

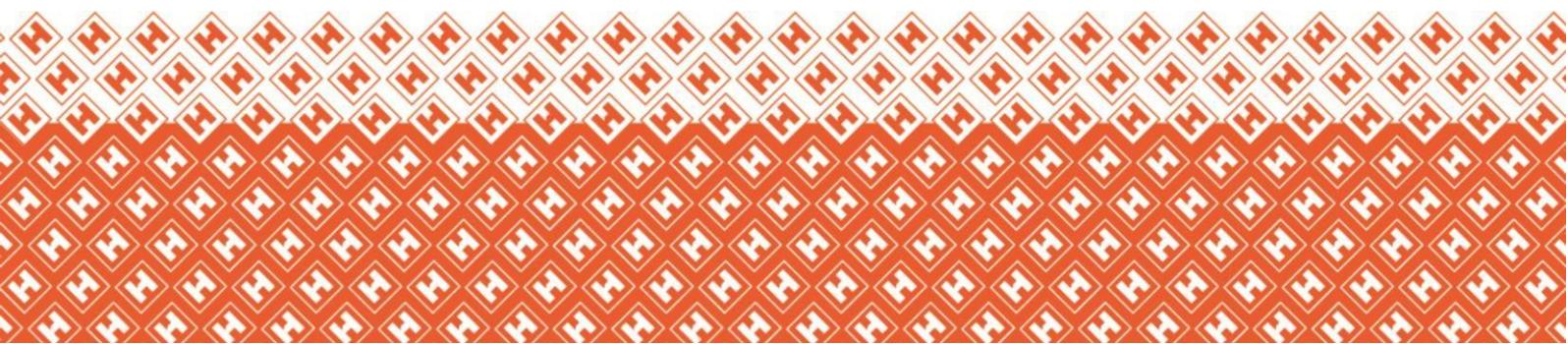


ELIANDO SALVADOR DA ROCHA

**JOGOS DIGITAIS E ENSINO DE HISTÓRIA: SIMULAÇÕES
VÍDEOLÚDICAS COMO CAMPO DE POSSIBILIDADES
PEDAGÓGICAS**

Vitória da Conquista/Ba

Abril/ 2025



ELIANDO SALVADOR DA ROCHA

**JOGOS DIGITAIS E ENSINO DE HISTÓRIA: SIMULAÇÕES VÍDEOLÚDICAS
COMO CAMPO DE POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Mestrado Profissional em Ensino de História em Rede Nacional – núcleo Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) – como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Ensino de História.

Orientador: Prof. Dr. Jorgeval Andrade Borges.

Linha de Pesquisa: Saberes Históricos no Espaço Escolar.

Vitória da Conquista/Ba

2025

Ficha Catalográfica

Rocha, Eliando Salvador da.

Jogos Digitais e Ensino de História: Simulações Vídeolúdicas como Campo de Possibilidades Pedagógicas (Vitória da Conquista – Ba) / Eliando Salvador da Rocha. --Vitória da Conquista, 2025.

119 f. : il

Orientador (a): Dr. Jorgeval Andrade Borges

Dissertação – (mestrado) - Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Programa de Pós Graduação do Curso de Mestrado Profissional em Ensino de História – ProfHistória, Vitória da Conquista, 2025.

1. Jogos Digitais. 2. Ensino de História 3. Simulações Videolúdicas
4. Possibilidades Pedagógicas. I. Andrade Borges, Jorgeval. II. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Mestrado Profissional em Ensino de história – Profhistória. III. T.

Dedico esta dissertação aos meus avós maternos, Idália Maria de Jesus e Agnelo Rodrigues Freire, *in memoriam*, pelo amor e carinho que me destes durante a infância.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por mim conceder força, saúde e sabedoria durante todo o percurso.

À minha mãe Iraildes Maria de Jesus, que me deu o apoio necessário para que eu pudesse seguir a caminhada e conseguisse superar todos os obstáculos que surgiu durante esse processo. Pois, sem ela nada disso seria possível.

As minhas irmãs Maria Aparecida da Rocha e Regiane da Rocha Costa, que sempre me incentivaram a seguir em busca daquilo que tracei como sonho.

Aos meus colegas de turma do ProfHistória (2022), pelo companherismo e pelo aprendizado que adquirir durante essa jornada.

Ao meu orientador, professor Dr. Jorgeval Andrade Borges (UESB), pelo incentivo constante e por acreditar no meu potencial desde o início. Seu apoio foi fundamental para a conclusão desta pesquisa. Agradeço também a banca de avaliação desta dissertação, na pessoa do professor Dr. Belarmino de Jesus Souza (UESB) e da professora Dra. Lina Maria Brandão (UFBA), que abrilhantaram esta pesquisa com seus conhecimentos.

Aos meus alunos e alunas que sempre foram fonte de inspiração para que essa pesquisa acontecesse, uma vez que toda a gênese fundante deste trabalho foi pensada e criada a partir da/para sala de aula com o ensino de história.

Por fim, agradeço a todas as instituições, pesquisadores e aos meus professores do ProfHistória – UESB, que contribuíram, de alguma forma, para a realização desta pesquisa.

Que a luta por uma educação universal e de qualidade seja o cerne de todo processo de transformação social.

A todos, o meu sincero agradecimento.

Funde-se aqui o olhar como sentido primeiro nas relações sociais, guiado e moldado por algoritmos que atuam como verdadeiros agentes cibernéticos na difusão e propagação do capitalismo financeiro, sendo “treinados” para fomentar o consumo, padrões estéticos, culturais e comportamentais.

Eliando Salvador

RESUMO

Esta dissertação reflete como o passado é apropriado e remediado pelos jogos digitais, se atentando para as particularidades de um jogo computacional. Nesse sentido, propõe formas de abordagem e construção de materiais didáticos para o Ensino de História com as narrativas e os elementos visuais presente em jogos digitais com simulação/representação sobre o passado. A fundamentação do trabalho está ancorada na ideia de que os jogos digitais se encontram disseminados na cultura popular, sendo acessados e jogados por diferentes sujeitos, em diferentes lugares e por diferentes suportes, estando os estudantes imersos na *cultura gamer*, que a cada dia ganha mais adeptos espalhados pelo globo. Com isso, os videogames com “temáticas históricas” se constituem em objeto de estudo pertinente para os historiadores, uma vez que esses jogos se apropriam dos “discursos históricos” e apresentam um passado simulado digitalmente, sob o sentido da ludicidade. Na primeira parte deste trabalho, se encontra o aporte teórico-metodológico por onde a pesquisa se desenvolveu e as razões germinadoras que levaram a escolha do objeto, com a apresentação de conceitos e definições atinentes ao campo da pesquisa de jogos digitais, bem como uma discussão entorno da teoria da mídia digital e seus aspectos. Na segunda parte, se discute as chamadas “áreas fronteiriças da história”, atrelado ao enredo dos jogos digitais de natureza “histórica”, com destaque para os aspectos narratológicos dos jogos da série *God of War* e *Assassin’ Creed*, demonstrando o quanto o gênero ficcional contribui para criar pontes com o passado e, assim, pavimentar a aprendizagem histórica. Na terceira parte, realiza-se um estudo diacrônico sobre os jogos da série *Call of Duty*, em paralelo com os meios audiovisuais, com foco nos elementos políticos-ideológicos que o *game* explicita, atrelado aos interesses políticos estadunidenses ao longo dos anos. Por último, na quarta parte, ocorre um estudo analítico dentro de uma investigação engajada das comunidades de jogadores de *Call of Duty Ww2* (2017), visando compreender, por meio das falas e discursos expostos nos chats das comunidades, como os jogadores, ao descreverem suas performances com o *game*, se apropriam dos aspectos históricos presentes no jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de História. Representação do Passado. Jogos digitais. Simulação digital.

ABSTRACT

This dissertation reflects on how the past is appropriated and remedied by digital games, paying attention to the particularities of a computer game. In this sense, it proposes ways of approaching and constructing teaching materials for History Teaching with the narratives and visual elements present in digital games with simulation/representation of the past. The basis of the work is anchored in the idea that digital games are widespread in popular culture, being accessed and played by different subjects, in different places and through different media, with students being immersed in the gamer culture, which is gaining more and more followers around the world every day. Thus, video games with “historical themes” constitute a pertinent object of study for historians, since these games appropriate “historical discourses” and present a digitally simulated past, under the sense of playfulness. The first part of this work presents the theoretical and methodological framework through which the research was developed and the reasons that led to the choice of the object, with the presentation of concepts and definitions related to the field of digital games research, as well as a discussion around the theory of digital media and its aspects. The second part discusses the so-called “border areas of history”, linked to the plot of digital games of a “historical” nature, with emphasis on the narratological aspects of the games in the God of War and Assassin’s Creed series, demonstrating how much the fictional genre contributes to creating bridges with the past and, thus, paving the way for historical learning. The third part conducts a diachronic study of the games in the Call of Duty series, in parallel with the audiovisual media, focusing on the political-ideological elements that the game makes explicit, linked to American political interests over the years. Finally, in the fourth part, an analytical study is carried out within an engaged investigation of the communities of Call of Duty WW2 players (2017), aiming to understand, through the speeches and discourses presented in the community chats, how the players, when describing their performances with the game, appropriate the historical aspects present in the game.

Keywords: Teaching History. Representation of the Past. Digital Games. Digital Simulati

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-Arcade/Fliperama.....	43
Figura 2-Atari 2600.....	43
Figura 3-Interface do jogo Tetris	44
Figura 4-Console Super Nintendo.....	45
Figura 5-Interface de gameplay do jogo Doom (1993).....	45
Figura 6-Estrutura Mítica do monomito: o herói de mil faces, Campbell (2007)	60
Figura 7-Cena do início da gameplay de God of War 3 (2010).....	61
Figura 8-Perspectiva do jogador durante uma partida de Assassin's Creed Unity, onde se verifica a simulação da Catedral de Notre Dame.....	64
Figura 9-Imagem extraída do jogo e a imagem do militar iraniano.....	75
Figura 10-Em Call of Duty Black Ops o jogador para avançar de fase precisa assassinar o líder político Fidel Castro, que na simulação do jogo faz reféns	76
Figura 11-Momento do jogo em que o jogador tem como objetivo encontrar e resgatar Anna.	77
Figura 12-Momento do jogo em que o jogador tem como objetivo encontrar e resgatar Anna.	77
Figura 13-Depois encontrar Anna, o jogador tem que passar, furtivamente, pelos soldados alemães	78
Figura 14--Cinematia inicial do jogo Call of Duty WWII, uma referencialidade aos momentos que antecederam ao desembarque das tropas aliadas às praias da Normandia durante a operação Overlord.....	81
Figura 15-Captura de tela da minha conta na App Playstation.....	82
Figura 16-Os presidentes Emmanuel Macron da França e Joe Biden do EUA em cerimoniaal dedicado ao 80º aniversário do Dia D, ocorrido em 6 de jun. de 2024 em Colleville-Sur-Mer, região da Normandia-França	83
Figura 17-Primeira fase do jogo Call of Duty WWII nomeada de Dia D, que toma como referência o desembarque das tropas aliadas nas praias da Normandia durante a Segunda Guerra Mundial em 06 de junho de 1944.....	83
Figura 18-Primeira fase de CoD ww2 que simula o desembarque dos aliados na praia de Omaha na Normandia durante a Segunda Guerra Mundial.....	85
Figura 19-Gameplay de Call of Duty Ww2.....	87

Figura 20-Primeira missão de CoD: ww2: Dia D. Neste momento do jogo, após superar o exército nazista no desembarque da praia de Omaha, França, o jogador precisará superar os oponentes em meio às trincheiras inimigas.	87
Figura 21-Mapa de CoD: ww2 apresenta informações sobre o local de ataque do exército norte-americano sob a área de domínio nazista. À medida que o jogador avança nas missões, é apresentado de maneira progressiva, os pontos conquistados sem a cor vermelha	88
Figura 22-Primeira missão de CoD: ww2, intitulada Dia D. Tela estática com um breve resumo pertinente a este período do jogo, com enfoque no que jogador irá enfrentar neste percurso do jogo.	89
Figura 23-Terceira missão do jogo CoD: ww2 intitulada Fortaleza. Neste capítulo o jogo simula a tomada de Marigny na França pelo exército aliado, que ao tempo do jogo se passa em 26 de julho de 1944.	89
Figura 24--Sexta missão/fase de CoD: ww2, intitulada Dano Colateral. Neste trecho o jogador realiza o resgate de um soldado do seu grupo que se encontra ferido no campo de batalha. Após salvar a vida do colega, o jogador recebe uma bonificação pelo êxito do objet.....	90
Figura 25-Sexta missão/fase de CoD: ww2, intitulada Dano Colateral. Neste percurso o jogo simula a invasão do exército aliado à cidade de Aachen, Alemanha, que ao tempo do jogo ocorre em 18 de outubro de 1944.	92
Figura 26-Quinta missão/fase de CoD: ww2, intitulada Liberação. Neste percurso o jogador tem que se infiltrar secretamente no quartel nazista em Paris, controlando a espiã Rousseau, objetivando obter informações confidenciais	94
Figura 27-Última fase do jogo CoD: ww2 intitulada O Reno. Neste capítulo o jogo simula um campo de concentração nazista. Como objetivo o jogador deve entrar no alojamento e acaba por constatar toda precariedade, sofrimento e extermínio que sofreram os judeus que foram feitos prisioneiros neste lugar	95
Figura 28-O jogo simula um campo de concentração nazista e procura demonstrar como os judeus eram submetidos a constante presença da violência, com tratamento degradante e desumano	95
Figura 29--Captura de tela de gráfico sobre filtros de análise dos jogadores CoD ww2	98
Figura 30-Jogador S em 5/ago./20 (possuía 14.9 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	100
Figura 31-Jogador W em 15/jul./2018 (possuía 5.5 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	100

Figura 32– Jogador L em 12/jun./2023 (possuía 6.6 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	101
Figura 33-Jogador X em 8/abr./2022 (possuía 21.5 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	102
Figura 34--Jogador P em 29/jan./2023 (possuía 5.7 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	102
Figura 35-Jogador M em 8/abr./2022 (possuía 21.5 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	103
Figura 36-Jogador E em 5/ago./2020 (possuía 14.9 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	103
Figura 37-Jogador G em 8/dez./2023 (possuía 7.9 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	104
Figura 38-Jogador T em 3/abr.2024 (possuía 16.2 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	105
Figura 39-Jogador B em 8/abr.2022 (possuía 21.5 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise).....	106
Figura 40-Jogador C em 25/dez./2023 (possuía 12.1 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise:).....	107
Figura 41-Jogador C em 25/dez./2023 (possuía 12.1 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise:).....	107
Figura 42-avaliação de Call of Duty na comunidade Metacritic	109
Figura 43-Jogador FPS em 30/mar./2024.....	110
Figura 44-Jogador Atirador em 9/jul./2024	110
Figura 45-Jogador Avatar em 6/dez./2022	111
Figura 46-Jogador Boss em 19/mar./2024.....	111

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	20
CAPÍTULO 1 - APERTE START E COMECE O JOGO...	26
1.1. Giro na microeletrônica e os jogos de computador.	28
1.2. Mergulhando nas profundezas da cibernarrativa.	33
1.3. <i>Easter Egg</i> encontrado: a “onipresença” dos jogos digitais no contexto escolar.	38
1.4. Pause o jogo: breve histórico dos jogos eletrônicos.	41
1.5. Construa sua <i>Build</i> : conceitos e definições sobre os jogos digitais.	48
1.5.1. Retorne com a <i>dlc</i> : o ato de jogar um <i>game</i> de computador com simulações sobre o passado.	52
CAPÍTULO 2 - AS ÁREAS FRONTEIRIÇAS DA HISTÓRIA E OS JOGOS DIGITAIS “HISTÓRICOS”	54
2.1. Passe de fase: simulações narratológicas em <i>God of war e Assassin’s Cre.</i>	58
2.1.1. Estrutura narratológica de <i>God of War</i> .	59
2.1.2. O enredo ficcional histórico de <i>Assassin’ Creed</i> .	62
2.2. É preciso <i>farmar</i> : processos educacionais e videogame.	64
2.3. Empatia histórica: a interação afetiva com o avatar.	66
2.4. Os jogos digitais e a construção de identidades.	67
2.5. Os jogos digitais como práticas de memória.	69
CAPÍTULO 3 - QUEST PRINCIPAL: GENEALOGIA DO JOGO CALL OF DUTY	70
3.1. Da guerra ao “terror” aos jogos de tiro em primeira pessoa.	73
3.2. Vamos de <i>FPS</i> : simulação ficcional histórica de <i>Cod: WW2</i> .	80
CAPÍTULO 4 - DERROTE O BOSS: ANÁLISE E EXPERIÊNCIA DAQUELES QUE JOGAM COD WW2	96



4.1. As comunidades de jogadores pesquisadas.	97
4.2. A performance dos jogadores de Cod: WW2.	99
CONSIDERAÇÕES FINAIS	1122
REFERÊNCIAS	113

INTRODUÇÃO

Os eixos norteadores deste estudo tomaram como referência teórico-metodológica os postulados das ciências sociais na construção de problemas e na configuração de resultados, considerando as mutações que, desde o século XIX, em diferentes tempos e espaços, afetaram os seus distintos campos de saber. No âmbito do que se entende por Nova História, além da abertura para novos problemas de pesquisa, acentua-se a importância do tempo presente no trabalho do historiador, admite-se o alargamento do conceito de fonte até limites antes inimagináveis e a experiência interdisciplinar, já afirmada pelas gerações anteriores dos *Annales*. Torna-se fundamental à apreensão e representação do tempo histórico:

A nouvelle histoire não que elaborar visões globais, sínteses totais da história, mas ampliar o campo da história e multiplicar seus objetos. Radicalizando o projeto dos fundadores da ligação do presente ao passado., a história toma o próprio presente como seu objeto e que produzir conhecimento “imediato”. Objetos que jamais foram considerados tematizáveis pelo historiador entram em seu campo de pesquisa. Novas alianças são feitas: com a psicanálise, a linguística, a literatura, o cinema. A história se interessa sobre sua própria trajetória e amplia o espaço da “história da história” (Reis, 2000, p. 15).

A ideia de Nova História, nessa perspectiva, não se refere a um modo generalista de exercício historiográfico, isto é, o que banaliza as formas de representação do objeto histórico. Essa ideia comporta o reconhecimento de questões do tempo-presente que comovem e angustiam o historiador em seu vivido, uma vez que é do presente que ele (historiador) sempre parte em direção a um passado projetado e interpretado.

Sobre as bases metodológicas difundidas com a Nova História é que se propugna a habilitação dos jogos digitais, vislumbrando-se favorecer a abordagem histórica por meio do audiovisual, tomado aqui como fonte. Os acontecimentos e fatos históricos, ou melhor, as representações acerca do passado, podem ser apresentados, em contexto escolar, mediante a prática lúdica e interativa.

Os jogos digitais, em suas configurações, comportam mudanças da realidade e viabilizam a aproximação com a História e podem ser apreendidos por uma visão múltipla de tempos, como propôs o historiador Fernand Braudel. Sendo assim, o uso dos jogos digitais com narrativas sobre o passado, possibilita a discussão sobre os modos e maneira como a contemporaneidade lança distintos olhares sobre o passado, tomando por base a narrativa ficcional histórica e a localização temporal propostas pelos jogos, professores e alunos podem

explorar os elementos simbólicos sobre o passado contidos em determinados jogos digitais, viabilizando, assim, desenvolver um ensino de história que extrapole os limites da sala de aula.

A pesquisa ocorreu no âmbito de comunidades e grupos virtuais de jogadores de *Call of Duty World War II*¹ (2017). Buscou-se analisar a experiência dos jogadores através das performances explicitadas nos fóruns destas comunidades. Procurando, assim, perceber como o jogo é interpretado e compreendido por aqueles que jogam Cod ww2.

O objetivo geral da pesquisa se caracteriza em propor formas de abordagem aos jogos digitais com temáticas sobre o passado e a produção de um tutorial pedagógico sobre o jogo Cod ww2 e os jogos da franquia *God of War* e *Assassin's Creed*, dentro de uma visão crítica ao conteúdo imagético do jogo e a sua relação com a construção de identidades.

No âmbito dos objetivos específicos foi realizada uma revisão crítica acerca dos estudos e discussões recentes sobre os jogos digitais e sua aplicabilidade nos processos educacionais, com destaque para os avanços, as lacunas e as limitações decorrentes do seu uso no ensino de história. O jogo Cod ww2 foi analisado, com base nas categorias analíticas da teoria da representação e empatia histórica no processo de construção de identidades e a memória, conferindo como o jogo é interpretado e compreendido por diferentes jogadores. E por fim, materiais didáticos foram construídos sobre formas de abordagem aos jogos digitais que possuem simulações históricas, no intuito de possibilitar a abordagem dos jogos digitais com simulações sobre o passado nas aulas de história.

A metodologia proposta para a presente dissertação tomou como base as pesquisas e produções derivadas da Rede de Pesquisa Comunidade Virtuais (RPCV), que envolve, atualmente, a Universidade do Estado da Bahia (UNEB), a Universidade Federal da Bahia (UFBA), o Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Baiano (IF Baiano) e a Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Fundada na UNEB, a rede se ramifica, a partir de 2018, para as outras três instituições mencionadas. A pesquisa também tomou como base os estudos desenvolvidos pelos autores do *Game Studies*, como Espen Aarseth, Markku Eskelinen, entre outros, e de periódicos de cunho jornalístico acerca dos jogos digitais que propus analisar.

Sendo o campo metodológico de extrema importância para os pesquisadores que se propõem a investigar os jogos digitais, uma vez que essa escolha pode vir a comprometer e/ou inviabilizar uma apreensão analítica deste objeto. Desta forma, a investigação ocorreu dentro de uma pesquisa engajada, de forma que explícito durante o corpo deste trabalho a minha experiência enquanto um jogador de *videogame*, sendo o jogo digital analisado, por meio de

¹ Doravante abreviado para Cod ww2.

observações assistemáticas, realizando uso de registros audiovisuais (captura de telas, gravação de *gameplay*, *machinimas* de trechos do jogo por meio da videoetnografia e fóruns virtuais), realizando um estudo multidisciplinar e diacrônico, em paralelo com outras produções de natureza midiática. Importante salientar que dentro dos discursos sobre simulação digital, percebe-se a necessidade de abordar a compreensão do jogo não apenas como mídia capaz de produzir representações e imagens, mas sim como um campo de experiência do próprio pesquisador-jogador.

Voltando a Rede de Pesquisa Comunidade Virtuais (RPCV), essa está cadastrada, desde outubro de 2002, como Grupo de Pesquisa no Diretório do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Com mais de 20 anos de existência, o grupo deve o seu desenvolvimento ao pioneirismo das professoras Lynn Rosalina Gama Alves e Cristiane Nova (*in memoriam*) e desenvolve ações e práticas investigativas relacionadas ao ensino *on-line*, jogos digitais, museus, redes sociais e temas correlacionados com o universo digital, sobretudo na interface com a aprendizagem em distintos cenários e subjetividades. Atua também na formação de professores e de profissionais para a indústria de jogos digitais na Bahia.

A RPVC iniciou, desde 2005, o processo de desenvolvimento de jogos digitais para diferentes cenários de aprendizagem, em contextos escolares e empresariais, produzindo um quantitativo de 13 jogos, com o financiamento de agências de fomento, de secretarias de educação e cultura, empresas privadas e da própria UNEB (Alves, 2022, p. 9-10). Destaca-se a produção de dois jogos digitais de cunho educativo-histórico: *Tríade: liberdade, igualdade e fraternidade* e *Búzios: ecos da liberdade*. Os dois jogos estão disponíveis para *download* gratuito em plataformas *personal computer* (PC).²

Tríade: liberdade, igualdade e fraternidade, desenvolvido em 2007, tem por foco o século XVIII, com destaque para a Revolução Francesa (1789). Trata-se de um jogo de simulação que possibilita aos jogadores experimentarem diferentes ações: criar novas formas de vida, gerir sistemas econômicos, constituir famílias, simular o real.

Búzios: ecos da liberdade foi disponibilizado em 2010, tendo como objetivo central apresentar o movimento nomeado Revolta dos Alfaiates, também chamado de Conjuração Baiana e, mais recentemente, nomeada como Revolta dos Búzios, ocorrida na capitania da Bahia, no ano 1798. O movimento, importante por seu caráter emancipatório e libertário e pela

²O jogo *Tríade* está disponível em: <https://m.baixaki.com.br>. Acessado em 29. jul. 2023 e em: <http://www.alunos.diadia.pr.gov.br>. Acesso em: 29. jul. 2023. O jogo *Búzios: ecos da liberdade* encontra-se disponível em: <https://comunidadesvirtuais.ufba.br>. Acesso em 29. jul. 2023.

forte adesão popular, foi influenciado pelas lutas por liberdade contra o jugo escravista francês, em São Domingos, durante a chamada Revolução Haitiana (1791).

Sem dedicar tempo para detalhar a mecânica e as simulações de jogabilidade dos dois jogos ou para explorar suas nuances, características e possibilidades de uso para o ensino de história, é fundamental demarcar aqui a importância desses dois jogos para o desenvolvimento de jogos educativos nacionais, uma vez que eles foram pensados e produzidos com a finalidade de promover a aprendizagem histórica.

Os pesquisadores pertencentes ao RPCV e do que desenvolvem estudos sobre jogos digitais como instrumento didático-pedagógico³, são tributários de teóricos que são referência sobre o processo de ensino-aprendizagem com jogos. Primeiramente, destaca-se o historiador holandês Johan Huizinga (1872-1945). Em seu *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, Huizinga (2000), ele trata a dimensão lúdica como um aspecto presente em toda cultura humana. O jogo é um artefato cultural que tem significados particulares nas diferentes culturas, em diferentes períodos históricos.

Em outras palavras, Huizinga realiza uma análise semântica e etimológica da noção de jogo, que acabou servindo de base para interlocuções teórico-metodológicas de vários estudos posteriores sobre a dimensão e a compreensão do objeto jogo. Huizinga contrapõe a liberdade do jogador ao participar do jogo, frente às regras que se impõem em um tempo e espaço dados. O autor eleva a concepção de espírito do jogo ao nível da crença, considerando que, em certas culturas, o jogo passa a ser comparado a um ato sagrado, dentro de um círculo mágico. Huizinga (2000) discorre, também, sobre a semelhança entre o jogo e a festa, sobretudo por sua capacidade de quebra do ritmo da vida cotidiana:

Existem entre a festa e o jogo, naturalmente, as mais estreitas relações. Ambos implicam uma eliminação da vida quotidiana. Em ambos predominam a alegria [...]. Ambos são limitados no tempo e espaço. Em ambos encontramos uma combinação de regras estritas com a mais autêntica liberdade (Huizinga, 2001, p.15).

As reflexões de Huizinga (2001) são igualmente importantes, assim como os estudos do linguista estadunidense James Paul Gee, devido a sua contribuição para o debate sobre a relação entre jogos digitais e aprendizagem. Gee (2009) percebe nos chamados "bons videogames" uma

³ Lynn Alves Coordenadora do RPCV, Helyom Viana-Telles professor do IF Baiano, Alex Alvarez professor da Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB), Mariano Júnior professor do IF Baiano, Fernando Pimentel professor da Universidade Federal de Alagoas (UFAL).

forma de pensar os processos de aprendizagem dentro e fora das escolas, desenvolvendo mecanismos cognitivos nos jogadores ao jogar determinados jogos.

Gee (2009) apresenta uma série de princípios que, segundo ele, estão incorporados nos bons jogos: identidade, interação, produção, riscos, customização, agência, boa ordenação dos problemas, desafio e consolidação, "na hora certa" e "a pedido", sentidos contextualizados, frustração prazerosa, pensamento sistemático, exploração, pensamento lateral, reavaliação dos objetivos, ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído, equipes de transfusão e desempenho anterior à competência.

Cada um desses princípios é explicado e esclarecido pelo autor, que se baseia na visão imersiva do jogo, e os vincula ao potencial para a aprendizagem escolar. Como exemplo, Gee (2009) discorre sobre o princípio da interação nos "bons videogames":

De fato, nada acontece até que o jogador aja e tome decisões. Daí em diante, o jogo reage, oferecendo *feedback* e novos problemas ao jogador. Em um bom jogo, as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre jogador e o mundo. Assim, também, na escola, os textos e livros precisam ser colocados em contextos de interação onde o mundo e as outras pessoas respondam (Gee, 2009, p. 4).

No Brasil, a produção intelectual sobre jogos digitais está atrelada ao aspecto educativo é relativamente recente. O principal fórum de discussão sobre a temática é o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), que ocorre anualmente e reúne pesquisadores, estudantes, designers e profissionais de diversas áreas acadêmicas com interesse nos avanços e aplicações de jogos. O SBgames é o maior evento acadêmico da América Latina na área de jogos, sendo uma referência para os pesquisadores no Brasil⁴.

Entre os pesquisadores brasileiros, cuja produção tem como foco os jogos digitais e a aprendizagem, a professora Lynn Alves é o maior destaque. Alves desenvolveu critérios de avaliação e percepção acerca dos jogos digitais como recurso didático-pedagógico, delineando uma análise robusta de como pensar/fazer com os artefatos digitais em cenários educativos.

A temática dos jogos digitais vem sendo discutida e pesquisada também pelo historiador Eucídio Pimenta Arruda que, em seus trabalhos, apresenta possibilidades de uso dos jogos digitais como recurso pedagógico no ensino de história. Após analisar jogos de estratégia, como *Age of Empires III*, Arruda desenvolveu critérios de avaliação e percepção sobre os chamados

⁴SBGames iniciou em 2002 sob o nome de WJogos, focando, inicialmente, em computação, vindo, posteriormente, a expandir sua abrangência ao incluir: arte, design, educação e cultura. O SBGames é promovido pelo Grupo de Interesse Especial em Jogos e Entretenimento Digital (CEJOGOS) e pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

history games, apontando para sua importância no desenvolvimento de estratégias para a aprendizagem histórica.

