

Videogames e jogos  
eletrônicos no horizonte do  
historiador

Videogames and electronic  
games on the historian's  
horizon

Leonardo Dallacqua de Carvalho<sup>1</sup>

**Resumo:** Videogames e jogos eletrônicos são fontes históricas? São artefatos culturais? Existem métodos para essa discussão? Há uma historiografia especializada dedicada à sua profissionalização? O presente texto responde afirmativamente a todas essas questões e problematiza questões de um campo ainda em desenvolvimento, mas com uma demanda crescente do ponto de vista da perspectiva histórica. Embora este campo de estudo esteja paulatinamente constituindo uma agenda nos últimos anos, muito ainda pode ser desenvolvido no Brasil com o incentivo das graduações e pós-graduações.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos; videogames; fontes históricas; historiografia; artefato cultural

**Abstract:** Are video games and electronic games historical sources? Are they cultural artifacts? Are there methods for this discussion? Is there a specialized historiography dedicated to their professionalization? The present text answers affirmatively to all these questions and problematizes issues of a field still in development, but with a growing demand from a historical perspective. Although this field of study has been gradually establishing an agenda in recent years, much can still be developed in Brazil with the encouragement of undergraduate and graduate programs.

**Keywords:** electronic games; video games; historical sources; historiography; cultural artifact.

O debate em torno dos videogames e jogos eletrônicos como possibilidade de fontes e análise histórica é um *déjà-vu* historiográfico. Assim como outras fontes históricas no passado, há um processo a ser percorrido até que se estabeleça a crença e o consenso entre os historiadores profissionais. Essa interpretação não é exagerada quando consideramos o histórico da disciplina e os longos debates sobre a validade de diferentes fontes.

Jogos eletrônicos e videogames não fogem à regra. Muitos historiadores ficam surpresos e resistentes ao ouvir que eles possuem valor como fonte histórica. Há uma resistência por parte de alguns pesquisadores, notadamente aqueles moldados pela era analógica, em reconhecer a importância dos jogos eletrônicos como registros históricos, assim como o cinema, a televisão e a *internet* sofreram certa desconfiança no passado. Compartilhamos o mesmo sentimento de Adam Chapman, Anna Foka e Johathan Westin quando dizem que os jogos eletrônicos sentem “[...] has often been the paradoxically mixed bag of neglect, contestation and hyperbole” (Chapman; Foka; Westin, 2017, p. 2). Como enfatizam os autores, é urgente romper com uma postura defensiva ao apresentar as possibilidades do campo de estudo de videogames e jogos eletrônicos, encorajando novas frentes de pesquisa. O interesse no estudo dos jogos, sejam analógicos ou digitais, tem uma longa duração na própria historiografia, remetendo-nos, pelo menos, a Johan Huizinga (2000) e seu livro *Homo Ludens*, os jogos digitais representam uma nova relação com a sociedade a partir de novas propostas tecnológicas de interatividade. O estatuto dos videogames como artefatos culturais devem ser naturalizados na prática historiográfica para que novas agendas sejam incorporadas.

Discutir a relevância de fontes históricas específicas é uma prática frequente entre os historiadores, mesmo que pareça embaraçoso. O clássico provérbio árabe lembrado por Marc Bloch (2002, p. 60), em *Apologia da História*, “[...] os homens se parecem mais com sua época do que com seus pais”, é aplicável nesse contexto, especialmente em relação à transição do analógico para o semi-digital e o digital. Não por acaso, a legitimidade para explicar o uso ou abuso de determinadas fontes históricas faz parte do processo de compreensão e dos acordos firmados dentro do campo da História. Na maioria dos casos, resolver

essa questão demanda mais esforço pedagógico do que um embate no interior de uma “torre de babel”.

Felizmente, temos observado na pós-graduação e graduação em História muitos colegas com um interesse genuíno pela temática dos videogames e jogos eletrônicos. No entanto, eles tendem a ser cautelosos, sentindo-se incapazes de orientar ou assumir uma perspectiva mais concreta em torno dessas modalidades. Esse receio é um problema, pois como historiadores profissionais não conseguimos atender à demanda por projetos de pesquisa de jovem historiadores que parecem estar mais alinhados com sua época do que com a de seus professores. Esses jovens historiadores percebem com mais naturalidade a interlocução dos videogames e jogos eletrônicos como possibilidade de costurar uma história-problema. Razão pela qual esse texto se destina a ambos os públicos.

Videogames e jogos eletrônicos não estão à margem da desconfiança de alguns historiadores. O desejo de uma hierarquia documental marcou a formação do campo da História muito antes do aparecimento do primeiro *pixel*. Leopold Von Rank, Fustel de Coulanges, Charles Langlois e Charles Seignobos, no que se pode aproximá-los, expressavam no século XIX uma preocupação metodológica no trato documental em sintonia com um “estatuto de verdade”. Segundo Rank, duas qualidades fundamentais para a análise histórica eram destacadas: “[...] a preocupação com a crítica documental e com a exposição narrativa” (Bentivoglio, 2010, p. 196). Da perspectiva do historiador, são preocupações intemporais.

Lucien Febvre, décadas depois de Rank, propunha a aliança entre disciplinas próximas ou distantes, demonstrando impaciência em relação à definição de fronteiras que engessavam os documentos históricos. Era necessário, para Febvre, um movimento engenhoso capaz de ceifar as exclusões que promovem os estragos do conhecimento (Febvre, 1989, p. 24). Sem querer realizar balanços historiográficos ou eleger cânones/ortodoxias em disputas, a revisão dos documentos alcança uma dimensão expansiva no contexto dos *Annales*. Em 1974, Jacques Le Goff e Pierre Nora – em *História: novos problemas* – provocaram

os historiadores quanto aos fundamentos epistemológicos e relativismos da disciplina. Trata-se de um debate localizado, resultado de discussões que antecedem o desejo de mensurar – que não é negado, mas colocado em uma nova perspectiva. A história que buscava ser *nova*, desvinculada do “absoluto dos historiadores do passado” (Le Goff; Nora, 1995, p. 12), deseja explorar o inconsciente da psicanálise, o mito, a festa e a imagem cinematográfica. O tratado de Le Goff e Nora almeja uma História cujo expediente atenda às necessidades do presente (Le Goff; Nora, 1995, p. 12-15). O que antes se discutia em relação à viabilidade da imagem cinematográfica como fonte histórica, hoje é o centro da discussão em relação aos *bits*, gerados na tela de um monitor, televisor ou celular.

Esse breve percurso no que diz respeito aos documentos históricos encontra a observação de Elias Thomé Saliba (2012, p. 319), de que a História – e suas práticas – é um discurso em litígio. Esse litígio está inserido, do ponto de vista historiográfico, naquilo que Michel de Certeau (1892), ao tratar do *lugar*, descreve como *permissão* e *interdição*. Em sua *operação historiográfica*, o historiador francês destaca que documentos são produções culturais dos historiadores quando praticam suas técnicas de seleção. Para ele, o estabelecimento das fontes requer uma ação fundadora na qual *lugar*, aparelho e técnicas se combinam (Certeau, 1982, p. 82). Essa ação fundadora permite compreender, à moda certauniana, a História como o produto de um *lugar*. Imagina um cenário próximo àquele descrito por Carlo Ginzburg (1990-1991) quando a feitiçaria, como tema histórico, deixou de ser marginalizada e foi deslocada para a estante dos temas “adequados”.

