


(orgs)
Felipe Augusto Ribeiro
Leonardo Dallacqua de Carvalho

VIDEOGAMES E JOGOS ELETRÔNICOS

Caminhos teóricos e temáticos para a História





(orgs)
Felipe Augusto Ribeiro
Leonardo Dallacqua de Carvalho

VIDEOGAMES E JOGOS ELETRÔNICOS

Caminhos teóricos e temáticos para a História



Editora
Uema

Organizadores:

Felipe Augusto Ribeiro

Leonardo Dallacqua de Carvalho

VIDEOGAMES E JOGOS ELETRÔNICOS:

CAMINHOS TEÓRICOS E TEMÁTICOS PARA A HISTÓRIA

São Luís

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.

EDITOR 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
Emanuel Gomes de Moura • Fabíola 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

Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história /
Organizadores: Felipe Augusto Ribeiro e Leonardo Dallacqua de Carvalho – São
Luís: Editora UEMA, 2024.

328 p.

ISBN: 978-85-8227-415-6

1. Videogames. 2. Jogos eletrônicos. 3. Cultura digital. 4. Função Social. I. Título.

CDU: 621.397.48

Arte da capa: Lara Freire de Oliveira

EDITORA UEMA
Cidade Universitária Paulo VI – CP 09 Tirirical
CEP – 65055-970 São Luís – MA
www.uema.br – editora@uema.br



SUMÁRIO

Apresentação	5
<i>Felipe Augusto Ribeiro; Leonardo Dallacqua de Carvalho</i>	
Para uma crítica dos videogames: uma introdução teórica.....	13
<i>Felipe Augusto Ribeiro</i>	
Relato de uma pesquisa: experiências com documentos digitais a partir de um jogo eletrônico	41
<i>Diego Neivor Perondi Meotti</i>	
Cultura digital e consciência histórica em interface: jogos eletrônicos e problemas contemporâneos da sociedade brasileira.....	62
<i>Eduardo Roberto Jordão Knack</i>	
O arcabouço estrutural do espaço-problema histórico: jogos como fontes históricas....	84
<i>Jeremiah McCall</i>	
Inteligência artificial generativa, jogos digitais e ensino de história: desafios docentes	117
<i>Eucidio Pimenta Arruda</i>	
Cultura digital, formação docente e ensino: games e história	129
<i>George Leonardo Seabra Coelho</i>	
O universo complexo dos videogames: história, contextos, ideias, conceitos, técnicas e tecnologias	153
<i>José Antônio Baêta Zille</i>	
<i>Game studies</i> : duas décadas do principal periódico sobre jogos eletrônicos	202
<i>Leonardo Dallacqua de Carvalho</i>	

Jogando no velho oeste: representação dos tempos-espacos históricos do oeste americano	240
	<i>Robson Scarassati Bello</i>
Limites à compreensão do gameplay impostos pelo paradigma moderno de conhecimento	262
	<i>Suely Fragoso</i>
Jogos medievais, angústias modernas: um balanço do projeto <i>middle ages in modern games</i>	277
	<i>Vinicius Marino Carvalho</i>
O processo de gamificação e a potencialidade na aula de história.....	305
	<i>Vitor Fernando Matias Melo; Marcella Albaine Farias da Costa</i>

APRESENTAÇÃO

Felipe Augusto Ribeiro
Leonardo Dallacqua de Carvalho

Este livro nasceu de encontros fortuitos em bancas, na leitura de textos, em eventos acadêmicos. Nesses encontros, conhecemos pessoas com um interesse comum: o estudo dos videogames. Pessoas com formações e trajetórias diversas, com interesses variados, com distintos domínios teóricos e posições epistemológicas sobre esse objeto compartilhado. Este livro é o resultado desses encontros.

Videogames e Jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a História é uma coletânea de ensaios sobre o tema dos videogames. Procuramos reunir nesta obra uma equipe de autores capazes de oferecer contribuições originais para esse campo de estudos instigante e em expansão. É claro que não estão aqui todos os estudiosos brasileiros que se dedicam aos videogames; nem todos puderam estar conosco. No entanto, conseguimos reunir um grupo entusiasmado para construir uma obra coletiva. Esperamos que este seja apenas o primeiro volume de uma série de coletâneas dedicadas exclusivamente aos videogames, oferecendo a devida atenção que esse importante artefato cultural merece.

Videogames e Jogos eletrônicos representa o primeiro passo de muitos que virão. Nossa intenção é gradualmente construir uma rede de trabalho em torno dos videogames. A cada etapa desse processo, planejamos disponibilizar ao público os resultados de pesquisas que, até o momento, encontram-se dispersas e isoladas, mas que em breve estarão integradas de forma orgânica.

O que os historiadores buscam ao explorar videogames e jogos eletrônicos? Será isso resultado de uma mudança geracional ou reflete o espírito cibernético da época? Como podemos abordar um tema que, apesar de fazer parte da cultura ocidental e oriental há mais de cinquenta anos, ainda gera estranheza e resistência?

Quando consideramos videogames e jogos eletrônicos como artefatos culturais, estamos analisando suas estruturas internas, a produção de significados, as construções sociais, as formas de comunicação e os cibertextos associados a eles. Isso não implica que um jogo eletrônico tenha a mesma interpretação em diferentes contextos, nem que sua linguagem tenha um significado e um significante universal. É por essa razão que os videogames e jogos eletrônicos são, por excelência, artefatos culturais.

Embora os videogames e jogos eletrônicos não estivessem no foco da maioria dos historiadores na segunda metade do século XX, eles estavam, de certa forma, participando do movimento de transformação das fontes, métodos e temas de pesquisa, muitas vezes sem que isso fosse reconhecido.

Roger Chartier, por exemplo, considera o movimento da história cultural como parte das transições metodológicas das ciências humanas. Para ele, o objetivo central desse campo é “[...] identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler (CHARTIER, 2002: 16-17). Aqui nos encontramos. Nesse sentido, nos deparamos com a seguinte questão: de que forma os videogames e jogos eletrônicos contribuem para a construção, reflexão e comunicação de uma realidade social? A resposta depende da profundidade com que analisamos a interatividade dos jogos eletrônicos e como suas ferramentas e estruturas de interação foram desenvolvidas ao longo do tempo. Isso nos leva a considerar, como menciona Chartier, como isso aconteceu em diferentes lugares e momentos.

O que se é o reconhecimento dos jogos eletrônicos e videogames como artefatos culturais. De fato, essa reivindicação ganha relevância à medida que muita produção está sendo desenvolvida fora do país, como é o caso clássico do periódico *Game Studies*, que publica interdisciplinarmente artigos científicos sobre o tema há mais de vinte anos.

É curioso como, em alguns momentos, ao conversar com historiadores que reconhecem as transformações no campo, influenciadas pela terceira geração da Escola dos Annales, e considerando o impacto dessas mudanças nas novas pesquisas históricas, eles tendem a desconsiderar a importância de reconhecer os videogames e jogos eletrônicos como um campo de estudo válido. O problema não reside na falta de compreensão de como lidar com o suporte interativo, mas sim em ignorar a sua existência enquanto fonte de pesquisa para o historiador.

Não é por acaso que muitas vezes recorremos a uma espécie de “pai dos jogos” para justificar a existência de um passado no campo que desejamos explorar. Essa é uma das razões por trás da popularização da obra *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, entre os historiadores dos games. Dizer isso não desqualifica Huizinga ou o *Homo Ludens*, mas obriga-nos a seguir adiante. O desejo de fundamentar nossa área de estudo com um mito de origem pode, de fato, nos atrasar em relação às novas perguntas que devemos fazer sobre esses artefatos culturais.

Aliás, é o próprio Huizinga que define o jogo como uma forma significativa de função social. A essa altura, consideramos que a definição de jogo de Huizinga é aberta demais para aquilo que selecionamos como artefato cultural. O historiador dos jogos eletrônicos está ciente de que, da mesma forma que um estudante de física não precisa usar os telescópios de Galileu

Galilei para observar o universo, ele também não precisa se ater exclusivamente à definição de Huizinga para abordar os jogos eletrônicos. No entanto, isso não significa que o historiador deva esquecer o importante papel desempenhado pelo astrônomo italiano no passado de sua disciplina.

Em relação ao nosso contexto e ao nosso artefato cultural, entendemos o ato de jogar próximo à definição de Gonzalo Frasca, quando diz que “para as pessoas, jogar é uma atividade de engajamento na qual os jogadores acreditam ter participação ativa e a interpretam como se ela restringisse o seu futuro imediato a um conjunto de cenários prováveis, que o jogador está aberto a aceitar”¹. Uma interatividade que oferece diversos cenários e que está disposta a ser tolerante, principalmente por meio da programação, parece ser um primeiro passo para compreender a estrutura daquilo que consideramos videogames e jogos eletrônicos e que pode ser analisada sob uma perspectiva histórica. Um jogo possui regras, envolve signos e estabelece uma proposta acordada com o jogador.

A perspectiva histórica pede passagem para os estudos de videogames e jogos eletrônicos. Desde o seu surgimento, esse tema adquiriu um caráter interdisciplinar, abrangendo diversas áreas do conhecimento científico, como Ciências da Computação, Antropologia, Matemática, Física, Ciências Sociais, Literatura, entre outras. A História deve compreender o seu papel nesse debate. A referência ao trabalho de Chartier é um exemplo de como as representações, por exemplo, contribuíram para a popularização desse campo de estudo.

A postura defensiva não é mais aceitável, e ainda menos aceitável é se sentir constrangido em relação à qualidade do que está sendo analisado. A concepção de “alta cultura” e “baixa cultura” em relação aos objetos e fontes que podem ser estudados em História prejudicou por muito tempo o avanço de certas perspectivas na historiografia brasileira. Por que não considerar que os videogames e jogos eletrônicos podem fazer parte dos “Domínios da História”? Quanto mais tempo esperaremos para reconhecer que este é um campo fértil para diversas subáreas, como o Ensino de História, a História Cultural, a História da Iconografia, a História e Tecnologia, entre tantas outras?

A popularização de jogos relacionados à Antiguidade, às Grandes Guerras, ao Renascimento, à Idade Média, à Guerra Fria e a tantos outros temas oferece diferentes formas de interpretar a História. O público que consome esses jogos também é heterogêneo demais para continuarmos aceitando as especulações de que os jogos são apenas para crianças ou jovens

¹ “*play is to somebody an engaging activity in which the player believes to have active participation and interprets it as constraining her immediate future to a set of probable scenarios, all of which she is willing to tolerate*” (FRASCA, 2007: 50). Todas as traduções de textos estrangeiros são de nossa autoria.

descontrolados que carecem de supervisão familiar. Essa ampla base de jogadores, compradores e participantes é um produto vivo da sociedade, que compreende os signos desses jogos e se envolve com eles. Existe uma compreensão da História tanto na programação, na interação como na discussão desses artefatos culturais. Quando ignoramos todas essas discussões promovidas por uma indústria que gera bilhões anualmente, corremos o risco de negligenciar o impacto do historiador no presente.

Didaticamente, Adam Chapman, Anna Foka e Jonathan Westin expressam com mais objetividade o que desejamos alcançar enquanto historiadores com esta coletânea:

Contudo, na verdade, só é realmente possível efetuar essa ruptura por causa dos desenvolvimentos das últimas décadas na filosofia e na teoria da história, que encorajaram a consideração das formas populares de representação e de engajamento histórico. Isso fica bastante evidente quando nós – mesmo que superficialmente – consideramos algumas das assunções teóricas que muitas vezes, implicitamente, sustentam tais preocupações. Os estudos históricos sobre os jogos, como discutimos abaixo, é (como todos os campos) feito de uma série de distintos (e até competidores) focos e motivações, vinculados entre si por algum interesse num objeto de estudo comum. No entanto, talvez não seja demais dizer que a maioria dos estudiosos que discutem, publicam e escrevem sobre tal objeto compartilham ao menos algumas perspectivas básicas. Por exemplo: parece que esse tipo de pesquisa será, ao menos, parcialmente motivado pela ideia de que as formas e produtos da cultura popular são capazes de ensejar engajamentos significativos com o passado e têm o potencial de tanto determinar quanto refletir como, coletivamente e individualmente, nós pensamos, entendemos, negociamos e conversamos sobre o passado no presente (ver De Groot 2009; Erll 2011); que a forma exerce pressão sobre o conteúdo (cf. Munslow 2007; White 1987); e que cada forma deve, portanto, representar o passado de acordo com as suas próprias “regras de engajamento” (Rosenstone 2006, 159) – o que nos obriga a considerá-los em seus próprios termos. Ainda, é claro que, mais especificamente, a ideia básica que subjaz à maioria dos trabalhos históricos sobre os jogos é a de que eles podem efetivamente ser história – ou relacionar-se com ela. Mais uma vez: visto que este último ponto foi no passado, frequentemente, enfatizado nos estudos históricos sobre os jogos (cf. Chapman 2013; Kapell and Elliott 2013), talvez esteja sendo paulatinamente menos necessário fazê-lo².

² *However, it is actually only really possible to make such a break because of the developments in recent decades in the philosophy and theory of history that have encouraged the consideration of forms of popular historical representation and engagement. This is quite apparent if we – even cursorily – consider some of the theoretical assumptions that often quietly underpin such concerns. Historical game studies, as discussed below, is (like all fields) made up of a series of distinct (and even competing) foci and motivations, bound by some interest in a common object of study. However, it is perhaps not too much to say that most scholars who discuss, publish and write about them share at least some basic perspectives. For example, it seems that such research would be at least partly motivated by the idea that popular cultural forms/products are capable of meaningful engagements with the past and have the potential to both determine and reflect how we both collectively and individually think about, understand, negotiate and talk about that past in the present (e.g. De Groot 2009; Erll 2011); that form exerts pressure on content (e.g. Munslow 2007; White 1987); and that each form might therefore represent the past according to its own ‘rules of engagement’ (Rosenstone 2006, 159) and should therefore be considered on its own terms. And of course, more specifically underpinning most of the work on historical games is the basic idea that games can indeed be, or relate to, history. Once again, whilst this latter point has often been emphasised in historical game studies in the past (e.g. Chapman 2013; Kapell and Elliott 2013) perhaps increasingly there is less need to do so (CHAPMAN; FOKA; WESTIN, 2017: 2-3).*

Foi pensando nessas possibilidades dos videogames e jogos eletrônicos para o ofício do historiador que essa coletânea tomou forma. Nesta obra, os capítulos foram sugeridos da forma mais abrangente possível, oferecendo a cada autor a oportunidade de estabelecer teoria, método e narrativa para a sua proposta de pesquisa. Por isso, cada ensaio segue somente os direcionamentos de seus autores. Todavia, nossa esperança é, precisamente, que essa expansão possa permitir que, conhecendo os pontos de partida de cada autor, possamos, no futuro, vislumbrar uma base de trabalho geral, uma linha consensual de investigação. Por ora, estamos satisfeitos em publicar essa diversidade em um único volume; posteriormente, essa riqueza deverá ser direcionada para a consolidação de perspectivas teóricas, epistemológicas e metodológicas capazes de orientar o campo, pelo menos no contexto brasileiro.

A coletânea está dividida em 12 capítulos. Apresentaremos brevemente os capítulos e algumas de suas propostas.

O capítulo de abertura é escrito por Felipe Augusto Ribeiro, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), um dos organizadores, que sintetiza o objetivo da coletânea, ou seja, explorar as possibilidades teóricas sobre videogames e jogos eletrônicos. Intitulado de “Para uma crítica dos videogames: uma introdução teórica”, Ribeiro reúne o néctar dos estudiosos de jogos eletrônicos para apresentar uma discussão que envolve teoria e metodologia para o historiador. Este texto inaugural atinge o coração da nossa proposta, que é apresentar os videogames como artefatos culturais e recusar definições simplistas sobre o campo de estudo.

Diego Neivor Perondi Meotti, da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), em “Relato de uma pesquisa: experiências com documentos digitais a partir de um jogo eletrônico”, apresenta um estudo de caso de sucesso, a partir da análise do jogo eletrônico *Kingdom Come: Deliverance*. Os dados apresentados fazem parte de sua dissertação de mestrado e proporcionam uma abordagem didática que pode auxiliar qualquer jovem historiador a trabalhar com fontes digitais. Além de explorar o jogo em si, Meotti também examina as interpretações do seu idealizador, Daniel Vávra, bem como as discussões que ocorreram nas redes sociais acerca da identidade do jogo e dos ideais nacionalistas e medievais presentes nele.

O terceiro capítulo, “Cultura digital e consciência história em interface: jogos eletrônicos e problemas contemporâneos da sociedade brasileira”, é da autoria do historiador Eduardo Roberto Jordão Knack, da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Este capítulo aborda um tema crucial para a coletânea: os usos da cultura digital e sua relevância nas interações sociais e no ensino da história. Nesse sentido, uma das contribuições fundamentais do capítulo é fornecer aos professores segurança e perspectivas no uso de dispositivos eletrônicos. Knack ressalta que “[...] os jogos abrem a possibilidade de interpretação, estimulam

a imaginação e a compreensão do passado, permitindo a criação de passados, presentes e futuros alternativos”.

Diretamente da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Eucídio Pimenta Arruda versa sobre “Inteligência artificial generativa, jogos digitais e ensino de História: desafio docentes”. Na esteira do ensino de história e da educação, como no texto de Knack, Arruda toca nos problemas da inteligência artificial generativa. Como lidar com o “automático”, as “produções de conteúdos” e o trabalho automatizado na relação homem e máquina? Mais ainda, como pensar a relação entre jogos digitais, inteligência artificial e ensino de História? Além do aspecto teórico, Arruda nos lembra que o campo da História está passando por ressignificações, destacando a necessidade de uma (re)leitura do próprio “significado da História”.

Outro belíssimo texto que envolve a educação e o ensino de História é o do pesquisador George Leonardo Seabra Coelho, da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Em “Cultura digital, formação docente e ensino: Games e História”, encontramos uma problematização que envolve a formação de historiadores e professores de história, os manuais didáticos e as tecnologias digitais. Na visão de Coelho, a consciência histórica é um conceito fundamental para compreender como os jogos eletrônicos podem ser discutidos no ambiente escolar. O autor argumenta que jogos eletrônicos como *The Valiants Hearts*, *Medal of Honor* e *Call of Duty*, por exemplo, para o autor, demonstram como as memórias históricas são construídas e disputadas.

O texto seguinte é uma contribuição do pesquisador Jeremiah McCall e foi traduzido pelo jovem historiador Weber Albuquerque Neiva Filho. O texto original foi publicado no ano de 2020 no *International Journal of computer game research*³. McCall chama a atenção para um conceito que é a sua marca, o Espaço-Problema Histórico (EPH). Nesse texto, intitulado de “O arcabouço estrutural do espaço-problema histórico: jogos como fontes históricas”, o pesquisador estadunidense explica conceitos e aplicações do EPH, bem como suas habilidades podem ser expandidas e desenvolvidas. Desse modo, explica McCall “A estrutura do EPH dialoga com a mídia do jogo da mesma forma que apresenta e molda sua mensagem do passado e, de modo ideal, nos auxilia a melhor entender essa nova forma particular da história: o modo de jogo”.

A seguir, “O universo complexo dos videogames: História, contextos, ideias, conceitos, técnicas e tecnologias”, é um texto conceitual e filosófico que traz uma proposta para incluir as

³ O projeto está disponível em: <https://gamestudies.org>. Acesso em: 7 out. 2023.

perspectivas de Deleuze e Guattari. Seu autor, José Antônio Baêta Zille, da Universidade Estadual de Minas Gerais (UEMG) e Universidade Federal de São João Del Rei (UFSJ), faz um extenso percurso sobre a história dos videogames e jogos eletrônicos para mostrar como os estudos desses temas têm se reinventado e oferecido novas possibilidades de compreensão, a partir da ideia de agenciamento, por exemplo.

Leonardo Dallacqua de Carvalho, outro profissional da UEMA – que também é organizador da coletânea – faz um balanço do principal periódico científico de videogames e jogos eletrônicos: *Game Studies*. Em perspectiva histórica, a ideia foi demonstrar o impacto da *Game Studies* e seus fundadores para a consolidação do campo de maneira interdisciplinar. Por isso, em “Game Studies: Duas décadas do principal periódico sobre jogos eletrônicos”, o historiador Leonardo Dallacqua de Carvalho levanta os principais pontos da fundação da revista científica e realiza uma entrevista com o próprio fundador e um dos principais nomes no tema de jogos eletrônicos, Espen Aarseth. Na entrevista, ambos discutem sobre pesquisas em games, ensino de história e formas de pensar a expansão do campo para os historiadores.

Outra importante discussão que compõe a coletânea é assinada por Robson Scarassati Bello, da Universidade de São Paulo (USP). O historiador propõe, em “Jogando no velho oeste: representação dos tempos-espacos históricos do oeste americano”, desenvolver a ideia de narrativas interativas e a exploração espacial de um ambiente virtual. A partir das ideias de tempo espaço, localizando a discussão em jogos que tratam o Oeste Americano. Por isso, Bello aponta para a experiência da narrativização do tempo e do espaço histórico. Não à toa, o autor lembra uma tese fundamental para todo historiador, “Os videogames rerepresentam o passado articulando comportamentos programados, elementos de cenário explorável e possibilidades de interação”, lembra Bello.

Da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) chega o excelente texto da professora Suely Fragoso, intitulado de “Os limites do paradigma moderno à compreensão do gameplay”. Fragoso quer revisar o conceito de gameplay, considerando a sua incompatibilidade como o dualismo do pensamento Moderno, especialmente no que se refere ao aspecto da materialidade. Questões que envolvem o contexto sociocultural e o entorno material imediato, segundo a autora, são fundamentais para perceber as novas formas de abordagem do gameplay. Para a pesquisadora, “[...] compreende-se que o gameplay é um fenômeno dinâmico e complexo, que mobiliza diferentes instâncias materiais em fluxo constante”.

Vinicius Marino Carvalho, doutor em História pela USP, escreveu o capítulo “Jogos medievais, angústias modernas: um balanço do projeto Middle ages in modern games”. O pesquisador compartilha sua experiência na Middle Ages in Modern Games (MAMG), um

congresso virtual dedicado a jogos. Sua intenção, entre outras, é demonstrar como essa agenda aprofunda o interesse nos estudos de jogos eletrônicos e faz pensar a representação do passado.

O último capítulo é uma dobradinha dos pesquisadores Vitor Fernando Matias Melo e Marcella Albaine Farias da Costa, ambos da Universidade Federal de Roraima (UFRR), cujo título é: “O processo de gamificação e a potencialidade na aula de História”. O capítulo procura endossar a importância jogos eletrônicos na sala de aula. Tendo em mente a ideia de “ensinar e aprender”, os autores discutem a viabilidade do uso de jogos no ensino de História, o uso de tecnologias e, sobretudo, como essas ferramentas têm sido utilizadas.

Portanto, organizadores e autores esperam que a coletânea seja uma semente para que cada vez mais nas pesquisas em perspectiva histórica sejam desenvolvidas nas diferentes regiões do país. Aqui são apresentados nomes, teorias, narrativas, perspectivas e metodologias. São capítulos que não pretendem esgotar temas, mas convidar novos pesquisadores para se envolverem nas pesquisas em videogames e jogos eletrônicos.

1. Referências

CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan. Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History**, v. 21, n. 3, pp. 358-371, 2017. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642529.2016.1256638>. Acesso em: 6 out. 2023.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações**, Lisboa: DIFEL, 2002.

FRASCA, Gonzalo. **Play the message: play, game and videogame rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia). Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7.^a ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PARA UMA CRÍTICA DOS VIDEOGAMES: UMA INTRODUÇÃO TEÓRICA

Felipe Augusto Ribeiro¹

Desde 2020, quando iniciei minhas pesquisas sobre os jogos eletrônicos (ou videogames) e suas relações com a História (mais especificamente com a História Medieval), eu introduzia as minhas falas públicas e textos com uma alegação (com dados sempre atualizados): os videogames constituem, há alguns anos, a maior indústria cultural do mundo, tendo superado o cinema e a música como locomotiva do mercado cultural global. Vale a pena atualizar os dados: segundo a última *Pesquisa Game Brasil* (2022), 74,5% dos brasileiros jogam videogames; o consumo promovido por eles movimentou, por ano, no país, 12 bilhões de Reais, fazendo do Brasil o maior consumidor da América Latina e o 13º consumidor global. No mundo, esse mercado movimentou, no ano passado, 196,8 bilhões de Dólares².

A despeito de seu incontestável sucesso comercial, os videogames ainda lutam por sua aceitação cultural; um dos motivos da rejeição contra eles é que ainda são vistos como objetos infantis (BOGOST, 2007: vii-viii). Pior: eles ainda são reputados como objetos triviais, pueris, meras diversões sem nenhuma função social além da distração frugal. O videogame tem sofrido do mesmo estigma que já interditou os estudos sobre o cinema e a televisão (e ainda interdita outras mídias, como os quadrinhos). Numa das poucas obras de historiadores sobre o assunto, Matthew Kapell e Andrew Elliott (2013: 2) recordaram que um dos obstáculos ao avanço do campo entre nós é o velho “estereótipo do historiador como um pedante, um pedante exigente que emerge de arquivos empoeirados para reprovar todas as coisas populares e rebaixar, com a audácia, a sua nobre intenção”. Os autores negaram que, dez anos atrás, tal estereótipo ainda vigorasse, mas eu creio que ele continue, até hoje, vigente, embora eu concorde que, com o passar das gerações, ele venha recuando.

¹ Doutor em História e Culturas Políticas pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Professor Adjunto do Departamento de História da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), do Programa de Pós-Graduação em História (PPGH) e do Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História (PROFHISTORIA), na mesma universidade. Coordenador do núcleo UFPE do Laboratório de Estudos Medievais (LEME). E-mail: felipe.far@ufpe.br.

² Essas e outras pesquisas importantes podem ser encontradas em sites como: OLIST. **Mercado de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor.** Reportagem publicada em 29 jun. 2023. Disponível em: <https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>. Acesso em: 31 ago. 2023.

Por tudo o que eu estudava, parecia ser ainda necessário convencer a comunidade acadêmica e o público de que estudar videogames, do ponto de vista histórico, era coisa séria e necessária, e nós – eu e os autores que eu lia – fazíamos isso demonstrando o peso cultural e econômico desse objeto. Eu acho que esse diagnóstico ainda é pertinente, porque os videogames continuam ocupando essa posição proeminente, no entanto, é hora de fazer o debate progredir. O avanço dos meus estudos e reflexões me fizeram concluir que a pergunta “os videogames narram a história?” já está suficientemente respondida: sim, os videogames podem tecer narrativas historiográficas, embora nem sempre e não necessariamente precisem fazê-lo, ainda que não seja esse o primeiro escopo deles. Essa questão deve, então, ser superada. Agora, é hora de perguntar: *como* os videogames narram a história?

Esse panorama só é óbvio para os historiadores: comunicólogos, pedagogos, psicólogos e filósofos estão muito à frente de nós nesse debate. Isso fica claro logo que se iniciam os estudos no campo, pois encontramos raras referências (mais raras ainda no Brasil) sobre o tema dentro da historiografia: ao fazer qualquer levantamento bibliográfico, percebe-se rapidamente que o marco teórico e as diretrizes metodológicas foram, até agora, quase completamente instituídas por profissionais de outras áreas. Isso se reflete, inclusive, neste capítulo, como o leitor perceberá. Nada contra, porém: que o campo tenha se organizado, desde o princípio, de modo intrinsecamente transdisciplinar – fato compulsório quando está em tela um objeto da cultura popular, de natureza audiovisual – é algo que julgo extremamente salutar. Poucos são os campos que já nascem com essa vocação, oportunizando aos estudiosos a execução de trânsitos disciplinares que frequentemente nós só conseguimos idealizar. Ainda assim, considero que esse quadro tem melhorado a favor dos historiadores, inclusive dos brasileiros. Estamos apenas começando a trilhar esse caminho, mas o cenário é animador e cada dia mais colegas se juntam aos nossos esforços.

Com tudo isso em vista, eu projetei este capítulo como um passo a mais nas minhas pesquisas, esperando que ele também consiga oferecer contribuições introdutórias não apenas para os historiadores, mas para qualquer leitor que deseje se iniciar nesta área. O meu objetivo aqui parece ambicioso, mas é modesto: pretendo fazer uma mera revisão crítica da literatura sobre a qual o campo se ergueu, há algumas décadas. Evidentemente, essa revisão não poderá ser exaustiva (este é apenas o capítulo de um livro, não uma obra inteira) e não espera dar conta de toda a literatura pertinente; os autores com os quais eu debatarei são somente aqueles a cujos textos eu tive acesso e, dentro desse pequeno grupo,

aqueles que me pareceram mais importantes, apontados como fundamentais pela rede de intelectuais que tem tocado os estudos sobre os videogames mundo afora. Os demais autores que se juntaram a nós nesta coletânea, cada um com a sua erudição, amplia esse repertório em várias direções; o leitor verá, inclusive, que eu me eximi de citar vários deles, conquanto sejam referências teóricas para mim, porque neste livro eles falarão por si próprios.

A seguir, então, você encontrará uma redação cujo escopo é estritamente teórico. É claro que, eventualmente, eu exemplificarei minhas demonstrações de modo empírico, recorrendo nominalmente a um ou outro jogo, em particular. Ainda assim, procurarei me limitar a duas metas específicas: 1) compreender o videogame em sua natureza ontológica; 2) apresentar conceitos que possam ser apropriados por pesquisadores em busca de lentes teóricas para abordar, cientificamente, os videogames.

2. Preâmbulo: uma abordagem socioantropológica sobre os jogos e o jogar

Para começar o estudo dos videogames, é necessário, antes de tudo, refletir sobre o que são os jogos e sobre os significados do ato de jogar. Nesse quesito, devemos recorrer à antropologia e à sociologia; seria impossível entender essa prática e esse objeto sociocultural sem uma abordagem transdisciplinar, que atravessa, inclusive, a psicologia e a pedagogia, como demarcou Brian Sutton-Smith (1997).

É unanimidade entre os estudiosos que qualquer aventura nesse campo deve partir da obra quase centenária de Johan Huizinga, *Homo ludens*, publicada pela primeira vez em 1938. Tentemos sumariá-la em poucas palavras: para o intelectual holandês, o jogo (*ludus*) é o fato mais antigo da cultura (2000: 5) e tem uma função social repleta de significados capazes de mediar as relações entre os indivíduos (2000: 7); nesse sentido, ele pode ser, inclusive, tomado como uma instituição universal – aplicável a domínios tão distintos quanto o da guerra, da economia, do direito ou das relações afetivas e sexuais – ou como um conceito metafísico, aplicável “a tudo o que acontece no mundo” (2000: 3). Ao criar um “círculo mágico” – uma esfera fictícia apartada do mundo social e regulada por outras normas, pactuadas entre os jogadores – o jogo instaura uma espécie de rito, revestido por uma sacralidade que impede os jogadores de ferir suas regras e permite que eles se relacionem de modo cordial, ordenado. O jogo é uma “realidade imaginada”, com sentidos próprios, na qual é possível misturar aspectos *a priori* antitéticos, como o cômico e o sério, o bem e o mal (2000: 9). Nessa dimensão, os jogadores travam “uma luta *por*

alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa” (2000: 14), ou seja, os jogos sempre envolvem vitórias e perdas, desafios e acessos, prejuízos e recompensas.

As premissas lançadas por Huizinga ainda são basilares para nós, mas não configuram o único paradigma do qual podemos partir. Em 1958 um sociólogo francês, Roger Caillois, revisitou a obra do holandês de forma crítica e inovadora: frisou que todo jogo é, antes de tudo, um *processo* – daí que devemos falar também em no verbo *jogar*, pois todo jogo se estrutura como uma cadeia de *ações*. Caillois reafirmou a antiga definição de Huizinga, asseverando: “todo jogo é um sistema de regras que definem o que é ou o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Essas convenções são ao mesmo tempo arbitrárias, imperativas e inapeláveis” (2017: 16). Para o sociólogo, um jogo é, sim, primordialmente, uma “atividade livre e voluntária, fonte de alegria e de divertimento” (2017: 30), mas Caillois vai além: ao contrário de Huizinga – que negou aos jogos qualquer interesse que pudesse ir além dos limites do círculo mágico – ele defendeu que os jogos podem sim ter interesses extravasando suas fronteiras. O francês ainda ofereceu uma esquema de tipificação dos jogos, dividindo-os em quatro grandes categorias, empregando conceitos das antigas línguas grega e latina: *agôn* (jogos de competição), *alea* (jogos de azar, aleatórios), *mimicry* (jogos de “imitação ilusória”, que podem envolver a interpretação de papéis e a teatralização) e *ilinx* (jogos de “vertigem”, que pretendem causar no jogador emoções que o levem a experimentar o prazer).

Penso que, conquanto tenha sido estabelecida antes da invenção dos videogames, essas classificações ainda merecem ser experimentadas no âmbito dos jogos eletrônicos; elas podem contribuir para a heurística dos videogames, isto é, para a operação de revelar as intenções que podem estar subjacentes na linguagem, nas representações e no conjunto de regras que compõem um jogo. Tentemos ilustrar a proposta: como jogos do tipo *agôn*, podemos citar os simuladores esportivos, como os títulos da série *Pro Evolution Soccer* (do estúdio japonês Konami); dentre os jogos do tipo *alea*, temos como exemplos os simuladores de cassinos, pôquer e sinuca (há vários títulos no mercado); os jogos mais afeitos ao tipo *mimicry* são, sem dúvida, os *Role-Playing Games* (RPG), também com inúmeros títulos; por fim, na categoria *ilinx* podemos citar os jogos de realidade aumentada ou aqueles de terror (*Resident Evil*, de outro estúdio japonês, o Biohazard), os quais, para assustar os jogadores e lhes causar aflição, usam técnicas cinematográficas como visões em primeira pessoa e câmeras instáveis, além de controles vibratórios e outros estímulos sensoriais. É importante observar, contudo, que um mesmo jogo pode ter estilos variados e, portanto, enquadrar-se em mais de uma categoria: ele pode ser, por

exemplo, um RPG de terror e, assim, ser interpretado segundo as categorias *mimicry* e *ilinx* simultaneamente. Tentar classificar videogames de uma maneira unívoca é um grande perigo.

Desde a tese de Caillois, lá se vão mais de cinquenta anos. A obra de ambos, Huizinga e Caillois, ainda constituem aqueles pilares sobre os quais podemos nos erguer³. Mas é preciso avançar, afinal, aqui está em tela um objeto inserido num mundo novo, aquele digital, da hiper conectividade. Em vista disso, Matthew Kapell e Andrew Elliott (2013: 3), numa releitura dos autores supramencionados, propuseram que troquemos o conceito de “jogo” pelo de “lúdico”, que eles consideram mais abrangente, apto a abarcar os videogames. Essa simples troca de palavras não me parece suficiente para resolver a questão, então devemos partir para uma escansão mais pormenorizada de nosso objeto.

3. Videogames: ontologia e definições técnicas

Aqui a imersão no mundo dos jogos se torna perigosa e arrisca nos perder num emaranhado interminável de prolixas descrições. O labirinto é tão denso que nem mesmo os desenvolvedores de jogos (*game designers*)⁴ estão salvos de suas confusões. Vemos, por exemplo, ainda no longínquo ano de 1982, o produtor Chris Crawford, no livro *The Art of Computer Game Design*, reclamar:

nós realmente não sabemos o que é um jogo ou porque as pessoas jogam, ou o que torna um jogo bom... nós precisamos definir nossos princípios e estética, um quadro para a crítica e um modelo de desenvolvimento... nós, designers de jogos computacionais, devemos juntar os nossos ombros para que os nossos sucessores possam se erguer sobre eles (apud SALEN; ZIMMERMAN, 2006: xvii).

Já no começo dos anos 2000, em reação às profundas transformações culturais e tecnológicas que aconteciam na indústria do entretenimento, o veterano designer Warren Spector, escrevendo o prólogo de um livro organizado pelos também desenvolvedores Katie Salen e Eric Zimmerman⁵ (todos estadunidenses), observou o seguinte:

³ Uma excelente revisão sobre as conceituações do jogo e do jogar (estendida aos videogames), inclusive sobre conceitos como o círculo mágico, está no livro seminal de Katie Salen e Eric Zimmerman (2004, capítulos 7 e 8).

⁴ Também tratarei, aqui, os designers como “produtores” ou “autores” de videogames.

⁵ Referimo-nos ao *Game Design Reader*, uma antologia com ensaios de diversos autores dedicados a discutir tópicos que já haviam sido inaugurados dois anos antes, com a publicação do clássico *Rules of play: game design fundamentals* (2004), de autoria dos próprios Salen e Zimmerman.

algumas vezes nós [os designers de jogos] nos desviamos, inconscientemente – e, aparentemente, sem nos preocuparmos com isso – para um comercialismo desenfreado. [...] Ainda assim, algumas vezes nós caminhamos para outra direção, oferecendo aos jogadores a oportunidade de explorar aspectos de si e do mundo de uma maneira que nenhuma outra mídia permite. E nós fazemos isso com aquilo que só pode ser descrito como, bem, arte. Com isso, nós estamos muito perto – *muito* perto – de nos tornarmos uma verdadeira força cultural e de exercer uma influência que vai muito além da nossa audiência. [...] Em outras palavras, nós estamos prestes a tomar o nosso lugar entre as mídias e formas de arte de maior sucesso e influência, então precisamos encontrar um leme e aprender a usar nossos remos mais efetivamente (SPECTOR, 2006: xi).

Dezoito anos depois, os três autores atendiam à convocação feita por Crawford e reuniam vários desenvolvedores num grande esforço coletivo. Tais palavras, apresentando uma obra (endereçada a seus pares) que viria a se tornar uma das mais influentes entre os desenvolvedores de jogos, testemunhavam o início de uma questão candente: dezessete anos antes de nós, os próprios autores de videogames estavam preocupados em refletir sobre o seu ofício, que já consideravam, embora com pudor, uma verdadeira forma de arte (hoje, em 2023, eu não tenho nenhum pudor em afirmar que os videogames são sim, entre outras coisas, uma forma de arte). Percebendo-se numa encruzilhada entre o “comercialismo desenfreado” – que lhes impunha agendas esvaziadas pela busca do lucro⁶ – e o potencial criativo de sua arte, os designers instituíram o que chamaram de “crítica dos jogos” (*games criticism*); procuravam, com isso, superar a “aridez” de discussões que eram, até aquele momento, capitaneadas por teóricos que “nunca estiveram nem a cem jardas de uma equipe de desenvolvimento [de jogos]!” (SPECTOR, 2006: xi) e que se limitavam a levantar a trajetória histórica dos videogames ou de apresentar a outros públicos o percurso de criação de um jogo. Os críticos do videogame, contudo, queriam ir além: desejavam discutir o que faz um jogo funcionar (ou não funcionar), como os jogos produzem significados, qual o lugar deles no mundo e na cultura.

Felizmente para nós, hoje já é certo dizer que a crítica do videogame se tornou um campo consolidado, um terreno seguro no qual podemos pisar com firmeza. Conquanto muita gente ainda não conheça o campo, ele já está estruturado o bastante para orientar com clareza os iniciantes. Podemos ser, hoje, os anões sobre os “ombros cerrados” (de

⁶ De fato, Salen e Zimmerman, no prefácio de sua obra, mostraram-se aliviados por conseguirem publicar e instituir o debate fora das “restrições comerciais da indústria de jogos” (2006: xviii), que pareciam, àquela altura, constrangedoras a ponto de cercear o debate – que era instigado, sobretudo, por jornalistas.

gigantes, para evocar o velho ditado) dos quais Crawford falara. Ainda assim, é necessário começar pelo começo: no clamor do antigo autor, a primeira observação que emergia era: nós ainda nem sabemos o que é um jogo. Pois bem: hoje nós já sabemos, e é daqui que devemos partir.

Videogames são objetos, digamos, quiméricos, escorregadios, tão fluidos que escapam a qualquer descrição sumária. Não à toa, numa mesma obra, de um mesmo autor, é possível encontrar várias definições (às vezes divergentes, contraditórias) para ele. Tentarei condensá-las aqui, de modo sucinto, assumindo o risco de deixar arestas a aparar. Começemos pela assertiva que me parece mais simples. Em 1997, Janet Murray, refletindo sobre a novidade dos computadores domésticos – e, colateralmente, dos videogames – descreveu-os como um tipo de aparelho “procedimental, participativo, espacial e enciclopédico” (2003: 1). Deparamo-nos aqui com a primeira bifurcação: “videogame” é um termo que se refere tanto ao aparelho, à máquina com a qual jogamos (um *hardware*), quanto ao *software*, ao programa computacional composto de códigos alfanuméricos responsável por fazer o dispositivo funcionar e por interpretar as ações do jogador. Estudiosa da literatura e da comunicação, Murray estava especialmente interessada no potencial narrativo da nova tecnologia e observou: “a invenção de um novo meio de expressão significa um aumento em nossa habilidade de criar histórias” (2003: 5). Em sua análise, os videogames são culturalmente poderosos porque permitem engendrar “narrativas multissequenciais” (ou seja: não-lineares), cujos pontos são ligados pelas ações dos jogadores; para ela, jogos são, enfim, “sistemas procedimentais de contar histórias” (2003: 1).

Lembrar que os videogames também são máquinas nos mantém conscientes de que ele é uma mídia (*medium*)⁷, um dispositivo que media duas ações: a do jogador e a do desenvolvedor, que a apresenta na forma do *software*⁸. Isso faz de todo videogame um *iterator*, cujo ato de jogar consiste numa *interação* indispensável. De fato, o caráter interativo dos videogames constitui a sua principal qualidade distintiva, em comparação com outras mídias (KAPELL; ELLIOTT, 2013: 10), ainda que todo videogame possa ter

⁷ A historiadora Lisa Gitelman (apud JENKINS, 2009: 41) analisou uma mídia “em dois níveis: no primeiro, um meio é uma tecnologia que permite a comunicação; no segundo, um meio é um conjunto de ‘protocolos’ associados ou práticas sociais e culturais que cresceram em torno dessa tecnologia”; ou seja: “meios de comunicação são também sistemas culturais”.

⁸ Se atentamos para o prefixo *video* que acompanha o nosso objeto (jogo que, aliás, é *eletrônico*), recordamos que eles são dispositivos multimídia (DOMSCH, 2013: 18), uma vez que conjugam, simultaneamente, imagem, som, texto e até experiências táteis, como a vibração de um controlador.

partes não-interativas (*cutscenes, trailers* etc.)⁹; Spector já havia pontuado que “os jogos constituem uma mídia que demanda a participação dos usuários: os jogadores devem agir e *re-agir*, ou nada acontece” (2006: xiv). Sebastian Domsch também apontou os videogames como mídias dinâmicas e ativamente nodais (2013: 7-8). Essa *inter-ação* é que faz o videogame existir, chegar à sua forma final. O filósofo Ian Bogost (2007: vii), por sua vez, afirmou que tais jogos são, sempre, convites à interação; eles são, fundamentalmente, aquele encadeamento de ações de que fala Caillois; desse ponto de vista, os jogos – não apenas os eletrônicos – não *necessariamente*, mídias, mas eles *podem* ter mídias envolvidas em sua dinâmica, ou seja, suportes materiais destinados a mediar as ações entre os jogadores. No caso específico dos videogames, o *hardware* faz esse papel mediador, intercomunicando a programação do software e a vontade do jogador (BOGOST, 2007: 1)¹⁰. A cadeia de ações e reações operada através do dispositivo constitui, na colocação de Bogost, um *processo* (2007: 2) – que, é como veremos adiante, retórico, porque persuasivo. Um processo, por fim, é um composto de métodos, técnicas e lógicas aplicados para organizar a cadeia de ações com vistas à produção dos resultados pretendidos – por isso também podemos tratá-lo como protocolo ou procedimento.

No que tange ao videogame enquanto *software*, Bogost esmiuça – de um jeito acessível para nós, leigos (isto é, não-designers) – seu modo de funcionamento, ou seja, a maneira como ele controla o *hardware* e se comunica com o jogador (ou “interator”): através de “unidades de operação”, que são

modos de produção de sentido que privilegiam ações discretas e desconectadas, ao invés de sistemas progressivos, deterministas. É um termo vagamente amalgamado a partir de diversos campos, incluindo a tecnologia de software, a física e a cibernética, mas ele também pode ser bem acomodado no mundo da teoria literária (2006: 3).

Está clara, nessa definição, a transdisciplinaridade que permite estabelecer um conceito capaz de descrever adequadamente o objeto em questão. Para Bogost, as unidades de operação – compostas por códigos computacionais, isto é, algoritmos – “são

⁹ Uma análise detalhada das modalidades de interação e de como elas funcionam na programação de videogames se encontra no capítulo 6 do livro de Salen e Zimmerman (2004), voltado para programadores. Em outros capítulos, a dupla esmiuça outras facetas dos jogos eletrônicos, como os sistemas de regras. Todos eles elementos foram, dois anos depois, revisitados pelos autores e comentados por vários outros colaboradores (SALEN; ZIMMERMAN, 2006).

¹⁰ Exemplos de aparelhos que podem compor o *hardware* de um videogame são o console, o controlador (*joystick*) ou manche, o teclado, o mouse etc. Dada a natureza eminentemente visual dos jogos eletrônicos, o único equipamento que lhe parece ser sempre indispensável é a tela (um monitor ou televisão, por exemplo).

caracteristicamente sucintas, discretas, referenciais e dinâmicas”, em oposição à categoria dos “sistemas de operação”, que “são caracteristicamente prolongados, dependentes, sequenciais e estáticos” (BOGOST, 2006: 4)¹¹. As unidades, contudo, não são opostas aos sistemas, não os substituem; pelo contrário, elas reafirmam a sistematicidade do *software* ao formarem, em conjuntos, sistemas; em outras palavras, os “sistemas operacionais” que conhecemos (e um sistema operacional é um *software*, tal como o videogame) são conjuntos de “unidades de operação”¹². Por fim, Bogost também define que operação é essa de que se fala: “na análise de sistemas, uma operação é um processo básico [como destacado acima] que recebe uma ou mais entradas [as ações do programador e do jogador] e performa uma transformação dela. Uma operação é o meio pelo qual alguma coisa executa uma ação propositada” (2006: 7).

Ao operarem as máquinas, recebendo e interpretando as ações do interator, as unidades de operação se configuram, conforme visto na citação acima, como estruturas semânticas e semióticas, porque criam significados e representações, situadas na interação entre o programa e o jogador. As unidades e os sistemas que elas compõem têm outra característica elementar: são autopoieticos (do conceito grego de *poiesis*, criação), isto é, se autorreproduzem. Tal *autopoiesis*, evidentemente, é sempre mais ou menos arbitrária, pois nenhuma codificação, nenhum algoritmo, dá conta de traduzir plenamente a criatividade do programador ou de acolher toda a liberdade do interator (BOGOST, 2006: 6). Essa pontuação nos remete a outra ressalva importante: se um videogame é também um *processo*, devemos lembrar que todo processo (procedimento ou protocolo) é uma burocracia, afinal, ele existe para constranger as pessoas a agir de uma determinada forma e não de outra; como Huizinga e Caillois já haviam destacado, todo jogo é um procedimento ou protocolo de ação, mais ou menos arbitrário, conquanto eles possam conferir aos jogadores certa margem de manobra, liberdade, criação.

“Computação é representação, e a proceduralidade [o processo, procedimento], no sentido computacional, é um meio de produzir essa expressão”, diz Bogost (2007: 5). Os sistemas, por sua vez, já têm suas unidades pré-definidas; logo, seus significados já estão pré-estabelecidos (BOGOST, 2006: 4). Assim, essas estruturas de significação

¹¹ O autor destaca, ainda, que as relações entre as unidades também podem configurar uma rede; todavia, nas Ciências da Computação, as redes são caracterizadas por serem “caóticas” – isto é, as relações travadas entre as unidades são imprevisíveis e aleatórias. Num sistema, porém, essas relações possuem uma “ordem inalienável. [...] Estabilidade, linearidade, universalismo e permanência caracterizam os sistemas operacionais. Eles pagam o preço da abertura em troca de certeza” (BOGOST, 2006: 4).

¹² Para Katie Salen e Eric Zimmerman (2004: 2), os sistemas interativos são um “modelo conceitual chave” utilizados pelos programadores para derivar cada função que eles criam por meio dos códigos.

podem designar diversas coisas, “não apenas pessoas, roteadores de redes, genes e aplicações elétricas, mas também emoções, símbolos culturais, processos de negócio e experiências subjetivas” (BOGOST, 2006: 5). Por meio desses significados e símbolos, os designers expressam suas visões e interesses e as comunicam aos interatores, oferecem-nas para a manipulação (ainda que orientada e limitada) do jogador, convidado a interagir com eles (BOGOST, 2007: 4).

4. Para uma crítica do videogame: aparato teórico

Com sua análise, Bogost procurou desenvolver a “crítica dos videogames” evocada pela antiga geração de programadores, à qual Crawford e Spector pertenceram. Escrevendo já no século XXI e podendo firmar os pés no terreno mais sólido em que nosso objeto é atualmente cultivado, ele pôde, sem pudor, afirmar que os jogos eletrônicos não são meros “artefatos computacionais”, mas verdadeiras obra de arte – pertencentes ao ramo ou mercado das “artes industriais” (BOGOST, 2006: x) – porque têm valor cultural em si mesmas e não são apenas meios para se atingir outros fins (BOGOST, 2007: ix). Com isso, abrem-se as portas para que possamos lançar a eles a mesma criticidade que lançamos a todas as demais formas de expressão artística, destacando que eles são, por óbvio, atravessados por ideologias, trabalhadas por meio de expressões verbais e iconográficas (BOGOST, 2007: x, xii). Como todo objeto artístico, os videogames constituem, enfim, um “campo de produção discursiva que ainda está [contudo] por alcançar o seu lugar autoritativo no mundo” (BOGOST, 2006: ix). Em suma, a crítica dessa mídia precisa problematizar “o relacionamento entre o jogo e o poder social da arte” (BOGOST, 2006: xiv). O instrumental teórico que estamos discutindo aqui e que vamos detalhar a seguir se prestam a essa criticidade.

4.1. Retórica procedural, representação e imaginário

O pedagogo neozelandês Brian Sutton-Smith (1997) já havia proposto: jogar (ou brincar¹³) é uma tarefa ambígua, pois simula a realidade e permite exercitar comportamentos alternativos que aumentam o nosso repertório de conhecimentos práticos necessários para a vida social. Foi seguindo este autor que Bogost (2007)

¹³ Frisando que, na língua inglesa, as atividades de “jogar” e “brincar” são expressas pelo mesmo verbo: *play*.

reafirmou a possibilidade de que um jogo não seja apenas entretenimento, mas também algo “sério”. Para sustentar tal proposição, ambos consideraram um aspecto decisivo de qualquer jogo: a retórica, ou seja, o poder persuasivo – afinal, para jogar, um jogador precisa, antes de tudo, convencer-se de que as regras do jogo são válidas.

A partir desta constatação, Bogost desenvolveu outro conceito importante para a crítica dos videogames: a “retórica procedural”. Com ele, o autor apontou que os as unidades de operação de que falamos acima, com os sistemas que elas compõem, são programadas para convencer o jogador de várias coisas, não apenas da validade das regras do jogo, mas também, entre outras coisas, de seus significados, símbolos e da narrativa que eles podem tramar. E se, como vimos, as unidades de operação (logo, os videogames) instituem protocolos, procedimentos, processos, a retórica que eles desempenham só pode ser procedural (ou procedimental – ou, ainda, processual)¹⁴. Para Bogost, trata-se de uma forma nova de retórica, que consiste em persuadir através da interação e dos códigos computacionais que normatizam a geração de imagens e de representações simbólicas: “daí que retórica processual seja a prática de usar persuasivamente um processo” (2007: 3). Os algoritmos são “persuasivos” porque são feitos para conduzir o usuário a pensar ou agir da maneira como o programador espera¹⁵. Em suma, a “retórica procedural é uma técnica de construção de argumento por meio de sistemas computacionais que permitem deslindar os argumentos computacionais que outros criaram” (BOGOST, 2007: 3).

Evidentemente, um jogador não entra em contato direto com as unidades e sistemas operativos, ou seja, com os códigos, os algoritmos. O contato que ele trava com a linguagem computacional acontece por meio de símbolos, de representações audiovisuais ou táteis; esses ícones é que são incumbidos de persuadir o interator no sentido do que o programador deseja. Diante disso, dois outros conceitos se tornam importantes para uma crítica dos videogames: representação e imaginário. Para ambos há diversas definições, estabelecidas por diversos autores, com diversas aplicações, mas eles me parecem os mais acessíveis para alguns estudiosos, sobretudo os historiadores, pois

¹⁴ No idioma original do texto, a expressão cunhada pelo autor é *procedural rhetoric*; eu optei aqui por uma tradução literal, mas acredito (como assinaléi acima) que, em nosso contexto de análise, possamos utilizar os termos “processo”, “procedimento” e “protocolo” de modo intercambiável, como sinônimos, pois, como afirma Bogost, “um procedimento contém uma série de instruções computacionais, encapsulados em um único comando que pode ser acionado a qualquer tempo, durante a execução do programa” (2007: 11). Daí, em português, teríamos três derivações para esses substantivos: os adjetivos processual, procedimental (ou procedural) e protocolar (evito este último porque pode ele ser confundido com o verbo protocolizar).

¹⁵ Acredito que esse aspecto retórico só reforça a qualificação dos videogames como tipos de arte, afinal, a retórica é, ela própria, uma forma arte.

essas duas ferramentas teóricas já são bastante conhecidas em nossa profissão. Em todo caso, ambos são úteis para interpretar signos dos quais estamos falando.

“Imaginário” é, ele próprio, um conceito interdisciplinar, que atravessa sociologia, antropologia, psicologia e, claro, a história, sempre preocupado com a dimensão simbólica da vida humana (ESPIG, 2004: 49). Para o filósofo Bronisław Baczko, um imaginário também pode ser entendido como um sistema, mas um sistema de imagens, oferecendo coordenadas que permitem ao indivíduo situar-se no mundo (BACZKO, 1985: 299). Similarmente, o antropólogo Gilbert Durand (2002; 1993) o definiu como um conjunto organizado de imagens ou símbolos por meio do qual os sujeitos externam coisas subjetivas como crenças e ideias. Tais imagens são categorias parelhas às de signos (ou símbolos) e representações, daí que Márcia Janete Espig (2004: 50) tenha atribuído ao conceito um conjunto de “ritos, símbolos, práticas, apropriações, leituras, representações, enfim, uma grande variedade de fenômenos referentes à subjetividade do agente histórico” e que Sandra Jatahy Pesavento tenha afirmado:

o imaginário é, pois, representação, evocação, simulação, sentido e significado, jogo de espelhos onde o “verdadeiro” e o aparente se mesclam, estranha composição onde a metade visível evoca qualquer coisa de ausente e difícil de perceber. Persegui-lo como objeto de estudo é desvendar um segredo, é buscar um significado oculto, encontrar a chave para desfazer a representação do ser e parecer (1995: 24).

Imagens e representações designam, pois, recursos linguísticos (não necessariamente visuais) aptos a presentificar ou trazer à tona objetos, sentimentos e valores ausentes, distantes, inalcançáveis, permitindo que seu significado volte a ter efeito na realidade presente (GINZBURG, 2001; FALCON, 2000). Mais que isso: segundo o historiador Roger Chartier (2011; 1991), as representações não apenas presentificam ausências, mas são elas próprias uma presença, pois elas realizam a demonstração concreta de uma coisa abstrata que não poderia ser comunicada de outra maneira. Sintetizando: o que vemos nas telas dos videogames são imaginários, conjuntos de imagens que funcionam como representações dos algoritmos com os quais não interagimos, mas sem os quais os videogames simplesmente não existiriam. O imaginário fabricado pelas unidades e sistemas de operação permite que o jogador se situe dentro do jogo e possa interagir com ele, jogá-lo, ao mesmo tempo em que ele representa, demonstra as ideias e intenções dos programadores. Por isso, a um só tempo, o videogame é o

algoritmo que o programa, mas também é o imaginário, as representações com as quais dialogamos por meio dos *hardwares*¹⁶.

Cumprе assinalar que, ao contrário do que já se pensou, nenhum imaginário é estático; ele pode se situar no cruzamento entre culturas distintas e circular entre elas (ESPIG, 2004: 50). Ele também não está apartado da realidade empírica na qual está inserido: ele sempre estabelece com a concretude do mundo vivido uma relação de intensas e recíprocas trocas (LAPLANTINE & TRINDADE, 1996: 28). Roger Chartier (2011: 16) insistiu que é impossível analisar representações sem considerar as práticas concretas a elas ligadas. Não seria diferente para os imaginários com os quais os videogames se comunicam, ou para as representações que eles criam. O antropólogo Gilbert Durand (2002) apontou nessa mesma direção, asseverando que o imaginário se enraíza na subjetividade humana, mas sempre está conectado às suas expressões externas. Essa é uma lição valiosa para que nunca esqueçamos: o imaginário construído por um videogame nunca é só um jogo, só uma representação, voltado apenas para o entretenimento, pois ele sempre tem mil conexões e relações causais com ideias, práticas e comportamento sociais.

Uma última emenda a este respeito: para Kapell e Elliott (2013), a aplicação do conceito de representação aos videogames é uma armadilha, porque eles acreditam que essa teoria não dá conta da complexidade que os jogos eletrônicos efetuam e acaba reduzindo elementos muito diversos, como os algoritmos e os ícones que aparecem nas telas, a uma relação muito simples e direta; por isso, os autores sugerem que troquemos esse conceito pelas ideias de “mediação” ou “simulação”. O especialista em literatura Daniel Kline (2013: 76), citando McKenzie Wark (uma estudiosa das mídias digitais), afirma que os “jogos não são representações deste mundo”, mas “alegorias de um mundo construído sobre o *gamespace*”; neste caso, deveríamos trocar o conceito de representação pelo de alegoria. Eu, entretanto, creio que as três alternativas – representação, mediação/simulação ou alegoria – conduzem à mesma diagnose, se enfatizamos a definição mais profunda defendida por Chartier: o conjunto de signos e ícones que estruturam a interface por meio da qual interagimos com os jogos eletrônicos

¹⁶ Uma discussão pormenorizada sobre a aplicabilidade do conceito de imaginário na crítica dos videogames está na dissertação de Flávia Gasi (2011), que parte de bases antropológicas e tem Durand como uma de suas principais referências.

representam, mediam, simulam ou figuram¹⁷ não o programa (*software*), mas as ideias e intentos dos programadores – afinal, o *software* não é o fim, mas o meio da interação.

4.2. *Cybertexto* e literatura ergódica

A interatividade retorna, pois, ao centro de nossa atenção. Como afirmamos, ela é particularidade definidora dos jogos eletrônicos, responsável por diferenciá-los perante outras mídias. O estudo sobre mídias interativas também já têm alguns anos: com a categoria de “literatura ergódica” Espen J. Aarseth (1997), tratando os videogames como *cybertextos* (ou seja, como um tipo eletrônico de literatura), enfatizou precisamente a maneira ativa como um jogador se relaciona com esse texto. Ele descreveu assim a relação que um usuário tem com um texto comum:

um leitor, por mais que esteja fortemente engajado no desdobramento de uma narrativa [livresca], não tem poder sobre ela. Como o espectador de um jogo de futebol, ele pode especular, conjecturar, extrapolar e até abusar dos gritos, mas ele não é um jogador. Como o passageiro de um trem, ele pode estudar e interpretar a mudança da paisagem, ele pode pousar os olhos onde quiser ou até puxar o freio de emergência e descer, mas ele não tem a liberdade de mover os trilhos para uma direção diferente. Ele não pode ter o prazer da influência de um jogador [...]. O prazer do leitor é o prazer do *voyeur*: seguro, mas impotente (AARSETH, 1997: 4).

Num *cybertexto*, porém, o usuário é muito mais do que um *voyeur*, um simples espectador: interagindo com o texto, ele tem o poder – ainda que limitado – de alterá-lo, de mudar suas direções, de escolhê-las. Utilizando a metáfora construída por Aarseth: o usuário de um *cybertexto* não é o torcedor em uma partida de futebol, mas o próprio jogador; ele está *dentro* do campo, não nas arquibancadas. Um videogame pode abarcar um livro, um filme ou uma música, mas não é *apenas* um livro, um filme ou uma música, pois nele o usuário pode navegar mais livremente. A esse respeito, Domsch declarou:

o vídeo game é uma meta-mídia no sentido de que a sua tecnologia subjacente permite a incorporação não redutiva de todas as outras mídias majoritariamente presentacionais: texto falado, texto escrito, bem como todos os tipos de sons e imagens, estáticos e móveis. Nem um texto escrito ou um clipe de filme é diminuído em sua forma midiática ao fazer parte de um vídeo game, o que significa que ele pode empregar o seu potencial expressivo plenamente (2013: 4).

¹⁷ Com efeito, “alegoria” é uma figura, ou uma “linguagem velada” mediante a qual um signo fala pelo seu significante (LIDDELL; SCOTT, 1940, verbete ἀλληγορία; LEWIS; SHORT, 1879, verbete *allegoria*) – tal como uma representação.

Não se trata, é claro, de proclamar a superioridade histórica do videogame enquanto forma artística; pelo contrário, os jogos eletrônicos são muito devedores da estética do cinema e das técnicas de composição da literatura e da música, por exemplo. Trata-se apenas de observar a natureza multimidiática desse artefato.

Retornando a Aarseth, ele ainda ressalva que a noção de *cybertexto* não contempla apenas textos computadorizados, pois enfoca

a organização mecânica do texto, postulando que as complexidades da mídia são uma parte integral da troca literária. Entretanto, ele também centra a sua atenção no consumidor ou usuário do texto, como uma figura mais integrada do que os teóricos da leitura-resposta reivindicariam (1997: 1).

Como se vê, o autor estava preocupado com a dimensão mecânica de um texto, quer dizer, sobre como o seu usuário pode manuseá-lo: um jogo eletrônico pode ser considerado um *cybertexto* porque, via *hardwares* diferentes, o jogador pode navegar por ele, manuseá-lo de modo não linear ou sequencial. Percebemos, então, que a não-linearidade dos videogames não marca somente a sua dimensão narrativa, como havia observado Murray, mas também a sua dimensão mecânica, interativa. E é exatamente sobre essa característica que o adjetivo “ergódigo” lança luz: termo importado da Física ele descreve o trajeto, o movimento de uma ação¹⁸; ele serve para analisar o comportamento ou funcionamento de um sistema dinâmico (AARSETH, 1997: 1) – exatamente aquilo que um videogame é. O autor também recorda que nenhum texto é, jamais, uma simples sequência de palavras: há contextos, convenções, contaminações; enfim, múltiplas mediações sócio-históricas envolvem um texto – ou, neste caso, um videogame. Por fim, ele frisa que toda leitura, de qualquer tipo de texto, sempre possui uma dimensão hermenêutica, interpretativa: todo leitor é convidado a, de alguma maneira, “completar” o texto que lê (AARSETH, 1997: 20); com efeito, nenhum jogador apenas joga um jogo, ele também o interpreta, percebe os significados atribuídos pelo programador e os complementa, posiciona-se diante deles e os altera mediante várias intervenções. O videogame é, em suma, uma “máquina textual” configurada como um triângulo entre os sinais verbais, a mídia e o “operador” do texto (o escritor e o leitor). As fronteiras entre esses três polos “não são claras, mas fluidas e transgressivas”

¹⁸ Segundo o próprio Aarseth, o termo é resultante da união do prefixo *ergo* (que significa trabalho) com o sufixo *hodos* (percurso).

(AARSETH, 1997: 21) e as possibilidades de combinação entre eles é que constituem o ato de jogar, na plenitude do termo, como postularam Huizinga e Caillois.

4.3. Cultura da convergência e intermedialidade

A natureza multimídia de artefatos como o videogame também tem sido alvo de estudos que já levam alguns anos. Neste *métier*, talvez a maior autoridade atual seja o comunicólogo Henry Jenkins (2009), que analisou a chamada “cultura da convergência”, desencadeada com o avanço das tecnologias digitais e da hiper conectividade da *internet*¹⁹. Na nota à edição brasileira de seu livro – originalmente publicado em 2006 – o publicitário Maurício Mota (2009: 16) percebeu que tais mídias estavam causando uma “alquimia” em nossas maneiras de comunicar, divertir, aprender, pois essas atividades atravessavam expressões auditivas, visuais, táteis e afins, que tendem a convergir num único aparelho, como o computador doméstico, o console do videogame ou o nosso telefone celular. Naquela ocasião, Jenkins (2009: 42) se mostrou cético quanto à possibilidade de que muitas funcionalidades pudessem ser reunidas num mesmo aparelho, mantendo sua plena maleabilidade: “o que estamos vendo hoje é o hardware divergindo, enquanto o conteúdo converge” (2009: 43). Ainda assim, o autor admitiu: “na outra ponta do espectro, podemos também ser forçados a lidar com o aumento de funções dentro do mesmo aparelho, as quais diminuem sua capacidade de cumprir sua função original; assim, não consigo encontrar um telefone celular que seja apenas telefone” (2009: 43). Julgo que ainda é necessário refletirmos sobre a maneira como celulares e consoles vêm agregando mais e mais funções, talvez a descrença do autor estivesse errada.

Ao conceito forjado por Jenkins eu gostaria de acrescentar um significado: o autor lança luz sobre a convergência das formas de mídia, esse era o seu escopo. Não obstante, eu acho que ele também pode ser aplicado para descrever a convergência das imagens, signos e representações empregados pelos videogames. Como declarei acima, os designers envolvidos no complexo processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico constantemente bebem de várias outras fontes artísticas: as linguagens estéticas do cinema e da televisão, as técnicas narrativas da literatura, as disposições das ciências musicais

¹⁹ Nos textos de apresentação e prefácio da obra de Jenkins, Mark Warshaw (2009: 11) e Faris Yakob (2009: 12) – também comunicólogos e publicitários – louvaram a empreitada do autor como um novo marco dentro dos estudos de mídia, prosseguindo linhas de investigação abertas por seus antecessores no Massachusetts Institute of Technology (MIT), como Marshall McLuhan e Nicholas Negroponte.

sobre ambientação sonora, entre outras. Quando analisamos as representações históricas nos videogames, são flagrantes os cruzamentos com as imagens e temas presentes nessas outras mídias ou formas de arte.

Em outras palavras, a cultura da convergência remete ao panorama atual em que as mídias não se separam mais e entre elas circulam diversos signos, desenhando um circuito que se retroalimenta: hoje filmes viram jogos, músicas inspiram jogos, as artes plásticas e o teatro inspiram jogos, mas a recíproca também é verdadeira e frequentemente vemos os jogos eletrônicos pautando a indústria cinematográfica ou aquela fonográfica. Ademais, nessa cultura nem mesmo os papéis de produtores e de consumidores de um produto (neste caso, um jogo) se separam com clareza: o avanço da *internet* e o maior acesso às linguagem de programação permitem, hoje, que os jogadores possam, eventualmente, participar do próprio desenvolvimento do jogo, alterando-o e expandindo-o por meio de modificações (MODs, na linguagem *gamer*), *downloadable contents* (DLCs) e afins, geralmente compartilhados de graça, em comunidades e fóruns virtuais. A interação que o mundo dos videogames oferece é tamanha que os jogadores podem não apenas jogar o jogo, mas também (re)fabricá-lo, junto com seus autores originais²⁰.

4.4. Cultura participativa e agenciamento

Não é à toa que insistimos na interatividade como a marca maior dos videogames. Jenkins (2009: 30) já havia postulado: da cultura da convergência deriva uma cultura (incrivelmente) participativa. Interação implica liberdade de escolha e algum grau de autonomia por parte do jogador (DOMSCH, 2013: 112). Para analisar esses fatores, é pertinente o conceito de “agenciamento”, que ilumina as estratégias que um jogo emprega para agenciar o jogador, isto é, convidá-lo a jogar e a participar de sua cultura.

O fenômeno do agenciamento tem sido bastante examinado por estudiosos brasileiros. Dentre eles está Flávia Gasi, que remonta a sua definição às teorias psicanalistas de Gilles Deleuze e Félix Guattari para postular que o agenciamento incide não somente no nível operacional dos jogos, como também no nível subjetivo do interator: sendo convidado a participar da narrativa do jogo, o jogador encontra dentro dele várias possibilidades para realizar seus próprios desejos e sonhos, o que, por

²⁰ Comentando essa possibilidade, Jenkins (2009: 45) afirmou: “quando as pessoas assumem o controle das mídias, os resultados podem ser maravilhosamente criativos; podem ser também uma má notícia para todos os envolvidos”.

consequência, produz emoções prazerosas como o sentimento de pertencer a um mundo – e, mais que isso, de protagonizá-lo – colorido por tintas épicas, dramáticas ou nostálgicas (GASI, 2016). Para a autora, esse efeito é que permite ao jogador se conectar com o imaginário constituído pelo jogo, inserir-se nele e dele participar: o jogador se engaja, assim, no que Gasi (2011) chama de “poética imaginária do videogame”, construída pela manuseio dos designers sobre imagens comuns que circulam entre o público. Recuperando, então, as lições de Huizinga, Caillois e Sutton-Smith, podemos concluir que é justamente aí, nessa espécie de simpatia poética, que reside a diversão e o prazer que um jogo proporciona.

Kapell e Elliott, por sua vez, dão um exemplo de como o agenciamento pode impactar a própria narrativa desfilada pelo videogame:

em um jogo como *Call of Duty* ou *Medal of Honor*, onde o jogador está diretamente no controle de um agente situado historicamente, é claro que todas as suas ações são interpretadas por uma variedade de meios que inserem as ações virtuais no passado histórico – o que parece ser quase a definição textual de um engajamento histórico ou de um engajamento no passado (2013: 10).

No caso dos títulos citados, o jogador é convidado a imergir no cenário histórico, no universo simulado pelo jogo, até o ponto em que, com suas intervenções, ele possa provocar alterações na própria narrativa histórica, inclusive de maneira contrafactual. Pode haver, portanto, uma camada de interatividade ainda mais profunda do que o simples jogar; ela diz respeito à possibilidade de que o autor haja contrafactualmente e, assim, reescreva histórias *a priori* verossímeis. Trata-se, efetivamente, de um agenciamento historiográfico, em que o jogador ganha o poder de reescrever a história, experimentando outros desenrolares para os fatos encenados pelo jogo. Nesse sentido, o videogame vira um simulador de história, permitindo testar hipóteses distintas daquelas que efetivamente se concretizaram no passado (KAPELL; ELLIOTT, 2013: 11). Por conseguinte, as potencialidades do agenciamento digital levantam novas questões acerca da narratividade dos videogames (KAPELL; ELLIOTT, 2013: 12): o que acontece quando as intenções do jogador se chocam contra as expectativas do programador? Até que ponto o jogador pode contrariar o desenvolvedor? Em que medida os limites que o designer impõe ao agenciamento direcionam – ora explicitamente, ora implicitamente – as relações do jogador com a história contada? Como, enfim, o autor do jogo pode usar as unidades de operação e as representações que elas geram para conduzir o jogador no sentido que ele

deseja? São questões importantíssimas, mas teremos que debatê-las em outras oportunidades.

Cabe salientar, ainda, que não apenas a cultura gerada em torno dos videogames é *sui generis*, mas também o seu mercado: o caráter participativo desse ambiente abre espaço para que cada jogo não seja apenas um produto mercadológico, mas também gere subprodutos diversos. Esse é um aspecto que Jenkins (2009: 35) também já havia notado, sobretudo no que concerne ao efeito deletério dos avanços tecnológicos na indústria do entretenimento: se, por um lado, os jogos eletrônicos são, hoje, mais acessíveis e populares, por outro a progressiva especialização dessa indústria tem levado à formação de grandes conglomerados que absorvem as empresas menores que participam do mercado (JENKINS, 2009: 46). De fato, recentemente temos observado o desaparecimento de muitos estúdios de menor porte; contudo, outros tantos têm nascido, graças a uma estratégia de negócio característica da cultura participativa: as chamadas de financiamentos coletivos, nas quais os jogadores são convidados a fazer doações destinadas a custear a produção de um jogo “independente”; em troca das doações os jogadores recebem, em primeira mão, acesso direto e exclusivo ao jogo, inclusive em suas versões de testes, e outras recompensas também podem ser oferecidas²¹.

4.5. Narratividade e jogabilidade

Estamos falando bastante de narrativa. Ela não é, como a interatividade, elemento obrigatório de todo jogo; há jogos que não pretendem deslindar narrativa alguma, como aqueles do tipo *puzzle* (exemplo: *Tetris*, do estúdio russo Elektronorgtechnica, lançado em 1984). Contudo, vimos que vários aspectos dos videogames atravessam uma narrativa possível: o caráter ergódico da jogabilidade, o agenciamento e outros. Domsch, assim como Murray, por exemplo, já haviam se preocupado com os impactos da interatividade sobre a narrativa; eles destacaram o fato de que a interação permite ao jogador romper

²¹ Para citar alguns exemplos: em 2011 a Warner Bros. Comprou o estúdio Midway, produtor da célebre franquia *Mortal Kombat*. A Sony, desde 2021 adquiriu vários pequenos estúdios, como o BluePoint e Housemarque. A Microsoft, por sua vez, está em processo de aquisição da Activision Blizzard. Essas transações bilionárias foram noticiadas por vários portais, dentre eles: YONEZAWA, Bruno; BIANEZZI, Matheus. Sony compra Bungie, desenvolvedora de Destiny. **IGN Brasil**, publicado em 31 jan. 2022. Disponível em: <https://t.ly/1HjTy>. Acesso em: 31 ago. 2023. Do outro lado, o público brasileiro tem sido apresentado a vários estúdios independentes recém-nascidos Mad Mimic e PixelHive: YONEZAWA, Bruno. Indie: 7 estúdios brasileiros que você precisa conhecer. **IGN Brasil**, publicado em 13 abr. 2021. Disponível em: <https://br.ign.com/indie/88515/feature/indie-7-estudios-brasileiros-que-voce-precisa-conhecer>. Acesso em: 31 ago. 2023.

uma linearidade narrativa (sequencial) sem, com isso, dissipar as relações de causalidade que tornam as histórias contadas significativas, lógicas, críveis (MURRAY, 2003: 2). É imprescindível, pois, refletir também sobre o conceito de narratividade; Kapell e Elliott (2013: 3) foram incisivos ao convocar o leitor de seu livro para a necessidade de começar essa reflexão pelas suas bases; as tecnologias digitais e a cultura participativa da *internet* fazem com que tenhamos que lançar, novamente, perguntas antigas como: o que reputamos ser a história (e, por analogia, a narrativa)? Como podemos avaliar suas intencionalidades e entrelinhas? Como as novas técnicas, em voga nos videogames, afetam o ato de narrar? Que inovações eles produzem? Como manipulam antigas técnicas, adaptando-as a novos ambientes?

Tais questionamentos nos remetem a um velho debate deflagrado entre os estudiosos dos videogames, há alguns anos: a querela “ludologistas” *versus* “narrativistas”. Não é meu objetivo aqui recuperar as discussões envolvendo essa oposição – que, em meu parecer, já foi superada – mas podemos resumi-las deste jeito: há algum tempo um grupo de pesquisadores arguiu que a função primária de um jogo é o *ludus*, ou seja, o entretenimento, baseado em sua mecânica (CASSIDY, 2011: 292); outro grupo de investigadores defendeu que todo jogo (mesmo um *Tetris* ou o xadrez) tece, de alguma maneira, uma narrativa e que ela seria, pois, o traço elementar de todo jogo, eletrônico ou não. Eu me alinho a autores como Gonzalo Frasca (1999), que não concebem uma oposição radical e obrigatória entre os dois aspectos: podem existir, certamente, contradições entre eles, mas também pode haver muitas colaborações. Como defendeu Scott Brendan Cassidy (2011: 292), “os videogames devem ser conceitualizados com base nas duas aproximações”, ainda que o autor, no escopo de seu artigo, com a narratologia e a questão da autoria em um jogo. De todo modo, importa considerar que a narratividade (*storyplay*), num videogame, precisa ser discutida em conjunção com a jogabilidade (*gameplay*), porque as relações entre eles são uma chave decisiva para o método hermenêutico do objeto.

Começemos pela narratividade. Domsch procurou analisá-la partindo exatamente do agenciamento: “o apelo dos jogos reside na sua promessa de agência, na promessa de uma abertura que depende do jogador e das suas escolhas. Todos os jogos são, portanto, *necessariamente* não-lineares, visto que a verdadeira agência implica opções, e opções implicam diferentes resultados” (2013: 3, grifo meu). Ele a definiu como o potencial que um aparelho tecnológico (neste caso, o videogame) tem de engendrar uma narrativa audiovisual (DOMSCH, 2013: 5) e frisou, como avalei acima, que uma análise

narratológica do videogame deve considerar a interdependência entre jogabilidade e narrativa (DOMSCH, 2013: 13). No mesmo sentido, Cassidy (2011: 294) destacou os *hiperlinks* – típicos das tecnologias digitais – que fazem de um jogo um hipertexto fatalmente não-linear.

Para Domsch, a interatividade e o agenciamento produzem, nos videogames, narrativas estruturadas em e nodos que se ramificam para múltiplos caminhos e finais: ao invés da velha dicotomia entre o *ludus* e a *story*, o autor, como eu, viu nelas uma relação de complementaridade: o *storyplaying* é uma decorrência do “empoderamento do usuário”, regulado pela morfologia do *gameplaying* e não é por simples desejo do autor que a narratividade dos videogames é não-linear ou multissequencial, mas sim porque os jogos *precisam* se abrir para a agência do jogador; os sistemas operativos *precisam* prever caminhos narrativos divergentes, acionados conforme as opções feitas pelo interator, que, a nada nodo, escolhe um ramo para seguir.

Domsch (2013: 29-30) entende que há duas camadas de narratividade: a “embutida”, computacional, composta pelos algoritmos (que funcionam como um *script*, um roteiro da narrativa) e a “emergente”, que é aquela desenrolada pelo jogador. À coadunação desses dois níveis de *storyplaying* o autor dá o nome de *gameworld*, o “mundo do jogo”, a sua totalidade. É dentro desse mundo que acontece a interação entre o autor e o jogador (DOMSCH, 2013: 30). Frasca (1999) também vislumbrou a *storyplay* – a “narratividade ludológica”, digamos assim – como um tipo particular de contar histórias (*storytelling*), baseada na simulação: a narrativa de um videogame seria, destarte, uma narrativa simulatória. Cassidy (2011: 293) reafirmou que o tipo de narrativa talhada por um videogame é “único”, exatamente por conta de sua interatividade. Conciliando com o postulado de Domsch: as escolhas dos jogadores em cada nodo da história de um jogo permitem realizar inúmeras simulações narrativas, guiadas pelo roteiro do jogo²².

É claro que nem sempre as ações e escolhas do jogador são plenamente incorporadas pelo jogo: há graus distintos de participação e agenciamento e, logo, de interferência entre narrativa e jogabilidade. Neste tocante, podemos conceituar a jogabilidade como o conjunto de regras que dita a dinâmica ou o funcionamento mecânico de um jogo, com vistas à regulação das ações e escolhas do jogador, assim como o grupo

²² As imbricações entre narratividade, design e interatividade foram analisadas também por Zimmerman e Jenkins, numa coletânea organizada pelos programadores Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan (2004). A coleção ganhou um segundo volume voltado exclusive para a discussão das “narrativas vastas”, numa análise comparada com o cinema e outras mídias (WARDRIP-FRUIN; HARRIGAN, 2009).

de ferramentas (ícones, botões e similares) que o desenvolvedor oferece para receber as ações mediante as quais o jogador exerce suas opções. Retomando Caillois, Domsch (2013: 15) delineou que as regras de um jogo – as quais, para alguns teóricos, constituem o que melhor define os jogos, em confronto com outras mídias, como filmes e livros – criam *paideias* que viabilizam o *ludus*, o divertimento. As regras de um jogo dizem ao jogador o que ele pode ou não fazer. Há regras obrigatórias e inegociáveis, e regras opcionais. Em torno delas se estabelece um contrato entre o jogo e o jogador (DOMSCH, 2013: 16). Todo jogo precisa, enfim, explicitar sobretudo as regras que são antinaturais (em relação ao nosso mundo, real), porque se ele for verossimilhante, pode assumir que o jogador já conhece as regras implícitas (DOMSCH, 2013: 17).

Esse conjunto de regras que constitui a jogabilidade pode ser considerado a linha que delimita a circunferência do “círculo mágico” de que falava Huizinga: “dentro de um jogo, tudo o que não faz parte dele perde o significado, ao passo que as coisas que estão dentro dele ganham um significado que não se encontra em nenhum outro lugar” (DOMSCH, 2013: 18). Tais regras podem ser apresentadas de vários jeitos: por texto (escrito ou falado), através da própria narrativa ou por representações visuais (DOMSCH, 2013: 25). Uma visualização concreta do conjunto de regras que limitam a jogabilidade é precisamente o *gameworld*, sobretudo em sua dimensão espacial (DOMSCH, 2013: 4): nos jogos analógicos ele costuma ser finito e imutável, mas nos eletrônicos a tecnologia permite programar códigos que abrem ao jogador a possibilidade de mudar o espaço, além dele ser virtualmente infinito, estruturado em três dimensões (3D).

Como eu havia assinalado, pode haver conflitos entre a narratividade e a jogabilidade. Às vezes uma *gameplay*, para ser eficiente, precisa sacrificar um pouco da verossimilhança ou da lógica do *storyplay*; nesses casos, o anacronismo e a imprecisão narrativa pode favorecer ou preservar a jogabilidade (KAPELL; ELLIOTT, 2013: 6). O inverso também pode acontecer: jogabilidades mal desenhadas podem obstruir a consecução da narrativa proposta pelo autor do jogo. Kapell e Elliott (2013: 8) deram um exemplo de como os designers podem reagir quando defrontam tais conflitos: perguntado, numa entrevista, sobre o lastro histórico de seu jogo, um produtor de *Assassins Creed III* (Ubisoft, 2012) respondeu que, para ele, a história é um *playground* onde ele insere o entretenimento que deseja propor, tentando equilibrar narratividade e jogabilidade, aceitando que ora uma será sacrificada, ora outra. Enfim, narratividade e jogabilidade dialogam como contingências uma da outra (KAPELL; ELLIOTT, 2013: 16-17). Neste ponto, contudo, eu preciso sinalizar que, em suas afirmações, os autores se limitam apenas

aos jogos ditos “históricos”, isto é, aqueles que, de alguma maneira, emulam e simulam eventos, processos e personagens históricos reais; em minha visão, porém, podemos perfeitamente estender esse raciocínio a outros estilos de jogos. Afinal, como os próprios reconhecem, qualquer jogo cujo funcionamento consiste no processo selecionar-reunir-jogar pode ser compreendido historicamente – leia-se: narrativamente. O que muda é que no caso dos jogos “históricos”, a concepção que os programadores têm da história afeta diretamente a maneira como eles programam a jogabilidade (KAPELL; ELLIOTT, 2013: 18) – o que não é algo a se menosprezar, numa abordagem historiográfica sobre os videogames.

4.6. Dissonância ludonarrativa e suspensão de descrença

Os possíveis conflitos entre narratividade e jogabilidade causaram a contraposição entre narrativistas e ludologistas. Os dois grupos reagiram aceitando um afastamento entre a narrativa e a jogabilidade, postulando que os designers deveriam escolher qual deles guiaria o seu jogo. Sem embargo, para interpretar construtivamente esses conflitos, dispomos, desde 2007, do conceito de “dissonância ludonarrativa”, criado por Clint Hocking, desenvolvedor do estúdio LucasArts, quando ele comentava, em seu blog, problemas alegados na narrativa do jogo *Bioshock* (Irrational Games), publicado no mesmo ano (BIGOGNO; RÊDA; LA CARRETTA, 2017: 1068). A dissonância ludonarrativa denuncia exatamente o desencontro entre o narrar e o jogar.

Essa dissonância se converte em problema para o jogador quando ela fere um fenômeno que caracteriza a sua imersão no *gameworld* do qual falava Domsch: a “suspensão da descrença”²³. Ao se engajar num jogo, o jogador aceita, voluntariamente, suspender a sua descrença nas regras fictícias e no universo fantasioso que o autor lhe propõe; ele *aceita* crer no inacreditável. Dentro do “círculo mágico” de um jogo, o jogador está disposto a tomar por real o que é irreal, a ver lógica no que é ilógico, a ver verossimilhança no que é falso. Suspender a descrença é, por assim dizer, o pré-requisito imperioso para que se participe de qualquer jogo. Não obstante, se algo funciona mal e essa suspensão acaba não permitindo que o jogador se envolva adequadamente com o

²³ Alguns autores descrevem o fenômeno como “encenação da crença”, porque consideram que, mais precisamente, um jogador não abdica de desacreditar, ele aceita crer. Em ambos os casos, trata-se da postura de abandonar ativamente as regras do mundo real em prol das regras do jogo, para que ele possa acontecer.

jogo e sua narrativa, ela deixa de valer a pena e o jogador volta a desacreditar o jogo, desengajando dele. É o caso da dissonância: se a narrativa atrapalha a jogabilidade ou se a jogabilidade atrapalha a narrativa, instaura-se um paroxismo que invalida a suspensão e, conseqüentemente, arruinando o círculo mágico. A imersão satisfatória se torna, então, impossível, e o jogo arrisca deixar de ser divertido. Colocando nos termos de Domsch: se a narrativa embutida do jogo não é coerente com sua narrativa emergente, o pacto do jogar se desfaz.

Pensemos, por exemplo, num jogo de interpretação de papéis, um *Role-Playing Game* (RPG): se as regras do jogo impedem que um jogador interprete o papel que ele escolheu ou que lhe foi atribuído, como ele poderá jogá-lo? Na crítica dos videogames, tão importante quanto perceber seu funcionamento harmônico é perceber que ele está sujeito aos mesmos problemas de qualquer outra forma de arte, como um filme cujo roteiro não convence o espectador e não sustenta, minimamente, a sua mensagem ou o seu desfecho, que acaba marcado por um anticlímax decepcionante. Como qualquer obra de arte, um videogame também é atravessado por ideologias e marcado por diversos interesses, mercadológicos, políticos, identitários e vários outros (BOGOST, 2015). E todos eles devem ser levados em conta quando nos debruçamos sobre a crítica. E eu espero que as coordenadas teóricas aqui resumidas auxiliem os críticos em sua árdua tarefa.

5. Considerações finais

Como prometi na introdução, tentei, do jeito mais sintético que pude, percorrer as linhas gerais das principais teorias que têm sido empregadas na crítica e na análise dos videogames. Nesse percurso, o leitor certamente verificou aquilo que alertei no início do texto: videogames são artefatos complexos que recusam definições simplórias. É preciso procurar esquematizá-los, mas sem perder de vista seus múltiplos elementos: o vídeo, o áudio, o texto; o *hardware* e o *software*; as unidades e sistemas de operação; o imaginário, as representações e os discursos etc.

Como Bogost (2015: ix) havia afirmado, conquanto as pessoas ainda pensem que os videogames servem apenas para nos entreter, eles possuem tantos elementos diferentes que ultrapassam, em muito, esse limitado propósito: eles criam personagens, enredos, cenários, estórias, afetos. Por outro lado, eles também são, *a priori*, processos

operacionais; em minha opinião, nós precisamos estar atentos a essa complexidade para realizar uma boa crítica desses artefatos.

Gostaria, enfim, de encerrar com uma citação de Salen e Zimmerman:

jogos podem inspirar a mais alta forma de cognição cerebral e o engajamento da mais primária resposta física, às vezes simultaneamente. Eles podem ser abstrações puramente formais ou empregar as técnicas representacionais mais ricas possíveis. Jogos são capazes de endereçar o mais profundo dos temas da existência humana de um modo que nenhuma outra forma de comunicação aberta pode, um modo procedural, coletivo [...] (2004: 1).

6. Referências

Todas as traduções de textos em língua estrangeira são de minha autoria.

AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore; London: Johns Hopkins University Press, 1997.

BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: LEACH, Edmund et all. **Anthropos-homem**. Enciclopédia Einaudi, v. 5. Lisboa: Imprensa Nacional; Casa da Moeda, 1985.

BIGOGNO, Matheus; RÊDA, Vitor; LA CARRETTA, Marcelo. Dissonância Ludonarrativa X Suspensão da Descrença: quando o gameplay desmente a narrativa ou quando o jogador apenas a aceita. **XVI SBGames**, Curitiba, November 2nd-4th, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175347.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2023.

BOGOST, Ian. **How to talk about videogames**. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2015.

BOGOST, Ian. **Persuasive games: the expressive power of videogames**. Cambridge; London: The MIT Press, 2007.

BOGOST, Ian. **Unit operations: an approach to videogame criticism**. Cambridge; London: The MIT Press, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

CASSIDY, Scott Brendan. The videogame as narrative. **Quarterly Review of Film and Video**, v. 28, p. 292–306, 2011. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10509200902820266>. Acesso em: 10 jun. 2023.

CHARTIER, Roger. Defesa e ilustração da noção de representação. **Fronteiras**, v. 13, n. 24, p. 15-29, jul./dez. 2011. Disponível em:

<https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/1598>. Acesso em: 3 jul. 2023.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, v. 11, n. 5, p. 173-191, 1991. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/8601>. Acesso em: 10 jun. 2023.

DOMSCH, Sebastian. **Storyplaying**: agency and narrative in video games. Berlim: De Gruyter, 2013.

DURAND, Gilbert. **Estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Ed. 70, 1993.

ESPIG, Márcia Janete. O conceito de imaginário: reflexões acerca de sua utilização pela História. **Textura**, n. 9, p. 49-56, 2004. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/701>. Acesso em: 10 jun. 2023.

FALCON, Francisco J. Calazans. História e representação. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; MALERBA, Jurandir (orgs.). **Representações**: contribuição a um debate disciplinar. Campinas: Papyrus, 2000.

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. **Parnasso**, n. 3, p. 365-371, 1999. Disponível em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Acesso em: 31 ago. 2023.

GASI, Flávia. **Mapas do imaginário compartilhado na experiência de jogar**: o videogame como agenciador de devaneios poéticos. Tese de doutoramento apresentada à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUC/SP, 2016. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19565>. Acesso em: 10 jun. 2023.

GASI, Flávia. **A poética imaginária do videogame**: as passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação dos jogos digitais. Dissertação de mestrado apresentada à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUCSP, 2011. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4366>. Acesso em: 30 ago. 2023.

GINZBURG, Carlo. Representação: a palavra, a ideia, a coisa. In: **Olhos de madeira**: nove reflexões sobre a distância. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

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

KAPELL, Matthew Wilhelm; ELLIOTT, Andrew B. R. Introduction: To Build a Past That Will “Stand the Test of Time” – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. In: KAPELL, Matthew Wilhelm; ELLIOTT, Andrew B. R. (eds.). **Playing**

with the Past: Digital games and the simulation of history. New York: Bloomsbury, 2013.

KLINE, Daniel T. Participatory medievalism, role-playing, and digital gaming. In: D'ARCENS, Louise (org.). **The Cambridge companion to medievalism**. Cambridge: University Press, 2016.

LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana Salvia. **O que é imaginário**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1996.

LEWIS, Charlton T.; SHORT, Charles. **A Latin Dictionary**. Oxford: Clarendon Press, 1879. Disponível em: <https://www.perseus.tufts.edu/hopper/>. Acesso em: 31 ago. 2023.

LIDDELL, George; SCOTT, Robert. **A Greek-English Lexicon**. Oxford: Clarendon Press, 1940. Disponível em: <https://www.perseus.tufts.edu/hopper/>. Acesso em: 31 ago. 2023.

MOTA, Maurício. Nota à edição brasileira: os alquimistas estão chegando (ou: fazer é melhor do que só falar). In: JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Em busca de uma outra história: imaginando o imaginário. **Revista Brasileira de História**, v. 15, n. 29, p. 9-27, 1995. Disponível em: https://www.anpuh.org/arquivo/download?ID_ARQUIVO=3770. Acesso em: 30 jun. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **The game designer reader: a rules of play anthology**. Cambridge; London: MIT Press, 2006.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge; London: The MIT Press, 2004.

SPECTOR, Warren. Foreword. In: SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **The game designer reader: a rules of play anthology**. Cambridge; London: MIT Press, 2006.

SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. Cambridge; London: Harvard University Press, 1997.

WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (eds.). **Third Person: authoring and exploring vast narratives**. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2009.

WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (eds.). **First Person: new media as story, performance, and game**. Cambridge; London: MIT Press, 2004.

WARSHAW, Mark. Apresentação: uma bússola num turbulento mar de transformações. In: JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

YAKOB, Faris. Prefácio. In: JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

RELATO DE UMA PESQUISA: EXPERIÊNCIAS COM DOCUMENTOS DIGITAIS A PARTIR DE UM JOGO ELETRÔNICO

Diego Neivor Perondi Meotti¹

Os jogos eletrônicos se mostraram produtos altamente atrativos e lucrativos desde o início do seu desenvolvimento ocorrido no século XX, tornando-se bens que perpassaram gerações. Meu primeiro contato com videogames ocorreu na infância, entre os anos de 2005 e 2010, quando, eu e o meu irmão, ganhamos de nossa mãe um *Mega Drive Genesis* (1989). O meu gosto por jogos eletrônicos, enquanto um *hobby* apenas, perdurou até o primeiro ano da minha graduação em História. Já no segundo semestre, comecei a pensar nos usos dos jogos eletrônicos enquanto um possível objeto de análise histórica.

Ou seja, minha escolha por realizar pesquisas a partir de jogos eletrônicos foi parte de um longo processo. Na graduação, apesar do interesse, realizar pesquisas acadêmicas com fontes historicamente recentes não era algo encorajado por alguns professores, ainda mais se tratando de um trabalho não apenas do tempo presente, mas com um tipo documental ainda pouco explorado e com poucas obras em língua portuguesa que serviriam como referencial.

O intuito dessa obra é compilar a contribuição de diferentes historiadores(as) em um livro produzido por pesquisadores(as) brasileiros(as). Minha contribuição, para futuros trabalhos, constitui-se aqui enquanto um relato de experiência, escrito no estilo ensaístico, sobre os desafios enfrentados durante a produção da dissertação de mestrado, desenvolvida entre os anos de 2020 e 2023, sob a orientação do Prof. Dr. Renato Viana Boy², a partir de um documento historicamente recente e multifacetado.

Antes de adentrarmos em aspectos específicos do relato, faz-se necessário uma contextualização aos novos leitores(as) sobre as minhas principais pesquisas realizadas em torno do tema jogos e História. O início desse percurso ocorreu durante a graduação

¹ Possui graduação em História pela Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) e mestrado pela mesma instituição, com ênfase em História dos Movimentos e Relações Sociais. Dentre os campos de pesquisa mais trabalhados estão História do tempo presente, Idade Média, jogos eletrônicos e História digital. E-mail: diego_meotti@hotmail.com.

² Professor de História da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), campus Chapecó (SC), e professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em História (PPGHIS) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com especialização nos períodos antigo e medieval com foco na historiografia bizantina. Mais informações disponíveis em: <http://lattes.cnpq.br/0068959028232754>. E-mail para contato: renatoboymedieval@gmail.com.

em História na Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), na qual surgiu a possibilidade de realizar um trabalho relacionando o recorte histórico medieval a um jogo eletrônico. Em minha monografia, o foco foi a análise de elementos narrativos e espaciais no jogo eletrônico *Kingdom Come: Deliverance* (doravante, KCD), lançado em fevereiro de 2018 pela desenvolvedora *Warhorse Studios*. Nela, refleti sobre as representações da nobreza e da cavalaria no jogo comparadas às produções historiográficas sobre o tema³.