No que tange ao ensino de história, a imaterialidade e abstração fazem parte dos desafios enfrentados pelos professores, uma vez que o passado, já acontecido, não pode ser reconstruído, já que não é somente o aspecto físico que o constitui, mas também seus aspectos políticos, sociais e culturais. O passado físico digitalizado traz consigo uma ideia de repercussão da memória por meio da reprodução digital dos artefatos (Arruda, 2014, p. 251).

Uma reflexão crítica acerca do uso das tecnologias e sobre a possibilidade de uso de jogos digitais, em uma perspectiva inclusiva e de transformação socioeducativa, destacam-se nas pesquisas de Marcella Albaine Farias da Costa (2017). A autora se propôs a pensar a dita História Digital tendo como fonte audiovisual os *games* e refletir sobre sua presença no contexto escolar. Costa advoga da utilidade dos videogames no contexto de uma educação mediadora; contudo, sem fórmulas prontas:

Vencer essa barreira, ao procurar conhecer esse universo – inclusive mediante pesquisas -, é, sem dúvidas, o maior dos desafios na formação de novos educadores: somente mediante um processo crítico de reflexão e análise é que poderemos (re)conhecer, ou não, a potencialidade do uso do jogo e / ou da sua lógica de construção em determinado contexto escolar. Não há manuais, não há fórmulas, não há certezas, mas há possibilidades e, estas serão construídas e direcionadas por cada professor (Costa, 2017, p. 91).

Promover a introdução dos jogos de videogames no ensino de história ainda é uma tarefa inovadora e desafiadora. A própria complexidade dos *games*, devido a suas constantes transformações e mutações, torna-se um fator que dificulta essa inserção. Outrossim, os jogos digitais só podem ser compreendidos em sua correlação com outros produtos midiáticos, entre os quais o cinema.

Helyom Viana Telles deu a sua contribuição para a apreensão dos jogos digitais, a partir de uma perspectiva ampla e detalhada. Viana-Telles (2020) entende os jogos eletrônicos como artefatos culturais, para ele, o jogo é histórico, não por abordar uma determinada temática histórica em seu enredo, mas por apresentar uma visão do passado que se encontra na memória e no imaginário dos homens do tempo ao qual o jogo foi produzido:

Do ponto de vista social, os videogames possibilitam que o público leigo possa ter acesso aos discursos históricos. Permitem que os jogadores participem da reencenação da história enquanto permanecem como público e posteriormente possam usá-los como sistemas de história narrativa (Vianna-Telles, 2020, p. 29)

Em diálogo com os autores e grupos aqui elencados, sobretudo na tentativa de definição de um marco teórico de referência, buscou-se, no presente trabalho, tomar como foco da investigação os jogos digitais comerciais, aqueles que têm como finalidade o entretenimento, objetivando-se compreender como esses jogos já difundidos em espaços formativos não escolares e referenciados em distintos espaços midiáticos merecem ser incorporados ao processo de formação em história, pois abordam fatos e processos históricos, possibilitando aos alunos e alunas (jogadores) um contato com visões e percepções sobre o passado.



CAPÍTULO 1 - APERTE START E COMECE O JOGO...

Vivemos sob a forte influência das tecnologias digitais, aspecto esse que contribuiu para impactar o processo de informação, comunicação e desinformação social. Sendo esse último, muitas das vezes, mais presentes na vida das pessoas do que os conhecimentos de base científica, como as chamadas *fake news* ou notícias falsas, que são "propagadas mais rapidamente que qualquer vírus já conhecido[...], e se tornaram um dos mais importantes fenômenos políticos e sociais de nosso tempo [...]" (Leal, 2021, p. 148). A respeito das novas formas de sociabilidade e comunicação próprias à sociedade digital, propõe Barros que:

A sociedade digital pode ser delineada, antes de tudo, como aquela que emerge planetariamente da revolução digital iniciada na última década do século XX – sendo oportuno observar, desde já, que só podemos considerar que adentramos efetivamente uma sociedade digital quando os recursos tecnológicos e informáticos difundidos pela revolução digital passaram a atingir, de formas diversas e de maneira espraída e decisiva, a maior parte das populações do planeta e em todos os níveis sociais. (Barros, 2022, p. 11).

O processo de desenvolvimento das tecnologias digitais fora estimulado e irrigado após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945)⁵, que no final da década 1990 já se irradiara um mercado de consumo baseado na internet, por meio das relações sociais mediadas no ciberespaço⁶, contribuindo para constituir, ao longo dos anos, uma cultura da mídia.

⁵ [...] a tecnologia da guerra gerou o surgimento e desenvolvimento técnico dos consoles e a venda de jogos comerciais é um fenômeno desde a década de 1970 (Santos, 2009, p. 17).

⁶ A palavra "ciberespaço" foi inventada em 1984 por William Gibson em seu romance de ficção *Neuromante*. No livro, esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre multinacionais, palco de conflito mundiais, nova fronteira econômica e cultural. (Lévy, 1999, p.92).

A economia baseada na internet permite que o espetáculo seja um meio de divulgação, reprodução, circulação e venda de mercadorias. A cultura da mídia promove espetáculos tecnologicamente ainda mais sofisticados para atender às expectativas do público e aumentar seu poder de lucro. [...]. A cultura da mídia não aborda apenas os grandes momentos da vida comum, mas proporciona também material ainda mais farto para as fantasias e sonhos, modelando o pensamento, o comportamento e as identidades (Kellner, 2004, p.5).

Tais fatores responsáveis pelas transformações são verificados por Santos (2009, p.18) de forma que “[...] a reestruturação do capitalismo que deram origem à *sociedade em rede* e introduziram a globalização, assim como uma *virtualidade real*”, favorecendo, assim, a mudança na forma como as pessoas veem o outro e a si mesmas, em um contexto no qual o olhar se impõe como o sentido primeiro de apreensão do mundo, em que o lema “Penso, logo existo” perde centralidade para outra expressão: “Sou visto, logo existo”, segundo o argumento de Quit (*apud* Schwartz, 2014, p. 150).

A essência da sociedade da imagem é o processo de complexificação e expansão do capitalismo. A imagem é a fase mais acabada do processo de reificação da mercadoria e, portanto, de alienação do trabalho. Com isso, também se dá um processo de estetização do real que mescla a arte à mercadoria. (Vianna-Telles, 2005, p. 50).

Funde-se aqui o olhar como sentido primeiro nas relações sociais, guiado e moldado por algoritmos que atuam como verdadeiros agentes cibernéticos na difusão e propagação do capitalismo financeiro, “treinados” para fomentar o consumo, padrões estéticos, culturais e comportamentais.

O resultado é uma situação na qual as imagens são mais importantes do que os conteúdos, em que as pessoas são estimuladas a concorrer agressivamente umas com as outras, em detrimento de disposições de colaboração ou sentimento de solidariedade, e na qual as relações ou comunicações mediadas pelos recursos tecnológicos predominam sobre os contatos diretos e o calor humano. É um mundo sem dúvida vistoso, não bonito; intenso, mas não agradável; potencializado por novas energias e recursos, mas cada vez mais carentes de laços afetivos e de coesão social. (Sevcenko, 2001, p. 89)

É sob esse contexto de resignificação dos processos mercadológicos promovido pela mudança técnico científica e desenvolvimento de uma cultura da imagem promovida pelo campo audiovisual que se encontram os jogos digitais e a indústria do entretenimento. Para compreender melhor falaremos em seguida, resumidamente, das transformações computacionais.

1.1. Giro na microeletrônica e os jogos de computador.

Não é possível indicar a exclusividade de um campo científico responsável pela criação e desenvolvimento dos computadores. Esses processos estão ancorados em diferentes áreas do saber humano e no seu construto, como os conhecimentos matemáticos desenvolvido por Alan Turing (1912-1954), que buscou aplicar a “inteligência” das máquinas – linguagem de máquina caracterizada pelo código binário 0 e 1 que se desenvolve pela captação de comandos a partir do uso do teclado - para obter resultados almejados ao domínio das leis da física, entre outros. Os primeiros computadores eram utilizados para cálculos, transmissão e armazenamentos de dados, pautados, em sua maioria, por interesses militares. Tal abordagem aqui se restringe ao mundo ocidental, contudo a criação e o desenvolvimento das tecnologias da informação devem ser concebidos dentro de um construto social - que inclui, entre outros, o universo asiático - que permeiam e ultrapassam as fronteiras políticas, culturais e socioeconômicas que constituem os saberes humanos.

É após a Segunda Guerra Mundial que o processo de pesquisas e transformações na engenharia computacional é alavancado, vindo a desencadear significativas transformações por meio de circuitos integrados e o desenvolvimento do microprocessador, que possibilitou a invenção do primeiro computador pessoal ou microcomputador. A criação de microprocessadores promoveu a produção de computadores domésticos, o que viabilizou o uso do computador de uma forma até então não vista. Mesmo restrito a camadas sociais mais abastadas economicamente em seu início, aos poucos o impacto e a produção de computadores com interface gráfica e manuseio de maior fácil compreensão por usuários comuns foi se alargando socialmente. Assim, segundo Murray (2003, p. 41), “A partir dos anos 70, os computadores tornaram-se mais baratos, potentes e mais conectados uns aos outros numa taxa exponencial de aperfeiçoamento, fundido em um único meio tecnológico de comunicação e de representação antes díspares”.

A progressiva transformação e o aprimoramento da engenharia computacional fizeram com que os computadores deixassem de ser apenas *desktops*⁷, com sensível diminuição de tamanho dos seus mecanismos de processamento e o surgimento de computadores portáteis, vindo a contribuir, assim, para a popularização dos jogos digitais, com a criação de variados

⁷ Computadores de mesa ou PCs utilizados de maneira fixa em um determinado lugar.

estilos e gêneros de jogos, promovendo, com isso, a realização de experiências diversificadas e envolvente para diferentes tipos de jogadores.

O potencial multimodal dos computadores é surpreendente: executam com ganhos inúmeras atividades; [tornam possível a] produção de realidades virtuais, execução de jogos de todos os tipos, edição de imagens fixas ou de imagens-movimento. [O games] tornaram-se cada vez mais *multimodais*, pois são capazes de trabalhar com textos, imagens, sons, números, e com tudo isto juntos (Barros, 2022, p. 37).

Fator não menos importante que o avanço computacional para o deslançar dos *videogames* foi o aprimoramento da internet. A rede mundial de computadores teve seu acesso amplificado a partir da década de 1990 e facilitado às diferentes camadas sociais por meio da difusão da *World Wide Web* (www), sistema hipertextual⁸ que opera por meio da Internet. Como salienta Barros (2022, p. 33), “Web e Internet são conceitos articuláveis, mas não são sinônimos um do outro. Simplificando: a teia (Web) estende-se sobre a rede (net), mas a junção *Web/Internet* foi de vital importância para o fenômeno da transformação digital”.

O sistema Internet/Web promoveu um ambiente livre e sem custos gerais no que concerne à utilização pública da rede [...], outro fator de virada é assinalado pela introdução do Mosaic – o primeiro navegador a ser usado no Windows - o qual contribuiu para popularizar extraordinariamente a web (Barros, 2022, p. 33).

Desta maneira, falarei um pouco sobre os estudos acerca da teoria da mídia, apresentando suas características e contribuições para os campos das ciências sociais, entre as quais se incluem a história. Em seguida falarei um pouco sobre os estudos em torno das estruturas e categorização da mídia digital, que aqui nomeio como postulados para uma teorização da mídia.

A tecnologia da informação⁹ ajudou a propagar uma proliferação de dados, com uma rapidez e facilidade de acesso, por variados meios, de uma forma até então não vivenciada pelos seres humanos. Processo esse que encaminha informações a uma velocidade instantânea e contribui para fomentar rápidos esquecimentos. Desta forma, esse novo contexto ajudou a mudar a forma como se valoriza, constrói e utiliza o passado e as narrativas.

⁸ É um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links. (Murray, 2003, p. 64).

⁹ Aqui me refiro tanto ao *software*: como conjunto de programas ou aplicativos que fornecem componentes lógicos e operam na execução de um computador, quanto ao *hardware*; componentes físicos, como os materiais eletrônicos, monitores, placas e demais equipamentos.

O conceito de digital varia de acordo com o campo de estudo que se dedica a compreender e a categorizar os processos estruturantes dos meios digitais. Contudo, tomarei uma compreensão na definição de *mídia digital*, distanciando-se, assim, de uma compreensão dicotômica que cria distinções rasas entre digital e analógico. Destaca-se aqui os campos da Antropologia Digital, Sociologia Digital, Humanidades Digitais e a historiografia. Todos estes campos imbuídos de dar objetividade científica no uso de métodos digitais. Desta maneira, abordarei de modo resumido alguns aspectos desenvolvidos pelos representantes desses campos científicos sobre os elementos que envolvem as tecnologias da comunicação e informação.

De início destaco os estudos dos antropólogos Miller e Host (2015), que lançaram luz sobre a intensificação da natureza dialética da cultura pelo digital. Os autores realizam uma crítica sobre a concepção romantizada de uma vida pré-digital e afirmam que as possibilidades de mediação não foram ampliadas pelo digital. Os antropólogos, contrariam a concepção de que o contato com o digital contribuiu para sermos menos autênticos e menos humanos. Miller e Host (2015) evitam uma oposição entre analógico e digital, uma vez que para eles os mundos digitais são partes da materialidade da vida humana, sendo, assim, constituintes da vida humana. No que se refere aos usos do digital, os autores sustentam que é a cultura que oferece o contexto e a significação, sendo preciso partir da cultura local para entender os diferentes usos das tecnologias digitais.

Com isso, eles reafirmam o olhar holístico da antropologia e buscam apreender a diversidade cultural no digital. Os autores definem digital como aquilo que pode ser reduzido a um código binário e apresentam uma interessante analogia sobre a virtualização do dinheiro com a noção de medição dos meios digitais, demonstrando, com isso, que a ideia de um mundo pré-digital menos mediado não se sustenta.

No campo da sociologia digital Lupton (2015) destaca que os estudos das interações com as tecnologias digitais contribuem para a investigação sobre a natureza da experiência humana, como também nos diz muito sobre o mundo social. Isso acarreta dizer que a pesquisa sobre o digital se impõe como pauta para as ciências sociais, visto que quase todos os tópicos hoje estudados pela sociologia estão impreterivelmente conectados com as tecnologias digitais.

Nesta conjuntura, segundo Lupton (2015), os *softwares* e *hardware* passam a ser elementos participantes dos processos da vida social e da identidade. Sendo assim, para a autora, a apreensão da sociedade e da cultura passa pela compreensão da interação digital, uma vez que que vivemos em uma sociedade digital na qual o trabalho, lazer e relacionamentos são mediados

por empresas de *software* de comunicação, salienta, com isso, a importância de uma *netnografia* para os estudos sociais.

Estudar a sociedade digital é encontrar-se em muitos aspectos que têm sido preocupações centrais dos sociólogos: individualidade, identidade, corporificação, relações de poder e desigualdades sociais, redes sociais, estruturas sociais, instituições sociais e teoria social (Lupton, 2015, p. 5, tradução nossa)¹⁰

Para Lupton (2015), o digital é percebido como produto da ação humana, sendo fruto das decisões humanas. A autora realiza uma problematização acerca da construção e do uso dos *algoritmos*¹¹ dentro da dimensão política e cultural, sobre as próprias questões éticas desencadeadas pela vigilância digital. Deste modo, a autora entende que as humanidades digitais podem ser pensadas como um campo interdisciplinar de conhecimento dedicados na reflexão sobre: produção, apropriação e uso das tecnologias digitais na academia.

A mídia digital tem produzido uma miríade de dados por meio da proliferação de informação digital que são propagandeados através dos mecanismos digitais. Isso, segundo Tanaka (2013), está alterando nossa prática da história. Segundo esse autor, a mídia eletrônica tem contribuído para modificar não apenas nossa relação com o passado, mas também a nossa relação com o futuro. A internet é o maior repositório de dados de todos os tempos, deste modo, em grande medida, tudo que fora produzido e pensado pelos grupos humanos ao longo dos milênios já possuem alguma forma de registro no ciberespaço¹².

Todas as principais formas de representação dos primeiros 5 mil anos da história humana já foram traduzidas para o formato digital. Não há nada criado pelo homem que não possa ser representado nesse ambiente multiforme: das pinturas no interior das cavernas de Lascaux às fotografias de Júpiter feitas em tempo real; dos pergaminhos do mar morto ao primeiro exemplar de Shakespeare; das maquetes de templos gregos pelas quais se pode passear aos primeiros filmes de Edison. (Murray, 2003, p. 41).

Este gigantesco contingente de informações e representações difundidos em formato digital provoca, segundo Tanaka (2013), o efeito de se produzir com rapidez o esquecimento

¹⁰ No original: Studying digital society is to encounter many aspects that have been central concerns of sociologists: individuality, identity, embodiment, power relations and social inequalities, social networks, social structures, social institutions and social theory.

¹¹ Caracterizado por um conjunto de instruções na execução de tarefas, pautados em regras, sendo capaz de sugerir o conteúdo que será “sugerido” para visualização do usuário na web.

¹² O ciberespaço pode ser definido como este lugar virtual onde a Web se apoia (ou flutua) com seus fluxos e fixos. (Barros, 2022, p. 35).

de informações, consideradas desatualizadas, é mais importante que o êxito da memorização de fatos pretéritos. Sendo assim, o contexto informatizado altera a forma como se valoriza, constroi e se usa o passado e as narrativas. Deste modo, o autor discorre “Em suma, a nossa compreensão atual da história, a história que pode estar a mudar sob a pressão dos meios digitais, tem paralelos na mercantilização dos dados, na mudança do sujeito e na nova relação entre passado e presente” (Tanaka, 2015, p. 38, tradução nossa).¹³

Outro aspecto apresentado por este autor é sobre a concepção de que as tecnologias digitais favoreceram o desenvolvimento de ambiguidades e conflitos de narrativas sobre o passado. Com isso, um determinado evento histórico passaria a ser considerado como um plano de referências para inúmeras narrativas relatadas sobre ele. Aqui os jogos digitais que trazem simulações históricas se caracterizam com um bom exemplo a ser citado, uma vez que são capazes de desenvolver múltiplas versões narrativas acerca de um mesmo evento histórico.

Os meios digitais apresentaram-nos uma oportunidade de utilizar ferramentas que facilitam narrativas e histórias mais complexas e não complicadas do passado e como elas continuam a funcionar no nosso presente. Ao trazer à tona essa visibilidade, podemos mostrar mais das operações da história, das incorporadas nos dados primários e das negociações e decisões que levam às estruturas, ideias e formas sociais da nossa narrativa. (Tanaka, 2015, p. 43, tradução nossa)¹⁴

Associado ao que foi dito, tais processos fizeram emergir a construção de narrativas em ciberespaços (Murray, 2003). No campo da narrativa digital [...]. Muito desse empenho foi dedicado ao desenvolvimento de ambientes visuais mais elaborados e de tempos de reação mais rápidos, avanços que proporcionaram aos jogadores desafios mais variados à sua rapidez no gatilho contra oponentes visualmente mais convincentes. (Murray, 2003, p. 61). Surge aqui o tema que discutirei em seguida, apresentarei suas características e particularidades, a saber: as narrativas digitais ou narrativas no ciberespaço.

¹³ No original: In short, our current understanding of history, the history that may be changing under the pressure of digital media, has parallels in the commodification of data, the changing subject, and the new relationship between past and present.

¹⁴ No original: Digital media has presented us with an opportunity to use tools that facilitate more complex, uncomplicated narratives and stories of the past and how they continue to function in our present. By bringing this visibility to the fore, we can show more of the workings of history, both those embedded in primary data and the negotiations and decisions that lead to the structures, ideas, and social forms of our narrative.

1.2 Mergulhando nas profundezas da cibernarrativa.

A narrativa se constitui em uma prática caracterizada pelo efeito ou processo de narrar, relatar e expor um dado acontecimento, sendo essa realizada desde os primórdios da humanidade. Assim, quando a espécie humana desenvolveu uma língua codificada, ela passou a utilizá-la para contar *histórias*¹⁵, guardar memórias e se comunicar. As transformações no campo das tecnologias da informação favoreceram o desencadear de diferentes formas de se produzir narrativas. Como dito, o ato de produzir e contar histórias não surgiu na modernidade, uma vez que as sociedades primitivas já as realizavam por meio de pinturas e desenhos rupestres. A obra de Janet H. Murray, intitulada *Hamlet no holodeck* (1997)¹⁶, traz uma importante compreensão acerca dos efeitos dos meios computacionais na produção de narrativas. O título da obra faz menção a um clássico da literatura a obra Hamlet – como um ápice da capacidade humana de desenvolver narrativas - de William Shakespeare e o holograma de projeção de realidade virtual - *holodeck* – uma máquina onde as pessoas entram e pode experimentar uma série de histórias de aventuras e dramas - da série *Star War* criada pelo cineasta George Lucas. Na série o *holodeck* é capaz de “transmutar” os participantes para fora do seu universo como uma forma de entretenimento por meio da simulação de lugares e ambientes preexistentes no tempo e no espaço.

Neste trabalho, Murray (2003) defende a tese de que a tecnologia da informação permitiu uma forma diferenciada e inovadora para que os seres humanos pudessem desenvolver narrativas. Segundo a autora, o computador transformou a forma de se produzir e interagir com as narrativas, uma vez que, segundo ela, os chamados meios tradicionais de elaboração de narrativas como o teatro, os livros e o próprio advento do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, desenvolveram construções lineares de narrativas, prescritas em começo, meio e fim, de maneira que os usuários destes meios atuem em grande medida por meio da imaginação, como no caso dos livros, cabendo o leitor aqui, elaborar mentalmente os personagens, os lugares e os acontecimentos que se ler, e no cinema, onde os usuários são expectadores, em que seu o papel é o de acompanhar/assistir o desenrolar da trama fílmica.

¹⁵ A palavra história empregada neste tópico se vincula mais próximo de um sentido ficcional e, em menor sentido, para designar a História enquanto ciência.

¹⁶ Bibliografia completa: Murray, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* / tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. – São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

No entanto, diferentemente dos meios convencionais de produção de narrativas elencados, os computadores promoveram, por meio dos jogos computacionais ou jogos digitais, uma forma diversificada de se produzir narrativas. Segundo Murray (2003), os jogos de computador possibilitaram a construção de narrativas multiformes, ou seja, uma mesma história com múltiplas versões, de modo que o jogador é convidado a participar como um *interator* da narrativa que está sendo desenvolvida na tela de jogo e, construindo, assim, suas próprias experiências com o enredo/roteiro do jogo. Assim sendo, no cibertexto o *interator* realiza um dado grau de esforço, despendendo energia que extrapola o nível de recepção encontrado em outros meios tradicionais por meio da operação e intervenção para que o texto seja compreendido. Esse processo corresponde ao conceito de texto ergódico de Aarseth (1997), descrito em sua obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Este autor desenvolveu a partir da concepção de literatura ergódica, uma forma que considera os aspectos pertinentes da propriedade da mídia, sua organização, mecânica e o papel ativo do usuário no processo de produção de significado. Com isso, o texto ergódico contém regras e aspectos procedimentais, que se apresenta ao seu usuário por meio de um texto, que se desenvolve sob a forma de um universo jogável.

Desta forma, mesmo que as ações do jogador não possam mudar o *script* da narrativa criada e traçada pelo desenvolvedor do jogo, sem a participação objetiva do jogador ela não acontece. Para além disso, segundo Murray (2003), as narrativas criadas por computador e desenvolvidas nos jogos digitais utilizam de uma gama de efeitos visuais, sonoros e estéticos, favorecendo, assim, a construção de ambientes digitais que promovem no *sentido*¹⁷ do usuário-jogador um efeito *imersivo* na narrativa computadorizada.

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência física a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (Murray, 2003, p. 102).

Além do mais, a narrativa computacional desenvolvida por meio dos jogos eletrônicos desencadeia o sentido de agência, que segundo Murray (2003, p. 127) “[...] é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. O sentido de agência, por sua vez, vai além da atividade e da participação no enredo narrativo

¹⁷ Tomado aqui os receptores de sensação capazes de responder objetivamente a estímulos por meio dos órgãos sensoriais como a audição, a visão e o tato.

proposto no jogo de computador. O poder de agência se baseia na autonomia com que o jogador pode ou não agir dentro de uma variedade de possibilidades, escolhas e ações possíveis que as regras e o universo do jogo permitem. É a natureza procedimental inerente a todo e qualquer jogo, como elucida Caillois (2017):

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. Estas convenções são ao mesmo tempo arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, a menos que o jogo acabe no mesmo instante e este fato o destrua, pois a regra só é mantida pelo desejo de jogar, ou seja, pela vontade de respeitá-la. É preciso *jogar o jogo* ou então nem joga-lo (Caillois, 2017, p. 19).

Tais aspectos apresentam a autoria procedimental do jogo de computador, com isso os jogos digitais são criados e estruturados pelos seus desenvolvedores sob a previsibilidade de ações que o jogador realizará durante o jogo, aqui incluindo, as regras, os movimentos, cenários e todo tipo de condicionante que determinaram o que pode ou não ser interagido e realizado pelo jogador no controle do seu avatar-personagem. Deste modo, destaca Murray (2003, p. 129) “[...] quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos”.

Desta forma, a tecnologia da informação possui uma qualidade capilar: os destinos. Segundo Murray (2003), é possível que muitos caminhos sejam percorridos e que diversas e diferentes experiências nasçam/surjam cada vez que o jogador estiver lidando com aquela narrativa. Podemos citar como efeito comparativo os jogos de RPG – *role playing game* – jogos de interpretação de papéis, em que a história é vivida pelos próprios jogadores e as suas decisões vão mudando durante todo o decorrer dos fatos. É possível citar como exemplo também os *blogs*, onde o seu conteúdo é elaborado de maneira colaborativa, como um artigo escrito na enciclopédia pública digital - a *wikipédia*, em que se realiza uma espécie de escrita feita e concertada por diversas pessoas, que mesmo estando distante fisicamente, constroem um determinado tipo de narrativa.

Desta forma, a tecnologia da informação trouxe uma nova maneira de se contar histórias e de se vivenciar essas histórias, em que Murray (2003) a chamou de cibernarrativa. O desenvolvimento dos jogos digitais deve ser visto, portanto, em conjunto com as mudanças técnicas no campo mais amplo da engenharia computacional e com o aparecimento da chamada “sociedade digital”. Discorrerei em seguida sobre a apatia estudantil nas aulas de história com o mote “resolva o *puzzle*: a apatia estudantil nas aulas de História”.

A palavra *puzzle* em muitos jogos digitais contém o significado de quebra-cabeça ou enigma, que surge durante o jogo e cabe ser desvendado pelo jogador. Nesta conjuntura, emerge o campo de estudo da História Digital, tomando como base os ambientes digitais¹⁸ e neles se inserindo os jogos digitais que contemplam narrativas históricas e suas particularidades na forma de representação do passado, uma vez que, segundo Malerba (2016, p.142), “A história não mais se produz somente na academia, muito menos se veicula apenas por meio do livro impresso”, de forma que “As plataformas digitais subverteram as bases da produção e circulação das narrativas sobre o passado”. A educação formal não ficaria imune a essas transformações, passando, com isso, a concorrer com novas formas educacionais promovidas através das ferramentas pertencentes ao campo das tecnologias digitais.

A História ou Historiografia Digital consiste, primeiramente, em uma reflexão sobre a digitalização de documentos, arquivos e imagens no trabalho do historiador. Mas a História Digital também se refere à reflexão sobre as possibilidades do uso das redes sociais para comunicar conhecimentos históricos e ao uso do computador na pesquisa histórica (Vianna-Telles, 2017, p. 84).

Como professor de História dos Anos Finais do Ensino Fundamental, sempre busquei aproximar as aulas de história, no tempo e no espaço, da realidade social dos alunos, na tentativa de superar a apatia e o desinteresse dos educandos pela disciplina, uma vez que é comum ouvir dos estudantes, ao quais leciono, a seguinte frase: “a história só fala de pessoas que já morreram”. Tal desinteresse dos alunos pela disciplina de História pode ser caracterizado, entre outras coisas, pela prática de uma didática tradicional, em que o ensino de História se configura pautado na mera transmissão de conteúdos, na memorização de datas e fatos históricos, de forma, que o estudante não se sinta provocado e desafiado no processo da aprendizagem, de modo, que pouco se comunica com as particularidades vivenciadas no cotidiano dos educandos. Desta forma, verifica-se o que reflete Nadai (1993, p.143) “[...] encontram-se a relação negativa, ‘ódio’, da juventude para com a disciplina; a decoração como atividade precípua de aprendizagem; o conhecimento pronto e acabado[...]”. Neste ínterim, urge a necessidade de se buscar superar essa equivocada percepção acerca da aprendizagem no ensino de História, em que o passado se torna depreciado em relação ao tempo presente,

[...] essa experiência contemporânea de um presente perpétuo, inacessível e quase imóvel que busca, apesar de tudo, para si mesmo o seu próprio tempo histórico. Tudo

¹⁸ Tratar as plataformas digitais como “ambientes” foi um passo decisivo, considerando o fato de que um ambiente se define como tal por estar associado à própria ideia de vida (Gomes, Leitão, 2017, p.42).

se passa como se não houvesse nada mais do que o presente [...]. É esse momento e essa experiência contemporânea do tempo que designo presentismo (Hartog, 2023, p. 39-40).

É sob a égide de um presente contínuo que, para o alunado, o passado perdera importância e o futuro se transformou em algo incerto, uma vez que, os estudantes já mostram não mais se interessar pelo conhecimento histórico e, como consequência disso, não relacionam os processos ocorridos no tempo histórico com os elementos que formam a conjuntura social. Desta maneira, é importante promover um ensino de história significativa, sendo isso um desafio diário no fazer pedagógico dos professores de História no Ensino Fundamental II.

Fazer os alunos refletirem sobre as imagens que lhes são postas diante dos olhos é uma das tarefas urgentes da escola e cabe ao professor criar as oportunidades, em todas as circunstâncias, sem esperar a socialização de suporte tecnológicos mais sofisticados para as diferentes escolas e condições de trabalho que enfrenta, considerando a manutenção das enormes diferenças sociais, culturais e econômicas pela política vigente (Bittencourt, 2004, p. 89).