Os *bits* atualmente passam por um processo semelhante de desconfiança. O historiador questiona seus limites, suas possibilidades e os seus desafios a partir do *lugar* que ocupa em meios às tecnologias, especialmente no Ensino de História

O debate em torno da expansão do horizonte documental tem uma longevidade própria na historiografia. Na verdade, essa discussão expõe a elasticidade com a qual, como historiadores, enxergamos as possibilidades dos/

nos documentos. Há uma disputa recorrente quando um novo método ou uma nova fonte desafia os “limites” aceitos por essa elasticidade. Ulpiano Meneses (2003), ao tratar da História Visual, Fontes Visuais e Cultura Visual, defendeu uma abordagem em que o tratamento de documentos visuais seja desvinculado de seu “feudo acadêmico” e seja reconhecido como um recurso operacional que amplia a pesquisa histórica em variados domínios.

Jornais e revistas são fontes que envelheceram bem às controvérsias em relação ao seu uso pelos historiadores, como ressalta a historiadora da imprensa Tania Regina De Luca (2008). Se na década de 1970 poucos trabalhos exploravam essa possibilidade, atualmente ninguém mais questiona a capacidade da escrita da história por meio da imprensa. Seja como fonte ou objeto de pesquisa histórica, a imprensa foi parte de uma renovação temática que, assim como Ulpiano Meneses desejou para a cultura visual, transpôs feudos acadêmicos, e atualmente se tornou consensual.

Queremos mencionar outro trabalho de Tania Regina de Luca, fruto de sua livre-docência, no qual a autora realiza um exercício metodológico que apresenta uma mediação singular para a análise histórica das fontes impressas por intermédio da observação de sua estrutura interna, material, valores, impressão e necessidades sociais:

Nessa perspectiva, os periódicos, polos em tono dos quais se reuniam e disciplinavam forças e instrumentos de combate e intervenção no espaço público, oferecem oportunidades privilegiadas para explicitar e dotar de densidade os embates em torno de projetos políticos e questões artístico-literárias que, longe de se esgotarem-se em si mesmas, dialogam intensamente com os dilemas do tempo (De Luca, 2011, p. 2-3).

Videogames e jogos eletrônicos requerem, assim como outras modalidades de fontes históricas, um cuidado específico ao considerar a sua estrutura interna e sua interação com os espaços públicos e privados. Por exemplo, o videogame, enquanto *hardware*, pertence a qual cronologia tecnológica no desenvolvimento dos *microchips*? O que era permitido construir visualmente/

graficamente dentro das limitações de um videogame datado? Além disso, ao analisar um jogo eletrônico específico, é oportuno investigar sua equipe de desenvolvimento, incluindo os programadores, as plataformas em que o jogo é executado, o editor responsável, a distribuidora e o motor gráfico utilizado. E quanto aos requisitos técnicos para o funcionamento? Sua mídia é física e/ou digital? Como ocorreu a divulgação comercial, as imagens vinculadas ao jogo eletrônico e quais as estratégias de *marketing* empregadas? Como atua o desenvolvedor-historiador? E os debates sobre a “autenticidade histórica” e representação em jogos históricos? Outros aspectos a serem considerados incluem o investimento divulgado para a fabricação do jogo, se ele foi produzido por uma indústria consolidada ou por desenvolvedores independentes (*Indie*), o gênero do jogo, os controles básicos que direcionam os jogadores durante a *gameplay*, a posição da câmera (se é isométrica, em primeira pessoa, em terceira pessoa ou alternada) e a identidade desejada em termos de jogabilidade e perspectiva de câmera. Essas são apenas algumas das perguntas que permitem examinar a estrutura interna dos videogames e jogos eletrônicos.

Há questões que envolvem a produção e o contexto de um jogo eletrônico específico. A primeira etapa, como em outras modalidades de fontes históricas, constitui no processo de recorte e seleção. Ao selecionar um jogo como fonte, o historiador pretende responder problemas de pesquisa que dialogam intimamente com questões de temporalidade.

O intuito do *game*, por definição, é a interação. Há uma proposta de entretenimento baseada em decisões acordadas entre o jogador e o jogo eletrônico, regidas internamente por um código de programação. Do mesmo modo que o historiador não é meramente um telespectador quando analisa uma telenovela, ele também difere de um jogador casual ou assíduo ao investigar um jogo eletrônico em perspectiva histórica. O historiador segue normas estabelecidas no interior da disciplina. Desse modo, um *game* adquire relevância para a pesquisa histórica quando é contextualizado e responde a problemas específicos de pesquisa que consideram perguntas relacionadas à sua capacidade interativa e estrutural.

A escolha do jogo eletrônico também levanta uma série de questões de natureza metodológica. Qual o seu enredo? Qual a sua ambientação? O jogo quer ser entendido apenas como ficção ou como representação de uma determinada época? Qual é o compromisso ou os limites do *game* em termos de “realismo histórico”? A equipe de desenvolvimento inclui historiadores em sua produção? Os dados históricos têm embasamento? É possível dialogar com a historiografia com base na trama e na ambientação do jogo? Qual é o contexto histórico retratado? Como foram programadas as personagens principais? Como foram programadas as personagens não-jogáveis (*NPC*)? A história do jogo, quando existe, direciona o jogador para quais objetivos? Existem valores morais presentes no tratamento do enredo? Sua proposta interativa é *online* e/ou *offline*? Quando *online*, como funciona a interação e a jogabilidade com outros *players*?

Todas essas indagações iniciais devem contornar um problema de pesquisa. A franquia *Assassin's Creed* (2007), criada pela desenvolvedora francesa *Ubisoft*, representa uma fonte inesgotável de como jogos eletrônicos ambientaram diferentes momentos históricos (Gonçalves, 2022; Nabais; Trindade, 2024; Yglesias; Fornari, 2024). Com uma extensa coleção de jogos e conteúdos extras (DLC), *Assassin's Creed* aborda enredos localizados desde o Egito Antigo até a contemporaneidade, tratando de temas como a Revolução Francesa, a escravidão, a política, a Guerra dos Sete Anos e diversos outros nichos históricos.

Uma das preocupações do historiador consiste em analisar as relações entre o jogo eletrônico e o conhecimento historiográfico sobre o tema representado. Por exemplo, *Assassin's Creed III: Liberation* (2012) conta a história de Aveline de Grandpré, uma mulher negra que vive no século XVIII em Nova Orleans, com ascendência africana e francesa. Apesar de nascer em uma posição privilegiada (*plaçage*), ela atua como uma libertadora de escravizados. Para tanto, usa o seu acesso à elite para punir aqueles que mantêm a estrutura de opressão. Ambientado no passado escravista de Nova Orleans do Oitocentos, o jogador experencia diferentes histórias de sequestros, violências e humilhações sofridas pelos escravizados negros, sendo desafiado a protegê-los e auxiliar na sua libertação. A protagonista, Aveline de Grandpré, declara que seu objetivo é “[...]”



libertar os escravos, derrotar nossos inimigos e impor a justiça” (Assassin’s [...], 2012). Gerald Farca (2018, p. 14) explica que os jogos eletrônicos envolvem os jogadores de maneiras interativas e imaginativas, permitindo eles utilizem seu conhecimento do mundo real para compreender os signos do mundo do jogo e agir dentro dele. Para Farca, isso significa que os jogos eletrônicos entrelaçam considerações do mundo do *game* com as do mundo real – a partir das suas referências culturais. O *game* também é produto de uma autoria, de modo que ele traz a sua representação do passado, a qual nem sempre se coaduna com a história produzida na academia.