Para o mestrado, realizado no Programa de Pós-graduação (PPGHIS) da mesma instituição, Viana Boy e eu procuramos realizar uma análise para além de KCD, explorando tipos documentais relacionados ao jogo presentes na *Internet*. Sendo assim, procurei direcionar minha busca para toda e qualquer produção que mencionasse o jogo e encontrei publicações de desenvolvedores e matérias produzidas em *blogs* que possuíam, além do conteúdo escrito pelos jornalistas, mensagens feitas pelos leitores sobre o assunto abordado. Com esses tipos documentais, pude expandir minha pesquisa ao integrar os sujeitos produtores e receptores de KCD como elemento de estudo.

Nesse sentido, a pesquisa possuía como documentos principais 1) o jogo KCD, com materiais produzidos por seus criadores e 2) as notícias publicadas nesses *blogs* de cultura *pop* relacionados a jogos eletrônicos. Para refletir sobre os criadores de KCD, busquei entrevistas e outros conteúdos publicados pelos desenvolvedores. Entre esses, aquele com maior participação virtual foi o seu principal idealizador, o diretor criativo, de origem tcheca, Daniel Vávra. Nos *blogs*, procurei analisar a interação do público nesses espaços. Para isso, direcionei minhas leituras às mensagens que abordavam temas envolvendo identidades políticas e sociais presentes no jogo.

Para a estruturação da pesquisa, optei, após meses de reflexão, com o auxílio de meu orientador e de minha banca de qualificação⁴, por dividir o trabalho em três capítulos.

No primeiro, o objetivo foi refletir teórica e metodologicamente sobre a natureza dos documentos utilizados na pesquisa, aprofundando-me sobre os jogos eletrônicos e sobre os documentos digitais produzidos na *Internet*.

No segundo capítulo, foi estabelecer conexões históricas e conceituais, pois uma vez que eu não dispunha de nem uma obra que servisse como referencial metodológico,

³ Monografia disponível em: <https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/3493>. Acesso em: 4 set. 2023.

⁴ Minha banca de qualificação foi composta pelos professores-doutores Felipe Augusto Ribeiro, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e Leonardo Dallacqua de Carvalho, do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Os dois professores participaram também da defesa, que teve a participação do Prof. Dr. Gerson Wasen Fraga, da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), campus Erechim.

legitimar minha pesquisa deveria ocorrer a partir dessa outra via. Tendo isto em mente, a primeira parte do capítulo foi destinada à reflexão sobre o conceito de identidade e sobre como utilizá-lo não somente com os elementos do próprio jogo, junto das ideias nacionalistas presentes nele, mas também como conectar essas informações com as encontradas em movimentos nacionalistas que remetem aos séculos XIX e XX. Além disso, no segundo momento desse capítulo, dediquei-me à reflexão dos conceitos de medievalismo e neomedievalismo, sendo esses cruciais para compreender os elementos narrativos e discursivos em KCD, nas entrevistas de Vávra e na maneira pela qual o público utilizou o recorte medieval para pensar questões históricas e contemporâneas.

Já no terceiro e último capítulo, meu foco foi a análise de documentos. Neste, foram trazidos trechos da narrativa, elementos espaciais e regras presentes no jogo que fortaleciam minha hipótese de que KCD, para além de um simples objeto de entretenimento, era um produto que possuía uma construção histórica carregada de ideias de teor nacionalista apoiadas por seu principal desenvolvedor. Na sequência, analisei as entrevistas de Vávra e procurei aprofundar no assunto de como as polêmicas em torno do jogo tiveram início. Por fim, centrei-me nas discussões feitas pelo público que versavam sobre a autenticidade histórica e sobre o teor político-social manifestado pelos jogadores nas conversas.

Após essa breve explicação sobre o conteúdo presente em minha dissertação⁵, dirijo-me para o foco deste ensaio. A proposta é abordar as etapas e os desafios em fazer uma pesquisa em História a partir de um jogo eletrônico conjuntamente com fontes produzidas na *Internet*, destacando as questões em torno desse segundo tipo documental. Dividi seu desenvolvimento em dois tópicos: no primeiro, foco na seleção do tema, apresentando um relato sobre como conheci KCD e tive contato com as polêmicas com as quais o jogo estava envolvido; no segundo tópico, descrevo sobre a busca, a escolha das fontes e os critérios de seleção para elas, trazendo exemplos de trechos encontrados para a dissertação.

1. Jogos: do lazer à academia

Como mencionado anteriormente, comecei a estabelecer conexões entre jogos eletrônicos e História ainda durante a graduação. No primeiro semestre do ano de 2016,

⁵ Dissertação disponível em: <https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/6564>. Acesso em: 4 set. 2023.

tomei contato com pesquisas que usavam os jogos como documento para trabalhar na educação. Ao longo dos semestres, e principalmente pelo contato com os componentes curriculares de teoria da História, fui ampliando meu referencial teórico para que fosse possível a realização de uma pesquisa, sendo influente para minha monografia os trabalhos escritos pelo historiador francês Roger Chartier, pela forma como o autor utiliza o conceito de representação. O uso de Chartier me abriu possibilidades para pensar os jogos para além da esfera do ensino, como produtos carregados de significados que podemos atribuir aos seus criadores e como um produto criador de percepções por aqueles que o consomem.

Nesse ponto, já havia um conceito, mas ainda faltava um jogo que despertasse o interesse de ser analisado, bem como um conjunto de autores que me possibilitasse pensar nos jogos enquanto documento histórico.

Dentre os trabalhos de historiadores brasileiros, vale destacar o trabalho de Robson Scarassati Bello⁶, cujas pesquisas não somente me serviram como modelo, mas também me colocaram em contato com um vasto registro de obras que trabalharam de maneira profunda sobre os videogames. Autores como Espen Aarseth, Ian Bogost, Janet Murray e Michael Nitsche possibilitaram uma reflexão detalhada sobre os jogos eletrônicos e suas especificidades.

Tratando-se do jogo KCD, tive conhecimento de sua existência já no dia de seu lançamento, em 13 de fevereiro de 2018, ao acompanhar um criador de conteúdos que mostrou os primeiros trinta minutos do jogo, no site de compartilhamento de vídeos *Youtube*.

No vídeo, *Zangado*⁷ comenta sobre o jogo, suas mecânicas, nível de dificuldade e a sua pretensão de ser um jogo histórico, tal como observado na imagem 1:

⁶ Dentre suas obras, a que me foi mais influente foi sua dissertação, intitulada *Videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)*, desenvolvida entre os anos de 2013 e 2016 na Universidade de São Paulo (USP).

⁷ “Zangado” é tanto o apelido do *youtuber* Thiago Silva, produtor de conteúdo para o *site*, como o nome do seu canal.

IMAGEM 1 – *Gameplay* do youtuber Zangado, realizada no lançamento de KCD.



Fonte: Youtube (2018). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kVHZkIYgIbA>. Acesso em: 7 out. 2023⁸.

Um dos elementos do jogo que despertou o meu interesse em trabalhá-lo foi a forma de representar o passado. Antes de KCD, os jogos mais conhecidos por se aprofundarem em temas com fundo histórico eram jogos de estratégia (jogos como *Age of Empires*, *Total War* e *Civilization*), cuja história e as relações entre sociedades eram observadas a partir das grandes instituições (como a Igreja, as cortes e o exército), e jogos de ação (como os jogos da franquia *Assassin's Creed*), que, apesar de imergirem no passado, possuíam uma relação consciente com o presente no enredo. No entanto, KCD me chamou a atenção pelo fato ser um jogo ambientado no período medieval e principalmente pelos acontecimentos serem observados através da ótica de um camponês, filho de um ferreiro, ou seja, através dos olhos de um sujeito daquele período.

Assim, a partir desse primeiro contato com KCD, meu foco foi refletir sobre as representações históricas dele. Já sobre as discussões do público, só foi pensado sobre essa possibilidade meses após o início da pesquisa, ao conversar com um colega de graduação. Apesar das diversas polêmicas, optei, em conjunto com meu orientador, por manter a pesquisa como havia proposto, deixando para um trabalho futuro as polêmicas envolvendo os desenvolvedores do jogo com o público.

⁸ O *copyright* sobre as imagens constantes neste capítulo é de inteira responsabilidade do autor.

2. Busca e seleção: navegando pelo ciberespaço

Após concluir a graduação, a possibilidade de continuar a pesquisa apareceu ainda naquele ano (2019), quando Viana Boy ingressou no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS). Houve a oportunidade de manter tanto a parceria, como aprofundar os estudos no assunto na mesma instituição. Para isso, era preciso escrever o projeto e passar no processo seletivo.

Uma vez aprovado no programa, começamos a especificar ainda mais as problemáticas, objetivos e hipóteses, alinhando-os com o conceito de identidade, um dos conceitos centrais da linha de pesquisa *História dos Movimentos e das Relações Sociais*, na qual me inseri. Para tanto, foi preciso ir além de KCD, esmiuçando as relações de produção, mais especificamente sua divulgação, realizada sobretudo por Daniel Vávra, e a recepção do público.

Parti, então, da data de lançamento do jogo. Procurei, primeiro, as análises em *blogs*, lendo seus títulos e os conteúdos das matérias para, depois, passar para as mensagens escritas pelo público. Os primeiros lampejos para a definição do tema apareceram graças à notícia escrita por Nathan Grayson, “*Kingdom Come deve sua popularidade ao ‘realismo’ e a política conservadora*”⁹ no *blog Kotaku*, publicada em março de 2018. Foram 541 mensagens que demonstravam uma intensa participação dos leitores, seja para concordar com as informações trazidas pelo jornalista, seja para discordar delas.

Ao realizar as leituras dessas mensagens, algo ficou em evidência: as críticas negativas sobre KCD eram atribuídas às manifestações do diretor criativo do jogo. Elas remontavam para anos antes de seu lançamento, durante o anúncio e o período de desenvolvimento de KCD. Ou seja, para compreender essas discussões, as opiniões e os argumentos do público, era preciso ir ao encontro de seu início.

A partir disso, comecei a navegar por esse oceano de informações, como fala Pierre Lévy (1999), para encontrar não apenas publicações a respeito do tema, mas também notícias em que houvesse a participação dos jogadores/leitores. Nesse ponto, é preciso retomar a memória de que, dentro da indústria do entretenimento, produções eram avaliadas em *sites* aglutinadores de avaliações feitas tanto pelo público, como pelos críticos especializados. Um exemplo muito conhecido disso é o *Rotten Tomatoes*, um *site*

⁹ No original, em inglês: *Kingdom Come Owes Its Popularity to “realism” and conservative politics.*

agregador de críticas capaz de calcular uma média do teor das revisões que se tornou não tão somente um espaço para as empresas poderem avaliar seus produtos e serviços, como também para aqueles que estão indecisos sobre a avaliação – especializada ou não – a respeito de um produto.

Quando falamos de jogos eletrônicos, o mais conhecido no Ocidente é o *Metacritic*. Nele, procurei pelos *blogs* de notícias que realizaram avaliações do jogo e que, por estarem presentes no site, eram mais facilmente alcançadas pelo público geral. Uma vez tendo acesso à lista dos sites que analisaram o jogo, a segunda etapa de corte foi selecionar matérias escritas em língua inglesa. A escolha do idioma se deu por duas razões. A primeira, apesar de o desenvolvedor ser tcheco, falante nativo do tcheco, a principal língua utilizada para a divulgação de KCD foi o inglês, sendo essa língua uma forma de acesso não somente de criadores falantes de outros idiomas, como também do público em geral. O segundo motivo dessa delimitação foi o fato observado de que as matérias produzidas em inglês tiveram maior acesso e participação do público. Verifiquei notícias em *blogs* brasileiros como o *Eurogamer Brasil*, mas a participação do público foi ínfima e, desse modo, insuficiente para justificarmos uma pesquisa com publicações escritas em português.

Tendo a informação sobre os *blogs* utilizados como referência pelos próprios jogadores, o próximo passo foi verificar, em cada um deles, todas as matérias que fizeram menção ao KCD. Nessa etapa, ficou claro que era necessário haver mais critérios. Em *sites* como *GameSpot* havia muitas notícias, mas sem qualquer participação do público. Por isso, preferi utilizar na pesquisa apenas matérias que tivessem cinquenta comentários, ou mais, possibilitando-me uma análise das mensagens e das interações entre os sujeitos ali manifestados. Porém, os *blogs* não foram os espaços com maior participação do público.

Pensar no conceito de recepção no espaço *online* implica perceber que os seres humanos “circulam” por diferentes espaços digitais. Eles não estão apenas nos *blogs*, verificando notícias. Eles também estão em redes sociais, como *Twitter*, *Facebook* e *Instagram*, e em lojas virtuais de compra de jogos como *Steam* e *Epic Games*. Certamente, se fossem procuradas manifestações nessas redes sociais haveria muitas mais informações e manifestações do público.

Outros dois espaços virtuais que vale destacar são os fóruns, como aqueles encontrados no *Reddit*, sendo locais de intensa discussão, bem como o já mencionado *Youtube*. Em alguns vídeos publicados neste, facilmente eram vistos mais de mil

comentários feitos por pessoas que acompanham as notícias desses *blogs* e as opiniões emitidas por outros criadores de conteúdo. Por exemplo, em três vídeos lançados pelo *GameSpot*, cada um deles teve mais de quinhentos comentários: o vídeo de análise do jogo teve 795¹⁰; o outro sobre armas e armaduras teve 592¹¹ e o terceiro, sobre cinco tipos de combates teve 1.236¹². Esses espaços de comentários não entraram no escopo de minha pesquisa devido a dois fatores limitantes: tempo e arquivamento. Arquivar – se é possível fazê-lo quando falamos de vídeos do *Youtube* – e realizar a leitura dessas discussões, demandaria um imenso esforço e tempo, sendo este, no entanto, um caminho possível para o desenvolvimento de pesquisas no futuro tanto sobre KCD como para outros tipos de conteúdo inseridos nesses *sites*. Porém, seria arriscado não ter uma forma segura de “salvar” esses documentos.

Um exemplo disso foi a entrevista dada por Vávra no *blog TechRaptor*, publicada em 12 de setembro de 2014, intitulada *Uma entrevista com Daniel Vávra: GamerGate e a Indústria dos Jogos*¹³. Não é mais possível encontrar essa matéria no *blog* em questão. Tenho acesso a ela somente porque a arqueei antes de seu apagamento pelo *site*, como é possível observar nas imagens a seguir. Na imagem abaixo (Imagem 2), é possível ver que, hoje, ao realizar a pesquisa pelo título da matéria, ao invés de sermos direcionados para a entrevista específica, nos são apresentadas outras realizadas pelo *blog*. Enquanto na próxima imagem (Imagem 3), apresento como a entrevista ainda aparecia nele.

¹⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-P3zNwsAjfI>. Acesso em: 4 set. 2023.

¹¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dBDzczSqEk4>. Acesso em: 4 set. 2023.

¹² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xP59cA JueQ>. Acesso em: 4 set. 2023.

¹³ Em original, no inglês: An interview with Daniel Vávra: GamerGate and the gaming industry.

IMAGEM 2 – Página do site 'TechRaptor' e o que aparece quando pesquisamos sobre a entrevista de Vávra.

TECHRAPTOR News Reviews Game Releases Articles Guides More

Home

All Interviews

Below, you'll find all of our latest [gaming interviews](#) as well as ones about the [board games you love!!](#) Our team plays (and is interested in) a wide range of games, and you'll see a wide range of different interviews across both industries.

TechRaptor
INTERVIEW

INTERVIEW | BY: **GIACO FURINO**

Warhammer 40,000: Rogue Trader Interview - Owlcat Gets Grim

With our Warhammer 40,000: Rogue Trader interview with Owlcat Games, we got a look at the game 80 hours in, and learned more about the story and gameplay

August 24, 2023 | 12:45 EDT

ALCHEMY
A REIMAGINED VIRTUAL TABLETOP

INTERVIEW | BY: **TYLER CHANCEY**

Alchemy RPG, VTTs, and A Focus on Roleplaying

We at TechRaptor have a conversation with Alchemy RPG CEO Chris Eddie about their VTT, and the challenges of approachability.

May 26, 2023 | 11:00 EDT

Fonte: TechRaptor (2023). Disponível em: <https://techraptor.net/interviews>. Acesso em: 7 out. 2023.

IMAGEM 3 – Entrevista de Vávra no *blog 'TechRaptor'*, arquivada por mim.

09/02/2021

An interview with Daniel Vavra: GamerGate and the gaming industry | TechRaptor



RAPTOR

Latest

News

Reviews

An interview with Daniel Vavra: GamerGate and the gaming industry

Published: Friday, September 12, 2014 - 13:00 | By: Andrew Otton

Home » Gaming » An interview with Daniel Vavra: GamerGate and the gaming industry

I'd first like to personally thank Daniel Vavra for allowing TechRaptor this interview. For those of you that do not know, Daniel Vavra is a game designer and writer that has been in the industry for about fifteen years. Mafia: The City of Lost Heaven was the first big project he led back in 2002, where he was both director and writer. He returned to help with the writing on the sequel as well, Mafia II.

Most probably know him now for the successful Kickstarter campaign attached to his newest project, **Kingdom Come: Deliverance**. Kingdom Come: Deliverance has since gained a lot of attention, with many people following the development vlogs quite closely. It is the first game for **Warhorse Studios**, a development company based in the Czech Republic that Vavra helped found.

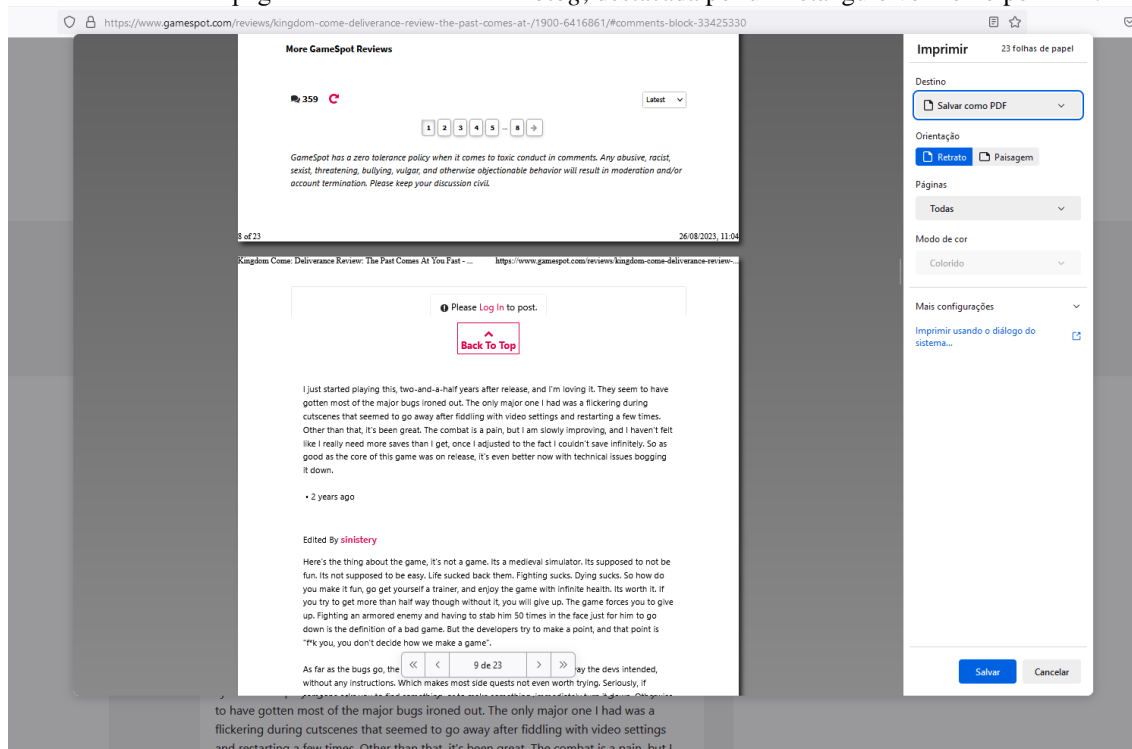
As of now, Vavra seems to play the role of the voice for Warhorse Studios, as he is featured in most of the videos attached to Kingdom Come: Deliverance. He continues to plug away on the game as they hope for a Q4 2015 release date.

Fonte: TechRaptor (2021).

Portanto, o método pelo qual salvguardei os documentos foi essencial para a minha escolha de utilização de fontes. Para isso, usei a ferramenta de impressão dos navegadores por meio do comando “Ctrl + P” que permite que um documento ou uma página de um *site* possa ser impressa ou salva no formato *Portable Document Format* (PDF). Isso facilitou para que as notícias publicadas em *blogs* fossem arquivadas. Porém, não foram em todos os *sites* em que isso pôde se dar. Por exemplo, no *blog GameSpot* essa ferramenta não funcionou tão bem, pois, apesar de registrar a notícia, não conseguia

arquivar todas as mensagens em razão de essas serem divididas em “páginas”, como pode ser visto na imagem a seguir:

IMAGEM 4 – Processo de arquivamento de notícias por meio do comando “Ctrl + P” e o problema relacionados às “páginas” de comentários no *blog*, destacada por um retângulo vermelho por mim.



Fonte: Adaptado de GameSpot (2021). Disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/kingdom-come-deliverance-review-the-past-comes-at-/1900-6416861/>. Acesso em: 7 out. 2023.

Nessa situação, precisei fazer essa captura a partir do número de “páginas” que havia. Porém, em outros *sites* essa forma de registrar não funcionou corretamente, deixando páginas inteiras em branco. Isso ocorreu quando tentei salvar as entrevistas dos desenvolvedores da *Warhorse Studios* publicadas no fórum do próprio *site* da desenvolvedora, nomeado como *Tocha Semanal*¹⁴. A impossibilidade de arquivar todas as entrevistas fez com que eu focasse em apenas transcrever algumas delas em um programa de processamento de texto (*Microsoft Word*), sendo essas as dadas por Daniel Vávra e pela historiadora da equipe Joanna Nowak. Esse não era um erro esperado, tanto que, em tentativas mais recentes – por volta de junho e julho de 2023 – foi possível fazer o arquivamento do documento. Porém, no período de escrita da dissertação, não havendo essa opção, optei por não trabalhar com todas as entrevistas.

¹⁴ No original, em inglês: *Weekly Torch*.

Uma vez arquivadas, iniciei a leitura de todas as notícias reunidas entre 2013 até março de 2018. Realizando essas leituras, acabei por operar outras delimitações, selecionando diálogos que fizessem menção às polêmicas de KCD e do seu desenvolvedor. Nessa seleção, notei que existiam particularidades nos diálogos encontrados. A primeira característica foi sobre como essas mensagens eram organizadas em cada *blog*. Apesar de haver semelhanças entre alguns *sites*, com mensagens e respostas a estas mensagens estando conectadas diretamente, há diferenças na maneira como são organizadas. Como pode ser observado na Imagem 5, na qual, a cada resposta é aumentado o recuo à esquerda do texto. Já na Imagem 6, as mensagens e respostas estão aglutinadas a partir da primeira mensagem da discussão, havendo apenas um pequeno recuo que indica que as próximas mensagens partiram de “X” comentário.

IMAGEM 5 – Trecho de uma conversa entre os leitores do blog *Rock Paper and Shotgun*, a respeito da matéria intitulada “A busca de *Kingdom Come: Deliverance* pela precisão histórica é uma tarefa de tolo”¹⁵.

TillEulenspiegel #3330
2 years, 11 months ago

I loved the Darklands approach, which was to gleefully take in all the contemporary sources and assume they're true, from the slander against the Templars and Malleus Maleficarum to common folklore to more sober works like De Re Militari. It creates a delightful setting.

I think KC:D mostly does a decent job at recreating a genuine medieval feel (eg, the frequent casual Christian references are a nice touch), but yes subjectivity is unavoidable especially when you're attempting to create an entire first-person

<https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy> 5/68

10/02/2021 Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand | Rock Paper Shotgun
simulation of a historical period for which there is limited documentation. Realism at that level is plainly impossible.

Zorgulon #3989
2 years, 11 months ago

What is a "genuine Medieval feel", and how is anyone playing or developing this game qualified to judge?

joer #1284
2 years, 11 months ago

List of names with PHD initials after them in the end credits?

No one can, at least, fault the devs for trying to recreate the physical locations the game is set in. Some of it is quite good and looks quite like the real life places/buildings.

<https://i.redd.it/osc14cyrfh01.png>
<https://i.redd.it/tbflspwq3ah01.jpg>

Zorgulon #3989
2 years, 11 months ago

Granted, they obviously spoke to a lot of historical consultants about buildings and weapons and armour, and that is all very cool.

My point was in terms of how people behave - from what I've read and seen, the dialogue and characterisation is perhaps an area where those PhDs didn't have much input (and may not have been the best at doing those things anyway).

As argued in the article and the comments, the dialogue (save a few archaic idioms) would not be out of place in a game set in the present day. The hero is a familiar everyman.

Of course nobody alive knows what went through the mind of a medieval peasant. But based on the complete lack of culture shock the author notes, it seems they didn't really even try.

Hedgeclipper #0221
2 years, 11 months ago


The most cutting critique in the article was about the lack of culture shock - Charles Stross had a thought provoking article on his blog a while back about cultural estrangement with a specific example of the culture shock an English

Fonte: Rock Paper and Shotgun (2021). Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>. Acesso em: 7 out. 2023.


¹⁵ No original, em inglês: “*Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand*”.

IMAGEM 6 – Trecho de uma conversa entre os leitores do blog Kotaku, na matéria intitulada *Kingdom Come deve sua popularidade ao “realismo” e a política conservadora*¹⁶.

Hide replies ^




☆
Ishamael ([//kinja.com/ishamael44](https://kinja.com/ishamael44)) > Nathan Grayson
3/02/18 3:31pm (<https://kotaku.com/1823470488>)
[//kinja.com/ishamael44](https://kinja.com/ishamael44)



I am just going to point this out and I know I will get blowback for it but it is important. Conservative ≠ racist or white nationalist. They are separate things. The Alt-Right, Gamegate, and their detestable ilk are not by very definition conservatives, the name “Alt-Right” comes from being an Alternative to the traditional Right which are the conservatives. Please do not equate the two.

↳ Reply




☆
51
tristenkw5 ([//kinja.com/tristenkw5](https://kinja.com/tristenkw5)) > Ishamael
3/02/18 3:37pm (<https://kotaku.com/1823470670>)
[//kinja.com/tristenkw5](https://kinja.com/tristenkw5)

I see your point, but I think it’s a bit disingenuous to act as if it’s completely different. After all, have you met a “liberal” Alt-Right person?

All alt-rights ARE conservative. But not all conservatives are Alt-right, or even share their views. It isn’t some separate thing. It’s a term for the most extreme end of the conservative base. Just as SJW is used as the most extreme of the liberal base.

(The main difference being I don’t think anyone self identifies as “SJW” while the alt-right has taken to the term in some places. That’s only anecdotal though and I could be wrong)

↳ Reply



☆
101
FireroseNekowolf ([//kinja.com/fireroseneko](https://kinja.com/fireroseneko)) > Ishamael
3/02/18 3:38pm (<https://kotaku.com/1823470712>)
[//kinja.com/fireroseneko](https://kinja.com/fireroseneko)

Yeah, no. American conservatives have been playing to the racists and the sexists and the nationalists for decades. First in the era of the Civil Rights movement when Dixiecrats went R, then later on when Jerry Falwell really brought together

Fonte: Kotaku (2018). Disponível em: <https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>. Acesso em: 7 out. 2023.

De modo geral, essas conversas são agrupadas ou aparecem para quem acessar os *blogs* em uma dessas três formas: a partir das mensagens com o maior número de interações, das mais antigas ou das mais recentes. Na já citada matéria escrita por Nathan Grayson, a primeira e maior interação se inicia com a publicação de um sujeito identificado como “Arnheim”, contendo 119 mensagens com mais de 20 participantes.

¹⁶ No original, em inglês: “*Kingdom Come Owes Its Popularity To 'Realism' And Conservative Politics*”.

Ao fazer a leitura dessa interação, não apenas precisei me atentar para o teor das mensagens, mas também para quem estava escrevendo para quem, pois a partir de um primeiro comentário, feito, digamos, por um sujeito “A”, este poderia receber três respostas, de “B”, “C” e “D”. Em seguida, era comum que outros sujeitos se juntassem à discussão, na qual “E” fazia um comentário para “C”, “F” para “A”, e “B” para “D”. Ou seja, dentro de uma mesma conversa, era muito comum observar vários desdobramentos, mudanças e aprofundamentos em assuntos diversos, sendo necessário, portanto, antes de tudo, identificar os sujeitos que estavam interagindo em cada “subconversa”, particularizando quais seriam as interações que analisaria na pesquisa.

Outras duas características desse tipo documental são a efemeridade e a constante mudança. Em algumas notícias analisadas, observei conversas com mensagens em falta, como se seus autores tivessem ou deletado seu perfil¹⁷ no *blog*, ou tivessem sido apagadas pelos moderadores¹⁸ dos *blogs*. Foram poucos os casos de mudança de “apelido” que identifiquei. Um ocorreu ainda durante a escrita da dissertação, devido à necessidade de retornar à fonte. O caso envolvia uma discussão sobre a presença de pessoas negras na Europa, na qual uma pessoa identificada como “nikolaylapko” buscava justificar a ausência de pessoas negras no passado com base em suas próprias experiências recentes. Buscando rever essa discussão pela publicação na internet tentando procurar a conversa através de seu apelido, não consegui encontrá-la. Havia “nikolaylapko” mudado seu apelido para “calibro”. Ou seja, aqueles que buscam as mesmas fontes devem estar atentos, pois poderão se deparar com um cenário com nomes diferentes ou com apenas recortes dessas interações.

Efetuando a leitura das notícias e dos diálogos presentes nelas, algo ficou em evidência. Poucas foram as matérias em que houve discussões sobre os elementos históricos e sobre as polêmicas do jogo KCD, com exceção do período do seu lançamento, em 2018. Mesmo nessas matérias, publicadas entre fevereiro e março de 2018, a interação do público em torno de assuntos históricos, políticos e sociais ocorria principalmente quando os jornalistas traziam críticas negativas a respeito do jogo. Com isso, não estou afirmando que as matérias direcionavam as discussões, pois havia outras em que se pôde ver alguns comentários que enfatizavam os elementos problemáticos em torno do jogo.

¹⁷ É comum nesses *blogs* que, para escrever uma mensagem, seja preciso que as pessoas criem uma conta, ou perfil.

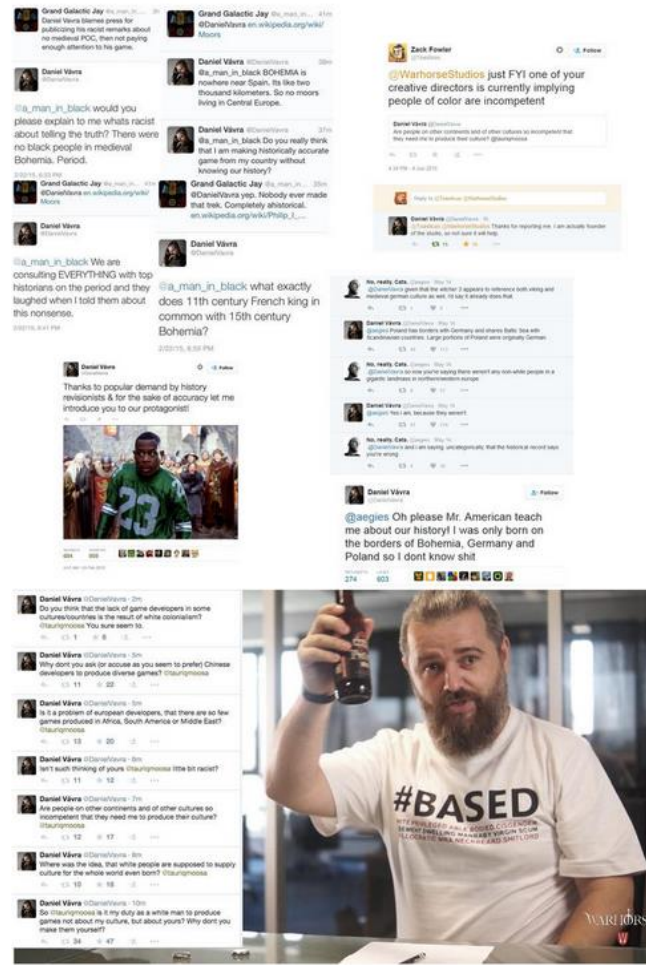
¹⁸ Moderadores são pessoas responsáveis por verificar mensagens e manter um espaço de interação saudável onde comentários com teores problemáticos possam gerar a remoção de uma mensagem.

Porém, como fato, foram em matérias com críticas negativas, ou na quais se apontaram problemas, que se abriram espaços com maior debate entre o público.

Essas publicações e interações não serviram somente para compreendermos os sujeitos ali participantes, mas também me auxiliaram na construção temporal dos acontecimentos; no caso, as publicações produzidas que tiveram impacto nesses sujeitos. Ao realizar a leitura das notícias e dos comentários, tive acesso a mais informações sobre as razões que tornaram KCD um jogo polêmico. Em algumas das publicações de Daniel Vávra no *Twitter*, entre os anos de 2015 e 2016, o desenvolvedor apresenta publicamente algumas de suas percepções. Digo “algumas”, pois as publicações de Vávra as quais tive acesso não foram encontradas a partir do histórico geral de seus textos nessa rede social, o qual começaria com as publicações mais recentes até as feitas nos meses e anos anteriores, mas sim através da salvaguarda de seus *tweets*¹⁹ mais polêmicos condensados por terceiros, como pode ser visto a partir das duas imagens que se seguem.

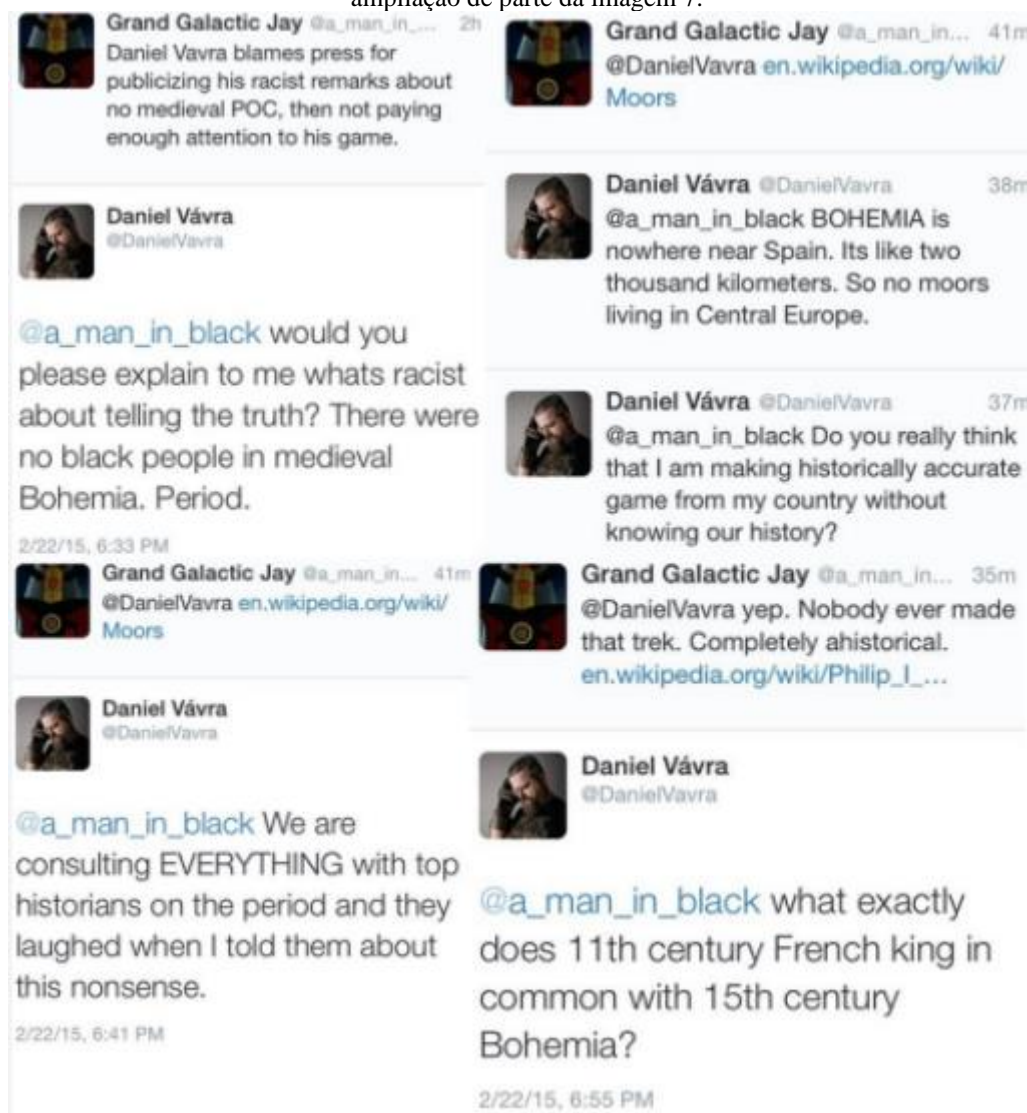
¹⁹ *Tweet* é o nome utilizado para designar as publicações feitas na rede social *Twitter*.

IMAGEM 7 – Conjunto de manifestações polêmicas de Daniel Vávra, aglutinadas por terceiros.



Fonte: Twitter (2015). Imagem disponível em: <https://knowyourmeme.com/photos/1345129-kingdom-come-deliverance>. Acesso em: 7 out. 2023.

IMAGEM 8 – Conjunto de manifestações polêmicas de Daniel Vávra aglutinadas por terceiros. Uma ampliação de parte da imagem 7.



Fonte: Twitter (2015). Imagem disponível em: <https://knowyourmeme.com/photos/1345129-kingdom-come-deliverance>. Acesso em: 7 out. 2023.

Essas últimas imagens podem ser percebidas, grosso modo, como um arquivamento público sobre as opiniões polêmicas de um sujeito. Essas mensagens não eram acessíveis no histórico de publicações do desenvolvedor pois, ao tentar acessar essas publicações diretamente pelo seu perfil, elas param no ano de 2018²⁰, inviabilizando o acesso às mensagens da imagem, uma vez que só é possível encontrar essas publicações pelos navegadores *online* se se souber exatamente o conteúdo escrito da mensagem.

²⁰ O acesso a todos os *tweets* de uma pessoa era possível até o início de 2023. No entanto, recentemente o *Twitter* passou por algumas mudanças e, no momento, somente podem ser vistos os *tweets* anteriores e posteriores a 2018 selecionados pelo dono da conta.

Esses textos escritos por Vávra foram os primeiros materiais coletados por mim para que fosse possível analisar KCD a partir das propostas de seus criadores, aqui mais especificamente, de seu principal criador. Vávra, além do *Twitter*, concedeu entrevistas em *blogs* como *GameStop* (Makuch 2013), *Redbull* (COOK, 2016), *Kotaku* (TOLITO, 2015), *TechRaptor*, *Breitbart* (SHIMSHOCK, 2015) e no próprio fórum da desenvolvedora, *Weekly Torch*²¹ além de fazer apresentações cujo foco era, diretamente, o caráter histórico do jogo, como a apresentação feita em 2018 no evento *Digital Dragons*, dirigido aos representantes do setor do entretenimento, denominada como *Projetando um RPG histórico de mundo aberto*²².

Por meio desses materiais, pude perceber elementos importantes sobre as posições identitárias de Vávra que também havia percebido durante minha experiência de jogo com KCD. As críticas feitas ao desenvolvedor foram ganhando mais viabilidade na medida em que estabeleci uma conexão entre o jogo e um de seus criadores. Porém, aqui me deparei com uma questão: como poderia ser atribuída uma perspectiva identitária de um jogo a somente um indivíduo, uma vez que jogos são produzidos por equipes de desenvolvedores?

Aqui foi preciso juntar as peças para sustentar tal posição. Em entrevista ao *GameSpot*, Vávra já no primeiro ano de desenvolvimento fazia menções a elementos narrativos que estiveram de fato presentes no jogo quando lançado. Sua relação com o passado e com a história do seu país aparecem em maior destaque em todas as entrevistas. Além disso, foram nas entrevistas realizadas com Vávra e com Joanna Katarzyna Nowak, historiadora da arte que trabalha para a *Warhorse*, que me foram oferecidos os elementos mais robustos.

Em uma das entrevistas, em que foi perguntado a Vávra sobre a extensão de seu papel como diretor criativo, ele afirma ter participação e controle criativo sobre os elementos presentes no jogo. Vávra informou ainda que foi ele quem teve a ideia inicial do jogo. Além disso, foi ele quem escreveu algumas das missões principais do jogo e dirigiu algumas cenas. Em sua perspectiva, ele atuou de forma mais ativa do que costumam os demais profissionais dessa área, participando do desenvolvimento em todas as partes e sendo a palavra final em tudo o que poderia ou não estar no jogo²³.

²¹ Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/40>. Acesso em: 4 set. 2023.

²² No original, em inglês: “*Designing historical open world RPG*”.

²³ “*I came up with the idea of the game, then started the company with Martin, wrote most of the design document with Victor, and then I prepared the outline of the story. I then lead the team and I’m basically*

Já Nowak, em sua entrevista, trouxe importantes elementos não somente para compreender como os documentos históricos foram coletados, mas também para afirmar que não havia um processo de análise histórica desses, sendo mais utilizados como fonte de informações do que objetos de estudo, até porque isso não é o objetivo de desenvolvedores de jogos, mas sim de historiadores(as). Porém, foi interessante notar que Nowak apresentou que Vávra não somente queria explorar possibilidades²⁴, como também foi escritor de missões do jogo²⁵, sendo algumas dessas as que representavam os pontos mais problemáticos em torno da representação das interações entre diferentes grupos étnicos no jogo, demarcadas, na história principal, apenas por uma relação de violência.

3. Considerações finais

Busquei, ao longo desse ensaio, apresentar algumas das principais fontes que utilizei na análise feita em minha dissertação, assim como os desafios e problemáticas que passei para analisá-las. Espero que o relato de algumas das minhas experiências auxilie pesquisadores(as) em futuros trabalhos com documentos digitais e, principalmente, naqueles que possuem conexões com jogos eletrônicos.

that annoying guy who needs to have his fingers and last word in almost everything that gets into the game. I also wrote quite a few of the main quests, directed the actors, and hell, I even did some of the icons. Most of the directors do just the 'management' and vision stuff, so I am doing it all wrong and everybody hates me for giving them advice on how to do stuff that they are better at than I am". Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/40>. Acesso em: 4 set. 2023.

²⁴ *"The most difficult part is to sense when my colleagues (designers, artists, scripters) really want my advice or not. Sometimes they dig into details and wish to have things very historically accurate (which of course is still a statement that no researcher or academic worker would take for granted) or they just wish I could confirm (or Dan's fav method – NOT deny) something they have made (or made up). I am lucky to have an artistic and humanistic educational background so I can convince myself to create some ideas and visual concepts, even if the rational me disagrees with it. So please, get rid of this image of a historical consultant who just puts it all on a plate while the rest of the team listens to him and then copies the designs from some books. It does not work this way. Each one of us interprets. Even I, when I write or paint or sing, it is MY interpretation of something. This is the main difference between us and early medieval artists - there is never one truth, one reality. We had an ambition to investigate every detail and to be stricter about that, but we are limited by time, money, and the amount of people engaged in the project. Imagine how many archaeologists and specialists in a particular field (ceramic, medieval paintings, iconology, heating systems) anthropologists, geologists, sociologists etc. would have to work for Warhorse. I know personally how strenuous and time consuming it is to do proper research, analysis, and provide it to others, not-to-mention all the questions and doubts that it causes instead of giving just the answers".* Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorsestudios-weekly-torch/29593/52>. Acesso em: 4 set. 2023.

²⁵ *"Regarding introduction of the political matters in KCD...heh... It will be Dan Vavra's point of view, based on historical facts, but with his own interpretations. If some things stay unexplained, we will try to extend that in our Codex".* Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorsestudios-weekly-torch/29593/52>. Acesso em: 4 set. 2023.

4. Referências

COOK, Adam. Kingdom Come: Deliverance's Kickstarter milestone. **RedBull**, 2016. Disponível em: <https://www.redbull.com/int-en/kingdom-come-deliverance-dan-vavra-interview>. Acesso em: 4 set. 2023.

DRFUSSELPULLI. Warhorse Studios Weekly Torch. In: **FORUM** Kingdom Come rpg. [S. l.], 30 ago. 2016-2018. Disponível em: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorsestudios-weekly-torch/29593>. Acesso em: 4 set. 2023.

GRAYSON, Nathan. Kingdom Come owes its popularity to “realism” and conservative politics. In: CRECENTE, Brian et al. **Kotaku**. [S. l.], 2 mar. 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/ingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208>. Acesso em: 20 jun. 2021.

INDERWILDI, Andreas. Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand: reality is not what it seems. In: SMITH, Graham et al. **Rock Paper Shotgun**. [Halstead: Inglaterra], 5 mar. 2018. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>. Acesso em: 18 fev. 2021.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAKUCH, Eddie. Mafia creator reveals open-world medieval RPG for next-gen consoles. **Gamespot**, 2013. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/mafia-creator-reveals-open-world-medieval-rpg-for-next-gen-consoles/1100-6416823/>. Acesso em: 4 set. 2023.

PURCHESE, Robert. Kingdom Come: Deliverance review – history is a double-edged sword. In: **Eurogamer**. [Brighton: Inglaterra], 20 fev. 2018. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-review>. Acesso em: 4 set. 2023.

SHIMSHOCK, Robert. Developer Speaks Out over Claim ‘Historical Accuracy’ Pushes White Supremacy in Games. **Breitbart**, 2015. Disponível em: <https://www.breitbart.com/entertainment/2015/07/28/developer-speaks-out-over-claim-historical-accuracy-pushes-white-supremacy-in-games/>. Acesso em: 4 set. 2023.

TOLITO, Stephen. My E3 Meeting With A Pro-GamerGate Developer. **Kotaku**, 2015. Disponível em: <https://kotaku.com/my-e3-meeting-with-a-pro-gamergate-developer-1715511964>. Acesso em: 4 set. 2023.

CULTURA DIGITAL E CONSCIÊNCIA HISTÓRICA EM INTERFACE: JOGOS
ELETRÔNICOS E PROBLEMAS CONTEMPORÂNEOS DA SOCIEDADE
BRASILEIRA

Eduardo Roberto Jordão Knack¹

É possível afirmar que vivemos em um mundo mergulhado no audiovisual desde a difusão do cinema, da televisão e dos computadores. Silva (2013b) observa que a linguagem audiovisual difundida por diferentes dispositivos, como tablets, notebooks, lousas digitais, entre outros, já configuram uma presença constante no cotidiano da população. A presença do digital é uma característica da nossa sociedade e está na “palma da mão”, com nossos celulares permitindo o acesso a vídeos, redes sociais, e-mail e outros aplicativos de comunicação. Essa presença implica transformações na forma como interagimos com a sociedade e com o mundo. O mundo digital é mais do que um conjunto de novas técnicas, linguagens ou meio de difusão de imagens e informações, ele “impõe também a transformação das categorias mais fundamentais da experiência humana” (CHARTIER, 2017: 19), como noções de amizade, formas de relações sociais, (re)construção de identidades, novas formas de cidadania envolvendo questões políticas, como controle das redes e informações falsas difundidas, entre outros aspectos.

“A cultura digital permite que se disponibilize a cada dia uma diversidade de ambientes dentro desse ambiente maior denominado virtual” (ALMEIDA, 2014: 163). A conectividade é importante para acessar notícias, informações variadas sobre o cotidiano, manter relações profissionais e sociais. No caso dos jogos nessa era digital, as relações estabelecidas entre jogadores e jogos transcendem o momento em que este é executado, bem como vivemos uma época em que os consoles também são transcendidos. Existem “gameplays” (vídeos com comentários, dicas, explicações e transmissões ao vivo de partidas) produzidas por “youtubers”, são formadas comunidades de jogadores nas redes sociais, grupos em aplicativos de troca de mensagens que possibilitam aos jogadores se comunicarem superando fronteiras para traçar estratégias em competições antes, durante e depois da execução dos jogos. Podemos falar em uma cultura digital, assim como

¹ Doutor em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2016), com período sanduíche na Universidade Nova de Lisboa. Atualmente é professor da Unidade Acadêmica de História e do quadro permanente do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: eduardo.roberto@professor.ufcg.edu.br.

podemos falar em uma “cultura gamer”. Os jogos eletrônicos, fundamento dessa cultura gamer, podem ser entendidos como “um software que apresenta um design em três dimensões, narrativas complexas, alto nível de interação, jogabilidade e realismo imagético” (COELHO; SILVA, 2023: 115), proporcionando uma imersão ao usuário dentro da ambientação apresentada.

Os celulares constituem dispositivos que facilitaram o acesso e difusão de jogos eletrônicos, bem como estimulam a construção dessas comunidades que usam outros recursos, outros meios digitais para se engajar nos jogos. Os jogos eletrônicos hoje, portanto, mobilizam, muitas vezes exigem uma conectividade entre seus jogadores que se estende pelo mundo digital, envolvendo o uso de outros aplicativos e redes sociais. Mas essa era digital não está apartada do real, não se restringe apenas ao “virtual”, é preciso compreender “a cultura digital como continuidade do mundo real, vivenciado por corpos que atuam politicamente e não como uma cultura que se pauta em simulações e ilusões” (ALMEIDA, 2013: 165).

Essa reflexão é importante, pois, especialmente quando tomamos os jogos eletrônicos como objeto de estudo, percebemos que eles passaram a exercer influência marcante em outras dimensões da arte, como o cinema, a literatura, a música, entre outras mídias (SANTOS, 2020: 184). As adaptações literárias e cinematográficas de jogos eletrônicos são notórias e amplamente difundidas. Ao passo que os jogos eletrônicos da era digital nascem a partir da influência de outros meios artísticos e literários, eles passaram, também, a influenciar formas não digitais de arte.

No entanto, a natureza das imagens geradas e consumidas pelo audiovisual, especialmente no universo digital, via computação gráfica, envolvem uma complexidade muito maior do que aquelas geradas pelos meios anteriores ao mundo digital e seus dispositivos, como o cinema e a televisão, pois não é, necessariamente apenas reprodução de um objeto visual, como a fotografia, elas são construídas por códigos numéricos de programação, o que leva alguns autores a considerar que esse tipo de imagem se torna “totalmente autorreferencial.” (BETTETINI, 1993: 69).

É possível questionar a noção “autorreferencial”. Na perspectiva de Bettetini (1993), esse conceito é empregado para indicar que as “imagens sintéticas”, produzidas por computação gráfica, não tem uma referência no “real”, como a fotografia quando reproduz uma cena. “As tecnologias informáticas da imagem tornam possível a produção potencial quase infinita de imagens, sem que nenhuma delas exista como tal.” (PLAZA, 1993: 75). Mas mesmo um estúdio que crie universos virtuais inteiros, enquanto

fenômeno humano (mesmo que seja produzido por uma inteligência artificial), parte de uma referência cultural, portanto, real. Não obstante esse debate, é necessário reconhecer as peculiaridades das imagens digitais que transitam nas redes, o que implica refletir sobre outra característica peculiar das imagens virtuais, que é a interatividade. “O acesso ao digital possibilita ler, ver, publicar, compartilhar e interagir em qualquer hora e local” (COELHO; SILVA, 2023: 113). A interação antes estava limitada pelo espaço físico, pelos limites geográficos, e no mundo digital essas barreiras são superadas.

Até então, na indústria cultural, o espaço de publicização estava restrito a poucos membros de uma mesma classe social ou blocos de poder, em especial pelo caráter de empreendimento comercial que caracteriza a mídia. A rede mundial de computadores abre-se para a polifonia social, dando espaço para todas as classes, grupos etc. (OLIVEIRA, 2022: 41).

A polifonia social possibilitada pela internet, pelas redes sociais, aplicativos de trocas de mensagens funciona a partir da interação entre seus usuários. “A interatividade pode ser entendida como capacidade do sistema de acolher as necessidades do usuário e satisfazê-lo” (BETTETINI, 1993: 69). A possibilidade de interação com tais imagens, de ressignificação e manipulação constituem características marcantes do mundo virtual. Ao contrário da televisão ou do cinema, “no caso da computação gráfica, o receptor é um usuário-operador” (BETTETINI, 1993: 69) que assume os papéis de emissor e receptor. Com o cinema, ou com a televisão, apenas recebemos imagens emitidas, isso não significa que consumimos tais imagens passivamente, mas com imagens audiovisuais produzidas pela linguagem da computação gráfica da era digital, temos a oportunidade de (re)criar, interagir, transformar e difundir imagens por meio de diferentes dispositivos, como computadores e celulares. “Assim, o ato de recepção na internet está sempre em vias de se tornar alguma atividade em que a subjetividade daquele que responde, comenta, compartilha vai se tecendo de arquivo a arquivo” (ALMEIDA, 2014: 167).

Dessa forma, muitos jogos eletrônicos que circulam hoje em diferentes consoles ou nas lojas virtuais do Google, por exemplo, possibilitam espaço para interação, não apenas com o jogo, mas com os desenvolvedores, com comunidades de jogadores e mesmo outras mídias/redes digitais. “Existe no game um verdadeiro intercâmbio midiático que permite ao jogador ler, ouvir, escrever, agir, planejar, elaborar e muitas vezes até falar com o próprio jogo” (AZEVEDO JÚNIOR, 2015: 12). A cultura digital, assim como a cultura gamer, é, portanto, interativa e participativa. (COELHO; SILVA, 2023: 113).

A interatividade é constante e direcionada para satisfação do usuário dos jogos. Os jogos (eletrônicos, audiovisuais) são fenômenos culturais e não podem ser dissociados das sociedades em que são produzidos, difundidos e praticados. Por isso a noção de “autorreferencial” pode ser problematizada – são imagens criadas pela linguagem da computação gráfica, sem um objeto como referente, mas não estão dissociadas do mundo em que foram geradas. Jogos audiovisuais, eletrônicos, estão articulados com dimensões sociais, políticas, econômicas e culturais da sociedade.

1. Jogos eletrônicos e problemas contemporâneos

Recentemente preocupações envolvendo jogos e violência estiveram na pauta dos debates políticos no Brasil em função dos violentos atentados contra escolas. Políticos de esquerda² e de direita³ apontaram responsabilidade dos jogos eletrônicos nesses ataques. Isso evidencia uma falta de entendimento sobre os jogos, cultura digital e a própria realidade política brasileira, ou então demonstra uma necessidade em achar um “bode expiatório” para um problema complexo. Culpar jogos pela violência em uma sociedade que elegeu como presidente Jair Bolsonaro (que tinha como símbolo fazer uma arma com as mãos, que trabalhou em prol da liberação de armas de fogo na sociedade, com um histórico de discursos de ódio contra diferentes grupos sociais, incluindo educadores que frequentemente eram taxados de doutrinadores e envolvidos em mentiras como as mamadeiras de piroca, os “kit gays”, entre outros despautérios) é um descalabro. Professores se transformaram em inimigos a serem combatidos pelos bolsonaristas e seus defensores. Portanto, não são os games que destilam violência contra escolas no Brasil.

² Segue trecho de discurso do Presidente Lula, de abril de 2023: “Temos que pensar: ‘o que eu ensino para o meu filho dentro de casa?’ Tem gente que quando filho pequeno chora, logo dá a ele um tablet ou um celular para jogar jogos eletrônicos e se acalmar. Mas não tem jogo, não tem game, falando de amor, nem falando de educação, é só game ensinando a molecada a matar (...) duvido que tenha um menino de 8 a 12 anos que não esteja habituado a passar grande parte do tempo jogando essas porcarias. E hoje a molecada joga com gente de outro país, viram noites jogando, e tudo isso resulta nessa violência no meio de crianças,” declarou (FORUM, 2023b). Retirado de: <https://revistaforum.com.br/ciencia-e-tecnologia/2023/4/19/dataforum-lula-relaciona-games-ataques-em-escolas-criticado-por-apoiadores-134533.html>. Acesso em: 29 mai. 2023, 13:34.

³ “O deputado federal e bolsonarista ferrenho Zé Trovão (PL-SC) teve uma ideia esdrúxula para combater os ataques a escolas que escalaram no Brasil nas últimas semanas e transformou-a em uma solicitação formal ao Ministério de Justiça e Segurança Pública na última segunda-feira (10). Ele quer que Lula e Dino suspendam por 30 dias os games considerados “violentos” no Brasil, gerando uma onda de repúdio nas redes sociais” (FORUM, 2023a). Retirado de: <https://revistaforum.com.br/politica/2023/4/11/ataques-em-escolas-pedido-de-ze-trovo-lula-gera-revolta-entre-gamers-134159.html>. Acesso em: 29 mai. 2023, 12:49.

A garantia de espaço para dar publicidade às opiniões e às produções do imaginário, ainda mais sem restrições de tamanho, constituem-se marco decisivo em uma sociedade complexa que envolve bilhões de seres humanos, e responde a possibilidade de exposição pública. (OLIVEIRA, 2022: 41).

A cultura digital, ou cibercultura, funciona a partir de uma sinergia entre a tecnologia e a sociedade. (OLIVEIRA, 2022: 17). A internet possibilitou a interatividade entre seus usuários, que encontraram um espaço para divulgação, publicização de suas posições, pois “a dimensão digital aparece como mais uma alternativa fortíssima, mas não excludente ou destruidora do que a precedeu e permanece existindo nas diversas dimensões da produção da cultura na sociedade.” (OLIVEIRA, 2022: 42). O que encontramos na rede digital é fruto das relações existentes na sociedade. A interatividade digital é uma opção, uma possibilidade para que os indivíduos não apenas exponham opiniões, produções culturais, mas referências para legitimar seus pontos de vista. Dessa forma, não podemos compreender o mundo digital sem sua relação com a sociedade.

Se há pedofilia, prostituição, nazismo e outras visões consideradas politicamente incorretas na rede, é porque estas práticas estão latentes na sociedade real e o ciberespaço é somente um espaço para suas manifestações. Assim, não podemos concordar com os que pensam que a solução é simplesmente “censurar” a rede, afirmando que ela “promove” estas visões. (OLIVEIRA, 2022: 43).

Não se está defendendo que esses temas circulem livremente nas redes digitais, é necessário responsabilizar quem difunde discursos de ódio ou comete outros tantos crimes virtuais. Mas é necessário reconhecer que a internet não é a origem dessas atividades/discursos, é um espaço, um meio, entre outros, que difunde o que existe na sociedade. Essa constatação também não visa isentar plataformas, aplicativos ou redes sociais pela difusão desses discursos, pois se não são tomadas medidas para impedir a difusão de discursos de ódio/crimes, esses “meios” são também responsáveis.

Um exemplo de problema contemporâneo relacionado aos jogos eletrônicos foi o lançamento, pela plataforma Play Store do Google, de um jogo chamado Simulador de Escravidão, que teve muitos acessos no Brasil. Novamente, é importante ressaltar que o racismo não nasce nas redes digitais. A violência contra negros, mulheres, indígenas faz parte da realidade histórica brasileira, não são jogos que impulsionam assassinatos desses grupos. A violência no Brasil também não tem uma explicação única e simples.

Fatores de ordem histórica podem ajudar a explicar os índices de violência existentes no Brasil. Um disseminado sistema escravocrata como o nosso só

foi sustentado a partir da manutenção de uma verdadeira maquinaria repressora, administrada pelos próprios senhores de terra e contando com a conivência do Estado. Dessa maneira, se a história não dá conta de responder pelos dados do presente, denuncia, porém, padrões de continuidade. E, a despeito de a violência epidêmica praticada no país não ser um problema recente, ela também não pode ser explicada com base numa única circunstância. (SCHWARCZ, 2019: 157).

Almeida (2020: 50-51) compreende o racismo como uma “decorrência da própria estrutura social”, como parte das relações políticas, econômicas e sociais, ou seja, faz parte da sociedade, é fruto de um processo histórico que fornece condições para que grupos racialmente identificados sejam discriminados e sofram preconceitos, violências com uma desigualdade que, embora seja construída e legitimada socialmente, aparece nos discursos como natural. O racismo está relacionado com as experiências históricas que formam as sociedades, “as características biológicas ou culturais só são significantes de raça ou gênero em determinadas circunstâncias históricas, portanto, políticas e econômicas” (ALMEIDA, 2020: 55-56).

“O racismo constitui todo um complexo imaginário social que a todo momento é reforçado pelos meios de comunicação, pela indústria cultural e pelo sistema educacional” (ALMEIDA, 2020: 65). A cultura digital e gamer envolve meios de comunicação, como já exemplificado. Os jogos eletrônicos transcendem o momento de sua execução prática, do ato de jogar, e abarcam discussões em encontros, eventos, fóruns, comentários na avaliação dos games, entre outras formas de comunicação interativas que diminuem fronteiras entre jogadores e desenvolvedores. Imagens e discursos são constantemente (re)produzidos e transitam pelos dispositivos, interferindo na forma como os usuários compreendem e orientam suas ações no cotidiano.

Mas essa interferência no agir cotidiano não nasce com os jogos eletrônicos ou outras mídias, ela nasce da sociedade, e, no caso dos jogos com temáticas associadas ao passado, se originam do encontro, da interface entre a cultura digital e a cultura histórica que assinala como as sociedades percebem, interpretam e (re)significam sua história. Não são os jogos eletrônicos que trazem ou criam o racismo e a violência, e sim as sociedades que produzem e consomem essas mídias. A noção de racismo recreativo (MOREIRA, 2019) vai ao encontro das considerações sobre racismo estrutural, envolve a dimensão dos meios de comunicação e, portanto, da cultura digital.

Os meios de comunicação são, portanto, um meio pelo qual se cria um *campo representacional* no qual grupos lutam pelo controle sobre os significados das imagens de seus membros. Também vemos nessa instância as mesmas relações

de poder que permeiam outras dimensões da vida social, sendo que ela tem importância significativa porque influencia diretamente a reputação social dos vários grupos raciais. (MOREIRA, 2019: 99).

O racismo difundido pelas mídias, pela televisão, rádio, cultura digital, entre outros meios, não se inicia e termina nesses suportes. A cultura digital possibilitou novas formas de transmissão de informação, imagens, representações, abriu caminho para interatividade e conexão, mas não é responsável pela violência e pelo racismo da sociedade brasileira. “Os estereótipos raciais negativos presentes em piadas e brincadeiras racistas são os mesmos que motivam práticas discriminatórias contra minorias raciais em outros contextos” (MOREIRA, 2019: 29). Tanto os casos de racismo como os casos de violência contra escolas não podem ser explicados apenas pelas mídias. A cultura digital não está apartada das sociedades que criam e consomem os conteúdos. O lançamento do jogo Simulador de Escravidão em 20 de abril de 2023, na loja virtual do Google, é um caso exemplar que permite, a partir de observações da interatividade entre jogadores e desenvolvedores, observar que o racismo e a violência não começam nem terminam com uma mídia digital ou um jogo.

O Simulador de Escravidão, já excluído da plataforma, era um jogo que permitia ao usuário assumir o papel de um proprietário de escravos e possibilitava “trocar, comprar, vender e extrair o lucro do trabalho dos escravos, além de evitar rebeliões e fugas” (TECMUNDO, 2023).⁴ No jogo, existiam diferentes tipos de escravos, como trabalhadores, gladiadores e destinados ao prazer, bem como a simulação de um mercado, onde o preço das pessoas escravizadas variava de acordo com oferta e demanda. O jogo ainda vinha com a classificação livre, para todas as idades. O site TECMUNDO apresentou as considerações de Higor Ferreira, professor e pesquisador da história da Escravidão e da África:

“É um jogo que trata de modo muito leviano um assunto que é fundamental. Afinal, a escravidão colonial é uma verdadeira chaga na história brasileira. O jogo é muito diferente de títulos como Assassin’s Creed que tem a característica de inserir o jogador no cenário sociohistórico, apresentando um pano de fundo complexo e interativo. Jogos históricos costumam explorar as contradições da cada época, e não é esse o caso. O que temos ali é meramente sadismo”, argumenta Ferreira (TECMUNDO, 2023).

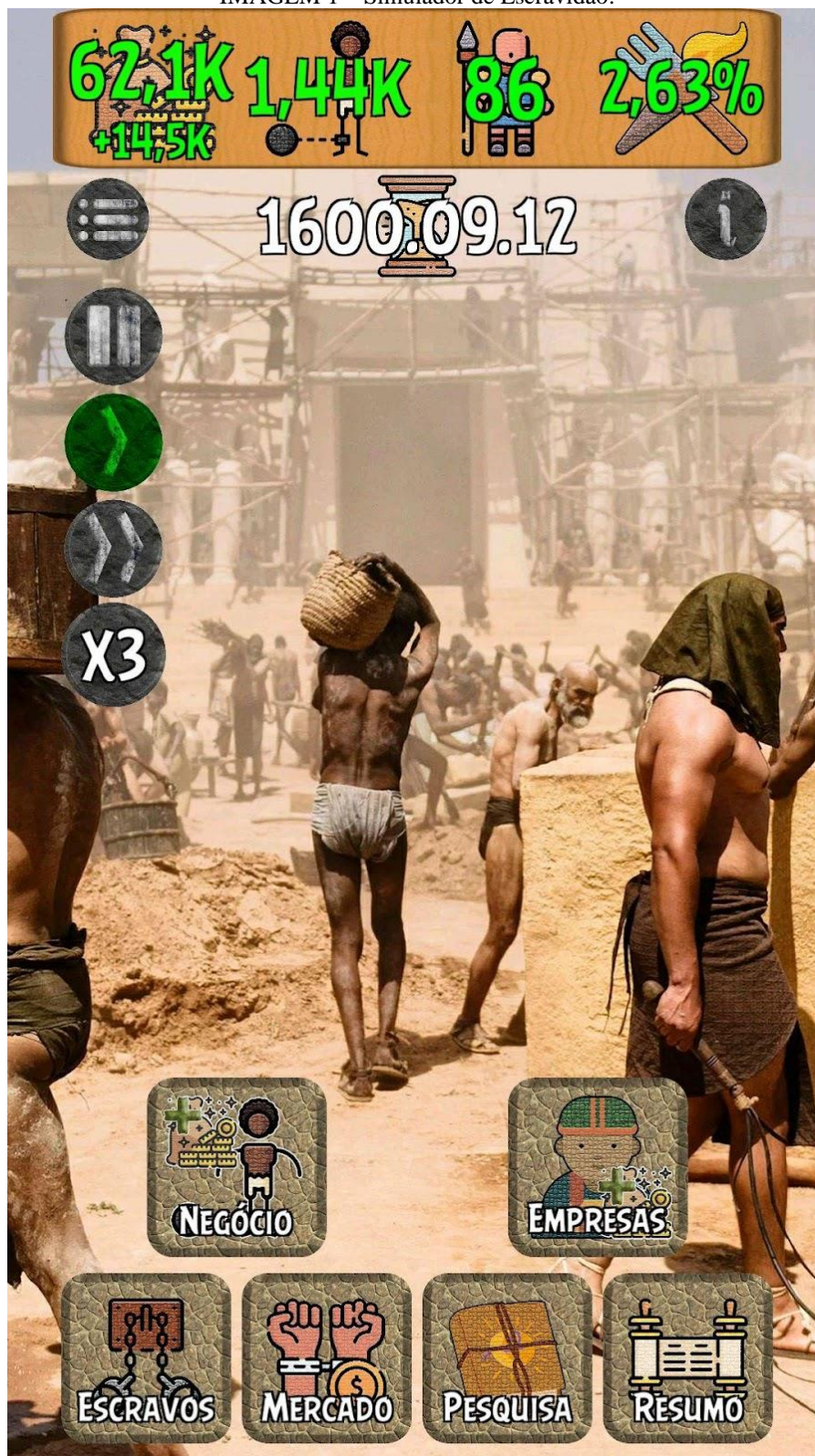
⁴ Retirado de: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/264471-jogo-simulacao-escravidao-removido-google-play-store.htm>. Acesso em: 19 jun. 2023, 11:59.

Concordando com tal posição, é possível observar que jogos que exploram temas do passado tendem inclusive a apresentar considerações sobre a história, com avisos, orientações e tutoriais que exploram o contexto tomado como tema e cenário. Esse simulador visa apenas reproduzir uma lógica de compra e venda de seres humanos, sem nenhuma reflexão crítica, ética ou humana sobre a escravidão nas sociedades do passado e do presente. Especialmente para o Brasil, país marcado pela violência de raça e gênero e pelos discursos de ódio da extrema direita bolsonarista, torna-se extremamente complicado sua disponibilidade para todas as idades, pois acabou oferecendo espaço e estimulando tais discursos.

A desenvolvedora do jogo é uma empresa chamada Magnus Games, “foi fundada pelo empreendedor ucraniano Andrej Kardashov e conta com vários simuladores publicados para os dispositivos móveis.”⁵ A cultura digital supera fronteiras, diminui os espaços e permite o trânsito de informações, mas também possibilita a divulgação de preconceitos, de discursos de ódio violentos. Um jogo desenvolvido em um país distante geograficamente vai ao encontro do racismo que marca a sociedade brasileira. E os comentários dos usuários avaliando o jogo demonstram esse encontro em uma sinergia entre o digital e o social.

⁵ Retirado de: <https://www.gameblast.com.br/2023/05/simulador-de-escravidao-removido-play-store-por-polemicas.html>. Acesso em: 19 jun. 2023, 13:17.

IMAGEM 1 – Simulador de Escravidão.



Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/264471-jogo-simulacao-escravidao-removido-google-play-store.htm>. Acesso em: 7 out. 2023⁶.

⁶ O *copyright* sobre as imagens constantes neste capítulo é de inteira responsabilidade do autor.

IMAGEM 2 – Simulador de Escravidão.



Fonte: <https://mundonegro.inf.br/ministerio-da-igualdade-racial-propoe-medidas-antirracistas-ao-google-apos-repercussao-do-jogo-simulador-de-escravos/>. Acesso em: 7 out. 2023.

O Ministério Público de São Paulo informou que está investigando os usuários do jogo “que fizeram comentários avaliando o aplicativo na Play Store. A seção da loja dedicada a avaliações conta com vários textos que defendem tortura” (FOLHA DE SÃO PAULO, 2023).⁷ A interatividade possibilita a avaliação e troca de mensagens sobre os jogos no próprio aplicativo Play Store, onde os consumidores/usuários adquirem o jogo. Eles podem fazer comentários, oferecer sugestões e avaliações para os desenvolvedores. Nesse caso, constavam sugestões que solicitavam a inserção de mecanismos de tortura, como o açoite, para o escravo render mais.

Em uma das avaliações do jogo um usuário reclamou por não haver mais opções de tortura e classificou o jogo como cinco estrelas (nota máxima na avaliação do Google). “Ótimo jogo para passar o tempo. Mas acho que faltava mais opções de tortura. Poderiam instalar a opção de açoitar o escravo também. Mas fora isso, o jogo é perfeito!” escreveu o usuário Mateus Schizophrenic. (MUNDO NEGRO, 2023).⁸

Em outra avaliação aparecia o seguinte comentário: “Simulador excelente. Agora posso ter uma noção de como meus antepassados administravam os seus negócios’, dizia outro comentário.” (TECMUNDO, 2023). Embora o jogo tenha sido desenvolvido em um país/empresa estrangeira, geograficamente distante, os usuários que fizeram esses comentários e avaliaram positivamente o jogo são brasileiros. A interatividade possibilitou espaços para o racismo já existente no país se conectar. Raça é um conceito relacional, é “uma relação social, o que significa dizer que a raça se manifesta em atos concretos ocorridos no interior de uma estrutura social marcada por conflitos e antagonismos.” (ALMEIDA, 2020: 52). Evidente que nesse caso, o jogo apresenta uma representação racista e degradante sobre a relação com outros seres humanos e o desenvolvedor deve responder por isso. Mas ele não é origem do racismo e da violência racial na sociedade brasileira.

O Simulador de Escravidão evidenciou o racismo presente na sociedade brasileira por meio da interatividade entre jogadores brasileiros, a empresa desenvolvedora que forneceu o jogo e a plataforma Play Store o disponibilizou e proporcionou o espaço para os comentários. O jogo funcionou como um âncora para que o racismo enquanto ideologia

⁷ Retirado de: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2023/05/ministerio-publica-investiga-usuarios-do-jogo-chamado-simulador-de-escravidao.shtml>. Acesso em: 19 jun. 2023, 11h21min.

⁸ Retirado de: <https://mundonegro.inf.br/ministerio-da-igualdade-racial-propoe-medidas-antirracistas-ao-google-apos-repercussao-do-jogo-simulador-de-escravos/>. Acesso em: 19 jun. 2023, 11h40min.

encontre espaço para se alocar. E enquanto discurso no mundo digital, ele não está apartado da realidade. “O racismo é uma ideologia, desde que se considere que toda ideologia só pode subsistir se estiver ancorada em práticas sociais concretas.” (ALMEIDA, 2020: 67). O jogo é uma prática, e envolve a mobilização da memória e do imaginário:

A permanência do racismo exige, em primeiro lugar, a criação e a recriação de um imaginário social em que determinadas características biológicas ou práticas culturais sejam associadas à raça e, em segundo lugar, que a desigualdade social seja naturalmente atribuída à identidade racial dos indivíduos ou, de outro modo, que a sociedade se torne indiferente ao modo com que determinados grupos raciais detêm privilégios. (ALMEIDA, 2020: 74).

Um jogo como o Simulador de Escravidão sem dúvida contribui para a manutenção do racismo e reforça um imaginário social que tende a naturalizar um processo histórico brutal que levou ao genocídio de populações indígenas e africanas durante o período colonial e imperial brasileiro. Cabe destacar que as consequências nefastas da escravidão não ficaram restritas ao passado, deixando uma herança de desigualdade social, econômica e política para os africanos e afrodescendentes. Portanto, tal jogo, bem como os comentários dos usuários, não está fazendo referência ao passado apenas, mas aos problemas que enfrentamos no presente que tem sua historicidade no escravismo que marcou o país.

2. Os jogos, a educação e a consciência histórica

Manter esses jogos afastados do ensino pode ser problemático, pois eles fazem parte da forma como a sociedade contemporânea se apropria do passado, resultam e são parte de nossa cultura histórica. A educação deve trabalhar para construir uma consciência histórica com nossos alunos e alunas para que a receptividade desses jogos seja crítica, para que eles tenham a capacidade de interpretar as imagens e informações apresentadas no mundo digital com criticidade. A consciência histórica é fundamental para uma interatividade crítica. O Simulador de Escravidão, como já defendido no presente trabalho, é, obviamente um game que exemplifica o racismo recreativo, mas não é sua origem, e a interação dos jogadores demonstra que o jogo se tornou um meio, um espaço para comentários racistas. A apropriação do conhecimento histórico possibilita uma interação crítica frente aos meios e espaços do mundo digital. Além dessas considerações,

os jogos eletrônicos e videogames também podem contribuir para um conhecimento do passado e direcionar os usuários para a busca do conhecimento histórico.

Como Silva (2013a: 15-16) observa: “O atual debate sobre história pública enfatiza o ângulo da difusão do conhecimento histórico, como cultura histórica que está presente nas sociedades e que não se restringe ao ensino escolar formal.” O passado é constantemente apropriado por diferentes suportes e mídias nas sociedades contemporâneas. Embora a consciência histórica, enquanto capacidade de percepção e apreensão do passado seja uma característica que envolve todos os indivíduos que vivem em sociedade, ela pode ser desenvolvida qualitativamente a partir do conhecimento formal, que resulta dos saberes trabalhados na escola e da produção do conhecimento que resulta das pesquisas dos historiadores. Apreendemos sobre o passado em diferentes instâncias.

Os problemas e as potencialidades do ensino-aprendizagem de história não estão restritos à relação professor-aluno na classe, mas envolvem o meio em que o aluno e o professor vivem, os conhecimentos e opiniões que circulam em suas famílias, na igreja ou outras instituições que frequentam e nos meios de comunicação de massa aos quais têm acesso (CERRI, 2011: 54).

Os jogos são um, entre tantos outros meios, em que representações sobre o passado são empregadas. O passado é apropriado por esses meios como cenário/ambientação para suas narrativas, que apresentam temas, problemas e questões que exigem uma interpretação de quem está jogando. Exige um “pensar historicamente”, definido como “nunca aceitar as informações, ideias, dados, etc., sem levar em consideração o contexto em que foram produzidas” (CERRI, 2011: 59). Pensar historicamente é, portanto, a “capacidade de beneficiar-se das características do raciocínio da ciência histórica para pensar a vida prática.” (CERRI, 2011: 61).

Um dos exemplos mais conhecidos de apropriação do passado como tema para jogos é a série *Assassin's Creed*:

[...] que melhor demonstra a possibilidade dos games lançarem mãos de elementos ou acontecimentos reais e históricos para criar uma narrativa ficcional profunda que não só entretenha, mas que também faça pensar sobre a sociedade em que estamos inseridos (RESCK, 2020: 15).

Os jogos possibilitam experiências com diferentes aspectos ou dimensões do mundo em que vivemos, com relações políticas, sociais, culturais e econômicas. No caso da série mencionada, é proporcionado aos jogadores uma experiência com o passado

marcada pela narrativa, que toma de empréstimo acontecimentos e personagens históricos, pelos elementos visuais, que reproduzem detalhes de indumentárias, armas, veículos e cidades. Um passado ficcionalizado, mas que interfere nas representações que formamos sobre a história de forma complexa. A complexidade narrativa desse tipo jogo, o uso de mapas com visualização de monumentos históricos, a presença de relações de poder entre diferentes grupos sociais e questões políticas/sociais envolvidas aponta para uma experiência mais imersiva e problemática do passado do que o exemplo do Simulador de Escravidão. Cabe destacar que as narrativas não são construídas apenas por palavras escritas ou verbalizadas, mas também podem ser configuradas por imagens, símbolos e outros elementos que constituem um sentido histórico, uma “moral da história.” (CERRI, 2011: 49).

De qualquer forma, os jogos são uma importante fonte de pesquisa para entender representações sobre o tempo e o espaço, como também podem se constituir em recursos didáticos valiosos para trabalhar diferentes conteúdos (conceituais, procedimentais e atitudinais) em diferentes áreas do conhecimento. Especialmente se partimos da compreensão da aula de história como um espaço de interação, experimentação e propício para diferentes aprendizagens, em que o jogo é permitido e entendido como um instrumento importante. (COSTA, 2017: 24). Além desses elementos:

Ressalta-se que os *videogames* podem ser ferramentas eficazes como forma de aumentar a capacidade do cérebro para o aprendizado, ajudando no controle cognitivo, na habilidade espacial, no autodomínio, na autoconfiança, no desejo de aprender, na motivação e excitação (COSTA, 2017: 27).

Tais características descritas por Costa (2017) estão presentes em diferentes tipos de jogos, como Huizinga (1993) reconhece. Os jogos não podem ser reduzidos a momentos de lazer, de diversão e frivolidade. Pelos jogos conhecemos o mundo, aprendemos a interpretar e reconhecer relações sociais, atribuímos significados e compreendemos relações sociais. Jogamos para nos divertir sem dúvida, mas nem por isso os jogos deixam de ser sérios, ao apresentar regras que devem ser conhecidas e seguidas por todos. “Ou seja, brincar é uma coisa do ser humano, é uma expressão, acontece de diferentes formas, nas diferentes etapas da vida, devendo estar presente sempre” (COSTA, 2017: 29).

As brincadeiras, o lúdico, são parte fundamental da vida, e não estão reservadas apenas a infância. Conceber a educação como algo sério, sem espaço para o lúdico, para

os games ou outras atividades que envolvam o brincar é um equívoco, é reproduzir uma concepção ultrapassada de ensino que centra a educação no professor e percebe o aluno como mero reprodutor. Explorar o lúdico, os jogos, no ensino formal e não-formal é fundamental para uma aprendizagem significativa para todos os envolvidos. Huizinga (1993) afirma que os jogos formam um tempo separado, diferenciado do tempo cotidiano, do relógio, do trabalho. Um tempo, e espaço, sagrado.

“Além disso, o brincar é caracterizado ainda como modo de organizar nosso mundo, criando um mundo paralelo aquele que a gente vive mergulhado cotidianamente [...]” (COSTA, 2017: 29). Jogar videogames também implica viver um momento e um espaço separado daquele onde se desenrolam as tarefas cotidianas. Especialmente quando estamos nos referindo a indústria contemporânea de jogos, como os da série *Assassin's Creed*, entre outros. Essa indústria investe quantias significativas para construir narrativas complexas, bem como cenários “abertos”, onde os jogadores podem simplesmente deixar de seguir a trama e conhecer o “mundo” onde se desenvolve o jogo. Esses games apresentam uma imersão profunda em suas narrativas/cenários, possibilitando, efetivamente, a produção de uma presença do passado, além de permitir “a socialização de saberes, conhecimentos, informações e valores”, criam-se vínculos entre os jogadores, facilitando “uma aproximação livre para com todo o universo de aprendizagem dispostas no jogo” (SILVA, 2018: 73).

Esses jogos podem ser empregados como recursos didáticos e/ou fontes primárias, no entanto, eles não devem ser dissociados de um trabalho crítico, fundamentado em saberes que compõem o pensamento histórico desenvolvido a partir dos conhecimentos formais de ensino. Os jogos são experiências que necessitam das três dimensões que envolvem uma consciência histórica e, portanto, crítica, do passado: experiência, interpretação e orientação prática para a vida cotidiana (RÜSEN, 2007; 2011). Os jogos constituem uma experiência, exigem uma interpretação dos jogadores que será mais ou menos consciente dependendo da aprendizagem histórica. Essa interpretação fornece condições para uma orientação crítica dos jogadores ao se depararem com jogos como o Simulador de Escravidão. Receber criticamente esse jogo é uma orientação baseada em conhecimentos históricos, uma interpretação ancorada na função da história para reconhecer a alteridade e a empatia com outros grupos, sociedades em tempos e espaços diferentes dos quais vivemos.

Além dessa função crítica, os jogos apresentam possibilidades de contato com fontes sobre o passado, com representações de resistência, estimulando uma visão crítica

sobre a sociedade, ao contrário do exemplo do Simulador de Escravidão. “Muitos games utilizam fontes históricas em seu enredo, possibilitando também a construção de ambientações e simulações de contextos históricos” (COSTA, 2017: 37). Muitos dos videogames atuais empregam consultores sobre diferentes temas, inclusive historiadores, tais como outras mídias audiovisuais, como séries televisivas e o cinema. Além das grandes franquias de games internacionais, existem jogos que possibilitam o combate ao preconceito, ao racismo e valorizam diferentes aspectos da cultura nacional. “E na história recente do país, há um game de entretenimento nacional que veio, sobretudo, para homenagear a história de resistência à opressão racial e contribuir para que ela não seja ignorada, mas, sim, fortalecida, na busca pelo bem comum.” (RESCK, 2020: 79). Tal jogo chama-se *Dandara: Trials of Fear*, desenvolvido em Belo Horizonte, Minas Gerais.

Entre os desenvolvedores do jogo estão os cientistas da computação, João Brant e Lucas Mattos. *Dandara* também está disponível na Play Store do Google para mobile, portanto, para ser jogado nos aparelhos celulares, tal como o Simulador de Escravidão estava. Esse jogo nasce fruto da busca de produzir algo envolvendo referências históricas e culturais brasileiras, trazendo como protagonista a própria *Dandara*, mas não reproduzindo aspectos e conteúdos históricos, e sim construindo uma alegoria, uma narrativa que se passa em um universo imaginário. Dessa forma, o game foi lançado como demo em 2016 no BIG Festival. Após sua estreia, os desenvolvedores fecharam uma parceria com uma empresa sueca, Raw Fury e a desenvolvedora Long Hat House, que permitiu o andamento da produção (RESCK, 2020).

A trama do game começa com uma cena sobre a qual o jogador não tem controle, em que é apresentada a tragédia ocorrida no mundo de Sal. O lugar, antes uma terra de liberdade, em que todos podiam pensar e executar suas ideias, sem abandonar o respeito mútuo com os outros cidadãos, viu crescer uma forma de pensamento perversa que pregava a intolerância, a tirania e o desprezo pela justiça. Sem que os defensores do bem comum pudessem fazer qualquer coisa realmente efetiva para interrompê-lo, esse pensamento ganhou cada vez mais adeptos e culminou na formação do Exército Eldariano, que, em seu ápice, agiu rapidamente para tomar o poder e escravizar todos os que se opusessem. Escritores, pintores, músicos e engenheiros foram perseguidos, e muitos morreram; mas o Berço da Criação, sentindo a tristeza e o mal tomando conta de tudo, trabalhou para dar a cartada final. Assim, por meio do espírito da liberdade, fez surgir *Dandara*, uma mulher negra cujo principal objetivo é levar esperança à resistência que sobreviveu e liderar a luta pela retomada da sociedade pacífica de outrora (RESCK, 2020: 87).

IMAGEM 3 – Dandara e Tarsila.



Fonte: <https://canaltech.com.br/games/analise-dandara-trials-of-fear-162311/>. Acesso em: 25 jul. 2023.

Além da trama que estimula resistência frente à opressão e a intolerância, esse jogo explora características da cultura brasileira, com referências artísticas, literárias e geográficas. Na Figura 3 a personagem Dandara interage com Tarsila, uma das artistas e livre pensadoras que se encontra oprimida pelo Exército Eldariano e seu pensamento negativo. Tarsila é claramente inspirada no quadro Abaporu, da artista Tarsila do Amaral, expoente do modernismo brasileiro.

IMAGEM 4 – Abaporu, de Tarsila do Amaral, 1928.



Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-47808327>. Acesso em: 25 jul. 2023.

Abaporu foi produzida na fase Antropofágica da artista, apresentando uma figura gigantesca, com membros desproporcionais, com pés enormes, sentada em uma planície verde ensolarada ao lado de um cacto. “O título é uma palavra da língua Tupi-Guarani, Abaporu composto de diferentes palavras: aba, significa homem; poru, significa comer. O que nos remete a palavra antropofagia, que vem do grego: antropos (homem) e fagia (comer).” (NECKEL, 2007: 150). A Antropofagia no movimento modernista representa o ato de devorar a cultura, uma digestão com a função de refigurar, reinventar. A cultura digital não deixa de ser antropofágica, na medida em que tudo é digerido, reconfigurado e reinventado em seus domínios. Dandara: Trials of Fear é um exemplo desse processo da digestão de elementos culturais brasileiros, reconfigurados em um jogo eletrônico.

Ao contrário de um jogo como o Simulador de Escravidão (uma representação do racismo recreativo), Dandara alinha ficção com elementos da cultura brasileira, com uma narrativa que leva os usuários a pensarem sobre o papel da resistência contra todo tipo de opressão, estimula uma curiosidade sobre suas referências que envolvem características da história, da geografia e da arte brasileira. Dandara não é meramente reprodução de

imagens desconexas, pois além de trazer uma mecânica de jogo inovadora, tem uma narrativa que atribui sentido ao passado (e ao futuro).

3. Considerações finais

Tanto o jogo Simulador de Escravidão como *Dandara: Trials of Fear*, são produções que não estão apartadas de um conjunto de referências sociais, políticas e culturais. Exploram universos ficcionais que se apropriam do passado como tema, e por isso só podem ser compreendidos em relação com o mundo social em que foram produzidos, difundidos, consumidos e jogados. A cultura digital transforma formas de relações sociais, introduzindo novas formas de conexão, e a interatividade muda a forma de agir ao estarmos conectados (LIRA, 2016), mas essas transformações não estão apartadas do mundo.

“O professor do século XXI deverá buscar nas novas alternativas virtuais como, por exemplo, nos jogos eletrônicos, propostas pedagógicas para aprendizagem significativa” (LIRA, 2016: 58). Os jogos, entre outros recursos digitais, proporcionam experiências lúdicas, imersivas e reflexivas que podem se tornar uma aprendizagem, formal e informal sobre o passado. Uma das possibilidades é a “conexão entre experiência, tomada de decisões e na análise das consequências dessas decisões.” (TELLES, 2017: 206). A tomada de decisões, a reflexão sobre consequências das ações está relacionada com o desenvolvimento da consciência histórica. Essa reflexão, que orienta a ação, interpretação e compreensão do mundo está articulada com a aprendizagem formal do conhecimento histórico.

“Uma ficção como um jogo dá um tom de brincadeira com a história, que nos reporta a algo que excede o presente, pois que o estudante é levado a propor outros presentes, outras configurações imaginárias que resultam do contato com o passado” (PEREIRA; TORELLY, 2015: 94). Os jogos abrem a possibilidade de interpretação, estimulam a imaginação e a própria compreensão do passado ao possibilitar a criação de passados, presentes e futuros alternativos. *Dandara: Trials of Fear*, por exemplo, é uma historicização da ficção, uma narrativa ficcional em um game que se apropria de personagens, características e lugares da história, geografia e cultura brasileira. Apresenta um universo que pode muito bem ser localizado em um passado ou em um futuro ficcional.

Mas só alcançamos o discernimento entre ficção e história por intermédio da consciência histórica. Imaginar significa desenvolver essa consciência do passado, e o conhecimento histórico, seus temas e conteúdos, mas também seus procedimentos, suas formas de pensar, analisar, criticar rastros do passado (os documentos) possibilita uma consciência embasada, fundamentada na história, portanto, crítica. Os jogos, como outros meios digitais, de fato mudaram a forma como nos apropriamos de informações, possibilitaram novos tipos de relações, estão empreendendo muitas transformações na sociedade, mas sem estar apartados do mundo social. Como indicado, tanto o Simulador de Escravidão como *Dandara: Trials of Fear* não são “autorreferenciais”, por mais ficcional que suas imagens e narrativas sejam. Ambos estão vinculados aos problemas e questões contemporâneas envolvendo escravidão, racismo e violência.

O Simulador de Escravidão simplesmente reproduziu estereótipos, abrindo mais um espaço para discursos racistas, já *Dandara* é um estímulo ao espírito criativo, imaginativo e apresenta uma narrativa que permite pensarmos em formas de resistência, na importância da arte com sua capacidade de transformação social, além de apresentar conexões entre artistas, pinturas, personagens e lugares que fazem parte da cultura brasileira, permitindo ao usuário estabelecer conexões entre diferentes imagens que vão além do jogo. Finalizando, não são os jogos, de qualquer tipo, os responsáveis por atos de violência em nossa sociedade e, pelo contrário, como demonstra o exemplo de *Dandara*, eles podem, inclusive, estimular resistência contra formas de opressão e violências (como o racismo) que tem origem na história brasileira, no processo de colonização e em nosso passado escravista.

4. Referências

ALMEIDA, Silvio. **Racismo estrutural**. São Paulo: Sueli Carneiro; Jandaíra, 2020.

ALMEIDA, Tereza Virginia de. Escrita, voz e poética na era digital. **ArtCultura**, v. 16, n. 28, 2014. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/30615>. Acesso em: 26 set. 2023.

AZEVEDO JÚNIOR, Mariano de. Videogames e Consciência Histórica: A experiência narrativa das ficções históricas em Bioshock. In: **XVIII Simpósio Nacional de História**, Florianópolis, 2015.

BETTETINI, Gianfranco. Semiótica, computação gráfica e textualidade. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

BRUZZONE, Andrés. **Ciberpopulismo: política e democracia no mundo digital**. São Paulo: Contexto, 2021.

CERRI, Luis Fernando. **Ensino de história e consciência histórica**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

CHARTIER, Roger. Novas tecnologias e a história da cultura escrita. Obras, leitura, memória e apagamento. **Leituras: Teoria & Prática**, v. 35, n. 71, 2017. Disponível em: <https://ltp.emnuvens.com.br/ltp/article/view/628>. Acesso em: 26 set. 2023.

COELHO, George Leonardo Seabra; SILVA, Luiz Gustavo Martins da. Cultura digital, games e educação histórica: interfaces a partir da Netnografia. **Revista Hydra**, v. 6, n. 12, 2023. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/hydra/article/view/14425>. Acesso em: 26 set. 2023.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões em sala de aula**. Curitiba: Apris, 2017.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Ministério Público investiga usuários do jogo chamado Simulador de Escravidão**. Publicado em: 29 mai. 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2023/05/ministerio-publica-investiga-usuarios-do-jogo-chamado-simulador-de-escravidao.shtml>. Acesso em: 29 mai. 2023.

FORUM. **Ataques em escolas: pedido de Zé Trovão a Lula gera revolta entre gamers**. 11/04/2023a.

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

LIRA, Bruno Carneiro. **Práticas pedagógicas para o século XXI: a sociointeração digital e o humanismo ético**. Petrópolis: Vozes, 2016.

MOREIRA, Adilson. **Racismo recreativo**. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.

MUNDO NEGRO. **Ministério da Igualdade Racial propõe medidas antirracistas ao Google após repercussão do jogo “Simulador de Escravos”**. Disponível em: <https://mundonegro.inf.br/ministerio-da-igualdade-racial-propoe-medidas-antirracistas-ao-google-apos-repercussao-do-jogo-simulador-de-escravos/>. Acesso em: 24 mai. 2023.

NECKEL, Nádia Régia Maffi. A tessitura da textualidade em “Abaporu”. **Linguagens: Revista de Letras, Artes e Comunicação**, v. 1, n. 1, 2007. Disponível em: <https://bu.furb.br/ojs/index.php/linguagens/article/view/686>. Acesso em: 26 set. 2023.

OLIVEIRA, Marcos Roberto Alves. **A cibercultura e suas implicações culturais**. São Luís: EDUEMA, 2022.

PEREIRA, Nilton Mullet; TORELLY, Gabriel. O jogo e o conceito: sobre o ato criativo na aula de história. **Opsis**, v.15, n.1, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufcat.edu.br/Opsis/article/view/34727>. Acesso em: 26 set. 2023.

PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecnopoéticas. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

RESCK, Guilherme. **O Brasil nos games nacionais**. Porto Alegre: Fi, 2020.

RIBEIRO, Antonio. **Simulador de Escravidão (Mobile):** jogo gera polêmica e é removido da Play Store, entenda o caso. Publicado em: 29 mai. 2023. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2023/05/simulador-de-escravidao-removido-play-store-por-polemicas.html>. Acesso em: 29 mai. 2023.

RÜSEN, Jörn. **História viva:** teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2007.

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

SANTOS, Bergston Luan. **O lúdico e o político em Civilization VI**. Tese de Doutorado em Educação apresentada à Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte: UFMG, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/39443/1/O%20L%C3%BAdico%20Pol%C3%ADtico%20em%20Civilization%20VI.pdf>. Acesso em: 26 set. 2023.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. **Sobre o autoritarismo brasileiro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

SILVA, Marcos. Introdução: quais histórias, quais ensinos? In: SILVA, Marcos. (org.). **História: Que ensino é esse?** Campinas: Papyrus, 2013a.

SILVA, Thiago de Faria e. Hegemonia audiovisual e escola. In: SILVA, Marcos. (org.). **História: que ensino é esse?** Campinas: Papyrus, 2013b.

SILVA, Bruno Barros da. **Da autobiografia ao jogo:** o ensino das relações étnico-raciais a partir das experiências de Mahommah Gardo Baquaque. Dissertação de Mestrado em História apresentada à Universidade Federal de Pernambuco. Recife: UFPE, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/33665>. Acesso em: 26 set. 2023.

TECMUNDO. **Jogo sobre simulação de escravidão é removido da Google Play Store**. Publicado em: 24 mai. 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/264471-jogo-simulacao-escravidao-removido-google-play-store.htm>. Acesso em: 24 mai. 2023.

TELLES, Helyom Viana. Considerações sobre o ensino de história e jogos eletrônicos: games e didática da história. **Educação e Cultura Contemporânea**, v. 13, n. 34, 2017. Disponível em: <http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/article/download/1923/1431>. Acesso em: 26 set. 2023.