Diferentes compreensões acerca dos estudos históricos modificaram o estatuto historiográfico como discurso hegemônico, demonstrando, assim, que a escrita da história se realiza com base em diferentes processos, entre os quais se incluem a literatura e a arte. A aproximação do campo historiográfico com o ficcional caracterizou uma mudança de paradigma para a ciência histórica¹⁹, em que o passado passou a ser compreendido e estudado por diferentes áreas de observação, na busca por reconstruir processos e acontecimentos históricos. Desta forma, elucida White (1994, p. 109) “A escrita da história prospera com a descoberta de todas as possíveis estruturas de enredo que poderiam ser invocadas para conferir sentidos diferentes aos conjuntos de eventos”. Com base nesse entendimento, os jogos digitais, tomados como artefatos culturais, se habilitam como formas de representar o passado por meio de narrativas históricas simulacionais.

Os últimos desdobramentos da teoria da História reposicionaram o lugar da ficção nas representações e nas práticas do historiador, abrindo espaço para a apreensão de visões e experiências do passado construídas nos mais diversos mundos ficcionais, a exemplo da literatura, da memória, do cinema e dos jogos digitais. (Alves; Telles, 2015, p. 314).

¹⁹ A crítica pós-moderna revelou a existência de aspectos estéticos e retóricos inerentes à prática do historiador, levando à desconstrução de um certo realismo historiográfico e à relativização do discurso do historiador enquanto lugar de verdade sobre o passado (Alves; Telles, 2015, p. 308).

Estou ainda por completar uma década que atuo como professor de história no Ensino Fundamental II, no Centro Educacional Presidente Médici, situado na cidade de Jequié-Bahia, contudo, já a mais de dez anos, tenho a prática de jogar videogame, sempre como uma forma de lazer e entretenimento. Nesse limiar temporal, como jogador de videogame, acompanhei a evolução gráfica, sonora e visual em que os jogos eletrônicos perpassam, sendo tais transformações, marcadamente, possibilitadas pelo desenvolvimento computacional alcançado.

O jogo digital surgiu nos Estados Unidos em 1958, em plena Guerra Fria, com o objetivo de mostrar à população os avanços tecnológicos até então conquistados, sobretudo em relação ao armamento nuclear (Zanolla, 2007). Desde então, os jogos digitais alcançaram níveis cada vez mais altos de popularidade, gerando diferentes concepções a respeito de suas influências na vida dos jogadores, consideradas positivas ou não. (Ribeiro, Carvalho, 2016, p.211).

Ao longo do século XX, o audiovisual fora irrigado e transformado. A vida passou a ser percebida e acompanhada, principalmente, por meio de “telas”. Conforme Barros (2022, p. 12), “[...] os indivíduos não possuem mais somente uma existência presencial; tão importante quanto essa é a sua existência virtual”. Os jogos digitais estão incluídos na cultura audiovisual de base digital e, a cada dia, ganham novos adeptos e já se fazem presentes em diferentes grupos sociais e ambientes educacionais.

É sob o pano de fundo dessa evolução histórica que podemos situar os *videogames* e a gamificação da escola na educação para a sociedade do espetáculo em rede, onde predomina uma arquitetura de informação que muitos já caracterizaram como “pós-moderna” e “líquida” (Schwartz, 2014, p. 148). Os jogos digitais com simulações históricas já se encontram presentes no contexto escolar, por mais que os professores não percebam e não notem, os alunos já trazem consigo para a escola uma bagagem acerca dos elementos da cultura histórica presentes nesses artefatos, e que, por eles (estudantes) são diariamente consumidos em variados meios.

1.3. *Easter Egg* encontrado: a “onipresença” dos jogos digitais no contexto escolar.

Os *Easter Eggs* se encontram presentes em muitos jogos e são caracterizados por detalhes sutis e escondidos dentro do jogo. Aparecem nos *games* de em formas de itens, *skins*, e objetos, pelos cenários e outras formas que façam referência a outro jogo ou até mesmo dando *spoiler* de personagens. Sempre que possível, durante a ministração das aulas de História, dado ao meu envolvimento e gosto pelos jogos digitais, procuro vincular o saber histórico sobre uma determinada época ou acontecimento com as simulações videolúdicas, Vianna-Telles

(2020), dos jogos digitais que apresentam narrativas históricas em suas construções. Desta forma, acabei por notar que quando mencionava às narrativas dos jogos da série God of War²⁰ e Assassin`s Creed²¹ despertavam-se uma maior atenção e interesse dos estudantes pelo conteúdo histórico. Percebendo isso, busquei, quando possível, cada vez mais, atrelar os jogos digitais, que trazem representações históricas em suas simulações, em diálogo com os estudos históricos. Aqui cabe uma observação, é surpreendente o quanto os alunos conhecem acerca dos aspectos da narrativa ficcional e da mecânica simulacional dos jogos das duas franquias anteriormente citadas. Mesmo conhecendo esses jogos, sempre consigo aprender algo novo com os educandos, que antes desconhecia.

Um videogame, um jogo eletrônico é precisamente isto: um software, uma simulação digital, produzida para fins de entretenimento. Um *history game* pode ser definido como um mundo ficcional de natureza interativa, ambientado em representações ou num imaginário histórico, produzido com recurso à simulação digital. Sua virtualidade, consiste exatamente em sua complexa natureza mimética, em função da qual pode, no processo educacional, contribuir para compreender e discutir sobre o passado. (Alves; Telles, 2015, p. 126).

Com isso, a bagagem cultural adquirida nas experiências sociais, são diluídas e partilhadas sob a forma de saberes, que não devem ser desprezados na educação formal. Salientam Ribeiro e Carvalho a esse respeito:

É crescente a valorização da ideia de que a criança é detentora de um conhecimento próprio, construído com base na interação dela com o meio e com os outros sujeitos. Essa concepção, com forte contribuição da sociologia da infância, passa a valorizar as perspectivas das crianças, sobretudo como sujeitos sociais ativos e construtores de conhecimentos. (Carvalho, 2016 p. 209).

Os jogos digitais já se fazem presentes na cultura popular e com isso percebe-se a sua “onipresença” nas salas de aula, ainda que os professores não notam ou mesmo não reconheçam sua importância e se atente como trabalhar os jogos digitais em processos educativos, uma vez que eles (jogos digitais) se encontram na vivência dos estudantes que se encontram imersos aos aparatos da tecnologia digital.

²⁰Série de jogos eletrônicos em terceira pessoa, ação-aventura, com base estilo hack and slash (cortar e massacrar), que enfatiza ação e combate corpo-a-corpo, criada por David Jaffe e produzida pela Santa Monica Studio da Sony Computer Entertainment, exclusivamente, para sistema Playstation e PC.

²¹Série de jogos eletrônicos em terceira pessoa, ação-aventura, com base no estilo furtividade (o jogador deve evitar ser percebido) desenvolvida pela Ubisoft Montreal e publicada pela Ubisoft.

Vivemos hoje sob o efeito onipresente dos *videogames* [...]. São brinquedos, jogos (ou “videojogos”) que mobilizam nossa imaginação, alteram nossa identidade individual e coletiva, interferem em nossos afetos e emoções, porém sempre a partir de uma calculabilidade aperfeiçoada a cada onda de inovação tecnológica (Schwartz, 2014, p. 28).

Muitos dos estudantes se encontram imersos na cultura dos videogames, e a similaridade de interesses e informações cria uma conexão favorável ao diálogo quando se relaciona os jogos digitais que possuem narrativas históricas com às aulas de história. Esse aspecto foi favorecido pela popularização dos *smartphones*, que, entre outras coisas, possibilitou a dinamização dos chamados jogos *mobile*, como jogos idealizados para serem jogados em telefones celulares. Uma forma de atestar isso, foi uma consulta aleatória que realizei, durante às aulas, com as turmas de 6º ano aos quais leciono. Pedir aos alunos(as) que respondessem, de maneira objetiva, qual o jogo digital que eles(as) mais gostavam de jogar. Ao analisar as respostas, o jogo mais jogado pelos alunos(as) em questão foi *Free Fire Max*²² e o segundo *MineCraft*²³. Mesmo sendo possível jogar esses dois jogos no computador, em alguns casos com a ajuda de emuladores, o seu maior público advém de jogadores em celulares, em sistemas *Android* e *iOS*. Saliento que a maioria dos alunos(as), dos quais realizei a consulta, não têm console ou *PC gamer*. Cabe ressaltar aqui, que o presente trabalho não contempla uma análise desses dois jogos, anteriormente citados, mas deixo expresso o desejo de, em momento futuro, explorar suas nuances e potencialidades para serem trabalhados em contextos de aprendizagem. Mais do que saber quais os jogos digitais os alunos(as) mais gostavam de jogar, foi possível constatar o entusiasmo com que tal verificação gerou em um amplo número dos educandos, demonstrando, assim, um engajamento maior acerca da aula e de tudo que estava sendo discutido. Sendo o espaço de aprendizagem oportuno de acordo ao que atesta Alves:

[...] 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, p. 8).

²² Jogo eletrônico *mobile* de ação-aventura do gênero *battle royale*, envolvendo combate entre três ou mais lutadores, criado pela desenvolvedora *Vietnamita 111 dots Studio* e publicado pela *Garena*, lançado, oficialmente, em 2017.

²³ Jogo eletrônico estilo *sandbox* de sobrevivência, sendo preciso coletar vários recursos, como pedra, metal, carvão e madeira, com objetivo de construir ferramentas e abrigos. Sendo criado por Markus “Notch” Persson, sendo desenvolvido e publicado pela *Mojang Studios*, lançado, oficialmente, em 2009, tendo os seus direitos adquiridos pela *Microsoft* no ano de 2014.

Nesta perspectiva, mais que produzir nos alunos um maior engajamento com o ensino de história e buscar desenvolver um sentido significativo acerca dos estudos históricos, é preciso pensar os jogos digitais que trazem simulações históricas a partir das premissas elencadas por Silva (2010, p. 925), assim, indaga-se, “qual formação histórica é produzida pelos adolescentes que consomem jogos digitais? quais passados são acessados por eles?” e “quais significados são produzidos sobre a história nesse processo?”. Questões essas que este trabalho toma como norte e, pretenciosamente, buscará respondê-las, no todo ou em parte, se possível, sendo para isso necessário o mergulho no “universo” dos jogos digitais que trazem simulações históricas, investigando, assim, a recepção e a compreensão dos *players*²⁴.

1.4 Pause o jogo: breve histórico dos jogos eletrônicos.



No atual momento vivenciamos o limiar da nona geração de jogos digitais, marcada pela presença dos consoles de videogames do *Playstation 5* da *Sony* e do *Xbox Series X/S* da *Microsoft*, sendo essas duas multinacionais responsáveis por monopolizar o mercado global da indústria de jogos eletrônicos já algum tempo. Farei aqui, uma sucinta abordagem cronológica acerca do lapso temporal que caracteriza os primeiros microcomputadores de videogames e seus aspectos mais pertinentes.

A cronologia dos jogos digitais é costumeiramente apresentada a partir do termo “geração”, seguiremos esta nomenclatura, todavia, salientando, que essa forma de marcar a “evolução” histórica dos jogos digitais já se encontra em processo de desuso, visto que o surgimento de um novo aparelho/console de videogame, com uma maior capacidade de *hardware* e de *software*, não representa, necessariamente, a eliminação imediata dos aparelhos de videogames considerados obsoletos.

De início é preciso destacar que existe um certo dissenso na literatura acerca de qual foi o primeiro jogo eletrônico. Uma parte aponta como primeiro jogo eletrônico a criação de *Tennis for Two* em 1958 pelo físico estadunidense Willy Higinbotham (1910-1994). Outra parte, indica o jogo *Spacewar* de 1962, criado por Steve “Slug” Russell (1937). Em seguida, comentarei de maneira resumida sobre esses dois jogos.

²⁴ Jogadores, expressão comumente utilizada em comunidades virtuais de jogos digitais, mesmo aquelas onde o idioma oficial não seja o inglês.

Tennis for Two fora criado como fruto de investimentos militares na área de comunicação, como sublinha Oliveira (2020), sendo apresentado, pela primeira vez, por Higinbotham, em uma exposição pública, no ano de 1958, no centro de pesquisa *Brookhaven National Laboratories*, situado na cidade de Nova York. O jogo *Tennis for Two* simula o que seria uma partida de tênis, com uma mecânica e interface que se caracterizava por aspectos analógicos e eletrônicos, podendo ser jogado por duas pessoas simultaneamente, por meio de dois controles de alumínio, em que a bola, no jogo, realizava uma simulação de velocidade, oscilando de um lado ao outro, representando o que seria uma quadra de tênis. *Tennis for Two* não foi produzido comercialmente, pois a sua criação se deu, exclusivamente, para fins de entretenimento. A criação do jogo *Spacewar* se vincula ao contexto geopolítico da Guerra Fria, envolvendo a corrida espacial travada entre os EUA e a extinta URSS na década de 1960, como elucidada Santos (2009, p. 20) “O *Space war* seguiu a tônica da corrida espacial e expunha a disputa entre naves no espaço; o vencedor é aquele que explodir a nave inimiga”.

Comparado aos padrões técnicos de jogos digitais mais recentes, *Tennis for Two* e *Spacewar* podem ser vistos como jogos simplórios e pouco envolventes, mas ambas as criações se constituem como pontos germinais para a futura indústria de entretenimento de jogos digitais que surgiria nos anos vindouros.

A linha do tempo que caracteriza a primeira geração de jogos eletrônicos se deu em 1972, com a construção do primeiro console de videogame doméstico, chamado *Odyssey Magnavox*, criado por Ralph Heinrich Baer (1922-2014), junto à empresa Philips. *Odyssey* foi desenvolvido a partir de um protótipo de 1958, nomeado como *Brown Box*, criado por Ralph Baer, Oliveira (2020). *Odyssey* era um aparelho simplificado: sem som e sem cor para mostrar os ambientes e texturas, conteve ao todo 27 jogos, em torno do seus 12 *game cards*. Está geração também fora marcada pelo jogo *Pong*, como um dos primeiros jogos de *arcade*, que simulava uma partida de tênis de mesa, desenvolvido pela *Atari* e criado por Allan Alcor (1948).

A segunda geração de jogos é marcada pela presença dos chamados *arcade* de jogos eletrônicos, mais conhecidos como fliperamas, com destaque para *Galaxy game*, *Computer space* e *Pong*, como também pela criação de consoles capazes de utilizar cartuchos programáveis. Surge aqui o *Atari 2600*, lançado em 1977, sendo esse considerado um clássico da história dos videogames. O *Arcade eletrônico* e o *Atari 2600* se fazem presente no imaginário e entorno de todo simbolismo construindo ao longo do tempo no universo dos jogos eletrônicos, com forte presença nostálgica, por aqueles que um dia tiveram a oportunidade de jogar e conhecer estas máquinas. Segue imagens do *Arcade* e do *Atari 2600*.

Figura 1-Arcade/Fliperama



Fonte: <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Arcade>, acessado em 12 mar. 2024.

Figura 2-Atari 2600



Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/01/lista-reune-curiosidades-e-polemicas-do-classico-atari-2600.ghtml>, acessado 12 mar. 2024.

A possibilidade de intercessão dos jogos digitais com demandas educacionais ocorreu ainda na década de 1970, como salienta Prensky (2012, p. 254): “O primeiro computador a mudar isso e a aproximar crianças, aprendizagem e computadores foi o Apple II, surgido em 1977”. No entanto, ainda segundo Prensky, o maior êxito para os desenvolvedores de jogos digitais foi alcançado, em 1984, com a criação do primeiro *Macintosh*, hoje nomeado como MAC, que trouxe uma interface gráfica computacional de caráter mais “amigável”.

Quando a Macintosh surgiu, em 1984, ela abriu a todos um novo mundo. De repente um computador podia falar e mostrar imagens. Você podia fazer coisas bem interessantes nele e até mesmo criar muitas delas sozinho, por meio de um programa mágico chamado de HyperCard (Prensky, 2012, p. 254).

No prenúncio da terceira geração de videogames, em 1983, ocorre o *crash* financeiro na indústria de jogos eletrônicos. O sucesso econômico ocorrido no final da década de 1970, atraiu o interesse de vários conglomerados pelo desejo econômico. Com o mercado inflado e produções de jogos cada vez mais aligeiradas, na busca do lucro imediato e a baixa qualidade,

resultou em uma diminuição significativa nas vendas. O jogo *Tetris* (1984), de criação russa²⁵ pelo engenheiro de computação Alexey Pajitnov (1956), marcou esta geração. Este jogo atravessou gerações, tanto que já pode ser considerado um jogo atemporal. Recordo-me que, dias atrás, me deparei com uma aluna jogando no celular, me aproximei para observar de qual jogo se tratava e lá estava *Tetris*. O jogo consiste em empilhar blocos, de diferentes formatos, em linhas horizontais, em que a cada linha formada, o bloco se desintegra e o(a) jogador(a) ganha pontos, contudo, se a pilha de blocos atinge o topo da tela o(a) jogador(a) perder e o jogo se encerra.

Figura 3-Interface do jogo Tetris



Fonte: captura de tela da base de dados do jogo Tetris App, efetuada com um celular, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 15 maio 2024 durante uma partida do jogo no celular.

A quarta geração se caracteriza como uma retomada, após a quebra financeira dos anos anteriores, a partir de 1987, e a busca por aprimoramento gráfico a partir dos chamados 16 bits. Com destaque para os consoles *Mega Drive*, lançado em 1989, e do *Super Nintendo*, lançado em 1990.

²⁵ Sua lógica está relacionada com o medo básico da Guerra Fria, objetos que caem do alto e se o jogador não tiver habilidade para lidar com eles (colocá-los em ordem) perde a partida. (Santos, 2009, p. 22).

Figura 4-Console Super Nintendo



Fonte: <https://www.techtudo.com.br/listas/2021/04/super-nintendo-veja-10-segredos-que-voce-nao-sabia-que-o-console-fazia.ghml>, acessado em 07 jul. de 2024.

Se destacam neste momento os jogos *Super Mario Bros 3* (1990) e *Doom* (1993)²⁶, que se caracterizaram como grandes sucessos desta geração. Segue *print screen* da interface de *gameplay* do jogo *Doom*, retirada no canal *Youtube Hunter Game*, em 17 de janeiro de 2024.

Figura 5-Interface de gameplay do jogo Doom (1993)



Fonte: captura de tela no canal do youtube @HunterGamebr efetuada com um celular, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 20 abr. 2024 durante uma *gameplay* do jogo disponibilizado neste canal.

A quinta geração de consoles se caracteriza pela introdução da resolução em *3D* e na mudança estética no formato dos consoles, entre outras coisas, verifica a entrada da multinacional japonesa *Sony Group Corporation* no segmento de jogos eletrônicos, com a criação do *Playstation*. A sexta geração é marcada por uma maior uniformidade entre as plataformas e o desencadear de tendências (Oliveira, 2020), com a presença do *DVD* para armazenamentos de jogos e a possibilidade de se navegar, a partir do console, na rede mundial

²⁶ Produzido pela *id Software*, contribui, significativamente, para o segmento de jogo de tiro em primeira pessoa.

de computadores, a *internet*. Destaca-se aqui, o *Playstation 2*, console mais vendido na história desta indústria.

É a partir de 2005, com a sétima geração de videogames, que se pode constatar uma sensível mudança de paradigma sobre esses artefatos, elevando a forma de se produzir simulações digitais e narrativas históricas mais bem elaboradas, sendo esse, no momento, o foco maior do nosso interesse. Surge aqui uma inicial rede de integração entre jogadores, como aponta Oliveira:

[...] o surgimento de uma rede de integração entre os jogadores trazida pela Microsoft [...] que proporciona um nível de integração, até então nunca visto no que se refere aos jogos de videogames. O sistema permitiu a criação de uma rede de compartilhamento e troca de informações entre os jogadores da plataforma e que dava a possibilidade de jogadores em diferentes locais estarem em um mesmo ambiente virtual [...] (Oliveira, 2020, p. 39).

Chegamos à oitava geração de jogos digitais, iniciada em 2012, e que, atualmente, realiza seus últimos suspiros. Essa geração foi caracterizada, entre outras coisas, por uma gama significativa de jogos, sendo responsáveis por elevar a capacidade gráfica, sonora e visual nas produções, com narrativas cada vez mais imersivas, sendo a *cutscene*²⁷ um fator que favoreceu uma maior capacidade de encadeamento de cenas e enredos durante a simulação digital, favorecendo novas experiências narrativas, como atesta Murray:

As narrativas digitais acrescentam um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferecendo-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las. Acontecimentos encenados têm um poder transformador que excede tanto o dos fatos narrados quanto dramatizados, pois nós os assimilamos como experiências pessoais. O impacto emocional da encenação dentro de um ambiente imersivo é tão forte que instalações de realidade virtual foram consideradas eficazes para a psicoterapia (Murray, 2003, p. 166).

Uma abordagem de síntese tende a desprezar alguns elementos e privilegiar outros. Nota-se, que determinados aspectos da história dos jogos digitais não foram aqui elencados, como os aparelhos portátil de jogos eletrônicos e a produção de jogos eletrônicos em outros pólos geográficos, entre outras coisas. Minha abordagem se reteve ao mercado ocidental de

²⁷ Cinemática do jogo, em que o jogador tem nenhum ou pouco controle do avatar/personagem, sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, como também introduzir personagens inimigos e obter informações de fundo, atmosfera e diálogos.

jogos digitais, majoritariamente, nas produções estadunidenses, com a partição do Japão neste cenário.

Importante frisar que o processo de transformação dos jogos digitais promovida, ao longo de décadas, pela indústria de videogames fora possível com base na espoliação²⁸ do trabalho de centenas de homens e mulheres, sendo o interesse empresarial, pela indústria do entretenimento, a busca incessante por vultosas quantias em lucratividade. Em que a compra de um console de última geração ainda representa uma quantia volumosa de dinheiro, principalmente, no Brasil, onde as desigualdades socioeconômicas são abissais. Desta forma, as transformações tecnológicas que estão na origem da “Era digital” foram alavancadas por disputas hegemônicas pelo poder. Portanto, não podem ser destacados os processos políticos e históricos vivenciados por distintas sociedades. Mais do que isso, afirma Schwartz (2014, p. 147-148): “o desenvolvimento tecnológico foi acelerado pelas crises e guerras desde o século XIX”, em que o “mérito” da transformação digital se estrutura sobre conhecimentos adquiridos e acumulados em diferentes contextos sócio-históricos.

Cabe ressaltar que a capacidade dos jogos digitais, em construir simulações históricas ficcionais, para viabilizar processos que favoreceram o conhecimento histórico, não se localizam, como ponto central, como, por exemplo, o desenvolvimento de *hardware* e *software* “poderosos”, mas sim, no poder da transposição de narrativas, sendo este um fator importante para uma maior interação e imersão²⁹ dos jogadores(as), a partir do seu avatar-personagem, ao enredo e ao universo construído pelo jogo.

Na medida em que os indivíduos são absorvidos por uma história ou transportados para um mundo narrativo, eles podem mostrar efeitos da história nas suas crenças do mundo real. Conceituamos o transporte para o mundo narrativo como um processo mental distinto, uma fusão integrativa de atenção, imagens e sentimentos (Brock, Green, 2000, p. 701)³⁰.

Neste processo, é importante sublinhar no sentido de não se criar uma dicotomia entre jogo digital e analógico, uma vez que os jogos digitais tomam como referência em suas

²⁸ Matéria em que funcionários da empresa *Ubisoft* Paris, por meio do sindicato *Solidaires Informatique*, denunciam horas exaustivas de trabalho: <https://www.adrenaline.com.br/games/funcionarios-da-ubisoft-paris-reclamam-de-jornada-de-trabalho-exaustiva/amp/>. Acesso em 20 de jan. de 2024.

²⁹ O conceito de imersão tem sido revisto nos estudos que tratam sobre os jogos digitais, sendo repensado e até substituído por termos como incorporação, sendo este último compreendido como mais adequado.

³⁰ No original: To the extent that individuals are absorbed into a story or transported into a narrative world, they may show effects of the story on their real-world beliefs. We conceptualized transportation into a narrative world as a distinct mental process, an integrative melding of attention, imagery, and feelings. (Brock, Green, 2000, p. 701).

construções os jogos analógicos. Assim sendo, a base dos jogos digitais se constitui no analógico, desta maneira, este trabalho não caminha no sentido de construir modelos de oposição do tipo: real versus virtual ou digital versus analógico.

1.5. Construa sua *Build*: conceitos e definições sobre os jogos digitais.

O conceito de *build* em um jogo de videogame corresponde a seleção de itens que são adquiridos durante o jogo, servindo para potencializar as habilidades e características do avatar no jogo. Os jogos digitais se caracterizam por se apresentarem de forma multifacetada na sua formação, “[...] eles realmente são um objeto cultural complexo, polimorfo e em constante mutação” (Petry, 2016, p.32). São variados os elementos que participam na confecção de um jogo digital, entre eles pode-se destacar o design gráfico, o enredo, o motor³¹, a interface interativa e as diferentes linguagens midiáticas que o envolve. “Entendemos por videogame, jogo digital ou jogo eletrônico, um software desenhado para fins de entretenimento em uma ou mais plataformas (console, computador, smartphone etc.).” (Alves, Vianna-Telles, 2016, p. 126).

Eles recebem de outras áreas da cultura elementos que são incorporados e modificados de acordo com as características e possibilidades do seu meio digital interativo. Nesse aspecto, muitos elementos presentes nos jogos já eram encontrados no cinema, no teatro, na literatura, na pintura e no desenho. Essa é uma das propriedades dos jogos digitais que os colocam como objetos culturais (digitais) multifacetados. (Petry, 2016, p. 33).

Na caracterização e definição dos jogos digitais como objeto de estudo em foco, é preciso compreender como ele se constitui, percebendo, inicialmente, suas nuances e facetas, para, posteriormente, poder apontar os elementos mais profundos de sua categorização e complexificação. “é necessário entendermos que o objeto jogo digital é subsumido por um conceito que o precede histórica e tematicamente e, ainda, que ele tem sua origem formal em uma discussão que remonta aos filósofos pré-socráticos³²”. (Petry, 2016, p. 27).

³¹ Sistema integrados nos quais os jogos digitais são modelados, contendo aspectos de movimentação, inteligência artificial, ambientes e personagens, atrelados a parte gráfica.

³² “Heráclito foi o primeiro a identificar o elemento de tensão presentes no jogo baseando-se no conflito (Agon) das partes que o compõem. Após Heráclito, o jogo foi objeto de reflexão por parte de inúmeros outros filósofos. Destacamos aqui as contribuições de Pascal, Kant, Huizinga, Heidegger, Caillois, Fink e Gadamer”. (Petry, 2016, p.27).

A gama de profissionais, conhecidos como *game design*³³, que circundam a “lapidação” de um *videogame* possuem especialidades técnicas em áreas distintas do conhecimento, o que corrobora para um produto final caracterizado pela soma de saberes e técnicas que favorece, entre outras coisas, o aspecto multidisciplinar dos jogos digitais.

Em sentido prático os jogos digitais atravessam disciplinas e saberes, não se constituindo em monopólio de nenhum deles. Como objeto conceitual e como objeto de aprendizagem (no que diz respeito à formação), constitui-se em objeto genuinamente interdisciplinar ou transdisciplinar. (Petry, 2016, p. 22).

É preciso compreender os jogos digitais sob uma perspectiva multidisciplinar que os caracterizam, “[...] o objeto jogo e sua tematização conceitual são tomados com base numa clara perspectiva multidisciplinar, na qual todas as partes que a constituem são postuladas como necessárias” (Petry, 2016, p. 22), e os potencializam como ferramentas educacionais mediadas para o ensino de história.

Vale lembrar que a ideia de utilizar jogos na educação não é algo recente. Jean-Jacques Rousseau escreveu, em meados do século XVIII, em *Emílio ou Da educação* que, por meio de jogos, a criança realiza com vontade aquilo que não gostaria de realizar se fosse forçada. Também o filósofo Immanuel Kant afirmou, na mesma época, que o jogo auxilia o jovem a se disciplinar. (Duflo, 1999 Apud Petry, 2016, p. 45).

O projeto para a construção de um jogo digital não surge de um vazio, parte de variadas referências e sob um conjunto de saberes envolvidos, sendo tais saberes diluídos e sintetizados na busca de entreter e alcançar o seu público-alvo.

Diversas também são as fontes que inspiram e orientam a construção de representações sobre o passado, nos jogos eletrônicos, a exemplo de discursos científicos, práticas artísticas, literatura, oralidade, cinema, imaginário etc. Isso é algo muito positivo, uma vez que um livro didático de história, por exemplo, não é capaz de fornecer ao leitor a interação com formas de mídia mais sofisticadas, do tipo do vídeo e do cinema. (Alves, Vianna-Telles, 2016, p. 126).

Compreender os elementos constitutivos que permeiam a construção de um jogo digital é de sobremaneira importante para se vislumbrar seu potencial no processo de aprendizagem. Os estudos que buscam compreender o fenômeno dos jogos digitais como forma de aprendizagem possuem um caminho percorrido. Na literatura consta um número significativo

³³ Responsável por criar jogos eletrônicos do começo ao fim para diversas plataformas, como videogames, computadores, aplicativos, entre outros. (Site eletrônico: <https://www.napratca.org.br>, acesso; 23. jul. 2023).

acerca do tema: jogos digitais e educação. Todavia, como fenômeno não totalmente compreendido, existem lacunas, “algumas lacunas requerem investigações longitudinais, teóricas e empíricas” (Pimentel, 2022, p. 79), e temas a serem aprofundados e soluções não pacificadas sobre a validade do uso dos jogos digitais na mediação educativa. As pesquisas apresentam um arcabouço teórico-metodológico diversificado, com diferentes perspectivas e aplicabilidade, contribuindo, desta forma, para avançar na compreensão dos jogos digitais e o seu aspecto relevante para aprendizagem, contudo não existe um modelo padronizado na avaliação e uso dos jogos digitais para a educação.