A saga *Assassin's Creed* tem sido utilizada, inclusive, como material de apoio para as aulas de História. O projeto *Modo Discovery Tour* transforma cenários do jogo em um museu virtual (Alves; Telles; Matta, 2019) dos contextos históricos abordados. O historiador Maxime Durand, envolvido na construção histórica do *game*, conta quem em 2014 muitos professores entraram em contato com a produção buscando criar um modo de jogo inspirado em *Assassin's Creed* para ser utilizado em sala de aula. Isto porque, segundo Jeremiah McCall (2023, p. 4), os jogos eletrônicos que representam o passado, quando devidamente mediados pelos professores, permite variadas oportunidades para os alunos desenvolverem a crítica histórica.

*Blockbusters* como a série *Civilization* têm motivado análises para pensar sua relação com a aprendizagem histórica. O conhecido trabalho de Kurt Squire (2004) explica que há um processo de aprendizado em relação à utilização da ferramenta (jogo eletrônico) e à apropriação das discussões relacionadas à História. Na aplicação com seus alunos, Squire relata casos de estudantes como Dwayne, que questionava sob a ótica da geografia e da História da África as condições pelas quais o continente poderia se emancipar ou compreender os caminhos de sua história: “Under what circumstances might a pan-African civilization thrive? What strategic resources would need to be harnessed to support such a civilization? How did particular geographical features (i.e., the Sahara Desert) affect the History of Africa?” (Squire, 2004, p. 344). Ainda mais, quais as críticas ideológicas presentes em jogos como *Civilization*? Marco de Almeida Fornaciari, em sua tese de doutorado sobre o game, afirma

que *Civilization* apresenta uma concepção “moderna”, do ponto de vista koselleckiano da História, inspirada em bases do Iluminismo europeu. Por essa razão, destaca a lógica etnocêntrica e imperialista do Oitocentos, que se assemelha aos escritos de Huntington e Fukuyama, que escreveram na época do *Civilization I* (Fornaciari, 2021, p. 175). Ou seja, embora aparente neutralidade, o jogo apresenta uma ideologia eurocêntrica. Para o autor Fornaciari (2021, p. 10):

[...] que História encontramos em *Civilization*? Qual é a visão da História proposta por esses game designers que, intencionalmente ou não – conscientemente ou não –, estão inseridos nesse campo de debates e embates históricos? Quais as referências usadas, que perspectivas são ecoadas, quais precursores podem ser identificados na maneira como a franquia lida com a História?

Outro elemento a ser ressaltado é a recepção do jogo eletrônico pelo público especializado e não especializado. Videogames são por excelência História Pública (Carvalho, 2024). Isso inclui a avaliação feita por críticos, levando em conta diferentes critérios de desenvolvimento do jogo, como diversão, controles, gráficos, enredo, entre outros. Vale a pena observar como a comunidade de jogadores, em diferentes plataformas, avalia o produto, seja por meio de avaliações na *Steam*, discussões em fóruns como o *reddit*, análises de influenciadores em plataformas como *YouTube* e *Twitch*, e assim por diante. Na mesma linha, de que modo os fóruns de discussão virtual sobre jogos eletrônicos podem fornecer elementos para a pesquisa determinado *game*? E como é a recepção no exterior da comunidade de jogadores? Isto é, de que maneira os diferentes setores da comunicação pública, do Estado ou da sociedade reagem a determinados jogos eletrônicos?

### **Videogames, jogos eletrônicos: um terreno para os historiadores**

Embora os videogames e jogos eletrônicos como fontes históricas ou objetos de pesquisa possam causar estranhamento para alguns historiadores, o tema tem despertado interesses há décadas, com destaque para a literatura estrangeira. A rigor, videogames e jogos eletrônicos não se enquadram especificamente no

domínio da História, mas sim em um campo de estudo interdisciplinar e bastante independente. Diferentes áreas acadêmicas como Letras, Linguística Aplicada, Antropologia, Educação, Jornalismo, Marketing, Ciências da Computação, Design, Psicologia, Imagem e Som, Engenharia, entre outras, contribuem para a compreensão desse tema. Por exemplo, a Linguística Aplicada, a Educação e a Antropologia têm explorado e avançado na interpretação dos *games* e sua relação com a sociedade. Perguntas relacionadas às motivações que levam as pessoas a se envolverem com jogos eletrônicos e por quais razões elas estão dispostas a pagar por eles têm sido abordadas (Souza; Freitas, 2017). Essas questões buscam compreender a lucratividade de um mercado em constante expansão, tanto em termos de faixa etária quanto financeiramente, que movimenta bilhões de dólares anualmente, sendo o Brasil líder na América Latina em consumo desse mercado.

A despeito desse cenário, a História caminha lentamente para assumir algum protagonismo em suas análises. Sem a intenção de oferecer qualquer balanço historiográfico, sob o risco de ignorar excelentes produções acadêmicas, principalmente nos últimos vinte anos, faço menção aos trabalhos de Gláucio Aranha (2004), Cristina Martins (2007), Luiz Henrique Magnani (2008), Jônatas Oliveira (2010), Carreiro (2013), João Pires Junior (2016), Costa, Santos e Almeida Xavier (2025), Robson Bello (2016), João Victor Rosa (2020), Fornaciari (2021), Felipe Ribeiro (2021), Santos e Coelho (2023), Grzybowski, Lima e Santos (2023), Carvalho (2023, 2024) e Ribeiro e Carvalho (2024). São contribuições, inclusive de historiadores, que oferecem uma metodologia adequada de trabalhos com jogos eletrônicos e videogames, permitindo novas possibilidades de pesquisas.

Apesar de periódicos interdisciplinares como *Simulation & Gaming* existirem desde o início da década de 1970, um marco para os estudos internacionais de videogames e jogos eletrônicos foi a criação do primeiro periódico científico dedicado ao tema, o *Game Studies*. Fundado em 2001 pelo pesquisador norueguês Espen Aarseth, seu primeiro número indagava por qual motivo, mesmo após mais quarenta anos de existência dos jogos eletrônicos, não havia sido constituído um periódico acadêmico revisado pelos pares. A entrada no

século XXI estabeleceu uma busca pela profissionalização no campo à medida que ocorria a primeira conferência internacional, de caráter acadêmico, sobre jogos de computador, em Copenhague, na Dinamarca. O objetivo de Aarseth era promover uma discussão profissional sobre o valor cultural dos jogos eletrônicos, cujo impacto nas novas gerações superaria o cinema ou os esportes. Para o autor, jogos eletrônicos são muito mais do que um modismo ou uma influência de *Hollywood*; eles compõem aspectos sócio-estéticos que rompem paradigmas e estabelecem um novo objeto cultural (Aarseth, 2001).

