz, 2016.

MALERBA, Jurandir. Acadêmicos na berlinda ou como cada um escreve a História? uma reflexão sobre o embate entre historiadores acadêmicos e não acadêmicos no Brasil à luz dos debates sobre Public History. *História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography*, Ouro Preto, 7, n. 15, 2014, pp. 27–50.

MALERBA, Jurandir. Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v. 37, n. 74, 2017, pp. 135-154.

MALERBA, Jurandir. Teoria e história da historiografia. In: MALERBA, Jurandir (Org.). *A história escrita: teoria e história*. São Paulo: Contexto, 2006.

MCCALL, Jeremiah. Agents, Goals, and Action-Choices: analyzing the game histories of Assassin's Creed Odyssey and Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece with the Historical Problem Space Framework. *Thersites*. Potsdam, v. 18, 2024, pp. 69-115.

MCCALL, Jeremiah. *Gaming the past: using videogames to teach secondary history*. New York: Routledge, 2023.

MCCALL, Jeremiah. Playing with the past: History, video games, and why it might matter. *Journal of Geek Studies*, v. 6, n. 1, 2019, pp. 29-48.

MCCALL, Jeremiah. The historical problem space framework: games as a historical Medium. *Game Studies: the international journal of games*, v. 20, n. 3, 2020.

MCCALL, Jeremiah. Video Games as participatory public History. In.: DEAN, David (Org.). *A companion to Public History*. Hoboken, NJ: Wiley 2018.

MCLUHAN, Herbert Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 1969.

MEOTTI, Diego Neivor Perondi. *O debate histórico-social nas discussões sobre o jogo Kingdom Come: deliverance: identidades e medievalismos nos espaços virtuais no século XXI (2013-2018)*. Dissertação de Mestrado. Chapecó-SC: UFFS, 2023.

MUDROVICIC, María Inés. *Conceptualizing the history of the present time*. Cambridge: Cambridge University Press, 2024.

NGUYEN, Thi. *Games: agency as art*. Oxford: Oxford University Press, 2020.

NOIRET, Serge. História Pública Digital. *Liinc em Revista*, [S. l.], v. 11, n. 1, 2015, pp. 28-51.

NOLDEN, Nico. Gaming Public History: academics and digital games. In: ASHTON, Paul; EVANS, Tanya; HAMILTON, Paula. *Making Histories*. Berlin/Boston: De Gruyter Oldenburg, 2020.

OCEJA, Jorge; FERNÁNDEZ, Natalia Gonzáles. Videojuegos y aprendizaje ¿Por qué la gamificación y los juegos educativos no son suficientes? In: TORRES, TOUKOUMIDIS, Ángel; ROMERO-RODRÍGUEZ, Luis (Orgs.). *Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación*. Equador: Editorial Universitaria Abya-Yala, 2018.

PESEZ, Jean Marie. História da cultura Material. In: LE GOFF, Jacques (Org.). *A História nova*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

POOLE, Steven. *Trigger Happy: videogames and the entertainment revolution*. New York: Arcade Publishing, 2000.

RIBEIRO, Felipe Augusto. Uma teoria digital do feudalismo: dinastia, poder, vassalagem e Estado no game Crusader Kings (2012-2020). *Revista Medievalia*, v. 53, 2021, pp. 191-219.

RIOUX, Jean-Pierre. Introdução: Um domínio e um olhar. In: RIOUX, Jean-Pierre; SIRINELLI, Jean- François. *Para uma história cultural*. Lisboa: Editorial Estampa, 1998.

RODRIGUEZ, Hector. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. 2006. *Game Studies: the international journal of games*, v. 6, n. 1, 2006. Disponível em: <https://gamestudies.org/06010601/articles/rodrigues> (Acesso em: 16 de novembro de 2023).

ROSA, João Victor. *Videogames e ensino de história: aspectos práticos no uso didático*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: USP, 2020.

RUBERG, Bonnie. Empathy and its alternatives: Deconstructing the rhetoric of ‘empathy’ in video games. *Communication, Culture and Critique*, v. 13, n. 1, 2020: 54-71. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/CCC/TCZ044> (Acesso em: 10 de abril de 2024).

RÜSEN, Jörn. Experiência, interpretação, orientação: as três dimensões da aprendizagem histórica. In: BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão de Rezende; SCHMIDT, Maria Auxiliadora (Orgs.). *Jörn Rüsen e o ensino de História*. Curitiba: Ed. UFPR, 2011.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos*. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos*. v. 2. São Paulo: Blucher, 2012b.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos*. v. 4. São Paulo: Blucher, 2012c.

SANTHIAGO, Ricardo. Duas palavras, muitos significados: alguns comentários sobre a história pública no Brasil. In.: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Janiele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo (Orgs.). *História pública no Brasil: Sentidos e itinerários*. São Paulo: Letra e Voz, 2016.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; COELHO, George Leonardo Seabra. O Antropoceno e suas relações com a história dos games. *Topoi*, Rio de Janeiro, v. 24, n. 54, 2023, pp. 747-769.

SANTOS, Dominique Vieira Coelho dos. Acerca do conceito de representação. *Revista de Teoria da História*, Goiás, Ano 3, n. 6, 2011, pp. 27-53.

SEABRA, George Leonardo; SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; SILVA, Phillip Julia da Silva. Roteiros de gameplay e ensino de história: experiências didáticas prática docente. *Revista Tecnologia e Sociedade*, v. 19, n. 58, 2023, pp. 394-410.

SCHELL, Jesse. *A arte de Game Design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda., 2011.