Não existe um método geral para avaliar o uso de jogos digitais. Os propostos por diversos pesquisadores, relacionados com a digital game-based learning, ou aprendizagem baseada em jogos digitais, especificam um número limitado de conceitos e tendem a apresentar propostas genéricas e pouco replicáveis. [...] Dá a impressão de que nos faltam medidas e provas estatísticas que permitam determinar a eficiência e a eficácia da digital game-based learning [...]. (Espinosa, Eguia-Gómez, 2016, p. 61).

O jogo, como “simulações videolúdicas e o saber histórico produzido sobre determinada época” (Vianna-Telles, 2020, p.22), possibilita a noção, entre outras coisas, da memória representativa sobre um determinado contexto histórico, sujeitos e os elementos da cultura material, delineados sob uma ótica e perspectiva histórica. No entanto, com base nesses aspectos, não se deve apontar, a priori, que o jogo digital se caracteriza como histórico.

Nesse sentido, a posição da adjetivação de histórico para um jogo digital, em vez de lhe conferir valor epistemológico pode, até mesmo, empobrecê-lo. [...] Não há motivo para supor, aprioristicamente, que as representações do passado presentes em um determinado jogo digital se originam, necessariamente, de uma forma de discurso histórico, uma vez que são inúmeras as maneiras de conhecermos o passado. (Alves; Teles, 2016, p. 127).

Sendo assim, o que caracteriza um jogo computacional de natureza histórica é o conjunto de imagens e informações apresentadas na tela de jogo que são identificadas -por aquele que joga - com algum lugar ou momento do passado, transmitindo, assim, ao jogador a sensação de se estar “recordando”, por meio de narrativas sobre o passado pelo ato de jogo. Desta forma, não se deve compreender os jogos digitais “históricos” a partir da verossimilhança, uma vez que esses jogos não buscam narrar o passado de maneira fidedigna, explicar o passado (embora este exercício possa ocorrer) ou ensinar a história como intencionam os livros didáticos, mas a sua capacidade reside, segundo Júnior (2020, p. 41), por meio de “[...]”

experiências realizadas através do computador que possibilita níveis de interação, via ações simuladas virtualmente, com representações do passado atualizadas para finalidades lúdicas [...]”, contribuindo, com isso, para fomentar diferentes sentidos sobre os acontecimentos históricos.

Os desenvolvedores de jogos digitais com temáticas históricas se apropriam de narrativas sobre o passado originadas em outros meios e desenvolvida na cultura pública, subvertendo, recriando e reforçando, em alguns casos, os discursos históricos vinculados nas escolas, nos meios acadêmicos, na literatura e no cinema, que são agenciados por meio da simulação digital para embasar a experiência interativa e lúdica do jogador.

Se considerarmos que os jogos históricos frequentemente *remediam* no interior de suas estruturas lúdicas formas e imagens do passado criadas em outros meios que servem como suas referências, passamos a enxergar a composição de uma espécie de narrativa que se apresenta como original, mas que, na verdade, é a cópia, imitação, simulação digital de um conjunto de referências externas (Júnior, 2020, p. 56).

Desta maneira, determinados jogos computacionais que trazem narrativas históricas em suas simulações lúdicas precisam ser compreendidos em paralelo com outras mídias digitais, sob o aspecto de “transposição midiática” ou “multimidiático” (Júnior, 2020), que caracterizam os jogos digitais, respeitando às particularidades e configurações de cada produto/mídia apropriado e transformado pela indústria do entretenimento.

No atual contexto para localizar e conceituar os jogos digitais é preciso compreendê-lo como um artefato cultural, “Os jogos digitais são tomados como novos objetos de uma cultura e uma sociedade designada como pós-modernas.” (Petry, 2016, p.18), produzido em um tempo tecnológico, que modificará, entre outras coisas, a comunicação entre as pessoas, o consumo e a produção cultural. Sendo o termo tecnológico compreendido com base na seguinte noção:

[...] o termo “tecnologia” vai além do que comumente se compreende, relacionando-se com sistemas computacionais. Aqui o conceito de “tecnologia, a partir das considerações de Pinto (2005), permite um olhar crítico em uma relação dialética com o homem, que a produz, se transforma e altera sua produção e uso” (Pimentel, 2022, p. 89).

Desse modo, os jogos digitais se caracterizam como fruto das transformações tecnológicas, políticas, sociais, culturais e econômicas, ocasionadas em razão de variados processos históricos.

2.5.1 Retorne com a *dlc*³⁴: o ato de jogar um *game* de computador com simulações sobre o passado.

O meio digital se caracteriza como essencialmente navegável, com a presença de *hiperlinks* e “janelas”, podendo isso ser constatado na dinâmica e estrutura dos jogos digitais. Desta maneira, mesmo ao se jogar o mais linear dos jogos, o jogador precisa de um período de tentativa e erro para poder compreender a dinâmica e os aspectos procedimentais para poder avançar no jogo. Isso, de certa maneira, abre possibilidade de construções de narrativas que se fecham, por exemplo, quando o avatar-personagem morre, ou, quando o avatar esbarra em um determinado ponto e não consegue mais avançar no “cenário” do jogo. Segundo Silva:

A presença das regras como um de seus elementos estruturantes e a possibilidade de sua automatização por um código programado é o que torna a representação procedimental, nos jogos eletrônicos, um elemento preponderante com relação a seus aspectos narrativos e audiovisuais (Silva, 2017, p. 3).

Desta forma, a estrutura narrativa dos jogos digitais não se encaixa completamente fluida dentro das configurações narrativas que estamos acostumados a discutir e a desenvolver em uma perspectiva historiográfica. O ato de jogar deve ser compreendido, primeiramente, como um ato que, segundo Huizinga (2001) precede a cultura do homem, como também uma prática inerente às culturas humanas, que atravessou o tempo como uma forma de expressão cultural em diferentes sociedades. Com isso,

[...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. (Huizinga, 2001, p. 4).

Na compreensão dos jogos digitais é de fundamental importância se pensar o papel do jogador por meio da ação de jogo, uma vez que, diferentemente, de outras mídias, como por exemplo o cinema, um jogo digital não ocorre sem o acionamento dos botões daquele que se encontra com o *joystick*, teclado, *mouse*, *tablet* ou *smartphone* ao toque das mãos, ou seja, o jogo não acontece com a inércia do jogador, é preciso que ele acione os botões certos para que seu personagem-jogável execute os movimentos e desenvolva o que se encontra posto na tela

³⁴ São conteúdos extras que o jogador pode baixar para um jogo, com fases, personagens e armas.

de jogo, de acordo com as regras que condicionam e delimitam o que pode ou não ser feito no universo do jogo. Cabendo aqui a seguinte definição:

significa lidar especificamente com um conjunto diversificado de regras programadas no interior de um sistema de códigos produzidos computacionais (*softwares*) a partir de uma relação direta com máquinas que executam tais sistemas (*hardware*) com finalidades lúdicas de cumprimento de objetivos em troca de recompensas. [...]. Isso permite enxergar os jogos digitais como combinações de ações originadas a partir da máquina e do seu operador que se encontram através de movimentos realizados no mundo digital apresentado na tela (Júnior, 2020, p. 31).

Ocorre com frequência a equivocada compreensão de se buscar entender o ato de jogar um jogo digital com o mesmo viés que se percebe os usuários da leitura e do cinema, não levando em consideração diferenças significativas que difere o jogador de um leitor, no caso das obras literárias, ou de um expectador, aquele que assiste a um filme, por exemplo. Assim, segundo Eskelinen (2001), os jogos de computador acabam sendo colonizados por estudos de campos das áreas de literatura, teatro e cinematográficos, contribuindo, assim, para metodologias inadequadas.

Na literatura, no teatro e no cinema, tudo importa ou convencionalmente deveria importar igualmente – se você viu 90% da apresentação isso não é suficiente, você tem que ver ou ler tudo (ou tudo que puder). Isto é característico de práticas dominantes em geral. Em contraste, nos jogos de computador você não pode ou não precisa encontrar todos os eventos em sua importância ergódica. (Eskelinen, 2001, p. 2, tradução nossa)³⁵

Nos jogos computacionais o jogador possui um papel relevante, caracterizado por uma atitude proativa demonstrada pela ação de manusear o controle de jogo e interagir com o que ocorre na tela. Com isso, para uma compreensão significativa do jogo é preciso levar em conta o caráter subjetivo daquele que joga.

Com a experiência de jogo, se promove nele (jogador) o conhecimento do que se é ou não capaz de se executar no cenário de jogo com o seu avatar-personagem, vislumbrando, assim, por meio desta experiência os desafios e objetivos a serem realizados no plano de jogo, de acordo o que fora preestabelecido pelos criadores do jogo, o chamado *game design*.

³⁵ No original: In literature, theater and film everything matters or is conventionally supposed to matter equally - if you've seen 90% of the presentation that's not enough, you have to see or read it all (or everything you can). This is characteristic of dominantly interpretative practices in general. In contrast, in computer games you either can't or don't have to encounter every possible combinatory event and existent the game contains, as these differ in their ergodic importance.

As estruturas mecânicas que subjazem a tais simulações históricas, portanto, estabelecem parâmetros por meio dos quais todo um conjunto dinâmico de processos são representados como se fossem históricos: oferecem mais a possibilidade de simulação de cenários históricos hipotéticos do que propriamente a representação de situações historicamente comprovadas (Silva, 2017, p. 5).

Os jogos de computador com simulações do passado constroem significados a partir de uma gama de símbolos, que são estruturados a partir de um conjunto de referencialidades, que se desenvolve, não a partir de uma dada discursividade sequencial como a do cinema ou da literatura, mas por meio de uma retórica procedimental. Desta maneira, segundo Silva (2017), uma simulação em um jogo digital é caracterizada por um sistema comportamental e causal, de entrada e saída, estando esse sistema baseado na modelagem de quem a programou para que determinados aspectos fossem colocados em funcionalidade, sob relações de codependência e ações lógicas, pertencentes a própria programação criada pelo desenvolvedor. Assim, os elementos simbólicos que se referem à realidade estão dispostos dentro da retórica procedimental do jogo.

Nos jogos digitais com temáticas históricas o ato de jogar se configura dentro de uma teia narrativa com diferentes níveis de aprofundamento, assim, mesmo que o jogador não consiga ou não importe com o que está acontecendo no pano de fundo do jogo por onde se desenvolve os movimentos de *gameplay*, suas ações no universo do jogo corroboram como fio condutor no construto da narrativa ficcional histórica.

CAPÍTULO 32 - AS ÁREAS FRONTEIRIÇAS DA HISTÓRIA E OS JOGOS DIGITAIS “HISTÓRICOS”

Desde que a História foi elevada ao estatuto de ciência social no século XIX, o paradigma historiográfico sofreu diferentes transformações ao longo do tempo. Sendo a História compreendida, neste estágio inicial, como *magistra vitae*, incumbida de instruir e orientar os homens do tempo presente, tomada em sua singularidade como “História Universal” e forjada, entre outras coisas, no historicismo alemão do século XVIII. É na escola metódica francesa que a História, enquanto ciência, finca seus postulados metodológicos, tendo como base as ciências naturais. Desta maneira, se desenvolve uma concepção historiográfica que submete a relação sujeito que pesquisa e o objeto pesquisado, sob um domínio infactível de neutralidade. Surge, assim, a construção de “verdades históricas”, de forma que se busque aprisionar o passado e determiná-lo por meio da compreensão de vestígios históricos e pela

força do discurso historiográfico proferido sempre a partir do seu tempo, que não é outro, senão, o presente.

É durante a primeira metade do século XX que ocorre uma significativa mudança epistemológica na História, sendo esse fruto do movimento historiográfico da *Escola dos Annales*. Para além de difundir uma concepção epistêmica de crítica a narrativa sequencial dos fatos históricos e historicistas, essa corrente historiográfica desenvolve uma noção que amplia o conceito de fonte para a História. O imperialismo das fontes escritas e oficiais era abalado, fazendo, assim, ao longo do tempo, emergir concepções historiográficas que tomam como referência outras fontes e formas de se investigar o passado.

É no bojo desta mudança de paradigma ocorrido no seio historiográfico que se faz surgir a compreensão que possibilita o “alargamento” na concepção de fontes para a ciência histórica, passando a não mais se restringir aos documentos escritos e oficiais que viabilizam o estudo e construção do conhecimento histórico. Essa alteração na concepção epistemológica que se desenvolve o estudo da história acabou por apresentar outras formas de obtenção dos vestígios históricos que têm como pautas temas diversos como, por exemplo, o estudo da memória coletiva, das mentalidades, imagéticos, culturais e de diferentes sujeitos históricos, entre outros, sendo investigados a partir do auxílio de campos interdisciplinar da História, que tomam como objeto de estudo distintas áreas das ações humanas no tempo e no espaço, de acordo a premissa de Marc Bloch (2001), como a ciência que estuda o homem através de suas ações no tempo histórico.

Com a constituição de “novos objetos” para a investigação histórica se desencadeia “novos problemas” e “novas abordagens” no estudo da História. E o que resulta deste efeito colateral é a mudança epistêmica dos postulados científicos da História, desencadeada pelos historiadores, sendo estes os responsáveis por pensar profissionalmente a História ao estudar o passado do homem. Assim, o discurso historiográfico acabara por sofrer alterações, vindo a considerar outras formas de se pensar a história como, por exemplo, a ficção histórica.

Desta forma, a crítica pós-moderna, segundo Alves; Telles (2015, p. 308) “[...] revelou a existência de aspectos estéticos e retóricos inerentes à prática do historiador, levando à desconstrução de um certo realismo historiográfico e à relativização do discurso do historiador enquanto lugar da verdade sobre o passado”. Assim, a História passa a ser compreendida pelo seu campo narrativo como produtora de discursos, com diferentes formas de construção do saber histórico. Nesta esteira de discussão epistemológica da ciência histórica, elucida White:

A escrita da história prospera com a descoberta de todas as possíveis estruturas de enredo que poderiam ser invocadas para conferir sentidos diferentes aos conjuntos de eventos. E a nossa compreensão do passado aumenta precisamente no grau com que logramos determinar até que ponto esse passado se adapta às estratégias de dotação de sentido que estão contidos, em suas formas mais puras, na arte literária (White, 1994, p. 109).

Nota-se, com isso, a introdução da linguagem como objeto de análise no processo de elaboração de uma narrativa histórica. Isso não significa dizer que o discurso historiográfico perde a centralidade e importância, mas sim a possibilidade de difundir uma concepção de história menos racionalizada, pela qual os historiadores são frequentemente tomados no afã de seus processos investigativos em uma dada pesquisa histórica, quando acreditam na apropriação de um passado irremediável e cristalizado, desprezando, nessa configuração, por exemplo, aspectos subjetivos da pesquisa, que se apresentam em subterfúgios mentais, culturais, políticos e ideológicos no processo de escrita da História. Assim, os historiadores elaboram seus conhecimentos históricos - enquanto discurso historiográfico - lançando mão de um conjunto de saberes, desenvolvido a partir de seu esquema intelectual, de modo que sua consciência esteja “vulnerável”, de certa forma, a absorção de elementos do meio social, político e cultural ao qual pertencem. Esclarece Certeau:

Toda pesquisa historiográfica se articula com um lugar de produção socioeconômica, política e cultural. Implica um meio de elaboração que circunscrito por determinações próprias: uma profissão liberal, um posto de observação ou de ensino, uma categoria de letrados etc. Ela está, pois, submetida a imposições, ligada a privilégios, enraizada em particularidades. É em função deste lugar que se instauram os métodos, que se delinea uma topografia de interesses, que os documentos e as questões que lhes serão propostas, se organizam (Certeau, 2002, p. 66).

Sob essa compreensão as obras de ficção, como os romances históricos, se constituem em importância elementar na operação historiográfica, uma vez que por mais que seu enredo imaginativo e fantasioso não coaduna com um conhecimento verificável ou validado, uma vez que, se verifica em sua tecedura a presença de personagens históricos, elementos da cultura material e política vinculados a um determinado contexto histórico.

O fictício passou a ser compreendido, não como falso, mas como algo que radica no real e orbita a esfera do verossímil. Desse modo, o recurso aos mundos ficcionais pode representar para os educadores o estabelecimento de um diálogo com elementos da cultura cotidiana que atravessam o imaginário dos estudantes e são parte importante de sua cultura histórica (Alves; Telles, 2015, p. 126).

Desta maneira, as obras ficcionais se caracterizam como importantes meios para os estudos culturais, conjecturais, ou mesmo, de acontecimentos históricos de uma dada sociedade. Desta forma,

Uma “obra fronteiriça” bem construída pode inspirar o aluno, o iniciante, mesmo o pesquisador experiente, na pintura imaginária do cenário, na identificação prévia dos problemas em jogo, na construção de hipóteses, na visão da solução para algum impasse interpretativo (Albieri, Glezer, 2009, p. 30).

Neste ínterim, o passado histórico é tomado como algo abstrato, sendo a linguagem uma forma de “representar”, “reconstruir”, “ressignificar” e “simular” às ações do homem no tempo. Deste modo, os jogos digitais com temáticas históricas se caracterizam como importante meio de expressão cultural na apropriação pública da história, possibilitando o desenvolvimento de visões e percepções de um dado momento do passado, como fatos e eventos ocorridos no tempo histórico.

Desta maneira, se pode intitular um jogo digital como “histórico”, segundo Júnior (2020), não somente por *ele* tomar como referência o passado em seu enredo, uma vez que o jogo digital não é definido apenas pelo que *ele* mostra em tela, mas do modo *como mostra*, como também o *que ele permite* que seja realizado pelo jogador, através das ações com o personagem-jogável, sob a concepção de se poder jogar com as representações do passado por meio da simulação.

Então, um “jogo histórico” é aquele que promove operações narrativas baseadas em *interações* com representações do passado. Uma narrativa que interage com as representações pressupõe a prática de um conjunto de ações que interferem diretamente nos sentidos da própria representação, resultando na recriação de seus sentidos como efeito direto da ação realizada (Júnior, 2020, p. 40).

Desta forma, um jogo digital de natureza ficcional histórica se caracteriza por apresentar na tela de jogo imagens, objetos, cenários que remetem ao jogador a sensação de estar “recordando” ou mesmo lidando com narrativas sobre o passado de forma lúdica. Os jogos digitais “históricos” não se propõem por uma acurácia histórica ou mesmo uma tentativa de verossimilhança com a história, o que não impede, todavia, que esses jogos se aproximem de uma narrativa mais historiográfica. Deste modo, a importância dos jogos digitais com simulações sobre o passado reside em uma espécie de olhar holístico sobre os acontecimentos e eventos históricos, que se desenvolvem a partir de narrativas historicizadas, de forma que o jogador se constitui como um *iterator* da simulação digital que se desenvolve no universo do

jogo. Desta forma, o valor propedêutico dos jogos digitais com abordagens sobre o passado se evidencia como uma forma de pavimentar o caminho da compreensão e discussão histórica, cabendo o exame crítico dos historiadores ao explorar seus aspectos e nuances, visando formas de mediar os processos de aprendizagem do conhecimento histórico.

Em seguida, discorrer acerca dos jogos *God of War* e *Assassin's Creed*, no entanto, não farei uma análise detalhada sobre os variados elementos presentes nestes dois jogos, restringindo-me aos aspectos narratológicos por onde se desenvolve a ação do jogo, não se atendo às características mais ludológicas, ou seja, da mecânica, que esses dois jogos apresentam em suas simulações digitais, uma vez que, segundo Júnior (2020, p. 51), "Analisar o jogo digital pela simulação por ele praticada não deve ser impedimento para se observar a presença de representações do passado na narrativa desenvolvida pelos videogames". Contudo, saliento que esses aspectos são de suma importância para o estudo e compreensão dos jogos que apresentam temáticas sobre o passado. Tais observações se ancoram na prática e na experiência enquanto jogador destes dois títulos e na bibliografia que trata sobre os elementos ficcionais históricos destes jogos.

2.1. Passe de fase: simulações narratológicas em *God of war* e *Assassin's Creed*.

De início sustento que o jogo digital deve ser entendido a partir da seguinte premissa proposta por Peixoto (2016, p. 7): "O jogo digital, para existir, precisa ser jogado; do contrário, ele é apenas um software em desuso, com milhares de linhas de código umas sobre as outras". Desta maneira, o presente estudo não busca uma espécie (inexistente) de jogador universal, uma vez que cada indivíduo é dotado de sentimentos, valores, vivências e historicidades que fazem dele um ser singular na forma de experienciar, recepcionar e ressignificar as representações presentes nos jogos e de produzir novos sentidos.

A apropriação, a nosso ver, visa uma história social dos usos e interpretações, referidas a suas determinações fundamentais e inscritas nas práticas específicas que as produzem. Assim, voltar a atenção para as operações de produção do sentido [...] é reconhecer, contra antiga história intelectual, que nem as inteligências nem as ideias são desencarnadas, e, contra o pensamento do universal (Chartier, 1991, p. 180).

Na perspectiva da historiografia vigora a compreensão de que o passado é representado a partir de uma configuração narrativa. Neste sentido, a narrativa pode ser compreendida a partir

do seu aspecto diacrônico, por meio de um conjunto de acontecimentos ou mesmo de estruturas dispostas de maneira sequencial, permitindo, assim, leituras significativas sobre o passado. Desta maneira, é por meio da narrativa que o historiador desenvolve sua capacidade cognitiva de representar o passado. Contudo, as narrativas dos jogos digitais, com representações sobre o passado, apresentam uma forma distinta de se desenvolver narrativas. Nestes jogos, em particular, a narrativa se desenvolve por meio da exploração e espacialização do passado, a partir das escolhas que os jogadores(as) fazem, através de processos contrafactuais, que se pode construir por meio da simulação e por meio de estruturas narrativas diversificadas, espalhadas pelo ambiente que o jogador(a) tem a liberdade de explorar, a partir da sua interface.

2.1.1. Estrutura narratológica de *God of War*.

O primeiro jogo de *God of War*³⁶ ocorreu no ano de 2005, sendo esse responsável por contribuir para alavancar a indústria de entretenimento dos jogos digitais, uma vez que além de obter sucesso de crítica, sendo, inclusive, premiado com o prêmio de *Jogo do Ano* pela Academia de Artes Interativas (AIAS)³⁷ em 2006, vindo a alcançar um significativo sucesso de público. O jogo toma como base os elementos da mitologia e da cultura clássica greco-romana, assim, “[...] promovendo o cruzamento de valores e temporalidades distintas: o antigo, arcaico, heráldico, eterno com o moderno, o tecnológico e o transitório”³⁸. Nos aspectos de jogabilidade, o jogo se desenvolve sob interações nas quais os jogadores devem se utilizar de reflexos e resoluções de *puzzle* (quebra-cabeças). A história do jogo é apresentada em formato de *flashback* e narrada por uma voz onisciente. A narrativa ficcional do jogo é construída a partir do drama pessoal do protagonista Kratos³⁹ e a sua constante vingança contra os deuses do Olimpo. Segundo Cassar (2013), a narrativa de GOW toma como modelo estrutural o monomito de Joseph Campbell. Segue esboço do que seria a jornada do herói de Campbell.

³⁶ Doravante abreviado para GOW.

³⁷ <https://thegameawards.com/nominees/game-of-the-year>.

³⁸ Cruz, Herkenhoff, Lemos. A violência e a tragédia em *God of War*, 2016, p. 108.

³⁹ Na mitologia grega Kratos, Κράτος (poder), era um titã, filho de Estige e Palas.

Figura 6-Estrutura Mítica do monomito: o herói de mil faces, Campbell (2007)



Fonte: https://expertdigital.net/a-jornada-do-heroi-estrutura-mitica-do-monomito-de-joseph-campbell/#google_vignette , acessado em 07 jul. 2024.

A série de jogos *GOW* representa o modo ficcional trágico, em que o seu protagonista Kratos é caracterizado como um semideus, uma vez que é filho de um deus com uma mortal. Kratos é descrito como um habilidoso soldado espartano que, ainda jovem, sofreu a fúria de seu pai, Zeus, que ao descobrir que tinha um filho semideus e por temer uma profecia que dizia que ele, Zeus, seria morto por um filho semideus, acaba por ordenar que Atena, deusa da sabedoria, e Ares, deus da guerra, mate o predestinado filho. Contudo, Zeus desconhecia a existência de Deimos, irmão gêmeo de Kratos. Os deuses, na tentativa de assassinar o filho incumbido pela profecia de morte ao próprio pai, acaba por levar, apenas, Deimos. Kratos, mesmo ferido por Ares no rosto, sobrevive, e decide por tatuar uma marca de nascença do seu irmão gêmeo, caracterizando, assim, a faixa vermelha presente no seu corpo.

Pode-se discutir o fato de que, ao mesmo tempo em que se assemelha a essa tradição de heróis épicos e trágicos, Kratos se afasta deles, pois diferentemente de todos os outros, é capaz de matar um deus. A morte de um deus mitológico pelas mãos de um herói mortal é um importante elemento de narrativa que pode produzir questionamentos e discussões sobre a quebra de paradigmas [...] (Cruz, Herkenhoff, Lemos, 2016, p. 116).

Figura 7-Cena do início da gameplay de God of War 3 (2010)



Fonte: captura de tela da base de dados interna de God of War 3 efetuada com o console Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 07 jul. 2024 durante partida de vídeo game no PS4.

Após o ocorrido com Deimos, Kratos ingressa no exército de Esparta e consegue alçar o posto de capitão. Por certa vez, na tentativa de vencer uma horda de soldados inimigos, ver seu exército sucumbir, a essa altura, Kratos, já quase perdendo a vida, promove um pacto com Ares para vencer a batalha. Pacto feito, Kratos recebe de Ares as lâminas do caos, essa o marcaria para sempre e, consegue, superar os oponentes e vencer, a quase perdida, batalha. Desde então, Kratos passou a atuar no serviço de Ares. No intuito de apagar os últimos resquícios de humanidade presentes em Kratos e concluir o seu projeto de tomar o Olimpo, Ares decide por criar um plano nefasto para matar a esposa, Lysandra, e a filha, Calliope, de Kratos. Desta forma, Ares pede ao espartano para derrotar um vilarejo de seguidores da deusa Atena, no entanto, sem o conhecimento de Kratos, transporta Lysandra e Calliope para o mesmo vilarejo. Depois da sangrenta batalha que levará ao massacre da população do vilarejo, Kratos cai em si e percebe que havia assassinado sua esposa e filha. Tomado pelo sentimento de dor, culpa e vingança, Kratos é amaldiçoado pelo oráculo do local e passa a carregar para sempre em seu corpo as cinzas dos restos mortais de sua família, impregnado, desde então, sob a marca eterna das cicatrizes pelas atrocidades que cometeram, passando, assim, a ser conhecido pelo pseudônimo: fantasma de Esparta.

O papel do jogador neste jogo está muito ligado à fé de Kratos, que se centra em ajudar o personagem principal a alcançar a ‘catarse’ (a purgação das emoções por parte do espectador). Muito ligada à fórmula clássica das tragédias gregas, a catarse desempenha um papel fundamental na narrativa e é, em última análise, o objetivo mais importante que vale a pena explorar (Cassar, 2013, p. 90).⁴⁰

⁴⁰ No original: The player’s role in this game is very much bound to Kratos’ faith, which is centered Around helping the main character achieve ‘catharsis’ (the purgation of the emotions by the spectator). Being very much

Desta forma, em GOW se exprime sob o efeito de uma catarse representada através de ações de violência que o jogador terá que realizar com o personagem-jogável Kratos, em que a tônica da guerra é uma constante. Com isso “[...] o que se entende por guerra, dentro do universo ficcional representativo do jogo, pode ser relacionado com a imagem de pessoas que lutam por vingança, por raiva ou por justiça, mas nunca eximida de seus efeitos”. (Cruz, Herkenhoff, Lemos, 2016, p. 116). Assim começa a saga de *God of War*. Segue a capa do primeiro jogo da série.

2.1.2. O enredo ficcional histórico de Assassin’ Creed.

Outro jogo que também se desenvolve com base em narrativas ficcionais históricas é a série de *Assassin ’s Creed*. Seu primeiro jogo foi lançado no ano de 2007. O jogo é pertencente ao gênero *Role Playing Game*⁴¹, de ficção histórica, ambientado em diferentes cenários e contextos históricos, perpassando desde a Idade Média até o tempo contemporâneo, representando períodos históricos do Renascimento europeu, da Revolução Francesa e da Era Vitoriana, bem como personagens históricos como Leonardo da Vinci, Nicolau Maquiavel, Marquês de Sade, Thomas Paine, Luís XVI, Robespierre e Napoleão Bonaparte. O enredo do primeiro jogo da série gira em torno do embate secular entre a Ordem dos Assassinos e a Ordem Templária, sendo protagonizada pelo personagem-avatar Desmond Miles, que vive no século XXI, vindo a ser sequestrado pela Indústria Abstergo (uma versão moderna da Ordem dos Templários) e compelido a reviver a memória dos seus ancestrais por meio da ciência do Animus⁴², no intuito de encontrar a Maçã do Éden, sendo essa caracterizada como um artefato de poder e razão de disputa histórica entre as duas ordens (Severo; Zazusky, 2018).

Percebe-se a forma recorrente como a indústria dos jogos digitais se utiliza de abordagens históricas como enredo/pano de fundo na construção de jogos. A escolha por apresentar contextos e narrativas históricas não se dá de maneira desprovida de interesses mercadológicos ou por mera razão de entreter. Tais escolhas ocorrem fundamentadas em

bound to the classic fórmula of Greek tragedies, catharsis plays a key role in the narrative and is ultimately the most important objective worth exploring.

⁴¹ Jogo de interpretações de papéis.