Em 2021, o *Game Studies* comemorou seu vigésimo aniversário. A revista nasceu em meio a um cruzeiro, durante a *Terceira Conferência Digital Art and Culture (DAC)*, realizada em 2000, na cidade de Bergen, na Noruega. A ideia surgiu durante uma conversa com Susan Tosca, pesquisadora dinamarquesa de Mídia Digital, e foi consolidada em parceria Lisbeth Klastrup e Jesper Juul, da Universidade de TI de Copenhague, que também estavam mobilizados para a criação de um periódico com o mesmo propósito (Aarseth, 2021).

Mais de vinte anos depois, Espen Aarseth, ainda editor-chefe do *Game Studies*, relata com naturalidade os desafios superados em um campo de estudo que, sob a ótica do século XX, era visto com resistência acadêmica. Isso não significa que atualmente haja ampla aceitação, sobretudo na área de História, em países como o Brasil ou mesmo os Estados Unidos. Aliás, a memória desafiadora de vinte anos atrás, relacionada à criação do *Game Studies*, ainda é contemporânea para muitos que desejam realizar pesquisas desse gênero na área de História:

If, two decades ago, you could tell your supervisors, ‘but look, here is an academic journal dedicated to games’ they were much more likely to take your research proposal seriously; or, at least, they would have one lazy argument less for its dismissal. In the decades leading up to the first journals and conferences, studying computer games was a risky academic endeavour - if it was a possibility at all. True pioneers would meet such resistance from their fields that it could put them off an academic career altogether (Aarseth, 2021).

De fato, a existência de uma literatura estrangeira consolidada por mais

de duas décadas, como oferece atualmente o *Game Studies* e outros autores renomados da área (Bates, 2004; Bogost, 2007; Chapman 2016; Chapman; Foka; Westin, 2017; Donovan 2010; Farca, 2018; Frasca, 2007; Gee, 2003; Juul, 2019; Keppel; Elliot, 2013; Konzack, 2002; McCall, 2023; Salen; Zimmerman, 2012; Squire, 2004; Wolf; Perron, 2003)<sup>2</sup>, favorece pesquisas com a temática no mundo todo. Por outro lado, isso não implica uma aceitação generalizada pela academia, nem mesmo internacionalmente.

No Brasil, a História começa vagarosamente a se mobilizar nas diferentes regiões, mesmo que de maneira dispersa. Com mais frequência, começam a surgir propostas de dossiês temáticos em revistas especializadas e coletâneas organizadas (Ribeiro; Carvalho, 2024). Ainda falta mais organização, como propostas de simpósios temáticos para eventos de grande dimensão, como o Simpósio Nacional de História, tradicionalmente organizado pela Associação Nacional dos Professores Universitários de História (ANPUH). Falta mais fôlego para uma agenda como aquela liderada por Aarseth para a criação de uma revista nacional semelhante ao *Game Studies*. Sem o estímulo dos pares, qualquer iniciativa também se torna desanimadora para a criação de um periódico. Desse modo, surgem questões sobre a demanda e se há pareceristas suficientes para uma avaliação de qualidade por meio de revisão duplo-cega. Sem o florescimento do campo e o encorajamento para novas investigações, uma revista científica que versa sobre jogos eletrônicos e videogames em perspectiva histórica corre o risco de não prosperar.

Se o tema esboça um crescimento, mesmo que tímido no Brasil, isso se deve às novas gerações que crescem imersas na era digital e reconhecem a importância histórico-cultural dos jogos eletrônicos. Outro fator está na difusão da tecnologia digital que alcançou grande parcela da população. Hoje em dia, a exceção de razões socioeconômicas, é difícil ignorar a presença dos jogos eletrônicos e da *internet* no cotidiano. A preocupação com a faixa etária também foi superada. Tristan Donovan (2010), ao contar a história dos videogames, revela o quanto a idade foi presente e estigmatizada. De acordo com dados da *Global Web Index*, que coleta informações relacionadas ao *marketing*, o número de jogadores entre 55 a 64 anos cresceu 32% nos últimos três anos (Rousseau,

2021). Os *smartphones* têm contribuído decisivamente para o aumento do número de jogadores. Temos, portanto, gerações digitais, semi-digitais e analógicas convivendo em uma nova sociedade conectada e experienciada nos jogos eletrônicos. Jogos eletrônicos e videogames não são, como alguns ainda podem imaginar, exclusivamente parte da vivência de crianças e jovens. O que mais é necessário para despertar o interesse dos historiadores brasileiros?

Há poucas décadas, a ideia de empregar jogos eletrônicos ou videogames como fontes históricas não fazia parte dos objetivos metodológicos. Não se trata exatamente de negligência, mas o interesse, naquele momento, estava em discussões relacionadas às fontes orais, aos impressos periódicos, ao cinema e às correspondências. Consequentemente, a formação dos historiadores durante a graduação, com raras exceções, não abordava o tema. Os historiadores brasileiros que nos últimos anos começam a enfrentar as fontes e metodologias de videogames e jogos eletrônicos estão, essencialmente, classificados em duas categorias: 1- Aqueles que desenvolveram suas trajetórias em diferentes áreas da História, mas atualmente incorporam questões relacionadas a jogos eletrônicos e videogames; 2- Aqueles formados mais recentemente, nascidos na era digital, que aceitaram e foram incentivados por seus orientadores a estudar esses artefatos culturais em uma perspectiva histórica. As novas pesquisas nessa área devem crescer quando unirmos as novas gerações, que enxergam os aspectos culturais dos jogos eletrônicos e videogames com naturalidade, devido à sua vivência, com as gerações anteriores que estão abertas a abraçar a História vinculada ao presente. Nesse sentido, os programas de pós-graduação desempenham um papel importante como agentes de inovação.

Espen Aarseth (2021) narra que esses problemas envolvem a complexidade de um campo de estudo relativamente novo, no qual o choque de gerações é decisivo para reconhecer um novo gênero estético como relevante e principal objeto de pesquisa. Ainda hoje, como menciona o estudioso norueguês, é impressionante o número de *e-mails* que recebe de alunos solitários que enfrentam dificuldades para encontrar apoio de professores e instituições em relação aos seus projetos de pesquisa em jogos eletrônicos. No Brasil e nos Estados Unidos da América ocorre um cenário semelhante, uma vez que a cada

ano aparecem mais estudantes interessados em realizar trabalhos envolvendo jogos eletrônicos, tanto na graduação quanto na pós-graduação.

Apesar das resistências de alguns historiadores, assim como ocorreu em outras modalidades de fontes históricas no curso da disciplina, os jogos eletrônicos e videogames devem assumir um *lugar* nas propostas de pesquisas. O desafio consiste em encarar as possibilidades teóricas e metodológicas para amadurecer e sofisticar as pesquisas no tema, de modo que a historiografia não fique para trás. As áreas de Pedagogia e Educação têm ampliado suas investigações em jogos eletrônicos para examinar seus efeitos em sala de aula e na cognição educacional. A História ficará distante até quando?