SHAW, Adrienne. What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture*, v. 5, n. 4, 2010, pp. 403-424.

SICART, Miguel. *Play matters*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014.

SPRING, Dawn. Gaming History: Computer and video games as historical scholarship. *Rethinking History*, v. 10, n. 2, 2015, pp. 207-221.

SQUIRE, Kurt. Cultural framing of computer/video games. *Game Studies: the international journal of games*, v. 2, n. 1, 2002. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0102/squire/> (Acesso em: 26 de dezembro de 2023).

SQUIRE, Kurt. *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*, no in the Instructional Systems Technology Department. Tese de Doutorado. Indiana-IN, EUA: Indiana University, 2004.

SQUIRE, Kurt. Video games in education. *International Journal of Intelligent Games & Simulation*, v. 2, n. 1, 2003.

SUBRAHMANYAM, Kaveri; GREENFIELD, Patricia. Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of applied developmental psychology*, v. 15, n. 1, 1994, pp. 13-32.

SUITS, Bernard. *The Grasshopper: games, life and utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

SUTTON-SMITH, Brian. *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

THOMPSON, John. *Ideologia e cultura moderna: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. Petropolis, RJ: Vozes, 2011.

URICCHIO, William. Simulation, History, and Computer Games. In.: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey. *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005, pp. 327-338.

VAN SCHIE, Emil; WIEGMAN, Oene. Children and videogames: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of applied social psychology*, v. 27, n. 13, 1997, pp. 1175-1194.

WATSON, William; MONG, CHRISTOPHER; HARRI, Constance. A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history. *Computers & Education*, v. 56, n. 2, 2011, pp. 466-474.

WEBBER, Nick. Public History, Game Communities and Historical Knowledge. Paper presented at the *Playing with History: Games, Antiquity and History Workshop*, DiGRA and FDG Joint International Conference, Dundee, 2016, pp. 1-7.

WHITE, Hayden. Teoria literária e escrita da história. In: *Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, v. 7, n. 13, 1991, pp. 21-48.

WILLIAMSON, Ben. *Computer Games, schools, and young people*. Bristol, UK: Futurelab, 2009.

WILLIAMSON, David Shaffer; SQUIRE, Kurt; HALVERSON, Richard; GEE, James. Videogames and the future of learning. *Wisconsin Center for Education Research (NJI)*, 2005.

WRIGHT, Esther. *Rockstar Games and American History*. Germany: Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2022.

Jogos eletrônicos

007 – GOLDENEYE. Rare. Reino Unido: 1997. Jogo eletrônico.

L.A. NOIRE. Rockstar Games. Nova York: 2011. Jogo eletrônico.

MORTAL KOMBAT. Midway Games. Chicago-IN: 1992. Jogo eletrônico.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND. DreamWorks SKG. Califórnia: 2000. Jogo eletrônico.

RED DEAD REDEMPTION 2. Rockstar Games. Nova York: 2018. Jogo eletrônico.

Websites

<https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2023/08/jogo-de-celular-que-simula-guerra-vira-passatempo-entre-tropas-da-ucrania.shtml> (Acesso em: 22 de abril de 2024).

https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/11/141104_call_of_duty_lab (Acesso em: 3 de abril de 2024).

<https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2023/06/5105173-jogo-do-mario-e-utilizado-por-hackers-para-minerar-criptomoeda.html> (Acesso em: 18 de dezembro de 2023).

<https://www.eurogamer.pt/sony-responde-ao-uso-da-ps4-pelos-membros-da-isis> (Acesso em: 18 de dezembro de 2023).

<https://extra.globo.com/noticias/saude-e-ciencia/forcas-armadas-dos-eua-investem-us-50-milhoes-em-games-de-treinamento-militar-615634.html> (Acesso em: 3 de abril de 2024).

<https://gauchazh.clicrbs.com.br/esportes/noticia/2023/02/os-torneios-de-esports-com-as-maiores-premiacoes-em-dinheiro-cldm1cr4k0080014smigbuhd9.html> (Acesso em: 18 de dezembro de 2023).

<https://www.infomoney.com.br/guias/gamecoins/> (Acesso: em 18 de dezembro de 2023).

<https://www.uol.com.br/start/album/2019/01/26/25-franquias-de-jogos-mais-rentaveis-de-todos-os-tempos.htm> (Acesso em: 12 de dezembro de 2023).

<https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema> (Acesso em: 12 de dezembro de 2023).

<https://www.vice.com/en/article/ake884/us-army-pay-streamers-millions-call-of-duty> (Acesso em: 3 de abril de 2024).

Videogames e jogos eletrônicos são artefatos culturais típicos da modernidade digital. Produtos das sociedades contemporâneas e de suas possibilidades tecnológicas, mas ao mesmo tempo agentes históricos capazes de interferir nestas mesmas sociedades, os videogames podem se configurar em objetos de estudo e fontes históricas para os historiadores. Como abordar estes tipos de fontes? Quais suas potencialidades, desafios – capacidades a serem adquiridas pelos pesquisadores que lidam com elas? Quais as dimensões conceituais a compreender para iniciar este trabalho?



No âmbito do Ensino, o que os jogos eletrônicos oferecem para a compreensão da história? Neste livro, Leonardo Dallacqua de Carvalho elabora um estudo sobre as diversas interações entre História e Videogames, e ao mesmo tempo constrói um meticuloso manual que beneficiará todos os que almejem trabalhar com os videogames como fontes históricas.

José D'Assunção Barros



Editora
Uema