⁴² O Animus em Assassin’s Creed se constitui em uma máquina capaz de fazer com que o indivíduo reviva as memórias de seus antepassados por meio de amostra do DNA. Como se fosse um passageiro do tempo, possibilitando o compartilhamento da consciência com os seus ancestrais, uma vez que no jogo, o Animus consegue ler a memória genética do indivíduo.

objetivos econômicos para atingir um público cada vez mais exigente e sedento por jogos com design e enredos bem elaborados, capaz de proporcionar uma intensa experiência “imersiva” e visual aos seus jogadores. Cabe aqui a observação de Vianna-Telles (2016, p. 50) [...] o recurso à História por parte dos produtores de jogos eletrônicos seria uma resposta ao esgotamento dos temas de ficção científica nesse segmento: o uso de referências históricas pode melhorar a atmosfera do jogo e torná-lo mais dramático e emocionante para o público.

Os produtores de jogos digitais, amparados nos avanços no campo computacional, dedicaram-se à elaboração de jogos com efeitos gráficos, visuais e sonoros, que viabilizaram a construção de uma imagética que simula o real, atrelado a isso, os produtores de jogos eletrônicos tomaram de empréstimo conceitos e formas de diversas manifestações artísticas como o desenho, a pintura, o teatro e o cinema.

Designs codificam jogos objetivando proporcionar experiências e essas experiências também estão encadeadas às restrições espaciais do mundo virtual de cada jogo. Tais experiências provocam leituras por parte do jogador, que absorve as informações da tela, do som, do manejo do jogo [...] (Cruz, Herkenhoff, Lemos, 2016, p. 107).

Na série *Assassin`s Creed* as informações históricas se encontram na forma de memória genética, em que os cientistas da Abstergo associam o DNA do ancestral antigo ao ancestral vivo, para determinar se eles são as pessoas das quais eles precisam para obter informações desejadas. O jogo apresenta um processo de consciência compartilhada e experiência visual, em que por meio do Animus se consegue monitorar a linhagem do personagem, de forma que o jogador consiga acessar cada imagem vista pelos olhos do avatar-personagem enquanto ele (personagem-jogável) vive sua ancestralidade, como se fosse um sonho. Desta forma, o jogo promove ao jogador um mergulho em projeções de cenários e figuras históricas, favorecendo uma experiência significativa acerca de como o passado é representado e percebido pelos homens do presente.

Sua simulação reconstrói inúmeros elementos da cultura material do século XV e coloca o jogador no cenário das intrigas e dos conflitos políticos do período, além de disponibilizar um banco de dados com retratos, biografias e explicações sobre costumes e locais do Renascimento italiano. A sua narrativa ficcional é contextualizada historicamente, misturando personagens fictícios com personagens históricos (Alves, Vianna-Telles, 2016, p. 136).

As especificações mencionadas pelos autores acima são exatamente do jogo *Assassin`s Creed. II*, lançado no ano de 2009. Esse jogo, por sua vez, simula a cultura material e os aspectos políticos da renascença italiana. A emulação digital do jogo remete o jogador a uma

visualização monumentalista acerca do que seria a arquitetura da cidade Florença no período renascentista, promovendo, assim, uma patrimonialização digital Vianna-Telles (2016). Dessa maneira, é necessário a seguinte compreensão.

A simulação do jogo não remete o jogador à dimensão do real, mas à dimensão do hiper-real existente na cidade atual, uma vez que na Florença “real” também existem elementos de simulação. Desse modo, o jogo pode “vazar” para a realidade e influenciar o modo como os jogadores experimentam a atual cidade de Florença (Vianna-Telles, 2016, p. 51).

Figura 8-Perspectiva do jogador durante uma partida de Assassin’s Creed Unity, onde se verifica a simulação da Catedral de Notre Dame



Fonte: captura de tela no canal do youtuber @ GAMER Games efetuada com um celular, produzida por Eliando salvador da Rocha em 20 jun. 2024 durante uma gameplay do jogo disponibilizado neste canal.

A ambientação histórica caracterizada pela simulação digital dos jogos da franquia *Assassin’s Creed*, em meio a projeções de contextos sócio-políticos e arquitetônicos de uma determinada época, se constitui em um importante meio para se discutir e trabalhar a aprendizagem histórica em sala de aula.

2.2. É preciso *farmar*: processos educacionais e videogame.

Farmar palavra que vem do verbo inglês “to farm”, que significa cultivar, mas nos jogos digitais possui o sentido de fortalecer o avatar do jogo. A instrução formal de ensino, a escola, se pauta sob a égide da “ditadura” do acerto, de forma que privilegia àqueles (discentes) que alcançam a resposta esperada pelo professor(a) e segregam os estudantes que não conseguem ter o mesmo desempenho na lógica do acerto. Este formato pedagógico acaba por criar um estigma acerca do “erro” no processo de aprendizagem, de maneira que errar se torna sinônimo

de fracasso, de incapacidade e de não estar apto aos padrões educativos estabelecidos. No entanto, já existe a compreensão em processos avaliativos de que o “erro” é constituinte dos mecanismos para a aprendizagem, sendo um aspecto vital para o aprender, uma vez que além de corresponder uma suposta deficiência metodológica por parte do professor(a) em seus mecanismos avaliativos, também corrobora para legitimar hierarquias do saber, em que se toma como base um aprendizado meritocrático.

Dessa forma, é essencial que, no processo de construção dos conceitos pela criança, os erros sejam considerados como degraus para futuros acertos. Esses erros, na verdade, estão indicando o que a criança está pensando, e é nisto que o professor deve deter-se no pensar do aluno, a fim de compreendê-lo e, assim, poder desafiá-lo a encontrar outras respostas (Furtado, 2021, p. 41).

Os jogos digitais podem servir como uma boa medida para contestar os processos formais de ensino que tolhe o erro e puni, em seu processo educativo, aquele que erra. Os jogos de videogames em seus diversos tipos e variedades estão cada vez mais bem elaborados, necessitando, por parte daquele que joga, atitudes reflexivas e estratégicas para avançar nas etapas/fases do jogo, para entender a mecânica de *gameplay*. Por mais que exista uma certa similaridade na prática de se jogar diferentes títulos de jogos digitais, caracterizado pelo ato de andar, correr, pular, subir e descer, entre outras coisas, verifica-se também, em determinados jogos, seja eles no estilo ou nos diferentes gêneros como ação-aventura, *RPG*, *FPS*, *Battle Royale*, *Sous like* ou *Hack slash*, especificidades⁴³ da mecânica simulacional que requer, por parte do jogador(a), tempo de jogo para serem completamente compreendidos. Assim sendo, segundo Cassar (2013, p. 88) “O ato de jogar um jogo é tão complexo que só pode ser descrito como um processo de tentativa e erro onde o jogador refaz a mesma seção até que a sequência correta pretendida pelo desenvolvedor seja finalmente concluída”.

Desta forma, a prática de tentativas e erros constituem um aspecto endógeno do processo de aprendizagem da mecânica do jogo, como também na superação⁴⁴ de desafios encontrados pelo jogador, como vencer oponentes, *Boss* (chefe) e resolver *Puzzle* (quebra-

⁴³ Mesmo que os jogos digitais possuem aspectos similares, nota-se importantes particularidades que os diferenciam sob vários aspectos, sendo isso um fator preponderante na construção de abordagens metodológicas que estejam em consonância ao modelo de jogo digital a ser tomado em análise.

⁴⁴ [...] não se trata de um “vale-tudo” – não estamos aqui defendendo um “progressismo” permissivo. [...] Você tem que habitar a identidade que o jogo oferece [...] e você tem que jogar de acordo com as regras. (Gee, 2009, p. 3).

cabeças), deste modo, instigando o jogador a prevalecer sobre as adversidades que venham a surgir no percurso do seu avatar-personagem.

Os *games* encorajam uma atitude diferente. Eles encorajam os jogadores a explorar detalhadamente antes de irem adiante rápido demais, a pensar lateralmente e não só linearmente a usar essa exploração e esse pensamento lateral para repensar os próprios objetivos de vez em quando (Gee, 2009, p. 6-7).

Os jogos digitais apresentam interessantes características para se repensar processos metodológicos na avaliação da aprendizagem em contextos formais de ensino, uma vez que os jogos digitais já se encontram inseridos na cultura estudantil e os alunos, em um número significativo, jogam variados estilos de jogos. Desta maneira, não é uma espécie de banalização do “erro”, mas sim compreender que os educandos precisam ser encorajados mesmo quando não conseguem êxito em avaliações semestrais e atividades escolares, por exemplo, fazendo-os entender que a aprendizagem é um processo em que o “erro” é parte constituinte do aprendizado e, podendo ser comparado ao desempenho de um jogador de videogame ao controlar seu avatar no percurso de um jogo digital, que após sucessivas tentativas que resultaram em *game over* (fim de jogo), consegue superar uma determinada fase do jogo ou mesmo resolver um quebra-cabeça, ou até, derrotar um poderoso *Boss*, e, assim, vencer e obter o resultado desejado.

2.3. Empatia histórica: a interação afetiva com o avatar.

Dentre os critérios possíveis de observação e análise está a interação afetiva entre o jogador e o personagem-avatar. Assim, a partir do conceito de empatia histórica, como propõe Vianna-Telles (2020), no processo para alcançar a empatia histórica, são necessárias as seguintes operações: contextualização histórica, a tomada de perspectiva e a conexão afetiva. Desta forma, busca-se analisar a interação afetiva entre os jogadores e os personagens-jogáveis e se essa relação proporciona algum envolvimento e interesse em relação à trama e à forma de abordagem do momento histórico aludido no jogo digital e se esse envolvimento se manifesta na forma de apreensão do presente, de forma que,

Após examinar o campo discursivo da empatia histórica, é preciso demonstrar como os jogos digitais podem enriquecer o leque de possibilidades para sua consecução. Afinal de contas, trata-se de uma outra linguagem, de um meio ao qual uso da imaginação, a “presença do anacronismo controlado”, o diálogo com formas estéticas,

produção de narrativas e o desempenho de papéis são elementos constitutivos (Vianna-Telles, 2020, p. 121).

Desta forma, busca-se compreender a incorporação do jogador(a) ao avatar-personagem ao assumir um papel de performance caracterizado a partir da experiência adquirida durante o jogo. Sendo assim, a empatia histórica se constitui como uma categoria analítica percebida como um processo cognitivo, a ser construído sob a forma de exercício e mediada por procedimentos metodológicos desencadeados pelo professor-jogador.

Pode-se então, estimular os alunos através de exercícios empáticos a utilizarem-se da imaginação, que neste ponto podemos chamar de história, para que ele possa “reconstruir” uma fração do passado, completando a teia de evidências a que ele tem acesso através dos exercícios (Pereira, 2014, p. 60).

Desta maneira, a empatia histórica concebida e estimulada sob a forma de exercícios se caracteriza como importante categoria de análise para o processo de compreensão e estudos dos jogos digitais que trazem abordagem histórica e essa relação com o conhecimento histórico.

2.4. Os jogos digitais e a construção de identidades.

Os jogos digitais com narrativas históricas comportam formas discursivas e imagéticas sobre histórias de lugares e tempos. Como representações sociais, eles comportam classificações, divisões e delimitações. As representações são esquemas intelectuais que, por meio de imagens e discursos, fornecem sentido ao presente e favorecem a construção de identidades aos grupos constitutivos da sociedade. Como salienta Chartier, a produção de representações sociais comporta:

[...] o trabalho de classificação e de recorte que produz configurações intelectuais múltiplas pelas quais a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos que compõem uma sociedade; em seguida, as práticas que visam a fazer reconhecer uma identidade social, a exibir uma maneira própria de ser no mundo, a significar simbolicamente um estatuto e uma posição, [...] as formas institucionalizadas e objetivadas em virtudes das quais “representantes” (instâncias coletivas ou indivíduos singulares) marcam de modo visível e perpétuo a existência do grupo, da comunidade ou da classe (Chartier, 1991, p. 183).

O ato de jogar *videogame* é uma prática cultural, na perspectiva proposta por Chartier (1991, p. 183): “[Não há] prática ou estrutura que não seja produzida pelas representações, [...]”

pelas quais os indivíduos e os grupos dão sentido ao mundo que é o deles” (Chartier, 1991, p. 183). Inversamente, a experiência cultural consubstanciada no ato de jogar possibilita a construção de representações sociais. Enquanto representações sociais os jogos geram práticas socioculturais que, por sua vez, geram novas representações, nem sempre em consonância com os modelos de origem. As lutas de representações nascem do embate entre aqueles que têm o poder de classificação e ordenação e as formas peculiares com as quais os grupos constroem compreendem e representam a si mesmos e aos outros na realidade:

A construção das identidades sociais [é] resultado sempre de uma relação de força entre as representações impostas pelos que detêm o poder de classificar e de nomear e a definição, de aceitação ou de resistência, que cada comunidade produz de si mesma [...] O recorte social objetivado [é a tradução do crédito conferido à representação que cada grupo dá de si mesmo, logo a sua capacidade de fazer reconhecer sua existência a partir da demonstração de unidade. [...] As lutas por representações, [refletem] a hierarquização da própria estrutura social (Chartier, 1991, p. 183).

Sob a perspectiva da teoria das representações, a interação com os jogos digitais possibilita aos sujeitos a autoidentificação e a construção de identidades. Os jogos digitais devem ser compreendidos como bens simbólicos e, como tal, como produtos culturais carregados de subjetividades. Constituem-se, portanto, em terreno fértil para concepções históricas e representações (imagens e discursos) sobre fatos e processos históricos.

Uma vez que as representações são produzidas a partir de determinadas óticas e intencionalidades, a relação de representação deve ser entendida, conforme propõe Chartier (1991, p. 183), como a "relação entre uma imagem presente e um objeto ausente". O estudo das representações, nesse sentido, deve ser compreendido como a "análise das práticas, usos e significações diferenciadas" (Chartier, 1991, p. 183).

Este é o propósito que orientou a execução deste trabalho, voltado à análise dos usos, práticas e significações construídas e elaboradas com a ajuda dos jogos digitais com simulações históricas. As observações e discussões sobre construção de identidades e as potencialidades da empatia histórica no processo de ensino de história são acompanhadas pela análise das representações do passado difundidas nos jogos digitais por meio do uso permanente da memória.

2.5. Os jogos digitais como práticas de memória.

Percebe-se de maneira recorrente a utilização das tecnologias digitais para o estabelecimento de uma rede global de recursos mnemônicos. Utilizados como um desses recursos, os jogos digitais constroem suas simulações sobre o passado a partir de uma gama de significados simbólicos elaborados pela prática de memória. Sendo a memória aqui compreendida como um fenômeno de construção coletiva, submetida a transformações e disputas. De acordo com a compreensão de Pollak (2015, p. 2) a memória pode ser definida:

Em primeiro lugar, são os *acontecimentos* vividos pessoalmente. Em segundo lugar, são os acontecimentos que eu chamaria de “vividos por tabela”, ou seja, acontecimentos vividos pelo grupo ou pela coletividade à qual a pessoa se sente pertencer. []. Se formos mais longe, a esses acontecimentos vividos por tabela vêm se juntar todos os eventos que não se situam dentro do espaço-tempo de uma pessoa ou de um grupo.

Deste modo, é na cultura histórica que a memória como fenômeno individual e coletivo é construída e transformada, caracterizada por diferentes formas de conceber e recepcionar o passado, seja por meio de monumentos, sujeitos, lugares, datas celebrativas e eventos que buscam, reiteradamente, interpretar e cristalizar um determinado passado vinculados com acontecimentos do tempo presente. Com isso, é necessário analisar as representações do passado nos jogos digitais, não apenas pela história, mas também pela memória (Telles, 2017).

Os elementos concernentes à memória são difundidos nos jogos eletrônicos por meio de aspectos simbólicos presentes na interface do jogo, haja vista que ambientam os movimentos por onde se percorre com o avatar durante o jogo, como espaços navegáveis. O ensino de história que toma os vestígios da cultura material como fontes para a aprendizagem histórica contribui para ampliar os horizontes dos sujeitos aprendizes no campo da ciência histórica. Como propõe Rede (2012), a atenção sobre a dimensão física da ação social pode contribuir para desenvolver e apresentar diferentes possibilidades de compreensão dos acontecimentos nos processos de formação das sociedades no tempo e no espaço:

Desta maneira, os elementos próprios à cultura imagética presentes nos jogos digitais e constituídos como prática de memória, devem concebidos dentro de um processo mediado, sobretudo em diálogo com concepções historiográficas e interdisciplinares que interpelam o passado sob diferentes perspectivas, com a intenção de uma aprendizagem significativa. Assim propõe Gaskell (1992, p. 271): “Nosso relacionamento com o passado não é mais primeiramente definido pela história, mas antes por uma variedade de práticas, grande parte

delas visualmente baseadas, sujeitas a análises em termos do “visualismo” e do “olhar expandido”, sendo, assim, uma peculiar categoria analítica.

CAPÍTULO 3 - QUEST PRINCIPAL: A GENEALOGIA DO JOGO CALL OF DUTY

Quest possui o significado de missão/objetivo principal relacionada à história do jogo. A saga de *Call of Duty* inicia sua jornada no ano de 2003 com seu primeiro título, sendo lançado com exclusividade para PC e, posteriormente, estendido para consoles. *Call of Duty* se caracteriza como um jogo de tiro em primeira pessoa⁴⁵, pertencente ao gênero FPS⁴⁶, sendo ambientado, principalmente, nos contextos da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) e guerras fictícias, tendo como criador o estadunidense Ben Chichoski e desenvolvido pela *Infinity Ward*, sendo distribuído pela *Activision*, possuindo, até o presente momento, entorno de vinte títulos lançados.

Tomo como referência para desenvolver a análise de *Call of Duty* o trabalho de Santos (1999)⁴⁷, que procurou situar a narrativa do jogo *Medal of Honor* (1999) com os aspectos de uma mitologia norte-americana que concede significados heroicos às experiências de guerra. Neste trabalho, o jogo é compreendido quando analisado em conjunto com outros produtos midiáticos, que contribuíram para monumentalizar a memória heroica dos soldados que lutaram na Segunda Guerra Mundial, construída através de recursos mnemônicos, atrelado à uma política de esquecimento dos atos abusivos cometidos pelo exército estadunidense durante a guerra do Vietnã.

Sirvo-me também dos pressupostos metodológicos elencados por Viana-Telles (2019)⁴⁸, que indicou uma série de aspectos que favorecem uma construção analítica densa e apurada sobre História e jogos digitais.

⁴⁵ O jogo em primeira pessoa promove uma fusão entre jogador e avatar. O jogador não vê o próprio rosto, mas as perspectivas visuais e auditivas do personagem são incorporadas a ele. Essa conversão produz uma intensa experiência de prazer e imersão. (Viana-Telles, 2020, p. 141).

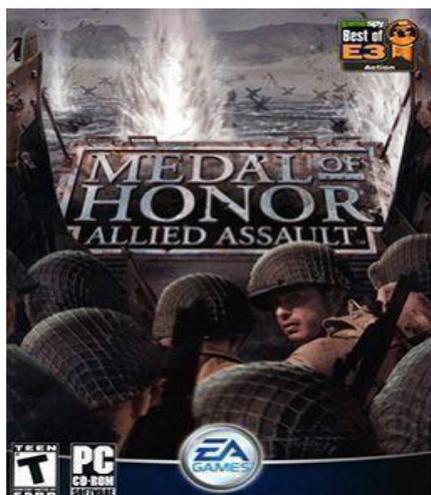
⁴⁶ Abreviação de *First Person Shooter*, que traduzindo significa atirador em primeira pessoa.

⁴⁷ Para um aprofundamento maior acerca do jogo *Medal of Honor* e a sua relação com o exército americano ver Santos, Christiano Britto Monteiro dos. *Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial*. 2009.

⁴⁸ Referência completa: VIANA-TELLES, Helyom. Jogar e Compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseada em simulações do passado. In: ALVES, Lynn; VIANA-TELLES, Helyom & MATTA, Alfredo E. R. (Orgs.). *Museus Virtuais e Jogos Digitais: novas linguagens para o estudo da História*. Salvador: EDUFBA, 2019. pp.59-90.

A franquia *Call of Duty* possui uma íntima ligação com o seu antecessor e concorrente o jogo *Medal Of Honor* (1999)⁴⁹, apesar de possuírem diferenças em seu formato no que tange a perspectiva de enredo histórico⁵⁰, como a possibilidade do personagem principal contar com a presença de outros soldados – controlados por inteligência artificial - acompanhando o jogador em boa parte das missões (Rodrigues, 2024), suas similaridades vão além de uma mera comparação de *gameplay*⁵¹, como jogos de tiro em primeira pessoa. Lançado em 1999, *Medal Of Honor* transformou o cenário de jogos de guerra, uma vez que, segundo Rodrigues (2024), antes do seu lançamento a grande maioria dos jogos sobre a Segunda Guerra Mundial eram de estratégia. *Medal Of Honor*_na tradução Medalha de Honra, uma referência a uma das maiores honrarias concedida pelo Congresso Nacional dos EUA aos militares que se destacam por bravura_ reflete uma perspectiva que coloca os EUA como nação protagonista da Segunda Guerra Mundial, sob uma ótica hegemônica e chauvinista estadunidense, que procura prestigiar os veteranos de guerra, ao tratar esse evento histórico como um ato glorioso e heroico, sob a concepção de sacrifícios humanos em razão de um bem maior, “libertar o mundo da tirania nazista”

Capa do jogo Medal of Honor (2002)



Capa do jogo Call of Duty: 2 (2005)



52

⁴⁹ Jogo de tiro em primeira pessoa, desenvolvido pela DreamWorks Interactive e publicado pela Electronic Arts.

⁵⁰ Enquanto em *Medal of Honor* você jogava apenas com um personagem estadunidense, em *Call of Duty* você tinha a possibilidade de jogar também com um personagem britânico e um soviético (Rodrigues, 2024, p. 288).

⁵¹ É um termo comum entre desenvolvedores, jogadores e críticos de jogos. Trata-se da maneira como o jogo constrói sua “jogabilidade” inserida em uma arquitetura ou estrutura, também chamada por alguns meios de “mecânica”. Em outras palavras, se refere às formas de como se joga determinado tipo de jogo de acordo com estilo e/ou gênero. (Júnior, 2017, p. 6).

⁵² Esses dois jogos desenvolvem narrativa históricas focadas nos acontecimentos em torno do Dia D.

Existe no jogo *Medal Of Honor* e *Call of Duty* uma estreita relação com o cinema hollywoodiano, uma vez que, como produto da indústria cultural capitalista, o cinema de *Hollywood* constroi uma lógica pautada em visões estereotipadas de mundo, sob a égide maniqueísta de bem versus mal, exportando os valores de um mundo cristão, centralizado no ocidente e que acaba por hierarquizar as culturas, difundindo, com isso, um olhar xenófobo, principalmente, sobre as culturas do oriente, tomando como padrão cultural, político e religioso o modelo ocidental de mundo.

Deste modo, tanto na série *Call of Duty* como em *Medal of Honor*⁵³ se verifica a elaboração de um mito de guerra que precisa ser compreendido em paralelo com a indústria cinematográfica estadunidense, principalmente, com seus filmes de guerras históricas.

O mito da guerra na sociedade norte-americana é investido de poesia e religiosidade, em que o passado e presente se fundem na imagem de homens honrados, corajosos e fiéis unidos na defesa da liberdade e da democracia. A guerra pressupõe dor, sofrimento e perda, que uma vez inseridos na narração mítica da nação, ao contrário de torná-lo insuportável, torna-a ainda mais poética e sagrada. A iminência da perda da vida humana confere aos que vão à guerra uma aura religiosa. Vão em nome da lealdade, da fé, da crença. (Spini, 2006. p. 01).

Percebe-se uma forte indicação nas pesquisas que tomam como foco o campo audiovisual, de que as *mídias* se comunicam/interagem em seus processos constitutivos. No entanto, a forma interativa que caracteriza o ato de jogar videogame se difere da forma passiva com que o espectador acompanha e assiste a um filme. Com isso, não busco aqui uma aproximação entre o cinema e os jogos digitais desprezando tais diferenças, uma vez que essas mídias apresentam formatos e configurações distintas, desde a posição da câmera ao “controle” do avatar. Desta maneira, a vinculação dos jogos digitais que trazem representações históricas e o cinema é importante para se compreender o arcabouço narrativo que ajudaram a construir o enredo desses jogos, uma vez que seus desenvolvedores tomaram como referência uma série de elementos, desde jogos de tabuleiros a representações da sétima arte.

Um jogo digital não acontece sem a ação do jogador, ao contrário do cinema que não depende de uma ação propriamente dita por parte do seu público, que atua como mero espectador. Desta forma, a relação entre os jogos digitais históricos e o cinema se fundem por meio de uma correlação de influência. O jogo *Medal of Honor*, por exemplo, contou com a

⁵³ Sempre ficou evidente nos jogos da franquia que a ideia era criar um ambiente imersivo onde os jogadores pudessem sentir que estavam experienciando, ao menos parcialmente, o que os soldados aliados desembarcados na Normandia viveram naquele dia 6 de junho. (Rodrigues, 2024, p. 285-287).

participação do cineasta Steven Spielberg⁵⁴ em sua produção, aspecto este, que levou *Medal of Honor* a ser, fortemente, inspirado no filme *O Resgate do Soldado Ryan* (1998), sendo este dirigido por Spielberg. Nessa correlação, entre os jogos digitais com narrativas históricas e o cinema, se encontram vinculados por razões mercadológicas, uma vez que o intuito das produtoras é a lucratividade, assim, o fato de um jogo digital com enredo histórico se atrelar a um outro produto da indústria cultural⁵⁵, que obteve reconhecido sucesso de crítica e venda, se caracteriza por uma estratégia de mercado.

A esta altura do século XXI, não é difícil estabelecer uma relação clara e direta entre cinema e games. Basta, por exemplo, assistir à introdução de um jogo como *Red Dead Redemption*. Olhares mais desatentos poderiam confundir o game com cinema, no estrito senso da palavra: da fotografia à trilha sonora, a influência é explícita, muitas vezes, até caricatural. Mesmo se tratando de imagens sintéticas, geradas por computação gráfica, o conceito que as embasa é franco devedor da cinematografia hollywoodiana, [...] (Gomes, 2016, 98).

Desta maneira, o recurso de se explorar eventos e narrativas históricas como enredo e pano de fundo se encontram recorrentes nestes dois nichos de entretenimento cultural, motivados, entre outras coisas, por atingir um público cada vez maior.

3.1. Da guerra ao “terror” aos jogos de tiro em primeira pessoa.

A série de jogos *Call of Duty*⁵⁶ surge no contexto geopolítico em que os Estados Unidos deflagaram sua política militar de guerra ao terrorismo islâmico, também nomeada de “Guerra ao Terror”⁵⁷, em represaria aos atentados terroristas sofridos em 11 de setembro de 2001, sendo estes, posteriormente, assumidos, pelo grupo paramilitar islâmico da Al-Qaeda.

Na esteira dos ataques da al-Qaeda de 11 de setembro de 2001, o presidente Bush declarou que nossa política deve ser a de dominar o mundo mediante uma absoluta superioridade militar e desfechar guerras preventivas contra qualquer possível concorrente. Ele

⁵⁴ Spielberg apresentou a ideia de um jogo de tiro em primeira pessoa que passaria no teatro europeu de combate e receberia o nome da maior honraria militar estadunidense, a Medalha de Honra, com os objetivos de ser: historicamente fiel, divertido e um tributo aos soldados dos EUA mortos naquela guerra. (Rodrigues, 2024, p. 279).

⁵⁵ Toda cultura de massas é por princípios de adaptação. Esse caráter adaptativo, porém, o filtro monopolista que resguarda os esquemas reificados de qualquer raio externo de influências, representa ao mesmo tempo uma adaptação aos consumidores. (Adorno, 2020, p. 163)

⁵⁶ Home page: <https://www.callofduty.com/br/pt>

⁵⁷ Política bélica estadunidense desencadeada no começo do atual século contra grupos paramilitares, localizados, principalmente, no Oriente Médio.

começou a expor a essa “doutrina” no discurso de 1º de junho de 2002 perante os cadetes da Academia Militar de West Point. A Casa Branca, aliás, caracterizou o discurso como prelúdio a uma “estrutura geral de segurança”. (Johnson, 2007, p. 328).

A política belicista adotada pelo governo estadunidense culminou com o bombardeio do exército anglo-americano ao Afeganistão em 2001, seguindo com a sua invasão, objetivando derrubada do regime Talibã, sob o discurso de que este apoiaria os membros da Al-Qaeda e, posteriormente, no ano de 2003, a invasão unilateral ao Iraque, sob alegação de que este país estaria, clandestinamente, produzindo armas químicas.

Verifica-se uma explícita relação entre os jogos da franquia *Call of Duty*⁵⁸ e a política internacional estadunidense adotada no início do atual século. Assim, a política externa do governo norte-americano, no começo do novo milênio, fomentou por meio da indústria cultural, nesse incluindo o cinema e os jogos digitais com a abordagem histórica de guerra, a construção de uma mentalidade que estereotipam os povos islâmicos, como potenciais terroristas, como também ajudou a exportar uma concepção hegemônica de mundo que privilegia os Estados Unidos como superpotência, atrelado ao ideário americano de sociedade desencadeado no período entreguerras, sob o mote *american dream* (sonho americano)⁵⁹.

Após esses eventos que marcaram a chegada do novo milênio, a própria indústria cultural saturou o mercado de produções com temáticas de incursões militares norte-americanas em áreas do globo que representassem ameaças à sociedade e ao estilo de vida ocidental. A indústria de videogames foi uma das que mais utilizou essa atmosfera de “choque de civilizações”, termo bastante controverso, para lançar no mercado jogos apelativos que lançassem mão de interpretações do passado com motivações ficadas na contemporaneidade. (Júnior, 2017, p. 21-22).