### **Por onde começar?**

A controvérsia no reconhecimento os jogos eletrônicos e videogames como modalidades de fontes históricas está relacionada à falta de compreensão nas novas formas de expressão da sociedade atual e a certo grau de conservadorismo em aceitar novas agendas de pesquisa. O espanto é ainda maior quando assumimos que jogos eletrônicos também são obras de arte (Juul, 2019). Entretanto, a questão é mais ampla. Diante ao *status* paradoxal dessa modalidade de fontes, surge a pergunta: como decifrar seus códigos internos?

Ainda em 2002, o professor Lars Konzack, do Departamento de Comunicação da Universidade de Copenhague, propôs um método dividido em sete camadas para analisar jogos eletrônicos. Interessado no jogo *Soul Calibur*, seu método incluía o mapeamento de *hardware*, código de programação, funcionalidade, *gameplay*, significados, referenciais e sociocultural. Atualmente, esse método continua sendo amplamente útil em diversas disciplinas, incluindo a História. Como explica Aarseth, os jogos eletrônicos, devido à sua inovação e interseção com diferentes campos, trazem consigo discussões próprias sobre metodologia e possibilidades de pesquisa. Vale ressaltar o “enquadramento curricular”, proposto pela *International Game Developers’ Association (IGDA)*, que aborda temas fundamentais para a discussão dos jogos numa perspectiva acadêmica:

Crítica, Análise e História do Jogo; Jogo & Sociedade; Sistemas de Jogo e Concepção de Jogo; Concepção Visual; Concepção Áudio; Narração, Escrita & Guionismo Interativos; Comércio de Jogos; entre outras (Aarseth, 2003, p. 12). Os exemplos de enquadramentos para a metodologia de análise de jogos eletrônicos e videogames expõem o cuidado para cada jogo, gênero e público de jogadores.

O papel do historiador, nesse sentido, tem suas particularidades, uma vez que sua dimensão profissional envolve a compreensão do tempo histórico. No método de Konzack, o historiador tem um grande interesse na camada sociocultural, considerando-os artefatos culturais com qualidades estéticas (Konzack, 2002, p. 98). Jogos com tramas de época, como as séries *Age of Empires*, *Assassin's Creed* e *Red Dead Redemption*, por exemplo, suscitam questões a respeito de uma ideia de tempo criada pela experiência do jogo. Em outras palavras, ao analisar o título *Age of Empires* (1997), como a *Ensemble Studios* e os criadores Rick Goodman, Tony Goodman e Bruce Shelley entendiam a Antiguidade Clássica ou o mundo Medieval? E quanto à representação das Idades da Pedra, Bronze e Ferro? Ou a representação das diferentes populações, nesses mesmos contextos, divididas pela distinção entre Oriente e Ocidente? Até que ponto essas representações encontram respaldo na bibliografia acadêmica? Como o argumento da “autenticidade histórica” é propagandeado?

A experiência proporcionada pelo *Age of Empires* pode ser utilizada como ferramenta pedagógica para o ensino de História? Como estabelecer um diálogo entre o mediador e a obra, pensando a perspectiva histórica? As perguntas são intermináveis. Pode-se questionar o teor político dos programadores, as intenções, a distribuição do jogo, o lucro obtido e a recepção tanto por jogadores casuais quanto por aqueles interessados em temas históricos, utilizando plataformas de fóruns de discussão. É possível abranger desde tempos antigos até contemporâneos, como é o caso de *Balance of Power* (1985), desenvolvido por Chris Crawford, que permite explorar a angústia e o perigo nuclear em meio à Guerra Fria. Como o jogo é construído, legislado e projetado? Há uma lição ou uma perspectiva ética no seu conteúdo? (Frasca, 2007, p. 15).



Novos esforços metodológicos estão surgindo com a expansão do campo de pesquisa. A descentralização dos estudos de jogos eletrônicos da América e da Europa permite regionalizar as maneiras de conceber as fontes, problemas de pesquisa e hipóteses. Bjarke Liboriussen e Paul Martin (2016) observaram o aumento dos estudos regionais e a importância de reconhecer que tais abordagens contemplam uma perspectiva do jogador ou da cultura do jogador. Os autores não advogam uma perspectiva centro-periferia nos estudos de *games*, mas sim uma geometria do poder em que aparecem discussões pós-coloniais e estudos de globalização (Liboriussen; Martin, 2016). Nesse contexto, uma frente particular se abre para pesquisas relacionadas ao Brasil, à América Latina e ao Oriente.

Ao analisar o mundo aberto do jogo eletrônico *Legend of Zelda: Breath of the Wild* de uma perspectiva observadora, Rachael Hutchinson (2021) argumenta que os criadores do *game* tiveram o cuidado em incentivar uma ação não violenta e uma visão anticolonialista do mundo. A autora destaca uma preocupação em relação à história central japonesa e uma tentativa de romper a barreira entre civilização/incivilização por meio das interações entre personagens.

Além da emergência de pesquisas nacionais, há também estudos comparativos. Um trabalho interessante publicado por Ahmed Elmezeny *et al.* (2018) trata da comparação entre jogadores *trolls* – definidos pelos autores como aqueles que exibem comportamento antissocial, desviante e tóxico – brasileiros e russos, a partir de fóruns especializados. O estudo concluiu que as comunidades são bastante semelhantes e seguem um padrão aparentemente transcultural (Elmezeny *et al.*, 2018). Portanto, não apenas os jogos eletrônicos, mas a comunidade envolvida com eles, são objetos de interação acadêmica. O que a História Pública pode contribuir nesse sentido (Noiret, 2015)?

Todos esses elementos cooperam para uma perspectiva metodológica inicial. Em *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Ian Bogost introduz o termo *procedural rhetoric* na tentativa de compreender o valor do computador ao criar significado e interações algorítmicas. Segundo a *procedural rhetoric*, os jogos eletrônicos não atuam apenas como objetos de entretenimento

desvinculados de posicionamentos sociais e políticos, mas também se tornam objetos de persuasão. Assim, códigos criados mediante às práticas de programação exercem um novo domínio retórico. Conforme explica Bogost em diálogo com Charles Hill, autor do capítulo *The Psychology of Rhetorical Images* (2004),

Procedural representation is representation, and thus certainly not identical with actual experience. However, procedural representation can muster moving images and sound, and software and videogames are capable of generating moving images in accordance with complex rules that simulate real or imagined physical and cultural processes. Furthermore, procedural representations are often (but not always—see below) interactive; they rely on user interaction as a mediator, something static and moving images cannot claim to do (Bogost, 2007, p. 35).

O conceito de Espaço de Problemas Históricos (HPS), proposto por Jeremias McCall, visa compreender os jogos eletrônicos como sistemas e modelos formais. Quanto mais os pesquisadores compreenderem que os jogos eletrônicos devem ser analisados levando em consideração as relações dinâmicas entre seus componentes, mais completa será a análise da estrutura HPS para entender como os jogos eletrônicos moldam suas mensagens no contexto histórico representado. McCall apresenta, ao menos, três questões que interessam à HPS. A primeira, “How do the systems and components of a videogame history function together to provide the player with a historical problem space?”; a segunda, “How do the design choices of the system and space influence this or that component and how it presents history?”; finalmente, a terceira, “Why do the components in the historical gameworld function as they do, and what kinds of historical messages does their functioning promote?” (McCall, 2020).