O ARCABOUÇO ESTRUTURAL DO ESPAÇO-PROBLEMA HISTÓRICO: JOGOS COMO FONTES HISTÓRICAS

Jeremiah McCall¹

Weber Albuquerque Neiva Filho (tradutor)²

1. Introdução

Enquanto a disciplina de história e suas formas mais dominantes de comunicação – a explicação, o texto narrativo e a análise – são importantes, fazer história ou “historicizar” é algo que todos acabam realizando (DENING, 2006). Pois, ao falar de forma mais ampla, a história é simplesmente a representação organizada do passado. O historiador, aquele que faz história, escolhe fontes e o que percebe como fato histórico e retrata o passado por meio desta organização (CARR, 1961; KAPPELL, ELLIOT, 2013). Como Kapell e Elliot descrevem, “Este processo de seleção, montagem e apresentação significa que a história que emerge dependerá de: (1) que fatos são escolhidos, e (2) como estes são reagrupados” (KAPPELL, ELLIOT, 2013: 5).

Isto é certamente o que os historiadores acadêmicos fazem quando escrevem artigos, livros e outros, bem como palestram sobre o passado. E enquanto o texto e a fala são as formas dominantes de comunicar o passado na academia, um privilégio que em parte se deve ao texto como meio de informação ter cinco mil anos e a fala por sua vez ser ainda mais velha, eles não são as únicas mídias a representar o passado, e certamente não são os únicos legitimados a fazê-lo. Assim que deixamos o reino dos historiadores acadêmicos, as mídias pelas quais as pessoas comunicam o passado rapidamente se multiplicam. Filmes, pinturas, teatro, esculturas, brinquedos, música e até mesmo as redes sociais são capazes e frequentemente comunicam elementos do passado e, ao realizar tal feito, são História. Da mesma forma são os videogames que lidam com configurações, eventos e tópicos do passado (CHAPMAN, 2016; MCCALL, 2018, MCCALL, 2019). Como Chapman corretamente aponta, produtores de filme, escritores de romances e desenvolvedores de jogos históricos, “independente da forma e rigor, entendem o

¹ Doutor em História Antiga pela Universidade Estadual de Ohio. O texto original foi publicado no ano de 2020 no *International Journal of computer game research*, encontrado no site <https://gamestudies.org>.

² Mestrando em Ensino de História pela Universidade Estadual do Maranhão (PPGHIST/UEMA). E-mail: profwneiva@gmail.com.

passado, eles tanto organizam e produzem a maior parte do discurso histórico e estas são referenciais – o que quer dizer que são construídas em relação à outras narrativas sobre e com evidência do passado” (CHAPMAN, 2016: 7-8).

Por consequência, os jogos históricos vem sendo cada vez mais estudados como história, como uma mídia comunicando aspectos selecionados do passado. Apreciar jogos desta forma requer um entendimento mais profundo do meio de jogos históricos e como estes apresentam e representam o passado. Como já bem notado e descrito em vários lugares, o melhor paralelo para estudar e apreciar uma fonte histórica mais recente que o texto vem dos estudos de filmes históricos. Avanços nos estudos e apreciação da história e filmes, como sua própria fonte, independente e não subordinada ao texto, continua a exigir análises profundas e sensíveis da mídia e considerações cuidadosas simplesmente diferente do texto e de suas formas de comunicar o passado (ROSENSTONE, 2004; ROSENSTONE, 2008).

Um momento crítico que pode ser percebido nos estudos históricos de filmes: cada objeto histórico é diferente e precisa ser observado em seus próprios termos. Seu modo particular de representar o passado precisa ser entendido, ao invés de atacado por suas supostas deficiências em contraste direto com o texto analítico e narrativo. Mas nem sempre isto acontece. Algumas vezes os jogos são apenas condenados por suas imprecisões, algo que não particularmente leva ao melhor entendimento desta mídia popular (CHAPMAN, 2012; ROBISON, 2013). Alguns afirmam que, para que o jogo seja de fato considerado uma mídia e fonte histórica, os jogos históricos necessitam ter uma precisão histórica maior; ou melhor, que sejam desenvolvidos por historiadores treinados (CLYDE, HOPKINS, WILKINSON, 2012; SPRING, 2015). Esta percepção ignora a verdadeira questão: jogos históricos (e jogos de tabuleiro também) são história, mesmo quando não tem historiadores acadêmicos envolvidos. Eles fazem o trabalho da história, a organizada representação do passado para aqueles que estão no presente (DENING, 2006; MUNSLOW, 2012; CHAPMAN, 2016). E eles continuarão a fazê-lo mesmo que não sejam colonizados por historiadores (MCCALL, 2020).

Portanto, análises de videogames históricos que são sensíveis à fonte e ao meio precisam ir além de uma lista de itens dos fatos atômicos e discretos em um jogo eletrônico que são entendidos como precisos ou não de acordo com o registro histórico. Estas listagens tratam o jogo como uma mera soma de suas partes, uma série de proposições totalmente independentes sobre o passado que são julgadas ao somar o que é correto e o que é impreciso. Esta abordagem então se reduz a um sistema de partes, *ad*

hoc, um sistema improvisado. Igualmente põem em risco de ignorar o que Kapell e Elliot corretamente indicaram como as questões mais interessantes dos estudos históricos de jogos, não se “um dado produto se afasta do registro histórico, mas por quais razões ele o faz e quais efeitos essa ação pode vir a causar” (KAPELL, ELLIOT, 2013: 8). Ignora o fato que um jogo que funciona precisa ser uma combinação fechada de sistemas definidos que formalmente – o que quer dizer matematicamente – requerem o comando do jogador para funcionar. É uma fonte, um meio histórico diferente de um livro, palestra, conto moral, pintura ou filme. Não é uma monografia histórica e seus consumidores não desejam que estes o sejam. Ao invés disto, é uma mídia com alto engajamento, poderosa e, por vezes, tocante, que reuniu milhões de fãs por meio do que oferece.

2. Introduzindo o arcabouço estrutural do Espaço-Problema Histórico

O espaço-problema histórico (EPH), então, é uma análise formal que pode auxiliar pesquisadores de jogos, além de professores, alunos e desenvolvedores de jogos históricos, a entender o *design* destes jogos holisticamente ao explorar suas dinâmicas, e mais especificamente, as relações dinâmicas entre seus componentes (MCCALL, 2012). Jogos históricos são e precisam ser entendidos tanto como um sistema quanto como modelos formais. “Formal” aqui é utilizado no sentido de ser matematicamente expressivo e trazer com ele o corolário que o modelo precisa funcionar precisamente como um todo, precisa “somar” para que cada parte se encaixe com as outras de modo quantitativo (KONZACK, 2002; MCCALL, 2020). Estes jogos, ao menos quando funcionam quase livres de erros em seu código, apresentam seu assunto histórico como um espaço-problema histórico sistêmico com os seguintes componentes principais³:

Um *agente jogador* primário representando algum de ator histórico, feito por um designer com um ou mais *objetivos*, que se expressam no fim como condições de vitória, operando dentro de um

Um *mundo-jogo virtual*, um mundo simulado que usualmente refere-se à locais históricos específicos e contém os componentes do jogo, essencialmente o sistema do jogo, contido em um ambiente e geografia que incluem

³ Eu busquei ser consistente com minha terminologia para auxiliar na clareza e uso. Eu utilizo componentes como um termo genérico para todas as diferentes partes do sistema do jogo perceptíveis pelo código executado: agentes jogadores, objetivos, mundo-jogo, e elementos do mundo-jogo.

Vários *elementos do mundo-jogo*: *agentes, laçaios, recursos, obstáculos e ferramentas*, cuja função primária é permitir e/ou restringir o agente jogador em obter sucesso dos objetivos designados;

E então o jogador forma *estratégias*, faz *escolhas* e adota *comportamentos* para alcançar estes objetivos, otimizando ao capitalizar as habilidades e superando, ultrapassando ou trabalhando dentro das limitações do espaço virtual do jogo.

Finalmente, e mais significante, este espaço-problema do jogo é contido em sua totalidade dentro de um meta-espaço de convenções de gênero, que frequentemente influencia as escolhas dos designers para o agente jogador/objetivos/mundo-jogo/elementos do mundo-jogo/ escolhas e estratégias. Pelo gênero me refiro as frouxas, mas reconhecíveis, afinidades de grupos de jogos baseadas em características comuns de *gameplay*. Estes gêneros não são absolutos e obrigatórios, existem inúmeras sobreposições. O propósito dos gêneros, contudo, é facilitar as comunicações em seu modo mais básico (ARSENAULT, 2009), e eu espero conseguir expressar isso. As convenções do espaço-problema histórico de um jogo de estratégia em tempo real (RTS) estilizado, como o mundo do jogo em *Age of Empires II: Definitive Edition* (Forgotten Empires, 2019), produzirá um espaço-problema significativamente diferente de um espaço-problema de um jogo de RPG em primeira pessoa mais verossímil, como *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), ou um espaço-problema 4X, como qualquer jogo da franquia *Civilization*. As histórias destas ofertas de exemplares de gênero são lidas de forma diferente, assim como histórias envolvendo *quests*, batalhas, gerenciamento de recursos e tudo o mais.

Antes de examinarmos a estrutura em maior detalhe, é pertinente apontar algumas de suas características básicas. Primeiro, ela é focada no termo “desenvolvedores-historiadores”, como Chapman (2016) os nomeia – os criadores de jogos fazendo jogos com história. É pensada em primeiro lugar para responder à questão crucial: **porque** uma determinada história de jogo representa o passado da forma que o faz (KAPPELL, ELLIOT, 2013). Em outras palavras, o arcabouço foca no significado que desenvolvedores-historiadores produzem do registro histórico, seja como eles interagem – livros, filmes, artigos de Wikipédia etc. A forma molda o conteúdo (CHAPMAN, FOKA, WESTIN, 2017), e a estrutura do EPH tem por objetivo clarear esta realidade. O foco do arcabouço no desenvolvedor-historiador não significa negar a importância do jogador-historiador. Sicart corretamente critica o comprometimento aos argumentos

processualistas extremos que colocam todas as decisões importantes com os *designers*, quando, em verdade,

Processualidade explica o como e porque as tecnologias de jogos funcionam, e como jogos podem almejar, como objetos projetados, a conduzir comportamentos para a reflexão. Jogar, entretanto, é pessoal, individual e comunitário, jogar com outros, para outros, de modo profundamente pessoal. E política e ética são pessoais também. Portanto, quando um jogador se envolve com um jogo, nós entramos no reino do jogo, onde as regras são um diálogo e a mensagem, uma conversa (SICART, 2011: online).

Em outro local, eu fiz uma pequena tentativa de considerar o jogador-historiador (MCCALL, 2018), e outros como Gilbert (2016) e Beavers (2020) foram muito além no desenvolvimento do nosso entendimento das histórias-do-jogador. Esta é uma busca importante. A estrutura EPH, contudo, foca no desenvolvedor-historiador.

O arcabouço em questão tem seu foco nas dinâmicas, especialmente no trabalho interno entre os diferentes componentes do mundo-jogo como um sistema e as escolhas e ações que o agente jogador pode fazer dentro deste sistema. É uma análise dinâmica influenciada por uma teoria de sistemas onde o foco é um sistema operante originado dos objetivos dos designers para as ações e escolhas do jogador dentro de um sistema fechado, o mundo-jogo. Ele também enfatiza que a mídia em questão é mais análoga ao fenômeno histórico onde escolha e ação dentro sistemas é proeminente (MCCALL, 2012b). A estrutura EPH é também sensível ao desenvolvedor onde ao invés de iniciar com uma pergunta depreciativa – “quais proposições sobre o passado foram tratadas de forma incorreta pelos desenvolvedores?” ou “o que faltou ser incluído?” – ele começa com o questionamento: “como os desenvolvedores empregaram seu talento e habilidades na mídia para comunicar o passado em uma história jogável?” Afinal, entender e apreciar como jogos históricos, especialmente os jogos históricos comerciais, se comunicam com o passado requer apreciar que os jogos históricos existem e vão continuar a existir. Eles farão sucesso sem qualquer necessidade de benção ou permissão dos historiadores e da academia. Jogos históricos, especialmente os comerciais, são quase sempre produzidos em primeiro lugar para envolver e entreter jogadores com um certo número de sistemas formais e fechados, que podem ser manipulados pelo jogador. Em vista disso, as proposições históricas separadas que um jogo faz, por meio de componentes com dado conteúdo histórico discreto, não podem ser consideradas atomicamente de forma efetiva e significativa. Eles precisam ser considerados de formas que incluam suas relações com

os outros componentes do sistema do jogo e de acordo com toda a visão dos desenvolvedores de jogos.

Então, as principais perguntas que o arcabouço estrutural EPH se referem são perguntas como essas:

Como os sistemas e componentes da história de um videogame funcionam juntos de modo a propiciar ao jogador com um espaço-problema histórico?

Como as escolhas de *design* dos sistemas e do espaço influenciam em um ou outro componente e como este apresenta a história?

Por que os componentes no mundo-jogo histórico funcionam de sua forma particular, e que tipos de mensagens históricas o modo de seu funcionamento promove?

Qual é a função dos componentes no espaço geral do sistema do jogo que não são consistentes com as evidências históricas, e como as escolhas do *design*, incluindo o gênero, feita pelos desenvolvedores enfatizam certas formas de representar o passado?

E enquanto questões como se a história do jogo se adequa ao registro histórico não devem ser a principal preocupação dos pesquisadores de jogos históricos, esta é uma importante pergunta para os educadores que esperam utilizar os jogos para desenvolver as habilidades de crítica de mídia e história em seus alunos (MCCALL, 2011). Para tal, a estrutura fornece uma visão analítica estruturada para educadores e estudantes de história abordar:

O espaço-problema do jogo reflete de forma razoável o registro histórico e as evidências sobre figuras históricas, seus contextos e suas ações?

E, não menos importante, se espera que o arcabouço ajude a iluminar em que as histórias de jogos podem contribuir para entender o passado.

3. Comparação à outras estruturas analíticas

Antes de explorar os componentes do espaço-problema histórico de jogos, é pertinente parar por um momento e considerar alguns arcabouços estruturais de análises que se propõe a entender jogos de um modo geral, ou os jogos históricos em particular. Dos não-históricos, o modelo de sete camadas proposto por Konzack (2002) é uma forma

útil de analisar qualquer tipo de *videogame*. Seu ponto principal jaz no fato que há tantos níveis a se considerar quando analisamos jogos a fundo, sua estética, mensagens, e a experiência do jogo. E todos os tipos de preocupações que não são estritamente históricas – a escolha por parte do desenvolvedor dos tipos de controle a serem usados é um ótimo exemplo; a necessidade de desenvolver um *versus multiplayer* ao invés de um jogo *single player* é outro – com certeza influenciam em como o conteúdo histórico é apresentado por um jogo. A estrutura EPH preocupa-se essencialmente com as camadas de funcionalidade, *gameplay* (projetado), e significado do conteúdo histórico em jogos históricos do modelo de sete camadas previamente citado. Seria completamente possível, se assim quiser, combinar estas duas estruturas para analisar de forma mais completa qualquer jogo histórico. A proposta ecológica de Linderoth (2013) ao *gameplay* – também visando todos os jogos, não apenas jogos históricos – é certamente similar em alguns aspectos ao EPH. É um modelo para a experiência completa de um jogador em qualquer jogo. O foco do arcabouço EPH, contudo, é no uso do desenvolvedor-historiador, e a formação do conteúdo histórico em jogos históricos. De modo mais específico, este jaz na ideia central de jogos como um grupo de usos e propósitos dos objetos em um ambiente e vê o *gameplay* em sua maior parte a entender como interagir com estes. É uma forma razoável de entender a jogabilidade, mas limita o detalhe descritivo ao analisar jogos históricos. O arcabouço EPH, em contraste, quebra o ambiente, o mundo-jogo, em mais pedaços de análise: agentes, obstáculos, recursos e ferramentas. Ele sugere que jogos históricos (ou ao menos aqueles que se aproximam mais da categoria de simulações conceituais de Chapman) retratam seu mundo histórico mais em termos de ajuda e problemas, ao invés de simplesmente representar tudo como um propósito de um objeto que pode ser ou não reconhecido e entendido pelo jogador.

O trabalho de Chapman (2016) é de fato uma grande influência no desenvolvimento do EPH. A estrutura de análise de Chapman e o modelo do EPH identificam categorias formais pelas quais os jogos constroem e representam o conteúdo histórico. O modelo de Chapman oferece um alcance mais amplo de categorias formais: simulação e epistemologia; tempo; espaço; narrativa e recursos. O autor utiliza estas categorias para entender alguns dos caminhos que os jogos históricos permitem aos seus jogadores interagir com práticas históricas que lhes seriam inacessíveis de outra forma. O arcabouço EPH, por sua vez, oferece um grupo diferente de categorias formais. Foca consideravelmente em como os *designers* de jogos usam estas formas para representar a tomada de decisões contextualizadas no passado através do *gameplay*. Também busca

unificar as partes formais do espaço do jogo histórico em um entendimento analítico e holístico da mídia. As duas estruturas oferecem insights úteis no campo de jogos da história e podem ser efetivamente combinados quando se analisa um jogo histórico. Somado ao seu importante trabalho ao definir o desenvolvedor-historiador, fator crucial para entender o foco do arcabouço EPH, a distinção fundamental de Chapman entre estilos de simulações realistas e conceituais (ver CHAPMAN, 2016: 59-89) provou-se fundamental no desenvolvimento dos meus pensamentos sobre os diferentes tipos de jogos históricos, o que por consequência influenciou o arcabouço.

Enquanto tratamos do trabalho de Chapman, este também auxiliará em explicar a estrutura EPH para distinguir e definir entre as noções de “estilo de simulação realista” e “estilo de simulação conceitual” do *design* de jogos históricos (ver CHAPMAN, 2016: 59-89). Essas categorias se sobrepõem. Essencialmente, jogos de estilo realista “usualmente funcionam ao tentar e/ou afirmar que mostram o passado “real”, i.e., como era percebido pelos agentes históricos do tempo” (CHAPMAN, 2016: 61). Eles o fazem ao apresentar espaço 3D verossímil e focando em um ou alguns personagens que navegam neste espaço. Eles costumam ser limitados no momento histórico que retratam, tanto em tempo quanto espaço. Jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) como aqueles nas franquias *Battlefield*, *Call of Duty* e *Wolfenstein*, junto com os jogos da série *Assassin's Creed* são exemplos de jogos de estilo realista. Por sua vez, os jogos que estão inseridos predominantemente no estilo conceitual “nos falam do passado sem mostrar como ele era” (CHAPMAN, 2016: 70). Eles empregam visuais abstratos, muitas vezes utilizando simbologia e iconografia, além de empregar uma série de regras mais complexas de modo a emular o passado processualmente. Jogos de estratégia como aqueles nas franquias *Civilization*, *Age of Empires*, *Europa Universalis*, *Crusader Kings*, e *Hearts of Iron* são exemplos de jogos criados no estilo conceitual. O resto deste texto se baseará nesta diferença básica entre jogos de estilo realista e conceitual.

Eu fiz um esforço completo para evitar ao máximo o uso da frase “historicamente correto” e frases similares, preferindo ao invés disso alguns termos mais claros e menos binários como “consistente com as evidências/registro histórico”. Assim como Munslow (2012) e Chapman (2016) apontam que o conceito de precisão histórica tem diferentes significados para diferentes historiadores, Copplestone (2016) mostrou que o termo pode ter diferenças significativas para desenvolvedores e jogadores diferentes. É, porém, importante notar que a minha definição de “precisão histórica” como um educador e historiador é algo como “consistente com evidências sérias”, enquanto este trabalho e o

arcabouço EPH não são pensados para ampliar ou estimular discussões sobre a definição de precisão.

Pelo contrário, seu foco jaz em responder à questão do porquê jogos históricos, de uma forma mais geral, representam o passado da forma que o fazem: focados em agentes competitivos e motivados por objetivos dentro de um mundo-jogo usando as habilidades fornecidas por agentes, recursos e ferramentas para ultrapassar obstáculos. Mais importante, a utilidade desta estrutura não diminui ou aumenta baseado na definição de precisão de alguém.

Um debate mais relevante para o uso do arcabouço é a definição do jogo histórico. Existem duas definições predominantes. De um modo mais limitado, MacCallum-Stewart e Parsler definem o jogo histórico como um que “precisa começar em um ponto claro na história real do mundo e esta história deve ter um efeito claro na natureza da experiência do jogo” (MACCALLUM-STEWART, PARSLER, 2007: 204). Chapman, Foka e Westin ampliam ao considerar como jogos históricos “jogos que de algum modo representam o passado ou relacionam discussões sobre ele” (CHAPMAN, FOKA, WESTIN, 2017: 5). Apesar de sugerir que uma distinção importante possa ser feita sobre jogos que se encaixam plenamente na primeira definição, o EPH funciona tão bem quanto ao utilizar a definição mais ampla proposta por Chapman, Foka e Westin.

4. Explorando os Componentes do Espaço-Problema Histórico

Os componentes cruciais do espaço-problema histórico são:

Um *agente jogador* primário que representa algum tipo de ator histórico incumbido com um ou mais *objetivos* designados, que serão enfim as condições de vitória, que operam dentro de um *mundo-jogo virtual*, um mundo simulado que geralmente referenciará locais históricos específicos e que contém componentes do jogo, essencialmente o sistema do jogo, dentro de um ambiente e geografia que inclui *elementos do mundo-jogo: agentes, laçaios, recursos, obstáculos e ferramentas*, cuja função primária é possibilitar e/ou restringir o agente jogador em cumprir os objetivos designados;

O que leva o jogador a elaborar *estratégias*, fazer *escolhas* e adotar *comportamentos* para alcançar esses objetivos designados, capitalizando nas habilidades e ultrapassando, sobrepujando e trabalhando dentro das restrições do mundo-jogo.

Um meta espaço de convenções de gênero sobre o *gameplay* que moldam significativamente o espaço virtual definido e contido dentro de seus componentes. As convenções de gênero são por sua vez construídas por várias formas de fatores econômicos, culturais e sociais que influenciam as equipes de desenvolvedores, ainda que uma exploração total desta prática está além das possibilidades deste texto.

É importante ressaltar, entretanto, que a linearidade do texto requer que todos estes componentes sejam discutidos em uma ordem linear. Na prática, todos são parte de um sistema codificado nos arquivos de programa do jogo e não totalmente compreensíveis, exceto em relação entre si. O componente agente jogador, por exemplo, é parte do espaço virtual e muito envolvido por este, mas em partes também define e envolve o espaço virtual. O conteúdo histórico toma sua forma porque o espaço histórico em si acaba por contribuir como esta representação é feita.

5. O Agente Jogador

Ao contrário do passado, que não possui favoritos – ou talvez muitos favoritos – os jogos históricos focam em um protagonista, uma identidade histórica de alguma forma que é o jogo da história do jogo. Dentro deste espaço virtual, há um agente jogador: o personagem histórico no jogo que o jogador controla com sua própria função e objetivos que são contextualizados no mundo-jogo. Estes agentes jogadores e papéis, em tempo, encaixam em uma de várias categorias, frequentemente sobrepondo e posicionando-se em um espectro baseado em sua relação com a história documental. Há os *agentes e papéis não-históricos*, agentes que não existiam no tempo e espaço em questão e que acabam por assumir funções que não (por motivos práticos) existiram. Os personagens jogadores de *Assassin's Creed* são exemplos excelentes de personagens fictícios no papel fictício de assassinos de uma guilda antiga. Isto não significa que o agente não histórico é desconectado da história. Assassinos em *Assassin's Creed* de todos os tipos de ideias históricas e fantásticas sobre assassinos, templários e grupos secretos lendários (MCCALL, 2018). O rótulo apenas mostra que, historicamente falando, um grupo de assassinos secretos, extremamente atléticos, ginastas e dotados de tecnologia além de seu

tempo aparentemente não existiram no tempo e espaço que eles existem nos jogos de *Assassin's Creed*. Ainda que possamos nos referir a estes como fictícios, o termo acaba por complicar as análises pois todos os jogos históricos possuem elementos fictícios, assim como toda a história. Agentes não-históricos não existiram e nem sua função no jogo algo verídico – ao menos naquele tempo e espaço de acordo com as evidências atuais. Do mesmo modo, BJ Blazkowick, o protagonista em *Wolfenstein: The New Order* (Machinegames, 2014) é um agente não-histórico, um personagem fictício que não existe no registro histórico, mas que certamente é inspirado por noções de guerreiros da liberdade e vigilantes em um mundo corrupto.

E então há os arquétipos históricos, agentes fictícios que não, estritamente falando, existiram no registro, mas que assumem papéis e funções documentadas pela história. Em outras palavras, eles são todas as pessoas (*every-persons*), aqueles que interagem com o mundo de formas que podemos historicamente documentar ainda que eles não representem de fato um indivíduo específico e documentável. Este tipo de agente é muito comum em jogos elaborados sob o estilo realista. Inclui-se personagens como Red Daniels em *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017). No mundo-jogo, o agente jogador, Red, é um cabo no décimo sexto regimento da Primeira Divisão do exército estadunidense na invasão da Normandia. Embora não exista qualquer evidência de que Daniels existiu, com certeza havia cabos dentre os soldados do décimo sexto regimento que desembarcou nas praias da Normandia. É, ressaltando novamente, uma espécie de espectro. Quando elaboram arquétipos históricos e agentes não-históricos, todos os tipos de conexões com a história, a documentação e a fantasia podem moldar a apresentação final do personagem.

Agentes e papéis históricos específicos formam uma terceira categoria, que é uma pessoa documentada historicamente em seus papéis históricos. Este agente não é usualmente visto fora de jogos de guerra, provavelmente pelo simples motivo que pode ser restritivo para o desenvolvedor selecionar um protagonista cujas ações são conhecidas e documentadas. Com um arquétipo ou agente não-histórico, os desenvolvedores possuem maior liberdade criativa para apresentar o agente e suas escolhas disponíveis como bem entenderem. O lugar prioritário para encontrar agentes históricos específicos é, novamente, os jogos de guerra, porque não é incomum para jogadores querer assumir o controle de um oficial histórico específico – ou mais precisamente um tipo específico de comandante – em uma batalha histórica. Vários entre as opções iniciais de agentes jogadores em *Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012) também são

agentes históricos específicos, ainda que, assim que a dinastia do jogador procede por mais de uma ou duas gerações, os agentes jogadores tornam-se arquétipos de governantes medievais ao invés de agentes específicos. Em algumas situações o agente jogador é uma pessoa histórica específica em uma função completamente não-histórica para eles, como é o caso de Harriet Tubman como um explorador do século XIX no jogo *Curious Expedition* (Maschinen-Mensch, 2016). Este tipo de desencontro entre o ator histórico e a função histórica é provavelmente mais fácil de ser compreendido como um tipo de arquétipo histórico – o arquétipo do explorador influenciando o agente mais do que o nome histórico e sua representação visual. Mas, como já dito anteriormente, estas são categorias que podem sobrepor-se consideravelmente.

Finalmente, há os coletivos históricos, onde o agente jogador representa um grupo de indivíduos como um governo, sociedade ou cultura. A facção, a civilização e os líderes dos países em *Total War*, *Age of Empires*, e *Europa Universalis*, respectivamente, são bons exemplos. Há, porém, sobreposições entre estes. Apenas no sentido mais limitado e literal, por exemplo, um jogador de *Civilization* estará de fato jogando com o agente histórico específico Gandhi quando escolhe o personagem – há o nome e uma representação visual da pessoa famosa. Para os propósitos do jogo, o jogador é a inteligência sobre-humana e poderosa que guia uma civilização indiana da Idade do Cobre até o século XXI.

Somado a esta relação entre agente jogador e o registro histórico, a extensão de poderes que o agente jogador possui no jogo também altera a representação histórica deste agente. Essa extensão de poderes dadas ao jogador podem ser pensadas como uma manifestação de pelo menos duas áreas, ou talvez mais. A primeira é o acesso do agente jogador à informação. Isto existe numa espécie de escala. Em uma ponta, nos jogos de estilo realista a informação do jogador sobre o estado do mundo, suas características e habitantes, é frequentemente limitada ao que pode ser visto e ouvido pelo avatar do agente-jogador – apesar da presença comum dos elementos da interface como radares e mapas do mundo fornecem informações além do que muitos agentes históricos sequer teriam acesso.

Em jogos de estilo conceitual, jogadores costumam ter acesso a uma quantidade maior de informações, muito mais do que seus equivalentes históricos específicos tiveram. Por exemplo, os espaços do mundo em *Civilization*, após revelados da névoa-de-guerra, tem terreno preciso, recursos e fronteiras que causariam inveja em qualquer cartógrafo da antiguidade. Agentes jogadores também podem consultar tabelas de dados

listando os recursos específicos de uma cidade, o que está sendo produzido, e mais. Passar o cursor sobre uma unidade de soldado em um jogo da série *Total War* fornece ao jogador-general os atributos e estado de uma unidade muito além de qualquer general moderno ou histórico poderia saber (MCCALL, 2020). Há, porém, alguns limites nas informações dos jogadores até nestes jogos. A névoa-de-guerra, que cobre os mapas não explorados, e informações incompletas sobre a atual condição de uma região já explorada são limitações comuns impostas em vários jogos de estratégia.

Outro fator determinante em como o agente jogador é representado é seu poder no mundo-jogo. Em alguns jogos de estilo realista, como *Battlefield* e *Call of Duty*, e jogos de ação como *Assassin's Creed*, o personagem jogador costuma ter poderes supra-humanos – exemplos incluem a habilidade de regenerar sua saúde. Os protagonistas em *Battlefield*, *Call of Duty* e outros *FPSs* são limitados em seu movimento, e constantemente bloqueados por vários obstáculos de terreno que precisam ser superados ao escalar, pular ou desviar. Nos jogos da série *Assassin's Creed*, por outro lado, o agente jogador consegue escalar prédios e monumentos com habilidades que beiram o sobre-humano. Jogos de estilo realista também possui o hábito de fornecer ao agente jogador com uma variedade de armas, algumas com imenso poder destrutivo para lutar contra agentes inimigo, como as armas especializadas de alto nível na franquia *Wolfenstein*.

Jogos de estilo conceitual, como as séries *Civilization*, *Europa Universalis*, *Crusader Kings*, e *Age of Empires* tendem a enfatizar menos os poderes do agente jogador como um indivíduo e mais seu poder de comandar *subordinados*, explícitos e implícitos. Subordinados incluem os indivíduos, os grupos e sistemas que precisam existir no mundo histórico para que as ordens do líder sejam executadas. Algumas vezes estes subordinados estão explicitamente identificados no jogo e podem ser chamados corretamente de subordinados. Em outras, estes podem ser apenas implícitos, não referidos especificamente no jogo, mas essenciais em uma dada tarefa. Em *Civilization*, subordinados explícitos incluem todas as unidades do jogo, de batedores, trabalhadores à guerreiros. Subordinados implícitos incluem as pessoas e os sistemas de uma cidade que necessitam existir historicamente para construir prédios, pesquisar tecnologias e seguir os comandos do agente jogador. Em *Hammurabi* (Creative Computing Software, 1978), os fazendeiros que plantavam os grãos que o jogador compra nos campos são subordinados implícitos.

Quando se trata do poder do agente jogador, os subordinados em um jogo como *Civilization* podem ser pensados como *lacaio*s. Eles executam os comandos do agente

jogador de forma precisa, contanto que estes comandos sejam permitidos no atual estado do mundo – i.e. os recursos necessários estão disponíveis e as condições são cumpridas. Na outra ponta do espectro estão os *agentes subordinados* que são vassallos do agente jogador em *Crusader Kings II*. Eles são agentes subordinados, mas definitivamente não são lacaios. Eles possuem modelos de personalidades, podem interagir em tramas e unir-se a facções, e prover impostos e tropas para o jogador que depende de sua relação com eles. Entre os lacaios e os agentes subordinados podem ser encontrados os soldados com atributos de moral em jogos como *Total War*, e jogos de grande estratégia da empresa *Paradox*. Estas tropas tentam executar o comando do jogador, mas apenas se a moral estiver suficientemente alta. Quando ela cai muito, eles fogem do campo de batalha, independente do que foi ordenado pelo agente jogador.

6. Os Objetivos

O agente jogador no espaço-problema apresentado pelo jogo histórico de acordo com o que foi projetado, terá objetivos. De fato, de acordo com alguns pensadores, os jogos por si são definidos em parte por possuírem objetivos, resultados quantificados que os jogadores desejam alcançar (COSTIKYAN, 2002; JUUL, 2003; SALEN AND ZIMMERMAN, 2004; APPERLEY, 2006; KAPPEL E ELLIOT, 2013). Podemos denominar de “objetivos primários” aqueles que são definidos explicitamente pelos *designers* como condições de vitória para jogadores. Estes frequentemente dependem da conquista de objetivos secundários, passos explícitos ou implícitos pensados pelos desenvolvedores como necessários para se obter as condições de vitória. Se, por exemplo, existem várias formas de vencer uma sessão de *Age of Empires II*, a maioria destas requer que o jogador acumule um número significativo de recursos e avance pela linha do tempo tecnológica da Idade das Trevas até a Idade Imperial, fazendo com que o desenvolvimento de uma forma efetiva de exploração de recursos um objetivo secundário importante. Aqui se faz importante o aviso de Sicart (2011), para resistir ao extremo entendimento processualista que acredita que todos os sentidos no gameplay vem do desenvolvedor e do design do jogo. Os jogadores se expressam por meio de seu jogo. Enquanto jogam, jogadores podem certamente ignorar objetivos planejados ou substituir por seus próprios objetivos. Ainda assim, jogos históricos são quase, se não sempre, pensados com objetivos explícitos para que o agente jogador obtenha sucesso.

É importante ressaltar que videogames históricos, em particular os comerciais, são usualmente muito teleológicos em seu foco nos objetivos (APPERLEY, 2013; CHAPMAN, 2016). Os jogadores que pretendem cumprir os objetivos propostos pelos desenvolvedores de jogos precisam ter isso em mente quando pensam em estratégias. Jogadores fazem alianças nos jogos da série *Total War*, por exemplo, sabendo que eventualmente terão que quebrá-las em algum momento para cumprir o objetivo da conquista. Em *Civilization*, especialmente em níveis com maior dificuldade, as escolhas mais efetivas dos jogadores em relação à construção e pesquisa devem considerar que tipo de vitória o jogador pretende conseguir. Assumindo que o jogador não elabore objetivos pessoais para o sucesso no jogo – algo comum na *sandbox* de *Crusader Kings II* e jogos de mundo aberto como a franquia *Assassin's Creed* – vitória e derrota são alcançadas ao conquistar e obter sucesso nos objetivos propostos pelos designers (HOUGHTON, 2019, 2020). De fato, um foco maior na vitória no fim do jogo é uma das predisposições dos jogos históricos já que a maioria destes apresentam uma visão do agente do passado como alguém que claramente entendia e possuía objetivos definidos (MCCALL, 2012a, 2012b; CHAPMAN, 2016).

As escolhas de agente, função e objetivos por parte dos desenvolvedores dita uma grande parte de como o resto do espaço-problema é concebido e criado por estes (MCCALL, 2012a; HOUGHTON, 2020). A diferença é perceptível se, por exemplo, o objetivo do agente jogador é conquistar o mundo conhecido, ou aumentar sua honra por meio do sucesso econômico de alguns estabelecimentos. Assim que o jogo é pensado com um agente específico, é usualmente mais difícil representar outros agentes com objetivos ou funções muito diferentes, ou incorporar novos elementos principais que não se encaixam bem com os já existentes. *Sid Meier's Civilization IV: Colonization* (Firaxis, 2008), por exemplo, representa a história da colonização europeia de um ponto de vista teleológico e colonialista. Limitações de *design* nos agentes, funções e ambiente virtual contribuem para uma história dos europeus “descobrimo” o “Novo Mundo”; reivindicando e construindo estados e sociedades no estilo europeu, e até mesmo conquistando a independência de seus países de origem. As perspectivas dos povos originários não se encaixam também nesta representação; estas pessoas são em sua grande parte projetadas como obstáculos e ferramentas, e não agentes independentes. De fato, eles não podem ser agentes jogadores no jogo em questão sem modificar o código e, mesmo assim, carecem da profundidade econômica, política e cultural dos agentes jogadores colonizadores (OWENS, 2010, 2012; MIR, 2012). Em um modo mais geral,

não há quase nenhum jogo comercial que mostra o espaço-problema do camponês, do trabalhador industrial ou daquele que vive em uma condição de sobrevivência, apenas com o estritamente necessário pela falta do dinheiro. Estes jogos certamente poderiam existir, pensados no contexto desses agentes e de seus espaços-problema, mas há poucos indícios que o setor comercial pense em produzi-los.

7. Recursos do mundo-jogo, Obstáculos, Ferramentas e Agentes

Dentro do mundo-jogo virtual, existem muitos elementos que permitem ou restringem as ações dos agentes jogadores. Em alguns momentos os elementos podem ter as duas funções dependendo das circunstâncias – paredes fortificadas, por exemplo, protegem um agente ao manter outros longe e os efeitos de uma arma depende de seu portador e do alvo.

Os elementos do mundo-jogo são diversos, com vários tipos comuns. *Recursos* fornecem o material virtual necessário para comprar e construir dentro do jogo. A madeira, por exemplo, é um recurso na série *Age of Empires* que é adquirido por lenhadores de arvores e usados na construção de novos prédios, e martelos (ou escudos e engrenagens) são um recurso usado para o desenvolvimento de unidades e construções na franquia *Civilization*. Os recursos também podem servir como medidas para o progresso do jogador no mundo-jogo e potencialmente até ativar eventos dentro do jogo. A média de popularidade nos jogos *StrongholdHD* determina se camponeses imigrarão ou emigrarão da mansão do jogador e a medida de felicidade/tristeza em *Civilization* afeta a produtividade dos cidadãos. O nível de saúde, o padrão para jogos de ação em primeira ou terceira pessoa como *Call of Duty* e *Assassin's Creed*, também apresentam qualidades de função métrica e recurso.

Um segundo tipo comum de elemento é o *obstáculo*. Este pode tomar forma por meio de um obstáculo físico no mundo-jogo que restringe o movimento do jogador, como o Oceano Atlântico em *Crusader Kings II*, formações rochosas em *Age of Empires*, ou muralhas fortificadas em um construtor de castelos como em *StrongholdHD*. Alternativamente, é possível que se apresente como um agente cujo propósito primário não é vencer o jogo (como seria para agentes rivais) ou auxiliar o agente jogador (como um agente subordinado) mas obstruir ou impedir o progresso do agente jogador em seus objetivos. Animais selvagens que podem atacar e destruir tropas em *Civilization*, pragas

em *Crusader Kings II*, e inimigos em FPS históricos como *Call of Duty* e *Battlefield* são bons exemplos a serem citados.

O terceiro elemento importante é o *agente rival*. Estes podem ser controlados por outros jogadores, pelas rotinas de inteligência artificial escritas nos códigos do jogo ou os dois. Agentes rivais estão em competição direta com o agente jogador, tentando obter a vitória à custo do jogador. Exemplos incluem as civilizações rivais em *Civilization*, facções rivais em *Total War*, e os países rivais em *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013). E não nos esqueçamos dos subordinados previamente mencionados, estes humanos – identificados ou implícitos – que executam os comandos do agente jogador. Os camponeses em *StrongholdHD* (Firefly, 2011) que trabalham para o lorde jogador, os apoiadores sem nome da resistência em *Through the Darkest of Times* (Paintbucket, 2020) e os fazendeiros sem identificação em *Hammurabi* são todos exemplos de subordinados. Por outro lado, as ferramentas no mundo-jogo permitem que o agente jogador acesse novas áreas, habilidades, realize ou melhore a performance de uma tarefa. O exemplo mais predominante em ferramentas do mundo-jogo são as armas e veículos em jogos de FPS e jogos de ação em terceira pessoa, e as tecnologias em jogos como *Total War* e *Civilization*.

8. O Mundo-jogo

Todos os componentes – agentes jogadores, funções, objetivos, agentes que auxiliam ou restringem, ferramentas, recursos e além – estão contidos e contextualizados no mundo-jogo virtual que os desenvolvedores constroem. Esse mundo-jogo usualmente representa uma geografia histórica. Em certos casos, como nas franquias *Civilization* e *Age of Empires*, os resultados dependem significativamente do terreno e do acesso do agente jogador aos recursos disponíveis. Nestas situações, os desenvolvedores planejam para que os jogadores joguem diversas vezes; são mundos aleatórios (e então não-históricos) gerados a cada novo jogo que não farão referência direta a qualquer localização específica na Terra⁴. As duas séries também possuem modos e cenários de jogo onde o mundo-jogo é ostensivamente feito para marcar uma geografia histórica. Ainda assim, é muito mais comum que o mundo-jogo faça referência a um local e tempo histórico. O mundo-jogo de *Medieval 2: Total War* é representado por uma renderização

⁴ Uricchio categoriza estes como jogos que “não buscam afirmar a especificidade histórica” (2005: 330), o que é claro na questão geográfica, mas não necessariamente verdade em outros aspectos.

em estilo 3D da Europa Ocidental, Ásia Ocidental e o norte da África no ano de 1080. Já no caso de *Through the Darkest of Times*, o mundo-jogo é a Berlim da década de 1930.

Uma distinção pode ser feita entre dois tipos de espaços em jogos que dependem se estes são de fatos renderizados como espaços jogáveis: espaços *explícitos* e *implícitos*. Os implícitos são espaços que são parte do mundo-jogo de forma conceitual: ainda que sejam citados, eles não são feitos como espaços que o jogador possa acessar ou navegar. As propriedades (*holdings*) em uma província em *Crusader Kings*, que não tem seu espaço na tela renderizado, mas são partes conceituais do mundo são um bom exemplo de um espaço de jogo implícito. O castelo vem com uma guarnição de defensores representados por um número, mas o jogador e os exércitos inimigos não podem de fato adentrar no espaço do castelo. A cidade-estado mesopotâmica da Babilônia em *Hammurabi* é um espaço implícito em que o agente jogador, Hammurabi, governa e os campos e os camponeses do jogo vivem. É impossível mover o agente jogador ou seus subordinados pela cidade. Em *Through the Darkest of Times*, as fábricas de Berlim onde o agente jogador, o líder de um grupo de resistência antinazista, tenta recrutar mais membros são espaços implícitos. A fábrica em si é apenas um ponto no mapa, mesmo que seja descrita como um local cheio de trabalhadores que os subordinados do agente jogador podem recrutar.

Espaços explícitos são aqueles que possuem um ou mais dos quatro atributos a seguir, baseados em sua essência nas ações principais que o agente jogador pode tomar no e dentro do espaço do jogo. Espaços de jogos *exploráveis* são aqueles escondidos do jogador e que são feitos para a exploração, seja o mundo renderizado coberto pela nevoada-guerra nos jogos *Civilization*, ou os cômodos e locais escondidos que aguardam ser descoberto nos jogos de *Assassin's Creed*. Espaços de jogo *navegáveis* são os que o agente jogador pode mover-se de local para local, ultrapassando obstáculos; muitos jogos de ação e FPS históricos contém estes. Assim como jogos conceituais como o *Curious Expedition*, cujo mundo principal é representado por um mapa oculto de terras ainda não descobertas, prontas para que o agente jogador as explore. Espaços de jogo *contestados* permitem que o jogador ou agentes rivais controlem partes do espaço ao ocupar ou limitar o acesso dos rivais de parte deles como em jogos de guerra, estratégia e grande estratégia⁵. Espaços de jogos *desenvolvíveis* existem quando o agente jogador melhora o espaço,

⁵ Isto é, de certo modo, um exemplo específico em jogos históricos onde a observação de Jenkins e Squire se mostra importante, ao afirmarem que videogames são primariamente sobre espaços contestados (2004).

construindo cidades ou edifícios, extraindo recursos, mudando o terreno e interagindo da forma que Murthy identifica de forma perspicaz como colonialismo de jogo (2019). Os mundos nas franquias *Total War*, *Crusader Kings* e *Civilization* são exploráveis, navegáveis, contestáveis e, em determinados pontos, espaços desenvolvíveis. Os mundos-jogo em 3D de *Assassin's Creed* são certamente exploráveis, navegáveis, algumas vezes contestáveis, mas na maioria das vezes não desenvolvíveis.

Em todos os casos o mundo-jogo, em todos os seus espaços, é uma parte importante da grande maioria de jogos históricos e representa em dado nível um mundo histórico que teve, ou poderia ter, humanos do passado. Esse espaço de jogo produz o contexto, influencia a forma e por consequência, influencia a representação do passado que os outros elementos oferecem. Estes também geram objetivos de desenvolvimento primários e secundários – explorar, navegar, contestar, desenvolver – para o agente jogador.

9. Estratégias, Escolhas e Comportamentos

Dentro do mundo virtual, o agente jogador desenvolve estratégias, faz escolhas e adota comportamentos que lhe permite aproveitar ao máximo as habilidades para superar os obstáculos do mundo-jogo. É esta habilidade de planejar e escolher em um espaço-problema, para jogar o jogo, que é algo muito particular do jogo histórico; fazendo que a mídia em questão seja diferente dos textos, filmes ou imagens estáticas (MCCALL, 2012b; KAPELL E ELLIOT, 2013; CHAPMAN, 2016). As ações e escolhas do jogador dentro do espaço-problema histórico completa o sistema. O jogador em um jogo de tiro histórico escolhe armas, rotas, os inimigos que alvejara e as táticas empregadas, e essas escolhas levam ao agente jogador a interagir com o sistema de mundo apresentado pelo jogo. O jogador de *Civilization* desenvolve estratégias frequentemente baseadas nas condições de vitória e na geografia. Em um jogo de dilemas morais como *We. The Revolution*, o jogador decide que julgamento aplicar em uma variedade de casos e, assim, se vai recorrer aos cidadãos comuns, aos revolucionários da burguesia ou para os aristocratas. Entender as escolhas é fundamental para entender os agentes, e construir escolhas e seus impactos é uma qualidade do jogo eletrônicos (MCCALL, 2012b). Contudo, lembramos novamente dos avisos de Sicart (2011) contra as visões de extremo processualismo, e de não presumir que o jogador não possui um poder de decisão criativa

nestas estratégias, escolhas e comportamentos. O jogo, quando jogado, oferece um “diálogo”, como o autor descreve, não um ditado (SICART, 2011).

10. Convenções de gênero

Gênero é um termo ambíguo, como bem ressaltam Apperley (2006) e Arsenault (2009). Ainda assim, especialmente quando tratamos dos jogos históricos comerciais feitos primariamente para o entretenimento, que a concepção dos desenvolvedores em relação ao espaço-problema histórico é fortemente influenciada pelas convenções de gênero que envolvem o gameplay – mesmo que a exata distinção entre cada um dos gêneros não seja tão clara assim. *Civilization VI* (Firaxis, 2016) e o resto da série essencialmente transformam todas as culturas jogáveis em poderes imperiais. Poderes estes que expandem em capacidades produtivas, tecnológicas, e muitas vezes militares de acordo com o modelo 4X – eXplorar, eXpandir, eXplotar, eXterminar – de acordo com as normas do gênero encontrados em títulos mais fantásticos como *Endless Legend* (Amplitude, 2014) e *Masters of Orion II* (Simtex, 1996). É igualmente importante também pensar nas convenções de gênero previamente estabelecidas por versões mais antigas da própria franquia – que vão de algumas condições de vitória principais, à função e tipos de unidades disponíveis, o mundo-jogo que será explorável, navegável, desenvolvível e contestado, entre outros. As convenções de RTS de *Age of Empires*⁶, são plenamente consistentes com as que estão presentes em *Warcraft II* (Blizzard, 1995) e *Command and Conquer* (Westwood, 1995). Muitos jogos iniciais da franquia *Total War* – um gênero próprio de um híbrido entre estratégia de turno e batalhas RTS – tem as mesmas convenções: personagens para governar cidades e comandar exércitos, agentes para conduzir negociações e diplomacia; mapas divididos em províncias; assentamentos em cada província que servem como base econômica e defensiva. Estes elementos são compartilhados entre outros títulos como *Medieval 2: Total War* (Creative Assembly, 2006) muito similar a *Rome: Total War* (Creative Assembly, 2004) e *Empire: Total War* (Creative Assembly, 2009). Haverá, claro, as exceções. Mesmo assim, não é um exagero dizer que as convenções de gênero de um jogo histórico podem ser impostas no conteúdo

⁶ Uma economia que se baseia em recursos coletados por trabalhadores, o território inicial do jogador ocupado por bases compostas por edifícios que podem produzir novas unidades e tecnologias, mecânicas de combate no estilo pedra, papel e tesoura entre os diferentes tipos de tropas de infantaria, artilharia etc.

histórico; moldar, organizar e apresentar na mesma dimensão que o conteúdo histórico presente forma o gênero do jogo.

11. Usando o Espaço-problema histórico para análises

Este arcabouço estrutural fornece uma abordagem à análise e ao criticismo histórico que é rigoroso e significativo, mas holístico. É ciente do jogo histórico como seu próprio meio e fonte, capaz de usar caminhos que lhe são particulares e exclusivos para comunicar aspectos do passado. Como destacado mais acima, um jogo histórico, ao menos um que funcione sem muitos bugs, precisa ser um sistema funcional – ou, visto de outra forma, precisa ter seus componentes trabalhando bem em conjunto. Graças a forma que os componentes do mundo-jogo (agente jogador histórico, funções, objetivos etc.) necessitam funcionar e interagir de forma precisa, jogos bem-sucedidos no parâmetro comercial tendem a oferecer um número reduzido de funções e objetivos no mundo virtual; o normal é que seja um de cada. Consequentemente, as escolhas dos espaços-problema por parte dos desenvolvedores, ou de modo mais preciso, qual o espaço-problema a representar necessariamente prende o jogo em certas representações do passado (MCCALL, 2012b).

Visto que o espaço-problema histórico de um jogo é um sistema dinâmico funcional mais bem analisado sob um olhar holístico, como alguém pode usar a estrutura como parte de uma análise significativa? Em primeiro lugar, ao invés de pular em uma lista com elementos historicamente precisos e elementos problemáticos de um jogo – e por consequência tratando-os como afirmações discretas e atômicas livres de um contexto sistemático – o arcabouço EPH sugere que pesquisadores de jogos históricos perguntem coisas como: “como tal componente com sua forma específica de representação do passado funciona dentro do espaço-problema como um todo e como sua função molda a representação” ou, usando outras palavras: “como o espaço-problema histórico, incluindo as convenções de gênero, moldam como este componente funciona e, de acordo, apresenta o conteúdo histórico?”

Destrinchando ainda mais, uma análise do espaço-problema histórico permanece ciente do espaço total elaborado dos agentes, das funções, dos objetivos, elementos e escolhas disponíveis ao jogador. Ela inclui as fronteiras do mundo virtual e das convenções de gênero quando considera o conteúdo histórico presente em qualquer destes componentes do jogo. É importante não perder o foco do espaço total quando examinar

este ou aquele elemento mais discreto. Afinal, o espaço-problema histórico concebido vai exercer forte influência sobre os elementos do espaço, e como estes são apresentados ao jogador. Então, para melhor entender o porquê um componente do jogo representa o passado de uma determinada maneira, é preciso considerar o espaço como um todo e a parte deste componente neste todo. A escolha de um agente não-histórico em um mundo amplamente não-histórico, por exemplo, sugere que a precisão dos elementos e escolhas do jogo serão, no melhor dos cenários, provavelmente bem-sucedidas. A escolha de objetivos simplistas ou de elementos anacrônicos deve contribuir de modo significativo para elementos simplistas e anacrônicos no espaço e nas escolhas e estratégias disponíveis ao jogador. Mas, ainda que simples ou complexo, historicamente válido ou não, o espaço-problema de um jogo e o seu mundo de convenções de gênero vão ditar a representação histórica de cada componente e a história que cada um destes passa.

Eis que outra questão se apresenta para a análise: “como então os desenvolvedores representaram, de forma razoável e consistente com o registro histórico, uma certa característica histórica nos componentes e sistemas do jogo que tornam o espaço-problema algo real?” Porque outra ramificação do planejamento de um espaço-problema histórico e sistemático é este: componentes que representam algum aspecto do passado que se encaixa bem no tema dentro do espaço-problema terão uma maior chance de apresentar este elemento do passado de um modo coerente com o registro histórico. Componentes cuja representação do passado que não se encaixe bem, por sua vez, apresentam uma chance muito maior de demonstrar o elemento do passado de formas simplistas ou distorcidas. Espaços-problema de jogos RTS com campos de batalha e um sistema econômico rápido e simples, por exemplo, se encaixam melhor com componentes cujo contexto histórico foque em guerras e desenvolvimento econômico; seria difícil e complicado representar um contexto histórico de práticas de meditação pacifistas.

Vamos encerrar com alguns exemplos curtos. Estas são análises curtas e incompletas pela necessidade, cuja única função é demonstrar os tipos de explorações que uma abordagem do espaço-problema histórico traz para a análise de jogos e as formas de conexões que podem ser traçadas entre os diferentes componentes do espaço do jogo.

Considerem *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier, 2014). Nos primeiros níveis do jogo, o jogador assume a agente-jogadora Emile, uma cidadã francesa convocada à força para a guerra. Em momento posterior, o jogador assume Karl, o genro de Emile e soldado alemão; Freddie, um soldado americano; e Anna, uma enfermeira belga. O jogo se coloca dentro das convenções de um jogo *side-scrolling* com enigmas

(*puzzles*). Em cada nível, o jogador precisa resolver uma série de enigmas, quase sempre dentro da convenção de aventuras *point-and-click* focando em encontrar o objeto certo para que seja utilizado no lugar certo; alguns destes enigmas exigem precisão e coordenação do jogador. Em um momento do segundo nível que envolve um ataque francês a uma posição fortificada pelos alemães, por exemplo, o jogador precisa encontrar a dinamite e colocá-la de volta em seu local de origem na base da ponte de cavalete para que só então ela seja detonada e o jogo continuado. Em outra parte, o jogador precisa desviar de bombas de artilharia. O jogador corta arame farpado ou desvia de táxis nas ruas de Paris. Metralhadoras, gás venenoso, trincheiras e táxis – todos estes elementos possuem contrapartes equivalentes no mundo real e na guerra, e ainda assim suas aparições no jogo em questão sempre estão envolvidas com enigmas ou testes de destreza. O jogo raramente exige uma resposta tática do tipo que um soldado seria obrigado a empregar durante a Primeira Guerra Mundial. Ao invés disso, as respostas e decisões que o jogador faz são sobre as resoluções destes enigmas. De um modo muito real, o gênero de puzzles molda significativamente o espaço-problema histórico que *Valiant Hearts* apresenta, resultando em um *puzzle/plataformer* imposto sobre a Primeira Guerra Mundial. E, portanto, a guerra mostra-se segmentada em séries de níveis *side-scrolling* com enigmas e elementos que correspondem em nome e visual com os elementos da primeira guerra, como artilharia, metralhadoras e gás venenoso. As escolhas do agente jogador não são sobre táticas militares ou outros comportamentos históricos na guerra, mas sim sobre resolução de enigmas.

Para um exemplo mais detalhado, considere *Age of Empires; Definitive Edition* (Forgotten Realms, 2018), o relançamento com upgrades de alta resolução do jogo RTS histórico e comercialmente muito bem-sucedido da *Microsoft Studios*, cuja versão original data de 1997. O jogo coloca o jogador na função de uma civilização coletiva – culturas associadas à antiguidade como Assírios, Shang e Romanos, por motivos práticos. O agente jogador lidera a civilização em um conflito militar e econômico decisivo contra uma ou mais civilizações controladas pela inteligência artificial do jogo ou por outros humanos. O espaço-problema histórico projetado para este jogo é fortemente influenciado pelas convenções do gênero RTS daquele período, em especial *Warcraft II* e *Command and Conquer*⁷ (JOHNSON, 2015). O espaço-problema em questão, um de culturas

⁷ Bruce Shelley, um dos principais *designers* em *Age of Empires*, afirmou explicitamente que o jogo foi pensado como uma tentativa de reproduzir o estilo de *Civilization* em *Warcraft II* e *Command and*

materialistas e militaristas lutando para localizar e consumir recursos e progredir tecnologicamente em suas habilidades é em si uma herança de RTSs antigos.

Elementos no jogo incluem:

Aldeões, em forma de lacaios subordinados, que fornecem o trabalho para a civilização, colhendo recursos como madeira, comida, pedra e outro dos depósitos espalhados pelo mapa e constroem edifícios.

Edifícios, como um grupo de ferramentas que oferecem diversas capacidades, entre elas a habilidade de criar unidades militares e pesquisar tecnologias.

Unidades militares, outro tipo de lacaios subordinados, para defender sua civilização e atacar outras.

Para ilustrar como este espaço-problema histórico molda todos os componentes que reproduzem o conteúdo histórico no jogo, considere as tecnologias que podem ser descobertas. Muitas são avanços militares diretos, adicionando bônus para as unidades do jogador – como armadura de escamas, que aumenta o valor da armadura da infantaria em 2 pontos, ou a espada larga, que permite que a unidade Guerreiro Espada Larga seja criada. Estes elementos militares se encaixam bem em um espaço-problema focado no aspecto militar, e ainda que bastante simplificado, produz uma descrição reconhecível dos efeitos históricos de armaduras de escamas e espadas largas.

Mas são as tecnologias que não são primariamente associadas com os desenvolvimentos militares que demonstram ainda mais como o espaço-problema elaborado pelos desenvolvedores influenciam todos os seus componentes e como estes representam o passado. A nobreza, uma tecnologia pertencente à Era de Bronze do jogo, foi uma ideologia que historicamente causou muitas ramificações políticas e sociais para as sociedades antigas. Contudo, essa tecnologia precisa interagir com algum componente do espaço-problema, então no jogo ela aumenta os pontos de saúde das unidades montadas de uma civilização em 15%. A escrita, outra tecnologia no jogo, historicamente aumentou exponencialmente a habilidade da humanidade de preservar e compartilhar conhecimento. Ela precisa funcionar no jogo, então dentro do espaço-problema ela deve possibilitar conhecimentos que façam sentido no mundo-jogo. Então, a escrita aqui revela um conhecimento que um aliado possua do mapa do jogo; um subgrupo bastante limitado

Conquer, durante sua participação no podcast de Soren Jonhson chamado *Designer Notes* em 2015 (1:15:43 – 1:17:04).

da informação que a escrita permitiu aos grupos e culturas para preservar, organizar e dividir. Para dar um último exemplo, Monoteísmo permite que os clérigos de uma civilização convertam os clérigos inimigos e os edifícios a estes associados para servirem o jogador. Um desenvolvimento filosófico e religioso com diversas implicações para religiões e história das religiões torna-se, em um jogo focado em domínio militar e tecnológico, uma ferramenta para ser usada em batalha. As campanhas históricas incluídas no jogo também ilustram a influência controladora que o espaço-problema exerce sobre o conteúdo histórico apresentado no jogo. Conflitos puramente militares, como o Cerco Romano de Siracusa (214-212 A.C.) e as campanhas militares de César durante a metade do primeiro século ainda são vistas como competições econômicas entre civilizações rivais. Os jogadores precisam administrar vilarejos e um mecanismo econômico de obtenção e gastos de recursos durante conflitos militares. Em suma, não seria exagerado afirmar que *Age of Empires* impõe convenções de jogos RTS na história do mundo antigo na mesma intensidade que a história antiga se impõe no jogo, ou talvez até mais.

Civilization VI nos proporciona outro exemplo útil do design total do EPH moldando seus componentes, sendo nestes casos entre o agente jogador e os agentes rivais. Como seus antecessores, *Civilization VI* apresenta da seguinte forma o espaço-problema:

O agente jogador é em aparência um **agente histórico específico**, um **líder histórico** para uma civilização, mas para todos os efeitos práticos um coletivo visto que o agente não possui corpo físico e guia a inteligência e toma as decisões por 6000 anos do desenvolvimento da civilização.

As condições de vitória estabelecidas, os objetivos do mundo escolhidos pelos desenvolvedores são essencialmente os mesmos durante toda a série de jogos: Cultura, Dominação, Religião, Ciência ou Vitória por pontos.

O espaço em que as civilizações do agente jogador e dos agentes rivais não-jogadores competem para vencer o jogo é quase sempre um trabalho gerado aleatoriamente, explorável, navegável, contestado e desenvolvível com os recursos e a geografia terrestre assumindo um papel fundamental. Neste mapa estão os recursos e os espaços para situar as cidades que vão servir como mecanismos econômicos e científicos para a civilização do jogador somado aos pontos militares.

Elementos do mundo-jogo que podem auxiliar ou atrapalhar o jogador incluem vários recursos, obstáculos de terreno, civilizações rivais, laçaios subordinados como soldados, edifícios, cidades, bárbaros, maravilhas e mais.

A forma que os jogadores obtêm a vitória é ao alcançar prosperidade quantificada em fé, cultura, pesquisa ou capacidades militares, maiores que as dos rivais para que o jogador possa **dominar militarmente, culturalmente, religiosamente ou cientificamente**. Ainda que versões mais recentes dos jogos da série permitam que civilizações com poucas cidades vencerem em certos casos, em geral o crescimento geográfico e material junto da expansão para dominar o globo em uma ou mais métricas é o centro do jogo.

Este é o EPH essencial que este *design* articula.

Quando a franquia adicionou os Cree como uma civilização jogável em *Civilization VI*, o cacique Cree Milton Tootoosis expressou sua preocupação que o jogo retratava os Cree de uma maneira negativa e prejudicial. O jogo essencialmente faz como que os Cree sejam um poder expansionista como todas as outras civilizações no jogo e, ao fazê-lo, segundo Tootoosis, “perpetua esse mito que os povos originários possuíam valores similares aos da cultura colonial, que é o de conquistar outros povos e tomar suas terras”. Tootoosis continuou: “É um tanto perigoso para uma empresa perpetuar essa ideologia que está em conflito com o que sabemos. [Poundmaker] com certeza não compartilhava do mesmo pensamento demonstrado pelos poderes coloniais” (CHALK, 2018).

A análise do EPH certamente sugere, não apenas a resposta para a pergunta “Por que os desenvolvedores retrataram os Cree desta forma?” mas também uma resposta relevante apesar disso: já que *Civilization VI* é, como todos os jogos históricos comerciais bem-sucedidos são, um espaço-problema histórico fechado, funcional e sistemático que retrata o seu jogador e os agentes não-jogadores de um modo específico, neste caso como expansionistas que precisam crescer e dominar – militarmente, economicamente, cientificamente ou religiosamente – para vencer o jogo. Além disso, visto que o espaço-problema foi pensado desta forma, ele não pode ser facilmente alterado para acomodar um novo e completo espaço-problema, ou funções e objetivos novos e diferentes para as civilizações que competem entre si. Quando se adiciona um novo agente jogador, o espaço-problema terá forte influência em como este agente é representado, sejam os Cree ou qualquer outro grupo que, historicamente falando, não buscou dominar e criar

impérios. Um pensamento final: é importante frisar que este não é um caso de apontar o culpado, ou dizer que a forma que o jogo retrata os Cree é boa ou ruim. É simplesmente uma questão de melhor entendimento do funcionamento dos componentes dos jogos históricos e como estes representam o passado.

Antes de encerrarmos, é interessante considerar a utilidade do arcabouço EPH para educadores que planejam introduzir jogos históricos no ambiente de aprendizado de seus alunos. Essencialmente a estrutura do EPH vai em direção de uma abordagem efetiva para jogos como parte das aulas de história. É fácil de entender – na minha experiência como educador – para os estudantes e lhe proporciona uma abordagem significativa para analisar jogos históricos, indo além de rejeitar um jogo quando “não acerta os fatos”. É também uma forma de melhor entendimento das pessoas, locais e sistemas do passado. Analisar o espaço-problema de jogos demanda que os estudantes entendam, contanto que seja vantajoso, o passado nos termos do espaço problema. Isso significa que, para analisar o jogo histórico, os alunos precisarão ir além das informações que eles escutam ou leem e construir conhecimento, evidência organizada em um arcabouço sobre agentes e suas ações. Enquanto de fato existem limites para apresentar o passado em termos de espaços-problema, a premissa básica pode ser bem útil em um contexto educacional. A estrutura mostra como a história pode ser entendida baseada nas informações obtidas pelas ações e escolhas dos agentes, e como estas ações são formadas pelos espaços físicos, culturais, intelectuais e sociais ao redor deles (MCCALL, 2011, 2012a, 2012b).

12. Conclusão

Há mais trabalho a ser feito. As habilidades descritivas do EPH podem ser expandidas e desenvolvidas. Há aspectos que serão revisados em resposta à aplicação do arcabouço em jogos históricos futuros. Mas eu espero que este seja o princípio de uma conversa mais profunda sobre o EPH como uma abordagem prática e holística para analisar e entender a história comunicada por meio dos jogos históricos; uma sensível aos jogos como experiências pensadas de forma sistêmica e interativa. Ao invés de quebrar um jogo em uma série de preposições e definir a precisão histórica de cada parte independente do todo, o arcabouço aborda o jogo pelo que ele é: não um texto, não uma narrativa, mas um jogo histórico e, portanto, um sistema jogável e fechado que representa um agente em um mundo interconectado. Agentes no mundo-jogo tomam decisões para capitalizar nas habilidades e trabalhar entre e superando as restrições. A estrutura do EPH

dialoga com a mídia do jogo da mesma forma que apresenta e molda sua mensagem do passado e, de modo ideal, nos auxilia a entender melhor essa nova forma particular da história: o modo de jogo. Por conseguinte, mostra-se com potencial de fazer útil tanto para a análise acadêmica de *videogames* históricos, para a análise em sala de aula por parte de educadores e estudantes e para os desenvolvedores de jogos históricos que buscam por um tipo de guia em componentes comuns aos jogos históricos.

13. Referências

AMPLITUDE. **Endless Legend** [Microsoft Windows]. Jogo digital distribuído por Sega of America. 2014.

APPERLEY, Thomas H. Genre and game studies: Toward a critical approach. **Simulation & Gaming**, v. 37, n. 1, 2006, p. 6-23. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878105282278>. Acesso em: 26 set. 2023.

APPERLEY, Thomas H. Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination. In: KAPPEL, Matthew W; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs.), **Playing with the Past: Digital games and the Simulation of History**. London: Bloomsbury, 2013, p. 185-98.

ARSENAULT, Dominic. Video Game Genre, Evolution, and Innovation. **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, v. 3, n. 2, 2009, p. 149-176. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/288970477_Video_Game_Genre_Evolution_and_Innovation. Acesso em: 26 set. 2023.

BLIZZARD. **Warcraft II: Tides of Darkness** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Ayman Adham, distribuído por Blizzard. 1995.

CHALK, Andy. Poundmaker Cree Nation leader criticizes Cree portrayal in Civilization 6. **PC Gamer**, 2018. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/poundmaker-cree-nation-leader-criticizescree-portrayal-in-civilization-6/>. Acesso em: 26 set. 2023.

CHAPMAN, Adam. Privileging Form over Content. **The Journal of Digital Humanities**, v. 1, n. 2, 2012. Disponível em: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-overcontent-by-adam-chapman/>. Acesso em: 29 nov. 2019.

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

CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan Westin. Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History**, v. 21, n. 3, p. 358-371, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311165819_Introduction_what_is_historical_game_studies. Acesso em: 26 set. 2023.

COPPLESTONE, Tara Jane. But that's not accurate: the differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers, and critics. **Rethinking History**, v. 21, n. 3, 2016, p. 415-438. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13642529.2017.1256615>. Acesso em: 26 set. 2023.

COSTIKYAN, Greg. I Have No Words and I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. Interactive. **Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference**. Tampere University Press, 2002. Disponível em: <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>. Acesso em: 26 set. 2023.

CREATIVE ASSEMBLY. **Medieval: Total War** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Michael Simpson, distribuído por Activision. 2002.

CREATIVE ASSEMBLY. **Rome: Total War** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Michael Simpson, distribuído por Activision. 2004.

CREATIVE ASSEMBLY. **Medieval 2: Total War** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Robert T. Smith, distribuído por Sega. 2006.

CREATIVE ASSEMBLY. **Empire: Total War** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Michael Simpson, distribuído por Sega. 2009.

CREATIVE COMPUTING SOFTWARE. **Hammurabi** [Commodore 64, DOS, TRS-80]. Jogo digital distribuído por Creative Computing Software. 1978.

PRESTIGE. **Crusader Kings II Wiki**, 2012. Disponível em: <https://ck2.paradoxwikis.com/Prestige>. Acesso em: 29 nov. 2019.

DENING, Greg. Performing Cross-Culturally. **Australasian Journal of American Studies**, v. 25, n. 2, 2006, p. 1-11. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/41054020>. Acesso em: 26 set. 2023.

ENSEMBLE STUDIOS. **Age of Empires** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Rick Goodman, distribuído por Microsoft. 1997.

ENSEMBLE STUDIOS. **Age of Empires II: The Age of Kings** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Bruce Shelley, distribuído por Microsoft. 1999.

FIRAXIS. **Sid Meier's Civilization IV: Colonization** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Sid Meier, distribuído por 2K Games. 2008.

FIRAXIS. **Sid Meier's Civilization VI** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Sid Meier, distribuído por 2K Games. 2016.

FIREFLY STUDIOS. **Stronghold HD** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Simon Bradbury, distribuído por 2K Games. 2011.

FORGOTTEN EMPIRES. **Age of Empires: Definitive Edition** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Bruce Shelley, distribuído por Xbox Game Studios. 2018.

FORGOTTEN EMPIRES. **Age of Empires II: Definitive Edition** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Adam Isgreen, distribuído por Xbox Game Studios. 2019.

HOUGHTON, Robert. Why Are Objectives Important in Historical Video Games? **The Public Medievalist**, 2019. Disponível em: <https://www.publicmedievalist.com/game-objectives/>. Acesso em: 10 nov. 2019.

HOUGHTON, Robert. If You Are Going to Be the King, You'd Better Damn Well Act Like the King: Setting Authentic Objectives to Support Learning in Grand Strategy Computer Games. In: ALVESTAD, Karl; HOUGHTON, Robert (orgs.). **The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism**. Londres: IBTauris, 2020.

DESIGNER NOTES #9: **Bruce Shelley**. Entrevistado: Bruce Shelley. Entrevistador: Soren Johnson. Designer Notes, 26 jun. 2015. Podcast. Disponível em: <https://www.idlethumbs.net/designernotes/episodes/bruce-shelley>. Acesso em: 10 nov. 2019.

JUUL, Jesper. **Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2003.

KAPPELL, Matthew W.; ELLIOT, Andrew. Introduction: To Build a Past That Will “Stand the Test of Time”: Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. In: KAPPEL, Matthew W.; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs.), **Playing with the Past: Digital games and the Simulation of History**. Londres: Bloomsbury, 2013, p. 1-28.

KONZACK, Lars. Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. **Video Games and Gaming Culture**, v. 2, parte 5. Londres: Routledge, 2016. p. 89-100

LINDEROTH, Jonas. Beyond the Digital Divide: An Ecological Approach to Gameplay. **Transactions of the Digital Games Research Association**, v. 1, n. 1, 2013, p. 1-17.

MACCALLUM-STEWART, Esther; PARSLER, Justin. **Controversies: Historicizing the Computer Game**. 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/47529402_Controversies_Historicising_the_Computer_Game. Acesso em: 29 nov. 2019.

MACHINEGAMES. **Wolfenstein: The New Order** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Jens Matthies, distribuído por Bethesda Softworks. 2014.

MASCHINEN-MENSCH. **Curious Expedition** [Microsoft Windows]. Jogo digital distribuído por 2K Maschinen-Mensch. 2016.

MCCALL, Jeremiah. **Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History**. Londres, Routledge, 2011.

MCCALL, Jeremiah. Historical Simulations as problem spaces: Criticisms and classroom use. **The Journal of Digital Humanities**, v. 1, n. 2, 2012a. Disponível em:

<http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/historical-simulations-as-problem-spaces-by-jeremiah-mccall/>. Acesso em: 29 nov. 2019.

MCCALL, Jeremiah. Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History. **The History Teacher**. v. 46, n. 1, 2012b, p. 9-28. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/284047535_Navigating_the_problem_space_The_medium_of_simulation_games_in_the_teaching_of_history. Acesso em: 26 set. 2023.

MCCALL, Jeremiah. Civilization VI, Problem Spaces, and the Representation of the Cree: A Few Thoughts. **Gaming the Past**, 2018. Disponível em: <https://gamingthepast.net/2018/02/19/civilization-vi-problemspaces-and-the-representation-of-the-cree-a-few-thoughts/>. Acesso em: 29 nov. 2019.

MCCALL, Jeremiah. Digital Legionaries: Video Game Simulations of the Face of Battle in the Republic. In: ROLLINGER, Christian (org.). **Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World**. Bloomsbury, 2019, p. 107-123.

MICROPROSE. Sid Meyer's Civilization [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Sid Meier, distribuído por MicroProse. 1991.

MICROPROSE. Sid Meyer's Civilization II [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Sid Meier, distribuído por MicroProse. 1996.

MIR, Rebecca. Guns, Germs, and Horses: Cultural Exchange in Sid Meier's Colonization. **Playthepast**, 2012. Disponível em: <https://www.playthepast.org/?p=2531>. Acesso em: 7 ago. 2020.

MUNSLOW, Alun. **A History of History**. London: Routledge, 2012.

MURTHY, Nikhil. The Colonial, Non-Colonial, and Decolonial in Games. **Gamasutra**, 2019. Disponível em: https://www.gamasutra.com/blogs/NikhilMurthy/20190326/339369/The_Colonial_Non_colonial_and_Decolonial_in_Video_Games.php. Acesso em: 7 ago. 2020.

OWENS, Trevor. Sid Meier's Colonization: Is It Offensive Enough? **Playthepast**, 2010. Disponível em: <https://www.playthepast.org/?p=278>. Acessado em: 7 ago. 2020.

OWENS, Trevor. If De-People-ing Native Peoples in Sid Meier's Colonization. **Playthepast**, 2012. Disponível em: <https://www.playthepast.org/?p=2509>. Acesso em: 7 ago. 2020.

PAINTBUCKET GAMES. **Through the Darkest of Times** [Microsoft Windows]. Jogo digital distribuído por Handy Games. 2020.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO. **Crusader Kings II** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Henrik Fâhraeus, distribuído por Paradox Interactive. 2012.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO. **Europa Universalis IV** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Johan Andersson, distribuído por Paradox Interactive. 2013.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO. **Hearts of Iron IV** [Microsoft Windows]. Digital game directed by Dan Lind, published by Paradox Interactive. 2016.

POLYSLASH. **We. The Revolution** [Microsoft Windows]. Jogo digital distribuído por Klabater. 2019.

ROBINSON, William B. Stimulation, Not Simulation: An Alternate Approach to History Teaching Games. **The History Teacher**. v. 46, n. 4, 2013, p. 577-588. Disponível em: https://www.academia.edu/66281623/Stimulation_Not_Simulation_An_Alternate_Approach_to_History_Teaching_Games_1. Acesso em: 26 set. 2023.

ROSENSTONE, Robert. Inventing Historical Truth on the Silver Screen. **Cineaste**. v. 29, n. 2, 2004, p. 29-33. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/41689711>. Acesso em: 26 set. 2023.

ROSENSTONE, Robert. **History on Film/Film on History**. London: Routledge, 2008.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003.

SICART, Miguel. Against Procedurality. **Game Studies**, v. 11, n. 3. Disponível em: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap. Acesso em: 7 ago. 2020.

SIMTEX. **Master of Orion II: Battle at Antares**. [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Steve Barcia e Ken Burd, distribuído por MicroProse. 1996.

SLEDGEHAMMER GAMES. **Call of Duty, WWII** [Microsoft Windows, PS4, Xbox One]. Jogo digital dirigido por Glen Schofield e Michael Condrey, distribuído por Activision. 2017.

UBISOFT. **Valiant Hearts: The Great War** [Microsoft Windows]. Jogo digital dirigido por Yoan Fanise e Paul Tumelaire, distribuído por Ubisoft. Montpellier: 2014.

UBISOFT. **Assassin's Creed Unity** [Microsoft Windows, PS 3, PS 4, Xbox 360, Xbox One]. Jogo digital dirigido por Alexandre Amancio e Marc Albinet, distribuído por Ubisoft. Montreal: 2014.

UBISOFT. **Assassin's Creed Origins** [Microsoft Windows, PS 3, PS 4, Xbox 360, Xbox One]. Jogo digital dirigido por Jean Guesdon e Ashraf Ismail, distribuído por Ubisoft. Montreal: 2017

UBISOFT. **Assassin's Creed Odyssey** [Microsoft Windows, PS 4, Xbox One]. Jogo digital dirigido por Jonathan Dumont e Scott Phillips, distribuído por Ubisoft. Quebec: 2018.

URICCHIO, William. Simulation, History, and Computer Games. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey (orgs.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005, p.327-338.

Westwood. (1995). **Command and Conquer** [Microsoft Windows]. Jogo digital distribuído por Eletronic Arts.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA, JOGOS DIGITAIS E ENSINO DE HISTÓRIA: DESAFIOS DOCENTES

Eucídio Pimenta Arruda¹

Discutir sobre jogos digitais no contexto do ensino e da aprendizagem histórica torna-se desafiador para um pesquisador na atualidade, sobretudo devido ao grande desenvolvimento das chamadas inteligências artificiais generativas.

Isso porque, se antes, as preocupações se direcionavam para entender quais elementos capturam a atenção dos jogadores ou como jogos e realidade física podem até se misturar e criar contextos novos que inscrevem os sujeitos em diferentes relações sociais (ARRUDA, 2011), o que se percebe agora é uma situação na qual o jogo deixou de ser um elemento no qual o jogador assume desafios, esforços e determinação não só mais para seguir as tramas dos jogos, mas para explorar a construção de novas tramas e, porque não, novos jogos e experiências.

Não nos é possível falar sobre História sem pensar nos riscos que o presente nos apresenta, devido às dificuldades analíticas oriundas dos fatos inacabados. Entretanto, nos é possível observar movimentos e direções que se reconfiguram em um contexto de desenvolvimento de jogos digitais cada vez mais conectados às chamadas Inteligências Artificiais generativas (IA).

Em novembro de 2022 houve uma certa euforia e assombro quando a empresa OpenAI abriu, para acesso ao público, a sua inteligência artificial denominada ChatGPT. Trata-se de uma IA generativa, ou seja, que é capaz de produzir conteúdo a partir de uma imensa base de dados distribuída pela Internet ou localmente. Esta produção, apesar de ser aparentemente autoral, por não ser detectável em termos de plágio ou cópia, funciona sob uma lógica computacional denominada modelagem de linguagem, na qual o computador, depois de terem sido inseridos os parâmetros de pesquisa, gera uma resposta prevendo os textos e palavras seguintes a partir de sua ampla base de dados e aprendizagens realizadas. De acordo com OpenAI (2023), o ChatGPT “aprende sobre associações entre palavras, e esses aprendizados ajudam o modelo a atualizar seus números/pesos. O modelo então usa esses pesos para prever e gerar novas palavras em resposta a uma solicitação do usuário” (traduzido pelo autor).

¹ Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). E-mail: eucidio@gmail.com.

A leitura técnica do funcionamento de uma IA representa uma perspectiva de reescrita contínua de respostas – o que implicaria, por que não, em uma reescrita contínua da História. Mas o jogo digital também é lugar desta reescrita, desta perspectiva de se apresentar outras leituras do passado (ARRUDA, 2011). Mas o elemento inovador apresentado pela IA é a perspectiva de tornar esta reescrita “automática”, baseada nos modelos de dados recebidos pela IA e reconfigurados em suas respostas a usuários e jogadores.

Esta forma de produzir conteúdo é inovadora, sob o ponto de vista do uso computacional, devido aos computadores até então apresentarem respostas previsíveis, diretamente relacionadas às linhas de comando de entrada e respostas esperadas pelo usuário.

Neste contexto, estamos testemunhando um momento em que a interação entre o ser humano e a máquina assume a forma de trabalho automatizado e a criação de novas máquinas, o que implica em diversas regulações e diretrizes complexas para as várias esferas da sociedade, incluindo a Educação.

Estamos diante de um momento histórico singular, no qual o desafio que nos é colocado é realizar uma migração radical para o compartilhamento de memórias, narrativas e historicidades de forma quase que totalmente conectadas às máquinas, sob uma direção às redes digitais, ao domínio dos algoritmos genéticos e das redes neurais.

Um novo mundo se desvela diante de nós, e, como acadêmicos, é nosso dever questionar profundamente suas transformações e configurações. Vivemos em um contexto no qual as IA generativas se tornaram uma espécie de ruptura e transformação radical da realidade vivenciada pela humanidade. Trata-se de uma mudança que tem o potencial de reconfigurar profundamente as relações humanas.

Soba perspectiva teórica de Pinto (2005), pode-se compreender que nossa relação com as tecnologias envolve técnicas e processos criados pelos seres humanos para controlar a natureza e influenciar outros seres humanos. O desenvolvimento das IA generativas nos trazem modificações que emergem em conflitos e não acontecem de forma homogênea ou uniforme. Observe-se por exemplo, o crescimento significativo do chamado “microtrabalho” (GONZALEZ, 2019) que se configura na contratação de pessoas por preços extremamente baixos para que elas possam “ensinar máquinas”.

1. Inteligência artificial no contexto das práticas docentes

Em um dos livros clássicos que abordam conceitualmente a Inteligência Artificial (IA), Ertel (2017), nos apresenta as dimensões e os dilemas desta tecnologia, sobretudo no que diz respeito ao que potencialmente se constrói em torno da inteligência artificial, sob uma perspectiva dela dar conta de ações humanas nas quais somos ainda melhores e sob a perspectiva da adaptabilidade de programação, a partir da qual os sistemas inteligentes se autodesenvolvem sob a perspectiva de desenvolverem melhor as atividades para as quais foram elaborados.

Inteligência Artificial envolve dimensões baseadas nos algoritmos e programação e questões éticas da maior importância para a humanidade, sobretudo no que diz respeito às decisões de máquina que impactam diretamente a vida, a saúde, a convivência social e as estruturas de estado.

No que diz respeito especificamente à Educação, a Inteligência Artificial generativa é incipiente nas iniciativas elaboradas internacionalmente. Por um lado, conforme Durso & Arruda, (2022) afirmam, trata-se de uma área de estudos lacunar em todos os níveis educacionais, tanto no Brasil quanto no restante do mundo. Conforme apresentado anteriormente, trata-se de uma tecnologia nova, cuja temporalidade ainda não nos permitiu tecer considerações científicas mais elaboradas. Ao mesmo tempo, trata-se de uma tecnologia de mudança célere, cujas novas gerações de IA trarão modificações significativas na maneira como tratamos e utilizamos tal tecnologia no cotidiano.

Kerres (2021) considera que as tecnologias digitais, de maneira geral, ainda são difíceis de serem integradas ao cotidiano educacional. Este mesmo autor mostra que países como Alemanha, apesar de serem referência no desenvolvimento tecnológico, possuem inúmeras resistências para incorporação de tecnologias digitais no ambiente escolar (KERRES, 2020).

Em um contexto no qual a Educação se caracteriza pela produção de conhecimento e que há processos de ensino e de aprendizagem envolvidos em tal processo, é possível perceber que a IA generativa pode impactar significativamente esta área, sobretudo porque uma das principais características destas tecnologias é construir respostas a questões elaboradas por humanos (ou até mesmo por outras IAs). É também neste contexto que emergem questões relacionadas ao trabalho docente, sobretudo sobre as perspectivas que se abrem a respeito de substituições deste trabalho por máquinas treinadas para responderem questões elaboradas por humanos.

Ao mesmo tempo em que tal possibilidade emerge como aquela que tensiona a relação entre os trabalhos humanos e a substituição pelas máquinas, também apontam

para outras perspectivas de transformação do trabalho docente a partir da integração de IA generativa em seus processos laborais.

Conforme dito anteriormente, as respostas geradas por IA generativa envolvem previsão textual com coerência relacionada ao comando enviado pelo usuário. Ou seja, inúmeros equívocos podem ser apresentados como respostas verdadeiras por tais tecnologias. Entretanto, inúmeros estudantes e até mesmo professores já começam a estabelecer as IA como referência para a obtenção de respostas, ainda que passíveis de aprimoramento. Há casos em que escolas norte-americanas começaram a adotar tutores inteligentes, que são, na verdade, aplicações com acesso a tecnologias como o ChatGPT ou Bard da Google e que possuem treinamentos mais elaborados e vinculados aos conteúdos ministrados pela escola (NEW YORK TIMES, 2023). A Universidade de Harvard, inclusive, já iniciou a oferta de um curso vinculado à codificação de programas que utiliza IA generativa como tutor virtual individual do estudante (HARVARD, 2023).

Observa-se, portanto, que a educação já começa a receber iniciativas que envolvem o uso de IA generativa, bem como os próprios estudantes já incorporam direta ou indiretamente o uso de IA para geração de respostas a questões vinculadas às atividades pedagógicas.

Sob esta perspectiva, considero que situações como as apontadas por Arruda e Mill (2021), nas quais os sistemas escolares de diferentes níveis criam resistências às tecnologias digitais, tornam-se perigosas, na medida em que retira do espaço educacional a prerrogativa de discutir e problematizar os caminhos e possibilidades para utilização crítica de tais mecanismos no processo educacional.

A retirada deste protagonismo da Educação incorre na dificuldade em se construir dinâmicas e experiências que possam incorporar vantagens aos processos de trabalho do professor ou amplificar as dinâmicas de gestão e organização das escolas. Conforme afirmam Yu e Lu (2021), o campo da gestão científica pode experimentar vantagens ao alavancar a organização, integração e desenvolvimento de sistemas inteligentes para mineração de dados e aprendizagem profunda.

Já na perspectiva da Educação, emergem mais questões que respostas, mas observamos uma tendência de aplicações que se apresentam como “capazes” de aprender com as questões apresentadas por humanos. No âmbito dos jogos digitais tais tecnologias já vêm sendo aplicadas aos jogos há algumas décadas, guardadas as distinções entre as IA contemporâneas as formas como jogos “aprendiam” com o usuário.

2. Os jogos digitais sob a perspectiva da IA

O jogo *Pac-Man*, lançado em 1979, pode ser identificado como um dos pioneiros na incorporação de elementos de programação voltados para a aprendizagem baseada na interação com o jogador. Os criadores do jogo implementaram estratégias que visavam regular as escolhas tomadas pelos "fantasmas" em relação à decisão de se afastarem ou permanecerem próximos ao protagonista em momentos específicos durante o desenrolar do jogo. Notavelmente, na contemporaneidade, é possível observar que uma considerável parcela dos jogos digitais ainda se vale dessa estratégia, que é denominada de "máquinas de estado", entendidas como estruturas lógicas compostas conjunto de estados e um conjunto de regras de transição entre os estados (LOPES, 2004).

Isso funciona por meio da avaliação dos bancos de dados, cujas condições de leitura tenham sido compreendidas de maneira adequada e com suficiente precisão pela máquina. Isso resulta em uma transição que gera um conjunto complexo de dados de saída, os quais podem ser representados por meio de sons e imagens em movimento nas telas. A partir dos comandos emitidos pelo jogador, confere-se jogabilidade ao jogo, durante a interação com as oportunidades proporcionadas pelo jogo e pelo seu banco de dados. Como resultado, o jogo se desenrola, e os elementos da I.A. assimilam a informação transmitida, baseando-se nesses dados para que o algoritmo da I.A. determine as respostas apropriadas para a jogada em questão, seguindo os limites previamente estabelecidos.

Como exemplos, podemos analisar jogos com temáticas históricas, como *Sid's Meier Civilization* ou *Assassin's Creed*, em que a partir das análises da programação do jogo e das entradas de comandos dos jogadores, a máquina toma decisões que complexificam ou simplificam a experiência de jogar. Estas decisões podem incluir diferentes tipos de interações, inclusive modificações nas tramas e experiências históricas de cada jogador.

Observa-se, portanto, que uma das grandes distinções de jogos que utilizam inteligência artificial em suas programações, é a capacidade de criar experiências completamente individuais, "personalizadas" aos jogadores e, portanto, experiências históricas únicas por meio das estratégias, ações e tomadas de decisões vinculadas às temáticas históricas abordadas em jogos digitais que utilizam I.A.

A IA é usada para criar personagens não jogáveis (NPCs) e inimigos virtuais que respondem de forma dinâmica às ações dos jogadores. Esses NPCs podem simular

comportamentos complexos, aprender com as interações dos jogadores e adaptar suas estratégias de acordo com os comandos de entrada e saída do jogador.

Um aspecto que nos interessa na aprendizagem histórica, diz respeito à capacidade da IA criar narrativas ramificadas e dinâmicas, onde as escolhas dos jogadores afetam o curso da história. Isso proporciona uma sensação de imersão e envolvimento mais profundos, à medida que os jogadores percebem que suas decisões têm impacto real na trama.

Ao mesmo tempo, estas narrativas podem se integrar diretamente à perspectiva da História escolar, na medida em que permitem ao jogador perceber o quanto ações e decisões podem alterar situações históricas.

Os jogos digitais têm a capacidade de elevar a experiência de faz-de-conta a um novo patamar, incorporando elementos audiovisuais e criando dimensões temporais e explorações espaciais que são controladas pelo próprio jogador. Ao observar jogos de simulação diversas, como interações sociais, temporalidades históricas, construção de cidades etc. É possível perceber que se desdobra diante do jogador experiências temporais simuladas, cujas semelhanças com a vida real oferecem uma rica oportunidade de explorar o papel do tempo em nossas vidas.

A compreensão das dimensões temporais do jogo introduz o jogador em uma jornada de construção de raciocínio e ideias históricas, habilidades fundamentais para a aprendizagem da História. A dimensão temporal, que abarca a cronologia, linearidade e simultaneidade dos eventos, é um dos elementos mais complexos na compreensão da história.

Dentro do contexto do jogo, podemos observar situações que envolvem simultaneidade, cronologia e as implicações econômicas, sociais e culturais de decisões tomadas ao longo do tempo. Embora o espaço onde tudo isso ocorre seja abstrato, composto por bits e bytes computacionais, e considerando que o tempo histórico é moldado pelas ações, relações e mentalidades humanas em constante evolução ao longo do tempo cronológico, é possível notar semelhanças entre as habilidades exigidas do historiador ou professor de História e aquelas necessárias para navegar com sucesso no mundo do jogo.

Na ótica de James Paul Gee (2005), os jogos eletrônicos incitam os jovens a adotarem uma postura mais crítica, construtiva e reflexiva em comparação com o método de ensino tradicional, que se desenrola em salas de aula convencionais. Para Gee, os videogames, com suas estruturas desafiadoras, demonstram uma eficácia superior no

processo de aprendizagem quando comparados aos ambientes convencionais das salas de aula.

Gee sustenta que crianças e adultos que se engajam em videogames estão, na verdade, construindo trilhas para aprender de maneira ativa e crítica sobre o mundo por meio das novas abordagens proporcionadas pelas experiências oferecidas nos espaços de aprendizagem abertos proporcionados por esses jogos. Além disso, esses "espaços abertos" possuem o potencial de facilitar a colaboração entre jogadores pertencentes ao mesmo grupo de afinidade, permitindo o desenvolvimento de habilidades essenciais para futuros processos de aprendizagem e resolução de problemas nos domínios semióticos relacionados aos jogos digitais.

Este ambiente, aparentemente propício à aprendizagem, é reconfigurado sob o contexto do desenvolvimento de inteligência artificial generativa voltada para jogos digitais. A IA possui um arcabouço de dados que dificilmente poderiam ser compreendidos ou aprendidos pelos jogadores, devido à quantidade de dados com a qual trabalha.

Por um lado, ajuda-nos a explicar a alta velocidade na taxa de retorno ao jogador, com jogadas, alterações narrativas e históricas e mudanças de níveis de complexidade. Por outro lado, causa certo receio, pois tais dados são fechados ao usuário. Não é possível conhecer as linhas de programação para entender os níveis de respostas da máquina, sobretudo em termos de apresentação de dados falsos, construção de preconceitos de gênero, raça xenofobia.

3. Jogos digitais e jogadores brasileiros

Segundo a Pesquisa Game Brasil 2023, realizada pelo Sioux Group, Game XP e ESPM, 70,1% da população brasileira jogam jogos digitais – o que é um resultado significativo, demonstrando como os jogos estão disseminados no país.

O público gamer no Brasil é predominantemente masculino, com 53,8% dos jogadores sendo homens e 46,2% mulheres. No entanto, a presença feminina no cenário gamer vem crescendo nos últimos anos, principalmente devido à popularização dos jogos para celular.

A faixa etária dos jogadores é ampla, atingindo todas as gerações, com cerca de 60% dos jogadores na faixa etária entre 16 e 34 anos.

O smartphone é a plataforma preferida dos jogadores brasileiros, com 49,98 milhões de usuários. Em seguida, vêm o PC, com 24,5 milhões de usuários, e o console, com 15,68 milhões de usuários. Estes dados demonstram a presença cada vez mais intensa dos celulares no cotidiano do brasileiro, conforme também apontado pela pesquisa TIC domicílios do Comitê Gestor da Internet (2022).

O público gamer brasileiro joga, em média, 7 horas por semana. No entanto, 23,2% dos jogadores afirmam jogar mais de 10 horas por semana. Ao cruzar os dados, é possível detectar que a média dos 70% da população que joga jogo digital é significativamente alta e outros cruzamentos de dados se fazem necessários para entendermos, por exemplo, tempos de dedicação a jogos e a atividades escolares, por exemplo.

É preciso ter atenção ao fato de que 75% da população considera os jogos eletrônicos a sua principal forma de entretenimento, tornando-os ainda mais estruturantes do modo de vida social contemporâneo.

Observa-se ainda que estes dados nos mostram a necessidade de se repensar a escola, em específico, o ensino de História, para incorporar os saberes construídos pelos jovens nos usos cotidianos dos jogos digitais. À escola, cabe um importante trabalho de discutir e problematizar não só os conteúdos possíveis nos usos e apropriações de jogos, mas também dimensionar questões éticas, comerciais, culturais e sociais que são transmitidas pelos jogos digitais produzidos no âmbito do entretenimento.

4. Dimensões do ensino e da História na perspectiva dos jogos e das IA

Sibilia (2012) propõe que a escola seja vista como uma tecnologia de época. Nesse contexto, ela analisa a escola em tempos de dispersão, caracterizada pela conectividade e interação constante. Nessa perspectiva, a escola tradicional, com seus muros e limites, parece incompatível com a realidade digital.

Os jogos digitais, por exemplo, oferecem experiências imersivas e de aprendizagem que são uma realidade na vida de muitos jovens. Diversas pesquisas já demonstraram o quanto os jogos podem ser usados para a aprendizagem, inclusive em contextos históricos.

Os jogos são reflexos de uma cultura, e a competição é uma característica comum a eles, seja em um caráter lúdico ou profissional. As recompensas presentes nos jogos são um dos principais fatores que motivam os jogadores a dedicarem tanto tempo a eles. Ao

retomarmos os dados sobre os jogadores brasileiros, observamos que as tecnologias desenvolvidas, sobretudo por meio de IA, têm sido eficientes no desenvolvimento de estratégias que mantenham os jogadores vinculados a estas tecnologias e promova ainda uma ampliação constante da base de pessoas que se interessam por jogos digitais.

No entanto, é importante diferenciar a competição no jogo lúdico da competição no mercado de trabalho. No jogo lúdico, a competição está mais relacionada à imprevisibilidade do jogo e à busca pelo sucesso, enquanto no mercado de trabalho a competição está mais relacionada à busca pelo lucro e pelo reconhecimento.

Nesse contexto de tecnologias generativas, emerge a necessidade da escola se adaptar não só à cultura dos jogos, mas também à imprevisibilidade dos softwares, que passam a prover interações com jovens em níveis até então desconhecidos. Estamos a tratar de uma tecnologia que “conversa”, dialoga, apresenta dados, fatos, temporalidades aos jovens estudantes. É uma tecnologia que simula eventos históricos baseados em historiografia, mas, ao mesmo tempo, recria estas temporalidades a partir da interação com o jogador. Ou seja, ela permite a criatividade do jogador no processo de mudança dos acontecimentos históricos.