Desta maneira, os jogos da franquia *Medal of Honor* e *Call of Duty*, como artefatos culturais, são permeados de aspectos político-ideológicos e culturais, que objetivam, para além do intuito de entreter seus jogadores, representar visões sobre um determinado período e contexto histórico, que na verdade correspondem a posições geopolíticas arraigadas no tempo presente ao qual estes artefatos foram produzidos e lançados, como evidencia o jornalista Alan

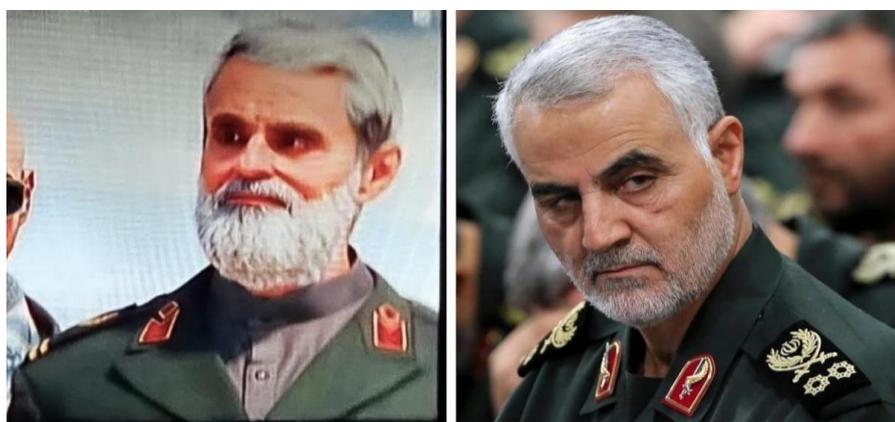
⁵⁸ Entre os quadros de lideranças da Activision Blizzard (atual proprietária da marca *Call of Duty*) estão figuras anteriormente envolvidas com serviços de inteligência e militares de peso que atuaram em administrações governamentais (Rodrigues, 2024, p. 295).

⁵⁹ A crença, entre outras coisas, na liberdade como fruto do regime democrático e nos valores meritocráticos capitalistas de que, independentemente do lugar social em que o indivíduo se encontre, o sucesso econômico é possível.

Macleod por meio de uma matéria publicada no *Mint Press News* sobre o jogo *Call of Duty: Modern Warfare II* (2022):

Na primeira missão do jogo, os jogadores devem realizar um ataque de drone contra um personagem chamado General Ghorbani. A missão é obviamente uma recriação do ataque ilegal de drones da administração Trump em 2020 contra o general iraniano Qassem Soleimani – o general em jogo tem até uma notável semelhança com Soleimani. (Macleod, 2022).

Figura -À esquerda, General Ghorbani em *Call of Duty: Modern Warfare II*, 2009 e à direita, General iraniano Qassem Soleimani⁶⁰



Fonte: Imagem extraída do jogo do *Call of Duty: Modern Warfare II*, 2009

Como mencionado, indícios apontam que o general iraniano Soleimani foi assassinado, em janeiro de 2020, por um ataque com o uso de drone, sendo esse, supostamente, orquestrado pelos Estados Unidos. Semelhantemente, o que ocorre em *Call of Duty: Modern Warfare II*, em que os jogadores são instruídos a assassinar líderes políticos estrangeiros, isso também é percebido em outro jogo da franquia. Em *Call of Duty Black Ops* (2010), os jogadores têm que realizar uma missão que contempla o assassinato do líder cubano Fidel Castro. O êxito da missão é alcançado com a morte de Fidel, caso o jogador consiga esse feito com um tiro na cabeça do líder cubano, será recompensado com um troféu cujo título é “Morte aos Ditadores” (Macleod, 2022).

⁶⁰ Fonte: MACLEOD, Alan. *Call of Duty is a government spy: these documents prove it*. *Mint Press News*, 2022. Disponível em: <https://www.mintpressnews.com/call-of-duty-is-a-government-psyop-these-documents-prove-it/282781/>. Acesso em: 20 abr. 2024.

Figura 9-Em Call of Duty Black Ops o jogador para avançar de fase precisa assassinar o líder político Fidel Castro, que na simulação do jogo faz reféns



Fonte: <https://www.mintpressnews.com/call-of-duty-is-a-government-psyop-these-documents-prove-it/282781/>. Acesso em: 20 abr. 2024

Estudamos durante a graduação em História que a historiografia não lida com as hipóteses do “se”, todavia, os jogos digitais oferecem um sistema que permite brincar com possibilidades históricas que não ocorreram, mas que ainda sim guarda um diálogo com determinados elementos do passado, principalmente, no campo da *contrafactualidade*⁶¹. A historiografia como produção acadêmica não se desenvolve de modo à parte da sociedade, uma vez que a escrita da História dialoga, continuamente, com a sensibilidade, com os anseios, as expectativas e as preocupações do presente. Neste sentido, a partir do momento que os jogos digitais com simulações do passado afetam nossa sensibilidade e começam a brincar com o nosso imaginário, eles (jogos digitais) acabam também afetando as nossas questões e o modo como olhamos para o passado.

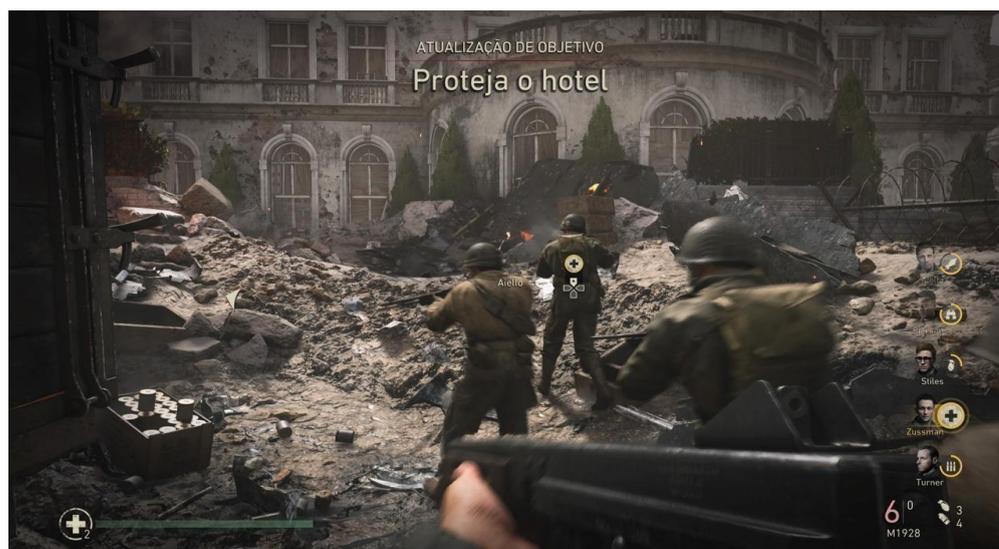
Assim, é sob a lógica contrafactual e maniqueísta, atrelado aos aspectos culturais, que se molda o enredo ficcional histórico dos jogos da franquia CoD⁶². Tais características podem ser novamente constatadas no jogo *Call of Duty: WW2* (2017). Este jogo toma como enredo histórico o conflito da Segunda Guerra Mundial. Em um determinado trecho do jogo, o jogador tem como objetivo escoltar civis alemães que se encontram, em meio ao conflito, escondidos no porão de um hotel, fugindo do exército nazista. Essa história se desenvolve através de cinemáticas, de modo que, inicialmente, ocorre uma breve discussão entre os membros do esquadrão militar pertencentes ao exército dos EUA, sobre a questão de que deveriam ou não escoltar os civis alemães, chegando a um relativo consenso de que sim. No entanto, nesse meio tempo, uma mulher de nome Érica, que está entre os civis, relata que sua irmã Anna, uma criança, não veio junto com o grupo e diz que ela (Anna) voltou sozinha para o esconderijo

⁶¹ É uma situação ou evento que não aconteceu, mas caso viesse a acontecer mudaria o curso da história e alteraria o rumo dos acontecimentos e afetaria aspectos da realidade a qual conhecemos.

⁶² Abreviação de *Call of Duty*, termo bastante comum entre os jogadores da franquia.

onde o grupo estava anteriormente. Em seguida, o tenente Turner, comandante do esquadrão, determina ao soldado Daniels que vá, sozinho, procurar a criança. Após isso, surge como objetivo para o jogador encontrar Anna. Seguem imagens sobre esse momento do jogo.

Figura 10-Momento do jogo em que o jogador tem como objetivo encontrar e resgatar Anna.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 03 jul. 2024 durante partida de vídeo game no PS4.

Figura 11-Momento do jogo em que o jogador tem como objetivo encontrar e resgatar Anna.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 04 jul. 2024 durante partida de vídeo game no Ps4.

Desta maneira, *Call of Duty: WW2*, em seu enredo ficcional histórico, ao apresentar soldados estadunidenses protegendo e escoltando civis alemães em meio ao conflito da Segunda Guerra Mundial, favorece a construção de uma narrativa pró Estados Unidos. Busca-se, com isso, revestir e validar as ações do exército norte-americano dentro de um conceito moral que os coloquem como homens bons e justos, que mesmo em meio a circunstâncias extremas, sob o efeito do fogo cruzado, sabem diferenciar quem são os seus verdadeiros inimigos, sendo

capazes de atitudes honradas, como a de proteger e ajudar àqueles que mais necessitam, como os menos capazes de se defenderem sozinhos, como uma criança.

A franquia Call of Duty é particularmente notória, não apenas em suas mensagens, mas também por quem são os mensageiros. Cada vez mais, os jogos parecem ser poucos mais do que propaganda americana disfarçada de divertidos jogos de tiro em primeira pessoa. Para os jogadores, o objetivo é desfrutar do entretenimento em ritmo acelerado. Mas para os envolvidos na sua produção, o objetivo não é apenas ganhar dinheiro; trata-se de servir a máquina de guerra imperial (Macleod, 2022).

Figura 12-Após encontrar Anna, o jogador tem que passar, furtivamente, pelos soldados alemães.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 04 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

Verifica-se em *Call of Duty: WW2* uma instrumentalização ideológica que procura persuadir os jogadores por meio de uma narrativa que se caracteriza como uma evidente propaganda militar estadunidense, que os coloca em uma posição de verdadeiros representantes da justiça e do “bem” comum, que busca endossar atos políticos contemporâneos, pautados em nome de uma pseudo guerra justa, na tentativa de justificar razias e morticínios realizados ao longo do tempo.

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 identidade e de poder. Os *games* são importantes vetores de divulgação e popularização de temas históricos como as franquias *Medal of Honor* e *Call of Duty* (Coelho, 2024, p. 146-147).

Com isso, a série *Call of Duty*⁶³ surgiu forjada por elementos ideológicos que caracteriza os Estados Unidos como um Estado-Nação beligerante, bem como elementos pertencentes a indústria cultural estadunidense, dos quais se incluem os aspectos que ajudaram a formar o jogo *Medal of Honor* e por características providas da indústria hollywoodiana de cinema, principalmente, dos filmes com narrativas históricas de guerras, sob o ideário de exportar uma cultura da guerra, pautada na identidade político-militar estadunidense desencadeada ao longo do tempo, na tentativa de suavizar os atos de guerra praticados pelo exército norte-americano, como, por exemplo, na Guerra do Vietnã (1955-1975)⁶⁴ e no intuito de endossar práticas militares adotadas no começo do século atual.

A mítica da guerra na sociedade norte-americana tem encontrado no discurso oficial, ao longo da história, alimento para manutenção e antídoto para as resistências e lutas internas de grupos que se recusam a aceitar a guerra como recurso inevitável. [...] Por isto o mito se faz na ação e é dinâmico, constituindo um poderoso “mecanismo discursivo” que transforma as diferenças em unidade (Spini, 2006, p. 01).

A pertinência dos jogos de *Call of Duty* para os estudos históricos se evidencia pela sua forma recorrente de representar o passado em simulações digitais, evidenciando, assim, projeções e percepções das sociedades contemporâneas acerca de eventos e tempos passados, atingindo, como um artefato cultural de grande circulação, um público significativo, vindo, por assim, a contribuir para fomentar determinadas concepções e visões sobre acontecimentos pretéritos.

A presença da história em videogames como da série *Call of Duty*, em termos dos significados nacionais que divulgam, é sem dúvida uma negociação entre a compreensão dos designers de jogos sobre uma interpretação proveitosa do passado e a própria interação e leitura do jogador da história apresentada. No entanto, essas memórias de tela anunciam uma nova e ousada frente mediada no discurso discursivo da história e da presença da guerra nele (Gish, 2010, p. 177, tradução nossa).⁶⁵

⁶³ Em tempos recentes foi revelado, através de documentos liberados pelo Freedom of Information Act e obtidos pelo jornalista Tom Secker, que o corpo de Fuzileiros navais dos Estados Unidos (USMC) esteve envolvido desde 2010 na produção de games da franquia *Call of Duty*, fornecendo informações a respeito de técnicas e armamentos. De acordo com Secker, os jogos são um portal de recrutamento atraindo para as forças armadas parte dos jogadores, mesmo quando não são feitos anúncios explícitos. (Rodrigues, 2024, p. 294-295).

⁶⁴ Existe fortes indícios de que o exército estadunidense assassinou civis neste conflito, dos quais constam a presença de crianças como vítimas, o que veio a provocar um movimento contrário à guerra por parte de determinados segmentos sociais nos Estados Unidos da América.

⁶⁵ No original: The presence of history in video games such as the *Call of Duty* series, in terms of the national meanings they convey, is undoubtedly a negotiation between the game designers’ understanding of a useful interpretation of the past and the player’s own interaction with and reading of the history presented. However, these screen memories herald a bold new mediated front in the discursive discourse of history and the presence of war in it.

Desta forma, é importante entender os elementos que ajudaram a construir o formato e a jogabilidade de *Call of Duty*, sendo indispensável que tais jogos sejam jogados, uma vez que, segundo Coelho 2024, p. 145) “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 releituras do passado”, assim por meio da experiência com o jogo, se viabiliza uma melhor compreensão dos seus aspectos e subsidie possíveis problematizações acerca dos elementos históricos nele contido, entendendo, assim, suas referencialidades implícitas e explícitas.

3.2. Vamos de FPS: simulação ficcional histórica de *Cod: WW2*.

O modo campanha⁶⁶ de *CoD: ww2* (2017) apresenta uma narrativa ficcional histórica que se molda dentro de uma concepção de história eurocentrada, sob a perspectiva de uma narrativa de personificação do herói e do evento histórico, construída a partir da ótica política dos “vencedores”. Em síntese, o jogo *CoD: ww2* constrói um enredo ambientado ao contexto da Segunda Guerra Mundial, a partir dos acontecimentos da *Operação Overlord*, ocorrida em 06 de junho de 1944, mais tarde rebatizada de o *Dia D*, fazendo referência a contraofensiva militar dos países aliados contra a Alemanha nazista, uma ação orquestrada por meio de um ataque aéreo e anfíbio⁶⁷ no norte da França, desencadeada nas praias de *Omaha* e *Utah* na Normandia, a partir de *Pointe du Hoc*⁶⁸, com enfoque na libertação da França tomada pelo exército nazista, contendo o apoio da *Resistência Francesa*, perpassando, no desenvolver do jogo, pelas batalhas do Reno e de *Bulge*⁶⁹.

⁶⁶ Também chamado de modo história, em que o jogador controla um personagem principal no estilo *single-player* (um único jogador), sendo desenvolvido por uma sequência de missões ou fases a serem percorridas e superadas ao longo do jogo.

⁶⁷ Força naval partindo do mar e por desembarque terrestre.

⁶⁸ Tratava-se de um penhasco de aproximadamente 53 metros de altura, onde se acreditava que estavam posicionadas seis peças de artilharia de 155 mm defendidas por concreto (Rodrigues, 2024, p. 50).

⁶⁹ Também nomeada como a Batalha das Ardenas, realizada entre dezembro de 1944 e janeiro de 1945, caracterizada como uma contraofensiva alemã, ocorrida na floresta das Ardenas na Valônia, Bélgica, chegando à França e Luxemburgo.

Figura 13--Cinemática inicial do jogo Call of Duty WWII, uma referencialidade aos momentos que antecederam ao desembarque das tropas aliadas às praias da Normandia durante a operação overloud.

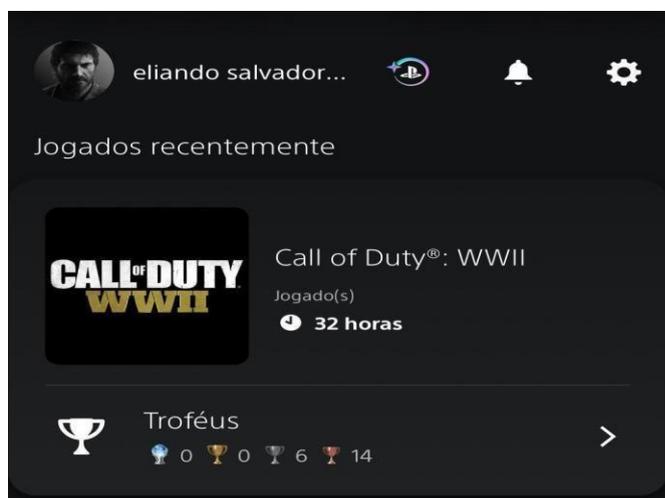


Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 03 jul. 2024 durante partida de vídeo game no PS4.

Hoje com nossos aliados embarcamos em uma operação de importância incomparável, para estabelecer uma cabeça de praia na Normandia e reverter a propagação da agressão alemã, que aterrorizou a Europa nos últimos quatro anos. Nós somos tudo que separa o mundo da escuridão. Isso é muito mais do que uma chance de sermos heróis do nosso próprio tempo. Se vencermos, nosso triunfo será gravado nos corações e mentes de um mundo grato, por incontáveis gerações. Estou falando de glória, cavalheiros. História verdadeira. (Davis, 2017, *Call of Duty: WWII*).

Seguindo os postulados de Consalvo e Dutton (2006), é de suma importância que o pesquisador na área de *Game Studies* explicita sua metodologia de trabalho e apresente os diferentes aspectos do jogo que possa ser explorado. Deste modo, esboço os elementos metodológicos que nortearam o estudo e a análise do jogo CoD: ww2. Não buscarei exaurir todos elementos e aspectos presentes CoD: ww2, mas sim pontos que considero cruciais entre o jogo e a História. Joguei o *modo campanha* de CoD: ww2 em um *Playstation 4* (Ps4), a partir do seu lançamento, vindo a concluir todas as fases do *modo história* do jogo, vindo a “zerar” duas vezes esse modo do jogo. Segue captura de tela da minha conta na *Playstation Store* acessada através do *App playstation*, que registra o quantitativo de 32 horas jogadas de *CoD: ww2*, do o ano de seu lançamento até o momento.

Figura 14-Captura de tela da minha conta na App Playstation



Fonte: <https://store.playstation.com/pt-br/pages/latest>

Desta forma, ao realizar a análise de CoD: ww2, tomo como base a minha experiência enquanto jogador, atrelado às pesquisas desenvolvidas na área de *Game Studies* e os estudos etnográficos em ambientes virtuais. Na análise do jogo CoD: ww2 fiz constante uso da tecnologia *Machinima*⁷⁰, sendo essa uma importante ferramenta na investigação de jogos digitais, como sustentam Moran;Patrocinio (2011, p. 6):

O hibridismo e a convergência das mídias, marcas da produção audiovisual contemporânea, têm no Machinima um caso exemplar. Videogame, arte do vídeo, televisão, cinema, performance audiovisual são campos de criação constitutivos do Machinima.

CoD: ww2 apresenta uma narrativa, cronologicamente, linear, focada no evento, tomando como referência o imaginário cinematográfico e televisivo que corroboraram, ao longo do tempo, na construção *mítica* em torno do Dia D, como um grande épico histórico, construído a partir da apropriação política estadunidense deste evento, no intuito de enraizar na memória coletiva a batalha da *Normandia* como a mais importante das batalhas ocorrida durante a Segunda Guerra Mundial. Assim, segundo Pollak (1992, p. 3),

⁷⁰ Machinima é uma técnica de produção de vídeo que usa mecanismos geradores de gráficos em tempo real, como videogames, para produzir imagens em movimento. (Nietzsche, 2011, p. 76)

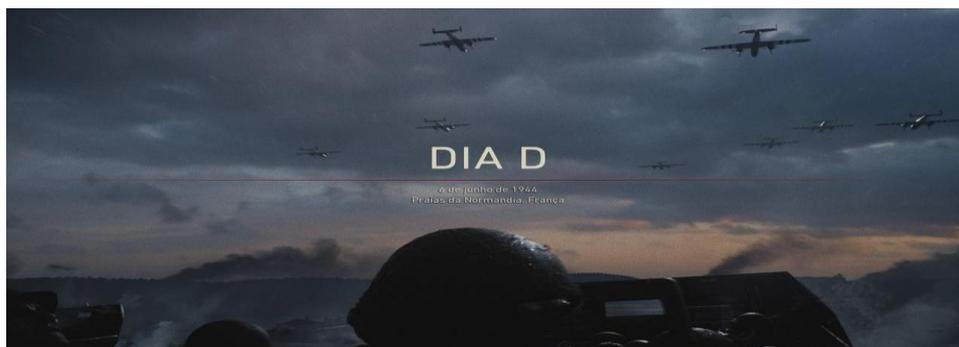
Na memória mais pública, nos aspectos mais públicos da pessoa, pode haver lugares de apoio da memória, que são lugares de comemoração. Os monumentos aos mortos, por exemplo, podem servir de base a uma relembração de um período que a pessoa viveu por ela mesma, ou de um período vivido por tabela.

Figura 15-Os presidentes Emmanuel Macron da França e Joe Biden do EUA em cerimônia dedicada ao 80º aniversário do Dia D, ocorrido em 6 de jun. de 2024 em Colleville-Sur-Mer, região da Normandia-França.



Fonte: <https://www.rfi.fr/ro/fran%C5%A3a/20240606-d-day-celebrat%C4%83-80-de-ani-mai-t%C3%A2rziu-%C3%AEn-normandia-de-emmanuel-macron-joe-biden-%C5%9Fi-volodimir-zelenski-galerie-foto> acesso em 19 ago. 2024.

Figura 16-Primeira fase do jogo Call of Duty WWII nomeada de Dia D, que toma como referência o desembarque das tropas aliadas nas praias da Normandia durante a Segunda Guerra Mundial em 06 de junho de 1944.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 04 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

Em CoD: ww2 se verifica uma reprodução do monomito Joseph Campbell, em que o jogador experimenta a jornada do herói, partindo do chamamento à aventura, superando os

desafios e retornando com a consagração. De início realizo a análise de CoD: ww2 não só pelos aspectos de jogabilidade e mecânica, mas também pelo seu enredo, que é desenvolvido através das cinemáticas, extrapolando, assim, a tela de jogo, quando se aponta elementos referenciais de outros produtos midiáticos, que de maneira direta, não se encontram presentes na perspectiva de um *videogame* em primeira pessoa. Contudo, aos estudos culturais, o que inclui os seus artefatos, se caracteriza de sobremaneira importante, que se desenvolvam metodologias diacrônicas, no intuito que se favoreça apropriações consistentes acerca dos distintos elementos que compõem o fenômeno dos jogos digitais com temáticas sobre o passado.

Logo no prólogo de abertura de CoD: ww2, entre sons e imagens simbolicamente alusivos ao contexto da Segunda Guerra Mundial⁷¹ surge a voz do então presidente dos Estados Unidos Franklin D. Roosevelt (1933-1945) à época do conflito. Nesse momento, Roosevelt conclama os soldados para o *chamado*⁷² - àqueles que seriam os “predestinados” - a deixarem seus lares, família e entes queridos, em sacrifício de uma nação inteira ou mesmo em favor de toda a humanidade. Inclusive, o próprio título *Call of Duty*, em uma tradução literal, significa “chamado ao dever”, o que pode ser compreendido, dessa maneira, pela supremacia de interesse do estado-nação em relação a própria vontade do indivíduo, caracterizada pela convocatória dos sujeitos incumbidos de participarem da árdua e honrosa missão. Nesse ínterim, busca-se revestir a guerra e os soldados que dela participam, sob um aspecto glorioso e nobre, relativizando, assim, seu lado trágico e nefasto.

Como uma coleção de videogames de tiro em primeira pessoa engajados na representação da guerra histórica, a franquia *Call of Duty* tem uma relação tênue com a violência traumática associada à Segunda Guerra Mundial. A série deve simultaneamente entreter o jogador através da performance da violência como sua mecânica lúdica central, ao mesmo tempo que constroi a natureza lamentável da necessidade de tal violência na história (Gish, 2010, p. 173, tradução nossa).⁷³

⁷¹ Estas aberturas cinematográficas colocam em primeiro plano uma compreensão da força militar aliada como fundamentalmente heroica e ligada a um ethos individualista ocidental [...]. (Gish, 2010, p.170, *tradução nossa*). No original: These cinematic openings foreground an understanding of Allied military strength as fundamentally heroic and tied to a Western individualist ethos [...].

⁷² [...] a ideia de buscar o homem comum e transformá-lo em herói exerce um efeito com um raio de ação muito mais extenso. Então, a característica mais comum em *O resgate do soldado Ryan*, [...], *Medal of Honor* e *Call of Duty ww2* é o chamado. (grifo nosso). (Santos, 2009, p. 50).

⁷³ No original: As a collection of first-person shooter video games engaged in the representation of historical warfare, the *Call of Duty* franchise has a tenuous relationship with the traumatic violence associated with World War II. The series must simultaneously entertain the player through the performance of violence as its central playful mechanic, while also constructing the regrettable nature of the necessity of such violence in history.

O começo jogável de CoD: ww2 coloca o jogador em uma perspectiva em primeira pessoa, com uma ação simulativa do desembarque das tropas aliadas às praias da Normandia, uma referência aos acontecimentos ocorridos no dia 06 de junho de 1944 durante a Segunda Guerra. O jogo em seu início realiza uma permuta dos elementos estéticos presentes na cultura histórica, tomando de empréstimo a narrativa visual de abertura do filme *O resgate do soldado Ryan*. Filme este que busca a pretensão de narrar os fatos a partir da ótica de uma testemunha, se caracterizando por apresentar a guerra em seu aspecto visceral, expondo o morticínio sofrido pelos soldados aliados durante o desembarque à praia de *Omaha* durante a *Operação Overlord*. Este filme que se notabiliza por apresentar ao público um processo imersivo do que seria um cenário de guerra, por meio da utilização de câmeras sem estabilização⁷⁴, com imagens de baixa saturação e efeitos visuais em *slow motion*⁷⁵, elevando o espectador para o primeiro plano de tomada cinematográfica, buscando dar ao espectador a noção de se está em um frente de batalha. Aspectos esses que estão presentes nas primeiras cinemáticas de CoD: ww2.

Figura 17-Primeira fase de CoD ww2 que simula o desembarque dos aliados na praia de Omaha na Normandia durante a Segunda Guerra Mundial.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 04 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

Sabe-se, que este filme teve como consultor histórico o veterano de guerra estadunidense o Capitão Dale Dye⁷⁶ - ator e consultor técnico, condecorado pela Marinha dos Estados Unidos pela sua participação na Guerra do Vietnã - que também fora consultor na

⁷⁴ [...] usada sem a orientação de um storyboard, dando a impressão de filmagem feita por um cinegrafista que estivesse junto aos soldados [...] (Rodrigues, 2024, p. 253).

⁷⁵ Técnica cinematográfica de gravar vídeos em câmera lenta.

⁷⁶ 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 (Coelho, 2024, p. 147).

produção do jogo *Medal of Honor* (1999) e da minissérie *Band of Brothers* (2001), contando como um de seus produtores Spielberg⁷⁷, pertencente ao canal de televisão norte-americano HBO. Verifica-se também, como referência nos trabalhos citados de Spielberg, a obra *O Dia D, 6 de junho de 1944: a batalha culminante da Segunda Grande Guerra* (2002), do historiador Stephen E. Ambrose⁷⁸ (1936-2002). Com isso, é no historiador Stephen Ambrose que, segundo Santos (2009), se encontra a base conceitual dos jogos de guerra em primeira pessoa, produzidos no início do atual século, como, por exemplo, os jogos da série *Call of Duty*.

[...] através do estudo das representações da guerra no cinema de Hollywood, aspectos de uma cultura que se constroi e reconstroí também a partir das guerras que empreende. Isto porque trato o cinema como uma das formas de manifestação da identidade nacional norte-americana, como um importante canal de elaboração das mazelas da nação e da celebração de seus grandes feitos (Spini, 2006, p. 01).

A apresentação visual na tela de CoD: ww2 é caracterizada por uma interface intuitiva. Verifica-se elementos gráficos que fornece informações importantes para o jogador, como a barra de vida, munição e a arma que está sendo utilizada pelo jogador, como também indicadores de missões e objetivos, entre outros recursos. A organização visual é projetada de forma a manter a atenção do jogador no centro da tela, onde ocorre a ação principal. Ademais, podem aparecer, durante o jogo, elementos interativos, como *prompts*⁷⁹ de botões para ações específicas, como recarregar a arma, efetuar ações de luta corporal e interagir com objetos no ambiente de jogo.

CoD: ww2 busca simular aspectos de um teatro de operações a partir de efeitos visuais como fumaça, explosões e partículas, no intuito de intensificar um processo de imersão ao jogo. Em seguida, apresento uma gameplay referente a minha performance em CoD: ww2, registrada quando o jogo simula o desembarque das tropas aliadas à praia da Normandia.

⁷⁷ [...] o diretor atingiu seu objetivo de levar a história da Segunda Guerra Mundial e o louvor em torno dos soldados para gerações mais jovens (Rodrigues, 2024, p. 283).

⁷⁸ Não impressiona que Ambrose tenha se tornado tão bem quisto entre os ex-combatentes, uma vez que se tornou um dos principais porta-vozes dos discursos laudatórios de heroísmo a respeito desses sujeitos (Rodrigues, 2024, p. 216).

⁷⁹ Mensagens ou indicações que aparecem na tela de jogo no intuito de guiar e instruir o jogador sobre o que fazer a seguir.

Figura 18-Gameplay de Call of Duty Ww2



Fonte: <https://youtu.be/wKYyR27mF8c>

Sobre a jogabilidade, na fase inicial, o jogo não disponibiliza suporte de kit médico. Com isso, o jogador tem que completar os primeiros objetivos do jogo sem recarga de “vida”, caso o jogador morra, o jogo reinicia do último ponto salvo. No jogo não é permitido fogo amigo, se isso ocorrer, o jogo encerra. Tudo isso, promove no jogador de CoD: ww2 a sensação de estar experienciando uma simulação do real.