Uma vez os jogos eletrônicos são fontes históricas, de que modo o historiador se relaciona com elas? Em outras palavras, ao se debruçar em um jogo eletrônico, o historiador deve jogá-lo? Concordo com Aarseth (2003) que o ato de jogar possui a mesma perspectiva de confronto que os pesquisadores têm ao utilizar o cinema ou obras literárias como fontes históricas. A experiência

de um leitor casual ao ler o romance *Helena*, de Machado de Assis, difere da análise de um historiador preocupado em perspectiva histórica sobre temas como paternalismo e escravidão na obra (Chalhoub, 1998). O historiador especializado em videogames e jogos eletrônicos enfrenta uma situação similar. Para compreender o jogo é necessário jogá-lo. Em certo sentido, como argumenta Aarseth (2003), o que diferencia um historiador de um jogador casual é a combinação da formação acadêmica com a prática na área em questão. Muitas das indagações do historiador surgem durante a interação com o *game*. Geralmente, é nesse momento que o problema de pesquisa aparece ou se amplia no horizonte do historiador. Assim como em outras fontes escritas e não escritas, o historiador é um farejador natural. Ele está atento ao processo de persuasão e à forma como o jogo condiciona o seu enredo ou proposta.

A explicação do historiador Marcos Napolitano a respeito de fontes visuais e musicais pode contribuir com essa estrutura metodológica que propomos para os jogos eletrônicos no diálogo com Aarseth e Bogost. Napolitano destaca a importância de perceber no cinema ou na música “[...] estruturas internas de linguagem e seus mecanismos de representação da realidade, a partir de seus códigos internos” (Napolitano, 2008, p. 236). Os jogos eletrônicos nada diferem dessa afirmação, embora exijam um cuidado próprio por ser mediada pela experiência do jogador. Conforme o argumento de Napolitano, mesmo considerando o aspecto ficcional da obra, o jogo cria uma “realidade em si mesmo”, o que permite ampliar o escopo de análises para o que é *dito* e *não dito*, o que é *lembrado* e o que é *esquecido*. Num exercício metodológico, como realizado por este autor, pode-se questionar as fontes de jogos eletrônicos em sua natureza técnico-estética, no que diz respeito “[...] aos mecanismos formais mobilizados pela linguagem” específicas, bem como o aspecto da representação – processos históricos, personagens, eventos, entre outros (Napolitano, 2008, p. 238).

Tendo em mente esse debate, a pergunta recorrente é: por onde começar? A mesma pergunta foi feita pelo próprio Espen Aarseth (2019) em *Game Studies: How to play - Ten play-tips for the aspiring game-studies scholar*. O texto oferece dez dicas valiosas para os primeiros passos no campo dos estudos de *games*.

Alguns tópicos merecem comentários.

Com bom humor, Aarseth alerta que o campo não necessita de novos tratados de “ludologia *versus* narratologia”, nem mesmo de iniciar uma pesquisa sobre *games* eletrônicos informando que a indústria de jogos atualmente é maior que *Hollywood*. Uma vez definida objetivos e hipóteses, é preciso discutir quais autores trataram sobre o tema e qual será a nova contribuição.

Outro conselho do pesquisador norueguês, que igualmente desenvolvemos ao longo do texto, é compreender como a característica da interdisciplinaridade impõe diferentes formas de transitar nos estudos de jogos eletrônicos e videogames. Dessa forma, brevemente, o pesquisador deve mencionar de qual campo ou disciplina escreve, juntamente com seus métodos e conceitos. Tal recomendação leva à especificidade conceitual do termo “jogo”. O que se quer dizer com “jogo”? É um termo vago quando se encontra descontextualizado. Se quer falar de jogo eletrônico? Videogames? Jogos de computador ou *smartphones*? Ao utilizar o termo, precisamos pensar em qual jogo específico estamos nos referindo. A nomenclatura é fundamental para compreender a estrutura de pensamento por trás da análise de um jogo eletrônico.

O autor encoraja os orientadores a abrir flancos de pesquisa, mesmo em condições solitárias. Afinal, quantos em nossas instituições se aventuram no tema? No entanto, há um aliado importante: os próprios alunos. São eles que muitas vezes despertam o interesse, trazem bibliografia, discussões, fontes, de modo que, como diz Aarseth (2019), “os alunos são meus professores, literalmente”. O trabalho em equipe constitui um passo crucial para construir confiança e legitimar um objeto de pesquisa como os jogos eletrônicos e videogames.

Outros problemas são abordados. Onde publicar? Quem irá ler? Apesar do aumento na produção nacional de trabalhos relacionados ao tema, ainda é indispensável recorrer a bibliografia em língua inglesa. No Brasil, os estudos de jogos eletrônicos e videogames encontram-se em um estágio de instabilidade, com pesquisadores fragmentados em diferentes regiões, áreas e instituições.

A comunidade de historiadores dedicada aos jogos eletrônicos ainda está em processo de organização em diferentes países. A composição de coletâneas, sessões temáticas em eventos da área, intervenções em cursos de graduação e orientações podem, em certa medida, estimular o desenvolvimento de trabalhos sobre o tema. Aliás, considero este texto uma contribuição para essa finalidade ao circular em uma revista de referência na área de História.

É preciso retomar a concepção de que os estudos de jogos eletrônicos e videogames estão inseridos em debates interculturais, nos quais a América Latina e o Brasil têm suas particularidades contextuais. Os desafios que remetem à história brasileira, como a escravidão, demandam atenção. Recentemente, um jogo eletrônico cuja temática era simular o comércio de escravizados foi disponibilizado em uma plataforma de aplicativos do *Google*. A proposta do jogo era gerenciar a manutenção da escravidão brasileira, inclusive impedindo a abolição dos escravizados. Em sua página virtual, alguns usuários escreveram comentários racistas. Um deles solicitou que o jogo desenvolvesse um método de tortura. Para outro usuário, o *game* retratava bem aquilo que ele gostaria de fazer na realidade (Duarte, 2023). Apesar de o jogo ter recebido pouca visibilidade e ter sido rapidamente banido da plataforma, como essa proposta expõe as feridas de uma sociedade moldada pela escravidão? Como explicar a aceitação do jogo por uma fatia dos usuários?

Para complementar as sugestões de Aarseth, aos interessados a união de estudos de jogos eletrônicos com o Ensino de História e a sala de aula. Existem ótimas propostas que podem ser desenvolvidas fazendo uso de jogos eletrônicos com temáticas e ambientações históricas, explorando a percepção dos alunos em relação ao jogo, ao conteúdo e às discussões historiográficas. O trabalho de Kurt Squire (2004) ajuda a pensar as possibilidades no ensino de história e como projetar ambientes de aprendizagem que incluam jogos eletrônicos. Uma vez que a licenciatura em História é uma característica da formação dos historiadores brasileiros, a conexão entre ensino, História e jogos eletrônicos surge como uma área de pesquisa promissora, inclusive na criação de pequenos grupos institucionais. De início, nossas propostas consistem em:

1. Agenciamento histórico: Jogos eletrônicos são sobre agenciamento histórico dentro de sistemas. Pensar nas maneiras como um jogo apresenta a agência de um jogador-agente (um sujeito histórico) e nas maneiras como o mundo ao seu redor ajuda e restringe sua agência, é um bom exercício de história em geral. Como podemos (e devemos) agir em um mundo complexo de sistemas e até que ponto os indivíduos têm poder ou limitações são questões importantes que muitas vezes não são investigadas em nossas pesquisas históricas.