Apesar de se apresentar como um elemento interessante, a mudança dos acontecimentos históricos no espaço virtual pode se vincular a compreensões equivocadas e anacrônicas da História. Mas esta é uma lacuna que o jogo não se propõe a resolver, já que cabe a ele promover entretenimento. Esta lacuna pode ser desenvolvida no âmbito escolar, por professores de História, cujas problematizações e apresentações de fontes diversas ao jogo podem amplificar as compreensões históricas e até mesmo melhorar as emulações de eventos históricos construídos pela interação jogador-máquina.

A Inteligência Artificial generativa necessita de estudos mais elaborados e profundos, com vistas à maior compreensão da relação de estudantes da educação regular com jogos baseados nestas tecnologias. Torna-se necessário uma análise profunda das interações do aluno com a IA, de maneira a promover novos debates e construções a respeito das experiências de aprendizagens obtidas por meio destas tecnologias e como elas podem se relacionar com o modelo escolar vigente.

5. Considerações finais

A discussão sobre jogos digitais, inteligência artificial e ensino de História é uma temática que necessitará de muitos estudos mais sólidos, com elementos empíricos que possam ser melhor analisados.

Estamos ainda na primeira onda de inteligência artificial generativa, há ainda muitas possibilidades e potencialidades que se abrem, mas que são impossíveis de serem testadas. A nós, resta a discussão sobre o vir a ser, sobre o que é possível, a curto prazo, de ser desenvolvido.

Considero que o elemento que mais chama a atenção é a capacidade das IA de produzirem textos e contextos, de desenvolverem histórias, reescreverem fatos e acontecimentos. Os olhares sobre os acontecimentos históricos são permeados de vieses, de posicionamentos e de subjetividades. Vinculam-se também à uma capacidade que o Historiador possui de reescrever a História a partir de tudo o que ele levanta de dados e apresentando sua análise e leitura particular do assunto. Ou seja, em última instância, os acontecimentos históricos são continuamente reconstruídos e reconstituídos ao longo do tempo.

Nesse caso, no que diferiria a reescrita histórica do Historiador da reescrita histórica de um jogo digital movido por inteligência artificial? Considero que a principal ausência é o fator humano – o elemento que pressupõe a subjetividade e os pontos de vistas. A máquina é erroneamente vinculada a um elemento de ordem racional, que se posiciona a partir de cálculos matemáticos que lhe fornecem a melhor resposta lógica.

Entretanto, acontecimentos históricos são essencialmente humanos e, essencialmente sem mecanismos de controle e de racionalidade aparente. Haja vista ser impossível trabalhar sobre perspectiva de previsão futura, uma vez que o imponderável sempre ronda as ações sociais.

Há um risco a ser considerado da racionalidade técnica da máquina ser reconhecida como agente racional que se permite construir a melhor leitura histórica a partir de análises sem vieses. Entretanto, a inteligência artificial se baseia nas produções humanas, nos documentos e relatos humanos e, por conseguinte, sua reescrita histórica não é um produto da máquina, mas um produto das contradições humanas que, mesmo elaboradas por algoritmos matemáticos, correspondem às peculiaridades sociais.

Compreendo, portanto, que uma das melhores habilidades que emergem para o Historiador é problematizar a capacidade de uma Inteligência artificial – seja vinculada a um jogo digital, seja vinculada a outros mecanismos, de “aprender sozinha”, pois isso pode ressignificar substancialmente as formas como ensinamos e aprendemos e nossa

maneira de lidar com tecnologias e com os próprios humanos. Modifica-se também nossas relações historicamente construídas sobre materiais didáticos e produções hiper midiáticas, na medida em que uma IA pode remixar, reconfigurar e transformar absolutamente tudo.

Em última instância, é necessário discutir o próprio sentido da História, pois ela se configura em sujeitos, protagonistas, de pessoas que se posicionam e que atuam em seus contextos sociais. Uma IA pode representar o silenciamento dos sujeitos, a construção artificial de Histórias cujas memórias, narrativas e dores sejam suprimidas pela melhor “performance” historiográfica.

Isso não significa dizer que nos aproximamos de uma situação limítrofe para a humanidade, mas sim que precisamos humanizar as tecnologias generativas, ressignificar os softwares de jogos digitais que se valem de tais tecnologias, para que o humano não seja colocado em lugar secundário no processo de produção historiográfica e de construção histórica escolar.

6. Referências

ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, v.1(2); p. 3-10, nov. 2008. Disponível em: <http://eft.educom.pt>. Acesso: 28 set. 2023.

ARRUDA, E. P. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas: Atomo e Alinea, 2011.

ARRUDA, E. P. **Jogos digitais e aprendizagens**: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos nos jogadores? Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte: UFMG, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/FAEC-84YTDL>. Acesso em: 28 set. 2023.

GONZALEZ, Ana Lucia. Os milhares de trabalhadores mal pagos que permitem que você se divirta e consuma na internet. **BBC News Brasil**. Publicado em: 5 ago. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49234093>. Acesso em: 28 set. 2023.

DURSO, S. O.; ARRUDA, E. P. Artificial Intelligence in Distance Education: A Systematic Literature Review of Brazilian Studies. **Problems of Education in the 21st Century**, 80(5), p. 679-692. 2022. <https://doi.org/10.33225/pec/22.80.679>. Acesso em: 28 set. 2023.

ERTEL, W. **Introduction to artificial intelligence**. Zurique: Springer, 2018, p. 1-21.

GEE J. P. Learning by design: Good video games as learning machines. **E-learning and Digital Media**, 2(1), p. 5-16, mar. 2005. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.2304/elea.2005.2.1.5>. Acesso em: 28 set. 2023.

HARVARD. CS50 Will Integrate Artificial Intelligence Into Course Instruction. Publicado em: 21 de junho de 2023. Disponível em: <https://www.thecrimson.com/article/2023/6/21/cs50-artificial-intelligence/>. Acesso em: 28 set. 2023.

KERRES, Michael. Against all odds: Education in Germany coping with Covid-19. **Postdigital Science and Education**, v. 2, n. 3, p. 690-694, 2020. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s42438-020-00130-7>. Acesso em: 28 set. 2023.

KERRES, Michael; BUCHNER, Josef. Education after the Pandemic: What We Have (Not) Learned about Learning. **Education Sciences**, v. 12, n. 5, p. 315. 2022. <https://doi.org/10.3390/educsci12050315>. Acesso em: 28 set. 2023.

LOPES, Gilliard. **Máquinas de estados hierárquicas em jogos eletrônicos**. Dissertação (mestrado) apresentada à Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Informática. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2004. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=4711@1>. Acesso em: 28 set. 2023.

OECD. **School education during COVID-19: Were teachers and students ready?** Country Notes. [S. l.: s. n., 2021]. <https://www.oecd.org/education/coronavirus-education-country-notes.htm>. Acesso em: 28 set. 2023.

PESQUISA GAME BRASIL 2023. Sioux Group, Game XP e ESPM. [S. l.: s. n., 2023]. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 28 set. 2023.

PINTO, Álvaro Vieira. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

SIBILIA, Paula. Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

UNESCO. Education: From disruption to recovery. In: UNESCO. **Building peace in the minds of men and women**. Última atualização em: 20 abr. 2023. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/covid-19/education-disruption-recovery>. Acesso em: 28 set. 2023.

YU, S.; LU, Y. **An Introduction to Artificial Intelligence in Education**. Zurique: Springer, 2021.

CULTURA DIGITAL, FORMAÇÃO DOCENTE E ENSINO: GAMES E HISTÓRIA

George Leonardo Seabra Coelho¹**1. Introdução**

Ao propor estudos sobre os usos das tecnologias digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na pesquisa e no ensino em História, não podemos deixar de levantar algumas questões pertinentes, entre elas, a desigualdade social e econômica que levam à dificuldade de acessibilidade à *Internet*, como também a obtenção de determinados *Hardwares* e *Softwares*. Outro ponto que merece consideração é a precariedade de suportes tecnológicos encontrados em Institutos de Pesquisa, escolas e Universidades, tanto públicas quanto privadas. A falta de domínio técnico por parte dos professores e alunos, também leva – em muitos casos – à rejeição dos usos das TDIC nos espaços educacionais. Por fim, chamamos a atenção para a defasagem no processo de formação inicial do historiador/professor, bem como, a pouca oferta de cursos de formação continuada voltados à apropriação das TDIC no dia a dia desses profissionais. A despeito dessas questões que, como sabemos, dificultam consideravelmente os usos das TDIC, não é possível menosprezar os impactos no cotidiano das pessoas. Coscarelli (2016: 11) entende que as “tecnologias digitais [...] amplamente utilizadas por todas as camadas sociais como meio de comunicação, produção e disseminação de saberes, precisam ser estudadas e compreendidas”. A autora percebe que “os mais diversos contextos escolares precisam discutir e se apropriar dessas tecnologias para que os alunos também incorporem em suas vidas as inúmeras possibilidades oferecidas por equipamentos [...] e aplicativos” (COSCARELLI, 2016: 11).

Corroborando com essa perspectiva, devemos problematizar as diversas possibilidades dos usos das mais variadas tecnologias digitais na pesquisa e no ensino de História². Dialogando com Nelson Pretto (1996: 15), partimos do pressuposto que a

¹ Doutor em História pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Atualmente é Professor Adjunto no curso de Licenciatura em História da Universidade Federal de Tocantins (UFT) e coordenador do Núcleo de estudos Afro-brasileiros da UFT. E-mail: seabra Coelho@mail.uft.edu.br.

² Temo a hipótese de que distanciamento entre os usos das tecnologias digitais e as ciências históricas “é resultado de necessidades sociais e políticas na formação da identidade de novas gerações e, portanto, o seu problema não é somente de ordem cognitiva ou educacional, mas também sociológica e cultural” (CERRI, 2011: 17). Contudo, vale uma pesquisa mais densa para compreender de forma mais sistematizada os motivos pelos quais ocorre esse afastamento, e mais, e se ele realmente ocorre.

“formação de um novo ser humano, que viva plenamente esse mundo de comunicação, exige uma nova escola e um novo professor”. Seguindo esse raciocínio, Vani Kenski (2013: 9-10) ressalta que – mesmo na segunda década do século XXI – existe um desencontro entre “a formação do docente – centrada na sua atuação em espaços presenciais formais de escolarização – e as necessidades de habilidades, atitudes, valores e, sobretudo, conhecimentos, que os novos espaços profissionais demandam”. Baseando-se nesta constatação, a autora defende que é “preciso que um novo profissional docente [...] esteja presente para dimensionar, programar e orientar com habilidades a produção de ações educativas” (KENSKI, 2013: 9-10).

Fundamentado nesses pressupostos iniciais, defendemos que o debate sobre os usos e as apropriações das TDIC no ensino e na pesquisa em História são permeados por dois campos de tensão: de um lado, a desigualdade social e econômica, a precariedade de suporte tecnológico encontrado em ambientes escolares, o pouco domínio técnico por parte dos professores e alunos e a defasagem no processo de formação inicial do historiador/professor; por outro lado, as questões sociais, políticas, identitárias, geracionais e culturais³. Sugerimos que o diálogo com Feenberg (2010) é um caminho possível para compreender como esses dois campos de tensão interferem nos distanciamentos. Assentado nas proposições do filósofo norte-americano, supomos que esse afastamento se dá pelo fato de que “empregamos tecnologias [...] com limitações que são devidas não somente ao estado de nosso conhecimento, mas também às estruturas do poder que balizam o conhecimento e suas aplicações” (FEENBERG, 2010: 135).

Abrir um diálogo entre a formação de historiadores/professores, a pesquisa histórica, o ensino de História e os usos/apropriações das TDIC é o objetivo deste capítulo, o qual é fruto de estudos desenvolvidos por pesquisadoras(es) membros do Grupo de Pesquisa em Mídias, Tecnologias e História (MITECHIS-CNPq)⁴ vinculado ao Curso de História da Universidade Federal do Tocantins-Porto Nacional. Ao admitir que o debate sobre os usos das tecnologias digitais deveria estar presente tanto no ofício do historiador quanto na prática docente, o objetivo deste Grupo de Pesquisa é abrir um diálogo entre a pesquisa histórica, o ensino de História, as Humanidades Digitais e as

³ Ao considerar que determinadas questões sociológicas e culturais dificultam os usos e as apropriações das TDIC no ensino e pesquisa em História, o que não foi nosso intuito neste capítulo, não podemos deixar de chamar a atenção para a abertura de um campo investigativo um amplo campo de investigação para as Humanidades Digitais ou História Digital.

⁴ Segue o espelho do grupo de pesquisa MITECHIS, link: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/764399>. Acesso em: 12 set. 2023.

representações sociais acerca das TIDC. As pesquisas do grupo levantam, ainda, as diversas possibilidades dos usos e apropriações dos recursos da comunicação computacional e digital no campo da pesquisa e ensino transdisciplinar. Antes de iniciarmos a exposição, faço questão de agradecer aos membros do Grupo MITECHIS pelas pesquisas desenvolvidas coletivamente, em especial ao Prof. Ms. Luiz Gustavo Martins da Silva (Doutorando/PPGHIS-UFOP), a Prof.^a Dr.^a Thálita Maria Francisco da Silva, ao Prof. Dr. Christiano Britto Monteiro (PROFHistória-UFF) e a Prof. Talita Seniuk (SEDUC-MT), colegas que contribuíram com diversas pesquisas que possibilitaram a elaboração do presente capítulo.

Sem mais delongas, convidamos o leitor a nos acompanhar na exposição de estudos que relacionam a formação de pesquisadores/professores de História, os aspectos como os manuais didáticos dos professores de História adotam a perspectiva das TDIC e as possibilidades dos *videogames* na pesquisa e no ensino de História.

2. Formação de professores e livros didáticos

Uma das primeiras questões que merecem ser postas é a problematização sobre o desencontro entre a formação docente – centrada na sua atuação em espaços presenciais e formais de escolarização – e os novos espaços de aprendizado. Apesar da ampliação dos usos tecnológicos digitais em diversos espaços sociais, a profissionalização do historiador/professor não incorporou esses debates nos processos formativos. Mesmo com tal descompasso, sustentamos a notória inevitabilidade de formar “um novo profissional docente que esteja presente e preparado para dimensionar, programar e orientar a produção de ações educativas a partir da apropriação das TDIC” (COELHO; SILVA; SILVA, 2022: 53).

Ao enxergamos os diversos caminhos abertos pelos usos das TDIC na formação dos historiadores/professores, analisamos os Projetos Pedagógicos de Curso (PPC) de Licenciatura em História ofertada por Universidades Federais⁵ no estado de Minas

⁵ Dado que os Institutos Federais mineiros não possuem o curso de Licenciatura ou/e Bacharelado em História, optamos por selecionar apenas as Universidades Federais. Ainda sobre o critério metodológico, tivemos acesso integral apenas a seis PPCs dentre as nove Universidades Federais. Contudo, não conseguimos ter acesso ao PPC do curso de Licenciatura ofertado pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), campus Mariana e da Universidade Federal de Viçosa (UFV), pois ambos os documentos não estão disponível publicamente em razão de suas atualizações, conforme informado pelos departamentos. No caso do PPC do curso de Licenciatura da Universidade Federal de Alfenas (UNIFAL), tivemos acesso aos documentos somente após a submissão do presente artigo para à revista *Clio*. Porém, a análise dos PPCs da UFOP, UFV e UNIFAL será realizada em momento

Gerais⁶. Nossa análise teve como objetivo avaliar como esses documentos inserem as TDIC no processo formativo destes profissionais. A metodologia utilizada deu-se pela filtragem de palavras-chave, a saber: tecnologia, mídia, inovações, digital e virtual⁷. A leitura das ementas das disciplinas⁸ foi primordial para percebermos se há ou não a preocupação com a inserção das TDIC na formação inicial.

Identificamos que a maioria dos PPCs avaliados inserem de forma tímida as TDIC no processo formativo dos graduandos. Constatamos, igualmente, que os componentes curriculares que abordam as tecnologias digitais são ofertados em disciplinas optativas e não em disciplina obrigatória. Essas disciplinas – quando são contempladas – estão ligadas a alguns departamentos de Educação, não propriamente ao departamento de História, o que acreditamos que prejudica bastante o pensar histórico sobre os seus usos, tanto na pesquisa quanto no ensino de História.

Ao analisar o PPC do curso de Licenciatura da UFTM – vigente desde 2010 – não encontramos o termo “Virtual”. O termo “Digital” é citado apenas uma vez na ementa da disciplina de *Comunicação, educação e tecnologia*. Por outro lado, os termos “Mídias” e “Tecnologias” são articulados em diversos momentos, sempre associados à educação. Esse vínculo é fortalecido pela “implementação de laboratório de pesquisa em práticas pedagógicas e modalidades tecnológicas (Tecnologia da Informação e Comunicação, Projeto EAD e outras), tendo em vista a concretização da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão” (UFTM, 2010: 24). O documento ressalta, inclusive, a necessidade de “inovação tecnológica” e a “inovação do Currículo” (UFTM, 2010: 21-29).

A intersecção entre tecnologia, informação e educação, pode ser encontrada no reconhecimento dos usos das “linguagens relacionadas ao uso de novas tecnologias na educação”, enunciado realçado no item “Concepção do curso” (UFTM, 2010: 43). Outra

oportuno. Por se tratar de um estudo novo, optamos por trabalhar apenas as Licenciaturas. Um estudo dos PPCs dos cursos de Bacharelado encontra-se em desenvolvimento pelos membros do grupo de Pesquisa MITECHIS.

⁶ Esse estudo pode ser lido na íntegra pelo site: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8499431>. Acesso em: 12 set. 2023.

⁷ No processo de leitura dos PPCs das Licenciaturas em História oferecidos pelas Universidades Públicas Federais do estado de Minas Gerais, selecionamos as seguintes Instituições de Ensino Superior: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Universidade de São João Del Rei (UFSJ), Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM), Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM) e Universidade Federal de Uberlândia (UFU) – Instituto de História INHIS e Instituto de Ciências Humanas do Pontal (ICHPO).

⁸ Excluímos as disciplinas de estágio supervisionado, gestão escolar e Trabalho de Conclusão de Curso, pois demos atenção às disciplinas que inserem questões referentes às TDIC.

tentativa pode ser encontrada na seção “Incorporação das novas tecnologias educacionais ao ensino de graduação”. Nesse tópico, vemos que o:

Curso de História pretende oportunizar a discussão sobre o uso de novas tecnologias aplicadas à educação. Além disso, pretende utilizá-las, não só em nível metodológico, mas também como ponto de partida para estudos e reflexões estabelecendo articulação entre o fazer – o que se pensa sobre o fazer – e o que pode continuar a se fazer a partir do uso da tecnologia (UFTM, 2010: 95).

No PPC fica claro que a expectativa é de que “num futuro próximo, [possamos] utilizar, por exemplo, ambientes virtuais de aprendizagem” (UFTM, 2010: 96). Tal iniciativa contribuirá para colocar em funcionamento a seguinte prerrogativa legal:

[a] oferta de até 20% da carga horária de componentes curriculares presenciais a distância. Pensando nisso, foi criado na instituição o Núcleo de Aprendizagem em Tecnologias da Informação – NATIC, que tem como objetivo promover ações que atendam às necessidades de incorporação das novas tecnologias nos cursos (UFTM, 2010: 96).

Independentemente de propor o uso das tecnologias digitais e os espaços virtuais como componentes para uma educação mais conectada à contemporaneidade, observamos que a finalidade é a implantação de parte da carga horária no modelo EaD. Além disso, o documento apresenta outras possibilidades como, por exemplo, a utilização de *blogs*, listas de discussão *online*, *Facebook*, *chats*, “entre outras ferramentas” que poderão ser utilizadas “por docentes e discentes nas atividades de ensino, pesquisa e extensão” (UFTM, 2010: 96). De modo geral, no PPC destaca-se que o

Curso de Licenciatura em História propiciará o desenvolvimento sistemático de atividades direcionadas tanto à comunidade acadêmica quanto à comunidade em geral por meio de: criação e elaboração de roteiros para programas educativos a serem veiculados na Rádio e na TV Universitária, e em ambientes virtuais (UFTM, 2010: 31).

Como se vê, a proposta do curso é inovadora. Todavia, para que possamos acompanhar como essa expectativa se concretizasse, analisamos o conjunto de disciplinas que darão suporte à formação. As disciplinas que tratam especificamente a questão das tecnologias, mídias e educação, são: *Comunicação, educação e tecnologias*; *O Uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na Aprendizagem de História*; *Introdução à ciência*; *História da ciência e da biologia*; e *Raízes da Modernidade*. Essas

disciplinas somadas perfazem um total de 360 horas, isto é, apenas 10% do total de horas para integralização do curso.

Outro PPC que se aproxima da proposta dos estudos desenvolvidos pelo Grupo MITECHIS é o do Curso de Licenciatura em História oferecido pela UFU-ICHPO no Campus de Ituiutaba. O PPC do curso de Licenciatura da UFU-ICHPO (2019) é bastante interessante e nele lemos a descrição das atribuições dadas ao Laboratório de História Digital (LAHISD-UFU), que está vinculado ao Núcleo de Pesquisas de Gênero, Educação e Diversidade (NUPGED-UFU).

Esse PPC foi o único que apresentou a existência de um Laboratório com tal perfil. Na descrição do LAHISDUFU, identificamos a exposição das relações entre tecnologia, mídia digital e ensino. Esse laboratório se dedica:

às múltiplas práticas e interações – sociais, econômicas, políticas e culturais – que ocorrem no mundo digital, investigando variados aspectos relativos aos modos como se inter-relacionam as diversas tecnologias, linguagens e mídias digitais, bem como os seus impactos na produção, no ensino e na divulgação do conhecimento histórico na contemporaneidade. Nesse sentido, as pesquisas abordam o caráter digital das fontes, do objeto de estudo da História, das ferramentas e plataformas utilizadas no ensino de História [...] as investigações buscam examinar distintos processos de transição tecnológica e a trajetória das mudanças ocorridas nas mídias digitais e de seus efeitos concomitantes nas inovações em diferentes tipos de linguagens: cinematográfica, iconográfica, museológica, literária etc. As pesquisas contemplam também os modos como diversos temas históricos são abordados no ciberespaço, enfatizando as interpretações do passado, as reelaborações da memória e as reivindicações identitárias – políticas, de gênero, étnico-raciais etc. – nas redes sociais e nas diferentes mídias digitais (UFU, 2019: 43).

A preocupação com a abordagem das mídias digitais surge na elaboração do Projeto Interdisciplinar (PROINTER), pelo qual será desenvolvida a discussão da produção, circulação e recepção das imagens audiovisuais. Uma inovação encontrada nesse PPC é a possibilidade de o Trabalho de Conclusão assumir a forma de audiovisual e/ou multimídia. O documento analisado deixa bem claro a necessidade de “apropriar-se das novas tecnologias comunicacionais e informacionais, não somente como instrumento de trabalho, mas como instigador do ensino, da pesquisa e da aprendizagem de história” (UFU, 2019: 16). Segundo o documento, em 2013 foi executado o Programa aprovado no edital PROEXT/MEC 2012 para a aquisição de equipamentos para a digitalização dos documentos localizados em instituições públicas, em especial a digitalização e organização das Atas da Câmara Municipal de Ituiutaba. Ainda que exista uma

preocupação com a Inovação, as Tecnologias, as Mídias e o Digital, o termo “Virtual” não é mencionado no documento.

Já em relação às disciplinas optativas, existe uma grande diversidade de disciplinas dedicadas as TIDC, a saber: *Cultura, Consumo e Mídia; História, Imagem e Mídia e História Digital; História e Cinema Brasileiro; História, Cinema e Indústria Cultural; Ciência, Tecnologia e Sociedade; Economia, Tecnologia e Sociedade; e História, Tecnologias e Educação*. No entanto, não foi possível averiguar as ementas e a bibliografia de nenhuma dessas disciplinas, uma vez que elas não estavam disponíveis no documento analisado.

Estes dois PPCs propõem uma formação de historiadores/professores voltada para os usos e as apropriações das TDIC, tanto que importantes nomes da literatura pedagógica sobre Tecnologias e Mídias Digitais estão presentes às referências bibliográficas. Todavia, no campo da Filosofia da Tecnologia e História das tecnologias há uma defasagem, o que talvez explique o distanciamento com a problematização dos usos e apropriações das tecnologias digitais. De modo geral, boa parte dos cursos de formação analisados tem reproduzido o pensamento e a estrutura tradicional e, de certa forma, com pouca crítica em relação ao papel da tecnologia e mídias digitais na sociedade contemporânea.

O debate sobre o papel das tecnologias digitais na sociedade deve ser estimulado, pois “a realização mais plena da Tecnologia não só é possível como necessária para uma ‘democratização’ de seu acesso” (COELHO; SILVA; SILVA, 2022: 70). Tal posição,

leva-nos a destacar que um sujeito cada vez mais autônomo é àquele inserido na “democratização eletrônica” do ciberespaço. Não se trata aqui de usar as tecnologias e as mídias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e, sobretudo, os papéis de professor e de aluno (COELHO; SILVA; SILVA, 2022: 70).

Grande parte dos PPCs analisados não acompanham os debates que foram levantados desde a década de 1990. Entre os preocupados com a questão das inserções das tecnologias digitais nos ambientes escolares, citamos os responsáveis pela elaboração do Relatório para a UNESCO da Comissão internacional sobre Educação para o século XXI realizado em 1996 (DELORS *et al.*, 1996). Nesse documento, percebemos que a noção de que as pessoas precisam aprender a aprender é cada vez mais pertinente em face

à Cultura Digital⁹ (DELORS, 2003). A Comissão para a Educação da UNESCO chamou a atenção para o fato destas “novas tecnologias estarem gerando, sob os nossos olhos, uma verdadeira revolução que afeta[ria] tanto as atividades ligadas à produção e ao trabalho como as ligadas à educação e formação” (DELORS *et al.*, 1996, p. 186). Porém, as TDIC precisam ser adaptadas ao contexto educativo, assim, é fundamental que as práticas docentes também sejam modificadas. Segundo o relatório, a

experiência [...] tem demonstrado que a tecnologia mais avançada não tem qualquer utilidade para o meio educativo se o ensino não estiver adaptado à sua utilização. Há, pois, que elaborar conteúdos programáticos que façam com que estas tecnologias se tornem verdadeiros instrumentos de ensino, o que supõe, da parte dos professores, vontade de questionar as suas práticas pedagógicas. Além disso, devem ser sensíveis também às modificações profundas que estas novas tecnologias provocam nos processos cognitivos (DELORS *et al.*, 1996: 192).

Dando um salto da década de 1990 para a segunda década do século XXI, a atual fase da comunicação informacional não é mais de surpresa, mas da Cultura da Convergência (JENKINS, 2015). A geração de crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos são alimentados e imersos por essa cultura que compartilha informações, influências semelhantes e buscam manter-se informados. Esses “três desejos” – compartilhar, influenciar e se informar – são mobilizados pelo fluxo contínuo de conteúdos nas diversas plataformas e mídias sociais digitais, entre elas: canais educativos, *sites* de pesquisa e de imprensa, bem como *Facebook*, *YouTube*, *Telegram*, *WhatsApp*, *Instagram*, *TikTok*, para citar as principais redes, e os diversos aplicativos educacionais.

Os estudantes de diversos campos de estudo, inclusive os de História, veem demonstrando – no ciberespaço – um novo comportamento na busca por experiências de aprendizagem. No Ensino de História, em particular, a Cultura da Convergência apresenta-se como um problema, visto que ela desafia o historiador/professor a estar conectado e a adequar-se constantemente ao mundo digital. É esse tipo de cultura que emerge e impacta de forma mais incisiva nas práticas docentes e a cultura escolar.

Com base nas premissas apontadas pelo referido relatório em consonância com os estudos de Pretto (1996), Kenski (2018), Jenkins (2015) e Fava (2014), problematizamos a formação inicial dos historiadores/professores. Embora nossa investigação fazer um

⁹ Conforme Kenski (2018: p. n.p.), a Cultura digital provoca novas necessidades, “integra perspectivas diversas vinculadas à incorporação, inovações e avanços nos conhecimentos proporcionados pelo uso das tecnologias digitais e as conexões em rede para a realização de novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação na sociedade”.

recorte dos PPCs das Licenciaturas em História apenas das Universidades Federais do estado de Minas Gerais, sabemos que a ausência formativa que englobe as TDIC na prática docente se reproduz em vários outros estados brasileiros. Sabemos, inclusive, que muitos professores são orientados quase que exclusivamente por manuais didáticos. Daí, partimos para outra questão: Esses materiais didáticos possuem interfaces com as TDIC? Para responder essa questão, analisamos a forma como quatro manuais didáticos de História¹⁰ – aprovados pelo Plano Nacional do Livro Didático (PNLD) e utilizados pela Secretaria de Educação do estado do Mato Grosso – orientam os professores de História que lecionam na Educação Básica (6º ao 9º ano) para os usos e apropriações das TIDC¹¹. Vejamos como essa temática foi observada nos quatro manuais didáticos selecionadas.

A obra *História Sociedade e Cidadania*, de Boulos (2019), indica o uso de fontes digitais, porém ela aparece apenas no campo “Dica!” ou como meio complementar para acesso do docente para aprofundar seus conhecimentos. Tal estratégia reforça o estereótipo do uso de tais ferramentas como algo superficial ou apenas acessório como, por exemplo, as indicações de vídeos, músicas e animações. Mesmo que o livro *Historiar* (2018), de Cotrim e Rodrigues dialogar com materiais digitais, o Manual do Professor consolida o uso de fontes históricas tradicionais como, por exemplo, texto e imagem.

Dentre os manuais didáticos avaliados, o volume *Teláris História*, de Vicentino e Vicentino (2018), equilibra melhor a utilização do livro físico e dos elementos digitais, deixando bastante claro na abertura de cada capítulo como fazer as apropriações e os seus usos. Nesse manual,

são colocadas as orientações didáticas mais gerais sobre cada um dos assuntos a serem debatidos e caixinhas de texto com as indicações constantes no Material Digital – Plano de Desenvolvimento, Material Digital – audiovisual, Material Digital – sequência didática; e como encontrá-las em tal acervo. E embora sejam indicações para os alunos, existem as caixinhas de diálogo intituladas “De olho na tela”, “Minha biblioteca”, “Mundo virtual” e “Minha playlist” podem ser consultadas pelo professor para que oriente o educando a utilizá-las e como elas dialogam com os temas das aulas daquele capítulo. São quadrinhos, filmes, repositórios, infográficos e passeios digitais que, embora estejam a serviço dos estudantes, podem auxiliar também o trabalho docente (COELHO *et al.*, 2022: 123).

¹⁰ Selecionamos quatro livros referentes ao 9º ano do Ensino Fundamental, a saber: *História, Sociedade e Cidadania* (2019) de autoria de Alfredo Boulos Junior, da editora FTD; *Teláris História* (2018) de autoria de Cláudio Vicentino e José Bruno Vicentino, da editora Ática; *Historiar* (2018) de Gilberto Cotrim e Jaime Rodrigues, da editora Saraiva; e *História Escola e Democracia* (2018) de autoria de Flávio de Campos, Miriam Dolhnikoff e Regina Claro, da editora Moderna.

¹¹ Esse estudo pode ser lido na íntegra pelo site: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/924/464>. Acesso em: 12 set. 2023.

Já no manual didático *História Escola e Democracia de Campos*, de Claro e Dolhnikoff (2018), encontramos uma forte presença do uso das TDIC como uma ferramenta pedagógica, mas como sugestão e não algo obrigatório. Ainda assim, as tecnologias aparecem como uma das protagonistas ao estarem sempre presente nos capítulos. Concebemos que esse livro

apropriou-se das tecnologias digitais com fluidez e motiva seu uso para estudantes e docentes. Mesmo com um arcabouço textual sólido, bem como imagético, como nas demais obras analisadas, esse livro articulou [...] o uso do livro físico com possibilidades virtuais, deixando a cargo do docente perante a sua realidade utilizá-las ou não (COELHO *et al.*, 2022: 123).

O que se percebe é que, mesmo com o reconhecimento da presença das TDIC em nosso cotidiano, os manuais concebem tais ferramentas sem vieses problematizadores. Essa constatação pode ser problematizada pelo fato de que

a realidade da educação pública brasileira é marcada pelos abismos que separam entre o que se espera e o que se efetiva nas escolas. O livro didático está nessa fronteira; ora aumentando, ora diminuindo esse marco. Existem muitos avanços que precisam ser considerados nos manuais, como a indicação das tecnologias enquanto ferramentas pedagógicas frente ao mundo conectado e como produtoras de cultura, comportamentos e modelagem da subjetividade e personalidade (COELHO *et al.*, 2022: 124).

Os livros didáticos são suportes técnicos para acesso docente, independentemente de sua qualidade, mas seu acesso, por exemplo, está atrelado a CDs que necessitam de um computador ou *notebook* que tenha o leitor, que há algum tempo deixou de ser o foco das fábricas que os produzem, o que chamamos de obsolescência digital. E pior, muitas vezes, chegam às escolas junto de suas obras, mas são separados do Manual do Professor impresso ao serem entregues para o corpo docente, que sabe da existência do material de apoio digital, mas é impossibilitado de utilizá-lo.

Agora chegamos a última parte de nosso capítulo. O leitor pode se perguntar, como entram os *games* nesse debate? Os *videogames* surgiram conjuntamente com a Cultura Digital na década de 1970 e chega às primeiras décadas do século XXI como um dos mercados mais valiosos em termos de lucro para as três grandes empresas atuais: *Sony*, *Microsoft* e *Nintendo*¹². Vemos que na formação de historiadores/professores e nos manuais didáticos, alguns elementos midiáticos são postos nos debates, entre eles,

¹² Adiantamos que não faremos uma retrospectiva da História dos videogames, pois tal empreitada seria demasiada longa para os limites deste texto.

cinemas, revistas, quadrinhos, charges, músicas. Entretanto, não encontramos nada abordando os *games* e/ou *videogames*, elementos culturais que pertencem a atual geração de estudantes da Educação Básica e dos cursos de graduação em História. Partindo desse pressuposto, vejamos como pesquisadores do grupo MITECHIS lançaram-se na pesquisa sobre as relações entre Educação Histórica e os *games* e, este é nosso objetivo da próxima seção.

3. Jogos de videogame e perspectivas de pesquisa e ensino de História

Como já assinalado, diversos estudos dimensionam a inserção das TDIC nos sistemas de ensino¹³. Não há dúvida que as TDIC ocupam um papel essencial, sobretudo no que se refere aos processos comunicacionais e às relações sociais, que de um modo ou de outro, altera a forma de compreensão do mundo.

Quanto às possibilidades de as TDIC trazerem inovações, tanto dos conteúdos quanto na forma de ensiná-los, Silva (2014: 18) considera que “a incorporação das tecnologias de informação e comunicação têm consequências tanto para a prática docente como para os processos de aprendizagem”. Longe de investigar a História dos equipamentos eletrônicos e seus usos nos processos de ensino-aprendizagem, ou discutir sobre as desvantagens e vantagens, o nosso objetivo é outro: abordar os jogos eletrônicos como elementos da Cultura Digital e potenciais produtores de representações históricas, ou ainda, possíveis promotores de consciência histórica.

De acordo com Telles e Alves (2015), o *game* é um *software* desenhado para fins de entretenimento em uma ou mais plataformas-console, computador, celulares, entre outras. Assim, o jogo eletrônico é uma variação do que se costuma denominar genericamente *game* que nada mais é do que um *software* que apresenta um *design* em três dimensões, narrativas complexas, alto nível de interação, jogabilidade e realismo imagético e, portanto, mais significativo do que os jogos em duas dimensões (ALVES, 2008). Essa noção resulta da convergência de diversas linguagens técnicas caras ao universo dos produtores dos jogos eletrônicos, entre elas, o *game design* (processo produtivo de jogos eletrônicos) é o “processo no qual são descritas as características

¹³ O relatório da UNESCO para a Educação de 2023 alerta para os problemas que essas inserções podem causar para o processo de aprendizagem. Em vez de negar ou excluir os equipamentos digitais e eletrônicos dos processos educativos e da apreensão de conhecimentos, sustentamos que seria melhor compreendê-los criticamente.

principais do jogo como a jogabilidade (*gameplay*), os controles, as fases (*level design*), as interfaces, os personagens (*character design*), e todos os aspectos gerais do projeto” (CARONE; GLEDSON; FERNANDES, 2013: 485). Essas características permitem ao jogador maior envolvimento no ambiente do jogo e novas possibilidades de interação com o ambiente, assim como a experimentação das sensações propostas pelo *software*, segundo os autores Eguia-Gomes, Contreras-Espinosa e Solano-Albajes (2012). E durante a jogabilidade, o indivíduo vive uma história na qual a interação possibilita a participação ativa no desenvolvimento e na resolução da narrativa.

Nessa mesma linha de raciocínio, Moita (2010: 116) defende que os *games* possibilitam ir além da “simulação, movimentos e efeitos sonoros”, aspectos ligados aos jogos bidimensionais. Essa transposição é provocada devido ao fato de que os jogos eletrônicos necessitam de “uma interação com uma nova linguagem, oriunda do surgimento e do desenvolvimento das tecnologias digitais, da transformação do computador em aparelho de comunicação e da convergência das mídias” (MOITA, 2010: 116). Por essa razão, a autora afirma que os *games* proporcionam “novas formas de sentir, pensar, agir e interagir” (MOITA, 2010: 116).

Ao considerar que os jogos eletrônicos provocam novas sensações, Arruda (2011, p. 288) afirma que eles “permitem não só uma representação da realidade rica em detalhes como também se configuram em tecnologias que exigem, dos jogadores, níveis de elaborações mentais bastante complexos”. Isso indica que não podemos prescindir da criticidade, sobretudo estar atento às estratégias da indústria cultural. Nesse sentido, de acordo com Mendes e Oliveira (2013: 137):

O *videogame* ou jogo é um tema em pauta em diversas áreas do conhecimento, sobretudo por ser hoje um dos ramos do entretenimento com mais possibilidades e oportunidades a serem exploradas. Não se deve deixar de lado, porém o espírito crítico e, por meio dele, distinguir as investigações acadêmicas das investigações e investimentos estratégicos mercadológicos.

Ademais, ao abrir possibilidade para apreender os *games* também enquanto produtos da cultura, Babony (2008: 7) destaca as razões pelas quais os jogos não são aceitos como “arte institucionalizada”, bem como aponta para as modificações possíveis de representação na medida em que os jogadores interagem ativamente:

Talvez seja o fato de os *games* terem sua origem como um passatempo, uma brincadeira para adolescentes, que nos cause estranheza. Por isso, relutamos em aceitá-los como forma de arte institucionalizada. De fato, os *games*

possuem uma singularidade na sua interatividade, pois passamos de meros espectadores a agentes ativos dentro da obra. É a interatividade que faz formas de arte tradicional, quando retratadas dentro de um *game*, sofrerem alterações na maneira que são acessadas e interpretadas (BABONY, 2008: 7).

Sobre as mudanças no mundo proporcionadas pelos *games* e seus impactos no ciberespaço, Molyneux (2013: 7) nos leva a pensar nas redes sociais virtuais. Para ele, as transformações na história dos *games* foram tão significativas de modo que o acesso tem sido mais fácil com a possibilidade de realizar descarga de dados, o conhecido *download*:

Os jogos eletrônicos vão continuar transformando o mundo. Estamos vivendo uma época de mudanças e atravessando a evolução mais significativa da história dos *games*. Pense no impacto dos jogos oferecidos nas redes sociais, no poder cada vez maior dos jogadores com o uso de conteúdos gerados pelo usuário, nas oportunidades disponíveis aos criadores independentes e na incrível diversidade de opções existentes para *download* (MOLYNEUX, 2013: 7).

Também podemos, por fim, coadunar com as concepções de Caillois (1990) ao abordar sobre a relação entre os jogos eletrônicos e a cultura. Para o autor, existem quatro categorias fundamentais nos jogos, e pelo menos uma delas podem ser encontradas em qualquer jogo: *agôn* (competição), jogos que propõem uma rivalidade baseada em uma única qualidade rapidez ou memória; *mimicry* (simulacro), compreende os jogos nos quais os participantes precisam encarar personagens e imitar seu comportamento; *alea* (sorte) jogos nos quais os jogadores não precisam dispor de suas habilidades; e a *ilinx* (vertigem), jogos que retiram momentaneamente a estabilidade da percepção e consciência. A partir destas quatro características, o autor destaca que:

Os jogos são em número variadíssimo e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção, etc. Apesar desta quase infinita diversidade, e com uma notável constância, a palavra “jogo” evoca por igual às ideias de facilidade, risco e habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão. Acalma e diverte. Evoca uma atividade sem escolhas, mas também sem consequências na vida real. Opõe-se ao caráter sério desta última e, por isso, vê-se qualificada de frívola. Por outro lado, opõe-se ao trabalho, tal como o tempo perdido se opõe ao tempo bem empregue. Com efeito, o jogo não produz nada, nem bens nem obras. É essencialmente estéril (CAILLOIS, 1990: 9).

As interfaces entre TDIC, Cultura Digital, *games*, Educação Histórica, consciência histórica, representação, lúdico, entre outros, nos mostram as vias pelas quais

é possível a integração das tecnologias digitais – nomeadamente os jogos eletrônicos – na prática profissional dos historiadores/professores¹⁴. Esse processo pode ocorrer tanto em espaço formal quanto informal e não-formal, sejam os diversos espaços de socialização, os museus, os espaços comunitários e familiar e, principalmente, o ciberespaço, as redes sociais virtuais, que são ambientes educativos e de produção do conhecimento.

Embora os *games* tenham o objetivo de divertimento, interatividade, entretenimento, não podemos negar a presença de elementos históricos na composição de suas narrativas, que proporcionam a elaboração de algum tipo de representação das experiências humanas no tempo. Como nosso intuito é a compreensão da construção de memórias proporcionadas pelos *games*, torna-se *mister* abordar esse produto da Cultura Digital pelo prisma da jogabilidade. Jogabilidade é a expressão utilizada por produtores da indústria dos *games* e por seus jogadores para se referir às experiências do jogador durante a sua interação com o *software* (*game*). Na maioria dos casos, a jogabilidade implica o raciocínio, que pode ser lúdico e divertido. A jogabilidade também pode ser entendida como as interações que envolvem pessoas, dispositivos computacionais e sistemas. Desse modo, nos “jogos digitais os fatores chave para o sucesso são o prazer e a diversão, que dependem de uma boa usabilidade” (CUPERSCHMID; HILDEBRAND, 2019: 1). Portanto, a estratégia narrativa do jogo – ancorada na noção de jogabilidade/*gameplay* – contribuiu com a produção de memórias críticas sobre tais eventos representados no game em tela.

Não há como negar que os *games* pertencem ao campo das TDIC e, ao entendê-los dessa forma, devemos considerar que uma de suas características é uma nova compreensão da relação espaço-tempo (FERREIRA, 2004). Uma pergunta se coloca: em que medida os jogos eletrônicos elaboram representações históricas ou “distorcem” uma narrativa histórica? Levando em conta essa problemática, compreendemos que o historiador/professor tem a possibilidade de desenvolver intervenções reflexivas sobre esse artefato cultural. É possível questionar, ainda, o excesso de realismo e a pretensa construção de uma verdade histórica, sem desconsiderar a liberdade poética própria dos jogos.

¹⁴ Sobre as relações entre games, Ensino de História, Educação Histórica e investigação histórica ver Arthur F. Reis (2023), Ana Pâmela G. Pereira e Doriedson A. de Almeida (2023), Flávio B. de Albernaz et al. (2023), Domingos S. X. M. Junior (2023). João F. C. Junior (2023), Antonio D. G. de Freitas e Daniela L. de Andrade (2023), Pedro E. A. Carvalho (2023) e Antônio D. G. de Freitas (2023).

Bittencourt (2009) e Fonseca (2007) consideram que a integração das TDIC no cotidiano dos indivíduos está revolucionando o acesso ao conhecimento e estabelecem comunicações mais interativas, assim esses recursos abriram a possibilidade de acesso e circulação de diferentes modalidades de informação. Nesse sentido, a necessidade da apropriação dos recursos tecnológicos e das linguagens digitais no processo de formação dos historiadores/professores. Boa parte dos estudos voltados ao campo da Educação Histórica problematiza os processos de aprendizagem histórica, tanto em espaços formais quanto em espaços não-formais. Aqui é que se encaixa nossa proposta de pensar os *games* na perspectiva da pesquisa e ensino de História.

O nosso entendimento é o de que as licenciaturas devem desenvolver as habilidades para o mais variado uso das TDIC, haja vista que historiadores/professores que atuam na Educação Básica enfrentam um desafio imenso, isto é, lidar com estudantes cada vez mais imersos no mundo digital e virtual. Sendo assim, esses profissionais devem adquirir habilidades para dialogar com as novas representações proporcionadas pelas TDIC, em nosso caso, os jogos eletrônicos.

Como fonte, optamos pelo jogo *Spartan: Total Warrior*¹⁵. Esse *game* tem características de ação-aventura e pertence à série *Total War*, desenvolvida pela *The Creative Assembly* e distribuído pela *Sega*. O seu lançamento para a versão de *videogame* da *Sony* – o console *Playstation 2* – data de 25 de outubro de 2005, sendo bem recebido pela crítica especializada. Ele também foi lançado para os consoles concorrentes, o *Xbox* – produzido pela *Microsoft* – e o *Gamecube* – produzido pela *Nintendo*.

A narrativa do jogo *Spartan: Total Warrior* foi inspirado em personagens históricos, míticos e acontecimentos da cultura grega e romana. Para Lowe (2012), esse *game* inspirou-se na fantasia por meio do uso da linguagem cinematográfica para apresentar uma colossal aventura fictícia por sítios históricos do mundo antigo greco-romano. Como é comum neste estilo de jogo eletrônico, o jogador controla um personagem-herói ou, em outras palavras, um “avatar”. No caso do jogo em tela, o jogador controla um guerreiro espartano – denominado genericamente de “O Espartano” – na luta contra a expansão do Império Romano na península grega.

¹⁵ Esse estudo pode ser lido na íntegra em: <https://www.periodicos.unifesp.br/index.php/hydra/article/view/14425/10774>. Acesso em: 12 set. 2023.

É fundamental deixar claro que os jogos eletrônicos, por si só, não ensinam História, pois eles foram criados para divertimento e lucros das empresas desenvolvedoras. Reafirmamos que compete ao historiador/professor a função de “ensinar” História, em outras palavras, o professor deve cumprir o papel de mediador entre os sujeitos e os conhecimentos históricos. Logo, o que apresentamos ao leitor é que frente ao desinteresse dos estudantes com a disciplina de História e a popularização de *games* com fundo histórico, o profissional pode problematizar com seus alunos que o passado não está apenas cristalizado em acontecimentos que se desenrolaram há décadas, séculos ou milênios, mas que as experiências humanas no tempo estão inseridas nas sociedades no presente e nas produções inerentes à Cultura Digital, entre elas, os jogos de *videogame*.

O historiador/professor pode problematizar, também, que as experiências históricas não estão somente imersas nos sistemas políticos, religião, economia, relações sociais ou encontradas no livro didático ou nos filmes, mas inspiram também a produção de *games*. E é nessa problemática que podemos inserir o debate da relação entre os *games*, História Cultural, consciência histórica e a Educação Histórica. No caso dos *games*, o historiador/professor deve entender o universo ao qual o jovem está inserido para encontrar sentido nos produtos digitais que eles fazem uso.

Diante da oferta e da divulgação do conhecimento histórico, estamos falando dos jogos eletrônicos, surgem novos problemas para a reflexão didática da história. A ideia de consciência histórica reforça a tese de que a história na escola é um tipo de conhecimento histórico diferente daquele conhecimento produzido pelos acadêmicos. Mais do que isso, esses dois conhecimentos históricos são “apenas parcelas do grande movimento social que é pensar historicamente” (CERRI, 2011: 50).

A partir da análise do *Spartan: Total Warrior*, afirmamos que o campo de investigação em Educação Histórica possibilita incorporar os conhecimentos históricos produzidos pelos próprios jogos. Essa perspectiva compreende que a aprendizagem não é um processo dominado pelo ensino escolar, mas ocorre numa articulação dialética entre o ensino, a aprendizagem e o meio social. De acordo com a concepção de Rüsen (2001), a didática da história considera que todos os estudos históricos e conhecimentos históricos possam ser submetidos a uma reflexão didática. Nesse sentido, é importante realizar uma reflexão sobre o que são ensinados, as lógicas internas, condições, interesses e necessidades sociais que envolvam o ensino e a aprendizagem de saberes históricos na atualidade e, por fim, a respeito do que e como determinado conhecimento deveria ser

ensinado. Por isso, a Educação Histórica é um processo que não pode ser encarado como dentro de uma redoma da sala de aula.

Deste modo, os problemas e as potencialidades do ensino-aprendizagem de História não estão restritos à relação professor-aluno na classe, mas envolvem o meio em que circulam em suas famílias, igreja, comunidades, meios de comunicação em massa e no ciberespaço. Mesmo antes de o conteúdo ser ministrado em sala de aula, os jovens já estão em contato com certo tipo de conhecimento histórico divulgados pelos *games*. Sendo assim, esse estudante adquire um conhecimento prévio (muitas vezes errôneos e influenciados por *streamers* que falam sobre a história durante a *gameplay* de um jogo). No caso analisado, quem joga o *game Spartan: Total Warrior* entra em contato com os personagens, lugares e acontecimentos míticos e históricos de Roma e da Grécia Antiga.

O que não pode ser desconsiderado é que as apropriações da História pelos desenvolvedores de *games* e sua utilização pelos jovens como forma de divertimento produzem uma consciência histórica específica. Por relevante que seja tentar compreender como os jogadores podem, de fato, fazer o uso de jogos para produzir narrativas sobre o passado, é um salto um tanto exagerado supor que o simples ato de jogar um jogo eletrônico inspirado por fatos históricos é, em si, produtor de uma narrativa histórica. A narrativa produzida ao jogar não necessariamente dirá respeito ao passado, mas a um campo de possibilidades definido pelos desenvolvedores que, este sim são baseados em interpretações ou releitura do passado. O exame dos jogos eletrônicos pela perspectiva da Educação História e pela metodologia da netnografia demonstram diversos indícios do potencial desse produto da Cultura Digital. Há que se considerar, também, uma formação inicial como uma oportunidade de integração, inclusão digital e inovação, que somente é possível com a admissão de uma mudança de paradigma.

Dito isto, evocamos uma transformação de paradigma filosófica educacional para uma educação digital por meio de uma política ativa de alfabetização digital e formação inicial e ao longo da carreira dos professores. Também, uma educação concentrada na apropriação crítica do digital, com o intuito de propiciar práticas pedagógicas de qualidade e com tecnologias digitais conectivas. Essa concepção poderá problematizar a apreensão das ideias históricas nos variados espaços sociais, na medida em que cada sujeito possa tornar-se produtor e coprodutor e, acima de tudo, contribuir com a emergência de outras TDIC educacionais. A presença das TDIC no cotidiano dos estudantes do ensino fundamental e médio, por um lado, e a articulação dos jogos de

computador com o conhecimento histórico, por outro, tornam urgente a necessidade de se pensar estratégias e políticas públicas que levem esses aspectos em consideração.

Consideramos, por fim, que as reflexões que tratam do influxo da tecnologia digital nos estudos do passado também devem levar em conta a chamada “*digital public history*”, caracteriza pela “explosão das barreiras espaço temporais e locais/globais na interpretação do passado” (NOIRET, 2015: 43). A história pública de acordo com Serge Noiret permite “depurar experiências e memórias de coletividades e indivíduos no mundo inteiro” (NOIRET, 2015: 43). Na era da *web* participativa em que vivemos, a “*digital public history*” oferece documentação histórica e narrativas históricas acessíveis a qualquer pessoa que se interesse por História e seja capaz de se conectar à rede. Isso leva a um entendimento crítico do *videogame* como fonte, dos discursos expressados sobre o jogo e da própria comunidade de *gameplayers*, pois, afinal, “a interatividade com o passado e seus públicos é difundida graças à rede global das novas mídias digitais e das redes sociais” (NOIRET, 2015: 43), como buscamos demonstrar a partir da síntese da recepção em rede do *Spartan: Total Warrior*.

As mesmas possibilidades abertas pelo jogo *Spartan: Total Warrior* podem ser vislumbradas através da construção das personagens inseridos na narrativa do *game* intitulado *Valiant Hearts: The Great War*. Nesse jogo poderíamos problematizar os relatos de dramas vividos durante conflitos militares¹⁶ no século XX. Esses dramas foram representados neste jogo eletrônico, que se configura como um jogo de lógica e aventura desenvolvido pela *Ubisoft Montpellier* e publicado pela *Ubisoft* em 2014, como efeméride do centenário da Grande Guerra (1914-1918). A narrativa foi inspirada em cartas de soldados e eventos ocorridos durante o referido conflito mundial, as quais foram apropriadas para trabalhar com a memória das guerras e com as experiências traumáticas. Esse *game*, entendido como fonte histórica, tem por base conceitos como as memórias e as experiências que foram elaboradas pela perspectiva do homem ordinário, contrapondo-se a um discurso monumental.

A produção do referido *game* conta com uma mobilização de objetos, imagens, palavras, sons e cenários que leva à decisão do que é ou não narrado. Ele se torna uma espécie de exposição museológica digital que se relaciona com variadas demandas sociais, entre essas: interesses da indústria, disputas por memória, afirmações de identidades e de poder. Os *games* são importantes vetores de divulgação e popularização

¹⁶ Sobre uma exposição mais profunda desse jogo, o leitor pode recorrer ao texto completo pelo *link*: <https://periodicos.fgv.br/reh/article/view/86850/83480>. Acesso em: 12 set. 2023.

de temas históricos como as franquias *Medal of Honor*¹⁷ e *Call of Duty*¹⁸, em outros termos, há um processo muito atípico de divulgação das referências históricas na indústria de *games*. O mais comum é não haver divulgação de fontes ou de seus historiadores, que na prática, são frequentemente militares portadores de relatos memorialistas de suas formações ou de valorização de um passado mitificado em narrativas de combates heroicos. De modo geral, esses dois jogos são dispositivos de construção de memórias baseados em narrativas que buscam monumentalizar a guerra. Jogos também são expressões da mídia massiva da indústria dos *videogames*, que assumem uma posição de positivar os atos de guerra e exaltar o heroísmo aos soldados cidadãos, verdadeiros *minute men* que têm “cidadania na guerra”.

Por sua vez, o jogo *The Valiants Hearts* mostra que, mesmo na indústria dos *games*, os processos de construção de memória são disputados, permitindo inúmeras leituras do passado, sejam para afirmar ou criticar o tempo presente. Esse jogo constrói contrapontos à narrativa monumental: a guerra edificadora é confrontada com seu desperdício; os heróis são substituídos por pessoas normais, que temem e não sabem usar armas; o final glorioso é confrontado com a morte torpe. As pessoas e as indústrias produtoras de *games* são sujeitos que produzem narrativas históricas marcadas tanto pela monumentalização como pela crítica do passado. *Games* como *Valiants Hearts: The Great War* permitem rememorar certos eventos por uma perspectiva que colocam em cena personagens comuns e memórias sensíveis. Esses tipos de jogos são dispositivos que ressignificam o pretérito, no sentido torná-lo útil ao presente. Nessa operação, um simulacro de passado é experienciado no ambiente digital, porém, possui estreitas proximidades com as práticas e códigos culturais que remetem ao universo do patrimônio cultural e dos museus temáticos, especialmente aos *livings museums* norte-americanos.

As contradições resultantes das experiências de *games* com temática histórica aproximam-se de questões relacionadas aos diversos usos dos patrimônios históricos. Obviamente, corre-se o risco de que a lógica da rememoração, presente na narrativa dos *games* de caráter histórico, rivalize com uma História científica e acadêmica, em que o exercício reflexivo sobre sua própria prática é o que garante sua renovação, seriedade

¹⁷ *Medal of Honor* é um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa, lançado em 1999, desenvolvido pela *DreamWorks Interactive* e publicado pela *Electronic Arts* para o console *PlayStation*. Seu produtor foi Steven Spielberg, Stephen E. Ambrose foi o consultor histórico e o capitão veterano Dale Dye foi escolhido como consultor militar.

¹⁸ *Call of Duty* é uma franquia de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa, lançada pela *Activision*, em 2003. A franquia de *Call of Duty* manteve fora dos holofotes a participação de historiadores na construção da narrativa.

acadêmica e função social. Cabe ao historiador/professor olhar para esse fenômeno como um objeto de estudo, uma nova forma de representação do passado. Um simulacro intimamente relacionado com as diversas representações e apropriações do tempo pretérito, como o cinema e os museus, mas também como a própria indústria cultural. Nesse aspecto, trata-se de um fenômeno cultural vinculado tanto à indústria cultural quanto à razão histórica típica das sociedades modernas, marcadas pela criação e profusão de dispositivos de memória.

4. Considerações finais

Como visto, este capítulo se propôs a problematizar as relações entre a formação profissional do historiador/professor, os manuais didáticos e as tecnologias digitais. Nosso intuito foi contribuir com os debates referentes ao ensino e pesquisa em História e, principalmente, para a compreensão das possibilidades das TDIC nesses campos. Diante do debate referente às TDIC e suas relações com processos educativos, levantamos a questão do fato de que cursos de formação dos pesquisadores/professores de história encontram dificuldades problematizar em suas práticas determinadas questões referentes aos usos das TDIC na formação dos futuros profissionais.

Há quase trinta anos já se afirmava a necessidade de “compreender a natureza destas novas tecnologias” para medir os desafios que elas apresentam ao campo educacional (DELORS *et al.*, 1996: 64). Fazemos questão de ressaltar, ainda, que toda e qualquer inovação técnica deve estar a serviço da Educação e, assim, do acesso à informação e ao conhecimento. Ao mesmo tempo, não se trata de defender o uso das TDIC na pesquisa e escola a qualquer custo. Pelo contrário, a nossa proposta é acompanhar consciente e criticamente uma mudança de civilização que questiona as práticas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e, sobretudo, os papéis de professores e de estudantes.

É importante questionar como os conceitos de representação, consciência histórica e narrativa histórica podem ser entendidos pelos sujeitos que interagem com as TDIC. Chamamos a atenção para alguns produtos tecnológicos, em especial os *videogames* como elementos da Cultura Digital, a qual surgiu com o avanço das TDIC. Abordamos, ainda, as relações entre as TDIC, a Educação Histórica e os *games*, em que percebemos articulações transdisciplinares, as quais merecem ser compreendidas.

Em suma, a perspectiva da História Cultural (os diversos artefatos culturais criados pelas sociedades, em nosso caso, os *games*), da Educação Histórica (os diversos espaços sociais com possibilitam a aquisição de consciência histórica, entre eles, os espaços virtuais) e a prática educacional (uso dos *games* no ensino de História) podem proporcionar um aprendizado mais significativo aos conhecimentos históricos escolares. Assim, é importante considerar que uso TDIC no campo da Pesquisa e no Ensino de História passa, necessariamente, pela formação de professores e de historiadores que devem estar sintonizados, preparados e orientados frente ao mundo digital.

5. Referências

ALBERNAZ, F. B. de; MARTINS DA SILVA, L. G.; ALBERNAZ, V. B. de. Game Minecraft: uma abordagem sociocultural e digital. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 1, n. 01, p. 91–109, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/92>. Acesso em: 12 set. 2023.

ALVES, L. R. G. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação e Tecnologias**, [s. l.], v. 1, n. 2, p. 3-10, nov. 2008. Disponível em: <http://eft.educom.pt>. Acesso em: 5 jan. 2015.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Aprendizagem e jogos digitais**. Campinas: Editora Alínea, 2011.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2009.

BOULOS JUNIOR, Alfredo. **História sociedade & cidadania (9º)**. São Paulo: FTD, 2019.

BOBANY, Arthur. **VideogameArte**. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Cotovia: Lisboa, 1990.

CARVALHO, P. E. A. Explorando os potenciais e enfrentando os desafios para o uso do chatgpt em sala de aula: desafios históricos e pedagógicos. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 210–226, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/246>. Acesso em: 12 set. 2023.

CERRI, Luis. **Ensino de História e consciência histórica**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

COELHO, George Leonardo Seabra; MARTINS DA SILVA, L. G. Cultura digital, games e educação histórica: interfaces a partir da netnografia. **Hydra: Revista Discente de História da UNIFESP**, [S. l.], v. 6, n. 12, 2023. Disponível em:

<https://periodicos.unifesp.br/index.php/hydra/article/view/14425>. Acesso em: 12 set. 2023.

COELHO, George Leonardo Seabra; SILVA, Luis G. M. da; SILVA, Thálita M. F. da. **Tecnologias digitais, formação e ensino uma análise dos PPCS de licenciatura em história no Estado de Minas Gerais**. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8499431> Acessado em: 11 set. 2023.

COELHO, George Leonardo Seabra; SILVA, Luis G. M. da; SILVA, Thálita M. F. da; SENIUK, Talita. **Entre o esperado e o real: tecnologias digitais, ensino e manuais didáticos de História**. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/924> Acessado em: 22 set. 2023.

COSCARELLI, Carla V. (org.) **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2026.

COSTA JÚNIOR, J. F. A importância da educação como ferramenta para enfrentar os desafios da sociedade da informação e do conhecimento. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 127–144, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/97>. Acesso em: 12 set. 2023.

COTRIM, G.; RODRIGUES, J. **Historiar 9º ano: ensino fundamental anos finais**. São Paulo: Saraiva, 2018.

CUPERSCHMI, A. R. M.; HILDEBRAND, H. R. **Avaliação Heurística de Jogabilidade: Counter-Strike: Global Offensive**. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Ana-Regina-Cuperschmid/publication/273143941_Avaliacao_Heuristica_de_Jogabilidade_Counter-Strike_Global_Offensive/links/5da-8e35392851c577eb7ff32/Avaliacao-Heuristica-de-Jogabilidade-Counter-Strike-Global-Offensive.pdf. Acesso em: 21 nov. 2022.

DELORS, J. et al. **Educação: um tesouro a descobrir: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 1996.

GREFF, Diogo De Freitas A. Programando o futuro: uma breve reflexão sobre memória, tempo e história através do ciberespaço e dos jogos digitais. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 329–343, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/378>. Acesso em: 12 set. 2023.

DIOGO GREFF DE FREITAS, A.; LINKEVICIUS DE ANDRADE, D. História da web e História Digital como campo de pesquisa: uma entrevista com Daniela Linkevicius de Andrade. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 1, n. 01, p. 236–241, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/95>. Acesso em: 12 set. 2023.

EGUIA-GOMES, J. L.; CONTRERAS-ESPINOSA, R. S.; SOLANO-ALBAJES, L. Os games digitais como um recurso cognitivo para o ensino da história da Catalunha: um estudo de caso. **Revista do Curso de Letras da UNIABEU**, v. 3, n. 2, 2012. Disponível em: <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/16877>. Acesso em: 28 nov. 2021.

FEENBERG, Andrew. Teoria crítica da tecnologia: um Panorama. In: NEDER, Ricardo T. (org.). **Andrew Feenberg**: racionalização democrática, poder e tecnologia. Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina/Centro de Desenvolvimento Sustentável – CDS. Ciclo de Conferências Andrew Feenberg. Série Cadernos: Construção Crítica da Tecnologia & Sustentabilidade. v. 1. n. 3. 2010.

FERREIRA, Carlos Augusto Lima. **A formação e a Prática dos Professores de História**: enfoque inovador, mudanças de atitude e incorporação das novas tecnologias nas escolas públicas e privadas nas escolas públicas da Bahia, 2004. Tese (Doutorado em Educação). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, 2004. Disponível em: <https://www.tdx.cat/handle/10803/5039>. Acesso em: 26 set. 2023.

FONSECA, Selva. **Ensinar história no século XXI**: em busca do tempo perdido. Campinas, SP: Papirus, 2007.

GUIMARÃES PEREIRA, A. P.; ALVES DE ALMEIDA, D. Matrix, metaverso e educação: estamos transcendendo para novos cenários formativos e digitais? **Convergências**: estudos em Humanidades Digitais, [S. l.], v. 1, n. 01, p. 67–90, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/83>. Acesso em: 12 set. 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da conexão** [livro eletrônico]: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2015.

KENSKI, Vani M. Verbete Cultura Digital. In: MILL, Daniel (org.). **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de educação a distância**. Campinas: Editora Papirus, 2018 [https://www.academia.edu/43844286/Verbetes CULTURA DIGITAL](https://www.academia.edu/43844286/Verbetes_CULTURA_DIGITAL). Acesso em: 12 set. 2023.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias, vida contemporânea e organização temporal. Organização temporal na educação escolar. Tempos tecnológicos e uma nova cultura de ensino e aprendizagem. In: KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e tempo docente**. Campinas: Papirus, 2013. p. 41-68.

LOWE, Dunstan. Always Already Ancient: Ruins In The Virtual World. In: THORSEN, T. S. (ed.). **Greek and Roman Games in the Computer Age**. Trondheim: Akademika Publishing, 2012, p. 53-90.

MOITA, Filomena. Os Games e o Ensino de História: Uma reflexão sobre Possibilidades de Novas Práticas Educativas. **Plurais**, Salvador, v. 1, n. 2, p. 115-130, maio\ago. 2010. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/872>. Acesso em: 26 set. 2023.

MOLYNEUX, Peter. Prefácio. In: MOTT, Tony. **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Tradução de Livia de Almeida et al. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.
NOIRET, Serge. História Publica Digital | Digital Public. Vistor. **Liinc em Revista**, [S. l.], v. 11, n. 1, 2015. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/3634>. Acesso em: 17 mar. 2023

OLIVEIRA, S.; MENDES, L. O videogame como produto cultural: proposta para definir o jogo eletrônico como objeto empírico do campo da comunicação. **Esferas**, 1(2). Disponível: <https://doi.org/10.31501/esf.v1i2.3994> (Original work published 23º de dezembro de 2013). Acesso em: 12 set. 2023.

PRETTO, Nelson de Luca. **Uma escola sem/com futuro**: educação e multimídia. Campinas, SP: Papirus, 1996.

REIS, A. F. As humanidades digitais no Brasil e no mundo: o estado da arte. **Convergências**: estudos em Humanidades Digitais, [S. l.], v. 1, n. 01, p. 32–48, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/47>. Acesso em: 12 set. 2023.

RÜSEN, J. **Razão Histórica**. Teoria da história: os fundamentos da ciência histórica. Brasília: Editora da UnB, 2001.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; COELHO, George Leonardo Seabra; BEZERRA, Rafael Zamorano. **Memórias sensíveis da guerra e a percepção da História em narrativas de jogos de videogames**. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/reh/article/view/86850>. Acessado em: 11 set. 2023.

SILVA, Thálita Maria Francisco da. **Perspectivas de formação continuada para professores de ciências/biologia utilizando jogos em ambiente virtual de aprendizagem**. 73 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia: UFG, 2014. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/4360>. Acesso em: 26 set. 2023.

UFTM. **Projeto pedagógico Curso de graduação em História** – licenciatura. Uberaba-MG, 2010, p. 21.

UFU. **Projeto pedagógico do curso de graduação em história**, grau licenciatura. Ituiutaba-MG, 2019, p. 16.

VICENTINO, Cláudio; VICENTINO, José Bruno. **Teláris história 9º ano**: ensino fundamental, anos finais. São Paulo: Ática, 2018.

XIMENDES MARTINS JUNIOR, D. S. Memória como voz dos silenciados para os games históricos: outras perspectivas da história em jogo. **Convergências**: estudos em Humanidades Digitais, [S. l.], v. 1, n. 01, p. 110–126, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/84> Acesso em: 12 set. 2023.

O UNIVERSO COMPLEXO DOS VIDEOGAMES: HISTÓRIA, CONTEXTOS, IDEIAS, CONCEITOS, TÉCNICAS E TECNOLOGIAS

José Antônio Baêta Zille¹

Quando se pensa em games, há uma tendência a considerá-los como entidades únicas em termos de títulos, ou no coletivo, como entidade genérica, no sentido de algo que designa jogos com certas características. No entanto, há uma forma distinta de percebê-los, qual seja uma entidade complexa que aglutina uma infinidade de elementos que vão além da coisa em si. Essa ideia se apoia no conceito de “Agenciamento” que Gilles Deleuze e Félix Guattari desenvolvem e apresentam na obra *Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia*.

Para esses autores, toda entidade é um complexo de estratos² e signos³ sempre aptos a receberem outros estratos e outros signos. Seja observada sob o ângulo de sua concretude, seja sob o ângulo de regime de signos que a sustenta, toda entidade/agenciamento se manifesta em suas complementaridades imanentes e uma multiplicidade que vão além de limites territoriais. Sob essa perspectiva, há uma permanente proliferação das multiplicidades, propiciando o surgimento de novas misturas, novas multiplicidades, novos agenciamentos. Nesse sentido, não há um “sistema fechado”, mas, sim, “sistemas abertos” e flutuantes, que agem como sistemas-radiculares, rizoma⁴.

¹ Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade de São Paulo (PUSC-SP). Professor da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) e Universidade Federal de São João del Rei (UFSJ). E-mail: jose.zille@uemg.br.

² “Os *estratos* são estruturas estáveis, sistemas com componentes homogeneizados próximos do equilíbrio e que formam matérias, sujeitos, e fixam intensidades.” (BONTA; PROTEVI, 2004, p. 150). São formados numa dupla articulação, a primeira é compreendida como plano de conteúdo impondo-lhes uma ordem estática de ligação e sucessão (forma). A segunda é compreendida como plano de expressão (substância), a qual é responsável pelo estabelecimento das formas. Assim, os estratos possuem, ao mesmo tempo tipos de organização formal e modos de desenvolvimento substancial. Formas e substâncias, códigos e meios, órgãos e funções são alguns exemplos de estratos.

³ *Signo* é aquilo que representa algo na mente humana. Representar, para Peirce (2000, p. 61), “é estar no lugar de, isto é, estar numa relação com um outro que, para certos propósitos, seja considerado por alguma mente como se fosse outro.” É “uma solidariedade entre uma forma de expressão e uma forma de conteúdo, que se manifestam por uma substância de expressão e uma substância de conteúdo.” (MALMBERG, 1971, p. 186).

⁴ O conceito de *rizoma* foi desenvolvido por Deleuze e Guattari (1995a) para dar forma ao agenciamento e assume um caráter ontológico nas suas obras. *A ideia vem da Botânica e está vinculada a um tipo de caule radicamente que une sucessivos brotos, que podem ramificar-se em qualquer ponto, assim como engrossar e transformar-se em um bulbo ou tubérculo. Geralmente são subterrâneos, mas podem ser aéreos. Os rizomas podem funcionar como raiz, como órgão de reserva de energia na forma de amido ou, ainda, como órgãos de reprodução vegetativa ou assexuada, multiplicando-se, dispersando e*

Sob essa perspectiva, a intenção aqui não é apenas relacionar games, colocando-os numa linha de tempo cronológica, mas, principalmente, destacar eventos que, de alguma forma, apontam para a construção e o desenvolvimento do universo e de certa complexidade ligados a eles, denunciando-os dentro daquela perspectiva complexa e mutante apontada por Deleuze e Guattari.

A escolha pela disposição temporal se dá no momento em que se percebe que o fator tempo cronológico foi fundamental no processo de transformação daquela entidade, transformando-a no que se conhece hoje. Importância maior é dada à sequência dos fatos e não às datas em si ou seus autores. Nesse sentido, foram destacados, desde o seu surgimento até os dias de hoje, as tecnologias, as técnicas, os conceitos, as ideias etc. que foram sendo assimilados ao contexto dos games. Sempre que possível, será feita uma breve análise quanto aos reflexos que tais eventos causaram, sejam diretamente no contexto dos games, como no processo de interação para com os jogadores e seu entorno.

Naturalmente, poderá haver aqueles que pensem que alguns eventos aqui aventados não foram tão relevantes assim, ou que outros, por eles considerados, deveriam e não foram aqui mencionados. No entanto, é importante destacar que a principal intenção aqui é ressaltar o processo de adensamento da complexidade imanente à entidade *Game*.

1. As primeiras ideias

Ao se fazer referência aos créditos a serem dados ao primeiro videogame, está-se entrando num universo de discussões que parte da própria definição da coisa. Obviamente, se se considerar que, há algumas décadas, videogame era apenas uma ideia, torna-se no mínimo delicado arriscar, hoje, uma definição apropriada para o que se tinha naquela época. Assim, inicialmente, será adotada aqui, como ponto de partida, a ideia contida no próprio nome, qual seja, a de que um videogame é um jogo apresentado em um dispositivo eletrônico que permite sua percepção visual.

Com base nessa ideia, pode-se considerar que o primeiro videogame surgiu na segunda metade da década de 1940. Teria sido desenvolvido em torno de 1947 pelos físicos Thomas T. Goldsmith Jr. e Ray Estle Mann. Esses pesquisadores eram

desenvolvendo raízes e caules nos seus nós. Sem um núcleo central, o rizoma se espalha, sem deixar de ser a própria planta.

especialistas em processos de leitura de sinais de saída em tubos de raios catódicos⁵. Baseados nas aplicações desse dispositivo durante a Segunda Grande Guerra com os radares, Goldsmith e Mann desenvolveram o Cathode-Ray Tube Amusement Device⁶, apresentado em 1947.

Esse dispositivo analógico simulava o lançamento de mísseis, que deveriam atingir um alvo colocado ou desenhado sobre uma tela⁷. O efeito simulador do disparo dos mísseis era obtido através de um osciloscópio⁸ (responsável por gerar um sinal eletrônico) conectado a um tubo de raios catódicos (capaz de traduzir visualmente o sinal gerado no osciloscópio). Por meio de um potenciômetro, variava-se a inclinação do raio de varredura, o que possibilitava ajustar o “tiro” na direção do alvo.

Com o desenvolvimento dos computadores de processamento digital no final dos anos 1940, uma nova perspectiva foi dada ao universo dos jogos eletrônicos. Sob esse aspecto, alguns autores defendem a ideia de que o videogame só é definido a partir de então. Lembrando que, por se tratar de experimentos sobre uma tecnologia emergente, há de se pensar numa definição ainda acanhada para esses dispositivos. Assim, pode-se entender por videogame um jogo eletrônico gerado através de um computador, usando gráficos exibidos em um dispositivo de vídeo que possibilita com o usuário uma interface através da qual lhe proporciona interação.

Sob essa perspectiva, muitos autores irão assegurar que o primeiro videogame teria surgido em 1952, nos laboratórios de matemática da Universidade de Cambridge, Inglaterra. Na verdade, tratava-se de um experimento matemático proposto por Alexander Sandy Douglas com a finalidade de ilustrar sua tese de PhD, que girava em torno da relação homem-computador. Para tal, Douglas desenvolveu o OXO, como foi chamado, uma versão eletrônica do jogo da velha, implementado no computador EDCAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator).

⁵ O *tubo de raios catódicos* (CRT – Cathode Ray Tube) é um dispositivo eletrônico fundamental na visualização de imagens em televisores e monitores. Sua tela é composta por camadas de fósforo, que é atingida por elétrons através de “disparos” feitos por um canhão localizado no início do tubo. Quando o elétron encontra o fósforo, uma luz é gerada naquele ponto. Basicamente, é isso que faz com que a imagem apareça na tela do monitor.

⁶ Tradução livre: Dispositivo para diversão por tubo de raios catódicos. Patente no. US 2455992. *UNITED STATES PATENTS*. Disponível em: <https://docs.google.com/viewer?url=patentimages.storage.googleapis.com/pdfs/US2455992.pdf>. Acesso em: 12 set. 2023.

⁷ Naquela ocasião, ainda não se havia desenvolvido tecnologia que possibilitasse ter um ponto fixo ou imagem na tela, produzidos pelo próprio dispositivo.

⁸ Instrumento de medida eletrônica, usado para identificar comprimento de onda eletromagnética.

Diferente do invento de Goldsmith e Mann, com a introdução do computador, é dada uma nova dimensão ao jogo eletrônico. Passa a ser possível implementar no computador as bases elementares de cálculos estatístico e de probabilidade. Será esse tipo de cálculo que possibilitará os rudimentos da Inteligência Artificial (AI)⁹ nos games, utilizando-se de um algoritmo baseado no conceito de Árvore de Busca Binária. Esse princípio permitiria que um indivíduo tivesse como oponente o computador, que, atuando como um agente inteligente¹⁰, calculava as possíveis jogadas e indicava uma a ser executada. Aí estão as bases para o desenvolvimento de vários jogos eletrônicos, versões digitais dos diversos jogos convencionais de tabuleiro existentes e toda sorte de jogos de cartas.

Os primeiros games criados e que se tornariam a base para o desenvolvimento dos que seriam comercializados posteriormente foram o *Tennis for Two* e o *Spacewar*. O *Tennis for Two* foi desenvolvido em 1958 por William Higinbotham, no laboratório americano Brookhaven National Laboratory de pesquisas nucleares. O game, baseado no princípio da ação e reação, nada mais era que um ponto luminoso se movendo na tela de um osciloscópio, e dois jogadores, através de potenciômetros, controlavam cada qual uma “barra” que, deslocando-se verticalmente, atuavam como obstáculos na tela, impelindo o ponto luminoso que simulava uma bola.

O *Spacewar* pode ser considerado de fato como sendo o primeiro game desenvolvido no formato que se tem hoje. Foi criado por Steve Russel, Stephen Russell e Wayne Wiitanen, no MIT, em 1962. O jogo foi projetado para dois jogadores que, através de botoeiras, controlavam duas naves representadas na tela, que, por sua vez, representava o espaço. No centro, um ponto brilhante, imitando uma estrela, simulava a ação da força gravitacional sobre as naves. Com a botoeira, os jogadores podiam deslocar suas naves e

⁹ Segundo Tozour (2002), as técnicas de inteligência artificial utilizadas em jogos diferem da abordagem acadêmica. Enquanto na vertente acadêmica tem-se o raciocínio como foco, entendendo e construindo agentes inteligentes (SCHWAB, 2004), nos jogos o que importa é o comportamento do sistema, independentemente de sua maneira de “pensar”. Ou seja, o problema não é como o sistema pensa, mas sim como ele age. Assim, cunhou-se o termo *Game AI* (FUNGE, 2004) para diferenciar as duas abordagens. Nesse sentido, a interface do jogo com o usuário, bem como os algoritmos são considerados por alguns desenvolvedores como parte integrante da inteligência artificial do jogo. (BOURG, 2004) De modo geral, a inteligência artificial do jogo refere-se ao comportamento apresentado por NPCs (*Non-Player Characters*).

¹⁰ Para Jennings e Wooldridge (1999), um *agente inteligente* é um sistema computacional que é capaz de uma ação autônoma para atingir seu objetivo de projeto. Os principais agentes inteligentes são os agentes reativo e cognitivo. Os agentes reativos consideram somente os dados disponíveis naquele momento, ou seja, eles não possuem memória. Os agentes cognitivos aprendem com suas experiências e são deliberativos, podem trocar informações de histórico e intercambiar planos com outros agentes, criando um sistema mais inteligente. (PERÚCIA *et al*, 2005).

atirar “mísseis” uma contra a outra. Outra possibilidade dada ao jogador era, através de um botão, fazer com que sua nave desaparecesse do local em que se encontrava, reaparecendo em outro lugar da tela, simulando um deslocamento hiper espacial.

Já de início, o *Spacewar* apontava, ainda que de forma incipiente, para um caminho original ao apresentar um tema, dando ao usuário um sentido do que estava se desenrolando na tela – uma guerra espacial, em que um jogador, no controle de uma das naves, enfrentava naves inimigas. Ao mesmo tempo, era revelada a possibilidade em potencial de se ter ações mais flexíveis do que aquelas impostas pela rigidez da alimentação de dados e processamento ininterrupto da máquina. Eram os primeiros passos para o que seria, ao longo do tempo, potencializado pelos projetistas de games. Ou seja, dar ao jogador, cada vez mais, a capacidade de intervir na fase de processamento, alterando o caminho linear convencional.

No âmbito da programação, basicamente, não havia grandes preocupações quanto ao desenvolvimento de softwares. As programações dos primeiros games eram realizadas por meio de portas lógicas, obtidas com circuitos e seus componentes eletrônicos. No entanto, inicia-se uma trajetória no sentido de se proporcionar uma comunicação mais fácil entre homem e máquina, sem, contudo, introduzir mudanças consideráveis no estilo de programação. A partir da criação das linguagens estruturadas C e Pascal, tem-se a possibilidade de se escreverem programas moderadamente complexos, de maneira razoavelmente fácil, o que vai permitir o desenvolvimento de softwares que irão influenciar, posteriormente, o desenvolvimento de games.

No início da década de 1960, surge outro conceito que irá acompanhar a trajetória dos games e possibilitar, mais tarde, a expansão do seu universo. Segundo Moore e Kearsley (2007), em 1960 nasce a primeira ideia de comunidade virtual, que, de acordo com Rheingold (2002), se caracteriza pelo compartilhamento, entre indivíduos, de interesses, conhecimentos e objetivos. Esse compartilhamento ocorre em um determinado domínio, mediado por ferramentas disponibilizadas on-line, que permite a construção de um ambiente onde ocorrem as interações. Preece (2000) ressalta que as comunidades on-line não só compartilham interesses, necessidades, objetivos e propósitos de forma explícita, mas também estabelecem mecanismos que estimulam o retorno à comunidade.

É sob essa perspectiva que Moore e Kearsley (2007) consideram o sistema denominado PLATOS – *Programed Logic for Automatic Teaching Operations* –, criado pelo então professor da Universidade de Illinois, Dr. Dom Bitzer. Tratava-se de um sistema educacional baseado em métodos e técnicas de comunicação fundados no

conceito de instruções por rede eletrônica. Esse sistema, anterior à *World Wide Web* (WWW), esboçava as primeiras versões de algumas aplicações que se tornariam, posteriormente, e-mail, *groupware*, mensagens instantâneas.

Duas outras ideias, que serão potencializadas ao longo do desenvolvimento dos videogames, surgiram em meados da década de 1960: a da interatividade e a do console. O germe dessas ideias apareceu ainda em 1949, quando o engenheiro elétrico alemão Ralph Baer, especialista em televisores, recebeu a incumbência da Sanders Associates de desenvolver a “melhor TV do mundo”. (BAER)¹¹. O aparelho deveria possibilitar um sistema de participação interativa do espectador com o conteúdo que estivesse sendo apresentado na tela.

Para testar as potencialidades, inicialmente relacionadas às possibilidades de respostas aos elementos apresentados no monitor, sem a presença de conteúdos textuais, Baer concebeu uma estrutura de jogo. Os frutos dessa empreitada, até 1966, não satisfizeram aqueles que requisitaram a tarefa, e foram desconsiderados. Ao invés de um aparelho televisor revolucionário, os testes conduziam Baer a um jogo, realizado por um dispositivo eletrônico, que se apresentava no aparelho de televisão.

Apesar de terem sido rejeitados os frutos de até então do projeto, Baer continuou a desenvolver suas ideias e, em 1967, apresentou o Chasing Game. Tal jogo, semelhante ao já desenvolvido por Higinbotham anos atrás, foi desenvolvido para que até dois jogadores pudessem usá-lo simultaneamente. Cada jogador, de posse de um controle de duas “barras” representadas na tela do televisor, podia deslocá-las verticalmente. O objetivo era “rebater” a “bola” como numa partida de pingue-pongue. No texto do registro de patente, Baer ainda indica a possibilidade de se afixarem máscaras sobre a tela do televisor, a fim de servir de fundo para jogos distintos (pingue-pongue, vôlei, futebol e tiro). Esse dispositivo, que seria o protótipo dos consoles¹², foi batizado como Brown Box (Baer)¹³.

2. Década de 1970

¹¹ BAER (2002). Disponível em: <http://www.classic-consoles-center.at/stories/how-video-games-invaded-the-home-tv-set>. Acesso em: 12 set. 2023.

¹² Os **consoles** constituem uma das categorias de suporte dos jogos eletrônicos. Na sua maioria, são aparelhos de médio porte, de uso doméstico, responsáveis por emitir sinal de vídeo. Conectados aos aparelhos de televisão ou monitores, propiciam a eles os lugares onde se realizam os jogos, contidos, pré-programados, neles mesmos, em cartuchos ou CDs.

¹³ BAER (2002). Disponível em: <http://www.classic-consoles-center.at/stories/how-video-games-invaded-the-home-tv-set>. Acesso em: 12 set. 2023.

Na virada da década, numa tentativa de organizar a área da computação, passa-se a adotar princípios de engenharia na produção e desenvolvimento de softwares (Engenharia de Software). (NAUR *et al*, 1969). Nesse sentido, buscava-se sistematizar o desenvolvimento dos componentes desses softwares – estruturas de dados e algoritmos – englobando suas funções, métodos, técnicas, ferramentas, módulos, objetos e/ou agentes e ambientes de suporte. Interconectados entre si, os elementos constituem uma arquitetura (Arquitetura de Software) e serão processados em sistemas computacionais.

Num primeiro momento, as ideias de engenharia sugeridas por Edsger Dijkstra e David Parnas foram usadas timidamente nos projetos de games. Apesar de Parnas ter desenvolvido o conceito de *desenvolvimento modular* e os fundamentos do que se conhece e ser largamente usado nos games, a programação orientada a objeto¹⁴, os princípios de engenharia e, principalmente, de arquitetura de software só virão a ser peça indispensável no desenvolvimento de games, a partir da década de 1980. (SHAW, 1989).

Por sua vez, a entrada na década de 1970 coincide com o início do processo comercial que envolverá crescentemente o universo dos videogames. Em 1971, a Brown Box de Baer é desenvolvida pela Magnabox, resultando no Odyssey, primeiro console a ser comercializado. Aproveitando-se dos avanços tecnológicos que permitiram o surgimento do transistor, esse equipamento utilizava-se de placas de circuitos impressos, o que possibilitou a redução no tamanho e a mobilidade dos controles do jogo. Com o Odyssey, podiam-se jogar 12 jogos distintos que vinham pré-programados no aparelho. O acionamento do circuito de cada um deles era realizado através de “cartuchos” (na verdade, conectores). Além disso, os jogadores deveriam afixar filmes distintos sobre a tela de uma TV, responsável por caracterizar cada jogo e, dependendo do jogo, jogava-se em conjunto com tabuleiros.

O conceito do *Spacewar* foi usado comercialmente em 1971, naquele que é considerado como o precursor dos arcades¹⁵ modernos e primeiro videogame explorado

¹⁴ O termo *programação orientada a objetos*, cunhado por Kay (1996), refere-se a um paradigma para o desenvolvimento de software que se baseia na utilização de componentes individuais (objetos) que colaboram para construir sistemas mais complexos. Os objetos podem representar entidades físicas, conceituais ou de softwares que colaboram entre si por meio de envio de mensagens. Com essa forma de pensar a programação, permitiu-se que um problema passasse a ser mais facilmente decomposto em subgrupos relacionados, o que proporcionou uma simulação do mundo real pelo computador de forma mais coerente. Nesse contexto, cabe ao programador moldar o mundo dos objetos e definir como esses objetos deverão interagir, dando-lhes indicações de que tipo de mensagens deverão ser trocadas, quais os objetos as devem trocar e quais as ações devem realizar frente a mensagens específicas.

¹⁵ Os arcades, assim como os consoles, constituem uma das categorias de plataforma dos jogos eletrônicos. Têm como representantes principais grandes máquinas de uso comercial, são usados em

comercialmente: o *The Galaxy Game*. O único exemplar produzido desse jogo, criado por Bill Pitts e Hugh Tuck, foi instalado na Tresidder Union – centro de serviços – da Stanford University, em setembro daquele ano. Dois meses depois, utilizando-se do mesmo conceito do *Spacewar*, foi lançado o *Arcade Computer Space*, o primeiro a ser produzido em massa. Foi uma criação de Nolan Bushnell e Ted Dabney, para a empresa Nutting Associates, vindo a constituir um enorme fracasso.

No ano seguinte, *Pong*, criação de Nolan Bushnell e Ted Dabney, é lançado. *Pong* era um jogo inspirado nos jogos de pingue-pongue, porém a “bola”, além de ser repelida com as “raquetes”, poderia rebater nas “paredes” do campo de jogo, criando jogadas com trajetórias em ângulos retos. Um som era produzido cada vez que a “bola” entrava em contato com as superfícies. Mas o maior feito desse jogo foi ter aberto caminho para o lucrativo e complexo universo dos videogames. O sucesso imediato do jogo motivou seus criadores a montar a empresa Atari.

Segundo Johnston (2008), o surgimento de dispositivos como o *Computer Space* e o *Pong* fez com que especialistas passassem a se preocupar com o modo como os jogadores deveriam interagir com equipamentos da mesma natureza, como os microcomputadores que vinham sendo desenvolvidos¹⁶. Assim, tem início o desenvolvimento do conceito de *interface gráfica do usuário*, ou simplesmente *interface*. A ideia por trás desse conceito era a de facilitar a acessibilidade e o manuseio da máquina pelo usuário. O mesmo autor afirma que será nesse momento que o conceito germina, sendo elaborado mais tarde no projeto do PC Macintosh, da Apple.

Segundo o mesmo autor, o desenvolvimento do conceito de interface proporcionou ao usuário uma transformação na forma de se relacionar com a máquina. Se, até então, a relação com os computadores exigia o domínio sobre a linguagem técnica, com a aplicação do conceito de interface nesse tipo de equipamento o usuário tinha a seu dispor um “tradutor” dos códigos escritos em textos – os comandos – para códigos predominantemente visuais. Assim, com a ideia de se trabalhar com interfaces gráficas, a Apple possibilitou que se fizessem associações diretas entre a imagem iconográfica e o

estabelecimentos de entretenimento, acionados a partir da introdução de moeda ou ficha. Esses jogos são compostos por um gabinete, no qual está instalado um elemento de visualização do jogo (tubo de imagem-CRT ou monitor), circuitos elétricos e eletrônicos e, dependendo do fabricante, cartuchos de programação. São considerados arcades (com a legenda *Dedicados*) os gabinetes de simuladores.

¹⁶ De acordo com o Computer History Museum, o primeiro “computador pessoal” foi o Kenbak-1. O projeto e o design foram de John Blankenbaker, da Kenbak Corporation, em 1970, e foi lançado em 1971. No entanto, só a partir de 1977, com o lançamento do Apple II, teve o uso difundido, dando início à popularização desse tipo de equipamento. Disponível em: <http://www.computerhistory.org/timeline/?category=cmptr>. Acesso em: 12 set. 2023.

comando desejado. Dessa forma, a ideia de interface se configura como vinculada a um sistema simbólico e, portanto, com uma função comunicativa.

No que se refere aos videogames, o conceito de interface irá proporcionar a transformação da arquitetura do espaço das telas dos aparelhos. Nesse sentido, passou-se a investir no aproveitamento máximo da técnica disponível na ocasião, de forma a se criar na tela, através de cenários e desenvolvimento temático, uma unidade coesa de sentido para o jogador. Sob essa perspectiva, a busca pela maior verossimilhança em relação ao tema sugerido tornou-se uma preocupação importante por parte dos designers de games.

Como resultado dos primeiros estudos sobre interface, surgiu, já em 1973, uma diversidade de jogos eletrônicos, mostrando o potencial ainda por ser explorado no universo dos games. Entre esses games estão: *Space Race* – um jogo para dois jogadores, o qual simula uma corrida entre naves que devem se desviar de asteroides; *Gotcha* – onde um agente persegue outro (controlado pelo jogador) num labirinto; e o *Rebound* – um jogo de vôlei para dois jogadores.

No ano seguinte a Atari lança um arcade de corrida em que o jogador deveria “percorrer” uma pista tentando acumular o maior número de pontos no menor tempo possível. Esse game foi o *Gran Trak 10*, o primeiro jogo com memória ROM¹⁷, onde eram armazenadas *sprites*¹⁸ do carro, da pista de corrida, a pontuação e o temporizador do jogo. Isso permitiu que se tivesse uma resolução melhorada das imagens, dando o primeiro passo para abandonar as imagens simples, representadas por quadrados e retângulos. Além disso, o jogo inovou nos controles, sendo dotado de volante, alavanca de mudança de câmbio com quatro posições e pedais de acelerador e freio.

Em 1974, é lançado o game *Qwak*, um arcade para um só jogador da Atari. No jogo, que consistia numa simulação de caça ao pato, o jogador tentava acertar os patos em voo na tela, com um rifle anexado ao gabinete. A grande inovação desse game foi o uso de um conceito de Inteligência Artificial, Padrões de Movimento Aleatórios. Segundo Lamothe (1999), um dos princípios básicos desse tipo de AI são os algoritmos que determinam os padrões de movimento, tendo os comportamentos dos “personagens” pré-

¹⁷ As *memórias ROM* (Read-Only Memory) são um tipo de memória que permite apenas a leitura. As informações nelas gravadas, normalmente pelo fabricante, não podem ser alteradas ou apagadas, somente acessadas. São memórias cujo conteúdo é gravado permanentemente.

¹⁸ *Sprites*: conjunto de características que irão constituir e representar um objeto na tela.

programados ou pré-processados. Esse tipo de procedimento passou a ser muito usado em jogos de perseguição e evasão¹⁹.

No ano seguinte, surge no mercado o *Gunfight* da Midway Mfg. Co. *Gunfight* tinha como pano de fundo o velho oeste norte-americano, em que dois cowboys se enfrentavam em duelo. O arcade possuía dois controles distintos para cada jogador: uma para mover o personagem na tela e outro para apontar a arma e atirar. A novidade nesse jogo foi a utilização de microprocessadores, ao invés de circuitos TTL²⁰ que vinham sendo usados nos games até então. O *Gunfight* usava uma CPU Intel 8080. Esse pequeno chip da empresa Intel era o primeiro dispositivo capaz de processar uma linguagem de máquina, o BASIC, desenvolvida por Bill Gates e Paul Allen. O uso desses artifícios permitiu ao game uma maior continuidade e gráficos mais consistentes.

Willie Crowther, programador e espeleologista amador, criou, no final de 1975, o game *Colossal Cave Adventure*, com o layout baseado no sistema de cavernas do Parque Nacional Mammoth Cave, no Kentucky, USA. O *Advent*, como também era chamado, foi desenvolvido na linguagem Fortran para rodar no minicomputador BBN's PDP-10. A primeira interface desse jogo era apenas texto²¹. Mesmo que no início da década já existissem jogos como o *Hunt the Wumps* e *Star Trek*, que se apresentavam totalmente em texto, *Advent* inovou por ser o primeiro game de aventura²². Nele, o jogador deveria explorar o interior da caverna e encontrar objetos, deparar-se com elementos fantásticos e se esquivar de algumas criaturas.

Apesar de as cores já terem aparecido em 1975, foi no arcade *Galaxian* que houve um avanço significativo no que tange ao uso de cores nos seus gráficos. Suas naves, bem como os alienígenas que deveriam ser destruídos, eram coloridos, de forma a caracterizar

¹⁹ O algoritmo de jogos de perseguição verifica a posição de um personagem em relação à posição de outro e avança em direção a ele. O algoritmo de jogos de evasão faz um dos personagens se distanciar do outro personagem. Os padrões de movimento fazem com que um personagem se movimente em um determinado padrão (LAMOTHE, 1999).

²⁰ Esse tipo de circuito é uma classe de circuitos digitais constituído de transistores e resistores que, devidamente interligados, possibilitam função lógica (TTL – Transistor-Transistor Logic). Esse tipo de circuito possibilitou o processamento digital eletrônico até o aparecimento dos microprocessadores.

²¹ Esse tipo de jogo eletrônico, em que os jogadores usam comandos de texto para influenciar no ambiente do jogo, foi denominado de ficção interativa. No uso comum, o termo se refere a jogos de aventuras de texto, jogo eletrônico em que toda a interface é textual. Nesse tipo de jogo, os jogadores assumem o papel de uma personagem e recebem informações textuais que descrevem salas, objetos, outras personagens e criaturas controladas pelo computador.