Figura 19-Primeira missão de CoD: ww2: Dia D. Neste momento do jogo, após superar o exército nazista no desembarque da praia de Omaha, França, o jogador precisará superar os oponentes em meio às trincheiras inimigas.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 06 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

Em CoD: ww2, o sistema de orientação no mapa é baseado em uma combinação de elementos visuais e informações textuais. O mapa é exibido em uma tela separada, permitindo que os jogadores tenham uma visão geral do ambiente e das posições dos jogadores e dos objetivos. Caso o jogador se perca durante o jogo ou não encontre o local exato que deva prosseguir com o seu avatar, após acionar a tecla *touch pad* no controle do Ps4 e aparecerá uma mensagem na tela indicando o local e a distância a ser percorrida, com o próximo objetivo a ser realizado pelo jogador naquela determinada fase do jogo.

Figura 20-Mapa de CoD: ww2 apresenta informações sobre o local de ataque do exército norte-americano sob a área de domínio nazista. À medida que o jogador avança nas missões, é apresentado de maneira progressiva, os pontos conquistados sem a cor vermelha



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 04 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

No modo campanha de CoD: ww2, o espaço navegável é projetado para criar uma experiência que favoreça uma imersão focada nos locais da frente ocidental do confronto entre aliados e nazistas. O modo campanha do jogo possui quatro níveis de dificuldade sendo elas: recruta, normal, casca-grossa e veterano. Cada um desses níveis influenciará no tipo de experiência que o jogador terá ao jogar CoD: ww2. Na progressão jogo existem 11 fases a ser percorrida, sendo na seguinte ordem: Dia D (06 de junho 1945), Operação Cobra (25 de julho de 1944), Fortaleza (26 de julho de 1944), O.E.E. (20 de agosto de 1944), Liberação (25 de agosto de 1944), Dano colateral (18 de outubro de 1944), Fábrica da morte (14 de novembro de 1944), Colina 493 (14 de novembro de 1944), Batalha de Bulge (25 de dezembro de 1944), Emboscada (27 de dezembro de 1944), O Reno (07 de março de 1945). Antes de cada nova

missão o jogo apresenta um breve resumo do que fase seguinte, desenvolvendo noção de progressão ao jogador nas etapas do jogo.

Figura 21-Primeira missão de CoD: ww2, intitulada Dia D. Tela estática com um breve resumo pertinente a este período do jogo, com enfoque no que jogador irá enfrentar neste percurso do jogo.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de *Call of Duty WWII* efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 6 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

A narrativa de CoD: ww2 se desenvolve a partir da trajetória do soldado Ronald Red Daniels, pertencente à Primeira Infantaria dos EUA, uma divisão que contém em torno de 15 mil soldados, vindo a desempenhar um papel destacado durante a guerra. O foco da narrativa se concentra no esquadrão de 12 homens do qual Daniels faz parte, que se encontra no meio do conflito na Europa quando as forças aliadas começaram a ofensiva contra a Alemanha nazista, com destaque para os personagens não jogáveis, o soldado Zussman, sendo este um parceiro estimável de Daniels durante o jogo, os soldados Aiello e Stiles, o sargento Pierson, estereotipado como “o linha dura”, e o tenente Turner, responsável por liderar o esquadrão.

Figura 22-Terceira missão do jogo CoD: ww2 intitulada Fortaleza. Neste capítulo o jogo simula a tomada de Marigny na França pelo exército aliado, que ao tempo do jogo se passa em 26 de julho de 1944.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 07 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

Esses personagens são caracterizados de maneira bastante humanizada, mostrando seus medos, dramas pessoais e fragilidades, como também o relacionamento interpessoal entre os membros do esquadrão, com seus embates e discórdias durante o desenvolver do jogo. Além do enredo principal, o modo campanha também explora temas como camaradagem, sacrifício e o impacto psicológico da guerra nos soldados.

Figura 23--Sexta missão/fase de CoD: ww2, intitulada Dano Colateral. Neste trecho o jogador realiza o resgate de um soldado do seu grupo que se encontra ferido no campo de batalha. Após salvar a vida do colega, o jogador recebe uma bonificação pelo êxito do objeto

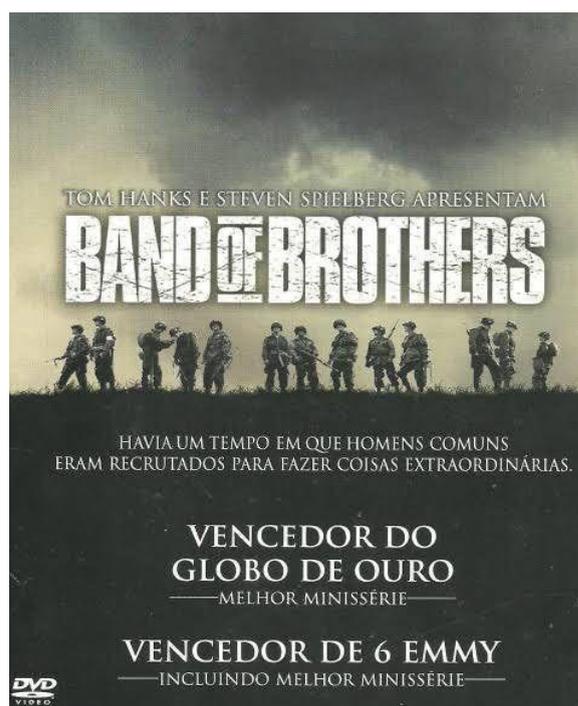


Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 04 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

A narratologia de CoD: ww2 evoca constantemente um sentimento de irmandade, reconhecendo a existência de diferenças daqueles que estão imbuídos de lutar pela mesma calça, contudo exige-se um esforço para que tais diferenças devam ser superadas em razão de um bem maior.

Uma perspectiva mais pragmática na forma de representar os militares da Segunda Guerra Mundial se constata com base no conceito de soldado-cidadão⁸⁰, se caracterizando como “[...] uma posição de positivar os atos de guerra e exaltar o heroísmo aos soldados cidadãos, verdadeiros *minute men* que têm “cidadania na guerra”. (Coelho, 2024, p, 147). Conceitos estes difundidos por Stephen Ambrose em suas obras *Band of Brothers: companhia de heróis* (1992) e *Soldados Cidadãos* (2005). Isso pode ser verificado na minissérie homônima *Band of Brothers* (2001), da HBO, na qual, durante o seu segundo episódio, ao retratar os acontecimentos da Segunda Guerra, um determinado soldado profere as seguintes palavras:

As pessoas falam sobre a guerra e suas batalhas épicas entre as civilizações. A liberdade contra a tirania. A democracia contra o nazismo. Exército de milhões sagrando nos campos. Frotas e navios no fundo dos oceanos. Aviões lançavam bombas do céu, até que o próprio sol se escondesse. A guerra não era assim para nós. Éramos meia dúzia.



81

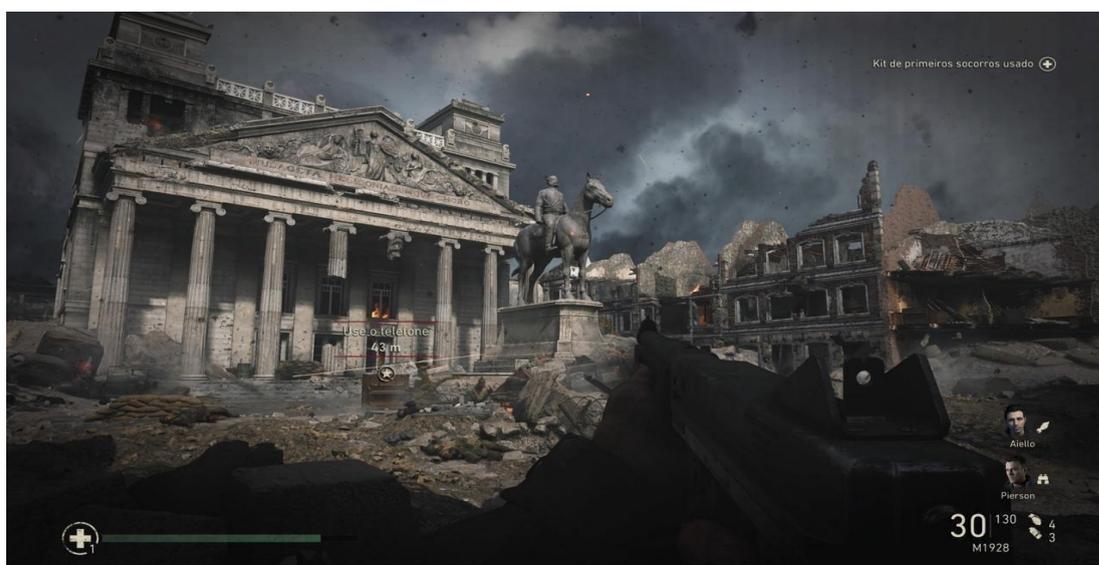
⁸⁰ [...] um sujeito que não é um militar de carreira, ainda não endurecido pela guerra e que apenas deseja que ela acabe para voltar para casa e sua vida normal (Rodrigues, 2024, p. 252).

⁸¹ Capa do DVD da série *Band of Brothers*.

Verifica-se, nas *mídias* citadas e no jogo *CoD: ww2*, uma tendência de buscar representar a Segunda Guerra Mundial em seu aspecto trágico e violento, distanciando, assim, em determinados momentos, de uma concepção glamourizada e romanesca ao retratar esse evento histórico, em que pese, uma narrativa que detalha o horror da guerra e as suas atrocidades, por demonstrar a baixa experiência dos militares que dela participaram.

O enredo de *CoD: ww2* se caracteriza por apresentar a Segunda Guerra Mundial como um evento grandioso, que a remete aos grandes feitos, como se apenas determinadas ações humanas no tempo fossem merecedoras de serem constituídas como história, a sua narrativa se desenvolve com base em uma concepção histórica desenvolvida a partir da ótica dos “vencedores”, desprezando, deste modo, outras perspectivas, sujeitos e agências históricas acerca dos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial.

Figura 24-Sexta missão/fase de *CoD: ww2*, intitulada Dano Colateral. Neste percurso o jogo simula a invasão do exército aliado à cidade de Aachen, Alemanha, que ao tempo do jogo ocorre em 18 de outubro de 1944.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de *Call of Duty WWII* efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 6 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

Desta maneira, a narrativa de *CoD: ww2* se caracteriza sob um forte esforço de revestir os Estados Unidos como uma nação beligerante, que luta em favor do bem comum, daqueles que se encontram oprimidos, sendo tal opressor, no jogo em tela, representado pela força nazista, que por meio da voz do personagem jogável principal, o soldado Daniels, ecoa uma certa sonoridade que corrobora no sentido de caracterizar os opositores do exército aliado como

um verdadeiro “eixo do mal”, carregado de estereótipos, sendo observado, entre outras coisas, na fala dos soldados norte-americanos ao chamar aos soldados alemães a todo instante durante o jogo de *chucrute*⁸², como uma forma pejorativa e xenofóbica de tratamento extensiva ao povo alemão. Essa narrativa se encaminha por imprimir naquele que joga a noção de que o outro deva ser eliminado a qualquer custo, em que pese a construção de uma mentalidade que favoreça desumanização dos soldados do exército adversário e povo alemão como um todo, sendo isso fomentado a partir do estereótipo, vinculado por meio de imagens e frases entorno de uma narrativa que desencadeia ódio aquele que se apresenta como opositor.

[...] a narrativa do jogo se esforça para enfatizar o processo de construção dos Estados Unidos como principal potência do planeta, rememorando suas intervenções na Segunda Guerra [...]. O jogador, mergulhado nesse universo, carrega para o presente, seu próprio tempo, o conjunto de significados ali elaborados em forma de entretenimento digital. Ele está convicto sobre quem foram seus inimigos e sobre qual modelo de sociedade que lhe convém aceitar (Júnior, 2017, p. 11).

O jogo CoD: ww2 é narrado a partir da ótica do soldado Daniels, sob uma narrativa que se vincula ao que seria uma suposta testemunha ocular aos fatos ocorridos durante a Segunda Guerra Mundial, em que tais acontecimentos possa ser experienciado pelo jogador a partir do controle deste personagem-avator e pela narrativa onisciente de Daniels, que atua por meio de sua voz, esclarecendo as missões já superadas e elucidando as que virá em sequência, no encadear das cinemáticas apresentadas na construção narratológica do jogo.

São as narrativas dos jogos [...] imagens e sons constituem camadas de significados que se entrecruzam e produzem sentido na interação com o jogador, que subjetiva um conjunto de mensagens alcançadas através do ato de jogar. É uma narrativa hipermidiática, que une fundamentos complexos da linguagem computacional da programação com um conjunto de informações que se desenrola em descrições, relatos e abordagens de temas sociais que atraem a atenção dos jogadores (Júnior, 2017, p. 5-6).

Na campanha de CoD: ww2 durante a fase do jogo que simula a libertação de Paris das forças nazista, o jogador controla uma personagem-avator de nome Camille Denis, também chamada de Rousseau. Nesta fase, o jogador tem como objetivo infiltrar-se no quartel general nazista, com documentos falsos e se passando por uma alemã de nome Gerda Schneider. O jogo não diz, mas a personagem Rousseau de CoD: ww2 é uma clara indicação a espiã francesa

⁸² Um prato típico da culinária alemã.

Jeannie Yvonne Ghislaine Rousseau⁸³. Jeannie foi uma linguista, que durante a Segunda Guerra Mundial atuou como agente secreto e ajudou a força aliada por meio de informações sobre ataques e localizações, vindo a contribuir no vazamento de relatórios que mapearam as ações do Terceiro Reich. Segue trecho dessa fase do jogo.

Figura 25-Quinta missão/fase de CoD: ww2, intitulada Liberação. Neste percurso o jogador tem que se infiltrar secretamente no quartel nazista em Paris, controlando a espiã Rousseau, objetivando obter informações confidenciais.



Fonte: captura de tela da base de dados interna de *Call of Duty WWII* efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 6 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

CoD: ww2 também aborda os campos de concentração nazista. Estes são apresentados após o soldado Zussman ser capturado e se fazer refém do exército nazista, vindo a ser enviado para um dos campos de concentração. Os relatos no jogo sobre o holocausto nazista ocorrem de maneira bastante superficiais, mostrando poucas imagens, focando em maior parte nos soldados norte-americanos que foram assassinados nos campos, como também a busca por encontrar Zussman ainda com vida. Contudo, existe um esforço de mostrar a maneira como os judeus viviam nos campos de concentração, refletindo a brutalidade e a realidade do Holocausto. Isso pode ser verificado por meio das falas proferidas por Daniels ao retratar os campos ele diz ao parceiro Aiello: “pegue sua câmera, o mundo precisa saber. Eles viviam pior

⁸³ Disponível em: <https://hannah-howe.com/eves-war/jeannie-rousseau/> acessado em 11 ago. 2024.

que animais. Pelo que parece, eram surrados, deixados sem comida e forçados a trabalhar”. Segue imagens que retratam essa parte dos campos de concentração no jogo.

Figura 26-Última fase do jogo CoD: ww2 intitulada O Reno. Neste capítulo o jogo simula um campo de concentração nazista. Como objetivo o jogador deve entrar no alojamento e acaba por constatar toda precariedade, sofrimento e extermínio que sofreram os judeus que foram feitos prisioneiros neste lugar



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 06 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

Figura 27-O jogo simula um campo de concentração nazista e procura demonstrar como os judeus eram submetidos a constante presença da violência, com tratamento degradante e desumano



Fonte: captura de tela da base de dados interna de Call of Duty WWII efetuada com o Playstation 4, produzida por Eliando Salvador da Rocha em 06 jul. 2024 durante partida de video game no Ps4.

A narrativa de CoD: ww2 se caracteriza em uma retórica de cunho salvacionista, possibilitada pelas ações de homens comuns, que ao ouvirem o *chamado*, logo se põs de pronto ao cumprimento do dever. Sendo esse, cimentado, ideologicamente, sob a ordem cruzadista de libertação da humanidade da onda nazista que avançava sobre a Europa. De modo que, segundo Rodrigues (2024, p. 295) “*Call of Duty* atuou desde o começo no sentido de reverberar a memória nacional em torno da Segunda Guerra Mundial”. Sendo assim, sua narrativa ficcional histórica caminha no sentido de contribuir na apropriação política⁸⁴ estadunidense em torno dos acontecimentos de 06 de junho de 1944 durante a Segunda Guerra Mundial, que conceberam, ao longo do tempo, a invasão da Normandia um status de evento lendário, com ênfase ao sucesso da operação militar do Dia D, caracterizando-a como uma espécie de baluarte de contenção do Terceiro Reich e de causa primordial na reviravolta da guerra dos aliados contra o eixo.

CAPÍTULO 4 - DERROTE O BOSS: ANÁLISE E EXPERIÊNCIA DAQUELES QUE JOGAM COD WW2

A palavra *boss* representa em um jogo digital como o chefe/oponente mais difícil que o jogador tende a enfrentar no percurso de um jogo.

Este estudo analítico se caracteriza por uma observação participante e qualitativa, em que o investigador assume o papel de pesquisador-jogador, explicitando a minha experiência ao jogar CoD ww2, atrelada a uma pesquisa etnográfica em ambientes virtuais de comunidades/fórums de jogadores de CoD ww2, no intuito de compreender as experiências através das observações dos jogadores e suas possíveis associações a concepções políticas-ideológicas, outras mídias e a contextos e eventos históricos.

A análise parte do princípio da etnografia em ambientes digitais proposto por Leitão e Gomes (2017), em que estes autores defendem que neste tipo de pesquisa, em que não existe por parte da comunidade estudada a ideia ou prática de encontros *offline*, não faz sentido propor encontrar interlocutores na modalidade presencial. Logo, este tipo de investigação pode ocorrer, inteiramente, por meio do uso de tecnologias digitais de interação.

⁸⁴ É no 40º aniversário da invasão da Normandia, após o discurso do então presidente dos EUA Ronald Reagan realizado em Pointe du Hoc em 1984, que o dia 6 de junho de 1944 passa a ser celebrado politicamente com mais ênfase, ganhando contornos de mitificação com o passar dos anos (Rodrigues, 2024).

Neste sentido, a metodologia se desenvolve tomando como referência a incorporação do jogador ao avatar-personagem ao assumir um papel de performance, buscando, assim, compreender como a comunidade de jogadores se comporta no mundo virtual ao se estudar a complexidade dos padrões culturais dos jogadores. Objetivando, com isso, ampliar a compreensão da possibilidade de significações históricas e culturais dos jogos eletrônicos enquanto suporte para construção da memória coletiva, formas de representações, através do estudo das narrativas e práticas de memória de comunidade de jogadores.

4.1. As comunidades de jogadores pesquisadas.

A investigação ocorreu em comunidades de jogadores localizadas nas seguintes plataformas: *Steam*⁸⁵ e *Metacritic*⁸⁶. Segue uma breve apresentação destas plataformas.

A *Steam* surgiu como um gerenciador de *download*, contudo a partir de 2003 se transformou em uma plataforma de vendas online, vindo a se tornar uma das maiores lojas virtuais de jogos digitais para rodar em *PC*. Pertencente ao grupo *Valve Corporation*, possui atualmente uma comunidade de mais de cem milhões de jogadores espalhados pelo globo, envolvendo, assim, diferentes regiões, culturas e idiomas.

A *Metacritic* se constitui em um website estadunidense, pertencente a *Fandom*, foi criado em 2001, com predomínio da língua inglesa, que reúne críticas de filmes, álbuns musicais, videogames, livros, entre outros. A sua avaliação se caracteriza através de um valor numérico atribuído a cada produto, em uma escala de 0 a 100, em que cada crítica é somada às demais por meio de uma média aritmética ponderada de avaliações, qualificada pelas cores vermelha, como nota baixa, amarelo, como nota média e verde, como nota positiva.

A pesquisa tomou como critério de seleção a escolha por comentários/observações nos fóruns das comunidades de jogadores que fossem mais pertinentes aos aspectos da simulação histórica desenvolvida no *modo campanha* de *CoD ww2* e que apresentassem uma determinada percepção acerca dos acontecimentos históricos que o jogo projeta por meio dos elementos de *gameplay*. A investigação buscou filtrar, majoritariamente, comentários de jogadores(as) brasileiros(as), assim a grande maioria das falas exploradas aqui se localizam na *Steam*. Por questões étnicas, sendo essa um dos pilares por onde se deve pautar toda e qualquer pesquisa

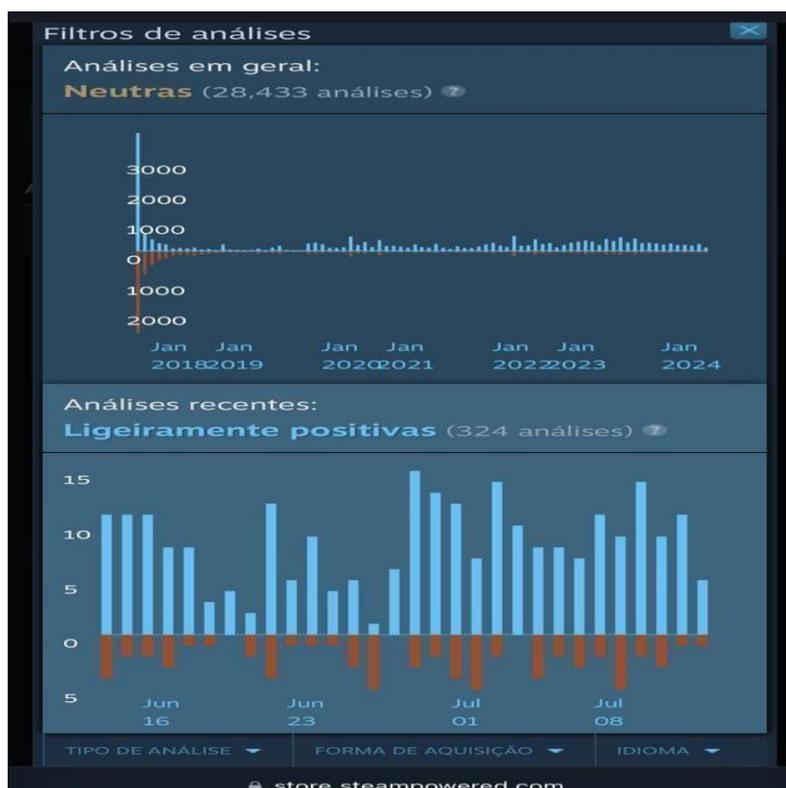
⁸⁵ Cf: <https://store.steampowered.com>

⁸⁶ Cf: <https://www.metacritic.com>

de cunho acadêmico, a identificação dos jogadores(as) foram suprimidas ou mesmo modificadas para que eles(as) não fossem, indevidamente, expostos(as) por meio de suas contas e falas nos fóruns destas plataformas.

No mapeamento dos fóruns foram realizadas um total de 92 capturas de telas por meio do uso do celular, sob os critérios acima descritos. Na *Steam* os comentários dos jogadores são enquadrados em três subcategorias de avaliação: neutra, positiva ou negativa, de acordo o tipo de análise apresentada pelo(a) jogador(a). Além disso, ao comprar um jogo na *Steam*, a conta do usuário apresentará em forma de registro, o tempo que este usuário já jogou o título adquirido. Isso, de certa forma, garante uma maior confiabilidade para pesquisa, uma vez que se pode constatar que os comentários realizados nesta comunidade foram, ao que tudo indica, de jogadores que jogaram uma determinada quantidade de horas do jogo que comentaram. Desta maneira, pude selecionar comentários que datam desde o ano de lançamento de *CoD ww2*, até períodos mais recentes, traçando, assim, uma espécie de linha temporal da comunidade investigada. Essa observação pode ser verificada no gráfico seguinte:

Figura 28--Captura de tela de gráfico sobre filtros de análise dos jogadores CoD ww2



Fonte: <https://store.steampowered.com>, acessado em 13 jul. 2024

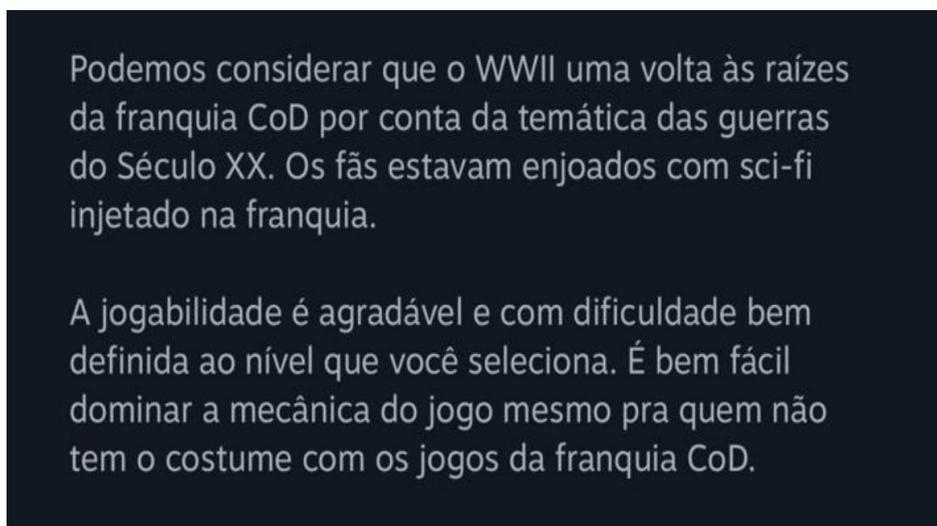
4.2. A performance dos jogadores de Cod: WW2.

Os jogos digitais são aqui compreendidos como produtores de discursos e anunciadores de concepções culturais a partir da prática do jogo, uma vez que os jogos digitais fazem parte de uma ampla cultura, inseridos, assim, na cultura popular, outrora chamada de cultura de massa, assim permeiam diferentes segmentos da sociedade. Nesse sentido, a experiência estética que é jogar videogame implica um mergulho profundo em um universo semiótico que não é comandada por uma forma de linguagem, mas por todas ao mesmo tempo, Júnior (2020).

O jogo uma vez produzido assim como outra mídia ou outra forma de fruição cultural, ganha uma circulação social que acaba por assumir uma dinâmica própria. Uma circulação social que passa por um determinado tipo de acesso, que exige um tipo *hardware* específico ou não, um tipo de aquisição necessária, um tipo de letramento digital necessário, contudo os tipos de usos que os jogadores irão fazer e realizar, podem variar, como também subverter determinados processos e convenções que estão implicitamente propostos por parte dos desenvolvedores. Desta maneira, a experiência de cada jogador com o jogo pode ser única e particular, se alterando de acordo com o nível de interesse e comprometimento com que se joga.

O jogo CoD: ww2 foi recebido com louvor pela comunidade de jogadores da franquia, por representar uma volta às “raízes” – uma referência aos primeiros jogos da série que retratam guerras históricas - como o já mencionado *Call of Duty 2* (2005), uma vez que a franquia passou a lançar títulos focados em guerras de enredos focados no presente, que distanciaram da abordagem sobre acontecimentos do passado dos primeiros jogos. No entanto, muitos jogadores questionaram o tempo curto do modo campanha do jogo, com duração entre 6 e 7 horas, e o valor do jogo, que para muitos jogadores não compensaria. Alguns destes aspectos podem ser conferidos no comentário seguinte, como também aspectos alusivos à mecânica do jogo.

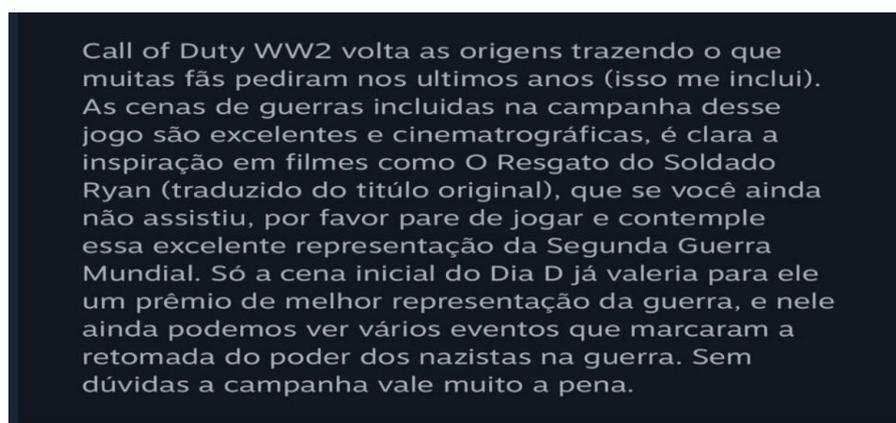
Figura 29-Jogador S em 5/ago./20 (possuía 14.9 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)



Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Em CoD: ww2 se verifica uma manipulação simbólica com elementos que remete a um dado passado, que se apresenta ao jogador por meio de uma referencialidade que extrapola aquilo que aparece na tela de jogo e apontam para elementos externos que não estão presentes no jogo. Isso ocorre por meio de um processo de remediação, que se desenvolve por meio de referências simbólicas que faz com que se apresente para quem joga certos objetos, elementos iconográficos e audiovisuais que querem se fazer passar por alguma outra coisa. Esse aspecto pode ser evidenciado por meio do comentário de jogadores que associam ao que se vê no jogo com outras fontes visuais, o cinema e outros jogos, por exemplo.