2. Causalidade e contrafactualismo: Investigar por que certos resultados ocorreram no passado ou não ocorreram é algo que os jogos históricos geralmente abordam com bastante naturalidade e podem ser utilizados como ferramentas nos estudos em sala de aula. Atualmente, temos explorado o jogo eletrônico *Europa Universalis*, com alunos do *10th grade (High School)*, para enfatizar a importância do raciocínio contrafactual, que por si só pode ser muito importante para considerar a agência humana. O contrafactual também é parte do desenvolvimento dos jogos históricos.

3. Modos de jogo: O trabalho sobre jogos eletrônicos relacionados a grandes Impérios, por exemplo, permite interpretar as formas pelas quais o conteúdo dos jogos históricos muitas vezes promove ideias hegemônicas e as formas pelas quais as circunstâncias materiais envolvidas na fabricação de jogos e sistemas de jogos exploram outras em todo o mundo.

4. Aprendizagem: O Brasil é privilegiado na formação das licenciaturas em História. Desse modo, em meio às oportunidades do trabalho em sala de aula, precisamos de mais estudos sobre os efeitos dos jogos históricos na aprendizagem dos alunos e nas suas interpretações sobre a história. Esse é um campo promissor para pesquisas no país, especialmente com o avanço dos programas de pós-graduação em Ensino de História, como o ProfHistória, que propõe abordagens didáticas, desenvolvimento de produtos educacionais e produção de dissertações e teses que poderiam posicionar o Brasil na vanguarda dos estudos relacionados ao ensino de história e jogos eletrônicos.

Atualmente, pode ser difícil alcançar alguns educadores e pesquisadores com a proposta dos jogos eletrônicos. Em muitos casos, os textos não são suficientes para expandir uma vertente da História vivenciada por nós e pelos alunos. Por essa razão, pensar em como a História é percebida e recebida fora dos contextos acadêmicos é uma tarefa presente na agenda de pesquisa dos jogos eletrônicos históricos. Acreditamos que uma ação necessária, mesmo para os educadores mais desestimulados na análise de jogos eletrônicos, seja permitir que os alunos interessados investiguem jogos históricos, os apresentem e escrevam sobre eles.

O professor de História que deseja iniciar projetos nessa temática pode escolher um jogo cujo tópico desperte seu interesse, assistir vídeos de como o *game* aborda as noções de passado. Caso seja possível, sugerimos experimentar um jogo eletrônico que seja acessível em termos de custo e tecnologia para que os alunos possam jogá-lo. E, o mais importante, os educadores devem estar cientes de que os jogos eletrônicos são artefatos culturais sérios, pois exigem recursos, trabalho e talento consideráveis para serem criados e atingem milhões de pessoas. Mesmo que o educador seja resistente a essa modalidade, ainda é importante estar consciente dos jogos eletrônicos ao ensinar as próximas gerações sobre a história em nosso mundo. Nosso sincero desejo é que mais pesquisadores e educadores promovam práticas docentes envolvendo jogos eletrônicos no Brasil e nos Estados Unidos.

### **Considerações finais**

A confecção deste texto foi pensada como um convite para encorajar os historiadores que têm dúvidas em utilizar jogos eletrônicos e videogames como fontes históricas a explorar um novo desafio teórico-metodológico. Talvez seja necessária uma abordagem mais coletiva do que individual. Orientações em níveis de graduação e pós-graduação podem representar uma alternativa para encarar esse desafio, que é tanto metodológico quanto geracional. Como mencionamos anteriormente, há um público de estudantes interessados em utilizar jogos eletrônicos e videogames como ferramentas para uma perspectiva histórica. No entanto, devemos estimular o desenvolvimento de pesquisas

e projetos na área. A rigor, existe uma bibliografia estrangeira que, há mais de vinte anos, tem dedicado publicações sobre o tema. Da mesma forma, as propostas de pesquisa não precisam estar desvinculadas dos recortes temáticos ou cronológicos dos orientadores. Na verdade, há um acordo à medida que o trabalho coletivo começa a ser desenvolvido.

Uma modalidade de fontes ainda pouco explorada provoca mais dúvidas do que confianças em relação ao seu procedimento metodológico. De certa maneira, uma alternativa consiste em estabelecer conexões com outros esforços similares amadurecidos dentro do campo historiográfico, como os debates em torno das fontes audiovisuais. Ian Bogost, como observamos, teve sucesso ao trazer para o debate o pesquisador Charles Hill no contexto das fontes visuais. A etapa seguinte é considerar as particularidades das fontes históricas dos jogos eletrônicos, como a interação do jogador, a fim de explorar novas abordagens. As atividades dos indivíduos se distinguem quando comparamos alguém que assiste a um filme com alguém que joga um videogame.

Videogames e jogos eletrônicos são apresentados ao historiador como um campo cuja interdisciplinaridade é uma característica indissociável. Ao mesmo tempo, o historiador é dotado de estratégias forjadas no seu próprio *métier* para analisar as fontes em perspectivas históricas, contribuindo para a criação de métodos e formulação de questões específicas, proporcionando uma identidade própria. Febvre (1989) dizia que a ciência não se faz numa torre de marfim, mas *pari passu* com a vida, e por intermédio “[...] de seres vivos que mergulham no século” (Febvre, 1989, p. 26). No século XXI, essa máxima continua relevante para os videogames e jogos eletrônicos.

## Referências

AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies: the international journal of games*, [s. l.], v. 1, n. 1, 2001.

AARSETH, Espen. Game Studies: How to play - Ten play-tips for the aspiring game-studies scholar. *Game Studies: the international journal of games*, [s. l.], v.



19, n. 2, 2019.

AARSETH, Espen. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. Tradução de Anabela Vinagre. *Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura*, Lisboa, n. 4, p. 9-23, 2003.

AARSETH, Espen. Two Decades of Game Studies. *Game Studies: the international journal of games*, [s. l.], v. 21, n. 1, 2021.

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

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

ASSASSIN'S creed III: liberation. [S. l.]: Ubisoft, 2012. 1 jogo eletrônico.

ASSASSIN'S Creed Origins - Modo Discovery Tour. [S. l.]: Ubisoft, 2017. 1 vídeo (3 min. 33s). Publicado pelo canal Ubisoft Brasil. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=0vT8RF6sWMQ&ab\\_channel=UbisoftBrasil](https://www.youtube.com/watch?v=0vT8RF6sWMQ&ab_channel=UbisoftBrasil). Acesso em: 2 fev. 2023.

BATES, Bob. *Game Design*. Boston: Premier Press: Course Technology, 2004.