²² *Jogo de aventura* é um gênero de videogame no qual o jogador assume o papel de protagonista de uma história interativa. Caracteriza-se, basicamente, pela exploração de cenários, pelos enigmas e quebra-cabeças a serem resolvidos, pela interação com outros personagens e pelo foco no enredo, diminuindo a importância da ação. Concentra-se no raciocínio lógico e exploratório envolvendo histórias, na maioria complexas, envolvendo objetos.

cada um, e ainda possuíam efeito de animações nas explosões e cores específicas para a pontuação. Além disso, possuía uma música de fundo e contagem de naves disponíveis ou perdidas, e o movimento dos personagens era regido por Padrões de Movimento Aleatório.

No início da segunda metade da década de 1970, a empresa Fairchild Camera and Instrument lançou o console Fairchild Channel. Esse aparelho permitia ao jogador alterar o tempo e a velocidade da ação do jogo. Além disso, o console introduziu o conceito do *joystick* no formato de um manche, propiciando ao jogador maior interação com os jogos, em especial os de ação, ao mesmo tempo em que lhe conferia maior grau de verossimilhança no movimento dos objetos na tela.

Sob essa perspectiva, nota-se já uma preocupação em colocar o jogador mais presente no jogo. Mesmo utilizando o tema original do antigo *Spacewar*, o Fairchild Channel, ao colocar nas mãos do jogador um manche, simulando o seu controle da espaçonave, deslocava o jogador da posição de quem destrói o inimigo, colocando-o na posição de quem está no comando de uma espaçonave eliminado o inimigo. Essa mudança de perspectiva, simbolicamente, estabelece um modo distinto de como se dava a apropriação do objeto.

Nesse sentido viam-se, cada vez mais, aqueles dispositivos computacionais se aproximando dos usuários. Aquelas máquinas estavam deixando seu caráter quase que exclusivamente utilitário, passando a adquirir um caráter adicional, como lugar de entretenimento. E, na medida em que tais dispositivos compartilhavam suas existências com os aparelhos de televisão, proporcionavam, e por que não dizer, exigiam uma postura diferenciada do usuário. Postura essa que o deslocava da posição de caráter passivo do receptor, convidando-o à prática de interações no processo de atualização das imagens.

Gradativamente também, os games foram se recolocando dentro do universo da indústria cultural, propiciando o desenvolvimento de atividades mercadológicas secundárias, envolvendo uma diversificada linha de produção e consumo de bens culturais. Nesse sentido surge em 1977 o Chuck E. Cheese. Trata-se de uma combinação de lanchonete, casa de fliperama, jogos eletrônicos, shows de autômatos, venda de artigos diversos ligados ao esporte e lazer. Tudo voltado, principalmente para crianças e jovens. A franquia do estabelecimento foi batizada por seu fundador, Nolan Bushnell, de Pizza Time Theater.

Outro conceito significativo que surgiu no fim da década de 1970 foi o de jogos *multiplayers* on-line a que se denominou MUDs – Multi-User Dungeon, Dimension, ou,

por vezes, Domain, um jogo tradicionalmente ambientado em mundos fantásticos, inspirados nos jogos de RPG (*Role-Playing Game*)²³, em que vários jogadores interagem simultaneamente. A intenção era transmitir aos jogadores uma descrição do espaço virtual onde a aventura iria se passar, de forma a ambientar o jogador na atmosfera do jogo. A partir daí, os jogadores interpretavam seus personagens, comunicavam-se uns com os outros e participavam das aventuras e missões apresentadas. Como reflexo desse tipo de sistema de jogo, foram criadas diversas comunidades de MUD.

Inicialmente, era executado em um BBS – Bulletin Board System²⁴ –, sistema/software que permite a conexão, via telefone, entre computadores. Os primeiros MUDs, inspirados em jogos como o *Dungeons & Dragons* e o jogo de computador Colossal Cave Adventure, surgiram no sistema PLATO, em 1977.

Há que se chamar a atenção para o fato de que a percepção dos games não mais se limita a um dispositivo eletrônico com interface visual. As tecnologias e conceitos que foram sendo assimiladas transformaram-no em parte de um sistema de comunicação. Nesse sentido, o game serve de suporte para que informações sejam transferidas e processadas, possibilitando a produção de sentido, evidenciando a função comunicativa desempenhada por eles.

No ano seguinte (1978), a empresa Magnavox lança no mercado o Odyssey 2, um esboço do jogo de RPG eletrônico. Ainda que precariamente, o jogador passava a enfrentar dragões e outras criaturas. Com esse jogo, passa-se a aplicar o conceito, ainda primário, da narrativa em games. No jogo, se fazia presente uma história a ser contada e, através da intervenção do jogador, um enredo ia se desenvolvendo.

O objetivo a se alcançar jogando o Lunar Lander (desenvolvido para computadores e lançado em 1979) era o de fazer uma aterrissagem na superfície da lua com um módulo lunar. Para tal, o jogador tinha como orientação dados de telemetria apresentados na tela. A inovação desse jogo tem a ver com sua interface, que era feita

²³ *Role-Playing Game* (RPG) é um jogo em que os participantes assumem o papel de personagens fictícios. Existem variedades do jogo, mas a maioria segue o padrão estabelecido pelo primeiro deles, publicado em livro, o *Dungeons & Dragons*. Assim, na maioria dos jogos, um jogador especialmente designado, o mestre do jogo (GM), cria um cenário em que cada jogador faz o papel de um personagem único. O mestre descreve o mundo dos jogos e dos seus habitantes, os outros jogadores descrevem os objetivos e ações de seus personagens. O mestre ainda define desafios para os personagens dos jogadores, desafios esses que devem ser vencidos através do jogo, como as armadilhas a serem evitadas ou adversários a serem enfrentados.

²⁴ Em 1972, o programador de *assembly* William Crowther desenvolveu um software para roteadores voltado à ARPAnet (Advanced Research Project Agency of the U.S. Department of Defense). Outros softwares com essa finalidade surgiram, como é o caso do BBS. Essas ideias possibilitariam os jogos on-line e as comunidades virtuais, e gerariam, posteriormente, a internet.

através de uma caneta óptica em contato direto com a tela e de seus gráficos, elaborados por meio de vetores²⁵.

No final da década de 1970, os jogos eletrônicos demonstravam já um bom domínio sobre os processos de animação²⁶ sobre a tela e aprimoravam, cada vez mais, a capacidade de inserção do jogador em seus contextos. Nesse sentido, viam-se os games se distanciando dos primeiros modelos, fundados em processos de ação e reação, que testavam os reflexos de seus jogadores. Nesse ponto, os games eram ambientados, tinham cenários. Mesmo que ainda bem rudimentares, possibilitavam ao jogador a sensação de navegar em ambientes distintos, fosse espacial, de terror, urbano etc., ampliando, assim, o universo simbólico e sua interação com esse universo.

Os avanços tecnológicos vão rapidamente sendo incorporados aos games, como o processador de 16 bits, que permitiu o aprimoramento gráfico. É lançado, então, o primeiro console a se utilizar desse tipo de processador, o Intellivision (Intelligent Television), da Mattel Electronics, que apresentava os melhores gráficos da época (160x92 pixels, 16 cores, 8 *sprites*).

Além disso, o Intellivision trouxe consigo uma série de outras inovações tecnológicas, que aumentariam, cada vez mais, o poder de comunicação dos jogos eletrônicos. Várias tecnologias originais foram incorporadas a esse game. Uma delas veio na forma do Intellivoice, um sintetizador de voz que permitiu a inserção de voz aos personagens do game. O Intellivision trouxe, também, o Play Cable, que permitia aos usuários de TV a cabo, poucos na época, comprar jogos que eram carregados na memória do console²⁷. Esse game tinha também um adaptador que permitia ao usuário utilizar programas do Atari 2600. Outra novidade tecnológica presente no Intellivision foi o Entertainment Computer System, um dispositivo que transformava o console em um sintetizador eletrônico. Assim, através dele, o usuário podia programar e editar músicas.

²⁵ Há dois tipos de gráficos: o *Raster* e o *Vetorial*. O *Raster* é pré-construído e composto por pixels. São comumente chamadas de *bitmap*, que consiste em uma matriz de pontos armazenado na memória. Cada ponto da matriz é chamado de *pixel*, seguindo o padrão RGB (Red, Green e Blue). Quanto maior a qualidade da imagem, mais será requerido em termos de memória e mais trabalhoso será manipular a imagem. *Bitmaps* são muito utilizados para fotos digitais e nos jogos que normalmente representam as texturas dos objetos. Os principais formatos são: JPEG, TIFF, PNG, GIF, BMP e XPM. Já o gráfico tipo *Vetorial* é construído em tempo real e composto por descrições geométricas. Uma imagem *vetorial* normalmente é formada por curvas, elipses, polígonos, texto, entre outros elementos matemáticos. Por serem baseados em vetores, esses gráficos geralmente ocupam menos memória e não perdem qualidade ao serem ampliados, já que as funções matemáticas se ajustam facilmente a escalas.

²⁶ Entre os grandes responsáveis pelo avanço nessa área se destacam os nomes de Richard Shoup e Ray Smith (criadores do programa de desenho *Superpaint*), Jim Clark (fundador da Silicon Graphics), Ed Catmull (fundador da Pixar) e John Warnock (fundador da Adobe).

²⁷ Com o surgimento da internet, esse procedimento passaria a se chamar *download*.

3. Década de 1980

O avanço no desenvolvimento dos microprocessadores permitiu um investimento cada vez maior no conceito de interface. Se, na década de 1970, os jogos eletrônicos e os PCs se transformaram em meios de expressão simbólica, na década de 1980 essa mediação seria acentuada e expandida.

Seguindo essa direção, jogos de guerra, como o *Defender*, buscavam um aprimoramento de seus cenários, na tentativa de estabelecer maior correspondência e verossimilhança. No entanto, será em *Battle Zone*, da Atari, que serão apresentados importantes aprimoramentos nesse sentido. Nesse game, ao jogador eram apresentados elementos que contribuíam para que ele desenvolvesse uma sensação mais aproximada da ambiência de onde se desenrolava o jogo. Para tal, utilizou-se, pela primeira vez, a modelagem vetorial em 3D, desenvolvido para utilização em primeira pessoa.

Para ampliar a sensação de realidade nesse jogo, o jogador se utilizava de um par de óculos que reforçavam as características tridimensionais do ambiente de jogo. Por conta disso, *Battle Zone* tem sido considerado também o primeiro dispositivo de realidade virtual e o precursor dos principais princípios que passarão a ser incorporados aos simuladores, como *Zaxxon* (1982), que buscou aprimorar os detalhes, utilizando, pela primeira vez, o conceito geométrico da projeção isométrica²⁸, aprimorando a ideia de profundidade e desenvolvendo a noção de sombras.

Com aprimoramento tecnológico e conceitual, foram surgindo algumas funções ligadas à arquitetura de *softwares* e ao desenvolvimento dos games. Um desses profissionais foi o game designer, que passou a influenciar diretamente no processo de concepção dos jogos. Nesse sentido, além de se ocupar da elaboração visual, o game designer passou a coordenar as equipes de profissionais envolvidos na criação e desenvolvimento do game. Dessa maneira, foi-se delineando uma função ligada aos games que se assemelharia à de um diretor de cinema. Nessa condição, esse novo profissional passou a ser aquele que coordena uma série de outros profissionais, tais como

²⁸ *Projeção isométrica* é um método de representar visualmente objetos tridimensionais em duas dimensões. Para isso, se utiliza da noção de três eixos coordenados em que todas as linhas horizontais são desenhadas num ângulo de 30 graus em relação ao plano de projeção.

produtores, outros game designers, roteiristas, artistas, programadores, *level designers*, compositores musicais, especialistas em efeitos sonoros, testadores, entre muitos outros²⁹.

Ainda em 1980, a empresa japonesa Namco lança para arcade o game *Pac Man*. O jogador, representado na tela por um círculo que dava a ideia de uma “cabeça” redonda com uma boca que se abre e fecha, deveria deslocar-se em um labirinto repleto de pastilhas e de fantasmas que o perseguiam. O objetivo era comer todas as pastilhas sem ser alcançado pelos fantasmas, em ritmo progressivo de dificuldade.

Pac Man foi o primeiro game a se utilizar dos conceitos da arquitetura de softwares. Para tal, seu criador, Tohru Iwatani, valeu-se dos princípios da arquitetura reativa, caracterizada pela alteração do ambiente identificada pelo agente, que, a partir de informações coletadas pelos sensores, realiza uma ação predefinida. (D’AMICO, 1995). Sob essa perspectiva, baseou-se na AI de padrão de movimento com a característica de personalidade. Esse tipo de AI possibilitava personalidades diferenciadas para cada inimigo (fantasma), possuindo, cada qual, sua estratégia de perseguição.

No ano seguinte, a Nintendo lança aquele que viria a ser um dos maiores sucessos em game, o *Donkey Kong*. Nesse jogo, é introduzido um personagem humano, *Jumpman* (mais tarde batizado de *Super Mário Bros*³⁰), o primeiro herói humano em um game. *Donkey Kong* é tido como o primeiro exemplo de uma narrativa completa contada em forma de videogame. O jogo fazia alusão ao filme *King Kong*, em que um gorila ameaça a mocinha (Pauline), enquanto o herói tenta salvá-la. Para propiciar o desenrolar do enredo, é empregado o recurso de corte de cenas, fazendo avançar suas etapas. Por sua

²⁹ *Produtores*: são os responsáveis por supervisionar o desenvolvimento de um jogo. *Game designers*: são os responsáveis por projetar o jogo como um todo, desde a formulação do seu conceito até a sua jogabilidade. *Roteiristas*: responsáveis por desenvolver e/ou adaptar enredos para os jogos. *Artistas*: são os responsáveis pelo desenvolvimento de toda e qualquer coisa que exija arte visual. Podem se encaixar na concepção da arte, na modelagem 3D dos personagens, do cenário, animação, texturização, iluminação, dentre tantas outras que envolvam imagem. *Programadores*: são os responsáveis por desenvolver toda a lógica do jogo. Existem várias especialidades que podem ser seguidas nessa área, dentre elas o desenvolvimento da física do jogo, da inteligência artificial, da renderização gráfica, do processamento sonoro, da jogabilidade, da interface do usuário, dentre inúmeras outras. *Level designer*: são os responsáveis por criar os desafios, puzzles e até mesmo as fases do jogo. Assim como os programadores, também escrevem linhas de código, alterando as regras de pontuação, objetivos e definindo ações importantes para o avanço na história do jogo. *Compositores musicais*: elaboram trilhas sonoras que têm a função de colaborar, amplificar e aprofundar a narrativa, fundindo-se com os outros elementos do game para gerar uma experiência sensível única. *Especialistas em efeitos sonoros*: com função semelhante aos compositores, porém, trabalhando com a criação de sons, a fim de enriquecer o enredo. *Testadores*: são os responsáveis por analisar tecnicamente o jogo, com o objetivo de indicar falhas em seu desenvolvimento.

³⁰ Tecnicamente, o primeiro *Super Mario Bros* é um *spin-off*, do jogo *Donkey Kong*. *Spin-off* é um conceito que, a posteriori, virá a ser amplamente usado pelas principais produtoras de videogames. Em linhas gerais, trata-se de obras derivadas e uma obra principal. Pode ser outros jogos, programas, vídeos, obras literárias etc. derivadas de uma ou mais obras já existentes.

vez, para ambientar a história, os projetistas do jogo desenvolveram o conceito de plataforma³¹, no caso *Platform Side-scrolling*³², que apresentava o jogo sob uma perspectiva lateral, diferente do que se tinha até então, visto que os jogos eram apresentados sob uma perspectiva frontal.

O universo dos videogames, já bastante ampliado, gera uma demanda quanto ao intercâmbio de informações entre os muitos profissionais, aficionados e interessados, bem como a indústria e o comércio, ligados direta ou indiretamente aos games. A revista *Play Meter*, criada em 1974, não conseguia suprir essa demanda, uma vez que era voltada para a indústria dos videogames. O novo contexto, bem mais amplo, requeria algo diferente e com maior abrangência. Assim, surge, em 1981, no Reino Unido, a *Computer and Video Games* (ainda em circulação com o nome de *Computer Gaming World*, ou CGW), e logo em seguida a *Electronic Games*, nos Estados Unidos, com publicação interrompida em 1985³³.

Em 1982, a empresa japonesa Namco lança no mercado um jogo de corrida, o *Pole Position*. Seus projetistas se utilizaram do conceito da pseudo-3D³⁴, que dava ao jogador a perspectiva em terceira pessoa (*rear-view format racer*³⁵). Sob essa perspectiva, o jogador se via atrás e acima do veículo, olhando para a frente ao longo da estrada, tendo o horizonte adiante de si. A partir desse game, esse continuou a ser o padrão adotado nos futuros jogos de corrida, mesmo naqueles que se utilizariam da computação gráfica 3D.

Nesse jogo, o jogador “pilota” um carro de Fórmula 1 no Autódromo de Fuji, no Japão. Numa primeira volta, contra o relógio, dentro de um determinado período de tempo, ele deverá se qualificar para uma corrida. Após a qualificação, a corrida se dá entre o jogador e outros carros, em uma prova de campeonato. Ao longo de sua paisagem, podiam-se ver placas e outdoors anunciando produtos reais. Nesse aspecto, o *Pole Position* penetra de forma original no universo publicitário.

³¹ *Jogo eletrônico de plataforma* é o nome dado a um gênero de videogame em que o jogador controla um personagem que corre e pula entre plataformas e obstáculos. Normalmente, enfrenta inimigos e deve coletar objetos que lhe proporcionam bônus. Não raro, exige-se, para que o jogador consiga prosseguir no jogo, atingir algumas metas.

³² *Side-scrolling Game* é um gênero de videogame em que a ação é vista sob ângulo lateral, e os personagens normalmente se movem da esquerda para a direita da tela, procurando atingir seus objetivos.

³³ FORUM OUTER SPACE. Disponível em: <http://forum.outerspace.terra.com.br/showthread.php?t=248279>. Acesso em: 12 set. 2023.

³⁴ A chamada *pseudo-3D*, ou 2.5D (duas e meia – dimensão), é um termo usado para descrever o fenômeno visual que parece ser tridimensional, mas não é tão completamente, seja por não ser constituído por entidades 3D verdadeiras, no caso dos gráficos, ou não permitir a movimentação tridimensional, geralmente limitando-o a duas dimensões.

³⁵ O primeiro game a se utilizar da perspectiva *rear-view* foi *Turbo*, da Sega, em 1981.

Outro conceito, o de *God Game*, foi apresentado pela primeira vez pela Intellivision, em 1982, no *Utopia*. Através desse conceito, o jogador é colocado na posição de uma entidade divina, ou com poderes sobrenaturais. Nessa posição, o jogador interage no contexto do jogo, contexto esse que contém agentes autônomos, os quais deverá guardar ou influenciar. Na maioria desse tipo de jogo, o jogador não ganha nem perde, por si só, mas é desafiado a atingir e manter certo nível de sucesso. Frequentemente, com a ausência de metas ou objetivos, é dada ao jogador uma maior liberdade e possibilidades do que outros tipos de jogos.

Se a primeira influência sofrida pelos games, por parte dos temas cinematográficos, teve sua origem ainda em 1981, com *Donkey Kong*, que se utilizou do argumento do filme *King Kong*, será a partir de 1982 que o universo do cinema vai coabitar mais intensamente o universo dos games. Em 1982, inicia-se a produção, cada vez maior, de games não só inspirados, mas que se apropriavam dos elementos constituintes da narrativa e roteiro de filmes, como é o caso de *Star Trek*, *Tron* e *ET*.

Enquanto no ano de 1982 houve nova aquisição conceitual por parte do universo dos games, em 1983 houve novas aquisições no campo tecnológico. Nesse ano, a Cinematronics lança o arcade *Dragon's Lair* que usava, pela primeira vez, a tecnologia *laserdisc*. Essa tecnologia permitiu a produção de imagens com característica *full motion video*³⁶.

Se, até então, a maioria dos videogames era apresentada por *sprites*³⁷, o *Dragon's Lair* superou as limitações dessa técnica com o grande potencial de armazenamento do *laserdisc*, que aumentou as possibilidades gráficas do game. O jogo apresentava as aventuras de um cavaleiro chamado Dirk, 'o destemido', numa missão de resgate da princesa Daphne. Cada etapa do jogo era dividida em cenas de desenho animado – armazenadas no disco – que deviam ser engajadas com seleções de comando. Se a seleção era correta, a cena e a história se desenrolavam. Se a seleção era errada, aparecia uma cena de Dick morrendo ou sofrendo algum destino ruim de forma apropriada.

³⁶ *Full Motion Video* (FMV) é qualquer sistema utilizado para fornecer imagens em movimento, vídeo e som em um ambiente computadorizado. As imagens de vídeo e som são armazenadas no disco; o disco compacto é o preferido por causa da quantidade de dados necessária.

³⁷ Na ocasião, os *sprites* eram imagens em duas dimensões, integradas a uma cena maior. Consistiam em várias séries de bitmaps (imagens não vetoriais) apresentadas sucessivamente, resultando numa animação. Devido às limitações de hardware da época, as possibilidades gráficas eram muito restritas nos detalhes, na resolução, no *framerate* etc. Com a melhoria do desempenho dos computadores, essa técnica se tornou desnecessária, e o termo evoluiu para referir-se especificamente às duas imagens tridimensionais que são integradas em uma cena.

Em março de 1984, a Lucasfilm Games (mais tarde LucasArts Entertainment), de George Lucas, iniciou a comercialização do game *Rescue on Fractalus*. Nesse jogo, inicialmente lançado para console, o jogador controlava uma nave de combate, Valkyria³⁸, convertida para busca e salvamento. O jogador, com sua visão em primeira pessoa, deveria navegar sobre a superfície de um planeta, entre acidentes geográficos, a fim de resgatar personagens perdidos no planeta. Enquanto isso, deveria se esquivar de baterias antiaéreas, ou mesmo destruí-las. Essas baterias estavam posicionadas sobre o relevo acidentado do planeta, que foi projetado utilizando, pela primeira vez, o conceito de fractais³⁹, o que aumentou em muito as possibilidades de design.

Algumas pequenas novidades ocorrem em 1984, como foi o caso do *Marble Madness*, da Atari, que utilizou pela primeira vez o som estéreo, ou do *Knight Lore*, da Ultima Play the Game, que foi o primeiro do gênero de aventura “isométrica”, exibindo um mundo 3D detalhado, com perspectiva isométrica. No entanto, nesse mesmo ano, a Apple coloca no mercado o seu computador pessoal (PC) Macintosh, a custos acessíveis à classe média, o que permitiu o aumento na disseminação do uso desse tipo de equipamento.

Com a difusão dos computadores pessoais é que se começa a investir, de fato, nesse ferramental, projetando uma nova perspectiva ao universo dos games. Ao mesmo tempo, o interesse pelos arcades diminuía, ao passo que os consoles partiam para novas configurações no uso dos jogos.

Antigas ideias, que ainda eram pouco exploradas, como é o caso dos conceitos de *multiplayers* e *rede*, passaram a ser mais aproveitadas. Em 1985, foi criado o primeiro serviço on-line, o *Quantum Link* (ou Q-Link). Foi um serviço disponível nos Estados Unidos e no Canadá para os computadores pessoais Commodore 64 e 128, operado pela Quantum Computer Services de Viena, Virgínia, que mais tarde passaria a se chamar America Online, que é a responsável por operar o serviço AOL. O Q-Link foi uma aplicação comercial dos princípios da antiga BBS, de 1978. Na verdade, prestava serviço

³⁸ Originalmente, Valkyria foi uma aeronave – bombardeiro de ataque – fruto de pesquisas em aeronáutica supersônica, na década de 1960. Tornou-se um ícone da aviação moderna, apesar de apenas dois exemplares terem sido construídos. A ficção científica tratou de incorporar ao seu repertório de naves espaciais uma classe com o mesmo nome. Essa classe de espaçonave de combate foi aproveitada no filme *Star War*, de George Lucas.

³⁹ Um *fractal* é uma forma geométrica, de aspecto irregular ou fragmentado, que pode ser subdividida indefinidamente em partes, e cada qual é – pelo menos aproximadamente – uma cópia de tamanho reduzido do conjunto. Um fractal possui a propriedade de autossimilaridade, que está presente em vários elementos da natureza, como nuvens, montanhas, floco de neve, alguns vegetais. Um fractal pode ser obtido por uma equação matemática baseado na realimentação e recursividade.

para uma pequena comunidade de 100 assinantes, que trocavam jogos eletrônicos de Atari pela linha telefônica.

No ano seguinte, a Taito, empresa japonesa, disponibiliza no mercado o game *Renegade*. Nesse arcade, o jogador controla um personagem que deve lutar contra uma variedade de gangues de rua, em seu caminho, para salvar a namorada. O jogo se dá em etapas que se realizam em ambientes distintos: plataforma de metrô, porto, beco, estacionamento e esconderijo de uma quadrilha. O que se tem aqui é o já conhecido enredo do herói em busca de salvar a mocinha em perigo. No entanto, *Renegade* foi o marco, pois apresentou um novo gênero de games que foi denominado *Beat'em Up*⁴⁰.

Aliada aos desenvolvimentos técnicos, gradualmente, a ideia de narrativa foi-se transformando e se adequando aos games, principalmente aos de aventura. Nesses jogos, o desenvolvimento de um tema se dava a partir da intervenção do jogador. Jogos como *Metal Gear*⁴¹ se realizavam pela construção de um trajeto narrativo ao longo do qual o herói construía sua história. A ideia aqui era transportar o jogador para o lugar do herói. Com base nesse princípio é que se desenvolverá o gênero RPG, versão eletrônica anunciada no fim dos anos 1970. Como exemplos desses jogos têm-se *The Legend of Zelda*⁴² (Nintendo – 1987), que traz uma mistura de puzzles, ação estratégica, aventura, jogo de batalha e exploração, e *Final Fantasy*⁴³ (Square, atualmente Square Enix – 1987).

⁴⁰ Há quem prefira dizer que *Beat'em Ups* (também chamados de *Scrolling Fighting Games*, *Fighting Action Games*, *Scrolling Beat'em Ups* ou ainda *Brawlers*) é um subgênero dos jogos de luta. A particularidade desse tipo de jogo está no fato de o personagem controlado pelo jogador ter de lutar com vários oponentes simultaneamente. Normalmente, nos jogos de luta “comuns”, o jogador se limita a lutar contra um só oponente, adquirindo pontos ao longo da luta. No *Beat'em Ups*, a pontuação conseguida com a derrota de oponentes servirá para que se atinjam fases superiores do jogo. Games como *Kung-Fu Master*, da Irem Corporation (1984), preanunciaram esse tipo de jogo, no qual o personagem principal deve lutar contra uma gangue, porém, a luta se dá com um elemento do grupo de cada vez.

⁴¹ *Metal Gear* é um jogo de espionagem criado por Hideo Kojima e produzido pela companhia japonesa Konam. É considerado *Stealth Game*, gênero de videogame no qual o jogador deve evitar a detecção, usando de discrição para fugir da emboscada ou de adversários. Normalmente, nesse gênero de jogo, empregam-se técnicas como se esconder na sombra, disfarces e ruídos, que podem desviar a atenção dos inimigos.

⁴² *The Legend of Zelda* é um jogo que mistura ação, aventura, quebra-cabeças e *role-playing*. A trama se desenvolve na terra fantástica de Hyrule. No enredo, o protagonista Link, da raça de seres mágicos Hylian, é um guerreiro que tem como missão fundamental salvar a Princesa Zelda do antagonista principal, Ganon. Ao longo da jornada, Link deve recolher os oito fragmentos da Triforce da Sabedoria, um poderoso artefato.

⁴³ O jogo conta a história de quatro jovens, The Light Warriors (Guerreiros da Luz), destinados a salvar o mundo de uma crescente destruição. Cada um dos guerreiros possuía um artefato com poderes, ligado aos quatro elementos. No entanto, esses artefatos perderam os poderes para quatro monstros, os Elemental Fiends (Demônios Elementares). O enredo conduz os quatro guerreiros da luz a confrontarem os quatro demônios, responsáveis pela destruição do mundo. Porém, ao derrotar esses inimigos, é revelado outro demônio mais poderoso, o Demônio do Chaos, que transporta os quatro ao passado, onde deverão enfrentar outras batalhas. Quando Chaos é derrotado, o mundo se endireita e os heróis voltam para casa.

A partir daí passará a ser desenvolvida uma série de jogos de guerra (*war games*) sob a influência de argumentos literários, principalmente de J. R. R. Tolkien⁴⁴. A dinâmica desse gênero de jogo funda-se na construção de linhas narrativas que são construídas a partir da inserção do jogador na trama. Assim, tendo como base mundos fantásticos e da fantasia medieval, o software atuava como o agente (elemento-chave do RPG tradicional) que coordena o processo de realização do jogo, propondo um enredo e aplicações de regras que, desse modo, viabilizam a ação entre jogadores e a construção da narrativa que se dá coletivamente.

Essa nova perspectiva dava ao jogador uma participação mais autoral no desenrolar do jogo. O jogo apresenta uma história, que será explorada por um ou mais jogadores. A estes cabe, diferentemente de um livro, o entendimento e compreensão da narrativa, e suas ações serão os elementos determinantes do olhar que eles têm da história narrada⁴⁵.

Esse caráter de mediação trazido pelo gênero RPG vai ampliar o aspecto comunicacional em relação aos jogos eletrônicos, o que Aranha⁴⁶ formulou como uma nova instância comunicativa na qual o computador passa a administrar a narração de uma história. Essa ideia é compartilhada por Smith (2003), que afirma que a relação do jogador/jogo, como “cúmplice” da narrativa, é uma mudança paradigmática no modo de usar a tecnologia dos jogos eletrônicos. Essa mudança implicará uma das principais inovações dos procedimentos comunicativos realizados através desses computadores, que estarão, cada vez mais, presentes nos games.

Se até o final da década de 1960 o hardware era tido como o foco principal do desenvolvimento tecnológico, passa-se a ter, então, uma crescente preocupação quanto ao desenvolvimento dos softwares. Na medida em que os sistemas computacionais foram se tornando cada vez mais ubíquos em sua diversidade de aplicações, cada vez maiores e complexos foram se tornando os softwares, abarcando um alto grau em técnicas de abstração. Nesse contexto, linguagens de programação de alto nível e técnicas de

⁴⁴ John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) nasceu na África do Sul, mas desde os 3 anos passou a morar na Inglaterra. Foi filólogo, escritor, poeta e professor universitário. Tolkien é tido como o pai da literatura fantástica moderna. Dentro desse contexto, delineou o que seria seu mundo secundário, o mundo complexo de vida, denominado Arda. Nesse mundo se desenvolveriam suas mais famosas aventuras: *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis* e *O Silmarillion*.

⁴⁵ ARANHA. Disponível em: http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v02/cec_vol_2_m33412.pdf. Acesso em: 12 set. 2023.

⁴⁶ ARANHA. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/pdf/art1.pdf>. Acesso em: 12 set. 2023.

decomposição modular deixaram de ser suficientes para lidar com muitos dos problemas que foram surgindo nesse universo.

Nesse sentido, o uso daquelas técnicas que se baseavam única e exclusivamente no uso de algoritmos, estruturas de dados e de linguagem de programação que os implementavam não mais eram eficazes. Assim, foram surgindo novas técnicas para conectar módulos, para gerenciamento de configurações e controle de versões, incluindo o reuso baseado em componentes⁴⁷, projeto de software, classes de componentes, análise de programas e linhas de produto.

A partir de então, conceitos de arquitetura de software⁴⁸ passam a direcionar os grandes avanços que vão sendo desenvolvidos no contexto geral da computação e, principalmente, na área dos games. Nesse sentido, os projetos passaram a se preocupar com a qualidade e uma organização otimizada do uso cada vez maior de sistemas distribuídos, tecnologias orientadas a objetos ativos, sistemas especialistas⁴⁹, inteligência embutida e redes neurais artificiais, entre outros.

Foi dentro desses princípios que, nos últimos anos da década de 1980, os estudos sobre a Inteligência Artificial passaram a ocupar o centro das atenções de muitos pesquisadores, principalmente aqueles que estavam voltados para o universo dos videogames. Como resultado, os vários conceitos que já existiam ou que foram sendo desenvolvidos gradativamente são implementados aos games, como é o caso de *Earl Weaver Baseball* (arcade) e *Tony La Russa Baseball* (console), ambos de 1987, produzidos pela Electronic Arts. Esses dois jogos, versão eletrônica de baseball, se utilizavam do conceito de Sistemas Especialistas. Dois anos mais tarde, a Maxis lança

⁴⁷ O desenvolvimento de softwares baseado na integração planejada de componentes de softwares pré-existent é definido como arquitetura de componentes de processo. (BROWN; SHORT, 1997).

⁴⁸ Segundo Garlan e Perry (1995), a definição de arquitetura de softwares é forjada por David Garlan e Dewayne Perry, no Software Engineering Institute, da Carnegie Mellon University, como: “A estrutura dos componentes de um programa/sistema, seus interrelacionamentos, e princípios e diretrizes guiando o projeto e evolução ao longo do tempo”.

⁴⁹ Sistemas Especialistas: Imitam o raciocínio de um especialista em certo ramo do conhecimento. Vários especialistas são consultados, e suas ações frente a certas situações são representadas e programadas no sistema. O sistema passa então a agir como se fosse um especialista. Também conhecidos como sistemas baseados em conhecimento (CARVALHO, 2002).

Sim City, o primeiro a fazer uso do método de *Artificial Life* (A-Life)⁵⁰, empregado em conjunto com a teoria de autômatos celulares⁵¹.

Num contexto mais amplo, o universo dos games vai se expandindo ainda mais. Nesse sentido, surge no Japão uma nova dimensão a ser explorada nesse universo. São os concertos musicais de videogame que irão prosperar, principalmente nos anos 2000. O primeiro desses concertos foi o *Final Fantasy Symphonic Suite*, em maio de 1989, dedicado às músicas dos *Final Fantasy I e II*, cujo compositor foi Nobuo Uematsu (1959 -). Este concerto foi, na verdade, apenas uma mostra para poucas pessoas, com a finalidade de apresentar-lhes os arranjos orquestrais daquelas músicas, feitos pelo próprio Uematsu.

4. Década de 1990

Aquele primeiro “esboço” de concerto com músicas de games do final dos 80 vai refletir em anos posteriores, com os *Orchestral Game Music Concerts*. Uma série de eventos realizados por diferentes orquestras, que aconteceram em Tóquio entre os anos 1991 e 1996. Os concertos resultaram em gravações que foram lançadas como uma série de álbuns, hoje tidos como itens colecionáveis, dado a raridade.

Em 1990, a Technosoft lança o *Herzog Zwei* para o console Sega Mega Drive/Genesis. Nesse jogo, o jogador deve comandar tropas em guerra. A tarefa do jogador é ocupar territórios e dominar bases inimigas. Para tal, o jogador pode decidir sobre as armas a usar e sobre o deslocamento das tropas. Além disso, ainda deve proteger os territórios sob seu domínio. O objetivo é aniquilar o inimigo em seu território, numa batalha final. Para permitir o desenvolvimento do jogo, utilizou-se, pela primeira vez em

⁵⁰ *Artificial Life* (A-Life) é um campo de estudo associado à análise de sistemas relacionados com a vida, seus processos e sua evolução através de simulações usando modelos computacionais, robótica e bioquímica. A A-Life pode se basear em softwares, hardwares ou em processos bioquímicos. O termo *Artificial Life* é geralmente usado para se referir especificamente à A-Life, desenvolvida por softwares. (DICTIONARY.COM. Disponível em: <http://dictionary.reference.com/browse/artificial%20life> – acesso em: 12 set. 2023 – e JOHNSTON, 2008).

⁵¹ Um *autômato celular* é um sistema dinâmico em rede, estudado na teoria da computação matemática e biologia teórica. O conceito foi forjado por John Von Neumann e Stanislaw Ulam como modelos para estudar processos de crescimento e autorreprodução. Consiste em uma rede infinita e regular de elementos, cada um podendo estar em um número finito de estados, que variam de acordo com regras determinísticas. Cada elemento evolui segundo a mesma regra para atualizar-se, baseada nos valores dos seus elementos vizinhos. Cada vez que as regras são aplicadas completamente à rede, uma nova geração de elementos é produzida. (TYLER. Disponível em: <http://cafaq.com/>).

um game, o método de I.A., Máquina de Estados Finitos⁵², associado à estratégia em tempo real⁵³.

À medida que novas tecnologias iam sendo desenvolvidas, rapidamente iam sendo incorporadas aos computadores pessoais e aos consoles. Exemplo disso foi o surgimento de várias linguagens de programação avançadas desenvolvidas baseadas dentro do paradigma da arquitetura dirigidas a objetos: Java, C#, C++, Delphi, entre outras, permitindo um avanço no que tange a representação do real em ambientes virtuais.

Assim, cada vez mais computadores pessoais e consoles aproximavam-se uns dos outros. Exemplo disso foi o lançamento, pela Commodore, em 1991, do CDTV. Esse dispositivo foi o primeiro a fazer uso do CD-ROM⁵⁴. Com um custo menor que os cartuchos usados até então e maior capacidade de armazenamento, possibilitou uma revolução no âmbito dos videogames para micro e consoles. A grande capacidade de armazenamento de informações dos CD-ROMs permitiu que os dados fossem acessados diretamente desses dispositivos, à medida que iam sendo requisitados pelo jogo. Isto possibilitou games com maior qualidade de gráficos, jogabilidade mais elaborada e conteúdos mais complexos.

Jogos com o conceito de *tiro em primeira pessoa* já vinham sendo desenvolvidos desde a década anterior. No entanto, em 1992 a Apogee Software reedita o game *Castle Wolfenstein* (1981) para computador, desta vez com o nome de *Wolfenstein 3D*. Esse projeto, desenvolvido pela Id Software, aborda o mesmo enredo do primeiro, em que o personagem B. J. Blazkowicz, um agente secreto aliado, está prisioneiro no Castelo Wolfenstein, durante a Segunda Guerra Mundial. Esse agente deve escapar e, para isso, necessita eliminar guardas, conseguir informações, destruir projetos de guerra química e

⁵² A *Máquina de Estados Finitos* é uma técnica baseada em um conjunto de eventos (estados) e transições entre esses eventos que podem ter ações diferentes e finitas. Uma transição é a passagem de um estado a outro, podendo-se formar uma sequência de ações. No caso de um jogo, para cada objeto é definida uma série de opções que determina um conjunto de estados seguintes que, por sua vez, determina outros estados. Ou seja, a cada estado da máquina, essa determina as ações que devem ser tomadas pelos personagens do jogo a cada momento. A máquina de estado pode também ser vista como uma função que mapeia uma sequência ordenada de eventos de entrada em uma sequência correspondente (conjuntos de) eventos de saída. (CONWAY, 1971).

⁵³ *Jogo de Estratégia em Tempo Real (Real-Time Strategy – RTS)* é um gênero de jogo eletrônico de guerra que não se desenvolve por etapas. Esse tipo de jogo, ao contrário de outros do gênero de estratégia, não é baseado em etapas em que cada jogador faz sua jogada consecutiva ao outro. As ações são determinadas ao mesmo tempo, seja entre diversos jogadores, seja entre o jogador e o computador. As estratégias de guerra e administração de recursos, impostas no jogo, devem ser estabelecidas de forma dinâmica, na medida em que se desenrola o jogo. (Disponível em: <http://dictionary.babylon.com/Real-time%20strategy>. Acesso em: 12 set. 2023).

⁵⁴ *CD-ROM – Compact Disc Read Only Memory* – é um disco compacto de armazenamento de memória somente para leitura, dispositivo que permite a leitura de dados e a execução da programação nele armazenadas, porém, sem que se possa alterar ou regravar seus conteúdos.

acabar com experimentos em seres humanos, além de ir eliminando figuras-chave da hierarquia nazista.

O jogo se desenrola num labirinto apresentado em 3D. Mesmo sem grandes sofisticções quanto a relevos e iluminação, pela primeira vez era apresentada ao jogador a possibilidade de se deslocar em um espaço 3D. Além disso, esse deslocamento se dava numa perspectiva de primeira pessoa. Uma perspectiva que permitia, ainda, uma visão das armas que os jogadores deveriam mirar nos oponentes. Mesmo o conceito já existindo desde os anos 70, por conter essas características, *Wolfenstein 3D* é considerado o primeiro *First Person Shooter*⁵⁵.

Apesar disso, o grande revolucionário e responsável pela popularização desse tipo de jogo será *Doom* (1993), também da Id Software. Esse jogo foi desenvolvido para PCs e se utilizará do conceito de tiro em primeira pessoa, redimensionando-o.

O software utilizava-se de recursos gráficos inéditos para levar o jogador a um mundo rico em detalhes imagéticos e sonoros, confrontando-o com criaturas diversas. O artifício para “transportar” o jogador para o mundo do jogo criava a ilusão de que o que estava à frente do jogador se passava no seu ambiente. Para tal, os projetistas criaram ambientes com alturas diferenciadas, paredes não exclusivamente perpendiculares, mapeamento de textura em todas as superfícies, plataformas que permitiam subir e descer e nível variado de luz. Esse último “detalhe” possibilitou criar atmosferas adequadas ao enredo do jogo. Cabe aqui lembrar que o enredo de *Doom* se baseava numa história de ficção científica de horror. A atmosfera ainda era reforçada pelo uso de sistema de som estéreo, que tornou possível perceber de que direção e distância os sons da aventura se originavam.

Outra inovação de *Doom* diz respeito à história de fundo que era fornecida no manual do jogo. No entanto, a história avança mediante mensagens curtas, exibidas entre cada uma das fases. Além disso, com a utilização do método Máquina de Estado de Inteligência Artificial, aumenta a imprevisibilidade na movimentação dos personagens do game. Por tudo isso, esse game redimensiona os jogos *multiplayers* em rede.

⁵⁵ *First-Person Shooter* – FPS, em português, tiro em primeira pessoa, é um estilo de videogame no qual a ação se dá sob a perspectiva de primeira pessoa, ou seja, o jogador experimenta a ação através do ponto de vista do protagonista, como se o jogador e personagem do jogo fossem o mesmo observador. Até a década de 1990, jogos como simuladores de voo também eram considerados FPS. Porém, a partir dessa década, essa denominação passou a designar jogos em que se controla um personagem livremente pelo cenário, carregando armas, sob o ponto de vista do protagonista. É sob essa perspectiva que *Wolfenstein 3D* é tido como o primeiro FPS.

Graças às possibilidades conceituais de arquitetura como arquitetura de referência, vários games puderam ser desenvolvidos, tomando como pontos de partida elementos preexistentes. Dentre esses games, *Doom* será responsável por potencializar o uso do conceito de *game engine*, desenvolvido ao longo dos anos 1980 pela empresa Argonaut Software, de desenvolvimento de jogos. De fato, a expressão *game engine* só foi cunhada em meados dos anos 1990, quando da disseminação do uso da ideia, vinculada a jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) 3D.

Um *game engine*, ou motor de jogo, é um sistema de softwares utilizado como base de desenvolvimento de videogames com aplicações em tempo real. Suas principais aplicações são: motor gráfico para renderização⁵⁶ de gráficos 2D e/ou 3D, motor de física para simular ações e reações vinculadas à física, suporte na animação, nos sons, na inteligência artificial, na gerência de memória, de arquivo, de linhas de execução em suas tarefas, no intercâmbio de informações entre computadores, além de suporte a gráficos e entidades, bem como a uma linguagem de *script*.

Assim, ao invés de se desenvolver um jogo a partir do zero, parte-se do software motor e criam-se gráficos, personagens, armas e níveis de conteúdo ou agentes do jogo. Com isso, qualquer game que utiliza como base um motor de jogo terá tempo e trabalho poupados em seu projeto. Com isso, abre-se a possibilidade de adições e modificações personalizadas aos jogos, os chamados WADs⁵⁷.

Frente às possibilidades tecnológicas proporcionadas com a introdução do CD-ROM, com sua capacidade de armazenamento de dados e possibilidade de acesso a esses dados de forma não linear, ou seja, de acesso aleatório, a Sega lança um novo conceito em seus games: o Cinema Interativo. Trata-se de um videogame cujas cenas são animadas ou filmadas como para um filme, com atores reais e, nesse caso, digitalizadas posteriormente. Ao longo do jogo, as cenas vão sendo recuperadas do CD, dependendo das alternativas escolhidas pelo jogador. O primeiro game em que foi utilizado esse conceito foi o *Night Trap*, da Digital Pictures (1992).

⁵⁶ *Renderização* é o processo pelo qual se pode obter o produto de um processamento digital qualquer. É especialmente usado em processamento para obtenção de imagens digitais. Esse processo é essencial em programas de modelagem e animação, como forma de visualizar a imagem final do projeto bidimensional ou tridimensional. A renderização é mais aplicada para objetos 3D, fazendo a conversão de um objeto 3D para uma representação em 2D.

⁵⁷ WADs (*Where's All the Data?*) são pacotes de arquivos que contêm *sprites*, níveis e dados do jogo. Esses pacotes de dados consistiam em *mods* desenvolvidos pelo próprio desenvolvedor do jogo ou por aficionados. No caso específico do game *Doom*, essa possibilidade gerou uma verdadeira subcultura no universo dos jogos de Tiro em Primeira Pessoa. Existem dois tipos de WADs: PWADs e IWADs. IWADs contêm os dados necessários para carregar o jogo, enquanto PWADs podem conter dados adicionais, tais como novo personagem e *sprites* necessários para níveis personalizados.

O lançamento de jogos como *Night Trap* e *Mortal Kombat*, produzidos pela Mydway (1992), com seus conteúdos de violência expressos com relativa fidedignidade nas telas⁵⁸, resultou numa série de debates a respeito da violência nos games. Nos Estados Unidos, os senadores Joseph Lieberman e Herbert Kohl promoveram investigações para saber como a violência dos jogos poderiam interferir na vida de seus usuários. Das discussões que se sucederam, foi criada a Entertainment Software Rating Board (ESRB) e, com ela, a primeira legislação de regulamentação do uso de games. Esse órgão é responsável pela classificação dos games, relacionando o conteúdo às diversas faixas etárias. Diferentemente do conselho MPAA – sistema de classificação para filmes –, a ESRB também leva em consideração a experiência interativa do jogador. A partir de então, as empresas envolvidas na produção de games se organizam e, no início de 1994, criam a The Interactive Digital Software Association, uma associação com foco na defesa de seus interesses.

Ainda dentro do universo dos jogos de luta, é lançado em 1994 o *Tekken*, da Namco. Esse foi o primeiro jogo em 3D poligonal⁵⁹ que aproveitou vários conceitos do *Virtua Fighter*, da Sega. Nos jogos de luta de até então, os botões correspondiam à força dos ataques, fortes ou fracos. No *Tekken*, no entanto, há um botão dedicado a cada um dos membros do lutador. Isso levava o jogador a um aprendizado intuitivo de golpes de luta mais elaborados, que se dava na medida em que se observava o resultado da combinação variada de botões pressionados e golpes produzidos pelo personagem na tela.

No âmbito de processadores, as principais aquisições dos videogames na década de 1990 foram, primeiramente, em 1993, apresentadas pela 3DO Company. Comercializado inicialmente pela Panasonic, o 3DO Interactive Multiplayer foi o primeiro console a se utilizar de um microprocessador de 32 bits. Aliado a um CD-ROM de dupla velocidade, esse aparelho permitiu significativa velocidade de processamento e qualidade de imagens superiores ao que era apresentado até então, por outros aparelhos que tinham sua arquitetura de processamento baseada em processadores de 16 bits. Dois anos depois, a Nintendo lança o Nintendo 64 (abreviado como N64), o seu terceiro console. Esse dispositivo da Nintendo podia armazenar todos os dados e programação no

⁵⁸ O jogo adotou o modelo de animação por captura de movimentos e digitalização subsequente, ou seja, imagens de atores foram digitalizadas e animadas para a ação, gerando um maior realismo estético.

⁵⁹ Em computação gráfica 3D, *modelagem poligonal* é um tipo de abordagem para a modelagem de objetos por representação das suas superfícies através de polígonos ou por aproximação a esses. A modelagem poligonal está bem adaptada para a técnica de *scanline rendering*, em que a figura é obtida linha por linha em suas interseções. Esse método é frequentemente escolhido para a computação gráfica em tempo real.

cartucho, possibilitando acesso mais rápido aos dados, diferentemente dos equipamentos com CD-ROM, o que constituía uma vantagem, pois agilizava sua jogabilidade.

Até a metade da década de 1990, qualquer evento voltado a assuntos relacionados aos games eram realizados no contexto de eventos e feiras de tecnologia em geral. No entanto, dada às especificidades tecnológicas do mundo gamer e o concomitante alargamento das atividades relacionadas a esse mundo, tais eventos passam a não satisfazer mais as crescentes demandas desse contexto. Assim, em 1995, na Suécia, ocorre a primeira *DreamHack*. Embrião das *LAN partys* e festivais direcionados ao universo dos games que se ampliaram e difundirão por todo o mundo.

No mesmo período, a Blizzard Entertainment lança no mercado mais um jogo de RPG para os PCs: *Diablo*. Grandes inovações farão o jogador imergir ainda mais nos ambientes dos jogos. *Diablo* era o primeiro jogo de RPG on-line. Essa inovação permitiria que os avatares⁶⁰ de diversos jogadores pudessem interagir em um mesmo cenário, dialogando entre si e combinando esforços para a execução de tarefas presentes no jogo.

Outras inovações importantes foram apresentadas em *Diablo*, como a combinação da trama narrativa dos RPGs com uma interface rica em recursos e a ênfase nas animações baseadas no conceito de cinema interativo. Para dar maior verossimilhança às ambientações, o game faz uso de gráfico com perspectiva isométrica, permitindo maior realismo na percepção visual. Além disso, esse game usava o recurso de execução do jogo em sistema *multiplayer*. Dessa forma, possibilitava a participação de vários jogadores em uma única partida, estabelecendo diálogos entre seus personagens.

O enredo desse jogo se desenrola no fictício Reino de Khanduras (situado num mundo Santuário). O jogador deve assumir o controle de um herói solitário, que deve lutar para livrar esse mundo de Diablo, o Senhor do Terror. Lutas ocorrem com várias criaturas abaixo da cidade de Tristram. Aí, o jogador passará por vários níveis de cavernas, até, finalmente, deparar-se com Diablo e enfrentá-lo.

Outro avanço que *Diablo* promoveu foi o uso de conceitos avançados de Inteligência Artificial, o que garantia a ausência de padrão nos ataques e a adoção de diferentes estratégias por parte dos antagonistas. Nesse mesmo contexto, a Take-Two

⁶⁰ Entre as pessoas que trabalham em interfaces de realidade virtual e ciberespaço, um **avatar** é um ícone ou representação de um usuário em realidade virtual compartilhada. Nesse ambiente, a representação torna-se uma entidade que responde aos comandos dentro do programa, sob o controle do usuário/interator desse programa. O termo avatar já foi usado para designar um personagem qualquer. No entanto, com as mudanças conceituais pelas quais os games foram passando, avatar passou a designar a entidade do mundo virtual personalizável pelo usuário.

Interactive lança, em 1996, o jogo de estratégia com enredo de guerra espacial, *Battlecruiser 3000AD*. Esse foi o primeiro game a fazer uso de Redes Neurais⁶¹. Esse recurso de Inteligência Artificial foi utilizado para que os personagens, controlados pelo computador, tenham comportamentos que se estabelecem de acordo com o seu “aprendizado” ao longo das partidas. Assim, o jogador, representante da Galactic Command (GALCOM), formado para manter a lei e a ordem entre os planetas, combatesse os Gammulans, que se opunham à aliança dos planetas. A batalha é travada no ano de 3000 d.C.

Os conceitos presentes em *Diablo* e *Battlecruiser 3000AD* serão ampliados ainda mais no *Ultima Online* (1997), sendo o primeiro jogo RPG on-line massivo, ou seja, capaz de operar com um número extraordinariamente grande de jogadores ao mesmo tempo. Este tipo de estrutura passou a ser chamada de MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*). A ideia de jogos on-line já vinha se desenvolvendo desde a década anterior, tendo como suporte redes, na maioria privadas, que se disseminavam pelo mundo. Mas será a partir de 1993, com consolidação da WWW como principal estrutura de troca de informações em caráter mundial, livre e gratuito, que paralelamente se desenvolvem e proliferam os MMORPS.

As possibilidades de troca de informações entre vários usuários fomentaram o surgimento e potencialização de algumas formas de arquitetura de softwares favoráveis a essas trocas. Nesse caso, arquiteturas como a distribuída e em camadas passaram a ser utilizadas no desenvolvimento de vários games. Esses tipos de arquitetura permitiram diminuir a complexidade dos sistemas através de um *framework* composto de objetos que interagem entre si para promover um ou mais serviços que ficam disponibilizados em um ou mais servidores. Quando os objetos são colocados de forma hierárquica (camadas), se relacionam apenas com seus vizinhos, simplificando a comunicação e facilitando possíveis substituições.

⁶¹ No âmbito da Inteligência Artificial, as *Redes Neurais* são sistemas feitos de interconexão de neurônios artificiais (construções de programação que imitam as propriedades dos neurônios biológicos). As Redes Neurais artificiais podem tanto ser usadas para ganhar uma compreensão de redes neurais biológicas como para resolver problemas de inteligência artificial. Assim, esses sistemas tentam gerar inteligência pela aprendizagem e adaptação, em vez de criar sistemas projetados com o objetivo específico de resolver um único problema. Segundo Lippmann (1997 *apud* FERNANDES, 2005, p. 57), “As Redes Neurais Artificiais são sistemas físicos que podem adquirir, armazenar e utilizar conhecimentos experimentais, que podem alcançar uma boa performance, devido à sua densa interconexão entre os nós da rede. Elas também são conhecidas por: modelos conexionistas, modelos de processamento paralelo distribuído e sistemas neuromorfológicos.”

O surgimento e popularização dos telefones celulares de primeira geração, no final da década de 1970, trouxe também uma nova possibilidade de interface para games. As potencialidades desses aparelhos foram sendo, gradativamente, aproveitadas, até que, em 1997 surge o modelo 6110 da Nokia, trazendo programado o jogo *Snake*. Esse jogo foi uma adaptação do arcade *Blockade*, lançado pela Gemlin em 1996.

A ideia desse jogo é que uma cobra pegue tantos "pedaços" da tela quanto possível. A cobra cresce em comprimento a cada vez que pega um pedaço. Assim, o deslocamento torna-se progressivamente mais difícil. Como originalmente o jogo foi desenvolvido para telefones monocromáticos, a interface gráfica se dava por quadrados pretos sob uma tela cinza. O comando de direção (apenas quatro) era obtido pelo próprio teclado, uma vez que, nessa época, os telefones celulares ainda não tinham *joysticks*.

Na medida em que os anos vão passando, com o avanço e surgimento de novas tecnologias, o universo dos games que utilizam como suporte os telefones celulares vai se expandindo e se diversificando. Com a integração da tecnologia de GPS, abre-se uma nova perspectiva para os jogos para celulares. Nasce uma categoria de jogos – a *location-based games*, jogos baseados na localização – cujo conceito não só se aproveita da mobilidade do hardware como, também, integra o posicionamento do jogador no espaço físico. Ou seja, enquanto nos jogos de dispositivos móveis de até então não se levava em conta a posição do jogador, nesses novos jogos, são indispensáveis as suas coordenadas e movimentação.

No mesmo ano, a Sony Computer Entertainment publica o *Final Fantasy VII*, um jogo de RPG com gráfico 3D para console e computador, desenvolvido pela Square Soft. Uma particularidade desse jogo foi a apresentação de seus personagens em SD⁶², estilo *anime*⁶³. Além disso, o game apresentava a técnica *cutscenes*⁶⁴: animações computadorizadas que ajudavam a contar o enredo.

⁶² SD, ou *Super Deformed*, é um estilo específico de caricatura japonesa em que personagens são desenhados de forma exagerada e desproporcional. Esses personagens povoam o universo dos mangás e animes e foi adotado por alguns games. O estilo está intimamente, mas não necessariamente, relacionado com o conceito *chibi* (termo japonês que significa “pequeno” ou “criança pequena”) e que, por sua vez, se vincula à subcultura *Kawaii* (subcultura dos elementos “bonitinhos e fofos” consumidos e cultuados na sua maior parte por adolescentes e crianças no Japão).

⁶³ *Anime*, em japonês, refere-se a qualquer desenho de animação. No Ocidente, passou a caracterizar produtos de animação produzidos no Japão. Podem se apresentar no formato de séries de televisão, filmes ou OVA (Original Video Animation – um ou mais episódios de anime lançado diretamente ao mercado de vídeo). É muito comum que os animes estejam vinculados a um mangá e vice-versa.

⁶⁴ *Cutscene* são sequências que se apresentam num videogame sobre as quais o jogador tem pouco ou nenhum controle. Na maioria das vezes, essas sequências se apresentam interrompendo o jogo para promover o desenrolar do enredo ou o desenvolvimento dos personagens presentes. São usadas também

Final Fantasy VII ampliou o universo mercadológico dos games com seus diversos produtos manufaturados e comercializados, inspirados nos seus personagens e enredo. Entre esses produtos, podem-se encontrar bonecos, miniaturas, mangás⁶⁵, animes.

Se, em 1980, a Nintendo lança a ideia de um jogo eletrônico de mão, com sua série *Game & Watch*⁶⁶, num pequeno dispositivo com tela de cristal líquido, será só oito anos depois que o console de mão⁶⁷ será criado e comercializado. A própria Nintendo será a responsável pela comercialização do primeiro console de mão, porém a Atari foi a primeira a fabricá-lo, batizando-o de Lynx. O aparelho da Atari possuía tela colorida, ao contrário da tela monocromática do *Game & Watch*.

No final da década de 1990, a Sega desenvolve o primeiro console de 128 bits, que operava baseado no sistema operacional Windows CE, algo que facilitou as conversões de jogos eletrônicos *de e para* os PCs. Enquanto isto, a Sony disponibilizava o PlayStation 2 (PS2). Esse dispositivo inovaria pelo uso do DVD no lugar do CD e por possibilitar o acesso do usuário à rede internet. Por sua vez, a Nintendo, com o Game Boy Color (GBC), introduz algumas inovações importantes, entre as quais um sistema de conectividade sem fio. Esse sistema utilizava uma porta de comunicações de infravermelhos para permitir a troca de informações entre dois dispositivos. Além disso, o GBC era compatível com versões anteriores de seus jogos, foram desenvolvidos com a possibilidade de Rumble Packs⁶⁸ e ainda possuía sensores de movimento que podem detectar como o jogador move o sistema.

Ainda no universo dos dispositivos, a Sega disponibiliza no mercado o seu console Dreamcast. Com esse lançamento, a empresa possibilita aos seus usuários jogar partidas on-line sem a necessidade de, para isso, recorrer a outros dispositivos auxiliares. Com isso, acrescentava-se ao sistema de console uma característica que até então só era

para fornecer informações auxiliares, criar atmosfera, promover diálogo e fornecer pistas. *Cutscenes* podem ser animadas ou usar a representação de um ator.

⁶⁵ *Mangá* designa um tipo de literatura que, em japonês, refere-se a qualquer história em quadrinho. No Ocidente, refere-se às histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês. Uma das características mais marcantes desse estilo são os olhos dos personagens, geralmente muito grandes, redondos, cheio de brilho e muitas vezes em cores vivas.

⁶⁶ Os *Game & Watch* eram uma coleção de 59 aparelhinhos de tela de cristal líquido, cada um com um jogo só. Os títulos variavam entre criações originais e remontagens de sucessos dos arcades.

⁶⁷ Diferente dos aparelhos *Game & Watch* da Nintendo, que possuíam, cada um, apenas um jogo, não o caracterizando como um console, os aparelhos que mais tarde foram denominados de consoles de mão operavam com o dispositivo de cartucho. Assim, num mesmo aparelho, podia-se jogar vários jogos diferentes.

⁶⁸ *Rumble Pak* é um acessório que produz vibrações em situações de escolha, como quando disparar uma arma, receber um tiro, cair ao chão ou receber algum dano. Com ele, a intenção era promover maior imersão do jogador no jogo.

possível aos computadores. No Dreamcast, havia um modem embutido, o que permitia acesso à internet ou outras redes, através de um navegador desenvolvido especificamente para esses equipamentos.

A exemplo do que teria surgido com *Doom* no início da década, na virada para os anos 2000, vários jogos que permitem modificações (Mods⁶⁹) foram desenvolvidos. Um desses jogos foi o *Half Life* (Sierra Studios, 1998), considerado o jogo com a melhor utilização do recurso da A.I. na época. Esse game utilizava-se do modelo de Máquina de Estado Finito, aliado a *scripts*⁷⁰. Essa combinação permitiu potencializar o grau de imprevisibilidade dos agentes sob o controle do computador. Através desse novo método, permitiu-se uma capacidade de ações mais flexível dos agentes, frente aos estímulos provocados pelo jogador mediante seu avatar, o que se conseguia somente com a aplicação do método de Estado Finito.

No final da década de 1990 surge, na Coreia do Sul, um novo conceito de negócio que se popularizou, principalmente, por conta dos games. São as LAN Houses⁷¹. Naquela época, ter um computador pessoal com configurações que permitiam “rodar” alguns jogos, principalmente multiplayer, ainda era dispendioso. Assim, nesse tipo de negócio se tinha uma série de computadores interligados, para que seus frequentadores, pagando uma taxa, pudessem utilizar um PC com vários jogos instalados.

5. Primeira década dos anos 2000

Desenvolvido pela Maxis e lançado em 2000 pela Electronic Arts, *The Sims* abre o caminho para uma grande série de jogos de simulação que utilizam a lógica difusa⁷² e os princípios da *A-Life* (*Artificial Life*). *The Sims* é um simulador de vida. Nesse jogo, a considerável participação da A.I. possibilita que seus agentes tenham muita autonomia.

⁶⁹ *Mods* é uma expressão usada para designar o ato de trocar ou criar um “pedaço” de software ou hardware para fazer uma função que não foi originalmente projetada ou autorizada pelo fabricante. No universo dos games, a partir do software original, o usuário cria modificações, acrescentando itens, ambientações, ou mesmo criando jogos inéditos.

⁷⁰ *Scripts* são linhas de programação bastante simplificadas, escritas para lidar com tarefas específicas dentro de um jogo, como controle de fluxo de diálogos, controle de ações, entre outras. Através dos *scripts* presentes num game, são executadas sequências de comandos que dão até mesmo certo grau de “inteligência” de automação aos agentes do jogo, conferindo-lhes características de ação próprias.

⁷¹ LAN significa *Local Area Network*.

⁷² A *lógica fuzzy*, ou nebulosa, aplicada em máquinas de estado *fuzzy* (*fuzzy-state machines*, ou *FuSM*) proporciona resultados de ações que são menos previsíveis, reduzindo o grande trabalho de enumerar a grande quantidade de regras *if-then*. A *lógica fuzzy* permite criar regras usando condições menos precisas, criando agentes com um conhecimento imperfeito, uma vez que essa lógica é baseada em níveis de incerteza e verdades em uma sentença. (WOODCOCK, 1999; BOURG, 2004).

Cabe ao jogador o controle do mundo virtual dos Sims, habitantes de uma casa num subúrbio de Sim City. Nesse sentido, o jogador é incentivado a fazer escolhas e se envolver em um ambiente interativo de atividades diárias de uma ou mais pessoas, incluindo suas relações. Nesse contexto, o objetivo principal do jogo é organizar o tempo dos Sims, ajudando-os a alcançar seus objetivos pessoais.

Grand Theft Auto III (2001), desenvolvido pela DMA Design (hoje Rockstar North) e publicado pela Rockstar Games seria mais um jogo de tiro em terceira pessoa, se não trouxesse consigo elementos combinados de jogo de corrida e, principalmente, o conceito de Sandbox. Esse conceito provocou o surgimento de um tipo de jogo cuja jogabilidade se dá de forma não linear. Nos jogos desse tipo de até então, o jogo se desenvolvia em uma sequência fixa de desafios. Já num Sandbox Game, o jogador pode escolher, entre várias opções, a que julgar mais interessante para chegar ao seu objetivo, criando, ele mesmo, a sua sequência.

Além disso, com a aplicação desse conceito, ao jogador era dada a liberdade de explorar a grande cidade, Liberty City, onde a aventura se passava, independente dos objetivos principais do jogo. Para tal, o jogador encarnava o personagem Claude Speed, um criminoso que fora traído pela namorada depois de um roubo a banco e precisava trabalhar para vários chefões do crime da cidade, antes de confrontar sua ex-namorada. Esse jogo ainda trazia consigo um GPS (*Global Positioning System*) constante que, num minimapa, destacava a posição do jogador, bem como as posições dos seus objetivos naquela etapa.

Black and White (Electronic Arts, Lionhead Studios, 2001) é um God Game que traz consigo uma inovação quanto a sua interface. Através da “mão de Deus”, o jogador interage com o mundo, podendo promover alterações nesse mundo, inclusive junto aos seus personagens. Além disso, pode realizar milagres e, dessa maneira, aquele que conduz o jogo passa a ser cultuado. No decorrer de suas ações, “Deus” ganha mana⁷³, obtido à medida que é adorado, e poderá ser usado para realizar milagres por meio de gestos e sinais misteriosos.

Para gerenciar seus agentes, *Black and White* foi dotado de A.I. complexa, baseada em redes neurais. O game ainda se utiliza de princípios de *reinforcement*

⁷³ *Mana* é um termo Melanésio tradicional que exprime o conjunto de forças sobrenaturais provenientes dos espíritos e que operam num objeto ou numa pessoa.

*learning*⁷⁴ e *observational learning*⁷⁵, o que dá às criaturas comandadas pelo computador (NPCs) a capacidade de aprender com as decisões realizadas pelo jogador.

No mesmo ano, a Microsoft lança seu console Xbox e, no ano seguinte, um serviço on-line a que chamou Xbox Live. Tratava-se de um serviço de entrega de conteúdo, como games via download. Além disso, através desse serviço, podiam-se efetuar partidas *multiplayer* com comunicabilidade por voz. Também era dada a possibilidade de se criar uma identidade para participar de campeonatos mundiais: a *gamertag*. O Xbox Live disponibilizava grande variedade de opções para os jogadores, estabilidade técnica e muitas novidades e, ainda, fomentava a formação de uma comunidade de jogadores que poderiam estar on-line com mais frequência, jogando em seus consoles pela internet através da Xbox Live.

A história que começou no mundo de Albia teve início em 1996. Nesse mundo, é dada ao jogador a possibilidade de incubar pequenas criaturas peludas, chamadas Norns. O jogador ainda poderá ensinar esses seres a falar, alimentar-se e proteger-se contra criaturas perversas, chamadas Grendels.

Naquela ocasião, *Creatures* (desenvolvido pela Millennium Interactive) dava os primeiros passos na utilização de *A-Life*, sendo, de fato, o primeiro a usar esse conceito em nível genético. Na virada dos anos noventa para dois mil, esse conceito será potencializado com a integração de redes neurais e princípios de bioquímica sofisticados, base do desenvolvimento de um DNA Digital. Isso significa que as criaturas possuíam cada uma um código de DNA, que simulava sua psicologia e fisiologia, distinguindo cada personagem de forma original. Esse DNA único de cada personagem ainda lhes permitia se desenvolver e “evoluir” de forma cada vez mais diversa e imprevisível. Assim, foi dada aos Norns a possibilidade de se reproduzirem, transmitindo algumas características às gerações seguintes.

Até então, os programas de *A-Life* atuavam dando aos seus organismos um conjunto limitado de comandos e parâmetros e, a partir daí, verificava-se se o

⁷⁴ Derivada da teoria da psicologia, de onde toma emprestado o nome, na informática, *reinforcement learning* (aprendizado por reforço) é uma subárea de aprendizado de máquina. Atua no comportamento de um agente indicando como esse deve agir em um ambiente, de modo a maximizar alguma noção de recompensa a longo prazo. Trata-se de um algoritmo que busca encontrar ações no sentido de mapear os estados do ambiente para dar ao agente a condição de agir frente a tais estados. O foco principal do aprendizado de máquina é, automaticamente, aprender a reconhecer padrões complexos e tomar decisões inteligentes baseadas em dados.

⁷⁵ *Observational learning* (Aprendizagem por observação), ou aprendizagem social é o processo mais básico de aprendizagem. Fundamentado na imitação, é a aprendizagem que ocorre em função de observar, reter e replicar o comportamento visto nos outros.

comportamento dos indivíduos era realista. A implementação dos conceitos integrados de *A-Life*, redes neurais e DNA Digital possibilitou aos seres de *Creatures* adquirirem comportamentos semelhantes aos seres vivos.

A A.I. presente nos games modernos aumenta a experiência e imersão do jogo, melhorando sua jogabilidade. Em jogos *single-player* (para um jogador), reduz a previsibilidade das ações dos NPCs, além de melhorar a experiência em jogos *multiplayer*, sem a necessidade de se ter um grupo de pessoas atuando durante o jogo. Os NPCs “inteligentes” são necessários a qualquer gênero de jogo para criar a ilusão de que o jogador está num mundo com outros jogadores inteligentes, além de adicionar profundidade ao jogo.

Se no final dos oitenta e início dos noventa surgiu a ideia de se aproveitar as músicas dos games de forma autônoma, será a partir dos 2000 que isso se dará de forma expressiva e expansiva. Esse movimento tem início em fevereiro de 2002 com o concerto *20020220 – Music from Final Fantasy*. Este concerto aconteceu no Tokio International Forum⁷⁶, com músicas compostas por Nobuo Uematsu e Shiro Hamguchi, interpretadas pela *Tokio Philharmonic Orchestra*, conduzida pelo maestro Taizou Takemoto. Daí em diante, várias séries de eventos dessa natureza irão surgir e se estabelecerão de forma permanente no calendário gamer mundial. Exemplos desses eventos são os *Symphonic Game Music Concerts*, iniciados em 2003, o *PLAY! A Video Game Symphony*, que teve início em 2006, sendo substituído pelo *Replay: Symphony of Heroes* em 2010 e *Video Games Live*, que teve início em 2003 e é considerado o mais antigo e maior evento musical game ininterrupto.

Por sua vez, ideia de se usarem câmeras em videogames surgiu com alguns arcades, e mesmo consoles, como a Game Boy Camera (1998), para o Game Boy, da Nintendo. Mas nenhuma delas apresentava uma resolução como da Eye Toy (Sony, 2003), que, associada à capacidade de processamento do console Play Station 2, para o qual foi desenvolvida, abriu uma série de possibilidades impossíveis até então. Essa câmera digital em cores se assemelha a uma webcam.

O primeiro game disponível para ser usado com a Eye Toy foi o Eye Toy: Play. Na verdade, trata-se de um pacote de 12 minijogos, entre os quais jogos que podem ser jogados por até quatro jogadores concomitantemente, em sistema *multiplayer*. Todos os jogos são controlados pela movimentação do corpo, ou por parte dele, e são captados

⁷⁶ TOKYO INTERNATIONAL FORUM é um centro de exposições multiuso localizado num distrito comercial de Yurakucho, pertence ao distrito de Marunouchi, Tóquio, Japão.

pela câmera. O software reconhece características tais como cabeça, braços, mãos e pernas e, através de seus movimentos, atuam no jogo. A câmera capta a imagem do jogador, detecta seus movimentos e mescla a imagem à do jogo. De certo modo, essa tecnologia permite transportar o jogador para dentro do jogo, permitindo a interação direta, com o próprio corpo, com elementos apresentados na tela.

Com o surgimento, no contexto da internet, da perspectiva Web 2.0⁷⁷, uma série de games passou a ser desenvolvida com técnicas que utilizam a Web como plataforma ou em plataformas de redes sociais. Os chamados Jogos 2.0, também, muitas vezes se utilizam de informações de outros serviços, como o Flickr ou Google Maps e, com aplicativos abertos, permitem atualizações por parte dos usuários e interatividade nos conteúdos.

Ainda no universo das tecnologias assimiladas pelos games, têm-se as telas sensíveis ao toque. Essa tecnologia, o Nintendo DS (*Dual Screen* – duas telas), surge em 2004. Esse console de mão apresentou a novidade de ser construído com duas telas, sendo uma delas sensível ao toque, com sensor de pressão. Essa tela estava apta a aceitar comandos de uma caneta ou dos dedos. A tela sensível ao toque permite aos jogadores interagir com elementos de um determinado jogo mais diretamente do que apertando botões. O sistema também possui um microfone embutido e suporte a conexão sem fio via Wireless para curtas distâncias. Esse tipo de conexão permite a interação entre jogadores dentro de um raio de no máximo 30 metros. Essa conexão também possibilita o acesso à Nintendo Wi-Fi Connection, que permite batalhas *multiplayer* pela internet. Além disso, o pequeno console permite tocar mp3, vídeos e programas como *msn*, *ds organize*, *ebook* e *word*, bastando, para isso, a instalação de um *flashcard*⁷⁸.

No ano de 2006, a Nintendo revolucionou ao lançar o Wii, um console com comando sem fio. O Wiimote, como foi chamado o sistema, consiste em um controle

⁷⁷ “Web 2.0 é a mudança para uma internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva” (O’REILLY, 2006, Disponível em: <http://www.cipedya.com/doc/102010>. Acesso em: 12 set. 2023).

⁷⁸ *Flashcard* é um dispositivo no formato de um pequeno cartão contendo um chip de memória. Os dados são armazenados de modo que possa ser facilmente atualizado, se necessário. Além disso, têm a característica de permitir que os dados nele contidos possam ser apagados e reprogramados eletronicamente. São comumente usados em PDAs (*Personal Digital Assistants*), computadores portáteis, leitores de áudio digital, câmeras digitais e telefones celulares. Ele também se tornou comum no hardware do console de videogame, para salvar os dados do jogo.

conectado ao console via Bluetooth⁷⁹. Esse aparelho, além de controlar os jogos, nas mãos do jogador, capta seus movimentos e os transmite ao console, que, por sua vez, repassa aos jogos. Assim, personagens dos jogos podem reagir aos movimentos efetuados pelo jogador, abrindo novas perspectivas com relação à jogabilidade.

A Microsoft vai além da proposta da Nintendo, ao divulgar, em junho de 2009, o Projeto Natal, para o seu console Xbox 360. Lançado em outubro de 2010, com o nome Kinect, trata-se de um acessório com tecnologia que permite aos jogadores interagir com os jogos sem a necessidade de ter em mãos um controlador. O controle é feito através de gestos, comandos falados e até pela apresentação de objetos ou imagens, que são captados por câmera RGB, sensor de profundidade e microfone multidirecional. Os dados captados são processados, permitindo ao Kinect o reconhecimento de formas em 3D, movimentos, facial e de voz.

Essa tecnologia possibilita a identificação do jogador e do espaço ao seu redor, que poderão ser representados na tela de um televisor. A imagem gerada pode reproduzir todos os movimentos originais do jogador. Outra possibilidade é que personagens de jogos reajam, em tempo real, aos movimentos do jogador que o “manipula”. O potencial interativo é ampliado, com reflexos diretos na jogabilidade, no comprometimento e na imersão do jogador frente ao game. Transporta o jogador para uma dimensão ampliada da interação, colocando-o numa efetiva ação perante o jogo. Além de revolucionar o jeito de controlar os jogos e a postura frente a eles, cria perspectivas comunicacionais.

Ainda em 2009, a Maxis produz *Sims 3*, que será publicado pela EA Play. É a terceira geração do jogo *The Sims* de 2000. Nele, seus projetistas potencializam o que já era anunciado no primeiro jogo da série, ampliando o grau de participação do jogador e aumentando a autonomia dos agentes do jogo.

Os Sims, agora, não estão restritos a suas residências: existe toda uma cidade, com seus diversos ambientes, personagens. Estes, por sua vez, têm suas profissões, relações, desejos etc. Além disso, cada personagem pode ser “criado” com características físicas e psicológicas próprias, e ainda ter suas vidas limitadas. Os Sims podem morrer de velhice, ou prematuramente, de causas naturais ou acidentes. Estão sujeitos às fases de desenvolvimento progressivo da vida, de bebês a velhos. Com a função *story progression*,

⁷⁹ *Bluetooth* é um protocolo padrão de comunicação para áreas de redes pessoais sem fio (*Wireless Personal Area Networks – PANs*), desenvolvido primariamente para baixo consumo de energia com baixo alcance (de 1 metro a 100 metros). O dispositivo permite a troca de informações entre outros dispositivos, como telefones celulares, notebooks, computadores, impressoras, câmeras digitais e consoles de videogames digitais através de uma frequência de rádio de curto alcance.

os Sims NPCs continuam em atividade autonomamente, mesmo sem a atuação direta do jogador. Nesse sentido, os personagens poderão crescer, conseguir emprego, promoção, casar, ter filhos, comprar bens, independentemente de o jogador determinar.

Logo após o lançamento do *Sims 3*, a EA Play lança o *Create-A-World* (CAW). Trata-se de um editor de ambiente que permite ao jogador criar seus próprios bairros e vilas a partir do zero. Após criar esses ambientes, os jogadores têm a opção de compartilhá-los através de intercâmbio no site oficial do jogo. Também foi disponibilizada para os usuários desse jogo a The Sims 3 Store, uma loja on-line em que o usuário, mediante uma taxa adicional, pode comprar e baixar conteúdos para o seu jogo.

6. Segunda década dos 2000

A primeira metade da segunda década dos anos dois mil, além do desenvolvimento de tecnologias dos controles com movimento e dos games 3ds, é marcada pelos jogos online, nas redes sociais, como *FarmVille* e *Mafia Wars* e os efeitos desse tipo de jogo na indústria. Na mesma direção estão os games desenvolvidos ou adaptados para os celulares e smartphones, principalmente se utilizando da tecnologia *smart glass*⁸⁰. Diga-se de passagem, os investimentos voltados aos games para dispositivos móveis vem se ampliando imensamente. Para se ter uma ideia, segundo a NewZoo, em 2020, os consoles representavam 28% do mercado de games, os games para computador representavam 23% e para os dispositivos móveis já representavam 49% desse mercado (WIJMAN, 2020).

Outra área em pleno desenvolvimento é a da conectividade. Nesse contexto a Microsoft lançou um aplicativo (*Smartglass*⁸¹) que permite usar um sistema operacional (Android, iPhone ou Windows Phone), como um controlador remoto complementar para o console Xbox 360. Com isso, pode-se controlar todos os dispositivos conectados a ele a partir de um tablet, iPad ou smartphone, ou ainda, utilizar estes equipamentos como segunda tela com informações do que se está vendo ou jogando.

⁸⁰ *Smart glass*, ou *switchable glass* (vidro inteligente, ou vidro comutável) refere-se ao(s) vidro(s) que altera(m) as propriedades de transmissão de luz quando a pressão, a tensão, a luz ou o calor é aplicado. Uma das variações dessa tecnologia são as telas *touch screen*.

⁸¹ Apesar de ter o nome semelhante à tecnologia do “vidro inteligente”, o nome adotado pela Microsoft sugere a ideia voltada para dos dispositivos com telas *touch screen* (como smartphones, tables, iPads, etc), sendo usados como controladores.

A melhoria da conectividade, com redes de alta velocidade, possibilitou o surgimento dos *Cloud Gaming*⁸² e dos serviços de *Streaming*⁸³. Um esboço dessa ideia, no contexto dos games, surge em 2004, quando a Blizzard inaugurou o serviço de assinatura para se acessar o *World of Warcraft* e, com isso, além de jogar, o jogador podia usufruir de constantemente atualizações. No entanto, o modelo foi modernizado e diversos serviços dessa natureza surgiram na última década, como o EA Play (2014), o PS Now (SONY, 2014), o Xbox Game Pass (MICROSOFT, 2017), o Nintendo Switch Online (NINTENDO, 2018), o Apple Arcade (APPLE, 2019), o Ubisoft (UBISOFT ENTERTAINMENT SA, 2019), o GeForce Now (NVIDIA, 2020), o Amazon Luna (AMAZON, 2022) e o recém-lançado PlayStation Plus (SONY, 2022). Este último, um serviço de multijogadores online. Uma nova tendência nos serviços de streaming.

Esse tipo de serviço remodela a relação dos games com os possíveis usuários, uma vez que passa a ser desnecessário a compra uma mídia física. Com os serviços de streaming em nuvem, amplia-se a possibilidade de qualquer um, de posse de um celular com configurações mínimas, que não tiver condições de comprar um console ou PC de ponta, poder acessar os games disponíveis nas plataformas. Nesse contexto, os usuários, cada vez mais, compram acesso a serviços e a itens virtuais. O que se vê, pois, nessa década, é o crescimento das funções multiplataforma e de *cross-save*⁸⁴, que permitem que diversas plataformas possam interagir juntas e que os usuários possam acessar em qualquer lugar, seus ativos.

Na onda da expansão das possibilidades apresentadas pelas novas tecnologias e novos conceitos vem também, a reedição dos campeonatos de games que nasceram ainda na década de 1970⁸⁵. De lá para cá as competições vêm fazendo parte da cultura gamer, no entanto, até então vinham acontecendo, principalmente, entre amadores. Ao longo da

⁸² *Cloud Gaming* (jogo em nuvem), também chamado de jogos sob demanda ou streaming de jogos, são um tipo de games online que são executados em servidores remotos em ligação com os dispositivos dos usuários, diferentemente dos games convencionais que há a necessidade de serem executados dos dispositivos dos usuários.

⁸³ Serviços de *Streaming* é uma forma de distribuição digital de dados em que eles ficam armazenados em servidores e não nas máquinas dos usuários. No caso dos serviços de streaming de games substitui-se a ideia de que um único usuário possa comprar um único jogo, uma única vez, pela possibilidade de qualquer usuário em potencial, possa escolher, quantas vezes quiser, vários jogos permanentemente atualizados, sem a necessidade que, para isso, necessite de equipamentos sofisticados.

⁸⁴ *Cross-save* (Progressão cruzada) significa que todo o progresso obtido por um jogador em um game fica salvo no mesmo, independentemente da plataforma em que estiver jogando. Assim, por exemplo, tendo iniciado a jogar um game no PlayStation, depois poderá continuar de onde parou no Xbox ou em um PC.

⁸⁵ O primeiro campeonato de games ocorreu em outubro de 1972, na universidade de Stanford, Palo Alto, Califórnia, USA.

última década, houve uma profissionalização dos *e-sports*, que passaram a ganhar uma dimensão extraordinária, com transmissões midiáticas dos eventos com crescente popularidade. Esse movimento veio dentro de um processo ainda maior de monetarização do mundo dos games, como as apostas nos *e-sports*.

Por sua vez, todo um entorno dos *e-sports* vem se desenvolvendo, como o aparecimento de influenciadores, comentaristas, críticos, youtubers especializados em games. Nesse universo há de se encontrar aqueles que se dedicam a *lives* temáticas, com análises críticas, apontando soluções a problemas ou apenas dando notícias, com linguagens próprias, proporcionando um maior engajamento com o público, sejam em canais gratuitos ou mediante pagamento de taxas.

Ainda dentro desse espírito de monetarização no mundo game, tem crescido o número de cursos voltados para como se melhorar dentro dos jogos multiplayer, por exemplo, ou mesmo para a comercialização de contas, *power-ups*⁸⁶ e/ou *skins*⁸⁷.

O que se vê são pessoas que, da mesma forma que compram roupas, acessórios, carros etc., no mundo “real” para, de alguma forma conferir-lhes algum status, os gamers vêm realizando compras no mundo virtual, para, também, de alguma forma, expressar suas personalidades e status. Para alguns jogos, além da possibilidade de se comprar *boosts e skins*, pode-se comprar novas vida e/ou assinaturas de jogos sem anúncios, entre outros. Essa prática tem sido levada ao máximo nos jogos do metaverso, nos quais os usuários podem até especular sobre imóveis, em um mundo virtual. Nesse contexto dos Games-Fi⁸⁸, vê-se a integração, por meio da tecnologia *blockchain*⁸⁹, de *non-fungible tokens*⁹⁰ às criptomoedas, o que permite que um jogador possa negociar itens e/ou

⁸⁶ *Power-up* (ou *boost*) designa um item qualquer que possibilita adicionar benefícios ou habilidades, quase sempre temporários, a um personagem ou elemento do game. Ex.: aumentar algum poder, a velocidade ou outra característica de algum personagem ou veículo controlado pelo jogador ou pelo próprio game.

⁸⁷ *Skins* seria algo como roupas virtuais. Sua função é basicamente estética, muitas vezes faz referências a personagens de outros universos que envolvem o seu público. Nota-se um grande interesse, sobretudo por poderem se apresentar como *easter eggs*, como itens colecionáveis e, no mundo Game-Fi, como forma de obter renda.

⁸⁸ GameFi refere-se aos jogos *blockchain play-to-earn*, que oferecem incentivos econômicos aos jogadores. *Play-to-earn* é um tipo de game em que se pode ganhar criptomoedas ou NFTs jogando.

⁸⁹ *Blockchain* é um banco de dados compartilhado que registra as transações dos usuários em criptomoedas. É uma tecnologia que nasceu com o Bitcoin, como forma de dar algum grau de garantia às operações feitas em criptomoedas.

⁹⁰ Um *non-fungible token* – NFT (Token não fungível), no universo das criptomoedas, é a representação digital de um ativo como dinheiro, joias, propriedade, obra de arte etc. É um certificado digital de propriedade que qualquer um pode ver e confirmar a autenticidade, mas ninguém pode alterar. (INFOMONEY, 2022).

transferir seus ativos para fora do jogo para negociar em corretoras de criptomoedas e mercados de NFTs.

O advento das tecnologias de vídeos de alta definição⁹¹ conduziram os fabricantes a desenvolverem alguns games para usufruírem das mesmas. Exemplo é o *Galaxy on Fire 2* (2011/2012), da Fishlabs Entertainment, desenvolvido para celulares. Por sua vez, se tem o *The Touryst*, desenvolvido pela Shin'en Multimedia e lançado em 2019/2020, para PlayStation 5, PS4, Xbox One, Xbox Series X|S, Nintendo Switch e PCs. Para algumas dessas plataformas, principalmente a plataforma da Sony, esse game é considerado o primeiro jogo de PS5 a rodar na resolução nativa de 8K, a 60 frames por segundo.

Sempre em busca de maior fieldade com a realidade no contexto das imagens se tem ocorrido avanços e assimilações tecnológicas. Uma outra tecnologia que surge no mundo dos games é a *Ray Tracing*, já funcionando no *GTA V*, disponível para PlayStation 4, PC, Xbox One, Xbox Series X, Series S, Google Stadia e PlayStation 5. Essa mesma tecnologia vem sendo usada aliada a recursos da Inteligência Artificial de última geração, para o aprimoramento da renderização, aumentando o desempenho gráfico. Essa tecnologia está presente nas placas de vídeo GeForce RTX Série 40, o DLSS 3 da Nvidia⁹².

Na mesma linha de trazer o jogador para um mundo mais realista, a realidade virtual está cada vez mais presentes nos games. Aliada às tecnologias 3d de imagens de alta definição e de controle por movimento e voz, tem-se, no contexto sonoro, o Áudio Binaural⁹³. Atuando nesses campos têm-se empresas como as Oculus, Sony e Valve, lançando aparelhos e patentes voltadas a explorar as possibilidades dessas tecnologias. Um bom exemplo nos games é o *Hellblade: Senua's Sacrifice* da Ninja Theory's, que une a realidade virtual com o som binaural 360°. Com o uso dessas tecnologias vê-se uma tendência de muitos jogos mais modernos seguirem a linha de se aproximarem dos

⁹¹ As principais tecnologias de vídeos de alta resolução são: tecnologia HD (*High Definition*) que se refere a uma tela com uma resolução de 1280×720 pixels; tecnologia *Full HD* que é aquela com uma resolução de 1920×1080 pixels; tecnologia 4k (ou *Ultra HD*) é um painel com resolução de 3840×2160 pixels. Outras tecnologias de alta resolução já estão disponíveis, tecnologia 5k com resolução de 5120×2880 pixels (encontrada no iMac de 27"); tecnologia 6K, que tem uma resolução de 6016×3384 (do Pro Display XDR); tecnologia 8k (ou Super Ultra HD), com uma resolução de 7680×4320 pixels.

⁹² Disponível em: <https://www.nvidia.com/pt-br/geforce/news/nvidia-rtx-games-engines-apps/>. Acesso em: 12 set. 2023.

⁹³ *Áudio binaural* é uma técnica de processamento de áudio que simula como um ser humano consegue captar os sons naturalmente. O primeiro sistema binaural foi criado em 1881 por Clement Ader (MATTANA, 2017), atualmente vem sendo utilizada em alguns games como recurso imersivo, proporcionando a sensação auditiva dos sons em volta de quem está ouvindo, o que transmite ao ouvinte a sensação de estar naquele local.

produtos cinematográficos. Nesse sentido, vão em direção a simular a experiência do cinema em aprimorar, cada vez mais, cenas roteirizadas de efeitos espetaculares. Algo que pode ser percebido no *Heavy Rain*, de 2010, desenvolvido pela Quantic Dream, que praticamente inaugurou os jogos com feições de filme.

Esse tipo de abordagem vem sendo valorizada a ponto de, em 2014, em Las Vegas, USA, acontecer o primeiro The Game Awards (TGA). Trata-se de um evento voltado aos games com premiações como reconhecimento dos melhores games e grandes feitos da indústria dos games. Outros eventos dessa natureza já haviam ocorrido anteriormente, mas não se estabeleceram como o The Game Awards, que passou a ser anual. Costuma-se dizer que este evento é o Oscar dos Videogames, com indicações e premiações a várias categorias.

Por sua vez, o desenvolvimento tecnológico vem, naturalmente, acontecendo dentro de um contexto sociocultural que, desde sempre, dialoga com o universo dos games. Nesse sentido, vê-se uma tendência em que alguns games, mesmo utilizando as últimas tecnologias, se apoiarem em uma perspectiva “retrô”. Nesse contexto se vê dois efeitos: a reedição de games do passado e desenvolvimento de outros tantos com perfil semelhante; o colecionismo de antiguidades gamers. Com isso se vê o surgimento de profissionais e negócios especializados na manutenção e comercialização de equipamentos e games do passado. Também se vê eventos específicos para esse tipo de games, como é o caso, no Brasil, do RetroCon. Esse fenômeno vem levantando questões, seja sobre a preocupação “excessiva” das empresas por alguns aspectos dos games em detrimento de outros, desejados por certos públicos, seja a respeito dessa demanda e sua relação com o “envelhecimento” do público gamer que participou do nascimento da indústria dos games há aproximadamente 30 anos atrás. Público esse que, de certa forma, vem arrebanhando um público jovem para esse universo “retrô”.

Num outro contexto, vê-se a ocorrência de lançamentos de games que vão apresentar *bugs*⁹⁴ frequentes. Só para citar alguns desses games se tem: *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* (2013), *Assassin's Creed Unity* (2014), *Batman: Arkham Knight* (2015), *Sonic* (2016), *Man's Sky* (2016), *Fallout 76* (2018), *Cyberpunk 2077* (2020) e o *Battlefield 2042* (2021). Seja pela complexidade, pela incapacidade ou impossibilidade

⁹⁴ *Bugs* são falhas de programação. São mais comuns do que se possa imaginar. No entanto, muitos deles só serão notados mediante certas circunstâncias especiais e, por isso, podem passar despercebidos. No entanto, há aqueles que podem provocar travamento do programa ou podem causar erros e danos severos no próprio programa ou em outros correlatos.

de testes que repliquem o contexto real, pela pressão mediante a prazos, pela falta de recursos etc., certo é que esse fato tem sido encarado com certa naturalidade por muitos. Não que no passado isso não ocorria, no entanto, estando hoje a maioria dos games sendo disponibilizado online, o que eliminou perdas com estoque, por exemplo, tornou-se mais em conta fazer o lançamento de um game “incompleto” e promover correções e complementações por meio de *patches*⁹⁵ de correção disponibilizados nos sites oficiais das desenvolvedoras.

O interessante é que, mesmo que esse tipo de acontecimento possa ser considerado com naturalidade, há aqueles, mesmo concordando com essa posição, têm procurado não esperar as desenvolvedoras promover as soluções. Nesse sentido, têm surgido pessoas e grupos se especializando em criar *patches* para os games com problemas.

Nesse contexto, se de um lado se tem grandes empresas desenvolvedoras de games lançando e atualizando seus produtos elaborados com tecnologias e conceitos mais atuais, se tem, paralelamente, indivíduos ou pequenos grupos de indivíduos desenvolvendo *patches* e games completos bem aceitos pelo público.

Os jogos independentes é uma realidade crescente nos últimos dez anos. Esse movimento é fruto, por um lado, de uma “lacuna” provocada pelo tempo que as grandes empresas demoram para desenvolver seus games e colocá-los no mercado, aliado a demandas específicas do público consumidor que leva algum tempo a ser percebida pelas produtoras de games. Por outro lado, se tem a proximidade dos desenvolvedores independentes com o público consumidor, o que facilita a percepção de suas demandas e, também, o surgimento de aplicativos e motores de jogos de fácil acesso e de uso facilitado, aliados à facilidade e popularização de financiamentos coletivos. Um exemplo do sucesso desse movimento é o game *Journey* (2013), da Thatgamecompany, que, dada a qualidade, obteve ajuda da Sony para a sua publicação.

7. Algumas considerações finais

Pode-se ver, frente a sua história, que os videogames surgiram como forma de dar uma perspectiva distinta às tecnologias até então disponíveis. Deu o primeiro passo como experimento científico e, daí em diante, pode-se constatar que uma quantidade de ideias, conceitos, técnicas e tecnologias passaram a ser, paulatinamente, criadas e desenvolvidas

⁹⁵ *Patches* são arquivos de correção que as empresas desenvolvedoras dos softwares disponibilizam para corrigir os *bugs* de seus programas.

especificamente em função dos próprios games. Além disso, veem-se outras ideias, conceitos, bem como técnicas e tecnologias correntes em outros campos, sendo redimensionados para serem incorporados ao universo dos games.

Nesse sentido, pode-se verificar que os próprios games foram se redimensionando. Tornaram-se produto de um processo vinculado a sistemas complexos, sendo eles mesmos (os games) um elemento complexo desse sistema.

Conceitualmente, num primeiro momento, viram-se os games serem entendidos como um jogo apresentado em um dispositivo eletrônico que permite sua percepção visual. Graças, entre outras coisas, ao desenvolvimento pelo qual os games foram sujeitos, esta ideia não pode perdurar e foi sendo atualizada com o tempo e à medida que este tipo de jogo foi adquirindo maior complexidade. Nesse contexto, passou a ser entendido como jogo eletrônico gerado através de um computador, usando gráficos exibidos em um dispositivo de vídeo que possibilita com o usuário uma interface através da qual lhe proporciona interação.

Mais tarde, percebeu-se que os games não se limitavam mais a um dispositivo eletrônico com interface visual. As tecnologias e conceitos que foram sendo assimiladas transformaram-no em parte de um sistema de comunicação. Nesse sentido, o game passou a ser entendido como suporte para que informações sejam transferidas e processadas, possibilitando a produção de sentido. Um meio expressivo e complexo de linguagem. Sob essa perspectiva, percebe-se o game como meio que possibilita experiência estética, sendo que tais experiências evocam o estado de obra aberta, posto que tais os games são meios expressivos inacabados e se fazer com a participação dos jogadores e mesmo outros que, em alguns casos, atuam nas raízes de seus algoritmos.

Indo noutra direção, dada à abrangência que os games foram adquirindo, é observável que o universo game proporciona reunir em seu entorno, indivíduos e instituições que possuem uma linguagem comum, que se envolvem em ações e se interessam por artefatos culturais que dão condições do jogo existir e acontecer. Nesse sentido, geram sentidos e significados que lhe são próprios. Simbolizações que são aprendidas e partilhadas pelos elementos, conferindo-lhes identidade, ao mesmo tempo em que constitui um universo único. Universo este que se apresenta em vários aspectos da vida, o que o torna reconhecido não só como produto da cultura, mas também como subcultura (Game Cultura)⁹⁶.

⁹⁶ Num sentido amplo, o game pode ser entendido como cultura no momento em que traduz um conjunto simbólico complexo, que se manifesta em vários aspectos da vida: comportamentos, instituições,

Com isso, quer-se dizer que os games ampliaram seu próprio universo sendo capaz de aglutinar elementos e universos distintos, ao mesmo tempo em que torna possível concatená-los, ampliando seu próprio universo e seus correlatos, redimensionando-os.

Dentro do processo pelo qual o desenvolvimento dos games vem passando, em que os vários elementos foram sendo aglutinados para, a cada momento, caracterizar esta entidade, nota-se uma preocupação crescente para com a verossimilhança de seus contextos. Aspecto que irá, cada vez mais, sendo responsável em cativar o jogador e proporcionar-lhe maior interatividade. Dentre os maiores responsáveis por esse processo estão os avanços conseguidos pela computação gráfica, de som e a Inteligência Artificial (A. I.).

Com o domínio e aperfeiçoamento dos processos de animação digital, bem como processamento de som e dos processos relativos à A. I. possibilitou-se introduzir aos games, aspectos de grande complexidade e envolventes, aumentando a experiência e imersão do jogo, aprimorando sua jogabilidade. Se de um lado o aperfeiçoamento gráfico dos games e das técnicas de lida com o som proporcionou-lhes maior fidedignidade visual e sonora, por outro, as técnicas de Inteligência Artificiais modernas permitiram maior autonomia dos elementos do jogo, criando a ilusão de que no mundo do jogo, o jogador está interagindo com outros jogadores inteligentes, além de adicionar profundidade ao jogo. Tudo em nome de se passar ao jogador a ideia de “estar no jogo de corpo de alma”, ou mesmo dialogando com o mundo “real”.

Se num primeiro momento a presença da narrativa nos games era mínima e sequer era alvo de qualquer preocupação por parte dos desenvolvedores, em um dado momento esse item passou a ser de vital importância. A partir desse momento, a presença de uma história a ser contada em que, através da intervenção do jogador um enredo se desenvolvia, é ponto crucial em quase todos os games. No entanto, essa participação do jogador vai se dando em graus crescentes e, em muitos casos, o jogador passou a ser colocado na posição do personagem principal em torno do qual o enredo se desenvolvia e a história é construída.

Sob essa perspectiva, a construção de linhas narrativas se faz a partir da inserção do jogador na trama. Essa nova perspectiva dá ao jogador uma participação mais autoral

valores, criações materiais etc. Além disso, o game detém características e conhecimentos criados e preservados e aprimorados através da comunicação e da cooperação. Nesse sentido, simboliza tudo o que é aprendido e partilhado por um grupo de indivíduos, conferindo-lhes identidade, ao mesmo tempo em que constitui um universo único, capaz de gerar sentidos e significados que lhe são próprios.

no desenrolar do jogo. Comumente, o jogo apresenta uma história, que será explorada por um ou mais jogadores. A estes cabe, diferentemente de um livro, o entendimento e compreensão da narrativa, e suas ações serão os elementos determinantes do olhar que eles têm da história narrada, que pode se dar coletivamente.

A narrativa praticamente nula dos primeiros videogames, em que uma história era apenas uma suposição que se fazia presente enquanto cenário das ações, passa a dominar o contexto do jogo que, de forma aberta e interativa, proporciona ao jogador, cada vez mais, ser cúmplice da narrativa, envolvendo-o emocionalmente no processo de sua participação ativa.

Frente ao que foi visto, sobressai duas perspectivas a se considerar com relação aos games:

a) o poder aglutinador dessa entidade, que vem se constituindo ao longo do tempo, exatamente, pela composição de uma série de elementos distintos. Fato que caracteriza um processo que ocorre em constante dinamismo e que conduz a se perceber, o que hoje se denomina game, em duas dimensões distintas. Uma que o coloca na sua individualidade, cada game (título) é um, dentro de características próprias. E outra que o coloca como entidade genérica que engloba todos os títulos e seus entornos e complexidades, o que o leva a poder ser considerado, até mesmo, como subcultura.

b) Por sua vez, destaca-se também, a capacidade de trazer para seu universo, o indivíduo que o manipula. Capacidade esta que tem sido crescente ao longo do tempo, e que consiste na possibilidade de envolvimento do jogador com o universo “interno” do jogo (mesmo que este “interno” seja de abrangência e amplitude quase ilimitadas). Sob esta perspectiva, nota-se que desde a sua gênese até os dias de hoje, os games vêm se tornando cada vez mais abertos, ampliando a participação do usuário.

Essas constatações sugerem o game como um importante elemento agenciador, seja de elementos que o constituem, seja da forma de proporcionar uma maior participação ativa e ampla por parte do jogador.

8. Referências

ARANHA, G. As metamorfoses do texto: as tecnologias de comunicação na construção de gêneros literários e processos cognitivos. **Ciências & Cognição**, v. 1, p. 2-12. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/pdf/art1.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2008.

ARANHA, G. A reconfiguração do gesto de leitura e leitor nos textos narrativos mediados pela tecnologia dos jogos eletrônicos. **Ciências & Cognição**, v. 2, p. 11-35. Disponível em: http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v02/cec_vol_2_m33412.pdf. Acesso em: 20 ago. 2008.

BABYLON DICTIONARY. Disponível em: <http://dictionary.babylon.com/>. Acesso em: 13 abr. 2008.

BAER, Ralph H. (2002). **How Video Games Invaded The Home TV Set**. Disponível em: <http://www.classic-consoles-center.at/stories/how-video-games-invaded-the-home-tv-set>. Acesso em: 30 jul 2010.

BONTA, Mark; PROTEVI, John. **Deleuze and Geophilosophy: A Guide and Glossary**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2004.

BOURG, David M.; SEEMAN, Glenn. **AI for Game Developers**. Sebastopol: O'Reilly, 2004.

BROWN, A. W.; SHORT, K. On Components and Objects: The Foundations of Component- Based Development. **International Symposium on Assessment of Software Tools**, IEEE Computer Society, Los Alamitos: CA, USA, v. 0, p. 0112, 1997.

CARVALHO, Luís Alfredo V. de. **Datamining: A mineração de dados no marketing, economia, administração, engenharia e medicina**. São Paulo: Érica, 2002.

COMPUTER HISTORY MUSEUM. **Timeline of Computer History**. Disponível em: <http://www.computerhistory.org/timeline/?category=cmptr>. Acesso em: 14 abr. 2008.

CONWAY, John H. **Regular Algebra and Finite Machines**. London: Chapman & Hall, 1971.

D'AMICO, C. **Inteligência artificial: uma abordagem de agentes**. Porto Alegre: CPGCC da UFRGS, 1995.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995a. v. 1.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995c. v. 3.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995d. v. 4.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995e. v. 5.

DICTIONARY.COM. Disponível em: <http://dictionary.reference.com/browse/artificial%20life>. Acesso em: 13 abr. 2008.

FERNANDES, Anita Maria da Rocha. **Inteligência artificial**. Florianópolis: Visual Books, 2005.

FORUM OUTER SPACE. Disponível em: <http://forum.outerspace.terra.com.br/showthread.php?t=248279>. Acesso em: 03 mar. 2008.

FUNGE, John David. **Artificial Intelligence for Computer Games: An Introduction**. Natick: AK Peters, 2004.

GARLAN, D.; PERRY, D. Introduction to the Special Issue on Software Architecture. **IEEE Transactions on Software Engineering**, Piscataway, NJ, USA: IEEE Press, p. 269-274, April 1995.

GOLDSMITH, Thomas T. Jr.; MANN, Ray Estle. **Cathode-ray tube amusement device**. Int CI 315-26, PI 2455992. 25 jan. 1947, 14 dez. 1948. United States Patent Office, no. 724.444. Disponível em: <http://www.pong-story.com/2455992.pdf> . Acesso em: 23 mar. 2008.

INFOMONEY. **O que são NFTs?** Entenda como funcionam os tokens não fungíveis, 2022. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/guias/nft-token-nao-fungivel/>. Acesso em: 30 ago. 2023.

JENNINGS, Nicholas R.; WOOLDRIDGE, Michael J. **Applications of Intelligent Agents**. 1999. Disponível em: <http://agents.umbc.edu/introduction/jennings98.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2008.

JOHNSTON, John. **The Allure of Machinic Life: Cybernetics, Artificial Life, and the New AI**. Cambridge: MIT Press, 2008.

KAY, A. The Early History of Small Talk. In: BERGIN, T. and GIBSON, R. (ed.). **History of Programming Languages**. Reading MA: Addison-Wesley/ACM Press, 1996.

LAMOTHE, André. **Tricks of the Windows Game Programming Gurus: Fundamentals of 2D and 3D Game Programming**. Indianapolis: Sams, 1999.

MALMBERG, Bertil. **As novas tendências da lingüística**. São Paulo: Nacional, 1971.

MATTAN, Anthoni. **The History of Binaural Audio**, Part 1: The First Experiments, 1881-1939. HOOK AUDIO. 2017. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/history-binaural-audio-part-1-anthony-mattana>. Acesso em: 31 ago. 2023.

MOORE, Michael G.; KEARSLEY, Greg. **Educação a distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

NAUR, P.; RANDELL, B.; BUXTON, J. (Eds.). **Software Engineering**: A Report on a Conference Sponsored by NATO Science Committee. Garmisch: NATO, 1969.

NUTTING ASSOCIATION INC. **Computer Space**: Instructions. Disponível em: <http://www.arcade-museum.com/manuals-videogames/C/ComputerSpace.pdf>. Acesso em: 3 ago. 2011.

O'REILLY, Tim. **O que é Web 2.0**: Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software. 2005. Disponível em: <http://www.cipedya.com/doc/102010>. Acesso em: 13 set. 2009.

PERÚCIA, Alexandre S.; BERTHÊM, Antonio C.; BERTSCHINGER, Guilherme L.; MENEZES, Roberto Ribeiro C. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos**. São Paulo: Novatec, 2005.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Tradução de J. T. Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2000. (Coleção Estudos, 46).

PREECE, Julia. **Online Communities**. Chichester, UK: Wiley, 2000.

RHEINGOLD, Howard. **Smart MOBS**: The Next Social Revolution. Cambridge: Basic Books, 2002.

SCHWAB, Brian. **AI Game Engine Programming**. Hingham: Charles River Media, 2004.

SHAW, M. Larger Scale Systems Require Higher-Level Abstractions. **Proc. of the International Workshop on Software Specification and Design**. Pittsburgh, PA, May 1989, p. 143-146.

SMITH, J. H. **Avatars you can trust**: A survey on the issue of trust communication in MMORPGs. 2003. Disponível em: <http://game-research.com/index.php/articles/avatars-you-can-trust-a-survey-on-the-issue-of-trust-and-communication-in-mmorpgs/>. Acesso em: 23 set. 2010.

THE SIMS 3. Manual. Disponível em: [http://d37zew79dzttz.cloudfront.net/cached/7450927725934c82bbbea8432a876203/files/manual/sims-3-mac/SIMS3wmacMAN\(US\).pdf](http://d37zew79dzttz.cloudfront.net/cached/7450927725934c82bbbea8432a876203/files/manual/sims-3-mac/SIMS3wmacMAN(US).pdf). Acesso em: 13 set. 2011.

THE SIMS 3. **Home site**. Disponível em: <http://www.thesims3.com/>. Acesso em: 13 set. 2011.

TOZOUR, Paul. The Evolution of Game AI. In: RABIN, S. (ed.). **AI Game Programming Wisdom**. Hingham: Charles River Media, 2002. p. 3-15.

TYLER, Tim (ed.). **Celluar altomata FAQ**. Disponível em: <http://cafaq.com/>. Acesso em: 22 abr. 2009.

UNITED STATES PATENTS. [Jr Thomas T Goldsmith](#), [Mann Estle Ray](#). **Cathode-ray tube amusement device**. Patente no. US 2455992. Disponível em:

<https://docs.google.com/viewer?url=patentimages.storage.googleapis.com/pdfs/US2455992.pdf>. Acesso em: 6 abr. 2010.

WIJMAN, Tom. **The world's 2.7 billion gamers will spend \$159.3 billion on games in 2020**; the market will surpass \$200 billion by 2023. NEWZOO. 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023>. Acesso em: 28 ago. 2023.

WOODCOCK, Steve. **Game AI: The State of the Industry**. Gamasutra, 1999. Disponível em: http://www.gamasutra.com/features/19990820/game_ai_01.htm. Acesso em: 18 maio 2009.

GAME STUDIES: DUAS DÉCADAS DO PRINCIPAL PERIÓDICO SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS

Leonardo Dallacqua de Carvalho¹

A primeira edição do periódico científico *Game Studies* foi lançada em julho de 2001. Após vinte e três anos de publicações ininterruptas, celebramos o seu vigésimo terceiro número, o que nos permite observar a trajetória desse periódico científico e como ele expandiu as oportunidades de pesquisa no campo cultural dos jogos eletrônicos. Sua proposta abrange teorias, metodologias, textos livres que procuram lançar novas perspectivas aos jogos eletrônicos, aspectos culturais, estéticos e de linguagem de programação². Uma das suas principais qualidades consiste na interdisciplinaridade da proposta, sendo possível articular as discussões com diferentes autores, instituições e áreas do conhecimento.

Em termos organizacionais, atualmente a revista científica tem em seus quadros Espen Aarseth (editor-chefe), Jéssica Enevold (editora-chefe e editora-chefe adjunta), Markku Eskelinen (editor de resenhas de livros), Lee Dallas e Maria Gedoz Tieppo (assistente editorial). A revista também conta com um corpo de editores consultivos que desempenharam um papel fundamental na consolidação e história da *Game Studies*, incluindo nomes como Gonzalo Frasca, Jespen Juul, Marie-Laure Ryan, Siobhan Thomas e Susana Tosca. Além disso, a revista conta com o suporte de diferentes instituições como o Instituto de Tecnologia de Blekinge, a Universidade de TI de Copenhague, a Universidade de Lund, o Conselho Sueco de Pesquisa e o Comitê para conselhos de pesquisa nórdicos na organização Humanidades e Ciências Sociais.

A proposta pensada para essa coletânea não visa datar um ponto de origem para os estudos dos jogos eletrônicos, mas discutir o florescimento do campo a partir de uma revista científica que se tornou referência global para os estudos de *games*. Do ponto de vista do historiador, especialmente aquele localizado no Brasil, sua apresentação, relevância e disponibilidade em acesso aberto permitem uma conexão com o que está

¹ Doutor em História pela Casa de Oswaldo Cruz/FIOCRUZ-RJ e professor do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual do Maranhão (PPGHIST/UEMA). E-mail: leo.historiafiocruz@gmail.com.

² A página da revista está hospedada em acesso aberto: <https://gamestudies.org>. Acesso em: 7 out. 2023.

sendo produzido internacionalmente. Apesar de a língua inglesa representar uma barreira para alguns pesquisadores, ela não impede a aproximação com os textos produzidos.

1. *Game Studies*: uma breve história

Aqueles que ignoram a importância dos jogos eletrônicos na cultura global ficam surpresos quando pesquisas de mercado ou acadêmicas surgem, atribuindo a devida relevância ao tema como um fenômeno coletivo e cultural transformador. Tratar os jogos eletrônicos meramente como brinquedos desprezíveis para jovens ou crianças equivale à mentalidade daqueles que ainda enxergam a Idade Média como uma "idade das trevas". Quando o Magnavox Odyssey foi lançado há mais de meio século, em 1972, seus contemporâneos presenciaram uma nova forma de interação entre o homem e a máquina. Não demorou para o jogo *Pong*, da Atari, sobrecarregasse mecanicamente as máquinas devido à quantidade anormal de moedas inseridas. Havia uma luz econômica acendendo para jogos eletrônicos. Enquanto as máquinas de moedas tradicionais arrecadavam 50 dólares, *Pong*, por sua vez, acumulava 200 dólares (DONOVAN, 2010). Em diversas partes do mundo, empresas reconfiguraram suas estruturas e linhas de produção para abraçar a nova tendência representada pelo *Pong*. A popularização dos videogames transformou o ato de jogar nas máquinas de fliperama, frequentemente associado a gângsteres, em um entretenimento familiar. Para compreender melhor o sucesso dos jogos eletrônicos, no final da década de 1970, o jogo *Space Invaders*, da Atari, impactou a circulação das moedas de 100 ienes no Japão. Isso se deve ao fato de que esse era o valor necessário para jogar *Space Invaders* nas máquinas de fliperama (WOODCOCK, 2020, p. 55).

Desde o Ping-Pong televisivo até o Unreal Engine 5, muitas transformações ocorreram. A Guerra Fria, a Queda do Muro de Berlim, os ataques de 11 de setembro e a pandemia de Covid-19 são apenas alguns dos eventos globais que coexistiram com os jogos eletrônicos. Não desejo, assim como recomenda Espen Aarseth (2019), de refazer a trajetória social e econômica da importância dos jogos eletrônicos para demonstrar sua importância na cultura de massas. Aliás, embora seja útil para o vasto público acadêmico leigo as retomadas em perspectiva histórica, é cansativa para aqueles que pretendem avançar nas discussões sobre a interseção dos jogos eletrônicos e a sociedade.

A mesma questão se aplica à teoria. Para os historiadores dos jogos eletrônicos, a maneira mais compreensível de engajar em discussões com seus colegas sobre o assunto

parece iniciar com *Homo Ludens* (2000), escrito pelo historiador holandês Johan Huizinga. Isso não deve ser visto como uma crítica. Na verdade, a abordagem de Huizinga é tão pertinente que possibilita aos jogos eletrônicos um espaço relevante na compreensão da cultura, como fenômeno cultural e na crítica da cultura da modernidade. Iniciar com o trabalho desse historiador holandês é particularmente benéfico para historiadores brasileiros, pois isso facilita a expansão das discussões e exploração das problemáticas relacionadas a essa área de pesquisa.

Para os historiadores, Huizinga proporciona uma autoridade intelectual que torna os jogos e os jogos eletrônicos menos estranhos para aqueles que estudam a História. Por essa razão, Huizinga ocupa uma posição significativa na teoria e na construção da argumentação em torno dos jogos, especialmente ao analisar como essas atividades específicas possuem suas próprias formas, significados e função social (HUIZINGA, 2000).

Se o historiador holandês é fundamental em diferentes aspectos para o nosso tema, por que colocá-lo em perspectiva? Aqui está um problema específico, pois estamos preocupados no “jogar” no interior dos jogos eletrônicos. Ou seja, é preciso expandir bibliografias e explorar interdisciplinaridades a fim de apresentar novas contradições, hipóteses e reflexões sobre o uso dessa manifestação cultural.

O conceito de “círculo mágico” de Huizinga (2000) expressa exatamente esse diálogo, pois os jogos eletrônicos estabelecem suas regras e processos em um “campo previamente delimitado”. O ato de “jogar” no interior dos jogos eletrônicos adquire um significado particular em um enquadramento artificial que dialoga com as estruturas do mundo real. Nesse caso, Katie Salen e Eric Zimmerman, em *Rules of play* (2004), ressaltam que,

Em outras palavras, o *frame* é um conceito conectado à questão da “realidade” do jogo, da relação entre o mundo artificial do jogo e o contexto da “vida real” que ele intersecciona. O *frame* de um jogo cria o sentimento de segurança que é parte do que Chris Crawford definiu com um jogo, explorado em *Defining Games*. Ele é responsável não apenas pela inusual relação entre o jogo e o mundo externo, mas também por muitos dos mecanismos internos e das experiências de um jogo em ação. Nós chamamos este *frame* de círculo mágico, um conceito inspirado na obra de Joahnn Huizinga sobre o jogo³.

³ “In other words, the frame is a concept connected to the question of the “reality” of a game, of the relationship between the artificial world of the game and the “real life” contexts that it intersects. The frame of a game creates the feeling of safety that is part of Chris Crawford’s definition of a game explored in *Defining Games*. It is responsible not only for the unusual relationship between a game and the outside world, but also for many of the internal mechanisms and experiences of a game in play. We

Essa breve exposição enfatiza o meu argumento de que a compreensão dos códigos internos dos jogos eletrônicos, dentro de uma perspectiva da cultura de massas, exige uma melhor especialização na bibliografia e estudos sobre estudos sobre *games* para avançarmos em projetos e pesquisas. Esse é o momento em que a *Game Studies* aparece como uma revista de impacto para auxiliar os historiadores brasileiros. Apesar do argumento de que a barreira da língua estrangeira pode ser um obstáculo para alguns pesquisadores, principalmente com formação ainda nas pós-graduações, me parece que à luz das tecnologias de tradução do século XXI, atravessadas pela *internet*, é um ponto superável. O mundo atual não se assemelha mais à época em que traduzir um texto dependia apenas do domínio da língua e de um dicionário físico; a tecnologia viabilizou um novo tipo de interação com textos estrangeiros, facilitando essa interação devido à sua precisão. Embora o conhecimento da língua continue sendo uma habilidade essencial, sua aplicação é infinitamente simplificada com o conjunto tecnológico disponível atualmente. A barreira linguística, aliás, frequentemente coloca o historiador brasileiro em um dilema de perceber o campo dos jogos eletrônicos como estagnado e carente de avanços. É verdade que há muito a ser feito no Brasil, porém isso não implica que, nas últimas décadas, os estudos sobre jogos eletrônicos não tenham vivenciado um considerável avanço e expansão.

A própria *Game Studies* ressalta a necessidade de aprimorar os subcampos da história dos jogos eletrônicos, o que destaca a profissionalização dos historiadores. Espen Aarseth (2013) comenta que a possível ausência de trabalhos em relação à história dos jogos eletrônicos tem como consequência a necessidade de um engajamento dos historiadores. O autor se mostra surpreso da carência nessa área, uma vez que a história dos jogos eletrônicos tem uma importância inestimável para o campo da história da tecnologia e da computação, por exemplo.

Em pouco mais de vinte anos, a *Game Studies* tem atuado como orientadora do campo de estudos interdisciplinares de jogos eletrônicos, revelando determinadas carências analíticas e maiores possibilidades de diálogos com áreas como a História. Nesse sentido, devido à sua importância, minha proposta é abordar em perspectiva histórica, a partir das fontes da própria revista, alguns momentos marcantes de sua

call this frame the magic circle, a concept inspired by Johann Huizinga's work on play" (SALEN & ZIMMERMAN, 2004: 106). A tradução de textos em língua estrangeira é de nossa autoria.

trajetória. Para tanto, dois textos são fundamentais: 1 – o editorial de abertura da *Game Studies*, de 2001; 2 – o texto de comemoração dos seus vinte anos, em 2021.

Devo começar pelo segundo texto, o de comemoração do vigésimo ano de sucesso da *Game Studies*, justamente porque Espen Aarseth faz uma retrospectiva da trajetória e criação da própria revista. A *Game Studies* não teve sua origem em nenhum centro acadêmico na Escandinávia, ao contrário do que se possa pensar. A história da revista teve início durante um cruzeiro chuvoso, quando alguns dos seus futuros fundadores participavam da terceira conferência *Digital Art and Culture* (DAC), em 2000. Foi nesse contexto que Espen Aarseth e a pesquisadora Susana Tosca acreditaram em uma revista científica dedicada à cultura e jogos eletrônicos.

Ao mesmo tempo, de acordo com Aarseth, outros pesquisadores almejavam um desafio semelhante. Esse era o caso de Lisbeth Klastrup e Kesper Jull, da Universidade de TI de Copenhague. A *Game Studies* nasceu da colaboração desses pesquisadores e outros sete colegas em diferentes instituições e idiomas diferentes. Conforme o próprio autor descreve, parece difícil imaginar o contexto da criação da revista tendo em mente os dias atuais. A revista científica foi moldada em um cenário digital que também estava em desenvolvimento. Como Aarseth ressalta, esse foi um período anterior aos eventos de 11 de setembro, e a conectividade estava longe de atingir o nível de impulso e complexidade que experimentamos hoje.

As decisões relacionadas à fundação da revista não foram fáceis para pesquisadores jovens, mas entusiasmados. Uma das principais questões que surgiram durante o processo de criação da revista, como foi destacado, estava relacionada à sua postura editorial. Embora estivessem certos em oferecer ainda naquela época uma revista científica digital, qual seria o compromisso da *Game Studies* com editoras? Os custos sempre foram um desafio para a manutenção de qualquer publicação. O Brasil, por exemplo, em termos de *open access* na área de História é uma referência em um ambiente acadêmico que capitaliza exageradamente com publicações. A *Game Studies* arriscou, e a meu ver uma atitude correta, se afastar da indústria editorial e preservar a sua independência.

Esse foi um momento decisivo para Aarseth e a revista, uma vez que sua estabilidade universitária representava a sobrevivência dessa iniciativa. Isto é, ao assumir a condição de editor-chefe, ele assumia a tarefa de consolidar a revista científica. Entre as escolhas de avaliação, que demonstram o diferencial da *Game Studies*, estava a opção de manter o processo de revisão por pares em regime de avaliação duplo-cega. Essa

abordagem foi adotada para assegurar um processo mais equitativo na revisão e aceitação dos manuscritos originais.

A fundação da *Game Studies* representou, para os pesquisadores interessados no campo dos jogos eletrônicos, um marco que, após vinte anos, quebrou barreiras de visibilidade e estabeleceu um espaço seguro e concreto para análises bibliográficas, teóricas e metodológicas. É claro que esse processo foi gradual e construído pelos seus idealizadores ao longo do tempo. Na época da criação da revista, qualquer iniciativa relacionada ao estudo de jogos eletrônicos, como ressalta Aarseth, era considerada arriscada. A falta de compreensão sobre como os jogos poderiam ser objetos de estudo ou servir como base para pesquisas sólidas desencorajava aqueles que se interessavam pela temática e, muitas vezes, frustrava aqueles que haviam produzido material nesse campo.

Duas décadas depois, Aarseth comemorava o impacto da *Game Studies* na mudança de algumas mentalidades acadêmicas. Contudo, me parece que sua satisfação não deve ser compreendida como uma generalidade para além do centro Europeu. No Brasil de 2023, é difícil acreditar que “a maior parte das últimas gerações pode, agora, considerar como certa a simples ideia de que os jogos podem ser estudados como qualquer outro gênero estético maior, como seu foco principal e tópico de escolha”⁴. Na pós-graduação brasileira, muitos alunos desistem de propor pesquisas em jogos eletrônicos devido à falta de estímulo ou à ausência de orientação adequada sobre o assunto. Além disso, enfrentam resistência e preconceito óbvios ao realizar trabalhos acadêmicos sobre videogames. Os trabalhos geralmente aparecem de maneira dispersa e contam com a boa vontade de orientadores e orientandos que procuram de alguma maneira aprofundar as discussões históricas ou de ensino. Há também muitos profissionais interessados em dialogar com o tema, mas que são desencorajados devido à falta de receptividade ou à falta de orientação nos primeiros estágios da pesquisa. Com base em minha experiência, não é raro receber e-mails de professores universitários que orientam alunos interessados em jogos eletrônicos, mas que estão inseguros quanto à viabilidade de suas pesquisas.

A *Game Studies* desempenhou um papel pioneiro ao abrir caminho para que outros periódicos fossem criados fora do âmbito nórdico, como ocorreu com a *Games and Culture*, em 2006.

⁴ “Most of later generations now may take for granted the simple idea that games can and should be studied like any other major aesthetic genre, and as your main focus and topic of choice” (AARSETH, 2021).

O editorial do primeiro número da revista, no longínquo 2001, expressa o sentimento que Aarseth e seus colaboradores nutriam em relação à lenta evolução dos estudos sobre jogos eletrônicos. Questionavam o porquê depois de tantas décadas pouco havia sido feito academicamente. Por esse motivo, afirmavam que a *Game Studies* era um passo importante “e pode ser a primeira vez que estudiosos e acadêmicos tomam os jogos computacionais seriamente, como um campo cultural cujo valor é difícil de superestimar”⁵. *Game Studies* era uma iniciativa para que tais estudos fossem incentivados no interior das universidades e dos centros de pesquisas. O diagnóstico de Aarseth é muito preciso em relação aos esforços futuros,

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 jogos computacionais emerjam como um campo acadêmico claramente auto-sustentado⁶.

Os desafios de duas décadas atrás persistem em alguns países, como é o caso do Brasil, e eram as preocupações dos pesquisadores que fundaram a *Game Studies*. Isto é, a indústria de jogos eletrônicos não era resumida a um setor criativo de *Hollywood*, mas pertencente a um contexto muito mais completo da humanidade, em que os aspectos sócio estéticos demandavam análises originais para um novo objeto cultural. Os jogos eletrônicos são constituídos de uma forma única de interação técnica, que não pode ser equiparada a obras literárias, música ou outros tipos de textos. A interatividade é a essência dos jogos eletrônicos. Embora os códigos de programação estejam presentes, definidos e previamente elaborados, a experiência da interação do jogador não é homogênea. Quando a *Game Studies* foi fundada, essas discussões ainda estavam em estágio inicial, tanto em relação à compreensão da natureza dos estudos de jogos eletrônicos, quanto ao debate sobre narrativas e narratologias dentro desse contexto.

⁵ “And it might be the first time scholars and academics take computer games seriously, as a cultural field whose value is hard to overestimate” (AARSETH, 2001).

⁶ “The greatest challenge to computer game studies will no doubt come from within the academic world. Making room for a new field usually means reducing the resources of the existing ones, and the existing fields will also often respond by trying to contain the new area as a subfield. Games are not a kind of cinema, or literature, but colonising attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again. And again, until computer game studies emerges as a clearly self-sustained academic field” (AARSETH, 2001).

As contradições entre a existência de uma indústria bilionária de jogos eletrônicos e o limitado interesse acadêmico foram o catalisador que motivou os fundadores da *Game Studies*. Além disso, os pesquisadores estavam cientes das dificuldades que enfrentariam ao avançar nesse campo, principalmente porque isso exigiria um esforço interdisciplinar.

O primeiro número da *Game Studies* consiste nessa tentativa em ampliar o campo e incentivar o que precisa ser estudado. O texto de Markku Eskelinen, “The Gaming Situation” (2001), quer explorar as diferentes formas de compreender os jogos eletrônicos, do seu funcionamento interno e das perspectivas que podem ser adotadas, especialmente na construção de teorias (Espen Aarseth, Roger Caillois, Warren Motte e David Parlett).

Jesper Juul caminha em um sentido parecido em “A brief note on games and narratives” (2001) ao centralizar a ideia de jogos eletrônicos e narrativas. Desde o início da revista, ele se destacou ao enfatizar um ponto que hoje encontra consenso: a relação entre o leitor ou espectador e a história criada é distinta daquela entre o jogador e o mundo do jogo (JUUL, 2001).

O interesse nesse primeiro número não é discutir a teoria das narrativas e a relação com jogos eletrônicos, mas situar a preocupação do grupo de pesquisadores em trazer uma construção teórica dos jogos eletrônicos que oferecesse uma base sólida para seus estudos, especialmente diferenciando de outros formados como televisão, música ou cinema. Aliás, Jasper Juul é certo quando discute as adaptações entre cinema-videogame e videogame-cinema.

A *Game Studies* também se destaca pela sua regularidade de publicação. Como mencionado anteriormente, a revista adota o modelo de acesso aberto e não cobra nenhuma taxa dos autores. De julho de 2001 a julho de 2023 foram publicados 23 volumes totalizando 48 números. No que diz respeito à frequência de publicações ao longo desse período, houve variações anuais. Por exemplo, em 2001 foi lançado apenas um número em julho; em 2002 existem duas publicações, uma em julho e outra em dezembro de 2002, referente ao volume 2; Em 2011, três números foram publicados: fevereiro, maio e dezembro; 2020, por sua vez, há quatro números: fevereiro, junho, setembro e dezembro. No final deste texto, apresentarei uma tabela completa com os detalhes dos artigos da *Game Studies*.

2. Uma conversa com Espen Aarseth sobre *Game Studies* e História

Quando pensei em escrever o presente capítulo, minha ideia foi centralizar nos debates da *Game Studies* para ressaltar a sua relevância nas discussões interdisciplinares e culturais de jogos eletrônicos. Meu objetivo é convidar os historiadores a explorarem a revista e entenderem como essa agenda se desenvolveu. Dessa forma, uma das propostas era entrevistar o criador e editor-chefe da revista, Espen Aarseth. Em 30 de junho, entrei em contato com o pesquisador e o convidei para responder algumas breves perguntas sobre diferentes temas relacionados aos estudos de jogos eletrônicos. Gentilmente, Aarseth se prontificou a conceder a entrevista nos dias 11 e 14 de agosto. A entrevista foi conduzida em inglês, mas a seguir apresento uma tradução livre autorizada por Aarseth.

Leonardo Dallacqua de Carvalho: Em algum momento nos últimos vinte anos à frente da *Game Studies*, você se sentiu desanimado ou pensou em desistir da revista e dos estudos sobre jogos eletrônicos? Qual foi o momento mais desafiador para a revista ao longo das últimas duas décadas?

Espen Aarseth: Não, sempre achei que o periódico deveria continuar. Antes de conseguirmos financiamento regular, era difícil garantir a publicação oportuna das edições, então essa era a parte mais difícil. Em um nível completamente diferente, o atual estado terrível do clima faz com que gastar tempo na pesquisa de jogos pareça bastante indulgente e talvez errado, mas isso é outra história.

Leonardo Dallacqua de Carvalho: Quais são as reações negativas em relação à revista? Houve alguma resistência por parte dos pesquisadores em algum momento?

Espen Aarseth: Realmente não houve nenhum que valesse a pena mencionar. As pessoas, especialmente os pesquisadores, sempre reclamam, mas, tirando algumas afirmações malucas aqui e ali, parece que a revista foi bem recebida. Não priorizamos a indexação do periódico em todos os registros de periódicos, e isso pode ser um problema para alguns que precisam desse tipo de reconhecimento antiquado, mas simplesmente não há tempo e recursos para priorizá-lo em relação às tarefas mais básicas.

Leonardo Dallacqua de Carvalho: Qual é a sua opinião sobre o futuro da *Game Studies*? Quais são as suas expectativas em relação à sua continuidade e como você planeja lidar com essas perspectivas?

Espen Aarseth: Espero que a revista continue no futuro previsível.

Leonardo Dallacqua de Carvalho: É possível considerar que áreas como a História ainda não reconheceram de forma justa a importância que tem *Game Studies*, sobretudo fora da Europa?

Espen Aarseth: Isso é difícil de comentar. Acho que devemos distinguir entre a revista, que pode ser avaliada por seu próprio mérito, e o campo, que ainda não é reconhecido a par de assuntos como estudos de cinema e outros setores culturais tradicionais. Mas dê um tempo. Há também o problema do estado lamentável das humanidades em geral, em termos de financiamento e prestígio, mas não há nada que possamos fazer quanto a isso, do nosso ponto de vista.

Leonardo Dallacqua de Carvalho: Desde o primeiro número da *Game Studies*, em 2001, como você observa a participação dos historiadores em relação a outras áreas do conhecimento? Você notou algum crescimento? E os países da América Latina?

Espen Aarseth: Certamente, houve muito desenvolvimento no campo da História e dos jogos de computador desde 2001, quando poucas coisas eram produzidas. É claro que existem várias subcategorias em jogo aqui: 1) a história dos jogos e o desenvolvimento de jogos, 2) os jogos como parte da história da 2.1) cultura, mídia e arte; e 2.2) jogos e desenvolvimento de jogos como parte da história da tecnologia; 3) jogos para o ensino de história e 4) jogos não educativos que abordem períodos históricos, pessoas e eventos; e finalmente 5) arquivamento e preservação do jogo. Todos eles têm seu próprio conjunto de tópicos e perguntas. Não estou preparado para apresentar 5 ou 6 revisões da literatura, mas gostaria de mencionar uma série de conferências que tive o privilégio de co-inicializar: a conferência *The History of Games*, iniciada em 2013. Quanto à América Latina, você pode entrar em contato com os brasileiros relevantes envolvidos na série de conferências⁷.

⁷ Constatam os seguintes pesquisadores: Christiano Britto Monteiro (Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro), Bruno de Paula (IOE, University College London), Helyom Viana Telles (Instituto Federal Baiano), Fernando Silvio Cavalcante Pimentel (Federal University of Alagoas). As conferências podem ser encontradas em: <https://www.history-of-games.com/steering-committee/>. Acesso em: 7 out. 2023.

Leonardo Dallacqua de Carvalho: No Brasil, os historiadores são frequentemente capacitados para atuar como professores. Há um considerável investimento nas licenciaturas visando a formação de profissionais aptos para a sala de aula. Não é surpresa, portanto, que grande parte das pesquisas relacionadas à história dos jogos eletrônicos estejam associadas ao Ensino de História. Qual é a sua visão sobre o papel dos jogos eletrônicos na sala de aula, especialmente no estímulo a novas pesquisas?

Espen Aarseth: Essa é uma grande questão. Acho que o sucesso inicial, mas não repetido, de *The Oregon Trail* (1971) fala por si. Fazer jogos especialmente para fins educacionais geralmente não é uma boa ideia, é muito caro se você deseja boa qualidade, muito demorado (mesmo quando bom o suficiente) e, portanto, menos eficaz em termos de tempo do que outras ferramentas de ensino. Além disso, um grande jogo será intrinsecamente agradável e não será jogado ou lembrado por seu conteúdo curricular. Eu acho que usar jogos comerciais relevantes pode funcionar, mas com moderação; você não quer que os alunos gastem de 20 a 100 horas em um jogo quando você tem de 2 a 4 horas por semana para as aulas.

Leonardo Dallacqua de Carvalho: Você tem sido um entusiasta notável na área, encorajando os pesquisadores a não desistirem devido à falta de orientação ou apoio institucional. Como você acredita que podemos agir para despertar o interesse e o apoio de pesquisadores mais experientes e tradicionais em relação a esse tema? Os historiadores, de maneira geral, e especialmente no Brasil, tendem a ser conservadores quando se trata de fontes de pesquisa específicas. Qual seria a sua recomendação para os pesquisadores mais resistentes a explorar essa área?

Espen Aarseth: A estratégia padrão é esperar uma reciclagem formacional. Mas qualquer pessoa que se tornar professor titular nos próximos 5 anos terá crescido com os jogos, então, se ainda resistir, pode ter um bom motivo. E como dito acima, não está 100% claro para mim que usar jogos para ensinar história é o melhor método em uma sala de aula padrão, então a única maneira de provar isso é fazê-lo de uma forma altamente convincente. Então, se depois de muito tempo seus exemplos de melhores práticas ainda não convencerem os outros a seguir, como no *Oregon Trail*, pode ser hora de desistir.

Leonardo Dallacqua de Carvalho: A abordagem histórica na análise dos jogos eletrônicos desempenha um papel importante ao revelar várias referências temporais presentes na criação de um jogo. Os historiadores exploram o impacto das interpretações históricas nos jogos, bem como as maneiras pelas quais os jogadores constroem uma compreensão da História. Na sua perspectiva, como você acredita que a análise realizada pelos historiadores em relação a videogames e jogos eletrônicos pode enriquecer outras áreas do conhecimento que também abordam esse assunto?

Espen Aarseth: É crucial que os historiadores avaliem as lições de história ensinadas por jogos comerciais/de sucesso (e, aliás, de qualquer meio cultural, como cinema e TV). Os jogos são hoje a porta número um de cultura e história para jovens e crianças, e se os jogos perpetuam mitos e ideologias problemáticas, ou seja, “fatos falsos”, os historiadores devem corrigir o quadro. É por isso que temos historiadores em primeiro lugar. Essa também pode ser uma forma de ensinar história, mostrando às crianças como os jogos podem deturpá-la.

3. A “história em tabela” das publicações da *Game Studies*

TABELA 1 – Histórico *Game Studies*, 2001-2002⁸

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2001	Julho	1	1	<i>Computer Game Studies, Year One</i>	Espen Aarseth
				<i>Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media</i>	Marie-Laure Ryan
				<i>Games telling stories?</i>	Jesper Juul
				<i>Is It Possible to Build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment</i>	Selmer Bringsjord
				<i>The Gaming Situation</i>	Markku Eskelinen
				<i>The repeatedly lost art of studying games</i>	Jesper Juul
				<i>Grandmothers are cooler than trolls</i>	Gonzalo Frasca
2002	Julho	2	1	<i>The Dungeon and the Ivory Tower: Vive La Difference ou Liaison Dangereuse?</i>	Espen Aarseth
				<i>The Myth of the Ergodic Videogame</i>	James Newman
				<i>Sims, BattleBots, Cellular Automata, God and Go</i>	Celia Pearce
				<i>Playing with Players</i>	Torill Mortensen
				<i>Cultural Framing of Computer/Video Games</i>	Kurt Squire
				<i>Halo and the Anatomy of the FPS</i>	FALTOU O AUTOR AQUI
	Dezembro	2	2	<i>Guest Editorial</i>	Jonathan Dovey
				<i>Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII</i>	Greg M. Smith
				<i>Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis</i>	Helen W. Kennedy
				<i>Latin America's New Cultural Industries still Play Old Games: From the Banana Republic to Donkey Kong</i>	Jairo Lugo, Tony Sampson, Merlyn Lossada
				<i>Creative Player Actions in FPS Online Video Games: Playing Counter-Strike</i>	Talmadge Wright, Eric Boria and Paul Breidenbach
				<i>The Player with Many Faces: A Conversation with Louis Castle</i>	Celia Pearce

⁸ Todas as tabelas deste capítulo foram feitas pelo autor, com os dados integralmente retirados do site da *Game Studies*: <https://gamestudies.org/2302/archive>. Acesso em: 26 set. 2023.

TABELA 2 – Histórico *Game Studies*, 2003-2004

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2003	Maio	3	1	<i>Guest Editors' Introduction</i>	Jason Rutter, Joanne Bryce
				<i>Play Dead: Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment</i>	Diane Carr
				<i>Computer Games as a Part of Children's Culture</i>	Johannes Fromme
				<i>Perspectives of Computer Game Philology</i>	Julian Kücklich
				<i>Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games</i>	Tony Manninen
				<i>Game Noir: A Conversation with Tim Schafer</i>	Celia Pearce
				<i>Playing and Gaming: Reflections and Classifications</i>	Bo Kampmann Walther
	Dezembro	3	2	<i>On Virtual Economies</i>	Edward Castronova
				<i>Sim Sin City: Some thoughts about Grand Theft Auto 3</i>	Gonzalo Frasca
				<i>"I Lose, Therefore I Think": A Search for Contemplation amid Wars of Push-Button Glare</i>	Shuen-shing Lee
<i>When Seams Fall Apart-Video Game Space and the Player</i>				Laurie Taylor	
2004	Julho	4	1	<i>Social Realism in Gaming</i>	Alexander R. Galloway
				<i>Play Along: An Approach to Videogame Music</i>	Zach Whalen
				<i>Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming</i>	Castulus Kolo, Timo Baur
				<i>Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames</i>	Stewart Woods
				<i>A Meaningful Read: Rules of Play reviewed</i>	Aki Järvinen
				<i>Game Studies – Review: Germans at Play</i>	Anja Rau

TABELA 3 – Histórico *Game Studies*, 2005

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2005	Outubro	5	1	<i>Where the Action is</i>	Jasper Juul
				<i>A survey method for assessing perceptions of a game: The consumer playtest in game design</i>	John P. Davis, Keith Steury, Randy Pagulayan
				<i>The Hunt for Collaborative War Gaming – CASE: Battlefield 1942</i>	Tony Manninen, Tomi Kujanpää
				<i>Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design</i>	Laura Ermi, Frans Mäyrä
				<i>Formal Models and Game Design</i>	Stefan M. Grünvogel
				<i>The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design</i>	Craig A. Lindley
				<i>What Wario Ware can teach us about Game Design</i>	Chaim Gingold
				<i>A Conversation with Raph Koster</i>	Celia Pearce
				<i>Can A Table Stand On One Leg? Critical and Ludological Thoughts on Star Wars: Galaxies</i>	Timothy Burke
				<i>Counter-Playing Tactics of Female Players</i>	Rika Nakamura, Hanna Wirman

TABELA 4 – Histórico *Game Studies*, 2006

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2006	Dezembro	6	1	<i>Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth</i>	Rob Cover
				<i>Combat in Context</i>	Nick Montfort
				<i>Learning to Play or Playing to Learn - A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay</i>	Hans Christian Arnseth
				<i>On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules</i>	Joris Dormans
				<i>Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2</i>	Thaddeus Griebel
				<i>Signifying Play: The Sims and the Sociology of Interior Design</i>	Charles Paulk
				<i>Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A Study of Cultural Consumption and Localization of Japanese Games in an Asian Context</i>	Benjamin Wai-ming Ng
				<i>The Games Economists Play: Implications of Economic Game Theory for the Study of Computer Games</i>	Jonas Heide Smith
				<i>Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement</i>	Jussi Parikka, Jaakko Suominen
				<i>Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games</i>	Mia Consalvo, Nathan Dutton
<i>The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens</i>	Hector Rodriguez				

TABELA 5 – Histórico *Game Studies*, 2007-2008

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2007	Agosto	7	1	<i>Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings</i>	Mark Rowell Wallin
				<i>Narrative, Games, and Theory</i>	Jan Simons
				<i>Tragedies of the ludic commons - understanding cooperation in multiplayer games</i>	Jonas Heide Smith
				<i>Dynamic Lighting for Tension in Games</i>	Magy Seif El-Nasr, Simon Niedenthal, Igor Knez, Priya Almeida, Joseph Zupko
				<i>Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis</i>	Steven Malliet
				<i>Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture</i>	Terry Harpold
2008	Setembro	8	1	<i>The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto</i>	Kiri Miller
				<i>Quests in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft</i>	Faltin Karlsen
				<i>How's the Weather: Simulating Weather in Virtual Environments</i>	Matt Barton
				<i>Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of Myst and Doom</i>	Andrew Hutchison
				<i>Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter</i>	Johan Höglund
				<i>"I Hope You Never See Another Day Like This": Pedagogy & Allegory in "Post 9/11" Video Games</i>	Marc A. Ouellette
				<i>Improving Computer Game Narrative Using Polti Ratios</i>	Kirsty Baird, Richard Hall
	Dezembro	8	2	<i>Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft</i>	Kristine Jørgensen
				<i>A Procrustean Probe</i>	Tom Tyler
				<i>Virtual Torture: Videogames and the War on Terror</i>	Mark L. Sample
				<i>Defining Game Mechanics</i>	Miguel Sicart
				<i>Novices, Gamers, and Scholars: Exploring the Challenges of Teaching About Games</i>	José P. Zagal, Amy Bruckman

TABELA 6 – Histórico *Game Studies*, 2009

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2009	Abril	9	1	<i>Special Issue – EQ: 10 Years Later</i>	Eric Hayot, Edward Wesp
				<i>Befriending Ogres and Wood-Elves: Relationship Formation and The Social Architecture of Norrath</i>	Nick Yee
				<i>Planes of Power: EverQuest as Text, Game and Community</i>	Greg Lastowka
				<i>Norrath: New Forms, Old Institutions</i>	Sal Humphreys
				<i>The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction</i>	Lisbeth Klastrup
				<i>Two Players: Biography and 'Played Sociality' in EverQuest</i>	Bart Simon, Kelly Boudreau, Mark Silverman
				<i>Towards a Critical Aesthetic of Virtual-World Geographies</i>	Eric Hayot, Edward Wesp
				<i>Interview with Chris Lena</i>	Eric Hayot
	Novembro	9	2	<i>Interview with Brad McQuaid and Kevin McPherson</i>	Hayot, Edward Wesp
				<i>Moral Decision Making in Fallout</i>	Marcus Schulzke
				<i>The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying Games</i>	Gerald Voorhees
				<i>Cheesers, Pullers, and Glitchers: The Rhetoric of Sportsmanship and the Discourse of Online Sports Gamers</i>	Ryan M. Moeller, Bruce Esplin, Steven Conway
				<i>World of Warcraft: Service or Space?</i>	Adam Ruch

TABELA 7 – Histórico *Game Studies*, 2010-2011

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2010	Abril	10	1	<i>Diminutive Subjects, Design Strategy, and Driving Sales: Preschoolers and the Nintendo DS</i>	J. Alison Bryant, Anna Akerman, Jordana Drell
				<i>Tags, Threads, and Frames: Toward a Synthesis of Interaction Ritual and Livejournal Roleplaying</i>	Sarah Wanenchak
				<i>Rarity and Power: Balance in Collectible Object Games</i>	Ethan Ham
				<i>Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies</i>	Vili Lehdonvirta
				<i>The Ending is Not Yet Written: A Conversation with Rand Miller</i>	Celia Pearce
				<i>A "Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader" Reader</i>	Richard Bartle
				<i>Gaming Culture at the Boundaries of Play</i>	Frans Mäyrä
				<i>Unplaying an Unreview of Critical Play</i>	Cynthia Haynes
				<i>The Productive Paradox of Critical Play</i>	Ragnhild Tronstad
				<i>Call For Papers – Game Studies Special Issue: "Game Reward Systems"</i>	Guest Editors: Jakobsson & Sotamaa
2011	Fevereiro	11	1	<i>Special Issue: Game Reward Systems</i>	Mikael Jakobsson, Olli Sotamaa
				<i>Hats of Affect: A Study of Affect, Achievements and Hats in Team Fortress 2</i>	Christopher Moore
				<i>Achievements, Motivations and Rewards in Faunasphere</i>	Jason Begy, Mia Consalvo
				<i>The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices</i>	Mikael Jakobsson
				<i>Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames</i>	Alison Gazzard
				<i>Player Dossiers: Analyzing Gameplay Data as a Reward</i>	Ben Medler
				<i>Balancing Risk and Reward to Develop an Optimal Hot-Hand Game</i>	Paul Williams, Keith V. Nesbitt, Ami Eidels, David Elliott
<i>Brutally Unfair Tactics Totally OK Now: On Self-Effacing Games and Unachievements</i>	Douglas Wilson				

TABELA 8 – Histórico *Game Studies*, 2011 (continuação)

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2011	Maio	11	2	<i>Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics</i>	Phillip D. Deen
				<i>Optimizing Play: How Theorcraft Changes Gameplay and Design</i>	Christopher A. Paul
				<i>Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan</i>	Patrick W. Galbraith
				<i>The Leisure of Serious Games: A Dialogue</i>	Geoffrey M. Rockwell, Kevin Kee
				<i>Subjective Measures of the Influence of Music Customization on the Video Game Play Experience: A Pilot Study</i>	Alexander Wharton, Karen Collins
				<i>What is Love?</i>	Olli Tapio Leino
				<i>Tensions Between Meaning Construction and Persuasion in Games</i>	Jan H.G. Klabbers
				<i>Congenial by Design: A Review of A Casual Revolution</i>	Stewart Woods
				<i>Not a Casual Review: Reading Jesper Juul's A Casual Revolution</i>	Staffan Björk
				<i>Reading Processes: Groundwork for Software Studies</i>	Raine Koskimaa
				<i>Critical Theory, Political Economy and Game Studies: A Review of "Games of Empire: Global Capitalism and Video Games"</i>	Bart Simon
	<i>Hackers, History, and Game Design: What Racing the Beam Is Not</i>	José P. Zagal			
	<i>The fun is back!</i>	Lars Konzack			
	Dezembro	11	3	<i>A Survey of First-person Shooters and their Avatars</i>	Michael Hitchens
				<i>Against Procedurality</i>	Miguel Sicart
<i>The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion</i>				Paul Martin	
<i>Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock</i>				William Gibbons	

TABELA 9 – Histórico *Game Studies*, 2012

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2012	Setembro	12	1	<i>Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games</i>	Tuur Ghys
				<i>Tombstones, Uncanny Monuments and Epic Quests: Memorials in World of Warcraft</i>	Martin Gibbs, Joji Mori, Michael Arnold, Tamara Kohn
				<i>Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995</i>	Graeme Kirkpatrick
				<i>The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race</i>	Carly A. Kocurek
				<i>"Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be</i>	Kevin Veale
				<i>Pretty Hate Machines: A Review of Gameplay Mode</i>	Ian Bogost
2012	Dezembro	12	2	<i>The Algorithmic Experience: Portal as Art</i>	Michael Burden, Sean Gouglas
				<i>In the Double Grip of the Game: Challenge and Fallout 3</i>	Sara Mosberg Iversen
				<i>Death Loop as a Feature</i>	Olli Tapio Leino
				<i>A Study of User Interface Modifications in World of Warcraft</i>	Sean Targett, Victoria Verlysdonk, Howard J. Hamilton, Daryl Hepting
				<i>Best Before: The Red Queen Dilemma of Preserving Video Games?</i>	Staffan Björk
				<i>Circles tend to return</i>	David Myers
				<i>Forever a moral subject</i>	Torill Mortensen

TABELA 10 – Histórico *Game Studies*, 2013

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2013	Setembro	13	1	<i>A Kinesthetic Theory of Videogames: Time-Critical Challenge and Aporetic Rhematic</i>	Veli-Matti Karhulahti
				<i>Sonic Mechanics: Audio as Gameplay</i>	Aaron Oldenburg
				<i>Automatic-Play and Player Deskillling in MMORPGs</i>	Stefano De Paoli
				<i>Raising The Stakes: E-Sports and The Professionalization of Gaming</i>	Larissa Hjorth
				<i>Ludoliteracy: Defining, Understanding and Supporting Games Education</i>	Siobhán Thomas
	Dezembro	13	2	<i>Game History: A special issue</i>	Espen Aarseth
				<i>The Platform and the Player: exploring the (hi)stories of Elite</i>	Alison Gazzard
				<i>A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History</i>	Laine Nooney
				<i>Shocking Grasps: An Archaeology of Electrotactile Game Mechanics</i>	David Parisi
				<i>The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games</i>	Martin Picard
				<i>Say it with a Computer Game: Hobby Computer Culture and the Non-entertainment Uses of Homebrew Games in the 1980s Czechoslovakia</i>	Jaroslav Švelch
				<i>A Voice From the Electronic Grotto: A re-view of Martin Amis's Invasion of the Space Invaders</i>	Raiford Guins
				<i>Notes from the Wargaming Underground: Dungeons, Dragons, and the History of Games</i>	Aaron Trammell

TABELA 11 – Histórico *Game Studies*, 2014

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2014	Agosto	14	1	<i>Game Definitions: A Wittgensteinian Approach</i>	Jonne Arjoranta
				<i>The Heuristic Circle of Real-Time Strategy Process: A StarCraft: Brood War Case Study</i>	Simon Dor
				<i>Magic Nodes and Proleptic Warfare in the Multiplayer Component of Battlefield 3</i>	Johan Höglund
				<i>Bioshock: Complex and Alternate Histories</i>	Ryan Lizardi
				<i>A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio</i>	Rainforest Scully-Blaker
				<i>Play and Possibility in the Rhetoric of the War on Terror: The Structure of Agency in Halo 2</i>	Gerald Voorhees
				<i>Sound in a Participatory Culture</i>	Kristine Jørgensen
	Dezembro	14	2	<i>Play Redux is Solo-Play</i>	Hanna Wirman
				<i>Ability, Disability and Dead Space</i>	Diane Carr
				<i>“Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives</i>	Esther MacCallum-Stewart
				<i>Battle on the Metric Front: Dispatches from Call of Duty's Update War</i>	David Murphy
				<i>A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media</i>	Edward Wesp
				<i>De Koven's “The Well-Played Game”</i>	Gonzalo Frasca
<i>Review of Karlsen's A World of Excesses: On-line Games and Excessive Playing</i>	Joyce Goggin				

TABELA 12 – Histórico *Game Studies*, 2015

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2015	Julho	15	1	<i>Meta-Game Studies</i>	Espen Aarseth
				<i>Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games</i>	Krista Bonello Rutter Giappone
				<i>The Demarcation Problem in Multiplayer Games: Boundary-Work in EVE Online's eSport</i>	Marcus Carter, Martin Gibbs, Michael Arnold
				<i>No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime</i>	Daniel Vella
				<i>A Review of Jørgensen's "Gameworld Interfaces"</i>	Hans-Joachim Backe
				<i>A Manifesto, With Footnotes. A Review of Miguel Sicart's "Play Matters"</i>	Sebastian Deterding
				<i>Call For Papers – Game Studies Special Issue: "WAR/GAME"</i>	Guest Editors: Pötzsch & Hammond
	Dezembro	15	2	<i>"There Has To Be More To It": Diegetic Violence and the Uncertainty of President Kennedy's Death</i>	Carrie Andersen
				<i>Defining the Videogame</i>	Veli-Matti Karhulahti
				<i>Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre by Carl Therrien</i>	Carl Therrien
<i>Working Out Memory with a Medal of Honor Complex by Laquana Cooke, Gaines S. Hubbell</i>				Laquana Cooke, Gaines S. Hubbell	

TABELA 13 – Histórico *Game Studies*, 2016

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2016	Outubro	16	1	<i>The Battle for Open Access Publishing – And how it affects YOU</i>	Espen Aarseth
				<i>Game Sound in the Mechanical Arcades: An Audio Archaeology</i>	Karen Collins
				<i>Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game</i>	Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk
				<i>Regional Game Studies</i>	Bjarke Liboriussen, Paul Martin
				<i>The Vitruvian Thumb: Embodied Branding and Lateral Thinking with the Nintendo Game Boy</i>	Daniel Reynolds
				<i>Book Review: John Sharp's Works of Game</i> Veli-Matti Karhulahti	Veli-Matti Karhulahti
	Dezembro	16	2	<i>Special Issue – War/Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play</i>	Holger Pötzsch, Philip Hammond
				<i>Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History</i>	Vít Šisler
				<i>This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games</i>	Piotr Sterczewski
				<i>It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames</i>	Adam Chapman
				<i>"eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate": Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V</i>	Dom Ford
				<i>"Honestly, I Would Stick with the Books": Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge</i>	Kevin O'Neill, Bill Feenstra
				<i>The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line</i>	Kristine Jørgensen
				<i>Proving Grounds: Performing Masculine Identities in Call of Duty: Black Ops</i>	Gareth Healey
<i>Diversion Drives and Superlative Soldiers: Gaming as Coping Practice among Military Personnel and Veterans</i>	Jaime Banks, John G. Cole				
<i>War, Games, and the Ethics of Fiction</i>	Lykke Guanio-Uluru				

TABELA 14 – Histórico *Game Studies*, 2017

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2017	Julho	17	1	<i>Just Games</i>	Espen Aarseth
				<i>Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams</i>	Sky LaReil Anderson
				<i>Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please</i>	Jess Morrissette
				<i>Abstracting Evidence: Documentary Process in the Service of Fictional Gameworlds</i>	Aaron Oldenburg
				<i>An Enactive Account of the Autonomy of Videogame Gameplay</i>	Jukka Vahlo
				<i>Call For Articles – Game Studies Special Issue: “Queerness and Video Games: New Critical Perspectives on LGBTQ Issues, Sexuality, Games, and Play”</i>	Guest Editors: Ruberg, Phillips
	Dezembro	17	2	<i>Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars</i>	Casey Hart
				<i>The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model</i>	Tilo Hartmann
				<i>The Structure of Videogame Preference</i>	Rune Klevjer, Jan Fredrik Hovden
				<i>Playing Games with Shklovsky, Brecht, and Boal: Ostranenie, V-Effect, and Spect-Actors as Analytical Tools for Game Studies</i>	Holger Pötzsch
				<i>Between “Games as Media” and “Interactive Games”</i>	Hans-Joachim Backe
				<i>Structuring, Communicating, and Engaging Values in Games</i>	Maxime Deslongchamps- Gagnon
				<i>For the Love of Fighting Games</i>	Torill Mortensen
<i>Senses of Endings</i>	Daniel Vella				

TABELA 15 – Histórico *Game Studies*, 2018

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2018	Abril	18	1	<i>Strategy in Games or Strategy Games: Dictionary and Encyclopaedic Definitions for Game Studies</i>	Simon Dor
				<i>The Intellectual Structure of Game Research</i>	Paul Martin
				<i>Towards a Comprehensive Model of Mediating Frustration in Videogames</i>	David Melhárt
				<i>Mustaches, Blood Magic and Interspecies Sex: Navigating the Non-Heterosexuality of Dorian Pavus</i>	Gaspard Pelurson
				<i>SNES – Not so super after all</i>	Paweł Grabarczyk
				<i>It's Not the Violence, Stupid</i>	Rune Klevjer
	Setembro	18	2	<i>“Why do I have to make a choice? Maybe the three of us could, uh...”: Non-Monogamy in Videogame Narratives</i>	Meghan Blythe Adams, Nathan Rambukkana
				<i>Why Do Players Misuse Emotes in Hearthstone? Negotiating the Use of Communicative Affordances in an Online Multiplayer Game</i>	Jonne Arjoranta, Marko Siitonen
				<i>The Semiotics of the Game Controller</i>	Johan Blomberg
				<i>Same but Different: A Comparative Content Analysis of Trolling in Russian and Brazilian Gaming Imageboards</i>	Ahmed Elmezeny, Jeffrey Wimmer, Manoella Oliveira dos Santos, Ekaterina Orlova, Irina Tribusean, Anna Antonova
				<i>Minecrafting Masculinities: Gamer Dads, Queer Childhoods and Father-Son Gameplay in A Boy Made of Blocks</i>	Rob Gallagher
				<i>Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch</i>	Melissa Kagen
				<i>No Straight Answers: Queering Hegemonic Masculinity in BioWare's Mass Effect</i>	Theresa Krampe
				<i>The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in Fallout</i>	Kathleen McClancy
<i>Everything Merges with the Game: A Generative Music System Embedded in a Videogame Increases Flow</i>	Joshua D. Sites, Robert F. Potter				

TABELA 16 – Histórico *Game Studies*, 2018 (continuação)

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2018	Dezembro	18	3	<i>Special Issue – Queerness and Video Games. Not Gay as in Happy: Queer Resistance and Video Games (Introduction)</i>	Bonnie Ruberg, Amanda Phillips
				<i>Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft</i>	Teddy Pozo
				<i>Time and Reparative Game Design: Queerness, Disability, and Affect</i>	Kara Stone
				<i>When (and What) Queerness Counts: Homonationalism and Militarism in the Mass Effect Series</i>	Jordan Youngblood
				<i>“Theyre all trans sharon”: Authoring Gender in Video Game Fan Fiction</i>	Brianna Dym, Jed Brubaker, Casey Fiesler
				<i>Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices</i>	Jess Marcotte
				<i>Coin of Another Realm: Gaming’s Queer Economy</i>	Christopher Goetz
				<i>Daddy’s Play: Subversion and Normativity in Dream Daddy’s Queer World</i>	Braidon Schaufert
				<i>Backtrack, Pause, Rewind, Reset: Queering Chrononormativity in Gaming</i>	Matt Knutson
				<i>The Affectively Necessary Labour of Queer Mods</i>	Tom Welch
				<i>Queer Easter Eggs and their Hierarchies of Play</i>	Eric Andrew James
<i>Engineering Queerness in the Game Development Pipeline</i>	Eric Freedman				

TABELA 17 – Histórico *Game Studies*, 2019

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2019	Maio	19	1	<i>“This Action Will Have Consequences”</i> : Interactivity and Player Agency	Sarah Stang
				<i>Novel Subjects: Robinson Crusoe & Minecraft and the Production of Sovereign Selfhood</i>	Phillip Lobo
				<i>Older adults’ digital gameplay, social capital, social connectedness, and civic participation</i>	Yu-Hao Lee
				<i>The right way to play a game</i>	C. Thi Nguyen
				<i>Venturing into the House of Digital Horrors: A Review of The World of Scary Video Games</i>	Daniel Vella
	Outubro	19	2	<i>Game Studies: How to play -- Ten play-tips for the aspiring game-studies scholar</i>	Espen Aarseth
				<i>“Gotta Catch ‘Em All”</i> : Can Playing Pokémon Go Influence Mood and Empathy?	Tracy Packiam Alloway, Rachel Carpenter
				<i>Don’t Fear the Reapers, Fear Multiculturalism: Canadian Contexts and Ethnic Elisions in Mass Effect</i>	David Callahan
				<i>The Indieocalypse: the Political-Economy of Independent Game Development Labor in Contemporary Indie Markets</i>	Nadav D. Lipkin
				<i>The Open, the Closed and the Emergent: Theorizing Emergence for Videogame Studies</i>	Joan Soler-Adillon
				<i>Review of Gaming the Iron Curtain</i>	Jaakko Suominen
	Dezembro	19	3	<i>Uncivil Engineering: A Textual Divide in Game Studies</i>	John Aycok, Patrick Finn
				<i>Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession</i>	Óliver Pérez-Latorre
				<i>Life Is Bleak (in Particular for Women Who Exert Power and Try to Change the World): The Poetics and Politics of Life Is Strange by Holger Pötzsch, Agata Waszkiewicz</i>	Holger Pötzsch, Agata Waszkiewicz

TABELA 18 – Histórico *Game Studies*, 2020

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2020	Fevereiro	20	1	<i>"I Harbour Strong Feelings for Tali Despite Her Being a Fictional Character": Investigating Videogame Players' Emotional Attachments to Non-Player Characters</i>	Jacqueline Burgess, Christian Jones
				<i>Sick, Slow, Cyborg: Crip Futurity in Mass Effect</i>	Adan Jerreat-Poole
				<i>Playing Virtual Jim Crow in Mafia III - Prosthetic Memory via Historical Digital Games and the Limits of Mass Culture</i>	Emil Lundedal Hammar
				<i>I'd Like to Buy the World a Nuka-Cola: The Purposes and Meanings of Video Game Soda Machines</i>	Jess Morrisette
				<i>Liminality and the Smearing of War and Play in Battlefield 1</i>	Debra Ramsay
	Junho Dezembro	20	2	<i>"It's got that power over you": Negotiating Projective Identities in the English Classroom</i>	Alexander Bacalja
				<i>"Bursting Circuit Boards": Infrastructures and Technical Practices of Copying in Early Korean Video Game Industry</i>	Dongwon Jo
				<i>A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay</i>	Alex Mitchell, Liting Kway, Tiffany Neo, Yuin Theng
				<i>Paratextuality in Game Studies: A Theoretical Review and Citation Analysis</i>	Jan Švelch
				<i>Should the Monster Play Fair? Reception of Artificial Intelligence in Alien: Isolation</i>	Jaroslav Švelch
				<i>How to create different differences in game culture: A review of Future Gaming</i>	Paul Martin

TABELA 19 – Histórico *Game Studies*, 2020 (continuação)

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2020	Setembro	20	3	<i>“Elves are Jews with Pointy Ears and Gay Magic”: White Nationalist Readings of The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	Kristian A. Bjørkelo
				<i>A Typology of Imperative Game Goals</i>	Michael S. Debus, José P. Zagal, Rogelio E. Cardona-Rivera
				<i>Sorry, Wrong Apocalypse: Horizon Zero Dawn, Heaven’s Vault, and the Ecocritical Videogame</i>	Megan Condis
				<i>The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider</i>	Janine Engelbrecht
				<i>Applying corpus linguistics to videogame data: Exploring the representation of gender in videogames at a lexical level</i>	Frazer Heritage
				<i>The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium</i>	Jeremiah McCall
				<i>Reconsidering The Grasshopper: On the Reception of Bernard Suits in Game Studies</i>	Liam Mitchell
				<i>Janky Controls and Embodied Play: Disrupting the Cybernetic Gameplay Circuit</i>	M. D. Schmalzer

TABELA 20 – Histórico *Game Studies*, 2020 (continuação)

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2020	Dezembro	20	4	<i>Assessing Toxic Behaviour in Dead by Daylight: Perceptions and Factors of Toxicity According to the Game's Official Subreddit Contributors</i>	Patrick Deslauriers, Laura Iseut Lafrance St-Martin, Maude Bonenfant
				<i>Dungeon Pirates of the Postcolonial Seas. Domination, Necropolitics, Subsumption and Critical Play in Pillars of Eternity 2: Deadfire</i>	Mateusz Felczak
				<i>Negotiating Textures of Digital Play: Gameplay and the Production of Space</i>	Justyna Janik
				<i>Grades on Games: Gaming Preferences and Weekly Studying on College GPAs</i>	Kelsey Prena, Andrew J. Weaver
				<i>Like Seeing Yourself in the Mirror? Solitary Role-Play as Performance and Pretend Play</i>	Jaakko Stenros Tanja Sihvonen
				<i>Player customization, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive</i>	Matilda Ståhl, Fredrik Rusk
				<i>From Dead-end to Cutting Edge: Using FMV Design Patterns to Jumpstart a Video Revival</i>	Carl Therrien, Cindy Poremba, Jean-Charles Ray
				<i>(Re)Mastering Dark Souls</i>	Timothy Welsh
<i>Shira Chess, Play Like a Feminist</i>	Esther MacCallum-Stewart				

TABELA 21 – Histórico *Game Studies*, 2021

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2021	Maio	21	1	<i>Two Decades of Game Studies</i>	Espen Aarseth
				<i>Animal Mayhem Games and Nonhuman-Oriented Thinking</i>	Marco Caracciolo
				<i>Beyond the French Touch: The Contestataire Moment in French Adventure Digital Games (1984-1990)</i>	Filip Jankowski
				<i>The Child in Games: Representations of Children in Video Games (2009 - 2019)</i>	Emma Reay
				<i>“Twere Well It Were Done Quickly”: What Belongs in a Glitchless Speedrun?</i>	Martin Ricksand
				<i>“Actual history doesn't take place”: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity</i>	Eve Stirling, Jamie Wood
				<i>Towards a Model of Objective-Based Reward Systems</i>	Agata Waszkiewicz, Mateusz Kominiarczuk
				<i>Review: Who Are You? Nintendo's Game Boy Advance Platform</i>	Martin Roth
				<i>Review: Transnational Play: Piracy, Urban Art, and Mobile Games</i>	John Sharp
	Julho	21	2	<i>A Sense of Fear and Anxiety in Digital Games: An Analysis of Cognitive Stimuli in Slender – The Eight Pages</i>	Bartosz Dudek
				<i>The Liminoid in Single-Player Videogaming: A Critical and Collaborative Response to Recent Work on Liminality and Ritual</i>	Matthew Horrigan
				<i>When Seeing is Playing: The History of the Videogame Camera</i>	Selim Krichane
				<i>“Understanding” Narrative; Applying Poetics to Hellblade: Senua's Sacrifice</i>	Eoghain Meakin, Brian Vaughan, Charlie Cullen
				<i>The Gamification of Gambling: A case study of the mobile game Final Fantasy Brave Exvius</i>	Gregory P. Perreault, Emory Daniel Jr., Samuel M. Tham
				<i>Separation Anxiety: Plotting and Visualising the Tensions Between Poetry and Videogames</i>	Jon Stone
<i>Parasocial Relationships in Social Contexts: Why do Players View a Game Character as Their Child?</i>	Nansong Zhou				

TABELA 22 – Histórico *Game Studies*, 2021 (continuação)

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2021	Setembro	21	3	Motivations for Video Game Play And Political Decision-Making: Evidence from Four Countries	Francis Dalisay, Matthew J. Kushin, Jinhee Kim, Amy Forbes, Clarissa C. David, Lilnabeth P. Somera
				Liminal Rhetoric in Girlhood Games: Developmental Disruption in Night School Studio's Oxenfree	Stephanie Harkin
				Observant Play: Colonial Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Rachael Hutchinson
				The Game I Mean: Game Reference, Citation and Authoritative Access	Eric Kaltman, Stacey Mason, Noah Wardrip-Fruin
				Digital Recycling: Retrotopia in representations of warships in World of Warships	Michał Kłosiński
				Improving video game conversations with trope-informed design	Stephanie Rennick, Seán Roberts
				The Economics of Decision-Making in Video Games	Weimin Toh
Call for Papers: Game Analysis Perspectives (GAP)	GAP '22				

TABELA 23 – Histórico *Game Studies*, 2021-2022

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2021	Dezembro	21	4	<i>"The hardest battles are fought in the mind": Representations of Mental Illness in Ninja Theory's Hellblade: Senua's Sacrifice</i>	Jodie Austin
				<i>Dance With Me, Claude: Creators, Catalyzers and Canonizers in the Fire Emblem: Three Houses Slash-Ship Fandom</i>	PS Berge, Rebecca K Britt
				<i>Beyond Winning: A Situational Analysis of Two Digital Autobiographical Games</i>	Matthew Farber, Karen Schrier
				<i>The Haunting of Ancient Societies in the Mass Effect Trilogy and The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	Dom Ford
				<i>At the Edge: Periludic Elements in Game Studies</i>	Daniel L Gardner, Theresa J Tanenbaum
				<i>Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity</i>	Abbie Hartman, Rowan Tulloch, Helen Young
				<i>Red Threads: Robert Maxwell and the Early UK and International Videogames Industry</i>	Alex Wade
				<i>Book Review: Game Production Studies</i>	Annakaisa Kultima
				<i>Book Review: How Pac-Man Eats</i>	Raine Koskimaa
2022	Março	22	1	<i>Reverse Engineering North Korea's Gaming Economy: Intellectual Property, Microtransactions, and Censorship</i>	Anonymous 22-01
				<i>Meet the New Boss, Same as the Old Gods: Reading Night in the Woods through Mark Fisher</i>	Patrick Fiorilli
				<i>Play Your Own Way: Ludic Habitus and the Subfields of Digital Gaming Practice</i>	Milan Jaćević
				<i>Playing Against Real Time: Queer(ing) Temporalities in Bury me, my Love</i>	Elizabeth "Biz" Nijdam
				<i>Introducing Mad Studies and Mad Reading to Game Studies</i>	Cecilia Rodéhn

TABELA 24 – Histórico *Game Studies*, 2022 (continuação)

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2022	Abril	22	2	<i>Game Analysis Reloaded</i>	Ida Katherine Hammeleff, Jørgensen, Espen Aarseth
				<i>“Deathloop”: the Meta(modern) Immersive Simulation Game</i>	Hans-Joachim Backe
				<i>The Digital Game Analysis Protocol (DiGAP): Introducing a Guide for Reflexive and Transparent Game Analyses</i>	Rowan Daneels, Maarten Denoo, Alexander Vandewalle, Bruno Dupont, Steven Malliet
				<i>Sex and the City: A Sonic Analysis of Sex Work and socioeconomic Class in Watch_Dogs 2</i>	Lyne Dwyer
				<i>Through the Ludic Glass: Making Sense of Video Games as Algorithmic Spectacles</i>	Sonia Fizek
				<i>Videogames and the Technicity of Ideology: The Case for Critique</i>	Justin Keever
	Agosto	22	3	<i>How to Interpret Digital Games? A Hermeneutic Guide in Ten Points, With References and Bibliography</i>	Michał Kłosiński
				<i>How are Games Interpreted? Hermeneutics for Game Studies</i>	Jonne Arjoranta
				<i>Ellie’s Journal: Para-Narratives in The Last of Us Part II</i>	Ryan Banfi
				<i>Language, Identity and Games: Discussing the Role of Players in Videogame Localization</i>	Marina Fontolan, James Wilson Malazita, Janaina Pamplona da Costa
				<i>“Sexuality does not belong to the game”: Discourses in Overwatch Community and the Privilege of Belonging</i>	Tanja Välisalo, Maria Ruotsalainen
				<i>Press X to Wait: The Cultural Politics of Slow Game Time in Red Dead Redemption 2</i>	John Vanderhoef, Matthew Thomas Payne

TABELA 25 – Histórico *Game Studies*, 2023⁹

Ano	Mês	Volume	Número	Textos	Autores
2023	Março	23	1	<i>To the (fictional) concentration camp: Wrestling with Jewish Pain and Emptiness in Brenda Romero's Train</i>	Imo Kaufman
				<i>Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay</i>	Bjarke Liboriussen
				<i>Rendering in Analog Games: Dissected Puzzles and Georgian Death Culture</i>	Sean Purcell
				<i>The Need for Recategorized Video Game Labels: A Quantitative Approach</i>	Richard J. Simonson, Joseph R. Keebler, Shawn Doherty
				<i>Review: Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification</i>	J. Tuomas Harviainen
	Julho	23	2	<i>"Stuttering Matt": Linguistic ableism and the mockery of speech impediments in video games</i>	Danielle Burrell-Kim
				<i>Experiential Play as an Analytical Framework: Empathetic and Grating Queerness in The Last of Us Part II</i>	Kimberly Dennin, Adrianna Burton
				<i>Interpretative Phenomenological Analysis of Hero's Journeys in Zelda: Opportunities & Issues for Games Studies</i>	Jacqueline Moran
				<i>Claustrophobia, Repetition and Redundancy: The Economy and Aesthetics of User-Generated Content in Sandbox Computer Games</i>	Peter Nelson
				<i>Let's not be Cultural Pessimists: The Social Construction of Nintendo's Game Boy and the Need for Console-Specific Game Studies</i>	Jesper Verhoef

4. Referências

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 set. 2023.

AARSETH, Espen. Entrevista concedida a Leonardo Dallacqua de Carvalho. [Entrevista concedida por Gmail]. Brasil, 11 ago. 2023.

AARSETH, Espen. Entrevista concedida a Leonardo Dallacqua de Carvalho. [Entrevista concedida por Gmail]. Brasil, 14 ago. 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/earseth>. Acesso em: 26 set. 2023.

⁹ Até o momento da escrita do presente capítulo.

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: 26 set. 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 set. 2023.

AARSETH, Espen. Two Decades of Game Studies. **Game Studies: the international journal of games**, v. 21, n. 1, 2021. Disponível em: https://gamestudies.org/2101/articles/aarseth_anniversary. Acesso em: 26 set. 2023.

DONOVAN, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010.
 EKELINEN, Markku. The Gaming Situation. **Game Studies: the international journal of games**, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <https://gamestudies.org>. Acesso em: 4 set. 2023.

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

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: 26 set. 2023.

SALEN, Katle; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: Game design Fundamentals**. London: MIT Press Cambridge, 2004.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama: videogames e luta de classe**. São Paulo, SP: Autonomia Literária, 2020.

JOGANDO NO VELHO OESTE: REPRESENTAÇÃO DOS TEMPOS-ESPAÇOS HISTÓRICOS DO OESTE AMERICANO

Robson Scarassati Bello¹

1. Introdução

O Videogame é uma mídia eminentemente interativa e espacial. Como já disse Janet Murray, a autoria procedimental das narrativas interativas pressupõe a exploração espacial de um ambiente virtual. O que isso quer dizer? Que o meio no qual o jogador participa e interage é espacialmente determinado – ele pode ser textual, bidimensional, tridimensional, a partir de uma câmera isométrica, ou em primeira ou terceira pessoa. Explorar o espaço virtual, por sua vez, condiciona a própria experiência.

No caso dos “jogos históricos” essa condição se mantém, mas o tempo-espaço é uma representação espacial histórica. Determinante à iconografia são as reconstituições textuais, pictóricas, poligonais de elementos do passado que compõe a visualidade contextual de onde o jogador devem interagir. O “jogo histórico” é sempre um recorte do passado, cujas escolhas ideológicas condicionam a narrativa, o espaço e a jogabilidade, que por sua vez determinam como a “História” é rerepresentada ao jogador. O passado nunca pode ser reconstituído “tal como foi”, pois a seleção de fatos e elementos na sua reconstituição sempre sofre viés do tempo e de escolhas dos historiadores – e aqui, dos produtores de jogos. Como diz o historiador francês Roger Chartier, a aparição histórica de grupos ou indivíduos é sempre uma representação, isso é, o passado é rerepresentado como imagina-se que era, ou gostaria que fosse (CHARTIER, 1990).

Neste capítulo, como estudo de caso, me debruçarei sobre a representação do tempo e da espacialidade dos jogos históricos que representaram o Oeste Americano, em seu processo de colonização da chamada “Fronteira”, sobretudo na segunda metade do século XIX. Essa escolha se justifica por que as representações do Oeste Americano são intrinsecamente espaciais, seja nos filmes ou na literatura. Os videogames trazem, por sua vez, a dimensão de exploração e interatividade para eles, e resultam em uma nova experiência de narrativização do tempo e do espaço histórico.

¹ É doutor e mestre em História Social pela Universidade de São Paulo, e faz pesquisa sobre a relação entre História e Videogames, bem como Memória e comodificação do passado. robsonsbello@gmail.com.

2. Debate sobre Espaço e Memória

Para Pierre Nora, tudo o que resta hoje são *lieux de memoire*, lugares de memória, resíduos onde tanto a Memória quanto a História se encontram (NORA, 1989). Concretamente, os *lieux de memoire* são constituídos pelos locais que atribuem sentido ao passado, tais como: livros didáticos, monumentos históricos, nomes de rua, edifícios, datações do calendário, festas diversas, museus, arquivos, centros históricos e patrimônios diversos.

Já para Henri Lefebvre, o espaço social é resultado da atividade produtiva da sociedade. Ele sugere uma tríade de categorias que percorre todo o seu pensamento em relação ao espaço social: 1) A prática espacial, que é o domínio onde se desenrolam as interações sociais, práticas cotidianas, comportamentos e os processos de produção e reprodução da vida. Isso também é onde emerge uma coesão na vida social; 2) a representação do espaço, ou seja, a maneira pela qual engenheiros, planejadores, arquitetos e políticos imaginam conceitualmente os espaços. Eles impõem a construção de edifícios, ruas, praças e toda a estrutura arquitetônica na qual as pessoas devem habitar. É nesse contexto que eu compreendo o conceito de "cidade-conceito" desenvolvido por Michel de Certeau. Esse conceito descreve o ideal de cidade promovido pelos urbanistas, que inserem sua visão sobre como essa cidade deve ser experimentada; 3) Para além da sua materialidade tangível, o espaço social também possui uma dimensão representacional, permeada por representações e símbolos das relações sociais de produção e reprodução. Essas representações englobam aspectos como papéis de gênero e sexualidade, divisões de classes e outros fatores como etnia e raça, bem como produções artísticas, entre outros exemplos.

Ao abordar a moderna forma de narrativização e interação com o espaço, especialmente no contexto digital, o livro *Hamlet no Holodeck* de Janet Murray continua a ser um modelo exemplar e talvez seja a autora mais frequentemente referida nas elaborações teóricas desse assunto. Segundo Murray, a concepção deste novo tipo de espaço é uma empreitada conjunta entre um criador e os participantes envolvidos. Os responsáveis pela criação do espaço estabelecem a sua estrutura, a "coreografia" que o orienta, e os elementos que podem ser utilizados, mas eles dependem da colaboração de terceiros para concretizar essa visão. Dessa forma, Murray aponta para um entendimento

que transcende a ideia de que as produções da Indústria Cultural simplesmente consideram o espectador como um componente na construção de suas obras.

Murray destaca que a realização da obra ocorre por meio de um processo ativo, envolvendo a criação de um "espaço navegável". Nesse cenário, um lado engloba aqueles que interagem, mergulham, se transformam e tomam ações dentro da estrutura narrativa, enquanto, no outro lado, estão os criadores que delinearão essa estrutura.

O espaço histórico dos videogames encontra-se entre a História e a Memória, e são conceituais, impondo regras e códigos para que os jogadores possam explorar, e não obstante, são espaços representacionais onde símbolos do mundo social permeiam suas reconstituições. Neles, o jogador imerge, se transforma e pode agir.

3. O Mito da Fronteira

Para o historiador estadunidense Richard Slotkin

O Mito da Fronteira [Myth of the Frontier] é possivelmente o mais longêvo dos mitos Americanos, com origens no período colonial e uma presença contínua e poderosa na cultura contemporânea. Apesar do Mito da Fronteira ser apenas um dos operados pelo sistema mítico-ideológico que forma a cultura Americana, é extremamente importante e persistente. Suas bases ideológicas são as mesmas das “leis” da competição capitalista, da oferta e demanda, da “sobrevivência do melhor” do Darwinismo Social como uma racionalização para a ordem social, e também do “Destino Manifesto”, que foram os blocos construtores de nossa tradição historiográfica e ideologia políticas dominantes (SLOTKIN, 1998, p. 15).

Conceitualizado pelo historiador Frederick Jackson Turner em 1893, a Frontier (que não deve ser confundida com “border”, outra palavra para Fronteira) significa um espaço limítrofe entre a civilização e a barbárie.

Esse espaço da Frontier rendeu centenas de livros, filmes, músicas, quadrinhos, e nos últimos cinquenta anos, também jogos. O espaço da Frontier e do Oeste Americano foram reificados no gênero do “Western”, um gênero narrativo onde o “Velho Oeste” se tornou um lugar de aventura, romance, onde xerifes caçavam foras-da-lei, pistoleiros se digladiavam, homens brancos caçavam e guerreavam com nativo-americanos e mexicanos. Para o historiador John Cawelti, as representações gênero *Western* são constituem uma série de convenções e fórmulas que estruturam uma experiência narrativa (CAWELTI, 1999).

4. Os jogos de Western

Para o historiador britânico John Wills, os jogos dos anos sobre o Oeste Americano:

offered ephemeral escapes to a simpler world of six-shooters, wagon trains, and iron horses. The glorious “frontier West,” as presented by artists such as Frederic Remington, fiction writers such as Zane Grey, and Hollywood directors such as John Ford, was fed into the modern computer and spat out in pixelized form. The videogame (and hence the digital West) thus replicated past canvas, paper, and celluloid dramas. Game titles regurgitated old Western myths and cheap fiction. In essence, the digital West started out as simulacra of simulacra (WILLS, 2008, p. 277)

O historiador argumenta que os jogos do gênero Western daquela época parecem ter negligenciado a crescente crítica social, assim como a crescente complexidade presente nos filmes situados no Velho Oeste, que foram produzidos durante o período de crise da confiança nacional nos Estados Unidos nas décadas de 1970 e 1980. Dessa forma, os jogos teriam fornecido uma forma extremamente simplificada de entretenimento, destacando apenas os elementos básicos de cowboys, indígenas e todo o conjunto mitológico que havia sido estabelecido por décadas. Tratados como meros “brinquedos”, os videogames não teriam exigido qualquer nível de justificação intelectual, o que contribuiu para a perpetuação dos mitos e estereótipos associados ao Velho Oeste. Através de sessões curtas de jogo, o público já estava familiarizado com as convenções do Oeste Americano que se desdobrava diante deles.

Assim, a argumentação de Wills esclarece certos aspectos do significado desses jogos, particularmente em relação à continuidade subterrânea de estereótipos derivados de mitos antigos, bem como à noção de imitação de imitação. Isso se deve ao fato de que esses jogos representavam interpretações simplificadas dos filmes de faroeste (os quais, por sua vez, eram interpretações de narrativas e experiências passadas). No entanto, é necessária uma análise mais aprofundada de algumas das críticas e das premissas subjacentes.

É inadequado afirmar que os videogames simplesmente “ignoraram” a discussão do Mito da Fronteira como retratada no cinema, já que a maioria dos jogos optou por se basear em uma memória coletiva mais popular sobre o Velho Oeste. Isso inclui, principalmente, filmes que retratavam pistoleiros em ação estilizada. É igualmente relevante notar que, apesar da importância do Mito da Fronteira na narrativa americana, foram os produtores japoneses que, nas décadas de 1970 a 1990, influenciaram, moldaram

e definiram a forma e o conteúdo dos primeiros jogos ocidentais de combate armado. A Indústria Cultural deslocou a identidade nacional inerente à filmografia americana, que havia sido reinterpretada tanto pelo estilo *Spaghetti* italiano quanto pelos filmes japoneses. Em contraste com as produções americanas, esses filmes removeram os elementos específicos nacionais e históricos do gênero, redefinindo-o ao enfatizar seus aspectos estéticos, como o pistoleiro cowboy, a violência estilizada e a busca pela aventura. Portanto, não é coincidência que o paradigma estético *Spaghetti* tenha servido de inspiração para as empresas de jogos japonesas entre as décadas de 1970 e 1990.

Além disso, é crucial considerar a própria natureza da memória e da transmissão cultural. Isso se deve ao fato de que esses jogos, produzidos em outro país, eram dependentes das limitações de processamento dos fliperamas (e posteriormente dos cartuchos), que eram dedicados a um único jogo. Inicialmente projetados para jogabilidade rápida, esses jogos eram instalados em máquinas específicas em bares e outros espaços sociais, onde os jogadores gastavam centavos para jogar por curtos períodos e abrir espaço para outros jogadores em seguida. Outro fator a ser observado é que, nos estágios iniciais da indústria, não havia muita exploração do videogame como forma de expressão, o que resultava em poucos jogos que se desviavam da fórmula de sucesso estabelecida por Pong. Isso se deve a uma tendência de imitar formas que provaram ser comercialmente bem-sucedidas, bem como à falta de pressão social significativa entre produção e consumo. Com poucos programadores com habilidades técnicas, pouca experiência acumulada e engajamento limitado dos consumidores para questionar a jogabilidade, novas abordagens na representação do conteúdo surgiriam apenas nos anos subsequentes, mesmo nos Estados Unidos.

Como pretendo demonstrar, as representações eletrônicas do Velho Oeste americano foram influenciadas por diversos elementos ao longo do tempo. Assim, as razões técnicas contribuem para explicar por que esses jogos continuaram a perpetuar estereótipos, mas não podem negar o fato de que até escolhas técnicas ainda têm implicações ideológicas. Essas escolhas representacionais do mito devem ser entendidas no contexto da continuidade das ideologias associadas a determinados elementos, na dinâmica específica da mercantilização do passado e da memória, bem como nos lucros das intenções dos produtores, nas possibilidades técnicas, nos suportes materiais e nos gêneros que evoluíram até então.

4.1. Jogos de aventura textual e gráfico

O primeiro “jogo de aventura” criado sobre uma representação histórica, e, portanto, de representação do Oeste Americano, foi *The Oregon Trail*, uma aventura educacional desenvolvida por três professores do ensino médio no estado norte-americano de Minnessota. Originalmente criado como uma aventura textual para um *teleprinter*, ganhou versões para computadores sobretudo nas décadas de 1980 e 1990.

Em essência, *The Oregon Trail* buscou imitar e reproduzir uma experiência de viagem para o Oeste com um propósito educacional. A jornada começa em uma tela bidimensional, avançando da direita para a esquerda, simulando a viagem da família em direção ao Oeste, passando por diferentes marcos geográficos.

O jogador assume a responsabilidade pela gestão dos recursos enquanto conduz uma família pela Trilha do Oregon. Deve decidir se a família vai comer em abundância ou racionar a comida. Além disso, precisa escolher entre viajar rápido ou devagar, pois essas decisões afetam a saúde dos membros do grupo, que podem ficar doentes ou sofrer lesões, com a famosa frase “You died of dysentery” (“você morreu de disenteria”) após contrair cólera, uma das mortes comuns no jogo. A qualquer momento, o jogador pode pausar e ajustar as “configurações” da viagem, ou tentar caçar comida para o grupo em um momento de jogabilidade de “tiro”, que não estava presente em versões mais antigas.

Nos pontos de parada ao longo da trilha, como travessias de rios, fortes e outros marcos geográficos, o jogador pode comprar suprimentos para a viagem e interagir com locais para obter informações sobre os caminhos. Por exemplo, no início do jogo, há um desafio de atravessar um rio, onde o jogador pode escolher alugar uma balsa, usar a força dos bois ou fazer a diligência flutuar. O jogo calcula diversos fatores, como peso, profundidade e velocidade da água, para determinar se a travessia foi bem-sucedida ou se houve algum acidente. Em outro rio, é possível “pagar” um indígena com roupas para que ele guie a travessia.

As regras do jogo também consideram as condições de viagem de acordo com a estação do ano - calor ou frio - e suas implicações para a jornada, como falta de água ou pastagens ruins. Além disso, eventos aleatórios podem ocorrer, como a quebra de peças da diligência ou ataques de bandidos ou indígenas. O jogo termina quando o jogador chega a Oregon e recebe uma pontuação com base em seu desempenho.

Em jogos como *Lost Dutchman Gold* (1979) e *Ghost Town* (1980), A aventura de texto serviu como base para diversos paradigmas no desenvolvimento de narrativa e espaço em jogos distintos. Construídas em torno de descrições limitadas de texto, esses

jogos demandavam que os jogadores dominassem a sintaxe verbal necessária para explorar os espaços, descritos textualmente. Assim, os jogadores tinham que digitar comandos como “Ir para o Norte” ou “Olhar a casa” para receber respostas do computador sobre suas ações. A falta de elementos visuais trazia desafios adicionais, como a necessidade de os jogadores mapearem mentalmente, ou até mesmo desenharem em papel, os layouts dos labirintos para se orientarem. Era comum encontrar dicas e soluções para os quebra-cabeças desses jogos em revistas especializadas.

Soluções dependiam, portanto, de experimentação constante, tentativa e erro, e do mapeamento ativo feito pelo jogador. Essa abordagem demandava um esforço considerável para compreender as dinâmicas internas e soluções dos desafios e dos espaços. Apesar de esses jogos apresentarem elementos pioneiros para o subseqüente desenvolvimento de narrativa nos jogos, a simplicidade deles incorporava uma complexidade que foi gradualmente abandonada à medida que a tecnologia avançava.

Lost Dutchman Gold (1979) traz uma narrativa na qual o jogador começa em uma cabana isolada, depois deve atravessar estradas, desertos e montanhas até encontrar uma mina, descobrir seus tesouros e levá-los de volta à cidade. Os únicos personagens humanos na história são os “selvagens indígenas”, que podem ser ouvidos e vistos à distância, sem interações.

Já *Ghost Town* (1980), o nono jogo de aventura de texto produzido pela Adventure International e projetado por Scott Adams, explora as limitações técnicas para criar uma narrativa em torno da busca por tesouros em uma “cidade fantasma”. O único personagem com o qual o jogador interage é um “Narrador-Fantasma”, que fornece instruções e dicas sobre as ações necessárias.

Gunslinger (Imagination Development Systems/Datasoft, 1986) representa um avanço técnico em comparação com os dois jogos anteriores. Por essa razão, é considerado um título mais refinado no que diz respeito à linguagem e à abordagem do Mito da Fronteira. Também mantendo o formato de aventura textual, o jogo enriquece sua narrativa com descrições mais detalhadas e ilustrações que retratam o cenário, personagens e objetos (Figura 6). No entanto, a complexidade maior desse título não se limita aos elementos visuais. Afinal, embora utilize o mesmo sistema de “verbos textuais” de *Ghost Town* e *Lost Dutchman Gold*, sua trama é notavelmente mais intrincada de acordo com os padrões da época. Dentro do enredo do jogo, encontramos representações de vários elementos considerados icônicos do gênero, como xerifes, criminosos, povos indígenas e mexicanos.

Esses três jogos que descrevi foram desenvolvidos com diferentes níveis de capacidade técnica, baseados nas aventuras textuais que surgiram desde os anos 1960, atingindo o ápice na década de 1970. Conseqüentemente, nos anos 1980, novas abordagens começaram a ser exploradas, exigindo maior interatividade por parte do jogador e respostas mais elaboradas da máquina. Com exceção de *Gunslinger*, no qual a busca por tesouros e o uso da violência contribuem para o desenvolvimento da narrativa, esses temas passaram a ser mais frequentes nos jogos do final da década.

Law of the West (Accolade, 1986) foi um dos primeiros jogos de aventura a narrativizar o Oeste. O principal mecanismo dessa narratividade consistia justamente na possibilidade que os jogadores tinham de fazer diferentes escolhas de diálogo e de ação, e elas possuíam conseqüências. O espaço, bem simples, consistia em telas únicas que compunham um cenário onde estabelecia os personagens e a situação que o jogador deveria lidar. No controle de um xerife sem rosto, pois é retratado pelo ângulo de uma câmera traseira na altura de sua cintura, e armado com sua pistola, o jogador poderia interagir com onze personagens diferentes e escolher as linhas de diálogo em um menu. Em linhas gerais, os personagens com os quais se interagia compunham figuras estereotípicas do Velho Oeste: o “gringo” de pele escura, a dona do *saloon*, o mexicano, o médico bêbado, a professora de escola e seu filho, o “apostador”, o “*deputy*” incompetente e alguns pistoleiros que estão prontos a desafiar o protagonista.