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

BENTIVOGLIO, Julio. História e narrativa na historiografia alemã do século XIX. *Anos 90*, Porto Alegre, v. 17, n. 32, p. 185-218, 2010.

BLOCH, Marc. *Apologia da História ou O Ofício de Historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2002.

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

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

CARVALHO, Leonardo Dallacqua de. Games e a “ciência de Galton”: referências

à eugenia no jogo eletrônico Red Dead Redemption 2. *ArtCultura*, Uberlândia, v. 25, n. 46, p. 259-276, 2023.

CARVALHO, Leonardo Dallacqua de. *O historiador e os videogames: uma introdução*. São Luís: Editora UEMA, 2024.

CERTEAU, Michel de. *A Escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

CHALHOUB, Sidney. Diálogos políticos em Machado de Assis. In: CHALHOUB, Sidney; MIRANDA, Leonardo Affonso de (org.). *A História contada: capítulos de história social da literatura no Brasil*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998. p. 95-122.

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

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

COSTA, Marcella Albaine Farias da; SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; ALMEIDA XAVIER, Guilherme de. Os games como possibilidade: que história é essa? *Educação Básica Revista*, Diamantina, v. 1, n. 1, p. 107-124, 2015.

DE LUCA, Tania Regina. “História dos, nos e por meio dos periódicos”. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). *Fontes Históricas*. São Paulo: Contexto, 2008. p. 111-153.

DE LUCA, Tania Regina. *Leituras, projetos e (Re)vista(s) do Brasil (1916-1944)*. São Paulo: UNESP, 2011.

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

DUARTE, Marcella. Simulador de escravidão: jogo revolta brasileiros e é acusado de racismo. *Tilt Uol*, São Paulo, 24 maio 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2023/05/24/game-simulador-de-escravidao-revolta-brasileiros-e-google-exclui-jogo.htm>. Acesso em: 20 jun. 2023.

ELMEZENY, Ahmed; WIMMER, Jeffrey; SANTOS, Manoella Oliveira dos; ORLOVA, Ekaterina; TRIBUSEAN, Irina, ANTONOVA, Anna. Same but Different: A Comparative Content Analysis of Trolling in Russian and Brazilian Gaming Imageboards. *Game Studies: the international journal of games*, [s. l.], v. 18, n. 1, 2018.

FARCA, Gerald. *Playing dystopia: nightmarish worlds in video games and the player's aesthetic response*. Bielefeld: Transcript, 2018.

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

FORNACIARI, Marco de Almeida. *Sobrevivendo ao teste do tempo: interpretações da História em Sid Meier's Civilization*. 2021. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2021.

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

GAMING THE PAST. *Bibliography*. Disponível em: <https://gamingthepast.net/theory-practice/bibliography/> Acesso em: 2 jun. 2023.

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

GINZBURG, Carlo. O Inquisidor como Antropólogo. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, n. 21, p. 9-20, 1990-1991.

GONÇALVES, Max Alexandre de Paula. Fontes históricas, narrativa e videogame: a pesquisa histórica em 'Assassins Creed' (2007-2022). *Revista Antígona*, Porto Nacional, v. 2, n. 2, p. 1-23, 2022.

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

HILL, Charles. The Psychology of Rhetorical Images. In: HILL, Charles; HELMERS, Marquerite (org.). *Defining Visual Rhetorics*. New York: Routledge, 2004. p. 25-40.

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

HUTCHINSON, Rachael. Observant Play: Colonial Ideology in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Game Studies: the international journal of games*, [s. l.], v. 21, n. 3, 2021.

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

KEPPEL, Matthew; ELLIOT, Andrew B. R. (org.). *Playing with the past*. London: Bloomsbury, 2013.

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

LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre. Apresentação. In: LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre (org.). *História: novos problemas*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1995. p. 11-15.

LIBORIUSSEN, Bjarke; MARTIN, Paul. Regional game studies. *Game Studies: the international journal of games*, [s. l.], v. 16, n. 1, 2016.

MAGNANI, Luiz Henrique. Entre a liberdade e a coerção: videogames e construção de sentido. *Ponto Urbe – Revista do núcleo de antropologia Urbana da USP*, São Paulo, v. 2, p. 1-13, 2008.

MARTINS, Cristina de Matos. *Um estudo do perfil textual de role playing games 'pedagógicos'*. 2007. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

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

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

MENESES, Ulpiano Bezerra. Fontes visuais, cultura visual, história visual: balanços provisórios, propostas cautelares. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v. 23, n. 45, p. 11-36, 2003.

NABAIS, Francisco Manuel Dias; TRINDADE, Sara Marisa da Graça Dias do Carmo Trindade. As potencialidades pedagógicas do videogame Assassin's Creed Origins na graduação em História: um estudo de caso no Ensino Superior Português. *CONEHD –Convergências: estudos em Humanidades Digitais*, Goiânia, v. 1, n. 5, 2024, p. 366-387.

NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: A História depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). *Fontes Históricas*. São Paulo: Contexto, 2008. p. 235-289.

NOIRET, Serge. História Pública Digital. *Liinc em Revista*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 28-51, 2015.

OLIVEIRA, Jônatas Kerr. *Videogames e narrativa seriada: Quest como ferramenta para a construção de mundos*. 2010. Dissertação (Mestrado) – UFSCAR, São Carlos, 2010.

PIRES JUNIOR, João Reynaldo. *Ler por labirintos: literatura ergódica e letramentos no game The legend of Zelda: ocarina of Time*. 2016. Dissertação (Mestrado) - UNICAMP, Campinas, 2016.

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

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

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

ROUSSEAU, Jeffrey. New market research reveals growing number of old-aged gamers. *Gamesindustry.Biz*, London, 13 Apr. 2021. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/new-market-research-reveals-growing-number-of-old-aged-gamers>. Acesso em: 13 jun. 2023.

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

SALIBA, Elias Thomé. Pequena história do documento: aventuras modernas e desventuras pós-modernas. In: PINSKY, Carla Bassanezi; DE LUCA, Tania Regina (org.). *O Historiador e suas fontes*. São Paulo: Contexto, 2012. p. 309-328.

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

SOUZA, Lucas Lopes Ferreira de; FREITAS, Ana Augusta Ferreira de. Consumer behavior of electronic games' players: a study on the intentions to play and to pay. *Revista de Administração*, São Paulo, v. 52, n. 4, p. 419-430, 2017.

SQUIRE, Kurt. *Replaying History: learning world history through playing civilization III*. Ph.D. Bloomington: Indiana University, 2004.

WOLF, Mark; PERRON, Bernard (org.). *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge, 2003.

YGLESIAS, Vinicius; FORNARI, José. As representações de paisagens sonoras históricas na franquia de games *Assassin's Creed*. *CONEHD–Convergências: estudos em Humanidades Digitais*, Goiânia, v.1, n. 5, p.103-137, 2024.

### Notas

<sup>1</sup>Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual do Maranhão (PPGHIST-UEMA).

<sup>2</sup>O site *Gaming The Past*, de Jeremiah McCall, oferece uma bibliografia aprofundada sobre os mais diferentes temas entre História e Jogos eletrônicos.