Em 1988, a Sierra lançou *Gold Rush!*, marcando um momento significativo na representação da Fronteira nos videogames. Fundada em 1979 por Ken e Roberta Williams, considerados “hackers” da geração dos anos 1970 por Steven Levy, a Sierra Entertainment se destacou nas décadas de 1980 e 1990 com séries de aventuras narrativas gráficas como *King’s Quest* e *Leisure Suit Larry*. *Gold Rush!*, desenvolvido por Ken e Doug McNeill, continuou o gênero narrativo e também incorporou elementos de simulação e educação histórica.

A narrativa começa com o jogador controlando Jerrod Wilson, um morador de Brooklyn Heights, em Nova Iorque. O jogo permite que o avatar seja movido em todas as direções em um cenário bidimensional isométrico, esforçando-se desde o início para simular o realismo na representação. Através de um conjunto meticuloso de regras dentro de um espaço virtual, o jogo não apenas conta a história, mas também tenta simular a jornada rumo ao Oeste em busca de riqueza. Enquanto a representação visual e textual detalhada na narrativa busca recuperar nuances dos locais, as regras procuram colocar o jogador em um ambiente que simula como as coisas eram na época.

Com o uso do teclado, Jerrod pode percorrer várias ruas, interagir com pessoas de forma aleatória e específica usando um sistema de verbos (similar aos outros jogos de aventura textual). O jogador pode coletar objetos, comprar e vender propriedades, ler, observar e realizar outras ações.

Gold Rush! retoma o mito do Oeste, onde alguns elementos clássicos são incorporados ao mito da busca e exploração de riquezas no Novo Mundo. A narrativa da busca pelo sucesso e riquezas fáceis sempre atraiu as massas empobrecidas pela vida difícil do capitalismo. Nesse jogo específico, a jornada do herói é cumprida pela dominação das regras que levam à catarse narrativa no final. Além disso, a narrativa é centrada em homens brancos, com personagens negros silenciados, indígenas retratados como ameaças e mulheres em papéis secundários.

A travessia da wilderness perigosa é possível devido a acampamentos, vilarejos e fortes "civilizados" ao longo do caminho. Esses "lugares de paz" contrastam com os locais de perigo e acaso (ou seja, a natureza), e a violência associada ao processo de colonização é ocultada e naturalizada.

Outro jogo que se baseou nas lembranças da "febre do ouro" foi o pouco conhecido *Lost Dutchman Mine* (Magnetic Images, 1989). Este jogo resgata o tema do "velho garimpeiro" presente, por exemplo, no filme *Tesouro de Sierra Madre*, e coloca o jogador no papel de um homem idoso em busca da lendária "mina perdida". Essa mina, supostamente mantida em segredo por Jacob Waltz na região do Arizona, forma a trama do jogo, que é em essência similar ao jogo textual de 1979, *Lost Dutchman Gold*. No entanto, essa narrativa é apresentada por meio de uma interface gráfica. Dentro do jogo, a narrativa não é amplamente descrita, sendo parte dela encontrada no manual do jogo. Isso se deve, em parte, à estrutura aberta e aleatória de exploração de espaço do jogo. A cada partida, os cenários mudam. No jogo, o jogador assume o controle do velho garimpeiro e deve coletar itens, jogar cartas, explorar várias localidades, enfrentar desafios naturais e de indígenas, encontrar minas e garimpar ouro. O objetivo é encontrar a mina perdida, e quando isso acontece, o velho garimpeiro é retratado como um burguês com cartola e bengala.

Tanto *Gold Rush!* quanto *Lost Dutchman Mine* são jogos cuja abordagem séria é consistente com a proposta de simular a vida no Oeste Americano, com foco nos aspectos mitológicos e econômicos da busca por ouro. Dessa forma, *Gold Rush!* apresentou uma narrativa mais dramática – porém não melodramática – e complexa para os jogadores, graças ao seu foco (assim como *Oregon Trail*) nas várias dificuldades enfrentadas na vida

passada, tornando-se uma espécie de simulação pedagógica. Por outro lado, *Lost Dutchman Mine* buscou uma experiência mais simples e gerenciável dos diferentes elementos e atividades envolvidos na busca por ouro.

Já em uma temática mais satírica, temos *Freddy Pharks: Frontier Pharmacist* (Sierra, 1993) e *Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine* (Himalaya Studios, 2006). Matthew Turner assim define a paródia do *Western*:

A paródia do *Western* zomba dos códigos e convenções de um gênero cinematográfico particularmente Americano enquanto comenta – direta e indiretamente – as demandas sociais e culturais de seu tempo. Entretanto, no ato de subverter tais convenções e chamar a atenção para a construtividade [*constructedness*] deles, a paródia *Western* cria o seu próprio conjunto de convenções que está intimamente aliado – e, muitas vezes, fortemente dependente – às convenções do próprio *Western*. A paródia admite que o paradoxo de um código que é arbitrário – mas, ainda assim, vinculativo – é inerentemente humorístico. Esta atitude parodial, contudo, não se deixa desviar muito de seu modelo genérico. Se o caowboy cavalga rumo ao pôr do sol em um cavalo ou em uma limusine, ele ainda está cavalgando rumo ao pôr do sol¹.

Dentro do universo dos jogos, é em *Freddy Pharkas* que encontramos uma das sátiras mais proeminentes. O jogo começa com um narrador externo que apresenta a história de *Freddy Pharkas*, um farmacêutico e pistoleiro que, em um passado distante, salvou a cidade. Ao assumir o controle de *Pharkas*, o jogador explora a cidade bidimensionalmente em forma isométrica, visitando locais diversos, incluindo lugares fechados e pontos de interesse espalhados pela região.

Em *Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine* (Himalaya Studios, 2006), somos apresentados a *Al Emmo*, um homem de aproximadamente 40 anos que embarca em uma viagem de trem em direção à sua “noiva por correspondência”. Em ambos os casos, o humor é proeminente tanto na representação narrativa quanto espacial, retomando e desconstruindo lugares de memória típicos do Oeste.

4.2. Jogos de Estratégia

¹ “The *Western* parody mocks the codes and conventions of a distinctively American cinematic genre while commenting—directly and indirectly—on the cultural and social issues of its time. Nevertheless, in the act of subverting those conventions and calling attention to their constructedness, the *Western* parody creates its own set of conventions that are closely allied to, and often rely heavily on, the conventions of the *Western* itself. The *Western* parody admits that the paradox of a code that is arbitrary, but nevertheless binding, is inherently humorous. This parodic attitude, however, does not let it stray too much from its generic model. Whether the cowboy rides off into the sunset on a horse or in a limousine, he still rides off into the sunset” (TURNER, 2005).

Os jogos eletrônicos frequentemente optam por representar o passado através de diversos gêneros, sendo os jogos de estratégia e administração de recursos um dos mais populares para esse propósito (BELLO; VASCONCELOS, 2017). Nesse tipo de jogo, como o próprio nome sugere, os jogadores assumem o controle sobre o destino de exércitos, cidades ou até mesmo civilizações inteiras do passado. Esses jogos transformam elementos históricos e sociais em desafios lúdicos que exigem raciocínio estratégico. No entanto, a abordagem em relação aos jogos de estratégia difere substancialmente daquela encontrada nos jogos de ação.

Nos jogos de ação, a experiência é tipicamente centrada na atuação de um único personagem, muitas vezes inserido em uma narrativa dramática. Em contraste, nos jogos de estratégia, a ênfase não está em se identificar com um avatar específico em uma jornada, mas sim em adotar uma perspectiva abstrata e planejadora em relação aos recursos disponíveis.

Um exemplo de jogo que ilustra esse gênero é o *Trail West* (Micro-Ed, 1981), uma simulação textual que desafia os jogadores a administrar comida, roupas, munição e outros recursos durante uma jornada rumo ao Oeste, refletindo a perspectiva histórica da Trilha do Oregon. Da mesma forma, o *Rails West!* (Strategic Simulations, 1984) busca representar as complexidades econômicas ligadas à expansão ferroviária e territorial da Fronteira. Esse jogo oferece uma interface simplificada que serve como microcosmo, onde as habilidades dos jogadores são testadas ao entenderem a organização sistêmica de números e valores, de forma semelhante a operar em uma bolsa de valores.

No início dos anos 2000, surgiu a série de jogos *Westward*, que introduziu o conceito de construção de cidades na ambientação da Fronteira. Essa série retrata um cenário bucólico e fantasioso de vida rural, embora também incorpore elementos de paródia ao zombar dos estereótipos do Velho Oeste. É relevante notar que, apesar de pertencerem ao gênero de construção de cidades, esses jogos permitem que os jogadores controlem avatares individuais para realizar suas ações. Esses avatares têm identidades próprias, necessidades de moradia e emprego, e muitas vezes são dotados de histórias pessoais, evidenciando a influência da ideologia individual na construção do mito da Fronteira. Esses jogos se baseiam em mecânicas simples de administração e gerenciamento de cidades com uma atmosfera pastoral. Em última análise, eles promovem a ideia de um retorno ideológico e conformista a uma concepção de vida mais simplificada, onde o capitalismo é presumivelmente mais transparente e o valor do trabalho árduo é mais exaltado.

4.3. Jogos de Ação

O pioneiro na indústria de videogames a se aventurar na simulação da mitologia do Oeste Americano foi o jogo *Western Gun* (Taito, 1975). Logo no mesmo ano, a Midway lançou uma versão localizada nos Estados Unidos com o nome de *Gun Fight* (Midway, 1975). Estes jogos de arcade eram controlados por dois manches em formato de alavanca, que interagiam com a ação na tela. Um dos manches movimentava o avatar em forma de cowboy para cima e para baixo em um ambiente bidimensional, enquanto o outro determinava a direção dos tiros disparados pelo avatar. Dado o seu êxito, a Midway continuou a lançar versões de *Gun Fight* para consoles domésticos nos anos seguintes: 1977 (Astrocade e Atari 2600), 1981 (Atari 8-bit) e até 1987 (Commodore 64).

O cenário desolado com poucos cactos, árvores e carruagens refletia as limitações técnicas da época, ao mesmo tempo em que representava a *wilderness* do Oeste Americano como um ermo vazio. O gabinete do arcade resgatava a estética colorida e estilizada dos *Western Spaghetti*.

Apesar de ter origem japonesa, o jogo apropriou-se e reiterou ícones e representações que haviam sido consistentemente produzidos pela Indústria Cultural nas décadas anteriores. Vale destacar que a predominância hollywoodiana nas representações cinematográficas do Oeste americano posteriormente se transferiu para o cinema italiano. Assim, a interpretação italiana dos filmes de Wild West – daí o termo *Western Spaghetti* - tornou-se um ponto de referência para os jogos subsequentes. Isso sinaliza a primeira evidência, no contexto dos jogos de Western, de uma disseminação de memória sobre o passado já cristalizada por meio de outras commodities culturais.

O arcade *Outlaw* (1976) apresentava uma imagem de um deserto e a porta de um saloon, e seu nome remetia às muitas histórias de bandidos idealizados pela indústria cinematográfica. A versão para arcade, em 1976, foi desenvolvida para um gabinete personalizado, onde uma tela preto e branco projetava a imagem sobre um cenário físico que imitava a paisagem típica de um Western.

Em resposta à competição imposta pela Atari, a Midway criou *Boot Hill* (Midway, 1977), uma sequência do *Gun Fight* original. Mantendo a mesma jogabilidade dos títulos anteriores, esse arcade introduziu uma inovação que o tornava visualmente mais cativante. Era um cenário colorido posicionado atrás da tela preto e branco, proporcionando um nível mais elevado de detalhes ao jogo. Além disso, o cenário

colorido contribuía para uma imersão mais profunda do jogador, contrastando com a tela monocromática. O objetivo permanecia intacto: atingir o adversário do outro lado do cenário, superando obstáculos como cactos e carruagens que bloqueavam os tiros.

Os primeiros jogos situados no cenário do Oeste e produzidos pela indústria de videogames enfocaram um dos elementos fundamentais da mitologia/ideologia da Fronteira no século XX: a veneração ao *gunfighter*, o cidadão armado. O historiador estadunidense Richard Slotkin observou que a partir dos anos 1950, através de filmes como *The Gunfighter*, *Shane* e *High Noon*, o cinema hollywoodiano começou a idealizar e centralizar a narrativa na habilidade com armas para definir os heróis. Por esse motivo, Slotkin (1992) cunhou o termo “culto do *gunfighter*” para descrever esse momento de desenvolvimento.

Essa ênfase na habilidade com a arma se tornou presente e contínua em inúmeras produções culturais desde então. Com efeito, os *Western Spaghetti* italianos tornaram essa centralidade na habilidade com a arma um sinônimo de violência estilizada e espetacularizada. Os *games* de *arcade* como *Gun Fight*, *Outlaw* e *Boot Hill* retiraram a narrativa e a trama, quando comparados às representações fílmicas, e retiveram os símbolos expressos nos poucos *pixels* que simbolizavam os *cowboys*, as armas e alguns elementos do cenário desértico do Oeste. Ou seja, os elementos mantidos foram justamente os tropos imagéticos que circulavam por essa memória reificada na Indústria Cultural.

Fundamentalmente miméticos com a circulação social das imagens dos *Westerns* fílmicos, estes primeiros jogos de ação da indústria situaram-se, sobretudo a simulação a partir de uma competição com a máquina ou com outros jogadores a partir da rememoração reificada do duelo estetizado. Os simples avatares se tornaram, relacionalmente, novos corpos a se identificar e projetar para uma atividade bidimensional.

Apesar do pouco conteúdo disponível internamente em cada jogo, há uma totalidade narrativa expressa na sua simples iconografia programada em conjunto com a visualidade das máquinas de *arcade*. Ao observar os jogos, é possível verificar como desde os próprios nomes, eles resgatam constantemente um conteúdo mítico mais amplo. Muito provavelmente, jogadores americanos, europeus e japoneses reconheceram e conectaram simbolicamente os elementos estéticos simples às narrativas mais tradicionais a que foram submetidos.

Em meados dos anos 1980, os saltos tecnológicos de capacidade de armazenamento permitiram um refinamento da programação e dos objetos em tela, os quais aparecem, por exemplo, em *Cheyenne* (1984). Afastando-se do plano vazio com poucos ícones – agora reservado somente aos ambientes desérticos, *Cheyenne* apresenta um cenário completamente preenchido de reconstituições pixelizadas da iconografia do Oeste. Esse jogo inaugurou, então, a reconstituição de exteriores e interiores de edifícios, que demarcam onde a ação e a narrativa passam a acontecer. Se em *Gun Fight* o espaço narrativo do jogo era fundamentalmente o do deserto, passou a ser possível distinguir entre esse, a praça de uma cidade, ou o interior de um *saloon*. Apesar de ser um jogo centralizado no combate armado, a distinção de cenários impunha uma narrativização da ação no espaço.

Cheyenne (Exidy, 1984) direcionou a violência para hordas de inimigos foras da lei (*outlaws*) diversificados em termos étnico-raciais e de gênero. O grande objetivo era exterminar bandos compostos por líderes indígenas, mexicanos, e por mulheres em espaços vivazes que capturavam em pixels a iconografia do Oeste.

Em *Billy the Kid Returns* (Alive Software, 1994) é interessante observar que das dez “fases” que denotam o percurso da fuga de Billy, duas fazem referência a eventos concretos (a prisão e o encontro final com o xerife Pat Garret), quatro têm sua centralidade no contexto espacial (o Deserto, a Mina, o Tesouro e a Cidade Fantasma) e o restante é marcado por lutas contra adversários que conformam uma alteridade em termos raciais e sexuais (a cavalaria, o bando mexicano de “*Sombrero Jack*”, a “*Emboscada Apache*”, e as “*Senhoritas Mortais*”). Dessa forma, espaço, natureza e o Outro se tornam sinônimos de um mesmo obstáculo a ser superado pelo Homem e, conseqüentemente, pelo jogador em disputa contra a máquina.

No início dos anos 1990 algumas mudanças significativas ocorreram nos jogos eletrônicos por conta dos saltos tecnológicos que os hardwares obtiveram. Houve um processo de tridimensionalização dos espaços e um salto em direção à simulação de um naturalismo da representação. No campo do *Western* isso é apresentado na série de jogos da *American Laser Games*, e no final da década, em *Outlaws* (Lucasarts, 1997). Esses jogos em primeira pessoa, diferentemente dos anteriores, com uma representação visual que se aproxima, cada qual à sua maneira, da linguagem hollywoodiana ou de animação.

Mad Dog McCree (American Laser Games, 1990) é o primeiro de uma série de jogos de *arcade* em *laserdisk* com uma tela e um controlador de pistola lançados pela *American Laser Games* na primeira metade dos anos 1990. Foram produzidos quatro

jogos com a temática *Western*: *Mad Dog McCree* (1990), *Mad Dog II: The Lost Gold* (1992), *The Last Bounty Hunter* (1994), e *Fast Draw Showdown* (1994). É possível dizer que *Mad Dog* é uma espécie de “filme interativo” ao mesmo tempo em que dá continuidade ao gênero de jogos de *shooting gallery* (Figura 22).

As cenas filmicas remetem a um estilo de “filmes B”, de baixo custo, e foram gravadas para narrativizar o espaço da ação irrefletida e responder à presença ou ausência dos comandos do jogador: caso ele erre um dos “tiros”, o pistoleiro inimigo continua a atirar até morrer; se acertar, uma sequência inicia com a animação do pistoleiro caindo, muitas vezes. A utilização de diversos ângulos e da câmera lenta funcionava para aumentar a dramaticidade do espetáculo.

Uma análise da *Entertainment Weekly* de 1995 diz o seguinte a respeito do jogo:

Como as series televisivas *cowboys-and-Indians* dos anos 50, os jogos de tiro parecem obviamente ter feito tanto sucesso que é difícil desenvolver muita repulsão contra eles. Enquanto é fácil aceitar a ironia da ação sem sangue de *The Last Bounty Hunter's*, com sua violência cartunesca, os jogadores que controlam os PC [*Players Characters*] não ficarão tão entusiasmados com suas sequências de vídeo em bloco, e os jogadores (como em algo “politicamente correto”) podem se ofender com um personagem Afro-Americano que é um coveiro que profere insultos, sorrindo agressivamente, sempre que você leva um tiro. E nem se preocupe em pegar a arma opcional ALG de seu PC: visto que a maioria dos jogadores se senta a cerca de trinta centímetros de suas telas, fazê-lo é como atirar em peixes virtuais dentro de um barril².

4.4. A Tridimensionalização e o épico espacial

Ao final dos anos 1990, a desenvolvedora de jogos *Lucasfilm Games*, renomeada *Lucasarts*, desenvolveu um ambicioso *shooter* tridimensional em primeira pessoa chamado *Outlaws* (Lucasarts, 1997). Apesar de também ser um jogo de tiro em primeira pessoa, a principal diferença dos FPS em relação a jogos anteriores, como os da *American Laser Games*, é a possibilidade de movimentação pelo cenário, em oposição à estrutura de “*shooting range*”, na qual a movimentação e o cenário são fixos e os inimigos se configuram como alvos estáticos.

² “Like a '50s *cowboys-and-Indians* TV series, this shooting game seems so obviously made on the cheap that it's hard to work up much rancor against it. While it's easy to excuse *The Last Bounty Hunter's* tongue-in-cheek “acting” and bloodless, cartoonish violence, PC owners will be less than thrilled with its blocky video sequences, and PC people (as in “politically correct”) might take offense at its Afro-American grave-digger character, who delivers a grinning, mugging insult whenever you get shot. And don't even bother picking up ALG's optional PC Gamegun: Since most computer users sit about a foot away from their screens, using it is like shooting virtual fish in a barrel” (STRAUSS, 1995). As traduções de textos estrangeiros são de nossa autoria.

O jogo *Outlaws* é composto por nove fases as quais representam cenários típicos do Mito da Fronteira para o tiroteio: o esconderijo de bandidos; uma cidade; um trem; as margens de um rio; um moinho; um forte; uma mina de ferro; e o rancho do vilão. O espaço é esteticamente estereotipado, sem uma geografia específica, que toma um sentido mitológico, vazio de sentido ideológico para além da performance em si. Por sua vez, há uma mudança mimética e vertiginosa quando começa o ambiente tridimensional explorado em primeira pessoa, o qual altera a forma pela qual o jogador se situa no espaço.

Outlaws expressa características que terão continuidade nas próximas duas décadas de jogos de *Western*, em particular, e nos jogos históricos como um todo. A primeira, e mais determinante no longo prazo, pode ser observada a partir do conceito de “autenticidade seletiva do passado”, proposto por Bullinger e Salvati³. O conceito busca descrever o fetiche da autenticidade dos armamentos e de seu funcionamento. Nesse sentido, uma das novidades que o jogo introduz é a mecânica de simulação de recarregamento com uma animação do personagem colocando os projéteis dentro das armas que carrega (Figura 24). A constituição da autenticidade histórica do espetáculo do combate autêntico confere desafios particulares à jogabilidade e autoriza (e/ou possibilita) o extermínio das massas despersonalizadas, reduzidas a meros objetos da violência. Ou seja, desaparece a ênfase na demarcação da alteridade por critérios de raça e de gênero, pois o jogador deve enfrentar hordas de inimigos genéricos. Tais hordas são variações estéticas do vestuário: praticamente todos os inimigos são *cowboys* brancos, com diferentes chapéus e roupas. Interessante observar que isso ocorria mesmo nas fases (ou nas áreas) que tinham o “*boss*”, o líder da área, representado por um nativo americano ou por uma mulher.

Red Dead Revolver (Rockstar, 2004), que recebeu duas sequências muito maiores e bem-sucedidas (*Red Dead Redemption* e *Red Dead Redemption 2*), é um *shooter* tridimensional de fases, como *Outlaws*, mas em gráficos que se aproximam do fotorrealismo, não mais da animação. Em uma jogabilidade de ação frenética, o jogador deve controlar o protagonista através de várias fases exterminando hordas de inimigo e enfrentando seus algozes. Ainda de forma incipiente, *Red Dead Revolver* apresenta uma pequena cidade na Fronteira que é passível de exploração.

³ BULLINGER, Jonathan M; SALVATI, Andre J.; Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (Orgs). **Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

No entanto, é *Gun* (Neversoft, 2005) o primeiro jogo de *Western* que apresenta a Fronteira como um “mundo aberto” voltado à navegação e à exploração do espaço. Este espaço da fronteira limitado funciona como um pequeno parque de diversões histórico, onde diferentes *NPC's* fornecem *sidequests*, pequenas atividades como lidar com gados, cavalos, e *minigames* de pôquer. Essas missões ainda não assumem a pretensão de imersão completa na reconstituição de uma experiência do Velho Oeste, como acontecerá alguns anos depois em *Red Dead Redemption* (2010). Essas missões opcionais operam como pequenos jogos que premiam o jogador com pontos (uma forma de capital-experiência) para melhorar as habilidades do personagem individual. Há também algumas lojas distribuídas pelo espaço do jogo, nas quais é possível melhorar armas e bônus específicos. *Gun* é uma tentativa inicial de reconstituição da experiência do Oeste: há um mundo “aberto” de exploração e várias atividades que remetem a possíveis ações de *cowboys*, como capturar cavalos e *outlaws*.

Dessa forma, o maior espaço do jogo – onde ocorre a maior parte das “missões” – consiste na chamada *Badlands*, uma formação geográfica rochosa de cânions, ravinas, e cujo nome provavelmente veio da linguagem do povo Lakota, que chamava essas terras de “*mako sica*”, significando “má terra”, dada sua dificuldade de locomoção. Dois outros marcadores territoriais presentes no jogo são as terras dos Apaches (que habitavam historicamente áreas do México, e dos estados do Novo México, Texas, Arizona, Colorado, Oklahoma e Utah) e as terras do povo *Blackfoot*, que viviam em terras muito mais ao norte (como no Canadá, e nos estados de Montana e Idaho), mas por alguma razão aparecem muito mais ao sul na narrativa do jogo.

Em *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), a apresentação narrativa em cenas filmicas e diálogos constantemente ironiza e problematiza as noções de “civilização” e “progresso”, o papel dos missionários evangelistas e do governo federal, assim como os conflitos políticos e as relações com os grupos étnicos locais. As “ideologias” e os projetos de poder (sejam do governo estadunidense, da ditadura ou da revolução mexicana, ou de homens que promulgam a liberdade utópica – temas do jogo) são encarados em uma chave cínica e cética e retratados como usurpadores do trabalho e das esperanças do indivíduo comum. Foi criado dividido em três atos, cada qual dotado de uma estrutura de começo, meio e fim próprio. Ademais, cada um dos atos é composto por um espaço territorial, personagens, ritmos e dinâmicas diferentes, totalizando uma história una.

A narrativa percorre, então, três diferentes espaços ficcionais e mítico-ideológicos referentes a locais reais e que dizem respeito a história dos Estados Unidos. No primeiro ato, *New Austin*, se passa em uma versão mítica e ficcional que remete esteticamente à ideia do *Great American Desert* e ao Texas, além de resgatar o velho “banguê-banguê”. No segundo ato, o jogo representa o que seria o norte do México e a Revolução de 1910, estereotipada, é claro. E finalmente, no terceiro ato, o espaço representa grandes planícies e o espaço “civilizado” de uma cidade moderna.

Razoavelmente diferente, *Red Dead Redemption 2* apresenta uma narrativa e um espaço ficcional que se levam muito mais a sério. A ironia e o sarcasmo ao projeto do Oeste Americano do primeiro jogo dão lugar à centralidade do melodrama dos personagens e da tragédia pessoal dos membros do bando frente um mundo que está acabando. Ou seja, a trama aborda a desintegração de um utópico bando de criminosos, representantes de um microcosmo multicultural americano, frente aos avanços da civilização e da Lei. O jogo é também mais conectado a representações do romantismo dentro das pinturas históricas, e mais preocupado com a riqueza de detalhes voltado a verossimilhança. Mas, sobretudo, o que RDR2 faz é uma atualização do Mito da Fronteira e do gênero *Western*: o caráter multiculturalista recoloca a ideologia da Fronteira na centralidade, como uma possibilidade positiva.

Ambos os jogos aproximam, sob a perspectiva de um indivíduo, de uma experiência verossímil com o passado, permitindo explorar diversos terrenos, capturar cavalos silvestres, coletar plantas, pastorar gado, e claro, viajar e assaltar trens, e enfrentar, com pistola em mão, os mais variados adversários.

5. Discussão

Jogos eletrônicos que buscavam retratar e emular épocas passadas estão presentes desde os primórdios de sua linguagem e indústria. No início, a capacidade gráfica da tecnologia computacional era limitada, não sendo capaz de criar imagens realistas, o que resultava na representação simplificada do mundo em poucos pixels sobre um fundo preto. No entanto, avanços tecnológicos permitiram à indústria de jogos eletrônicos atingir um nível de grandiosidade ainda maior do que a indústria cinematográfica, proporcionando a capacidade de simular, interagir e explorar vastas representações espaciais de eras passadas.

Os chamados games do gênero *Western* deram continuidade a antigas formas de reapresentar o Oeste Americano ao mesmo tempo em que produziram novas iconografias a seu respeito. De um lado, essas representações nos videogames são precedidas historicamente por diferentes formas, que muitas vezes coexistiram: 1) histórias contadas por habitantes; 2) literatura; 3) jornais e outras produções textuais; 4) pinturas históricas; 5) fotografia; século XX: 6) filmes; 7) histórias em quadrinhos. Por outro lado, seja na “pixelização”, ou na “tridimensionalização” poligonal dos cenários, essas representações eletrônicas não devem ser compreendidas como versões simplificadas dos códigos estéticos presentes no cinema e em outras produções culturais. Trata-se, pois, de apropriação e redefinição realizadas em diferentes momentos históricos e que, por isso, variam em função das possibilidades e das capacidades técnicas, dos gêneros de jogabilidade e estrutura de regras, e por fim, de decisões propriamente estéticas.

Veja-se, por exemplo, *Gunfight*, o primeiro jogo de ação dessa temática, feito em 1975. As limitações técnicas dos *arcade* do período exigiam que a composição da tela fosse mínima, a partir de uma tela preta, e algumas dezenas, ou centenas, de *pixels*. Para capturar a sensação de dois *cowboys* em um duelo de revólver, foi necessário tentar sintetizar o que os representava visualmente: um corpo com duas pernas, um braço na cintura e outro estendido com um retângulo representando a arma, além de um disco com um ponto sobressaliente no topo da cabeça, representando o chapéu.

As estratégias de “pixelização” da iconografia, ainda em um contexto de pouca capacidade técnica, partiam de um plano geralmente vazio preenchido com uma restituição de objetos, de modo que os parâmetros de jogabilidade e exploração do espaço eram estabelecidos de acordo com a proposta do que estava a ser representado. *Claim Jumper*, por exemplo, utilizava ainda menos *pixels* para apresentar os personagens (que agora eram mineradores), observados por uma câmera que os via do teto em seu combate contra plantas e cobras – representadas por um *continuum* não retilíneo de *pixels*. Por outro lado, *Trail West* (1981) apresentava continuidades de blocos de *pixels* pretos para indicar um caminho a ser percorrido por uma diligência – representada por uma “caixa”.

É crucial ressaltar que a criação de ambientes em estilo pixelizado não se trata meramente de uma transposição simplista da linguagem visual cinematográfica ou de outras formas visuais. A pixelização representa, de fato, uma reinterpretação estilística dessa linguagem visual, utilizando as possibilidades de composição e adaptação para atender às demandas específicas de cada gênero. Por exemplo, nos jogos como *Cheyenne*, o saloon ou a cidade não são meras cópias dos que aparecem nos filmes de faroeste. A

escolha dos objetos físicos como obstáculos ou elementos decorativos, bem como o acesso (ou a falta dele) a diferentes partes do cenário, são determinados pelo propósito que o jogo reserva para a ação do jogador.

O espaço retratado não é concebido com foco na narrativa nos moldes aristotélicos, onde as ações dos personagens presentes no espaço se desenvolvem por meio de atos e diálogos que compõem a trama. Pelo contrário, trata-se de um espaço que é moldado por elementos narrativos em torno da linguagem visual icônica, projetado para a movimentação, exploração e ações do jogador que o ocupa. Portanto, o trabalho de um designer de jogos envolve o processo de infundir narratividade ao espaço por meio da contextualização proporcionada pelo ambiente e pelas regras do jogo.

No que diz respeito à estética, a representação dos ambientes na forma pixelizada segue uma lógica cartunesca que depende do reconhecimento prévio da linguagem visual naturalista, enquanto simultaneamente introduz novos significados. Como resultado, a construção da memória ocorre através da evocação da linguagem visual já conhecida, combinada com a introdução de novos elementos. Essa introdução traz uma nova determinação, ou seja, a determinação da exploração e interatividade permitidas ao jogador, as quais, por sua vez, moldam a interpretação narrativa do ambiente.

Já a transformação que acontece a partir dos anos 1990 introduz o “realismo” à representação, onde ela se torna devedora direta da iconografia hollywoodiana, mesmo quando apresenta ainda traços cartunescos ou paródicos. Constitui-se a partir disso uma tentativa de imergir o jogador no passado e no mito “tal como ele foi”, com direta influência do positivismo histórico.

No que diz respeito à maneira como as narrativas são construídas nos cenários do Velho Oeste Americano, há uma perspectiva explorada por John Cawelti que destaca uma “inclinação ideológica” identificável nos Estados Unidos. Essa visão concebe o espaço do Oeste como o último bastião de certos valores tradicionais. Essas ideias ganham ainda mais força quando se considera que esse ambiente é representado como um meio de isolamento, o que intensifica o conflito da Fronteira, marcado pelo choque entre a ordem social e a ausência de leis. Cawelti também descreve quatro principais características que moldam a geografia das Grandes Planícies: sua ampla vastidão, o clima seco e desfavorável à vida humana, as variações extremas de luz e clima, e, de maneira paradoxal, sua imensidão e beleza. Cawelti argumenta que essas características tornam a dialética entre civilização e barbárie um exemplo visualmente evocativo (CAWELTI, 1999).

Jane Tompkins, por outro lado, afirma que a fixação na paisagem tem um caráter metafísico e é marcada por um desejo insaciável pela tangibilidade da realidade material (TOMPKINS, 1992). Portanto, tanto em ambientes bidimensionais quanto tridimensionais, observa-se uma alternância entre espaços amplos e ambientes fechados, além de uma clara distinção entre "ilhas de civilização", que são áreas seguras para o jogador, e a *wilderness* jogável, onde todos os perigos a serem enfrentados estão concentrados.

No caso do *Western* dos videogames, favoreceu-se uma tendência de monumentalização da Fronteira, recriada em ambientes cada vez mais vastos a serem navegáveis. Não deve se estranhar, então, a formação de um mercado de venda de memórias imagéticas e formas de interagir com o passado e o Oeste.

Os videogames "históricos" devem ser pensados em sua particularidade, isso é, na forma em que articulam narrativa, espaço e jogabilidade, uma vez que se muda o paradigma de linguagens ficcionais anteriores, onde o consumidor está na posição de espectador da história. Os videogames reapresentam o passado articulando comportamentos programados, elementos de cenário explorável e possibilidades de interação.

6. Referências

BELLO, Robson; VASCONCELOS, José Antonio. O videogame como mídia de representação histórica. **Observatório**, v. 3, n. 5, p. 216-250, ago. 2017. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/3950>. Acesso em: 26 set. 2023.

CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Madison (WI): Popular Press, 1999.

CHARTIER, R. **A História Cultural: entre Práticas e Representações**. Lisboa: DIFEL, 1990.

NORA, Pierre. Between Memory and History: Les Lieux De Mémoire. **Representations**, n. 26, p. 7-24, 1989. Disponível em: <https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/ARCH230/PierreNora.pdf>. Acesso em: 26 set. 2023.

SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

SLOTKIN, Richard. **The fatal environment: The myth of the frontier in the age of industrialization, 1800-1890**. University of Oklahoma Press, 1998.

STRAUSS, Bob. The Last Bounty Hunter. **Entertainment Weekly**, 25 ago. 1995. Disponível em: <https://ew.com/article/1995/08/25/last-bounty-hunter/>. Acesso em: 4 set. 2023.

TOMPKINS, Jane. **The West of Everything:** The inner life of *Westerns*. Oxford (UK): Oxford University Press, 1992.

TURNER, Matthew R. Cowboys And Comedy. The Simultaneous Deconstruction and Reinforcement of Generic Conventions in the Western Parody. In: ROLLINS, Peter C; O'CONNOR, John E. (Org.). **Hollywood's West:** The American Frontier in Film, Television, and History. Lexington (KY): The University Press of Kentucky: 2005.

WILLS, John. Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West. **Pacific Historical Review**, v. 77, n. 2, p.277, mai. 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/240760448_Pixel_Cowboys_and_Silicon_Gold_Mines_Videogames_of_the_American_West. Acesso em: 26 set. 2023.

LIMITES À COMPREENSÃO DO GAMEPLAY IMPOSTOS PELO PARADIGMA MODERNO DE CONHECIMENTO

Suely Fragoso¹

As últimas décadas do século XX e as primeiras do século XXI assistiram a uma reestruturação das Ciências Humanas e Sociais que procurou ultrapassar algumas limitações enfrentadas devido à adesão ao paradigma Moderno de conhecimento². Entre elas, destacam-se aqui as questões referentes às materialidades que, como apontou por exemplo Gumbrecht (2010), permaneceram na sombra por um longo período em função do privilegiamento da significação.

Essa ênfase direcionou o paradigma Moderno para as questões epistemológicas em detrimento da ontologia e para construções dualistas que contrapõem a complexidade das representações mentais a uma suposta superficialidade e simplicidade das questões materiais. Proponho, neste capítulo, que a compreensão do *gameplay*, central para os Estudos de Jogos³, esbarra justamente em sua incompatibilidade com o dualismo do pensamento Moderno. Para sustentar essa colocação, iniciarei o argumento com uma breve revisão crítica do conceito de *gameplay* na literatura clássica dos Estudos de Jogos, seguida por colocações sobre as características da virada material na área. Seguem-se percepções sobre o impacto do apagamento da materialidade na compreensão do próprio sujeito-jogador e suas relações com o âmbito ficcional do mundo do jogo, enumerando aspectos relativos à intermediação realizada pelas interfaces jogos e as diferentes espacialidades mobilizadas no *gameplay*.

1. *Gameplay*

Dado que *gameplay* é um conceito chave para os estudos de jogos, não faria sentido tentar defini-lo sem recorrer à literatura especializada. A primeira constatação diante dessa bibliografia já evidencia a complexidade da questão, através das variações

¹ Professora Titular-Livre da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Pesquisadora CNPq nível 1D. Email: suelyfragoso@ufrgs.br.

² Por “paradigma Moderno de conhecimento”, refiro-me, é claro, às discussões atinentes à área de História.

³ A expressão Estudos de Jogos, em maiúsculas, é utilizada neste artigo no sentido que a comunidade internacional atribui à denominação *Game Studies*.

significativas no uso da palavra. Diante disso, é relevante iniciar descartando três sentidos que são frequentes no senso comum e na mídia especializada, mas não correspondem ao conceito de *gameplay* abordado neste texto. Trata-se do uso da palavra para designar uma sessão de jogo gravada e/ou compartilhada (“vi o *gameplay* dessa fase do jogo no *YouTube*” ou “acompanhe meus *gameplays* no *Twitch*”⁴), para fazer referência a uma sessão de jogo específica (“o *gameplay* foi ótimo”) e para designar as regras e mecânica de um jogo (“me explique o *gameplay* de *Hearthstone*”⁵).

Na literatura científica, os sentidos mais frequentes são próximos de duas expressões utilizadas como traduções de *gameplay* para língua portuguesa: “jogar o jogo”, muitas vezes permutada pela palavra jogabilidade⁶, e “experiência de jogo”. A primeira vertente privilegia abordagens que enfatizam as regras e as mecânicas, mais frequentes entre os autores associados com a “corrente ludológica”⁷ dos Estudos de Jogos. Para Juul, por exemplo, o “*gameplay* não corresponde às regras, à estrutura do jogo⁸, ou à ficção do jogo, mas ao modo como o jogo é, de fato, jogado”⁹ (2011: 83). Embora tenha preferido enfatizar as regras, o entendimento de *gameplay* por parte de Mäyrä seria bastante similar: “O *gameplay* é o que você faz. Não é a interface [...] não é as imagens e não é a história. É a parte do jogo que absolutamente requer a participação do jogador. O *gameplay* incorpora as regras do jogo”¹⁰ (MÄYRÄ, 2008: 16), Definições como essas perdem de vista elementos com variadas instâncias de materialidade, como os objetos e os personagens do mundo ficcional, suas representações em som e imagem, os aparelhos utilizados para jogar e até mesmo o próprio jogador.

As compreensões do *gameplay* como “experiência do jogador” também tendem à desmaterialização, como se percebe nas duas abordagens mais populares, baseadas nas noções de imersão e de fluxo. A imersão costuma ser definida por analogia com um mergulho no oceano ou na piscina: “a sensação de estar cercado por uma realidade

⁴ Disponível em: <https://www.twitch.tv/>. Acesso em: 4 set. 2023.

⁵ Blizzard, 2014 (disponível em: <https://us.battle.net/hearthstone/pt/>. Acesso em: 4 set. 2023).

⁶ Essa substituição não será adotada neste capítulo, que é orientado pelo entendimento de “jogabilidade” como uma característica do próprio jogo, análoga à usabilidade dos equipamentos.

⁷ A “corrente ludológica” reuniu autores que se opunham ao estudo dos jogos em termos de suas narrativas.

⁸ O autor utiliza a expressão *game tree* para designar um modo de modo de visualização das possibilidades de um jogo como uma estrutura ramificada.

⁹ “*gameplay is not the rules themselves, the game tree or the game’s fiction, but the way the game is actually played*”. Todas as traduções de textos estrangeiros são de nossa autoria.

¹⁰ “*Gameplay is what you do. It’s not the interface (...) it’s not the graphics and it’s not the story. It’s the part of the game that absolutely requires the player’s participation. Gameplay embodies the rules of the game*”.

completamente diferente [...] que toma de assalto toda a nossa atenção, nosso aparato perceptual como um todo”¹¹ (MURRAY, 1998: 98). O ponto falho dessa analogia reside no fato de que, diferente da imersão na água, a imersão na representação audiovisual não envolve a corporeidade. Dado que apenas a mente participa do universo ficcional, a analogia depende do pressuposto essencialmente Moderno que identifica o sujeito-jogador com sua *consciência*¹², em detrimento de seu corpo.

A mesma matriz cartesiana de pensamento está por trás de outra abordagem do gameplay voltada para a experiência do jogador: a ideia de “estado de fluxo” (CSIKSZENTMIHALYI, 2020). A associação com jogos serve de exemplo na origem do conceito, mas sua popularização nos Estudos de Jogos pode ser atribuída a Salen e Zimmerman (2004). Seguindo os passos de Huizinga (2000), os autores relacionaram o estado de fluxo ao “círculo mágico” que circunscreveria o jogo, definindo o espaço e o tempo à parte da realidade em que ele vigora. Como as ações realizadas nesse círculo mágico não teriam consequências fora dele, o gameplay seria sempre uma atividade autossuficiente. A concepção cartesiana de sujeito e, por conseguinte, o apagamento da materialidade, atravessam a obra de Csikszentmihalyi¹³ que, embora identifique o corpo como uma fonte de prazer, afirma que o estado de fluxo demanda eliminar a interferência da corporeidade, pois a “imposição de ordem” às sensações físicas seria uma condição para atingir a “sensação de harmonia prazerosa na consciência”¹⁴ que corresponde ao estado de fluxo (CSIKSZENTMIHALYI, 2020: 95).

Ainda tratando das duas acepções de gameplay encontradas em textos clássicos dos Estudos de Jogos, a que focaliza o próprio jogo e a que enfatiza a experiência do jogador, vale destacar que outra obra referencial, *Regras do Jogo*, apresenta uma definição que abrange os dois sentidos: “gameplay¹⁵ é a interação formalizada que acontece quando jogadores seguem as regras de um jogo e experimentam seu sistema

¹¹ “*the sensation of being surrounded by a completely other reality [...] that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus*”.

¹² *Res cogitans* é a expressão utilizada por René Descartes para designar a mente pensante, diferenciada da *res estensa*, que corresponderia ao corpo biológico. O *cogito* cartesiano (*cogito ergo sum*, comumente traduzido como “penso logo existo”) expressa a identificação do sujeito com a *res cogitans* em uma formulação fundante do dualismo moderno.

¹³ Csikszentmihalyi afirma, por exemplo: “*of course my own self exists solely in my own consciousness*” (2008: 34).

¹⁴ No original, em inglês, as expressões utilizadas pelo autor são, respectivamente: “*impose order on physical sensations*” e “*a sense of enjoyable harmony in consciousness*”.

¹⁵ Na versão em português, a palavra *gameplay* foi traduzida como “jogabilidade”.

através do ato de jogar¹⁶” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004: 303). Curiosamente, a publicação em língua portuguesa optou por traduzir a palavra *gameplay* como “jogabilidade”. Justamente ao diferenciar as duas coisas, os brasileiros Mello e Perani (2012) aderiram mais radicalmente ao sentido de “jogar o jogo” em sua definição de *gameplay*, porém abriram caminho para as diversas instâncias da materialidade intrínsecas à experiência de jogo ao considerar que a jogabilidade “abrange interações de agentes humanos com a máquina, sem deixar de levar em conta elementos de design e como eles são invocados pelo jogador para ativar o potencial interativo projetado para jogos eletrônicos”¹⁷ (MELLO e PERANI, 2012: 163).

2. Estudos de Jogos e Materialidade

Nos últimos anos, tem sido possível notar alterações de ênfase nos Estudos de Jogos que refletem a renovação da atenção às materialidades nas Ciências Humanas e Sociais em geral. Apperley e Jayemane (2017) identificaram três vertentes nessa “virada material” da literatura sobre jogos, às quais denominaram “etnografia”, “trabalho digital” e “*platform studies*”¹⁸.

Os autores adotam a palavra *etnografia* em sentido amplo, para designar trabalhos que apropriam métodos e técnicas da *netnografia* (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011). Em sua maioria, são estudos direcionados para as comunidades de jogos massivos (TAYLOR, 2006) e a cultura dos games online (FRAGOSO, 2008, 2014a; FRAGOSO; REIS, 2016), que levam em conta o local físico onde o jogo acontece, considerando a escala da geografia global. Boa parte dos trabalhos sobre jogos fora do eixo anglo-saxão e nórdico, que é majoritário nos Estudos de Jogos, pertencem a essa vertente. Para exemplificar, é possível mencionar as pesquisas de Lin e Sun (2005), sobre práticas disruptivas entre jogadores taiwaneses e de Fortim e Grandó (2013), sobre a autopercepção de jogadoras brasileiras online. As poucas pesquisas voltadas para escalas menores são direcionadas para locais público-privados (APPERLEY; JAYEMANE, 2017: 6). Dois exemplos seriam a tese de doutorado de Sepé (2007), um estudo sobre as

¹⁶ “*Game play is the formalized interaction that occurs when players follow the rules of a game and experience its system through play*”.

¹⁷ “*encompasses interactions of human agents with the machine, without disregarding design elements and how they are invoked by the player to activate the interactive potential designed for electronic games*”.

¹⁸ A tradução literal seria “estudos das plataformas”, mas essa expressão em português não tem exatamente o mesmo sentido.

comunidades brasileiras do jogo *Erínia* que contemplou uma breve etnografia em uma *lan house* na cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, e a dissertação de mestrado de Macedo (2018), que acompanhou uma equipe de jogadores semiprofissionais de *League of Legends* em Belém, no Pará.

A vertente material dos Estudos de Games que Apperley e Jayemane (2017) denominaram “trabalho digital” também é voltada para a escala global e reúne trabalhos que abordam questões econômicas e políticas. Nela, os autores situam os estudos sobre os games e os consoles na geografia financeira e na biopolítica. Um exemplo brasileiro seria a tese de doutorado de Franco (2016). Tanto nesse caso quanto no anterior, trata-se de abordagens cuja materialidade é a do “materialismo histórico” e não propriamente a da “virada material” da passagem do milênio.

A situação é semelhante nos trabalhos dos *platform studies*, em que Apperley e Jayemane (2017) identificaram duas escalas: “micro”, com trabalhos voltados para os aparelhos utilizados para jogar e seus componentes, e “macro”, direcionada para as estruturas organizacionais que enquadram a produção dos consoles, computadores e afins. Mesmo quando o ponto de partida é a materialidade em seu sentido mais estrito, percebe-se que as pesquisas tendem a retornar a questões que se afastam da *res extensa*: predominam na “etnografia” as questões culturais; no “trabalho digital”, as discussões sobre economia e política e nos “*platform studies*” as questões estruturais e arranjos institucionais.

Embora seja correto que as três vertentes têm em comum a “crescente preocupação com os contextos, usos e qualidades materiais das tecnologias de jogos, por um lado, e a atenção à análise situada do jogo e dos jogadores, por outro” (APPERLEY; JAYEMANE, 2017: 3), a escala menos explorada em todas elas é a humana. Algumas ausências são perceptíveis em quase todos os trabalhos: por exemplo, os corpos dos jogadores, a presença física dos artefatos utilizados para jogar e o contexto imediato onde o jogo acontece. Com isso, mesmo quando as plataformas de jogo são contempladas, o olhar se dirige a outras escalas, tendendo a perder de vista as materialidades envolvidas no gameplay. Entre elas, talvez a mais evidente diga respeito ao papel desempenhado pelas interfaces de hardware e software, sem as quais o jogo não acontece.

3. Materialidades das Interfaces

As interfaces realizam a intermediação entre o jogador e o jogo e, portanto, são parte das condições para jogar. Alguns autores consideram seu papel na experiência de jogo tão significativo que chegam a compreendê-las em separado do gameplay, atribuindo a ambos o mesmo peso (por exemplo: JUUL; NORTON, 2009). Essa compreensão é mais frequente na área do Design, pois tem relação com um pressuposto de projeto: o de que as interfaces devem ser amigáveis e o gameplay deve ser desafiador. No entanto, ainda que boa parte dos trabalhos sobre interfaces assuma a intuitividade como um valor a ser preservado, nem sempre as observações empíricas confirmam essa premissa. Dois exemplos seriam os estudos de Skalski et al. (2011) sobre a relação entre a percepção de naturalidade no uso das interfaces de hardware e o prazer do gameplay e de McEwan et al. (2014), que avaliaram o impacto de diferentes tipos de interfaces de entrada de dados na experiência de um jogo de corrida. A suposição de que interfaces devem ser fáceis de usar e gameplays devem ser difíceis também não se sustenta quando o hardware não tem pretensão de realismo, pois o desafio de certos jogos está justamente no manuseio das interfaces. É o caso de *Brothers, a tale of two sons* (Starbreeze Studios, 2013), cujo diferencial reside em na dificuldade do uso simultâneo das duas alavancas do controle nas passagens em que é preciso avançar com os dois irmãos ao mesmo tempo (FRAGOSO; AMARO, 2017).

Estudos sobre interfaces de saída de dados também costumam assumir o realismo como um princípio, em geral voltando-se para o paradigma da imersão. Esse pressuposto atravessa por exemplo o trabalho de Roman, Maciel e Nedel (2015), que bloquearam a visão periférica dos jogadores com múltiplas telas, como forma de impedir a visualização do ambiente externo ao jogo que, supostamente, comprometeria o prazer do gameplay. Embora a intenção fosse facilitar a “suspensão de descrença” (COLERIDGE, 2004), o impacto positivo sobre a experiência de jogo encontrado pelos autores não foi atribuído a um eventual apagamento do entorno, mas sim à necessidade de realizar menos movimentos com o mouse para encontrar elementos no mundo do jogo em função do aumento da extensão da área visualizada. Tendem a seguir na mesma linha os estudos sobre os dispositivos de realidade virtual. Um exemplo seria o trabalho desenvolvido por Tan et al., que constataram que esse tipo de interface adicionou dificuldades à navegação e à interação com os objetos do mundo do jogo. Mesmo diante dessas evidências, os autores concluíram que o uso do dispositivo teria proporcionado aos participantes “um

engajamento mais rico com os elementos passivos do jogo, um nível mais alto de estado de fluxo e uma imersão mais profunda”¹⁹ (2015: 253).

Afinados com uma concepção Moderna de ciência, estudos como esses predominantemente baseiam suas conclusões em indicadores coletados em experimentos controlados, cujo princípio orientador é o dualismo rígido do conceito de imersão. Com isso, os estudos de interfaces adotam uma perspectiva cartesiana em que o próprio sujeito que joga encontra-se desmaterializado. Os resultados são paradoxais: a materialidade das interfaces de hardware é colocada a serviço de uma percepção da experiência de jogo que deixa de lado a corporeidade do jogador, enquanto sua consciência adere à visualização do mundo do jogo. Estas, porém, são identificadas como o próprio mundo ficcional no qual o jogador estaria imerso, em uma manobra que permite ignorar justamente a materialidade das interfaces de software. Em outras palavras, os estudos de interface que pressupõem imersão tendem a desconsiderar a diferença entre a relação do jogador com o mundo do jogo e com as suas representações materializadas em imagens e sons. Com isso, o jogador não estaria imerso no espaço tridimensional ficcional, mas na superfície da tela do aparelho utilizado para visualização.

Entre os poucos os autores que superam esse paradoxo encontra-se, por exemplo, Jørgensen (2013), para quem o contexto de jogo diz respeito tanto à inserção sociocultural do jogador quanto aos parâmetros internos do mundo ficcional. Dedicada ao estudo das interfaces de software, Jørgensen (2013) estrutura sua discussão com base na percepção da existência de dois paradigmas de Design de interfaces gráficas para jogos: o primeiro, voltado para a total integração da interface ao mundo do jogo e o segundo voltado para a garantia da clareza e objetividade da representação, o que quase sempre resulta na sobreposição das interfaces ao mundo do jogo. No entanto, como nota a autora, na prática nenhuma dessas duas abordagens chega a ser plenamente realizada: sempre há alguma função ou informação que não pode ser integrada ao mundo do jogo e sempre há algum nível de integração mesmo nas interfaces sobrepostas. Essa compreensão se complexifica com a percepção da existência de duas estratégias de Design relativas à integração das interfaces de software ao mundo do jogo (FRAGOSO, 2014b).

A adesão ao Design faz com que Jørgensen (2013) perca de vista a diferença entre a representação visual das interfaces gráficas e as imagens do mundo do jogo. Para apreendê-la, é preciso ultrapassar o dualismo Moderno que também permeia o

¹⁹ “a richer engagement with passive game elements, a higher degree of flow and a deeper immersion”.

pensamento da autora. Jørgensen diz “ficção é um processo de faz-de-conta *que tem lugar na mente da audiência...*”²⁰ (2013: 63). Esse pressuposto leva a autora a equiparar dois tipos diferentes de representação do mundo do jogo: as da programação, que o jogador não visualiza, e as imagéticas. Essa diferença só pode ser explorada com uma abordagem que identifique o papel da corporeidade do jogador durante o gameplay, como a que será proposta na próxima seção.

3.1. Materialidade e Espacialidade

Para compreender o equívoco na identificação do mundo do jogo com suas representações em imagens, e como isso incide sobre a apreensão das materialidades do gameplay, é necessário recuar da noção de sujeito orientada pela dualidade cartesiana para a questão ontológica que a antecede. Ou seja, ao invés de abordar a questão a partir da dualidade entre o corpo e a mente do jogador, questionar a separação estanque entre o que existe e o que não existe. No paradigma Moderno, o jogador e as imagens do jogo existem, mas o mundo imaginado, ou seja, o local onde os eventos que acontecem no jogo têm lugar, não existe. Entende-se que essa dualidade está na origem do equívoco apontado na seção anterior: afinal, os estudos de jogos dedicam-se ao que existe, ao que é real, deixando a discussão daquilo que não existe para outras vertentes. Com isso, o mundo do jogo, obviamente ficcional, acaba não sendo incluído.

Um recuo ontológico tem implicações diretas sobre a ideia de imersão. Em termos das representações visuais, o desejo de imersão seria equivalente à vontade de, ao invés de estar diante da imagem, estar diante do objeto nela representado. A dificuldade estaria no fato de que a imagem tem materialidade, enquanto o objeto da representação não tem: portanto, a imagem estaria na mesma instância que o corpo do jogador, enquanto o mundo do jogo estaria no âmbito de sua mente. Assim como o sujeito não é apenas sua mente nem apenas seu corpo, mas ambos, inseparavelmente; também não é possível separar as experiências material e imaterial do espaço, ou seja, o espaço experienciado pelo corpo do espaço experienciado pela mente.

A semiótica nos oferece uma alternativa ao propor que todo signo possui um grau de imaterialidade e um grau de materialidade, o que pode ser compreendido através dos conceitos de significado (aquilo que o signo representa) e significante (aquilo que permite

²⁰ “*Fiction is a make-believe process that takes place in the mind of the audience...*”.

que o signo seja apreendido) (SAUSSURE, 1986). Ao contrário do que se poderia pressupor, essa não é uma separação cartesiana entre o que é material e o que é imaterial e, menos ainda, entre o que existe e o que não existe. Em Saussure, o significante não é um existente físico, como as imagens enunciadas numa tela, mas a impressão que essas imagens causam em nossos sentidos (SAUSSURE, 1986: 66). O autor aponta para a existência de um nível intermediário de materialidade entre o objeto do signo e sua apresentação aos sentidos humanos. Pode-se dizer, então, que os mundos de jogo só podem ser conhecidos se e quando são representados por signos, os quais se materializam em algum tipo de suporte físico, que viabiliza sua apreensão pelos sentidos humanos. A partir dessa diferenciação propus, em trabalhos anteriores (FRAGOSO, 2012, 2015), a existência de três instâncias de espacialidade em todas as mídias ficcionais, às quais denominei ‘espaço imaginado’, ‘espaço da enunciação’ e ‘espaço físico’²¹.

Sinteticamente, essas três instâncias poderiam ser compreendidas como segue: o espaço imaginado seria o espaço ficcional em que as coisas do mundo do jogo “existem” e os eventos do jogo “acontecem”; o espaço da enunciação corresponderia às imagens que representam o mundo do jogo na tela e o espaço físico seria aquele em que se localiza o corpo do jogador e os aparelhos que ele utiliza para jogar. De especial interesse para o presente argumento é o aparente paralelismo entre as instâncias de espacialidade e gradações de materialidade (Imagem 1).

IMAGEM 1 – Paralelismo entre as instâncias espaciais e os graus de materialidade e multiplicação dos espaços de enunciação



Fonte: a autora²².

Outra peculiaridade é a multiplicação dos espaços de enunciação que seria necessária para dar conta da especificidade das imagens da interface (botões, menus, e sons como o feedback de seleção) – incluindo textos e sons – e as imagens do mundo do

²¹ Todas as três instâncias entram em vigor independente da enunciação do mundo ficcional realizar-se em linguagem verbal, visual ou sonora. Neste texto, optou-se pela exemplificação com representações visuais, pois nelas a espacialidade é mais evidente. Isso porque imagens são distribuídas no espaço (por exemplo, na superfície da tela), enquanto a organização dos sons e do conteúdo verbal é temporal.

²² O *copyright* sobre as imagens constantes neste capítulo é de inteira responsabilidade da autora.

jogo (montanhas, avatares, objetos etc.). A Imagem 2 exemplifica essa diferenciação, que decorre diretamente da lógica interna da ficção e como ela se relaciona com o espaço da enunciação²³: o objeto à esquerda existe e tem materialidade na instância do mundo do jogo, tanto que está seguro na mão do avatar. Ele é válido para as informações na tela desse aparelho, que seriam vistas pelo avatar no mundo do jogo. Já o círculo que dá acesso ao inventário do avatar, embora represente algo que existe no mundo do jogo (os objetos do inventário), não existe no mundo do jogo enquanto tal. Em outras palavras, o personagem ficcional interage com o dispositivo em sua mão e com os objetos que carrega consigo, mas não da forma como eles são enunciados (em um inventário circular).

IMAGEM 2 – Diferentes graus de materialidade em interface gráfica do jogo *The Solus Project* (Teotl Studios e Grip Digital, 2016)



Fonte: a autora.

Essa compreensão sobre as interfaces dá pistas sobre o modo como o avatar se posiciona entre o jogador e o mundo do jogo. Esta é geralmente discutida em termos binários, concebendo o avatar como prótese (KLEVJER, 2007) ou como marionete (WESTECOTT, 2009). No entanto, mesmo essa dualidade não se sustenta, uma vez que a identificação entre o jogador e o avatar envolve pelo menos três corporeidades, pois além do corpo do jogador e do corpo do avatar está presente o ‘corpo imaginado’, ou seja,

²³ Como alertado anteriormente, a exemplificação não abrange outros tipos de representação, tanto diretas (em linguagem sonora ou verbal) quanto indiretas (como o as regras do jogo e a lógica interna do modelo simulatório, que são apreendidas por inferência ou em manuais).

a construção mental que o indivíduo faz sobre o seu próprio corpo (FRAGOSO; ROSÁRIO, 2008).

Experimentos em condições controladas com o jogo *The Solus Project* (Teotl Studios e Grip Digital, 2016)²⁴, realizadas em 2017, revelaram que há tendência ao apagamento da percepção da interface de hardware de output (espaço da enunciação), a exemplo do que acontece em outras mídias audiovisuais como o cinema e a televisão (FRAGOSO, 1997, 2000; METZ, 1981). A ideia de imersão está vinculada a esse apagamento, na medida em que sinaliza para a desmaterialização da mediação em prol de um sentimento de presença imediata diante do objeto representado. No caso dos games, esse paralelismo entre as espacialidades e as materialidades adquire outra configuração devido ao caráter dinâmico do gameplay: ao contrário do espectador da televisão ou do cinema, o jogador interfere diretamente sobre os acontecimentos no mundo do jogo, a partir de um avatar com o qual se identifica de forma ativa e intensa. Complementarmente, é preciso levar em conta o fato de que o gameplay se desenvolve ao longo do tempo. Os experimentos com *The Solus Project* mencionados anteriormente indicaram que a experiência espacial do jogador é fluida e se transforma durante o gameplay. Ou seja, na experiência do jogador, esses trânsitos entrelaçam as instâncias de espacialidade, organizando-as em arranjos que variam ao longo do tempo. Assim, do ponto de vista do jogador, os espaços do gameplay ora se organizam sequencialmente, ora em pares; ora como multiplicidades, ora como singularidade. A Tabela 1 exemplifica a fluidez da experiência espacial e material do jogador através de frases emitidas pelos voluntários durante as entrevistas.

²⁴ Os experimentos foram realizados em 2017, com 22 voluntários realizando testes em três etapas com diferentes tipos de interface de hardware para output (óculos de realidade virtual Vive e telas planas de 51” e 22”) e input (controles do Vive, controle de Xbox 360, mouse e teclado). Os gameplays foram gravados em vídeo e todos os voluntários responderam questionários e foram submetidos a entrevistas individuais.

TABELA 1 – Experiência espacial durante gameplay²⁵

Frase do jogador entrevistado	Temporalidade da experiência espacial e material	Instâncias espaciais e materiais mobilizadas
apertei o botão e me teletransportei	percepção sequencial	espaço material □ espaço imaginado
quando eu mexo aqui (na alavanca do controle) esse pedaço de nave em cima de mim balança	percepção simultânea	espaço material//espaço da enunciação//espaço imaginado
caminhar sozinho por tanto tempo dá muita solidão	percepção singular	espaço imaginado

4. Considerações finais

Abordagens do gameplay, central para os Estudos de jogos, tendem a perder de vista os aspectos relacionados à materialidade. Entre as consequências mais visíveis encontra-se o apagamento de instâncias materiais que incidem diretamente tanto sobre o jogador quanto sobre o jogo, como as características do ambiente onde o jogo é realizado ou os equipamentos utilizados para jogar. Um tanto mais sutil, mas talvez ainda mais importante, é impacto da desmaterialização sobre o caráter dinâmico e complexo da experiência do jogador. Neste capítulo, argumentei que isso decorre da vinculação, deliberada ou não, dos estudos de jogos ao paradigma Moderno de conhecimento. Nesse sentido, foram destacadas as incidências da compreensão dualista do sujeito-jogador e da separação dicotômica entre os âmbitos do real e do ficcional. Considerações sobre a intermediação realizada pelas interfaces jogos e suas relações com a espacialidade dos contextos em que a experiência de jogo acontece foram exemplificadas com constatações de experimentos de gameplay em condições controladas. Ao final, compreende-se que o gameplay é um fenômeno dinâmico e complexo, que mobiliza diferentes instâncias materiais em fluxo constante. Para compreendê-lo, é necessário levar em conta, simultaneamente, não apenas o jogador e o jogo, mas também o contexto sociocultural e o entorno material imediato em que o gameplay acontece, os equipamentos utilizados para jogar, a presença de outros sujeitos no mesmo local e outros fatores que a própria disciplinarização do conhecimento tende a considerar de forma mutuamente excludente.

5. Referências Bibliográficas e Ludográficas

²⁵ Tabela feita pela autora.

APPERLEY, T.; JAYEMANE, D. A Virada Material dos Game Studies. **Lumina**, v. 11, n. 1, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21419>. Acesso em: 26 set. 2023.

BLIZZARD. **Heartstone**. 2014.

COLERIDGE, S. T. **Biographia Literaria**. [s.l.: s.n.].

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow (Edição revista e atualizada)**: A psicologia do alto desempenho e da felicidade. [S. l.]: Objetiva, 2020.

FRAGOSO, S. **Towards a Semiotic Toy**: designing an interactive audio–visual artefact for playful exercise of meaning construction. Ph.D. Thesis—Leeds, United Kingdom: Institute of Communication Studies, The University of Leeds, nov. 1997.

FRAGOSO, S. Situação TV. Em: **Mídias e Processos Socioculturais**. São Leopoldo: Unisinos, 2000, p. 101–114.

FRAGOSO, S. Conectibilidade e geografia em sites de rede social: um olhar sobre as relações entre território e identidade e a permeabilidade on-line/off-line a partir do Orkut. **Galáxia**, v. 8, n. 16, p. 109–121, 2008. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1921/1187>. Acesso em: 26 set. 2023.

FRAGOSO, S. Spatial perception and experience in single and multi-user digital environments. IR 13. **Anais...** Em: ASSOCIATION OF INTERNET RESEARCHERS. 2012.

FRAGOSO, S. Meet the HUEHUES: A Sociotechnical Approach to Disruptive Behaviour in Multiplayer Online Games. **International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development (IJSKD)**, v. 6, n. 3, p. 26–44, 2014a.

FRAGOSO, S. **Interface Design Strategies and Disruptions of Gameplay**: Notes from a Qualitative Study with First-Person Gamers. (M. Kurosu, Ed.) Human-Computer Interaction. Applications and Services. **Anais...**: Lecture Notes in Computer Science. Cham: Springer International Publishing, 2014b.

FRAGOSO, S. The spatial experience of games and other media: notes from a theoretical-analytical model of representations of space. **Comunicação e Sociedade**, v. 27, p. 213–229, 2015. Disponível em: <https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/1124>. Acesso em: 26 set. 2023.

FRAGOSO, S. D.; AMARO, M. I can handle it: a case study of hardware interfaces and gameplay. SBGames 2017. **Anais...2017**. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignFull/174811.pdf>. Acesso em: 4 set. 2023.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRAGOSO, S.; REIS, B. M. S. Ludic Re-enchantment and the Power of Locative Games: A Case Study of the Game Ingress. In: ABDELNOUR-NOCERA, J. et al. (eds.). **Culture, Technology, Communication: Common World, Different Futures**. London: Springer, 2016. p. 131–148.

FRAGOSO, S.; ROSÁRIO, N. M. Melhor Que Eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multi-usuário online de caráter multicultural. **Interim**, v. 6, n. 3, 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/5044/504450759004.pdf>. Acesso em: 26 set. 2023.

FRANCO, J. C. M. S. “**Saudações do terceiro mundo**”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Tese de Doutorado apresentada à Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: UFRJ, 2016. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/bimc/omeka/items/show/5966>. Acesso em: 26 set. 2023.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC/RIO, 2010.

JØRGENSEN, K. **Gameworld Interfaces**. [S. l.] MIT Press, 2013.

JUUL, J.; NORTON, M. Easy to use and incredibly difficult: on the mythical border between interface and gameplay. **Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games (FDG '09)**, abr. 2009. Disponível em: <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100460>. Acesso em: 26 set. 2023.

KLEVJER, R. **What is the Avatar?** Tese de Doutorado—Bergen: University of Bergen, 1 mar. 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/242412375_What_is_the_Avatar_Fiction_and_Embodiment_in_Avatar-Based_Singleplayer_Computer_Games. Acesso em: 26 set. 2023.

MACEDO, T. P. **Like a pro**: dinâmicas sociais no e-sport. Dissertação de mestrado apresentada à Universidade Federal do Pará. Belém: UFPA, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/10248>. Acesso em: 26 set. 2023.

MÄYRÄ, F. **An Introduction to Game Studies: Games in Culture**. Londres: Sage, 2008.

MCEWAN, M. W. et al. Natural mapping and intuitive interaction in videogames. Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play. **Anais...: CHI PLAY '14**. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 19 out. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/2658537.2658541>. Acesso em: 30 ago. 2023.

MELLO, V.; PERANI, L. **Gameplay x playability**: defining concepts, tracing differences. 2012.

METZ, C. **The imaginary signifier**: psychoanalysis and the cinema. Bloomington: Indiana University Press, 1981.

MURRAY, J. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.** [s.l.] Simon and Schuster, 1998.

ROMAN, F.; MACIEL, A.; NEDEL, L. Improving Gameplay in First Person 3-D Games using Multiple Displays. **Computers in Entertainment**, v. 12, n. 2, p. 1:1-1:22, 13 fev. 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/273515776_Improving_Gameplay_in_First_Person_3-D_Games_using_Multiple_Displays. Acesso em: 26 set. 2023.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals.** Cambridge: MIT Press, 2004.

SAUSSURE, F. **Course in general linguistics.** LaSalle Ill.: Open Court, 1986.

SEPÉ, C. **Navegando na Rede de Interações de um RPG Online: um estudo de caso do game Erínia.** doutorado - São Leopoldo: Unisinos, 2007.

SKALSKI, P. et al. Mapping the road to fun: Natural video game controllers, presence, and game enjoyment. **New Media & Society**, v. 13, n. 2, p. 224–242, 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/258173311_Mapping_the_road_to_fun_Natural_video_game_controllers_presence_and_game_enjoyment. Acesso em: 26 set. 2023.

STARBREEZE STUDIOS. **Brothers: A Tale of Two Sons.** 2013.

TAYLOR, T. L. **Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture.** Massachusetts: MIT Press, 2006.

TEOTL STUDIOS; GRIP GAMES. **The Solus Project.** 2016.

WESTECOTT, E. The Player Character as Performing Object. Proceedings of DiGRA 2009. **Anais...**2009.

JOGOS MEDIEVAIS, ANGÚSTIAS MODERNAS: UM BALANÇO DO PROJETO
MIDDLE AGES IN MODERN GAMES

Vinicius Marino Carvalho¹

Em 2022, fui convidado a integrar a equipe organizadora do *Middle Ages in Modern Games* (MAMG), congresso virtual dedicado a jogos² sobre a Idade Média. Atuar no evento, do qual já participara duas vezes como comunicador, não foi uma tarefa que aceitei sem receios. A construção de um espaço acadêmico próprio para promover discussões sobre jogos históricos tem tido uma demanda de longa data de historiadores, em especial aqueles interessados pela representação da história pré-moderna, amiúde preterida por jogos eletrônicos em favor da era contemporânea (ROCHAT, 2019: 7). Reuniões científicas regulares são uma das. Por outro lado, o estabelecimento dos *historical game studies* nos anos 2010 – campo de estudos transdisciplinar voltado a jogos históricos, derivado dos ainda mais amplos *game studies*, fundados nos anos 1990 e 2000³ – desde sempre reuniu abordagens díspares, frequentemente antagônicas, da nossa relação com o passado (cf. CHAPMAN; FOKA; WESTIN: 2017; WRIGHT: 2022). É indicativo da pluralidade da área que não dispomos sequer de uma única definição de “jogo histórico” (MCCALL, 2022: “Definitions”). Misturar pontos de vistas tão distintos dentro de um único fórum incorreria no risco de conflitos – ou pior, apagamentos. O fato de o congresso deliberadamente misturar especialistas do medieval histórico e estudiosos de medievalismo – evocações pós-medievais da Idade Média e seu legado – nos colocava um obstáculo adicional. Tal abordagem holística convidava divergências sobre o próprio sentido do termo ‘medieval’, com o risco agregado de que nossas discussões decaíssem a disputas semânticas.

Felizmente, esses receios foram infundados. Ao longo de suas quatro primeiras edições, o congresso recebeu um total de 158 comunicações, número louvável para um objeto de estudo que, uma década atrás, custava para preencher uma sessão, quanto mais

¹ Pesquisador colaborador da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Membro do Laboratório de Estudos Medievais, núcleo Unicamp (LEME-UNICAMP); do laboratório Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (ARISE) e do projeto Middle Ages in Modern Games (MAMG). E-mails para contato: ymarino@unicamp.br; vin.maric@gmail.com.

² Ao longo deste artigo, empregarei o termo “game”, “videogame” e “jogo eletrônico” de maneira intercambiável, e “jogos”, sem qualificativo, para todo tipo de sistema lúdico, digital ou analógico.

³ O periódico *Game Studies*, fundado em 2001, reivindica o protagonismo no estabelecimento do campo, (embora ele próprio seja fruto de reflexões e redes de contato desenvolvidas ao longo dos anos 1990 – e mesmo antes. No Brasil, destaca-se o trabalho pioneiro de Lynn Alves e seu grupo.

um evento inteiro. No seu melhor momento, a conferência alcançou um pico de 70 mil engajamentos. Considerando que seus comunicadores formam apenas uma pequena amostra de uma crescente comunidade de acadêmicos globalmente distribuídos, a dimensão da conferência é um sinal enfático da maturidade alcançada pelos *historical game studies* nesta década de 2020.

Tal consolidação começa a nos cobrar dividendos. Escrever sobre um game ou jogo analógico que represente ou evoque a Idade Média não é mais suficiente para assegurar a originalidade de um trabalho. Paradoxalmente, o volume da bibliografia disponível, a velocidade com que se multiplica e sua dispersão entre periódicos e livros de disciplinas distintas faz com que montar um bom projeto de pesquisa seja imensuravelmente mais difícil hoje do que dez anos atrás. No caso de jogos eletrônicos, o aumento quase exponencial da literatura disponível é complicado pela curta vida útil dos suportes tecnológicos destas mídias. Videogames duram pouco, seja na memória de computadores, seja na ‘memória’ mais ampla da sociedade que os produz. Por conta disto, a paisagem midiática que habitam é marcada por constantes revisões e renovações – inclusive, e sobretudo, da bibliografia que os estuda e que se pretende atualizada.

Este capítulo tem por objetivo auxiliar pessoas interessadas da comunidade acadêmica lusófona a navegar estas renovações. Não pretendo apenas fazer uma cronologia ou balanço dos primeiros anos do MAMG virtual – embora tal depoimento possa de fato ser útil a alguns medievalistas, sobretudo se nutrirem ambições de montarem, futuramente, suas próprias reuniões científicas. Pretendo, antes, fazer um balanço bibliográfico dos *historical game studies* a partir de pontos-chave trazidos pelas comunicações do congresso em suas quatro primeiras edições. E, com base nisso, elencar, se não uma agenda de pesquisa – proposta autoritária e quixotesca diante da pluralidade do campo – alguns problemas que, hoje, merecem um olhar mais aprofundado.

Em um primeiro momento, realizarei uma breve apresentação do evento – que, em razão de seu formato inusitado, provou-se tanto uma fonte de inspiração quanto uma história cautelar sobre os riscos de hospedar uma reunião científica em um fórum virtual público. Na seção seguinte, discutirei o conjunto dos jogos analisados e/ou expostos no MAMG 2023, bem como a relação peculiar do evento com a indústria de games. A terceira seção será dedicada aos debates conceituais em torno da Idade Média e seu legado. Tal discussão se tornou inevitável devido à decisão do projeto de incluir tanto historiadores da Idade Média histórica e especialistas em medievalismo. A quarta seção endereça a pervasividade de jogos de fantasia entre trabalhos sobre a Idade Média nos

jogos. Como argumentarei à frente, embora seja inegável que jogos fantásticos carregam argumentos sobre o medievo, é importante reconhecer que a fantasia carrega amiúde outras concepções do tempo, divorciadas não apenas do modelo europeu quadripartite de periodização, mas da própria história. A última seção ensaia uma breve conclusão a luz destes apontamentos.

1. O congresso

O MAMG foi um produto da pandemia de Covid-19, embora seus precursores remontem a iniciativas científicas relacionadas à Idade Média nos games levadas a cabo em reuniões precursoras. Pesquisadores que mais tarde integrariam seu núcleo recorrente de contribuidores, como Robert Houghton e Victoria Cooper da Universidade de Winchester, participaram de e/ou organizaram a série temática *Historical Accuracy in Modern Media* na edição de 2017 do congresso *The Middle Ages in the Modern World* (MAMO), a sessão *Playing the Crusades* na edição de 2018 do International Medieval Congress (IMC) da Universidade de Leeds e as séries temáticas *Games for Teaching, Impact and Research* e *Playing the Middle Ages* no IMC 2019. As comunicações apresentadas nestes quatro eventos inspiraram a publicação de livros; respectivamente, *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism* (ELLIOTT; MERRITT; YOUNG: 2021), *Playing the Crusades* (HOUGHTON: 2021c), *Teaching the Middle Ages Through Modern Games* (HOUGHTON; ROBERT: 2022) e *Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games* (HOUGHTON: 2023b). Cada um destes volumes contou com a participação adicional de autores que não estavam presentes em seus eventos de origem, contribuindo para expandir o alcance de suas propostas e consolidar uma rede maior de interessados no tema.

O início da pandemia em 2020 trouxe empecilhos à academia como um todo, mas, talvez por conta da relativa juventude e precária posição acadêmica de seus integrantes, atingiu nossa nascente rede com particular severidade. O início do Lockdown implicou no cancelamento do IMC e do MAMO – no caso deste último, indefinidamente. Mais ou menos na mesma época, *The Public Medievalist*, outrora um site popular de conteúdo sobre medievalismo dirigido ao público leigo, abandonou sua agenda consistente de postagens, eventualmente deixando de publicar atualizações em fins de 2022. O portal havia sido o patrocinador de boa parte dos eventos precursores listados acima, e espaço

de uma coluna sobre Idade Média e games assinada por Houghton e Cooper, que tinha a pretensão de servir de plataforma para outros participantes do congresso (HOUGHTON: 2020a: 35).

O MAMG surgiu para suprir esta ausência súbita de fóruns para a discussão de jogos e a Idade Média. Inspirado por uma conferência virtual organizada em 2018 pela sociedade *War Through Other Stuff* (WTOS), a organização tomou a decisão inusitada de hospedar o evento no Twitter (hoje, a rede social X). O evento obedecia a um cronograma parcialmente assíncrono, em que participantes publicavam suas comunicações em horários específicos, mas cujos artigos ficavam disponíveis para engajamento futuro mesmo após o término das sessões. Cada apresentação era composta por até 12 tweets – 24, no caso de conferências de abertura e encerramento, cada qual amparada por até um vídeo ou quatro imagens. As *threads* foram posteriormente publicadas e editadas na forma de artigos curtos de maneira a assegurar sua longevidade e facilitar a consulta (HOUGHTON: 2020b, 2021a; HOUGHTON et al.: 2022). A partir de sua segunda edição, autores foram convidados a editar suas comunicações e acrescentar conteúdo, se assim desejassem.

A natureza online e formato assíncrono do MAMG se provaram atrativas a uma comunidade acadêmica distribuída em múltiplos fusos horários distintos, para a qual viagens internacionais ou mesmo conferências virtuais síncronas nem sempre são uma possibilidade. Esta comodidade é particularmente crucial a pesquisadores de graduação, pós-graduação e pós-doutorado que, como Houghton apontou em balanço da primeira edição do congresso, compunham a maior parte dos comunicadores (HOUGHTON: 2020a, p. 34). Por esta razão, a conferência foi mantida – e expandida – mesmo após o gradual retorno às atividades presenciais a partir de 2021. Desde essa data, o evento conta com dois encontros anuais: um presencial, organizado no seio do IMC Leeds, e um virtual, hospedado no Twitter entre 2021-2023. Em razão do caótico percurso da rede social após sua aquisição por Elon Musk em 2022, o MAMG migrará para um formato virtual agnóstico – i.e. não vinculado a uma única plataforma específica – a partir de 2024.

Membros do comitê do MAMG também participam e/ou participaram da organização de eventos paralelos. Foi o caso do projeto *Medievalisms on the Screen* da Central European University (hoje, na sua terceira edição), e *Coding Medieval Worlds*, série de workshops para historiadores e desenvolvedores feito pela comunidade Exilian em parceria com a Universidade de Viena.

2. Jogos apresentados

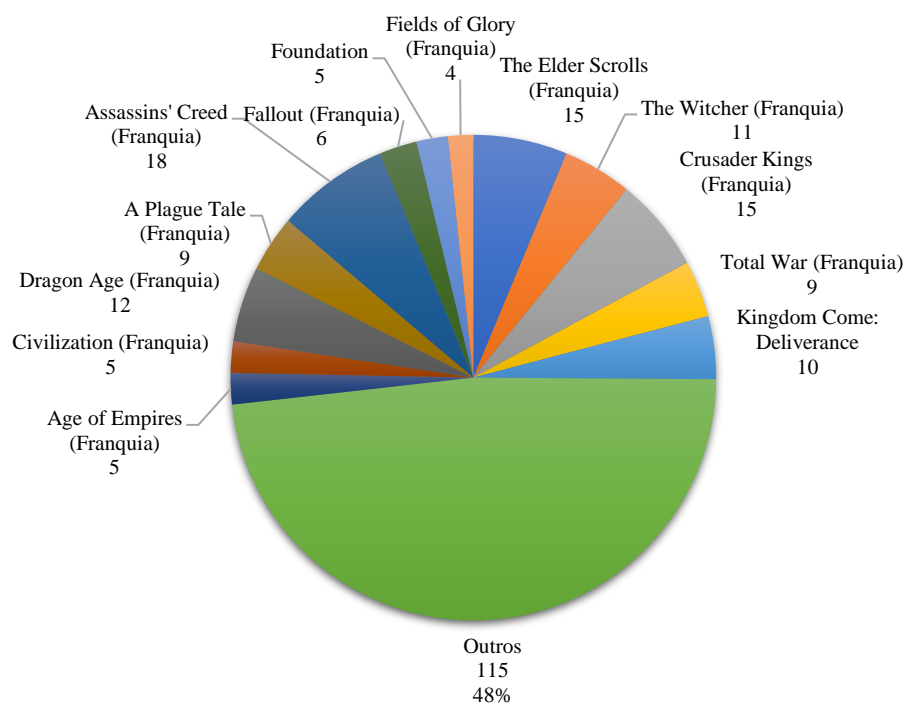
Em um hoje clássico ensaio intitulado *Ficção Científica: Um Caso Perdido – com Exceções*, o escritor polonês Stanislaw Lem acusou a literatura de ficção científica de carecer de uma *intelligentsia* disposta a balancear os interesses imediatos do mercado editorial. Na sua visão, enquanto a dita “alta literatura” contava com prêmios, publicações acadêmicas e uma comunidade de críticos que militava pela visibilidade e longevidade de obras relevantes, seus equivalentes na ficção científica agiam amiúde a favor do próprio mercado, priorizando o novo, o seguro e o descartável (LEM: 1984).

A diatribe de Lem é uma história cautelosa para todos que estudam obras inscritas dentro do vago universo da cultura *pop*. Ela é, possivelmente, ainda mais urgente hoje do que na época do escritor, posto que as diferenças entre *intelligentsia* e *fandom*, “alta” e “baixa” cultura – já problemáticas em 1984, quando da publicação de seu ensaio – implodiram de todo com o colapso da separação entre consumidores e produtores de conteúdo e pervasividade cada vez maior de interferências corporativas sobre a vida *online* individual (JENKINS; ITO; BOYD: 2015: 120-51). No caso específico dos games, por se tratar de uma indústria fortemente oligopolizada, cujas tendências sobrerrepresentam interesses do Norte Global (KEOGH: 2023; MUKHERJEE: 2017), devemos sempre nos perguntar se, ao escrever sobre jogos eletrônicos, realmente estamos atuando de forma crítica ou meramente fazendo o jogo de grandes produtoras – Rockstar, Ubisoft, Microsoft, Bethesda Softworks – ao conceder visibilidade gratuita a seus produtos. Mesmo que a tônica de estudos sobre atores hegemônicos seja crítica, a hipervisibilidade que franquias como *Assassins’ Creed*, *Civilization* e *Call of Duty* recebem de acadêmicos concentra o debate cultural em torno destes jogos em detrimento de outras produções, amiúde muito mais relevantes a temas caros a profissionais de história – por exemplo, sua aplicabilidade em sala de aula. Ademais, esta hipervisibilidade cimenta a posição da indústria AAA⁴ como centro em torno do qual todos os games devem orbitar, e de um grupo específico de jogadores – não raramente homens, brancos, ocidentais e afluentes, contentados por uma oferta cultural hegemônica – como “norma” da qual os demais desviam.

⁴ Termo informal para estúdios e produtoras que desenvolvem videogames de maior orçamento para um público massificado, com expectativas de assegurado retorno financeiro.

Um balanço dos jogos trazidos à discussão nas quatro edições do MAMG mostra que preocupações como estas não passaram batidas aos comunicadores. É verdade que, à primeira vista, a lista das obras citadas parece conformar o viés mercadológico descrito acima. Mais da metade (porcentagem) das obras mencionadas (fig. 1) pertence apenas a treze franquias, setes das quais produzidas e/ou distribuídas por corporações do mercado AAA: *Age of Empires* (Xbox Game Studios), *Assassins' Creed* (Ubisoft), *Civilization* (Take-Two Interactive), *Dragon Age* (Electronic Arts), *Fallout* (Bethesda Softworks), *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks) e *Total War* (Sega). Entre as seis outras franquias, quatro vieram de produtoras menores, porém com grande impacto comercial – *A Plague Tale* (Focus Home Interactive), *Crusader Kings* (Paradox Interactive), *The Witcher* (CD Projekt) e *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios/Deep Silver). As duas últimas franquias – *Foundation* e *Fields of Glory* – derivam de estúdios que patrocinaram o evento e cujos desenvolvedores contribuíram testemunhos profissionais ao programa, de onde o elevado número de citações. Todas estas franquias contam com estúdios na Europa ou América do Norte, e seus games foram predominantemente feitos para computador ou consoles. Ademais, todas estas franquias ainda estão comercialmente ativas, tendo lançado novos games nos últimos dez anos.

GRÁFICO 1 – Citações a jogos e/ou franquias no MAMG virtual



Por outro lado, os 48% restantes revelam uma brutal diversidade de objetos de análise, contabilizando 115 jogos distintos, boa parte das quais independentes. Dentre eles estão produções não ocidentais (ex. DAS: 2021; EDHOLM: 2021; KARIM: 2022; NIU, 2023), jogos de tabuleiro (BOCH: 2021; ELLIS-GORMAN: 2022; REAH: 2022; SOUSA, 2021), jogos para dispositivos móveis (ERNST: 2020; NICHOLLS: 2020) e produções sem fins lucrativos (ex. HEPBURN; AMSTRONG: 2022, 2022; IANNACE: 2022). Que um congresso relativamente pequeno, de escopo restrito, tenha conseguido erguer um número tão elevado de fontes para análise explica-se, em parte, pela diversidade e pujança da própria indústria de jogos. Todavia, três peculiaridades na escolha de comunicações ajudaram a tornar o congresso um mostruário propício a produções menores.

Primeiramente, o evento contou com – e ativamente instigou – a participação de pequenos desenvolvedores (Ex. GAJ: 2023; KJELDEN: 2022, 2023) e outros profissionais da indústria (Ex. HODES: 2022; SHAW: 2023). A edição de 2023, em particular, usufruiu do patrocínio do estúdio Slitherine Games, apoio que se manifestou não apenas nos depoimentos de designers sobre seu processo de criação (MALACHER: 2023; SCOTT: 2023a, 2023b; UNDRO: 2023), como em um evento paralelo – *Field of Glory Day* – realizado no Twitch da Slitherine com participação de desenvolvedores e medievalistas do MAMG.

Em segundo lugar, parte das comunicações consistiram em jogos e outros projetos digitais desenvolvidos por historiadores. Foi o caso de Alecrim RPG, jogo voltado ao ensino de história da Guerra dos Cem Anos desenvolvido por Andressa Buss (2020), *Langobard*, projeto de Thom Gobbitt que almeja criar um sistema de RPG baseado nas leis lombardas (GOBBITT: 2021, 2023); *Fenlander*, jogo eletrônico de James Baille que simula a vida econômica e social de camponeses nas regiões pantanosas da Anglia Oriental pré-moderna (BAILLIE, 2022); *Strange Sickness*, produção do estúdio *Common Profyt Games* sobre a peste na Escócia nos séculos XV e XVI (HEPBURN; AMSTRONG: 2022); do projeto de Francesco Migliazzo Jacob Morley e Giuseppe Celico, que propôs a apresentação de jogos como alternativa às comunicações orais em defesas de tese (MIGLIAZZO; MORLEY; CELICO: 2021), e, por fim, de meu próprio jogo de tabuleiro, *Os Triunfos de Tarlac*, uma simulação interativa ambientada na Irlanda durante o início da Pequena Era do Gelo (MARINO CARVALHO: 2020). O fato de o evento ter estimulado a participação de desenvolvedores profissionais propiciou a estes comunicadores – na sua maioria, historiadores e/ou educadores sem experiência prévia

na indústria – a oportunidade de discutir não apenas história, mas também questões ligadas à construção de mecânicas, game design e aspectos práticos do desenvolvimento de jogos.

Por fim, um número significativo de apresentadores deliberadamente orientaram suas comunicações seja para abordar jogos de fora do grande circuito, como *Raji* (DAS:2021), *Plebbly Quest* (HORSWELL: 2021), *Elsinore* (DUTTA: 2021), *Potion Craft* (LASAUSSE: 2022) ou *Inkulinati* (ALVIS; BIERSTEDT: 2023); seja para sugerir leituras históricas, ainda que preliminares sobre jogos não comumente estudados no âmbito da história ou estudos de memória, como *Limbo* (ROSSIGNOLI: 2021), *Nier: Replicant* (DE VANVES: 2022), *Hollow Knight* (POLETTI: 2023) e *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (BARROS: 2023). É possível que o formato do evento tenha favorecido este estilo de apresentações. Por consistir em apresentações curtas, similares a notas de pesquisa, os comunicadores tiveram a liberdade de expor ideias ainda não formalizadas em projetos. Independente da motivação, seu resultado prático foram sessões que funcionaram, efetivamente como um esforço de curadoria acadêmica, produzindo um contraponto salutar às pressões comerciais hegemônicas que mencionei no início desta seção.

Em revisão de literatura publicada em 2022, Esther Wright comentou como historiadores muitas vezes adotam uma postura hostil e improdutivo em relação a games, julgando-os a partir de “padrões completamente impossíveis e de maneiras que fundamentalmente desconsideram as limitações sob as quais esta forma particular de história opera” (WRIGHT, 2022: 175). Embora profissionais da história concedam que jogos merecem algum tipo de atenção acadêmica, trata-se de uma atenção que parece, às vezes, menos interessada nos jogos em si que em cimentar o julgamento de que “a história acadêmica escrita é o padrão pelo qual tudo deve ser jogado em perpetuidade” (WRIGHT, 2022: 169). Diante do medo de serem escanteados por produtores leigos de conteúdo, historiadores ainda flertam com a ideia de se prestarem de guardiões (*gatekeepers*) de um conhecimento puro – uma tarefa já impossível quando sua competição consistia apenas de filmes de Hollywood e jornalistas profissionais (GROOT: 2008) e que a competição com *youtubers*, *tiktokers*, disparos massificados de *fake news* e mentiras geradas por inteligência artificial tornaram positivamente quixotesca. O MAMG sugere que, em vez de disputar espaço com estes canais, historiadores podem ter mais a ganhar atuando como curadores. Em vez de nutrir a fantasia de que podem impedir leigos de acessar certos

conteúdos, ajudá-los a separar o útil do perigoso e a desenvolver sua sensibilidade para obras, temas e problemáticas benéficas à sua formação pessoal e profissional.

3. Medievalidades contestadas

A Idade Média foi o grande tema das comunicações do MAMG. A princípio, tal frase pode parecer um pleonasma, posto que o congresso carrega o termo em seu próprio título. Esta colocação, porém, é menos óbvia do que parece, considerando que parte significativa dos jogos citados não são, *strictu sensu*, históricos. Vários dos comunicadores, mesmo aqueles que aplicam games ao ensino ou pesquisa, mobilizaram jogos de fantasia, ficção científica ou ambientados no presente e/ou outras épocas históricas. Na verdade, como provocou Ylva Grufstedt na conferência de abertura do MAMG 2023, a própria fronteira entre “história” e “fantasia” é problemática quando consideramos jogos contrafactuais, que capacitam – em, em certos casos – encorajam jogadores a inventar seus próprios passados (GRUFSTEDT, 2023). Até que ponto franquias ostensivamente históricas como *Age of Empires* ou *Crusader Kings*, que encorajam jogadores a tomar decisões historicamente absurdas e até flertam com elementos sobrenaturais, são realmente um contraponto às memórias genéticas de *Assassin's Creed* ou aos discursos neocruzadistas da série *Fallout*? Será que sabemos mesmo definir o que é um game *sobre* a Idade Média?

O conceito de *medievalismo* e seus variantes, promovido desde ao menos o trabalho pioneiro de Leslie Workman (VERDUIN, 2009; WORKMAN, 1979) tornou-se um ponto de partida recorrente para tipificar representações da – e atribuições à – Idade Média produzidas após o período medieval. Inspirados por reflexões de, entre outros, Umberto Eco (1986), muitos autores enfatizam que estas “pequenas Idade Médias” podem ser entendidas como simulacros, representações divorciadas de qualquer pretensão de fidelidade com um suposto passado histórico, mas que, a despeito disto, são apreendidas como autênticas por um público que identifica nelas as características do que teria sido o – ou, melhor *um* – medieval. Esta perspectiva expandida pode parecer conveniente por nos permitir agrupar, dentro de um mesmo fenômeno, construções imaginárias que pouco têm em comum além da invocação a um “medieval” – como quer que venhamos a defini-lo. Porém, ela se torna pouco prática, e até questionável, se a suposta “medievalidade” presente em um objeto for demasiado sutil, abstrata ou não-intencional. Até que ponto é possível dizer se um discurso é ‘medievalista’ ou se tal

medievalismo está apenas nos olhos de quem o estuda? Como, em outras palavras, podemos ter certeza de que, ao nos propormos a pesquisar games medievalistas, não estamos inventando nosso próprio objeto de estudo?

As comunicações das quatro primeiras edições do MAMG virtual mostram que estas questões estão longe de serem respondidas. Em primeiro lugar, há uma notável divergência em relação aos próprios termos utilizados por apresentadores para qualificar a historicidade de seus objetos. Nos últimos anos, os *historical game studies* têm sido marcados por abordagens que preterem abordagens centradas na acurácia histórica – i.e. o quanto uma representação corresponde objetivamente à realidade histórica – em favor da autenticidade – o quanto uma representação *parece* histórica a alguém, mediante seus próprios critérios subjetivos (COOPER, 2021; LORBER, ZIMMERMAN, 2020; SWEETING, 2019; WOLTERINK, 2017). Boa parte dos artigos demonstra familiaridade com esta distinção conceitual. Ainda assim, tais termos dividem espaço com conceitos distintos – e, em alguns casos, rivais – como “verdade” (TAYLOR, 2021), “verdade histórica” (ASHTON, 2021), “imersão medieval” (ASHTON, 2021), “realidade” (STURTEVANT, 2021), “realidade histórica” (QUIJANO, 2021), “credibilidade” (DE ROUGEMONT, 2021) e “fatos históricos” (SANTANA, 2022). Ignorando por um instante o questionamento pós-moderno sobre a existência de uma verdade histórica *hors texte* – que, não obstante, gozou de uma sobrevida nos *historical game studies* graças à influência de autores como Adam Chapman (ex. 2021a) – essa imprecisão conceitual é problemática se considerarmos que termos como realidade e imersão possuem sentidos específicos dentro dos *game studies*, referentes a formas de percepção e engajamento sensorial com experiências simuladas (NILSSON; NORDAHL; SERAFIN, 2016; PÖTZSCH, 2022). É fundamental que autores que contribuam ao campo cuidem para não criar confusão desnecessária – ou pior, para banalizar definições, em alguns casos, a duras custas acordadas.

Em termos mais específicos, há uma tensão palpável nos artigos entre autores que problematizam noções do ‘medieval’ e aqueles que as tomam como dado. Justificando sua leitura de *Genshin Impact* como um game medievalista, por exemplo, Johansen Quijano defende a existência de um “*zeitgeist* da Idade Média histórica” que engloba não apenas a Europa ocidental, mas toda todos os “nódulos da rede global medieval”, incluindo China, Japão e califados islâmicos (QUIJANO, 2022). Hanting Niu fala de um “patriarcado inerente em cenários medievais” (NIU, 2023). Em tom mais nuançado, mas igualmente heterodoxo, Thomas Lecaque utiliza os termos “medieval” – em sua defesa,

sempre entre aspas – para descrever remediações das culturas ameríndias Anazasi e Fremont em *Fallout: New Vegas*. “Tal como os “cavaleiros” e a armadura de placas da Irmandade do Aço provêm uma visão refratada do passado”, argumenta, “a arte em pedras cria uma imagem/identidade para as Sorrows [facção fictícia do jogo] baseada no Sudoeste “medieval” americano” (LECAQUE, 2022). Dissertando sobre o conceito de “Era das Trevas”, Kienna Shaw fala de uma premissa do “medieval como algo regressivo em relação a nós” e “de toda época fora da atual como inerentemente mais ignorante e menos progressista que a nossa”, sem endereçar o fato de que a própria noção de ‘progresso’ que mobiliza é uma construção de um regime de historicidade moderno, por definição externa à época que menciona (SHAW, 2023).

Estas colocações não ilustram apenas uma questão semântica. Antes, elas parecem trair o essencialismo conceitual esposado por Daniel Kline na introdução de uma das primeiras coletâneas publicadas sobre medievalismo em games, *Digital Gaming Re-Imagines the Middle Ages* (KLINE, 2013a). Relativizando o papel do medievalista (aquele que propaga medievalismos, não necessariamente historiadores) como inventor ou fabricante, *ab ovo*, do medieval, Kline (2013b, p. 4) postula que jogos digitais “preservam e até estendem algo essencialmente *medieval* no período moderno.” Como em um palimpsesto, “o texto original nunca desaparece [...] e é esta múltipla acumulação de camadas que dá a jogos neomedievais um apelo especial” (KLINE, 2013b: 5). Estas permanências não seriam, desta forma, “algo no passado distante, mas uma realidade presente”, um arcabouço “cujos conteúdos podem ser incessantemente reconfigurados para usos atuais” (KLINE, 2013b: 5). Kline parece tentar reverter a mesma operação intelectual e ideológica que concebeu a Idade Média em primeiro lugar. Em vez de reconhecer a modernidade como um movimento de ruptura em relação a um passado antigo e medieval, ele enxerga games como fenômenos “*pós-medievais* [grifo meu], compartilhando uma patrimônio essencial com tradições textuais e iconográficas medievais” (KLINE, 2013b: 3).

Outras comunicações do MAMG vão de encontro a esta qualificação. Talvez como resultado do marketing do próprio evento, que ativamente encorajou comunicadores a abordar certas questões, vários apresentadores discorreram sobre apropriações reacionárias de objetos medievalistas (APPERLEY; LOBAN, 2021; COOK, 2020; ERNST, 2020; HUDDLESTON, 2023; HUSS, 2020; LASAUSSE, 2023; LEWIS, 2022; XIRINACHS, 2023). Longe de tomar a extrema-direita contemporânea como um palimpsesto de posições que remontam, em última medida, ao passado

medieval, tais trabalhos enfatizaram a artificialidade e anti-historicidade do discurso ultraconservador que as inventa. Estas críticas, porém, nem sempre identificaram o problema de base: não é possível questionar noções de Idade Média sem questionar o excepcionalismo da modernidade que primeiro a inventou – e continua a inventá-la.

Blair Apgar (2023) endereça essa omissão ao abordar um jogo que faz, ele próprio, uma crítica ao moderno. Trata-se de *Pentiment*, RPG ambientado na Baviera entre 1518 e 1543. Como explica Apgar, sua trama “reflete o tema narrativo mais amplo que põe modernidade e tradição em confronto”, mas sugere que “a modernidade não vence inevitavelmente no fim, mas batalha contra a força e o encanto [dessa] tradição” (APGAR, 2023). Tal mensagem fica evidente em uma imagem recorrente da trama: um labirinto mental, representação dos sonhos do protagonista, que jogadores têm de atravessar nas horas de sono da personagem. No início do jogo, este labirinto lembra a “*civitas* utópica da Renascença”: uma cidade murada composta de círculos concêntricos perfeitos. A cada nova visita, porém, o labirinto se torna mais hermético, parecido com representações de labirintos usados como metáfora na arte medieval em associação a peregrinações. Desta maneira, ele “combina uma ferramenta medieval de imaginação com uma moderna – o videogame”.

Há algo nessa última colocação que foge ao escopo do artigo de Blair, mas que não pode ser deixado de lado em abordagens sobre medievalismos em games. Jogos eletrônicos condicionam seus modelos do passado a sistemas de regra e estruturas de recompensa que obedecem à lógica de progresso linear e aceleração que marca a era moderna. Sejam eles jogos de estratégia, de luta, RPGs ou *adventure games*, games quase sempre operam na base do *mais* – mais poder, mais recursos, mais desafios, mais fases a liberar para, uma vez cumpridas, serem descartadas e nunca mais revisitadas. Este enviesamento não é natural tampouco inevitável, como bem lembra Alenda Chang ao enumerar diversos jogos eletrônicos que subvertem a lógica industrial e ecocida que caracteriza a humanidade do antropoceno (CHANG, 2019).

O próprio jogo analisado por Apgar é um feliz exemplo de como é possível incorporar preocupações teóricas em games, mesmo naqueles que nutrem de ambições comerciais. Criado pela Obsidian, estúdio com notável pedigree em RPGs, *Pentiment* não obstante viola convenções do gênero. O game, por exemplo, não possui um inventário propriamente dito, nem dinheiro ou valores acumuláveis de qualquer espécie. Embora, procedimentalmente, a personagem jogável possua atributos que facilitem algumas de suas ações, estas não são expressas em escalas – ordinais ou cardinais – que permitam o

*power gaming*⁵. Seu mundo não é um espaço virgem, aguardando a curiosidade de jogadores – *topos* gamístico, como lembra Chang (2019: 135), que reproduz uma lógica imperialista de relação com o espaço – mas uma aldeia e uma abadia na Baviera do século XVI em que o protagonista, um artista de iluminuras, conhece bem. Por fim, não é possível maximizar resultados, pois o jogo não oferece desenlaces objetivamente melhores ou piores. Embora sua narrativa seja uma história de assassinato inspirada em *O Nome da Rosa*, o game nunca diz claramente quem cometeu os crimes. Cabe a quem joga chegar a suas próprias conclusões com base nos indícios encontrados pelo caminho. Tudo isto ao longo de fases com limite de tempo, que asseguram ser impossível todas as pistas em uma única jogatina.

O caso de *Pentiment* escancara o quão rasas as análises de medievalismos podem se tornar caso tomem a ideia de Idade Média como pressuposto. Ofuscadas identificações perfunctórias de determinados *topoi*, corremos o risco de deixar de enxergar maneiras díspares de conceber a periodização histórica, quando não operações estéticas que subvertem e ressignificam estes mesmos *topoi*. No final das contas, *como, por que* – e mesmo *se* – novas “Idades Médias” são fabricadas são questões tão ou mais importante que o resultado destas fabricações.

Minha opinião – impopular, reconheço – é que deveríamos aposentar de todo o próprio termo ‘medievalismo’. Penso que, mesmo se mobilizado com cuidado, ele nos induz a reificar a Idade Média, conceito problemático desde sua concepção, cujas falhas se tornam cada vez mais evidentes dentro de uma paisagem acadêmica crescentemente intolerante com imposições eurocêntricas. Ademais, creio que o termo passa uma falsa ideia de homogeneidade, tratando como exemplos da mesma categoria de discurso fenômenos cuja única conexão, muitas vezes, está na pessoa que os rotula como ‘medievalistas’. Entendo que, no limite, minha posição implica que sou a favor de uma mudança no próprio escopo do MAMG, algo que pode ou não se tornar realidade dependendo de que sucesso eu tiver em convencer meus colegas.

Seja como for, ainda que não necessariamente concordem comigo, vários comunicadores do MAMG se mostraram cientes dos limites do ‘medievalismo’ e propuseram ajustes ou substituições ao conceito. Boch o pretere em favor da ideia mais vaga de cultura histórica (BOCH: 2021). Huss diferencia entre neomedievalismos – que remediavam *topoi* medievalistas pré-existentes – e aquilo que batiza de “medievalismo

⁵ Modo de interação com o jogo que privilegia a maximização de ganhos em detrimento de quaisquer outros critérios.

orientado a objetos” (*object-related medievalism*), uma referência à programação orientada a objetos, enfatizando a operacionalização e formalização de *topoi* como dados calculáveis e quantificáveis (HUSS, 2021). Houghton (2021b) diferencia entre supertropos medievalistas – instâncias em que *topoi* medievalistas e lúdicos convergem e se amplificam – e *topoi* bastardos – quando convenções antagônicas entram em conflito, provocando dissonâncias que podem, elas mesmas, transformarem-se em novos tropos. Como exemplo da primeira categoria, ele cita a sinergia entre o *topos* da violência atávica em discursos medievalistas e a afinidade de jogos eletrônicos com cenários de conflito, lutas e guerras. Como exemplo de um *topoi* bastardo, Houghton traz a contradição entre a imagem da “Era das Trevas” como um período tecnologicamente estagnado e o *topos* gamístico de maximização de ganhos e efetivação do progresso.

Refinamentos conceituais como os mencionados acima têm muito a contribuir para abordagens mais sofisticadas de jogos sobre a Idade Média, que levam em consideração não apenas seu arcabouço de ideias, mas também suas peculiaridades lúdicas e procedimentais. Porém, eles por si só não bastam para contemplar uma particularidade específica de jogos medievalistas, que desafia as ferramentas históricas convencionais.

4. Fantasiando a História, historicizando a fantasia

Das 158 apresentações do MAMG virtual, 68 (43%) dissertaram sobre ao menos um jogo de fantasia. A princípio, a constatação não traz grandes surpresas. Estudiosos do medievalismo, sobretudo em sua vertente contemporânea, influenciada pela obra de J.R.R. Tolkien, a tradição lúdica de *Dungeons & Dragons* e o império mercadológico construído pela Wizards of the Coast, estão bastante cientes da influência desta tradição midiática no entendimento popular do que se tem por “medieval” (ELLIOT, 2019: 171). Como as comunicações do MAMG mostram, cenários fantásticos e/ou especulativos também se prezam a discussões de tópicos e mesmo modelagem formal de sistemas históricos, como leis (CHAPMAN, 2021b; THOMPSON, 2021), estratégias de governança (MARINO CARVALHO, 2021), sistemas de valor (FROEHLICH; SCHADE, 2022) ou teorias da própria história de uma forma geral (GLUCHOWSKI, 2021).

O diálogo entre história e fantasia se torna menos firme quando consideramos que, no âmbito dos games, estes dois regimes de realidade podem estar competindo um contra

o outro. Em análise quantitativa de jogos eletrônicos históricos publicados entre 1981 e 2015, Yannick Rochat (2019) notou que a esmagadora maioria das obras versava sobre os períodos moderno e contemporâneo. Em relação ao período medieval, em particular, o autor sugeriu que a prevalência de cenários medievalistas em games de fantasia pode ter reduzido o nicho de mercado de obras medievais não-fantásticas (ROCHAT, 2019: 15). Isto explicaria também a subrepresentação de RPGs em sua base de dados, considerando a afinidade do gênero com a alta fantasia. Comentando esta omissão em seu artigo para o MAMG 2023, Houghton considera indesculpável a decisão da HistoriaGames – base de dados consultada por Rochat (“HistoriaGames”, 2023) – de excluir títulos de fantasia de levantamentos sobre jogos históricos. Houghton argumenta que jogos fantásticos “engajam de perto com imagens e narrativas históricas” (HOUGHTON, 2023a). Mais importante, Houghton considera a fantasia essencial para corrigir um ponto cego dos *historical game studies* em relação a jogos de RPGs, preteridos dentro de certos modelos descritivos (ex. CHAPMAN, 2016) a despeito de sua capacidade de “prover escolhas significativas firmadas nos termos de seu mundo” e de “encorajarem reencenação empática” (HOUGHTON, 2023a).

Ambos os argumentos de Houghton compartilham o juízo de que a lógica que orienta (pelo menos alguns dos) elementos constitutivos destes jogos é, ela própria, histórica. Nisto, ele concorda com o julgamento de Andrew Elliot de que, independentemente de sua pretensa “medievalidade”, “jogadores *podem* aprender algum tipo de história, ou melhor, raciocínio histórico” por meio de jogos de fantasia (ELLIOT, 2019: 173). Embora este seja de fato o caso dos principais exemplos do gênero comumente analisados por historiadores – *Skyrim* e *Dragon Age*, para citar apenas dois – Houghton não considera o fato de que, noutros jogos, tais lógicas históricas competem – quando não são totalmente substituídas – por entendimentos distintos de temporalidade.

A comunicação de Mike Barros para o MAMG 2023 traz à tona uma dessas exceções. Em sua análise de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, o autor demonstra como o jogo da Nintendo não apenas adota uma identidade estética que se distancia da tradição medievalista ocidental, como invoca concepções de temporalidade que são, elas próprias, oriundas de outras tradições intelectuais. Barros argumenta que a trama do game, ambientada em uma terra à beira do destruição, no curso de três dias que se repetem indefinidamente, “reflete a aceitação budista para com a mudança e o respeito taoísta pelo fluxo da vida”, em contraste com o juízo ocidental de tradição aristotélica de que “aquilo que muda é inferior àquilo que não muda” (BARROS, 2023).

Outros comunicadores concedem que há algo nas relações entre obras de fantasia e seus passados imaginados que foge a uma lógica estritamente histórica, embora não o coloquem em termos tão claros. Comentando sobre o medievalismo de *dating simulators* japoneses, Calum Leatham vê no “paralelo entre o medieval e a cultura *pop*” o “ato atemporal de usar a fantasia para examinar ideologias e identidades contemporâneas” (LEATHAM, 2020). Em termos similares, Lysiane Lassause escreve que *Hellblade: Senua's Sacrifice* e *A Plague Tale: Innocence*, jogos ambientados na Escócia da Era Viking e na França da Grande Peste, “estão aqui para mostrar que (i)mortalidade, redenção e a busca pelo eterno podem ser anseios sem tempo ou espaço definidos” (LASAUSSE, 2020). Também em referência a *A Plague Tale: Innocence*, Liam McLeod e Catherine Watts descrevem o jogo como “uma contemplação sombria sobre a condição humana feita legível por meio de iconografia medieval e mecânicas modernas” (MCLEOD; WATTS, 2020).

Podemos questionar a pretensa universalidade destas colocações essencialistas, mas é inegável que a fantasia amiúde opera como mito, um tipo de narrativa que “confund[e], deliberadamente, tempo, espaço, cosmos, deuses, natureza, humanidade e outros seres vivos (PIMENTA, 2021: 119).” Como bem lembra João Paulo Pimenta, as concepções de tempo de mitos e da história nem sempre foram mutuamente excludentes. Porém, “a despeito de eventuais semelhanças”, não podemos tomar “suas aparentes sequências narrativas [i.e. dos mitos] ao pé da letra” (PIMENTA, 2021: 118-19). Levando isto em consideração, pergunto-me se associar analiticamente à fantasia um período histórico específico – no caso, a Idade Média – não pode nos induzir a interpretá-los apenas à luz dos *topoi* sobre modernidade e pré-modernidade da tradição histórica europeia, ignorando o potencial empréstimo de “formas de organização simbólica e espiritual” (PIMENTA, 2021: 119) de correntes não-ocidentais de pensamento, como aquelas elencadas no exemplo de Barros. Penso que tal cenário seria um desserviço a estes jogos, que de outra forma carregam o potencial não apenas de subverter *topoi* relacionados ao período medieval, mas provocando-nos a imaginar um passado independente do próprio modelo linear quadripartite de periodização que tanto condiciona nossa relação com o tempo.

Tendo em vista o caráter interdisciplinar dos *game studies*, é importante que nos questionemos se a prontidão como que categorizamos jogos fantásticos como ‘históricos’ não traduz uma projeção de outra natureza: uma suposição, quiçá involuntária, de que a história acadêmica é a via privilegiada (ou mesmo única) de nosso trato com o passado.

É relevante lembrar que a consolidação dos *historical game studies* não ocorreu sem disputas no tocante a seus métodos e premissas. Em editorial para um dossiê temático da revista *Games and Culture* sobre games e passado, Michał Mochocki admitiu trabalhos focados em estudos de patrimônio [*heritage*] – preferindo, inclusive, a definição de *history/heritage-themed game* ao conceito mais corrente de “jogo histórico” (MOCHOCKI: 2022). Mochocki diagnosticou um descompasso entre o vocabulário dos *historical game studies* – inspirado, prioritariamente, na história acadêmica – e a natureza das reflexões que vêm sendo feitas no campo. O autor identifica um câmbio natural em direção a perspectivas caras de estudos sobre patrimônio, a saber: da insistência na factualidade determinística à abertura em relação ao raciocínio contrafactual; do princípio da acurácia em favor do conceito de autenticidade; da compreensão pura e simples do passado a uma atenção aos usos e abusos deste passado no presente (MOCHOCKI, 2022: 4). Segundo o autor, estas novas sensibilidades seriam mais bem atendidas por um vocabulário mais amplo de discursos sobre o passado. A gradual tomada da consciência da capacidade dos estudos de patrimônio para a construção de tal léxico estaria se manifestando, em sua opinião, em uma virada do patrimônio – *heritage turn* – nos *historical game studies*.

Não creio que os *historical game studies* estão “preterindo o foco em história” (MOCHOCKI, 2022: 4) – como o próprio o autor diz ter feito em seu livro sobre práticas de *roleplay* vinculadas ao passado (MOCHOCKI, 2021). Como Houghton recentemente defendeu, os câmbios metodológicos que Mochocki identifica atendem, também, aos interesses da história acadêmica, que mais e mais tem se distanciado da ideia de que jogos precisam operar como substitutos de monografias e trabalho para incorporá-los ao seu ofício “em seus próprios termos” (HOUGHTON, 2022: 289), abraçando o princípio de que “a história pode ser encarada como uma maneira de se jogar” (VON LÜNEN et al., 2020: xiii). É uma feliz coincidência que esta virada também contemple – e dê o devido reconhecimento – a estudiosos de “engajamentos criativos do passado no presente” (HARRISON, 2012: 4) das quais a história, como Mochocki sabiamente aponta, é apenas uma, e não necessariamente a mais importante em todas as ocasiões.

5. Conclusão

Desde sua concepção, os *games studies* frisou a excepcionalidade de seu objeto de estudo. Temerosos de sofrerem uma colonização de campos de estudo já estabelecidos,

perturbados por um pânico moral que atribuía aos jogos eletrônicos males sociais das mais diversas naturezas, pioneiros da área foram prolíficos na formulação de manifestos teóricos defendendo o que videogames podiam oferecer de novo e de único (FRASCA, 1999; JUUL, 2019; MCGONIGAL; RIECHE, 2012; MURRAY, 2005). Que tenha levado anos para que jogos analógicos fossem abraçados completamente por essa nova área (AARSETH, 2017) mostra que tais trabalhos compartilhavam uma fé no potencial disruptivo das mídias digitais típico de um certo *zeitgeist* da virada do milênio. Houve quem argumentasse, em boa fé, que videogames não apenas mudariam a forma como a história era escrita, mas a *história* de todo, potencialmente escanteando-a em favor de uma sucessora cibernética, hiper-real (FOGU, 2009).

A reflexão desenvolvida nas quatro primeiras edições do MAMG, e cujos pontos principais comentei acima, mostra que temos, hoje, uma relação bastante diferente com esse senso de ruptura. Embora cientes das especificidades do jogos, em artigos que frequentemente discutem mecânicas e sistêmicas formais, nenhum dos comunicadores esposou o que Janet Murray (2005) certa vez batizou de essencialismo de games: a posição de que abordagens formalistas de linhas de código e sistemas de regras são superiores às demais – geralmente, acompanhada pelo sentimento de que games são superiores, ou pelo menos diferentes, de tudo o que os precedeu. A própria nostalgia de Kline por um medievalismo que nos conecte a um passado pré-moderno, esposada por muitos comunicadores, pode ser entendida como uma tentativa de nos reconectar a algum tipo de tradição, seja historiográfica – ilustrada pelos comunicadores que mobilizaram fontes medievais primárias em suas análises de jogos eletrônicos (exemplos: APGAR, 2023; BIERSTEDT, 2020; LEATHAM, 2020; POLETTI, 2023; TAYLOR, 2021; VAN BEEK, 2020) – seja em uma reação mais abstrata de uma pós-modernidade que se vê à deriva, desconectada de seu passado e desprovida de futuro.

Não acho que o estudo da Idade Média em jogos modernos irá nos salvar dessa condição, por mais tentador que seja o prospecto de reconstruir uma tradição perdida por outra feita de silício. Mas acho fundamental que estas ambições sejam abertamente discutidas em projetos como o MAMG, pois são elas que informam, consciente ou inconscientemente, o tipo de conhecimento que tais fóruns são capazes de produzir. Como escrevi anteriormente, *como, por que* – e mesmo *se* – novas “Idades Médias” são fabricadas são questões tão ou mais importante que o resultado destas fabricações. Se a análise de jogos modernos culminar em uma melhor compreensão destes processos, eles

terão provido um serviço não apenas aos estudos medievais, mas a todas as ciências da memória.

6. Bibliografia

AARSETH, E. Just Games. **Game Studies**, v. 17, n. 1, jul. 2017. Disponível em: <https://gamestudies.org/1701/articles/justgames>. Acesso em: 26 set. 2023.

ALVIS, A.; BIERSTEDT, A. The Image in the Center: Marginalia as game-space in Pentiment and Inkulinati. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: https://twitter.com/book_historia/status/1666837510637379585. Acesso em: 30 ago. 2023.

APGAR, B. The Virtual Pilgrim: A Study of Mental Travel in Pentiment. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/BlairApgar/status/1666856395805798400>. Acesso em: 30 ago. 2023.

APPERLEY, T.; LOBAN, R. The Sovereign Code: The Eurocentric Mechanics of Nationhood in Strategy Games. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 64.

ASHTON, A. (ed.). The Medieval Influence: Foundation (game). In: **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 33.

BAILLIE, J. Fenlander: Exploring Life in a Medieval Landscape. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 65–67.

BARROS, M. Countdown to Cataclysm: Exploring the Apocalypse in Majora's Mask. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/notmikebarros/status/1666495099239550976>. Acesso em: 30 ago. 2023.

BIERSTEDT, A. The Troll of High Hrothgar: Ludic pacing and Norse medievalism in The Elder Scrolls V: Skyrim. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 3.

BOCH, L. The Middle Ages in Modern Board Games: Some Thoughts on an Underestimated Medium. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 53–54.

BUSS, A. “Rosemary RPG as a study pro pos a I for the history teaching of the H u n d red Ye a rs” War’. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games:**

Conference Proceedings. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 14.

CHANG, A. Y. **Playing Nature: Ecology in Video Games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2019.

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

CHAPMAN, A. Post-Modernism and Games of Historical Truth. **Historical Games Network**, 2021. Disponível em: <https://www.historicalgames.net/post-modernism-and-games-of-historical-truth/>. Acesso em: 2 set. 2023.

CHAPMAN, A.; FOKA, A.; WESTIN, J. Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History**, v. 21, n. 3, p. 358–371, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311165819_Introduction_what_is_historical_game_studies. Acesso em: 26 set. 2023.

CHAPMAN, D. “They’re Rebellin’ Again?” Feudal Relations and Lawmaking as an Evolving Game Mechanic. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021b. p. 36.

COOK, K. “Hearing Problems: Sounding Medieval in Video Games”. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 10.

COOPER, V. Modding and Authentic, Gritty Medievalism in Skyrim. In: **The Middle Ages in modern culture: history and authenticity in contemporary medievalism**. Londres, Nova York: Bloomsbury Academic, 2021. p. 161–173.

DAS, P. Cross Cultural Representation in Raji through Medieval Mythology and Architecture. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 16.

DE ROUGEMONT, T. Medieval Letterings - Gameplay, Argumentum and Conservation. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 71.

DE VANVES, A. Nier Replicant’s perspective on medieval eschatology: Post-apocalyptic setting as a critique of medieval tropes in Japanese RPGs. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 88.

DUTTA, A. Problematizing Representation: Elsinore and its Reimagination of Hamlet. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference**

Proceedings, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 66–67.

ECO, U. Dreaming the Middle Ages, Living in the New Middle Ages. In: **Travels in Hyperreality**. Nova York: Harcourt, 1986. p. 61–72.

EDHOLM, C. Where the Goddess Dwells: Faith and Interpretation in Fire Emblem. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 11.

ELLIOT, A. B. R. Charlemagne at the Battle of Gettysburg: Video Games and the Middle Ages. In: LÜNEN, A. V. et al. (eds.). **Historia Ludens: The Playing Historian**: 3Nova York: Routledge, 2019. p. 130–211.

ELLIOTT, A. B. R.; MERRITT, A.; YOUNG, H. **The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism**. Londres; Nova York: Bloomsbury Academic, 2021.

ELLIS-GORMAN, S. Hex and History: Modelling the Middle Ages in Tabletop Wargaming. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 68–69.

ERNST, M. “Of Knights and Princesses: Gender Roles in ‘Medieval’ Computer Gaming”. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 20.

FOGU, C. Digitalizing Historical Consciousness. **History and Theory**, v. 48, n. 2, p. 103-121, 2009. Disponível em: <https://philpapers.org/rec/FOGDHC>. Acesso em: 7 out. 2023.

FRASCA, G. Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. **Ludology**. Disponível em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Acesso em: 1 set. 2023.

FROEHLICH, J.; SCHADE, T. “Wood please!” - Resources in Digital Games about the Middle Ages. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 60–62.

GAJ, A. “Roadwarden: In Search of Urgency Through Limitations”. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/MoralAnxiety/status/1667169467275567109>. Acesso em: 30 ago. 2023.

GLUCHOWSKI, C. What Comes After the Apocalypse? Theories of History in Horizon Zero Dawn. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games**:

Conference Proceedings, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 56.

GOBBITT, T. Gender, (Un)freedom and Theft in the Gamification of the Lombard Laws. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 24.

GOBBITT, T. Herbas quod ad maleficias pertinet: Magic and Historical Settings in the Tabletop Roleplay Game. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/booksoflaw/status/1666407154658553857>. Acesso em: 30 ago. 2023.

de GROOT, J. **Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture**. Londres: Routledge, 2008.

GRUFSTEDT, Y. Beyond Epistemological Troubles – Perspectives on Historical Speculation in Medieval Games. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: https://twitter.com/ylva_grufstedt/status/1666037379537174529. Acesso em: 30 ago. 2023.

HARRISON, R. **Heritage: Critical Approaches**. Milton Park, Abingdon; Nova York: Routledge, 2012.

HEPBURN, W.; AMSTRONG, J. Strange Sickness: Running a Crowdfunding Campaign for a Historical Research-Based Game. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 47.

HISTORIAGAMES. Disponível em: <https://www.histogames.com/>. Acesso em: 31 ago. 2023.

HODES, J. M. Best Practices for Speculative Species Design. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 93–95.

HORSWELL, M. Iconic Bastards and Bastardised Icons: Plebby Quest's Neomedievalist Crusades. Em: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 44–45.

HOUGHTON, R. Closing Address. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020a. p. 34–35.

HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020b.

HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021a.

HOUGHTON, R. It's Medievalism Jim, but not as we know it: Super-Tropes and Bastard-Tropes in Medievalist Games. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021b. p. 39.

HOUGHTON, R. (ed.). **Playing the Crusades**. Nova York: Routledge, 2021c.

HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022.

HOUGHTON, R. Beyond Education and Impact: Games as Research Tools and Outputs. In: HOUGHTON, R. (ed.). **Teaching the Middle Ages through Modern Games: Using, Modding and Creating Games for Education and Impact**. Oldenbourg: De Gruyter, 2022.

HOUGHTON, R. From Rogue to Divinity: The Representational Impact of Fantasy and Roleplay. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/RobEHoughton/status/1666399618727288833>. Acesso em: 30 ago. 2023a.

HOUGHTON, R. (ed.). **Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games**. Londres; Nova York: Bloomsbury Academic, 2023b.

HOUGHTON, R. **Teaching the Middle Ages through Modern Games: Using, Modding and Creating Games for Education and Impact**. Berlin; Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022.

HUDDLESTON, S. Eurocentrism in Fantasy Maps. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: https://twitter.com/Umbral_KnightX/status/1666535514319593474. Acesso em: 30 ago. 2023.

HUSS, N. When authenticity calls: Debates about identity and history inside gaming-culture. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 11.

HUSS, N. Watch your paths well! - On Medievalism, Digital Games and Chivalric Virtues. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 37.

IANNACE, A. M. Exultet: playing liturgy, its context and their changes. A proposal. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 22–23.

JENKINS, H.; ITO, M.; BOYD, d. **Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics**. Cambridge; Malden, MA: Polity, 2015.

JUUL, J. **Half-Real: Videogames Entre Regras Reais e Mundos Ficcionalis**. São Paulo: Blucher, 2019.

KARIM, M. A. Adapting Medieval Indonesia at Sengkala Dev. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 29–31.

KEOGH, B. **The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production**. Cambridge: The MIT Press, 2023.

KJELDTSEN, A. “In hac insula convenierunt reges...”: Situating the Medieval in the Backstory of The Knight & the Maiden. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 32.

KJELDTSEN, A. Flower of Chivalry: Tropes of Knighthood and Gender in The Knight & the Maiden. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/VerySRSGames/status/1667086788656078850>. Acesso em: 30 ago. 2023.

KLINE, D. T. (ed.). **Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages**. Nova York: Routledge, 2013a.

KLINE, D. T. Introduction, “All Your History Are Belong to Us”: Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages. In: KLINE, D. T. (ed.). **Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages**. Nova York: Routledge, 2013b. p. 1–13.

LASAUSSÉ, L. “Eternal Youth and the Fight Against Death: What A Plague Tale: Innocence and Hellblade: Senua’s Sacrifice Teach Us About (Im) Mortality”. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 29.

LASAUSSÉ, L. Potion Craft: Between Occult Dark Master and Noble Artisan. Em: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 8–10.

LASAUSSÉ, L. Real and Virtual Worlds: One and the Same? **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/nordllys/status/1666720025376444418>. Acesso em: 30 ago. 2023.

LEATHAM, C. ““Is the next king of the land this little girl?”: The Representation of Medieval Women in East Asian Dating-simulations”. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The**

Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 24.

LECAQUE, T. Neo-medievalism, Americana, and the Post-Apocalypse: Honest Hearts, Ancestral Puebloans, and the Sorrows. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games:** Conference Proceedings, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 90–91.

LEM, S. Science Fiction: A Hopeless Case - With Exceptions. **Microworlds:** Writings on Science Fiction. San Diego; Nova York; Londres: Harcourt Brace & Company, 1984. p. 50–98.

LEWIS, K. “I feel somewhat trapped. In this room, in this settlement, in this life”: depicting women and the experience of gender in medieval video games. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games:** Conference Proceedings, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 5–6.

LORBER, M.; ZIMMERMAN, F. (eds.). **History in Games:** Contingencies of an Authentic Past. Colônia: transcript, 2020.

MALACHER, P. Introducing Field of Glory: Kingdoms. **The Middle Ages in Modern Games.** Disponível em: <https://twitter.com/SlitherineGames/status/1666053406258069504>. Acesso em: 30 ago. 2023.

MARINO CARVALHO, V. "The Triumphs of Turlough": a scholarly videogame about Medieval Ireland. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games:** Conference Proceedings. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 17–18.

MARINO CARVALHO, V. Analysing and Developing Videogames for Experimental History: Kingdom Simulators and the Historians. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games:** Conference Proceedings, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 49.

MCCALL, J. History Games. **Encyclopedia of Ludic Terms.** Disponível em: <https://eolt.org/articles/history-games>. Acesso em: 1 set. 2023.

MCGONIGAL, J.; RIECHE, E. **A realidade em jogo:** Porque os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MCLEOD, L.; WATTS, C. “Medievalisms, Magic, and Macula: Encountering the medieval and the modern in Asobo Studio’s A Plague Tale: Innocence”. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games:** Conference Proceedings. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 30.

MIGLIAZZO, F.; MORLEY, J.; CELICO, G. Presenting Your Research Through Games. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games:** Conference

Proceedings, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 48.

MOCHOCKI, M. **Role-Play as a Heritage Practice**: Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment. Abingdon; Nova York: Routledge, 2021.

MOCHOCKI, M. Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. **Games and Culture**, v. 17, n. 6, p. 839–842, 1 set. 2022. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/350529716_Heritage_Sites_and_Video_Games_Questions_of_Authenticity_and_Immersion. Acesso em: 26 set. 2023.

MUKHERJEE, S. **Videogames and Postcolonialism**: Empire Plays Back. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.

MURRAY, J. H. The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies. **DiGRA 2005**. Vancouver, 2005. Disponível em: <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>. Acesso em: 2 set. 2023.

NICHOLLS, F. S. “She’s a Card: Gender and Identity in Reigns: Her Majesty”. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games**: Conference Proceedings. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 23.

NILSSON, N.; NORDAHL, R.; SERAFIN, S. Immersion Revisited: A Review of Existing Definitions of Immersion and Their Relation to Different Theories of Presence. **Human Technology**, v. 12, p. 108–134, 29 nov. 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311129354_Immersion_Revisited_A_Review_of_Existing_Definitions_of_Immersion_and_Their_Relation_to_Different_Theories_of_Presence. Acesso em: 26 set. 2023.

NIU, H. The Encounter of Medievalism and Feminism in Otome Games. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/HantingN/status/1667082905108074496>. Acesso em: 30 ago. 2023.

PIMENTA, J. P. **O Livro do Tempo**: Uma História Social. São Paulo: Almedina, 2021.

POLETTI, B. The Katechon in Hollow Knight: Tales Without End. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/RensoolPoletti/status/1666449666521591809> Acesso em: 30 ago. 2023.

PÖTZSCH, H. Games and Realism. **Encyclopedia of Ludic Terms**. Disponível em: <https://eolt.org/articles/games-and-realism>. Acesso em: 1 set. 2023.

QUIJANO, J. The Middle Age as Meme: Medieval Spaces Remixed and Reimagined. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games**: Conference Proceedings, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021.

QUIJANO, J. Teyvat's Timeline: Exploring Medieval Fantasy Beyond Western Europe in Genshin Impact. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 43.

REAH, J. Alternating Activations and Alternating Identities: A study of Medievalism within Modern Tabletop Wargaming. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 70.

ROCHAT, Y. (ed.). A Quantitative Study of Historical Video Games (1981–2015). **Historia Ludens: The Playing Historian**, 2019. Disponível em: <https://infoscience.epfl.ch/record/273565>. Acesso em: 26 set. 2023.

ROSSIGNOLI. Dante in Limbo: Playing Hope and Fear. In: HOUGHTON, R. (Ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 21–22.

SANTANA, R. Christian and Muslim mentalities during the Third Crusade in Acre, Damascus and Jerusalem, represented in Assassin's Creed. In: HOUGHTON, R. et al. (eds.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 3. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2022. p. 37–39.

SCOTT, R. B. Making a Digital Board Game: Field of Glory II: Medieval. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/SlitherineGames/status/1666056558214537217>. Acesso em: 30 ago. 2023a.

SCOTT, R. B. Historical Accuracy and Game Balance in Field of Glory II: Medieval. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/SlitherineGames/status/1666060270366515202>. Acesso em: 30 ago. 2023b.

SHAW, K. Challenging the “Dark” of “Dark Ages” Games. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/KiennaS/status/1666906814393245710>. Acesso em: 30 ago. 2023.

SOUSA, M. Medieval Themes in Modern Board Games. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 72.

STURTEVANT, P. Fuck the Paladin and the Horse He Rode In On. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 58.

SWEETING, J. Authenticity: Depicting the Past in Historical Videogames. **Transtechnology Research Reader 2018**, 2019. Disponível em:

https://www.academia.edu/38994053/Authenticity_Depicting_the_Past_in_Historical_Videogames. Acesso em: 26 set. 2023.

TAYLOR, E. “Pseudo-Pseudohistory: The Use and Misuse of Medieval Irish Literature in Scion Second Edition”. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 12.

THOMPSON, A. Feudal Law and MMOs: “I’m afraid he’s AFK my liege”. In: HOUGHTON, R. (ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**, v. 2. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2021. p. 35.

UNDRO, M. Rebooting Master of Magic. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/SlitherineGames/status/1666063656977678336>. Acesso em: 30 ago. 2023.

VAN BEEK, L. The Warble of a Smitten Knight. Tournament game mechanics and courtly culture in "The Witcher 3: Wild Hunt- Blood and Wine. In: HOUGHTON, R. (Ed.). **The Middle Ages in Modern Games: Conference Proceedings**. Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, University of Winchester, 2020. p. 4.

VERDUIN, K. The Founding and the Founder: Medievalism and the Work of Leslie J. Workman. **Studies in Medievalism**, v. 17, p. 1–27, 2009.

VON LÜNEN, A. et al. Preface. In: VON LÜNEN, A. et al. (Eds.). **Historia Ludens: The Playing Historian**. New York: Routledge, 2020. p. xiii–xxiii.

WOLTERINK, J. Authentic Historical Imagery: a Suggested Approach for Medieval Videogames. **Gamevironments**, n. 6, p. 33–33, 2017. Disponível em: <https://media.suub.uni-bremen.de/handle/elib/3334>. Acesso em: 26 set. 2023.

WORKMAN, L. Editorial. **Studies in Medievalism**, v. 1, n. 1, p. 1–3, 1979.

WRIGHT, E. Still Playing with the Past: History, Historians, and Digital Games. **History and Theory**, v. 61, n. 4, p. 166–177, 2022. Disponível em: <https://orca.cardiff.ac.uk/id/eprint/153477/>. Acesso em: 26 set. 2023.

XIRINACHS, M. Playing With Old Norse: Early Nordic Medievalism and White Supremacy In the Gaming Industry. **The Middle Ages in Modern Games**. Disponível em: <https://twitter.com/maiypapaiya/status/1666146004696027136>. Acesso em: 30 ago. 2023.

O PROCESSO DE GAMIFICAÇÃO E A POTENCIALIDADE NA AULA DE HISTÓRIA

Vitor Fernando Matias Melo¹

Marcella Albaine Farias da Costa²

1. O fenômeno cultural do jogo e sua potencialidade para o ensino

Em um primeiro momento, é de suma relevância citar que os *games* vêm sendo comercializados e estão cada dia mais presentes em nossa contemporaneidade. Atualmente entreter-se através dessa mídia tornou-se algo rápido, ágil e fácil para uma boa parte da sociedade. A popularização da internet ao redor do mundo e, claro, no Brasil, a partir da década de 1990, a massificação dos computadores e, principalmente, o maior acesso às tecnologias digitais são alguns fatores que contribuíram para a mudança e a popularização dos *games* ao redor do planeta.

Recentemente os jogos eletrônicos têm sido um dos principais meios de entretenimento e forma de diversão para as crianças e adolescentes. Dessa forma, proporcionam o desafio, a recompensa, a diversão, a fantasia e o desconhecido para quem o pratica. É fundamental compreender que esse fenômeno veio para ficar e vem sendo fortalecido a cada ano que passa. Novas formas de aprender e interagir têm florescido dessa relação entre os jovens e o *game* eletrônico. A forma como essa parcela significativa da população lida com a tecnologia é algo novo e que deve ser levado em conta. Os jogos ressignificam o brincar e o próprio passar do tempo.

Toda essa perspectiva e mudança pelo qual o mundo passou e vem passando acaba por refletir também no Brasil das mais variadas formas. Atualmente o país conta com uma grande massa de pessoas que estão inseridas no mundo dos jogos eletrônicos. Segundo pesquisa, produzida pela Pesquisa Game Show (PGB) e publicada no site The Enemy, 3 em cada 4 brasileiros jogam algum *game*. Tal estudo apresentou alguns dados interessantes e relevantes que ajudam a entender o fenômeno e possíveis impactos que esse tipo de jogo vem causando. O primeiro deles se refere a forma no qual o público brasileiro consome entretenimento. Segundo o estudo:

¹ Graduado em História pela UFRR. Contato: vitorfernando17@gmail.com.

² Doutora em História pela UNIRIO. Professora da área de Ensino de História da UFRR. Contato: marcellaalbaine@gmail.com.

Para 76,5% dos jogadores, os jogos eletrônicos são a principal forma de entretenimento. Esse número apresenta um aumento gradual constante: eram 57,1% em 2020 e 68% em 2021, totalizando um aumento de 8,5 pontos percentuais na 9ª edição (THE ENEMY, 2022).

Outro aspecto importante e que convém realizar uma análise é no que se refere à idade. Quais são as principais faixas etárias que consomem jogos e estão diariamente envolvidos nesse mundo? O principal intervalo de idade é de pessoas entre 20 e 24 anos que representam 25,5%. Segundo a pesquisa, os mais jovens, adolescentes e jovens de até 19 anos, representam cerca de 17,7% e vem logo seguida como uma das faixas etárias que mais jogam. Os adultos entre 25 e 29 anos representam em torno de 13,6%. Por fim, adultos na faixa de 30 e 34 anos são 12,3% e o grupo entre 35 e 39 anos, são, em média, 11,2% do público que joga no país.

Além do mais, a pesquisa analisou dados importantes e que valem ser citados no presente trabalho. No que se refere à classe social, segundo o estudo, há jogadores em todas as faixas sociais. A classe média representa boa parte dos números, logo em seguida a classe média alta e, por fim, as demais classes sociais. Além disso, o estudo analisa a questão étnica dos jogadores. Boa parte se identifica como pardos ou pretos, cerca de 49,4%, e o restante, 46,6%, seguido por pessoas que se declararam brancas.

A pesquisa apresenta aspectos interessantes no que se refere à mudança da maneira de jogar dos *gamers* brasileiros. Os consoles, aparelhos exclusivamente dedicados a rodar jogos de maneira eletrônica, e os computadores e fliperamas, têm estado presentes e vêm sendo difundidos e jogados há várias gerações. Desde a época do Atari 2600, na década de 1970, e seus famosos jogos como *Pacman*, *Donkey Kong* etc.

Embora os consoles e *desktops* representem uma parcela significativa das plataformas nas quais se joga no Brasil, é o *smartphone* que vem dominando o gosto dos *gamers* brasileiros. Isso se deve, principalmente, à maior facilidade de acesso e de mobilidade que os *smartphones* apresentam. O estudo deixa isso bem claro: “Como dissemos, os smartphones aparecem como a plataforma favorita dos jogadores brasileiros. Em seguida, vêm os computadores (23,3%, somando desktops e notebooks) e os consoles (20%)” (THE ENEMY, 2022).

Tais dados merecem destaque, pois apresentam números interessantes para que se possa compreender como a cultura do jogo não é algo meramente ilustrativo ou apenas momentâneo. O jogo é, pelo que se pode observar pelos dados apresentados, uma parte fundamental e importante na vida diária das mais variadas idades, faixas sociais, gênero

ou mesmo etnias. Desse modo, e por já estar introduzida na cultura desse jovem, apresenta um enorme potencial de aprendizagem.

No que se refere à sua potencialidade, pode-se citar que é parte fundamental da rotina de grande parcela de jovens cada vez mais conectados. Assim como explora Caimi (2014), os jogos trouxeram uma nova forma de interação entre os jovens e o ambiente da escola, e é necessário manter-se atualizado sobre as novas culturas cibernéticas que vêm surgindo a partir dos alunos. Além do mais, os *games* são peças fundamentais na construção das funções cognitivas como a memória e a atenção, por exemplo. Acerca dessa interação pode-se pontuar que:

Essa interação com os jogos eletrônicos permite que essas funções cognitivas sejam intensificadas, favorecendo as crianças, adolescentes e adultos a descoberta de novas formas de conhecimento, que hoje ocorrem por meio da simulação de novos mundos através de *games* como *Age of Empires*, *Line Age 2* e etc. (SENA; MOURA, 2007: 9).

Embora se tenha uma ideia de que os jogos eletrônicos são para lazer e divertimento, o que não deixa de ser realidade, deve-se ter em mente e analisar que os jogos não possuem somente essa vertente, pois podem vir a ser utilizados como poderosas propostas de ensino nas mais diferentes faixas de idade e níveis de ensino. Os jogos, assim como comentam Sena e Moura (2007), constituem uma importante atividade de cunho particular do ser humano, pois diversos são os significados, definições que o jogo pode vir a ganhar ao longo do tempo. Desse modo, a interação entre os jogos, alunos e a escola deve ser levada em conta na busca por construir um ensino mais engajado e participativo.

Dito isso, quais os espaços dos jogos digitais na educação? Quais as potencialidades para o ensino que o jogo pode apresentar? Tais questionamentos são válidos e têm sido cada vez mais debatidos dentro dos meios acadêmicos e escolares. Dessa forma, o professor, importante ator no processo de ensino e aprendizagem, deve buscar compreender o seu papel nesse novo mundo dos *games*. O docente, e por consequência a escola e o seu entorno, podem pensar os jogos como uma forma alternativa de ensinar e repensar sua prática fazendo a relação com os *games*, algo muito presente na vida de grande parte do público escolar da atualidade.

Com isso, os jogos estão cada vez mais presentes na cultura e na rotina desse jovem e possuem um grande potencial para auxiliar na construção de um ensino mais significativo. Desse modo, torna-se indispensável que se invista em outras metodologias que venham incluir os jogos de maneira efetivamente dinâmica aos alunos.

2. Uma outra abordagem para o Ensino de História

Pensar o jogo dentro de um contexto de aprendizado, principalmente no que se refere ao campo da História, é algo de suma importância. Em um primeiro momento pensemos acerca do importante conceito de ensino e aprendizagem. A aprendizagem é um conceito fundamental quando se debate a respeito de suas possibilidades através dos jogos. Dito isto, segundo o que pensam Pereira e Giacomoni (2018), em seu texto, “Flertando Com o Caos: os jogos no ensino de História”, o aprender e o ato de ensinar são ações que estão interligadas e convergem entre si. Além do mais, ainda segundo os autores, o aprender e o ensinar não é algo que já se tem conhecimento, pois somente aprendemos o que não se sabe e, com isso, o aprender é, antes de tudo, uma atitude criativa.

Ao encarar ambos os conceitos como algo interligado deve-se debater tais processos em conjunto a fim de construir um ensino mais palatável para os alunos. Os jogos, desse modo, podem ser importantes propulsores no ato de ensinar e aprender. Além do mais, é importante que se entendam os jogos como algo único e que podem ser explorados de diferentes maneiras. Segundo Alves (2008) os jogos eletrônicos são fenômenos culturais e exigem que se construam olhares distintos para que se fuja das análises maniqueístas e simplistas, pois: “Estas leituras acríticas, construídas a partir de um ponto de vista reducionista, restringem as possibilidades de diálogo entre os professores, os *gamers*/alunos e o universo dos *games*” (ALVES, 2008: 8). A autora deixa claro as implicações positivas que o jogo pode vir a agregar dentro do processo de aprendizagem do aluno na seguinte passagem:

A intenção não é transformar as escolas em *lan houses*, até por que são espaços de aprendizagem diferenciados e com lógicas distintas, mas criar um espaço para os professores identificarem nos discursos interativos dos *games*, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais, etc. que podem ser exploradas e discutidas com os discentes, ouvindo e compreendendo as relações que os jogadores, nossos alunos, estabelecem com estas mídias, questionando, intervindo, mediando à construção de novos sentidos para as narrativas. Ou ainda, aprender com estes sujeitos novas formas de ver e compreender esses artefatos culturais (ALVES, 2008: 8).

No que se refere à conceituação do jogo é válido que se analise as definições e importâncias teóricas que estes apresentam. Huizinga (2007), em seu mais famoso texto *Homo Ludens*, é uma grande referência quando se debate acerca das definições do jogo e sua relevância. O autor aborda o jogo como um importante fenômeno da cultura, pois, em

sua visão, o ato de jogar e, portanto, o jogo em si, é algo que está presente e permeia todas as esferas da vida humana. Ou seja, algo que está vigente desde os tempos antigos e que a partir desse jogar e suas variáveis a cultura vem sendo desenvolvida. Essa visão fica bem clara na seguinte passagem do autor:

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em todo a parte, encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida 'comum' (HUIZINGA, 2005: 6).

Dito isto, pode-se compreender que é a partir dos jogos que o ser humano pode criar, se desenvolver, pensar e elucidar os inúmeros aspectos da vida social e cultural de uma sociedade. Dessa forma, para o autor, jogar é uma atividade voluntária, livre e, principalmente, espontânea, ou seja, ocorre de maneira orgânica. Além disto, o jogo ocorre dentro de espaços previamente definidos, com limitação de tempo e espaço, em outras palavras, se sabe quando, o tempo de duração, e onde irá ocorrer, ademais, segue regras estritas e bem esclarecidas.

Além do mais, os jogos são de extrema importância no que diz respeito a incentivar os mais variados estímulos, atuando, assim, como estimulantes que guiam os educandos, mediante a ação docente, a se tornarem mais participativos e se envolverem com muito mais facilidade em atividades. Ademais, segundo demonstra Franco et al (2018), atua não somente como incentivador da imaginação das crianças, mas sim como uma excelente forma de fomentar e desenvolver as habilidades linguísticas, sociais e cognitivas. Ademais, ainda segundo as autoras, os jogos são recursos pedagógicos, pois, não visam apenas o brincar ou o prazer da atividade, mas também auxiliam na construção da leitura, escrita, e contribuem para o desenvolvimento social desse aluno. Para mais, as autoras complementam:

Através dos jogos a criança aprende brincando, ela inventa, descobre, aprende e valida suas habilidades, explora as suas potencialidades e sua afetividade se harmoniza em relação a si própria e ao outro. O jogar estimula a inteligência e a sensibilidade do aluno. (FRANCO et al, 2018: 2).

No que se refere à aprendizagem significativa, Silva e Moura (2013) pontuam que esta ocorre quando a tarefa potencialmente significativa, seja esta descoberta ou recebida por terceiros, se entrelaça de maneira contundente e expressiva com os conhecimentos prévios do aluno. Além do mais, outro princípio fundamental que define a aprendizagem significativa é a motivação e o interesse do discente. Para que esse novo assunto seja

ressignificado de forma mais natural é preciso que o estudante sinta o desejo de aprender e, para isso, atividades bem elaboradas devem ser desenvolvidas.

Outro ponto crucial no que tange ao aspecto do jogo, o aprendizado e o aluno é a relação e o papel que o educador pode vir a exercer dentro desse complexo processo em que está inserido. Como já citado, o jogo possui inúmeros benefícios e potencialidades dentro do ensino e que podem ser mobilizados das mais variadas formas.

Ao utilizar os *games* como forma de ensino, o docente deve estar atento para manter sempre um diálogo constante entre o jogo e o conteúdo a ser trabalhado. É de suma relevância que não se torne um jogar por jogar sem um objetivo claro e bem delimitado. A intencionalidade da aula e do que o docente busca como objetivo para os alunos deve ser levada em consideração. Além do mais, é importante que se mantenha uma conexão com a realidade discente, pois:

É nessa perspectiva que o professor deve desenvolver novos métodos ao ministrar sua aula para que ela tenha um caráter dinâmico, atraente e que se aproxime da realidade do aluno não desprezando seu modo educativo e nem sendo de forma deslocada da realidade do estudante (LIMA; SANTANA, 2018: 436).

A união entre jogos e a aprendizagem nunca foi tão facilitada e, desse modo, se mostra necessário que se debata de maneira mais aprofundada acerca do tema. Dessa forma, o professor, importante ator no processo de ensino e aprendizagem, busca compreender o seu papel nesse novo mundo dos *games*. O docente, nesse contexto, pode vir a pensar os jogos como uma forma alternativa de ensinar e repensar sua prática.

3. Jogos e aprendizagem: transformando o ensino de História

Os jogos com temática envolvendo a História são bastante comuns e têm estado presentes na indústria desde muito tempo. Com o passar das décadas tais jogos têm ganhado espaço e maior aceitação em nossa sociedade, pois, de uma forma imersiva, acabam por aproximar e nos imergir em mundos distantes da nossa realidade. Desse modo, diversos jogos utilizam de contextos, narrativas ou ambientes históricos tendo como objetivo principal a diversão. No entanto, podemos utilizar tais narrativas para ensinar ou mesmo aprender História? O jogo, a aprendizagem e a disciplina de História estão interligadas?

Souza e Pereira (2015), em seu texto “Jogos digitais no ensino de história: aliando os games às práticas de ensino tradicionais”, tem como objetivo realizar uma análise

acerca da relevância na qual os jogos digitais podem vir a adquirir no que se refere às práticas de ensino durante as aulas de História. Nesse contexto, os autores utilizam-se do jogo *Valiant Hearts*, que apresenta uma narrativa e ambientação baseada na Primeira Guerra Mundial. A partir de resoluções de quebra cabeças, o jogo conduz o jogador de maneira formidável ao apresentar de modo bastante simples e objetiva as aflições, medos, angústias que a população enfrentou durante esse período.

Nesse contexto, os autores buscam, a partir desse jogo, refletir e despertar o senso crítico no que se refere ao assunto trabalhado em sala de aula. Como forma de atingir tal objetivo foram utilizados elementos visuais que sempre retratam momentos históricos do conflito, aspectos narrativos, ambientação e curiosidades, fatos históricos, etc. O presente trabalho foi realizado em uma turma de 9º ano e contou com a colaboração e participação do grupo de iniciação à docência – PIBID.

Em princípio os alunos foram expostos ao jogo e obtiveram uma explicação e contextualização do *game* em questão. Ainda segundo os autores, após essa contextualização, os alunos jogaram, cientes, porém, de que o jogo seria a atividade e que deveriam estar atentos aos detalhes previamente expostos. Desse modo, teriam que observar aspectos relevantes, tais como: as invenções provenientes da época, as principais e mais marcantes batalhas travadas no período, as fases da guerra, além de toda a ambientação histórica e narrativa.

Com isso, ao final, após o momento de descoberta e estudo a partir do jogo, os alunos elaboraram uma carta simulando estarem dentro dos campos de batalha da Primeira Guerra Mundial e, desse modo, puderam utilizar dos elementos apresentados pelo jogo para que refletissem e criassem suas próprias percepções sobre o conflito. Como resultado, segundo o que apresentam os autores, a atividade foi bastante aceita pelos discentes. Além do mais, o ato de brincar ficou ligado a ação de aprender por meio da atividade à medida que iam descobrindo e interpretando o jogo a partir dos assuntos já estudados no livro didático.

Outro exemplo do uso da História como forma de ensino e aprendizagem é apresentado pelo autor Hezrom Vieira Costa Lima (2017), em seu texto, “Jogos digitais e ensino de história: a cultura histórica em *Age of Empires II*”. Tal *game* trata de estratégia em tempo real e foi originalmente lançado em 1999. O jogo apresenta um contexto medieval, sendo que o jogador pode utilizar cerca de 13 civilizações, desde os bretões e os celtas até os mongóis e turcos.

O autor apresenta como jogo *Age Of Empires II*, que pode vir a ser utilizado como uma excelente maneira de abordar e contextualizar o conhecimento histórico. O objetivo principal da atividade foi fazer com que os alunos pudessem ampliar seus conhecimentos sobre o período medieval. A atividade sugerida tinha como objetivo fazer com que os sujeitos da aprendizagem, a partir das estratégias e montagens das civilizações, reconstruíssem o universo feudal europeu. Segundo explica o autor acerca da proposta da atividade:

A primeira atividade proposta foi de cada grupo construir, dentro do jogo, o ambiente do mundo feudal europeu. Para isso, os alunos utilizaram como base o mapa do mundo feudal, contemplando a Europa ocidental, o norte da África e o atual Oriente Médio, respeitando os limites geográficos e os aspectos físicos de cada regra (LIMA, 2017: 3).

Após as instruções os alunos conseguiram construir, de maneira satisfatória, um feudo conforme fora solicitado e conseguiram perceber as nuances características do período feudal, percebendo os papéis sociais desenvolvidos pelos indivíduos bem como obter uma percepção maior do período medieval, avaliação que foi percebida durante a apresentação do produto, em sala de aula.

Por fim, um outro exemplo dessa relação entre jogo e história é o jogo “Conselheiros do Rei”, produzido inteiramente utilizando-se da ferramenta do *Google* formulário, amplamente difundida e conhecida, e encabeçada pelo professor de História Tiago Rattes². O jogo propõe aos alunos que se imaginem como um conselheiro de um grande monarca do período absolutista durante a formação dos Estados Nacionais europeus e, com isso, escrevam respostas, que fogem do esquema de certo ou errado, aconselhando o rei a partir do que pensam ser adequado, para que a cada nova etapa situações históricas sejam apresentadas e narradas pelos estudantes.

Segundo o professor Tiago Rattes, um dos fatores que favoreceu o desenvolvimento de tal jogo foi o fato de que boa parte dos alunos possuíam um elevado grau de conhecimento e familiaridade com o ambiente digital. Tal jogo é um claro exemplo de um processo simples, porém extremamente diferente e interessante de apresentar conceitos da História de uma maneira que os educandos se sintam participantes do processo. Além do mais, o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo são amplamente estimulados por essa metodologia.

Fica claro que ao longo das últimas décadas o modelo de se ensinar e aprender tem se alterado com cada vez mais rapidez. No que tange à disciplina de História, muitos alunos se questionam do porquê de ler e estudar coisas que já aconteceram. A referida

matéria, para alguns, é algo chato, tedioso e que não tem atrativo para que se aprenda além de passar de ano ou não reprovar. É um contexto cultural complicado e suas nuances devem ser analisadas com calma.

Os *games* podem ser utilizados como forma de introduzir o pensamento histórico de uma forma potencialmente dinâmica e mais interessante. O aluno, a partir do jogo, pode vir a refletir acerca das realidades, contexto histórico que o jogo pode trazer consigo e buscar entender a representatividade histórica a partir dessa nova perspectiva.

Nesse contexto, o professor é figura central, pois exerce um papel de orientação de como os alunos devem buscar determinada informação dentro desse ambiente virtual. Os jogos são linguagens poderosas e devem ser contextualizadas e trabalhadas com objetividade, pois, ao utilizar como forma de ensino, o professor deve estar atento em sempre manter um diálogo relevante entre o conteúdo histórico trabalhado e o jogo a ser utilizado.

A aprendizagem, antes de tudo, tem de ser cada vez mais significativa e fazer sentido para quem está envolvido. Métodos como o processo de gamificação na sala de aula podem vir a auxiliar e mediar essa nova forma de ensinar e aprender através dos jogos.

4. Os meios de se ensinar e aprender

Atualmente tem ocorrido grandes avanços no que se refere ao estudo e entendimento de modos diferentes de se ensinar e aprender. As tecnologias digitais, já anteriormente citadas, têm estabelecido novos paradigmas dentro da educação e, por consequência, também no processo de ensinar e aprender. Desse modo, dentro do processo educacional, a integração entre o espaço físico e o mundo digital se torna cada vez mais comum e, portanto, as metodologias ativas apresentam relevantes características e maneiras de integrar esses dois mundos ainda mais.

Vemos a crescente popularização dos *smartphones* e sua cada vez mais fácil conexão ao mundo. Os computadores, cada vez mais potentes, nos dão a possibilidade de criar, observar, extrair e exemplificar as mais diversas atividades antes não imagináveis pelos humanos. As inteligências artificiais, cada dia mais complexas, abrem possibilidades antes não exploradas. As tecnologias, sejam estas físicas ou digitais, estão alterando a forma como lidamos e iremos lidar com diversos aspectos da vida. A educação, uma parte fundamental, também não fica de fora nesse novo ambiente de um

mundo cada vez mais digital. As tendências tecnológicas chegaram e vêm buscando seus espaços também no ambiente escolar.

Nessa perspectiva que Moran (2018), em seu texto “Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda”, expõe como essa integração entre o digital e o físico exige mudanças mais profundas desde a infraestrutura da escola, o seu projeto pedagógico e até mesmo a formação do docente. Ainda segundo o autor, as tecnologias digitais trouxeram consigo novas possibilidades e desafios a serem enfrentados e resolvidos. Por fim, tais tecnologias são cada vez mais fáceis de usar e permitem uma maior colaboração entre pessoas próximas e distantes e, além de tudo, potencialmente ampliam a integração entre alunos e professores de todo o mundo.

É a partir dessa integração que a dita “educação formal” se encontra em um grande impasse diante das constantes mudanças que ocorrem na sociedade. Em um mundo no qual o acesso à informação é constante e se pode adquirir conhecimento a qualquer momento e lugar, os métodos ‘tradicionais’, ou seja, a transmissão do conhecimento do professor para o aluno de forma passiva, passa a não estar mais de acordo com o mundo atual.

É nessa perspectiva de um ensino dito ‘tradicional’ ainda persistente e da crescente hibridização entre o mundo digital e o físico que o ensino pode se utilizar dos métodos de se ensinar. As chamadas metodologias ativas têm por objetivo propor algo diferente do modelo convencional, pois os alunos, antes tratados, na maioria das vezes, como seres passivos, passam a ser entendidos como sujeitos históricos e, portanto, assumem um papel cada vez mais ativo em seu próprio processo de aprendizagem a partir da valorização do seu contexto e de seus conhecimentos prévios e experiências.

Desse modo, segundo também o que expõe Paiva et al (2016), entende-se que a ideia de uma educação bancária, ou seja, a que iria “depositar” o conhecimento no aluno, não é mais alternativa para o processo de ensino. A ideia de uma educação problematizadora e crítica é, por isso, uma aprendizagem na qual o aluno é o sujeito que reconstrói o seu próprio saber. Além do mais, o ato de ensinar é multifacetado, englobando diversos aspectos. Requer um rigor metodológico e, além disso, valores como criticidade, ética e reflexão sobre o ensino são pilares essenciais. A redescoberta e o prazer em aprender também desempenham um papel fundamental nesse processo educacional.

Tais características, que podem ser conferidas ao ensino, são exemplos no qual a proposta educacional é apresentada como uma educação que se recusa a ser entendida e

estudada como algo simplório, mas sim como um processo complexo e com particularidades a serem compreendidas.

As metodologias ativas dentro do processo de ensino favorecem a interação contínua entre os alunos. As chamadas “aulas expositivas”, muito comum dentro do ensino dito ‘tradicional’, agora dividem espaço com metodologias mais participativas que visam, em sua maioria, momentos de discussões, debates e construções. Por isso, segundo aponta Diesel, Baldez e Martins (2017), o método ativo concebe-se em uma perspectiva educacional que incentiva cada vez mais os processos de ensinar e aprender a partir de uma perspectiva crítica e reflexiva que acaba por realocar o estudante em um papel ativo e por dentro de seus próprios ensinamentos. Tal relação fica claro no seguinte trecho:

Em outras palavras, ensinar a pensar significa não transferir ou transmitir a um outro que recebe de forma passiva, mas o contrário, provocar, desafiar ou ainda promover as condições de construir, refletir, compreender, transformar, sem perder de vista o respeito à autonomia e dignidade deste outro. Esse olhar reflete a postura do professor que se vale de uma abordagem pautada no método ativo (DIESEL, BALDEZ, MARTINS, 2017: 278).

As metodologias ativas, desse modo, mostram-se potencialmente como um importante recurso para introduzir e criar aulas mais dinâmicas. Algo que se deve deixar claro no que se refere às metodologias ativas é que, embora apresentem muitos pontos positivos e proporcionem aulas que podem ser mais imersivas, críticas, etc; é importante que se entenda que, apesar da utilização de tecnologias digitais durante as aulas, nem sempre alteram o cenário de insatisfação dos alunos, pois, a tecnologia em si, de forma isolada, não garante a aprendizagem ou ensino, muito menos quebra com o velho paradigmas de um ensino simplório (DIESEL, BALDEZ, MARTINS, 2017).

Dessa maneira, é importante citar que as tais metodologias ativas precisam estar sempre bem fundamentadas e acompanhadas com objetivos claros e bem estabelecidos. Se o objetivo é o estímulo a desenvolver alunos criativos e proativos é necessário que se adote metodologias que coloquem o educando em situações e atividades complexas para que possam mostrar sua iniciativa com o ensino. No que se refere ao material, são de fundamental importância para que se tenha um aprendizado mais qualificado e engajado. O professor, dentro do método de ensino ativo, pode incorporar em seu ensino formas para que os alunos sejam desafiados e mobilizados, seja de forma individual, ou mesmo colaborando em grupos.

A abordagem das metodologias ativas valoriza muito a utilização de variadas estratégias e meios que possibilitem o processo de aprendizagem mais significativo e

potencialmente mais atraente. O lúdico é um ótimo exemplo de como se pode unir tais metodologias de uma maneira estimulante. A ludicidade é uma das diversas formas de se fomentar a criatividade e a imaginação dos alunos.

Huizinga (2007) é um autor importante no estudo desse tópico fundamental, e um de seus principais conceitos é a teoria do círculo mágico. Ele afirma que, ao jogar, entramos em uma nova realidade limitada por regras, tempo e espaço, onde ocorre a diversão e o entretenimento. Essa dimensão é o círculo mágico, onde a imaginação e a criatividade são colocadas à prova. É nesse ambiente que o jogador pode ser introduzido ao mundo do jogo, onde ocorre a imersão e a narração, desafios são cumpridos e a catarse é experimentada. O conceito do círculo mágico é relevante para pensar na relação entre jogar e aprender, especialmente no ambiente educacional, no qual a ludicidade pode tornar o aprendizado mais interessante e produtivo para os alunos. Estimular o desejo de jogar pode criar um ambiente propício para a introdução dos jogos como forma de ensinar e aprender.

As metodologias ativas reconhecem o uso do lúdico como um poderoso recurso pedagógico, entendendo suas especificidades e potencialidades dentro do ensino. O brincar, as atividades e, principalmente, o jogo digital, objeto de estudo deste trabalho, podem vir a ser grandes parceiros no processo de aprender e ensinar de um modo mais dinâmico.

Desse modo, os conceitos trazidos por Huizinga e o que se pode perceber acerca do conceito e proposta das metodologias ativas, compreende-se que são de extrema importância quando se pensa em colocar o aluno no centro do seu aprendizado. Ao pensar nos processos educacionais, a partir do ambiente do jogo, estimula-se no educando o desejo por jogar e, com isso, cria-se também um ambiente mais propício para que se introduza os jogos como maneira efetiva de ensinar e aprender.

5. A gamificação e suas nuances

A gamificação, processo que se deriva diretamente da maior popularização e difusão dos *games* em geral, é amplamente estudada como uma metodologia ativa que pode ser utilizada para colocar o aluno como o ponto central no seu processo de ensino e aprendizagem. Diversos autores vêm discutindo as características, finalidades e possibilidades da gamificação dentro do ambiente escolar, conforme será trabalhado a seguir.

Quando se observa a lei, embora não se tenha diretrizes e leis específicas que versem sobre o assunto, pode-se observar que de acordo com o Art. 2º da LDB, Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, “A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. (BRASIL, 1996). Desse modo, ao promover a participação não passiva dos alunos e utilizar métodos ativos, como a gamificação, pode proporcionar o conhecimento, e tal processo contribui para o exercício da cidadania, que é um dos objetivos da educação estipulados pela LDB.

Um conceito simples do que é a gamificação pode ser pensada através da seguinte definição: “A Gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo” (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014: 15). No que se refere às mecânicas e sistemáticas de um jogo, elementos cruciais para que se compreenda a gamificação, Fardo (2013) apresenta que na gamificação utilizam-se tais elementos, como níveis, recompensas, conquistas, missões etc.; embora não se busque criar um jogo completo, mas sim criar um ambiente que apresente desafios para os alunos.

Ainda segundo Fardo (2013) a gamificação se apresenta como um fenômeno crescente e com muito potencial para mobilização nos mais diversos campos devido a linguagem dos games serem bastante acessíveis e populares e aceitas pelas gerações atuais e mesmo as mais antigas como demonstrado no capítulo um deste trabalho. Portanto, para o autor a gamificação tem grandes pontos positivos e apresenta uma interessante perspectiva social e cultural. Ademais, é importante citar que a gamificação tem encontrado bastante espaço dentro do ensino. Segundo o que mostra o trecho a seguir:

Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas (FARDO, 2013: 3).

O ambiente da gamificação busca proporcionar um ensino mais engajado e atraente para os estudantes. Desse modo, em um ambiente escolar cada vez mais dinâmico, o método ‘tradicional’ tem perdido cada vez mais espaço entre os jovens, pois o conhecimento não se limita somente aos muros das escolas. Dessa forma, os jogos

digitais, e conseqüentemente a metodologia da gamificação, tendem a ser mais estimulantes, pois está ligada a uma sensação de conquista e engajamento e, tais aspectos, são importantes quando tentamos criar um ambiente mais atrativo e envolvente para os alunos. Com isso, deve-se pensar a utilização dos games em um contexto escolar, pois:

Dessa forma, a ideia de que o uso de *games* ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos *games* pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de tarefas para o avanço no curso com o objetivo de alcançar as recompensas, e segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, tablets e computadores. (TOLOMEI, 2017: 149.)

A gamificação apresenta importantes avanços no que se refere ao modo de lidar com esse novo aluno e essa nova escola que está surgindo. Desse modo, faz-se necessário que se apresente quais as perspectivas dessa metodologia e suas possibilidades dentro da disciplina de História.

Entretanto, a gamificação não se resume somente a incorporar elementos de jogos em uma determinada atividade de maneira desordenada. É um ponto crucial que se mantenha estratégias bem elaboradas e sustentadas com objetivos claros no que se pretende atingir no processo em questão. Desse modo, para que o processo de gamificação seja efetivo, é preciso levar em consideração o público-alvo no qual se está trabalhando, ou seja, idade, ano escolar etc.; e, além disso, as regras do jogo, os desafios e as recompensas, pontos anteriormente citados é de suma relevância na gamificação, devem estar bem alinhados. O modo de avaliação deve ser coerente e os resultados a serem obtidos devem ser expostos com clareza pelo professor.

6. Ensino significativo e a gamificação no contexto escolar

Ao se pensar em um ensino de história mais plural, somos conduzidos à reflexão acerca dos reais objetivos da disciplina, o papel do docente dentro do processo educacional e, principalmente, o lugar do aluno e sua função ao longo de sua jornada escolar. Desse modo, muito se discute acerca das estratégias mais adequadas, às possibilidades avaliativas e a forma como se aprende e se ensina nos dias de hoje. Desse modo, para buscar entender tais processos e como eles têm se alterado, é válido que se verifique a trajetória do ensino de História no Brasil e suas grandes mudanças e

permanências. Com isso, é de suma relevância que se compreenda os aspectos teóricos no qual o ensino se construiu.

No que se refere às concepções teóricas e suas relações com a aprendizagem e ensino de História, as autoras Azevedo e Stamatto (2010), em seu texto “Historiografia, Processo Ensino – Aprendizagem e Ensino de história”, classificam as mais diversas abordagens pedagógicas. A primeira, denominada de “transmissões de conteúdos”, constitui-se em uma grande busca pela recuperação e memorização de conteúdos. Além do mais, segundo tal corrente, ensinar é, antes de tudo, passar o conhecimento das mais variadas formas e dos mais diversos meios. Portanto, para essa corrente, a apreensão de conceitos, temas e tópicos é de suma relevância.

Tal abordagem também ficou conhecida como um ensino “técnico” ou mesmo “tecnicista”. Muito difundida no Brasil durante o século XX, tal concepção baseava-se na valorização da objetividade, ou seja, qualquer subjetividade ou mesmo algo que não fosse “exato”, seja relacionada a didática ou ao ensino, era descartado e a reflexão crítica, principalmente na disciplina de História, era abandonada.

No tocante à disciplina de História se apresentam aspectos interessantes e que devem ser observados com cautela. Afinal, qual o real impacto dessa abordagem para a disciplina de História? Tal concepção teórica apresenta o conteúdo histórico como algo vinculado e restrito ao professor. Além do mais, houve uma crescente descaracterização da disciplina; o processo de adquirir os conceitos históricos era algo mecânico e, além de tudo, as atividades passam a ser regidas pela objetividade e simplificação buscando a memorização; a avaliação escolar agora é fundamentalmente com foco nos resultados e as interações sociais e culturais são deixadas de lado. (AZEVEDO; STAMATTO, 2010).

Ainda segundo os impactos de um ensino técnico no âmbito da História, para Caimi (2006) a ordenação mecânica de fatos; a grande cronologia linear, a perspectiva eurocêntrica que é passada por essa forma de ensino; a visão idealizada e expando apenas os feitos e conquistas dos grandes personagens, em sua maioria homens brancos, conteúdos apresentados como verdades não levando em conta, contudo, o meio social e cultural do aluno são alguns exemplos desse ensino voltado para um ensino linear e excludente. Ainda acerca do ensino mecânico e seus desdobramentos:

Em se tratando do predomínio de um ensino mecânico, pautado na memorização, basta conversar com adultos egressos de uma escolarização básica completa, isto é, com pessoas que concluíram os estudos secundários, para perceber quão pouco resta dos conhecimentos estudados nas aulas de História. Nada mais do que fragmentos desconexos de fatos, datas, nomes,

muitas vezes sobrepostos aleatoriamente, formando um "samba do crioulo doido", tal como denuncia Sérgio Porto na sua música homônima. Pode-se pensar, então, que, se os conteúdos escolares subsistem tão superficialmente, sua quantidade e extensão importam menos que a qualidade do trabalho desenvolvido, ou, ainda, que não vale a pena priorizar a memória de fatos eventuais em detrimento do raciocínio, da construção e da descoberta do conhecimento histórico, sob pena de se perder um tempo realmente valioso para aprendizagens mais significativas (CAIMI, 2006: 20).

As vantagens de uma aprendizagem significativa em detrimento a um ensino mecanizado são evidentes. No que se refere ao aspecto positivo, pode-se citar maior enriquecimento dos conceitos integrados e uma melhor compreensão por parte do aluno. Além do mais, a retenção do conteúdo é mantida por um tempo prolongado, favorecendo o pensamento criativo e a facilitação de futuras novas aprendizagens (PONTES NETO, 2011 apud ALEGRO, 2008).

Com isso, esse ensino mecânico baseado em um processo de memorização de fatos e datas sem qualquer tipo de contextualização é ainda muito presente e difundido no ambiente escolar. Pode-se notar, como aqueles que concluem o ensino possuem somente fragmentos ou mesmo conceitos simplistas no que se refere ao estudo da História. Dito isso, deve-se buscar um ensino no qual o raciocínio e a construção do conhecimento sejam priorizados ao invés da simples memorização de fatos. Portanto, faz-se necessário que se invista em aprendizagens e metodologias mais significativas para que tentemos obter melhores resultados na formação dos estudantes.

Dessa maneira, voltando-se novamente para as abordagens pedagógicas e suas influências no ensino de História, temos o grupo teórico denominado "Formação reflexiva". Tal abordagem, ainda segundo Azevedo e Stamatto (2010), apresenta aspectos interessantes no que diz respeito à busca de um ensino significativo e ativo para os alunos. Tal abordagem pressupõe a reflexão crítica e a conscientização política como pilares primordiais para um processo de formação do aluno como um indivíduo.

Ainda segundo as autoras, dentro do campo da abordagem reflexiva temos a chamada Pedagogia Crítico-social, muito presente no Brasil a partir dos anos 1970. Essa tem como proposta fundamental colocar a escola como um espaço no qual a educação e o ensino sejam democratizados. Nessa perspectiva, o docente, é fundamental nesse processo de ensino, é considerado um mediador entre o aluno e o conteúdo e não mais o único a deter o conhecimento. Tais temáticas devem ser trabalhadas e relacionadas a partir de uma metodologia que favoreça a interação entre o aluno e o tema a ser explorado. Com isso, para que ocorra a aprendizagem, o estudante deve se relacionar com o que está sendo trabalhado em suas particularidades sociais, culturais e étnicas. No que se refere à

História, tal perspectiva valoriza a ação do aluno perante o conteúdo, suas vivências, a reflexão constante e, especialmente, a tomada de consciência do estudante, ou seja, o aluno se compreender como um ser atuante na sua própria educação.

Portanto, pode-se concluir que, embora o ensino de História ainda esteja calcado em processos de memorização de fatos e datas e aspectos que remontam a um ensino técnico, é válido citar que para que se tenha um ensino cada vez mais significativo para os alunos é necessário que se pense em mudanças nas abordagens, processos educacionais e, claro, nas metodologias. Desse modo, as abordagens que visam a construção de um ensino de História crítico, contextualizado, democrático, participativo e no qual o discente esteja no centro do ensino devem ser desenvolvidas.

Tais abordagens reflexivas podem ser de fundamental importância para se utilizar as metodologias que têm surgido ao longo dos últimos anos, em especial a gamificação. A gamificação pode ser utilizada para criar desafios, metas, conquistas que incentivem a constante reflexão dos alunos com o conteúdo a ser estudado.

Com isso, entender as concepções pedagógicas e historiográficas por trás do ensino de História é de suma importância ao propor novas formas de se ensinar e aprender. Um ensino significativo, a partir de uma perspectiva de metodologia ativa, com enfoque em um processo de gamificação, não é algo simples ou mesmo rápido de se fazer, mas pode ser um importante processo para desenvolver alunos mais críticos e conscientes.

7. Exemplificando a gamificação na prática docente

Como apontamos, os jogos são maneiras de ensinar que podem ser utilizadas para tornar o processo de aprendizagem mais interessante e engajador, e a gamificação consiste em mobilizar elementos de jogos em contextos que não são de jogos.

Como visto anteriormente, o processo de gamificação pode envolver desde a criação de jogos propriamente ditos até a utilização de recursos como pontuação, desafios, *feedback* imediato e recompensas para motivar os alunos a participarem ativamente do processo de aprendizagem. Os novos meios de ensinar, como as tecnologias digitais, permitem a criação de experiências gamificadas cada vez mais ricas e imersivas.

Nesse contexto, é de suma relevância destacar a importância e o papel do professor como mediador do processo de gamificação. O professor deve ter um papel ativo na criação e aplicação de estratégias gamificadas, selecionando jogos e recursos que estejam alinhados aos objetivos pedagógicos e ao perfil dos alunos.

Para entender melhor como a gamificação pode ser mobilizada dentro do contexto da disciplina de História, é importante ver exemplos concretos dessa estratégia em ação. A partir da observação de projetos que utilizam jogos e elementos de gamificação no ensino de História é possível compreender como essa abordagem pode ser efetiva na promoção de um ensino mais significativo e engajador. Para mobilizar a gamificação na disciplina de História é preciso criar projetos ou mesmo trabalhos que tenham objetivos pedagógicos claros e que sejam adaptados ao perfil dos alunos.

Dito isso, diversos são os meios no qual podemos alcançar os objetivos propostos. É possível, por exemplo, desenvolver jogos que simulam situações históricas ou mesmo utilizar elementos de jogos que apresentem conceitos históricos pertinentes, empregar elementos de RPG para incentivar a pesquisa e a interpretação de fontes, ou ainda criar desafios que estimulem a reflexão crítica sobre temas específicos.

Vamos nos debruçar em cima de alguns exemplos nos quais fogem da lógica de um ensino estático e repetitivo e trazem luz aos jogos, ao lúdico, a gamificação como importantes maneiras de se ensinar.

A pesquisa e os estudos que envolvem a relação entre jogos, História e a gamificação são vastos e vêm sendo realizados ao longo dos últimos anos. Grzybowski (2022) em seu texto, “Ensino de história na era digital: os games para além da gamificação”, apresenta reflexões teóricas sobre o papel da educação, a teoria da História e sua metodologia de ensino, bem como acerca dos jogos eletrônicos na sociedade atual e possíveis usos no contexto educacional. Além do mais, expõe um estudo de caso denominado “disciplinas - oficinas”, grupos de trabalhos no qual o autor irá refletir acerca do uso dos jogos no ensino de História e estratégias válidas para sua aplicabilidade.

A disciplina oficina consistia em dois grupos propondo gamificação a partir de jogos eletrônicos. Além do mais, os autores, divididos em dois grupos de trabalhos, deveriam definir os objetivos esperados pelo projeto do jogo e também delimitar qual o tipo de jogo seria utilizado e mais adequado de acordo com o assunto de História a ser estudado. Na primeira edição, os grupos de trabalho focaram em temas tradicionais, como a Segunda Guerra Mundial e a Revolução Francesa. Já na segunda edição, houve tentativas dos estudantes de trabalhar outros aspectos da disciplina, como a teoria da História e a noção de tempo dos alunos através de jogos eletrônicos.

Ainda segundo o autor, os grupos que escolheram trabalhar assuntos tradicionais da História através de jogos eletrônicos obtiveram uma abordagem mais simplista, sem analisar as competências que o jogo possui no que se refere a representação do passado a

ser discutida com os alunos do ensino básico. Somente um grupo abordou o jogo eletrônico na qualidade de história contrafactual, propondo uma interpretação do jogo.

As disciplinas - oficinas propostas pelo autor - buscavam, antes de tudo, aproximar dois universos que até o momento pareciam bastante separados: ensinar história utilizando-se de meios digitais e, ademais, abranger o escopo da gamificação como pilar importante nesse processo e, não menos importante, introduzir os temas históricos presentes nos jogos eletrônicos em suas mais variadas formas. Para mais, o autor complementa e pondera acerca das disciplinas – oficinas:

A proposta das disciplinas foi então pensar as possibilidades de ensinar história *através* dos jogos eletrônicos, ou seja, pensar no jogo nem como obstáculo ao ensino dos conteúdos da disciplina, nem como exemplo anedótico — o que parece ser, é preciso notar já de antemão, o maior desafio para esse exercício —, mas também não como mero repositório de ideias para a gamificação das atividades didáticas. Pelo contrário, a proposta foi abordar o jogo como veículo para a aprendizagem do conteúdo, dado a sua relevância e onipresença entre os educandos (GRZYBOWSKI, 2022: 83).

Em um outro exemplo temos o texto “Os jogos digitais e o ensino de história – o caso dos HistGame”, produzido por Costa et al (2019), em que se apresenta uma excelente discussão e expõe-se um exemplo prático de como o jogo, em conjunto com a gamificação, pode suscitar um ensino mais significativo. O artigo discute o desenvolvimento e implementação de um jogo digital chamado HistGame como uma forma de ensinar História. A estrutura do jogo inclui perguntas com quatro opções de resposta e um limite de tempo, e os jogadores ganham pontos com base em respostas corretas.

De acordo com o que apresentam as autoras, o jogo utiliza uma abordagem temática para a História, com cinco temas: introdução à História, questões sociais, território e meio ambiente, política e poder e questões econômicas. As autoras argumentam que a abordagem temática é uma maneira melhor de ensinar História do que a abordagem cronológica tradicional de quatro partes, fruto de um modelo francês. Também enfatizam a importância de ensinar conceitos históricos, como fontes e abordar questões sociais e desigualdades.

Nesse ponto, podemos perceber como essa abordagem busca quebrar os padrões de um ensino tecnicista, memorizador e uma História com “pacotes verdades”. Ao abordar temas diversos e fugir de um padrão eurocêntrico, o jogo torna-se mais complexo e se distancia do esquema habitual de perguntas dentro de um eixo temático.

A intenção ao abordar esses temas foi muito além de apenas avaliar o conhecimento do aluno/usuário sobre o assunto por meio de perguntas. A ideia era trazer informações e questões relevantes, a fim de despertar o interesse e conscientização em relação ao tema, apesar das limitações de caracteres. Além disso, o HistGame foi desenvolvido como um mecanismo criativo para o ensino de História, levando em conta a história dos espaços públicos. Ao jogar o HistGame as pessoas trarão seus conhecimentos prévios sobre o assunto, adquiridos através de novelas, filmes, jogos e experiências pessoais, e a intenção é mobilizar esses conhecimentos dentro do jogo (COSTA et al, 2019).

Silva e Oliveira (2020) também desenvolveram e expuseram exemplos de gamificação trabalhados na aula de História. Os autores, em seu texto “Ensinando História com Gamificação”, demonstram um processo de gamificação a partir do jogo nomeado “mestre mandou” que, em sua essência, consistia em um projeto a ser usado nas aulas de História durante a pandemia da Covid-19, de forma remota. O entendimento do contexto no qual foi desenvolvido é de suma importância para compreender os parâmetros no qual o mesmo foi criado.

O jogo foi realizado em uma escola de ensino fundamental no Estado de Mato Grosso- MT. Como objetivo principal buscava incentivar a maior participação e engajamento dos alunos nas aulas. No que se refere à explicação dos jogos, os autores apresentam suas características primordiais. Primeiramente temos a meta do jogo, que consistia em conquistar no mínimo três das quatro medalhas virtuais para ganhar o “troféu”. No que se refere às regras os autores expõem: assistir videoaula, realizar as atividades disponíveis, enviar as tarefas no prazo estipulado. Os alunos, ao final, por terem feito as atividades e alcançado os objetivos, teriam a chance de ganhar um prêmio. O jogo poderia ser jogado por todos na turma e contaria com competição interna entre os discentes, as medalhas e um quadro digital para mostrar as medalhas alcançadas.

Os assuntos relacionados ao conhecimento histórico, segundo os autores, foram dos mais diversos segmentos. Para os alunos do sexto ano do ensino fundamental, assuntos como a origem da humanidade e povos da antiguidade no Oriente Médio e África foram assuntos pertinentes e trabalhados em concordância com o jogo apresentado anteriormente. No sétimo ano o renascimento comercial e urbano e a modernidade são exemplos dos temas trabalhados. Por fim, temas como a escravização e o tráfico de escravizados e o iluminismo foram trabalhados para os discentes do oitavo ano (SILVA E COSTA, 2020).

Interessante notar como a gamificação com o jogo “mestre mandou” apresenta em sua gênese um projeto de gamificação no qual se utiliza elementos de jogos em contexto educacionais. O jogo possui desafio e objetivos bem claros, cumprir e entregar as tarefas; o jogo apresenta regras, nas quais se resumem em realização de atividades; a interatividade também está presente, embora o jogo tenha ocorrido em um contexto totalmente *online* devido a pandemia da Covid-19, a competição entre os alunos proporciona essa constante interação e troca de experiências; apresenta também um sistema de recompensa, pois, os alunos recebem prêmio e medalhas ao realizarem determinados objetivos.

Por fim, para o autor os alunos foram bastante participativos e se mostraram críticos e criativos em relação ao jogo realizado. O autor comenta como foi difícil passar pelo momento da pandemia e como isso também afetou os alunos. Ao final, comenta-se que “embora tais problemas afetam alguns estudantes, é fato que as aulas gamificadas operaram como um motor motivador e fez com que os mesmos se sentissem participantes do processo de ensino aprendizagem” (SILVA, OLIVEIRA, 2020: 9).

Nesse espírito, é preciso que a escrita, a pesquisa e o debate abordem o uso de tecnologia na educação como problemático. Tal perspectiva não significa assumir que a tecnologia é o problema, mas, sim, reconhecer a necessidade de interrogar seriamente o uso da tecnologia da educação. Isso envolve a produção de análises detalhadas e ricas em contexto, engajamento em avaliação objetiva, e dedicação de tempo para investigar qualquer situação em seus aspectos positivos, negativos e toda e qualquer nuance intermediária (SELWYN, 2017: 88).

Por fim, a tecnologia é algo que precisa ser estudado e bem discutido dentro do meio educacional. Para isto, outros autores também fazem críticas e expõe sugestões e demandas que a tecnologia trouxe para o nosso mundo e para a educação. É Buckingham (2010) que expõe também o seu debate acerca das mudanças educacionais. Para o autor, a escola não pode ignorar o papel cada vez mais relevante que a mídia digital exerce na vida dos jovens.

Dessa forma, há um espaço crescente entre a cultura escolar, ou seja, o que o aluno experimenta dentro do ambiente da escola, e a cultura das crianças fora da escola, isto é, agora tomada pelas tecnologias digitais; superar essa lacuna irá exigir mais do que simplesmente a combinação entre educação e entretenimento ou unicamente destacar o potencial educacional da nova mídia. Com isso, o autor propõe que é preciso bem mais do que somente tentativas rasas de aliar os dois mundos, é necessário que se eduque e aprenda acerca das tecnologias.

Um importante tópico levantado pelo autor é o que o mesmo denomina como letramento digital. Primeiramente realiza considerações de como tal conceito, que na sua visão foi amplamente simplificado a apenas “usar” a tecnologia da forma “correta”, pode e faz necessário ser ressignificado. Entretanto, não é problema utilizar as tecnologias ou mesmo acessar a internet e estar por dentro de todos os atalhos do teclado ou mesmo como localizar um material na internet, isso é algo relevante. No entanto, é necessário que não se torne apenas algo funcional e instrumental sem qualquer tipo de crítica. Desse modo, o autor comenta como é fundamental entender as tecnologias com suas nuances e debater acerca de um letramento digital que seja mais crítico e transformador.

Ao longo deste capítulo a discussão do uso das tecnologias foi levantada e debatida. Os jogos apresentam interessantes caminhos e possibilidades para se repensar o ensino e o aprendizado como um todo. Porém, é necessário que se pense também as contrapartidas do uso dessas tecnologias e seus paradigmas.

Não podemos ter uma visão estritamente positiva do uso dessas tecnologias. São meio potencializadores fundamentais? Com certeza. No entanto, é preciso debater, produzir, analisar, construir e refletir acerca das tecnologias e seus usos. Apenas um saber “usar” não é o bastante. É relevante pensar “como está sendo usado?”, “como isso pode incrementar o ensino e aprendizagem?”.

Por fim, o debate acerca das tecnologias não é algo que se encerra somente com essa discussão. Existe um vasto campo de estudos e trabalhos referentes a esse relevante tópico. As tecnologias, e aqui me refiro ao objeto de estudo deste trabalho, os jogos, apresentam potencialidades extremamente interessantes e podem ser aliadas fundamentais na construção de um ensino de História mais plural.

8. Referências

ALVES, Lynn (2008). Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando o percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, v. 1(2), p. 3-10, novembro de 2008. Disponível em: <https://eft.educom.pt/index.php/eft>. Acesso em: 24 jul. 2022.

AZEVEDO, Crislane Barbosa de; STAMATTO, Maria Inês Sucupira. Historiografia, processo ensino-aprendizagem e ensino de história. **Revista Metáfora Educacional**, n. 9, dez. 2010. p. 70-89. Disponível em: http://www.valdeci.bio.br/pdf/azevedo_stamatto_historiografia_processo_ensino.pdf. Acesso em: 1 mai. 2023

ALEGRO, Regina Célia. **Conhecimento prévio e aprendizagem significativa de conceitos históricos no ensino médio**. 2008. 239 f. Tese (doutorado) - Universidade

Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2008. Disponível em: [tp://hdl.handle.net/11449/102251](http://hdl.handle.net/11449/102251). Acesso em: 7 mai. 2023.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.

BUCKINGHAM, D. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, v. 35, n. 3, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/13077>. Acesso em: 21 jun. 2023.

CAIMI, Flávia Eloisa. Geração Homo Zappiens na escola: os novos suportes de informação e a aprendizagem histórica. In: MAGALHÃES, Marcelo; ROCHA, Helenice; RIBEIRO, Jayme Fernandes; CIAMBARELA, Alexssanda (Orgs). **Ensino de História: usos do passado, memória e mídia**. Rio de Janeiro: FGV, 2014.

CAIMI, F. E. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. **Tempo**, v. 11, p. 27-42, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tem/a/ng5vPkskgkCHSvqWYmZsnh5t/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 26 set. 2023.

CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. Professor de História desenvolve jogo inovador utilizando apenas formulário do Google (Notícia). **Café História: história feita com cliques**. Publicado em: 1 mai. 2020. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/professor-de-historia-cria-jogo-inovador/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

COSTA, Marcella Albaine Fonseca da; TAVARES, Luiza da Fonseca; SILVA, Diane Jane Barbosa Da; GUEDES, Rayane de Castro. Os jogos digitais e o ensino de História: O caso dos Histgame. In: ALVES, Lynn Rosalina Gama; MATTA, Alfredo; TELLES, Helyom Viana (orgs.). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUUFBA, 2019.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Thema**, 2017, v. 14, n. 1, p. 268-288. Disponível em: <http://revistathema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>. Acessado em: 28 abr. 2023

FARDO, M. L. A Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 26 set. 2023.

FRANCO, Oliveira et al. **Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem**. In: Congresso Nacional de Educação, 2018.

FERREIRA PAIVA, M. R. FEIJÃO; PARENTE, J. R.; ROCHA BRANDÃO, I.; BOMFIM QUEIROZ, A. Metodologias Ativas de Ensino-Aprendizagem: Revisão Integrativa. **Sanare: Revista de Políticas Públicas**, v. 15, n. 2, 2017. Disponível em: <https://sanare.emnuvens.com.br/sanare/article/view/1049>. Acesso em: 26 set. 2023.

GRZYBOWSKI, L. G. O Ensino de História na Era Digital: Os Games Para Além da Gamificação. **Clio**, v. 40, p. 74-88, 2022. Disponível em: <https://revistasdemo.ufpe.br/revistas/index.php/revistaclio/article/view/252665>. Acesso em: 26 set. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectivas, 2007.

LIMA, Hezrom Vieira Costa. **Jogos Digitais e Ensino de História: A cultura Histórica em Age of Empires II**. 3o Simpósio Eletrônico Internacional de Ensino de História. 3-7, abril, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/38567314/Jogos_Digitais_e_Ensino_de_Hist%C3%B3ria_a_cultura_hist%C3%B3rica_em_Age_of_Empires_II. Acesso em: 26 set. 2023.

LIMA, Diego. **3 em cada 4 brasileiros jogam algum game, indica pesquisa**. Publicado em: 18 abr. 2022. Disponível em: [the enemy https://www.theenemy.com.br/mobile/pesquisa-game-brasil-2022-geral](https://www.theenemy.com.br/mobile/pesquisa-game-brasil-2022-geral). Acesso em: 17 mar. 2023.

LIMA; Túlio Dalpra; SANTANA, Jeremias Oliveira. Os Jogos digitais como fonte de ensino. In: BUENO, André; CREMA, Everton; ESTACHESKI, Dulceli; NETO, José (orgs.). **Aprendizagens Históricas: mídias, fontes e transversais**. União da Vitória/Rio de Janeiro: LAPHIS/SobreOntens, 2018.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L; MORAN, J. (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, M. P. Flertando com o caos: os jogos no ensino de história. In: PEREIRA, N. M.; GIACOMONI, M. P. (orgs.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 9-18.

SILVA, L. R. OLIVEIRA, C. E. **Ensinando História com Gamificação**. XI Encontro Nacional de Perspectiva do Ensino de História, 2020. História, Memórias e Projetos para o ensino de História no Brasil. Ponta Grossa: ABEH, 2020. p. 01-10. Disponível em: https://www.perspectivas2020.abeh.org.br/resources/anais/19/epoh2020/1605212757_ARQUIVO_f0f2051e7b0b37ba88e6162299dfcccf.pdf. Acesso em: 26 set. 2023.

SENA, Gildeon; MOURA, Juliana. **Jogos eletrônicos e educação: novas formas de aprender**. 2007.

SOUZA, Leonardo Lira de; PEREIRA, Auricélia Lopes. **Jogos digitais no ensino de História: Aliando os games às práticas de ensino tradicionais**. Encontro de Iniciação à docência da UEPB, 2015.

SILVA, L. M.; MOURA, R. W. S. **O jogo e a aprendizagem significativa**. III Encontro de Iniciação à Docência da UEPB, 2013, Campina Grande. Revista ENID UEPB. Campina Grande: Realize, 2013. v. 1. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/4774>. Acesso em: 26 set. 2023.

SELWYN, N. Educação e Tecnologia: questões críticas. In: FERREIRA, G. M. S.; ROSADO, L. A. S.; CARVALHO, J. S. (orgs.). **Educação e Tecnologia**: abordagens críticas. Rio de Janeiro: SESES, 2017. p. 85-103.

TEZANI, T. C. R. O jogo e os processos de aprendizagens e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, v. 7, n. 1, p. 1-16, 2006. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/educacaoemrevista/article/view/603>. Acesso em: 26 set. 2023.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, 2017. p. 145-156. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em: 26 set. 2023.

USARELLO; Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; Fadel, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.