Figura 30-Jogador W em 15/jul./2018 (possuía 5.5 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)



Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Figura 31– Jogador L em 12/jun./2023 (possuía 6.6 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)

A campanha bebe da fonte dos primeiros jogos da franquia Medalha de Honra e também do enredo da série Band of Brothers essa combinação da muito certo, a ambientação é rica e os detalhes são bem feitos. Único ponto negativo foi controlar o Tanque e o Avião, os controles eram muito chatos o que faz a pessoa não aproveitar devidamente esses pequenos momentos.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

De acordo com Fogu (2008):

Os videogames históricos [...] substituem a representação pela simulação e a presença pela virtualidade, marginalizando assim a oscilação da imaginação histórica moderna entre factos históricos e acontecimentos históricos, transcendência e imanência, representação e presença. [...] a remediação dos gêneros cinematográficos pelos videogames está empurrando os processos de destemporalização e desreferencialização da história em direção à formação de uma nova noção de o histórico que pode ser conceituado como a inversão do paradigma aristotélico clássico: a história substitui a poesia e a filosofia como reino do possível (Fogu, 2008, p.1, tradução nossa).⁸⁷

Neste sentido, Segundo Fogu (2008), os jogos digitais de carácter histórico, constituem uma forma de permutar a representação pela virtualidade e simulação, possibilitando, com isso, a espacialização do passado ao delinear comportamentos. Dito de outra forma, o jogador constroi sua experiência com um dado passado de maneira “navegável” e “espraiado”, que de certo modo o condiciona a performar de acordo os limites, regras e determinações estabelecidas pelos desenvolvedores do jogo. Desta forma, é preciso que o jogador realize movimentos com o seu avatar-personagem para conhecer da mecânica de jogabilidade, dos objetos que se pode interagir e até onde se pode ir ou não com o avatar no cenário/ambiente de jogo. Desta forma, a performance do jogador é adquirida ao se realizar a leitura *ergódica* do jogo, Aarseth (1997).

⁸⁷ No original: Historical video games [...] replace representation with simulation and presence with virtuality, thus marginalizing the oscillation of the modern historical imagination between historical facts and historical events, transcendence and immanence, representation and presence. [...] the remediation of cinematic genres by video games is pushing the processes of detemporalization and dereferentialization of history toward the formation of a new notion of the historical that can be conceptualized as the inversion of the classical Aristotelian paradigm: history replaces poetry and philosophy as the realm of the possible.

Desta forma, a simulação de CoD: ww2 se desenvolve ao atualizar os sentidos daqueles que jogam sobre eventos e acontecimentos do passado, por meio de um conjunto de referencialidades simbólicas que se encontram em outros meios digitais, literários e na cultura histórica de uma dada sociedade.

A multiplicação das mídias tende a acelerar seus intercâmbios dinâmicos, resultando em uma proliferação de citações, repetições, intertextualidade e referências mútuas. Isso gera o fenômeno da intermedialidade ou hibridização, isto é, uma mistura de textos, discursos e processos sígnicos que constituem uma das características mais centrais da cultura pós-moderna (Santaella, 2009, p. 55).

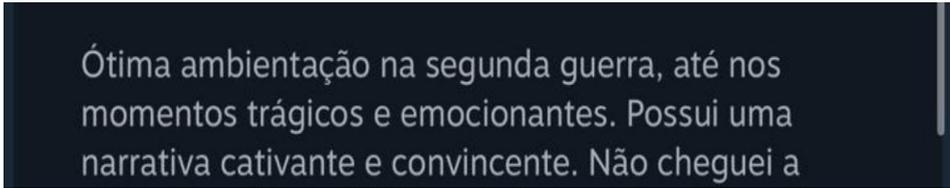
A indústria de videogames tem investido sistematicamente na relação *games* e emoções, pois perceberam que os jogadores procuram jogos por prazer e por estarem interessados em extrair experiências emocionais relevantes por meio do ato de jogar *videogame*, esse aspecto é construído a partir da empatia afetiva que se desenvolve durante o jogo entre o jogador e o avatar-personagem. Esse aspecto é possibilitado, segundo Telles (2020, p. 140) com “A incorporação em um avatar torna possíveis experiências que consistem em poderosos processos de habitação, através dos quais uma identidade digitalmente mediada é construída”. Isso pode ser evidenciado na forma como os jogadores de CoD: ww2 expressam o lado emocional com que vivenciaram sua experiência com o jogo.

Figura 32-Jogador X em 8/abr./2022 (possuía 21.5 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)

Além disso, os personagens do jogo são renderizados de forma realista, adicionando uma camada de profundidade emocional à narrativa. Cada expressão facial, cada gesto, contribui para a construção de personagens convincentes e memoráveis.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Figura 33--Jogador P em 29/jan./2023 (possuía 5.7 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)

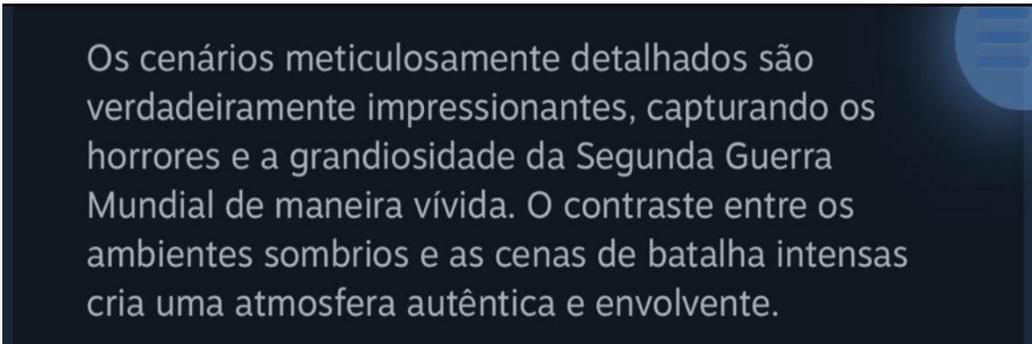


Ótima ambientação na segunda guerra, até nos momentos trágicos e emocionantes. Possui uma narrativa cativante e convincente. Não cheguei a

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Identifiquei comentários focados em aspectos de jogabilidade e ambientação visual do jogo, atrelado a forma como a inteligência artificial atua sobre os elementos de gameplay do jogo. Confira:

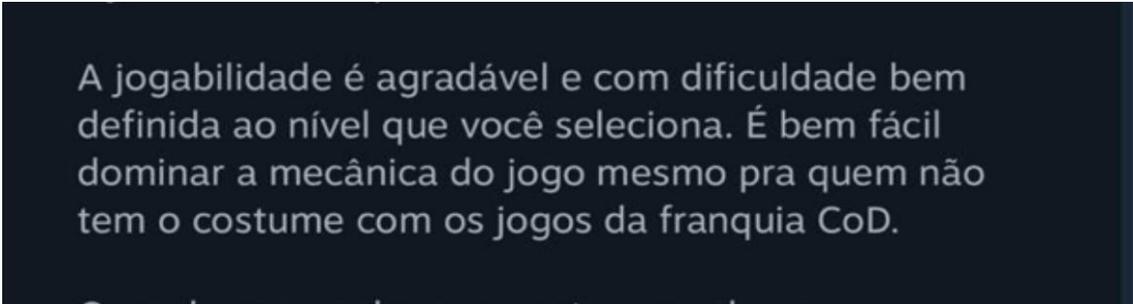
Figura 34-Jogador M em 8/abr./2022 (possuía 21.5 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)



Os cenários meticulosamente detalhados são verdadeiramente impressionantes, capturando os horrores e a grandiosidade da Segunda Guerra Mundial de maneira vívida. O contraste entre os ambientes sombrios e as cenas de batalha intensas cria uma atmosfera autêntica e envolvente.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Figura 35-Jogador E em 5/ago./2020 (possuía 14.9 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)



A jogabilidade é agradável e com dificuldade bem definida ao nível que você seleciona. É bem fácil dominar a mecânica do jogo mesmo pra quem não tem o costume com os jogos da franquia CoD.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Figura 36-Jogador G em 8/dez./2023 (possuía 7.9 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)

A gameplay é boa, mas n foca em imersão (vc pode ser o Rambo se for bom), seus companheiros só servem para te dar suprimentos e atrasar os inimigos ou seja, vc tem que matar 700 inimigos por missão.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Explorar estes fóruns foi oportuno para perceber como a cultura *nerd* se desenvolve e a forma como esses grupos constroem saberes diversos. Atraídos por interesses comuns e assuntos sobre ciência, cinema, jogos eletrônicos, séries, literatura, entre outros. Fatores estes responsáveis por aglutinar pessoas em ambientes virtuais, passando a desenvolverem diálogos, debates e discussões em torno de um determinado tema, reunidos pelo prazer de compartilharem aspectos e elementos presentes na cultura. Assim, segundo Bicca, (2013, p. 99) “‘nerds’ são pessoas que colecionam e se aprofundam em alguma área do saber, da cultura, ou da mídia, não necessariamente da cultura “nerd” supracitada, de modo que já havia “nerds” antes de aparecer o termo”.

Distanciando, assim, de uma visão pejorativa construída culturalmente em torno do indivíduo *nerd*, a partir do início do século XXI, o ser *nerd* ganha um novo significado, bem mais positivo, em determinados aspectos, passando a ser representado em conjunto com o termo *geek* - pessoas interessadas em tecnologia. Deste modo, os fóruns de jogadores de CoD: ww2, são compreendidos como espaços onde realizam práticas de representação cultural e de produção de identidades, da forma como entende Pollak (1992, p. 5), “A construção de identidade é um fenômeno que se produz em referência aos outros, em referência aos critérios de aceitabilidade, de admissibilidade, de credibilidade, e que se faz por meio da negociação direta com outros”. Desta maneira, para esse autor, a memória e a identidade não são fenômenos essencialmente de uma pessoa ou de um grupo, mas fruto de processos de intercâmbios e mudanças.

Os jogos digitais com simulações sobre o passado não têm a pretensão de representar o passado por meio da fidedignidade ou verossimilhança histórica, compromisso esse que é assumido pelos historiadores por meio da historiografia. Assim, o que esses jogos apresentam podem ser compreendidos como releituras e atualização de sentido de um dado passado. Contudo, ao representar o passado por meio de simulações históricas, os jogos digitais assumem, na relação com os jogadores, certos compromissos por meio de convenções e

interesses de quem está desenvolvendo estes jogos, que acabam por distanciar dos parâmetros que se utilizam na historiografia. Aqui cabe mencionar os condicionantes que impulsionam e vinculam os interesses mercadológicos por onde transcorre a indústria de entretenimento. Desta maneira, a leitura ou melhor releitura de CoD: ww2 de um passado interativo, jogável, transcorre de forma a legitimar concepções etnocêntricas, enviesadas e de certo modo reducionista sobre os eventos da Segunda Guerra Mundial. Todavia, o que alguns jogadores explicitam/evidenciam sobre sua experiência com o jogo é o contundente heroísmo fomentado pelos vários títulos dessa franquia. Em seguida, apresento a experiência de dois jogadores de CoD: ww2 com opiniões antagônicas sobre sua performance.

Figura 37-Jogador T em 3/abr.2024 (possuía 16.2 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)

Qual sacrifício está disposto a pagar para resgatar um amigo?

Nesse exato momento me encontro com um sentimento único pós zeramento, um dos melhores CODs que já joguei. Honra, lealdade e coragem são umas das principais características que esse jogo apresenta. Vivemos a historia de Ronald "Red" Daniels que é comandado por William Pierson, 1° sargento da divisão de infantaria, junto de suas infantarias Aiello, Zussman, Stiles e Turner. Cada um desses soldados são de incrível importância ao decorrer da gameplay, nos auxiliando em combate e distribuição de suplementos quando necessária, nos apegando principalmente ao soldado Zussman por sua grande afinidade ao protagonista e estando presente em grande parte da campanha conosco e é feita uma grande promessa entre os dois "Até o final". Como próprio nome sugere, Call Of Duty: WWII, se

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Figura 38-Jogador B em 8/abr.2022 (possuía 21.5 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise)

A campanha é um filme, em termos que seria uma história que um filme tentaria fazer não q a história é incrível. Tem seus momentos mas se você espera algo como o que era em World at War, você não ganhará muito aqui pois em WAW você não queria estar perto de nenhuma das situações de lá enquanto aqui você sente heroísmo nas batalhas.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Faz parte do ato de jogar videogame também essa experimentação que não necessariamente vai entrar em sincronia com o que a equipe desenvolvedora esperava que fosse utilizado é recepcionado o jogo. Mostrando, assim, que o jogador não se caracteriza apenas como um usuário passivo frente ao que se propõe a indústria de jogos digitais de caráter histórico. Isso pode ser claramente percebido neste último comentário, em que o jogador V questiona a relevância que se dar a frente Ocidental dos aliados durante a Segunda Guerra em CoD: ww2, em que se despreza o papel e o protagonismo do exército vermelho soviético, na Frente Oriental do confronto, como a importância da batalha de Stalingrado em 1942 e a menor importância que a indústria de jogos do gênero FPS dar a esses momentos da guerra não é desinteressada. Perceba como alguns jogadores questionam ao observar, por meio de suas experiências com o jogo, o apagamento de determinados acontecimentos históricos da Segunda Guerra no modo *single player* de CoD: ww2

Figura 39-Jogador C em 25/dez./2023 (possuía 12.1 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise:)

Jogo de tiro bem arcade, sem nenhuma novidade interessante. Mais um CoD com um "americanismo" exacerbado. A história desse jogo é repleta de mistificação; tentam dar uma relevância decisiva à Frente Ocidental liderada pelos EUA, sendo que as principais batalhas da Segunda Guerra ocorreram no front oriental. Foi pelo Leste, mais que tudo, que o império hitlerista teve seu fim.

O enredo chega ao absurdo a ponto de um npc falar em certa missão que aquele seria o maior batalhão de blindados da história. E na batalha de Kursk foi o quê afinal? É pra rir.

Outra falsificação (essa ainda mais grosseira), a história deixa a entender no epílogo que foram os estadunidenses que mostraram ao mundo pela primeira vez os horrores dos campos de concentração. Mas nós sabemos bem quem foi que primeiro chegou e quem libertou Auschwitz.

Aliás, sempre lembramos quem de fato esmagou e marchou sobre Berlim, quem liquidou com mais de 70% da Wehrmacht, quem detonou o Reichstag etc: o glorioso Exército Vermelho.

Resumo: jogo fraco, história ruim e propagandista, não recomendo.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/

Figura 40-Jogador C em 25/dez./2023 (possuía 12.1 horas jogadas de CoD: ww2 no momento da análise:)

jogo curto mas gostei dele. O ♥♥♥♥ q só tem a história dos EUA contra a Alemanha Nazista, não tem a historia acontecida contra o Japão, pois se fizessem uma campanha contra o Japão no pacífico o jogo seria mais extenso e mais legal.

Fonte: https://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WW

A percepção do jogador de que muitas referências culturais e históricas importantes foram espacializados no modo jogável. Posiciona o jogador em contato com uma certa economia de significados históricos, além de fazê-lo se sentir um participante dos eventos da narrativa. Recursos fílmicos para submeter o jogador a uma “narrativa totalizante”, como se observa na seguinte cinemática do jogo.

A manifestação cultural que se desenvolve por meio dos jogos digitais como representação através da simulação lida com o passado e que não pretende ser historiográfica acaba por esbarrar em certos temas que são muito tensos e densos, a saber, compreender como

as pessoas se relacionam com o passado para além daquilo que os historiadores e historiadoras pretenderam registrar nos trabalhos historiográficos. Caímos aqui no campo da história pública.

A noção de história pública é ampla e incorpora uma enorme gama de significados e entendimentos, mas parto aqui da compreensão que a toma como uma prática de acordo com a definição de Albieri (2011, p. 33-34) “[...] podemos considerar a *prática* da história pública como sendo a apresentação popular do passado para um leque de audiências – por meio de museus e patrimônio históricos, filmes e ficção histórica”. As tecnologias digitais inundaram os usuários dos meios digitais com informações acerca do passado, por meio de vídeos, imagens, filmes, jogos e outros meios. Realizam isso tomando como base distintas referências, inclusive acadêmicas.

A história pública tem importância real e urgente, dada a crescente popularidade das representações do passado nos dias de hoje. Em um contexto de segmentação acadêmica e profissionalização restrita, os historiadores públicos podem fornecer uma mediação necessária, inspiradora e revigorante entre passado e seus públicos. Os fornecedores do passado para as grandes audiências ignoram os historiadores por sua conta e risco (Alber, 2011, p. 50).

A prática de se recorrer ao passado permeia a história humana e pode ser verificada em diversos momentos e por diversas razões. Apropriações de acontecimentos passados que se desenvolveram por meio do relato, do conto e das narrativas. Eventos pretéritos que são resgatados de diferentes maneiras e modos para fomentar e legitimar visões históricas de acordo com diferentes motivos e interesses de quem os faz. A sede popular pelo “consumo do passado” foi e é alimentada constantemente por diferentes meios ao longo do tempo, seja na literatura, no cinema, na tv, nos jornais, no streaming, entre outros. É neste sentido, que a indústria de jogos digitais “históricos” se apropria por meia da cultura histórica de fatos e eventos passados para desenvolver simulações digitais, focadas na história-como-entretenimento, Albieri (2011), no intuito de satisfazer e convencer uma determinada parcela ou nicho da sociedade.

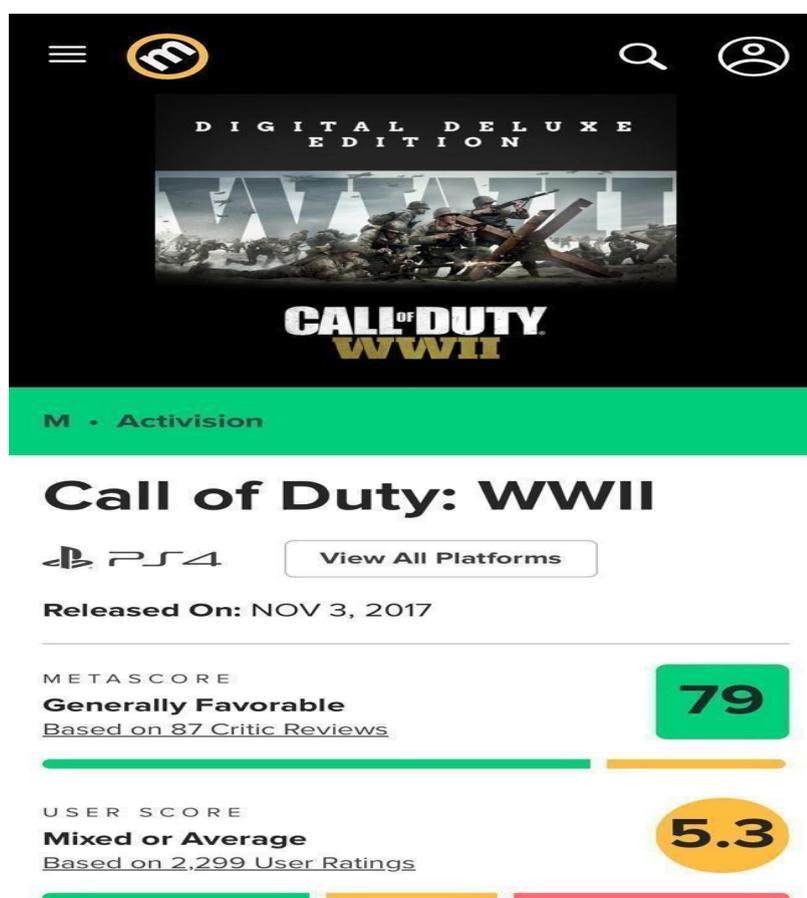
A modalidade não acadêmica (ainda que praticada por um historiador de formação acadêmica) escuta os sentidos comuns do presente, atende às crenças de seu público e orienta-se em função delas. Isso não a torna pura e simplesmente falsa, mas ligada ao imaginário social contemporâneo, cujas pressões ela recebe e aceita como vantagem do que como limite. (Sarlo, 2007, p. 13).

Apresento em seguida uma sequência de comentários retirados da plataforma Metacritic. As falas aqui foram traduzidas do inglês, realizadas pelo tradutor digital

disponibilizado na própria *fanpage* acessada. Os comentários selecionados aqui apresentam de maneira similar os elementos já discutidos e apresentados anteriormente por outros jogadores do outro fórum.

Primeiramente, destaco a avaliação de CoD: ww2, caracterizada pela nota geral correspondente a 79 e a nota média de avaliação 5.3 que o jogo obteve, por meio da avaliação que os usuários realizam desse jogo nesse site.

Figura 41-avaliação de Call of Duty na comunidade Metacritic



Fonte: <https://www.metacritic.com/game/call-of-duty-wwii/>, acessado em 21 de jul. de 2024.

Sobre a forma nostálgica com que o público recepcionou o jogo ao retornar com uma temática de guerras de cunho histórico e como esse aspecto é compreendido na análise de alguns jogadores. Confira o que disseram os jogadores.

Figura 42-Jogador FPS em 30/mar./2024

Um retorno sólido à ação de botas no chão Como fã da experiência clássica de botas no chão Call of Duty, achei Call of Duty: WWII um retorno satisfatório à forma. A campanha ofereceu um enredo envolvente e jogabilidade agradável, embora às vezes parecesse emprestar um pouco de Battlefield. No entanto, onde o jogo realmente

Fonte: <https://www.metacritic.com/game/call-of-duty-wwii/>

Figura 43-Jogador Atirador em 9/jul./2024

às raízes. Aqui está o cenário da Segunda Guerra Mundial e kits de primeiros socorros em vez de regeneração. E o enredo que gira no círculo de algumas pessoas. Condições ideais para criar um jogo altamente emocional, mas não. Não há nada disso aqui. Call of Duty WWII é apenas um campo de tiro chato e direto. Depois que a paisagem de vários níveis foi removida, como nas 2 partes anteriores da série, ela se tornou muito sentida. O enredo é banal e chato, não é interessante seguir os personagens, o final da história é tão atraente. Call of Duty WWII é uma tentativa malsucedida e uma das partes mais chatas e passageiras da série. Em 2024, o jogo evoca apenas esses sentimentos, mas em 2017 poderia ser apreciado após várias partes em um futuro futurístico.

Fonte: <https://www.metacritic.com/game/call-of-duty-wwii/>

Percebe-se que ao tempo que os jogadores de CoD: ww2 valorizam o fato de a franquia voltar a representar simulações de guerras históricas, mas nem por isso perdem o senso crítico de tecer análises que questionam o enredo repetitivo e pouco criativo com que os jogos da série

CoD produz, sob o molde “mais do mesmo” em diferentes títulos da franquia. Como uma espécie de receita de bolo, em que se utilizam os mesmos ingredientes e sabores, fugindo de questões heterodoxas ao não se propor a criar algo realmente novo e se alimentando do paradigma que mantém a fatura monetária da marca *Call of Duty*. Segue mais observações sobre ambientação, jogabilidade e a estética visual e a inteligência artificial de CoD: ww2:

Figura 44-Jogador Avatar em 6/dez./2022

Fantástico visual e sonoro. Em termos de jogabilidade, suas armas aparentemente atiram confetes e não balas. Eu atirei na IA durante a campanha, no pescoço, duas vezes, e eles simplesmente ignoraram. São necessárias quase 12-14 balas de um Thompson para derrubar um inimigo, e isso é na dificuldade de recrutamento. Ações heroicas são mais do que cheias de bugs. Da última vez que tentei, não consegui me mover em nenhuma direção e o jogo decidiu salvar o ponto de verificação quando o aliado abatido tinha apenas cerca de 15% de saúde restante.

Fonte: <https://www.metacritic.com/game/call-of-duty-wwii/>

Figura 45-Jogador Boss em 19/mar./2024

O problema com este jogo é que a IA só encontra você, enquanto todo o seu esquadrão está na sua frente, e o fato de sua barra de saúde não voltar, basicamente estraga o jogo. Call Of Duty 1 teve o mesmo problema. A IA encontra você, e te caça, te mata com um tiro, não deixando tempo de reação. Eu sei que é um jogo da Segunda Guerra Mundial, mas é um jogo. O jogo nem está na dificuldade Veteran. Os gráficos são incríveis e as armas soam

Fonte: <https://www.metacritic.com/game/call-of-duty-wwii/>

Não irei aqui realizar uma análise exaustiva acerca do campo receptivo de CoD: ww2, uma vez por se tratar de uma investigação nos parâmetros qualitativa de pesquisa acadêmica, me propôs a selecionar as falas mais bem elaboradas e ricas sobre as diferentes abordagens deste jogo. Creio que todos os comentários dos jogadores que foram aqui foram apresentados conseguem, mesmo que de maneira sucinta, contemplar os campos de estudo sobre jogos digitais, passando pela narratologia aos aspectos de mecânica simulacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho surgiu a partir das reflexões de um professor-jogador sobre os jogos digitais com narrativas sobre o passado, no intuito de compreender os elementos que caracteriza este estilo de jogo e como suas narrativas são apropriadas pelos seus jogadores, objetivando construir formas de abordagem e a construção de materiais didáticos para o Ensino de História, atrelado as narrativas e os elementos visuais presente em jogos digitais com simulação/representação sobre o passado.

De início a pesquisa sofrera certos percalços metodológicos, uma vez que o objeto jogos digitais era entendido a partir de uma ótica que os compreendia pelo audiovisual, método esse que desprezava, entre outras coisas, os elementos típicos na definição e compreensão de um jogo computacional. Sendo essa etapa superada após o encontro de uma metodologia adequada e corroborada pelos teóricos que se vinculam ao campo do *Game Studies* e pesquisadores nacionais. Assim, foi realizado um esforço metodológico para alcançar uma abordagem condicente com os pilares teórico-metodológicos indicados pelos estudiosos que se debruçam, dedicadamente, na compreensão e apreensão deste objeto.

Constatou-se que não existe uma preocupação, por parte dos desenvolvedores dos jogos digitais que tomam o passado como referência, com a fidelidade histórica, distanciando, muitas vezes, daquilo que a historiografia nos apresenta sobre o passado histórico. Todavia, isso não impede que aproximações ocorram, uma vez que, as construções ficcionais dos jogos analisados se desenvolvem a partir de uma gama de referências sobre o passado, o que inclui a própria historiografia. No entanto, essas construções se pautam em uma visão sobre o passado de forma engessada, simplificada e, majoritariamente, ocidental e etnocêntrica. Sendo, assim, de fundamental importância um juízo crítico por parte do profissional de história que deseje explorar os elementos narrativos e visuais sobre o passado contidos em jogos digitais de natureza histórica.

Desta forma, nessa pesquisa se verificou que o jogo de videogame, além de ser compreendido como um artefato cultural de entretenimento, se caracteriza em um recurso de grande alcance, permeado por elementos ideológicos e se configurando como um produtor de conhecimento, uma vez que se pode encontrar em jogos de videogame desde discussões políticas, personagens históricos, a cenários que simulam o real. Desde modo, urge a necessidade da escola se apropriar da linguagem que se vincula aos videogames, passando, com isso, a atrelar às narrativas dos jogos digitais sobre o passado a aprendizagem histórica, se constituindo, assim, em uma forma de se proporcionar uma experiência significativa da aprendizagem histórica e um maior engajamento por parte dos educandos às aulas de história.

Desta maneira, cabe ao docente de história que se proponha a mergulhar no universo dos jogos digitais com temáticas históricas e atrelar às aulas de história a tais jogos, assumir, antes de mais nada, o papel de jogador, oportunidade que o fará conhecer da mecânica à qual o jogador está submetido pela retórica procedimental do jogo, entender o espaço navegável que se difunde por meio do cenário construído no jogo, bem com os elementos narrativos sobre o passado que o jogo explora, entre outras coisas. Esses são pilares fundamentais para se apropriar deste objeto, que se constitui sob uma gama de conhecimentos e saberes diversos, e, assim, remediado, de outros meios, em seu interior, projeções sobre o passado.

Vê-se, portanto, que não existe uma fórmula pronta e acabada na abordagem pedagógica aos videogames “históricos”, mesmo com uma literatura robusta e metodologicamente consolidada sobre jogos digitais e educação histórica, ainda existe muito para ser efetivamente aplicado e testado em contextos de aprendizagem. Cabe, assim, o desejo e a ousadia de pesquisadores e docentes que anseiam pela inovação e a promoção de uma aprendizagem que extrapole o “intramuros” da escola e busque fomentar espaços que dialoguem, permanentemente, com a cultura dos jovens estudantes.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ADORNO, Theodor W. *Indústria cultural*; traduzido por Vinicius Marques Pastorelli. – São Paulo: Editora Unesp, 2020.
- AGUIAR, Edinalva Padre. A realização da empatia histórica no ensino e aprendizagem da história. *Cadernos de Pesquisa, Pensamento Educacional*. Curitiba, v. 13, p. 109-124, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/336358498_A_Realizacao_da_Empatia_Historica_no_Ensino_e_Aprendizagem_da_Historia. Acesso em: 21.ago.2024
- ALBIERI, Sara. Apontamentos in: *Introdução à história pública/ Juniele Rabêlo de Almeida, Marta Gouveia de Oliveira Rovai, (organização), - São Paulo: Letra e Voz, 2011, p.19-30*
- ALVES, Lynn. Relações entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso In *Educação, Formação & Tecnologias*; vol. 1(2); 2008, pp. 3-10
- ALVES, Lynn. Relações entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso In *Educação, Formação & Tecnologias*; vol. 1(2); 2008, pp. 3-10. Disponível em: <epositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/665/1/Relação%20entre%20....pdf>. Acesso em:21.ago.2024
- ALVES, Lynn. VIANA-TELLES, Helyom. Ensino de história e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. XI Seminário SJEEC, 2015, p. 172-181
- ALVES, Lynn. VIANA-TELLES, Helyom. Ensino de história e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. XI Seminário SJEEC, 2015, p. 172-18. Disponível em: <https://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/R26SJEEC2015.pdf>. Acesso em:21.ago.2024
- AMBROSE, Stephen E. *O dia D, 6 de junho de 1944: a batalha culminante da Segunda Grande Guerra*. Tradução Múcio Bezerra: revisão técnica Luis Cesar Fonseca – 3ª ed. – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002. 756p., [16] p. de estampas: il.
- AMBROSE, Stephen E. *Soldados cidadãos: do desembarque do exército americano nas praias da Normandia à batalha das Ardenas e a rendição da Alemanha, 7 de junho de 1944 a 7 de maio de 1945*. Tradução, Milton Chaves de Almeida. – 5ª ed. – Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2005. 630p.[48]p. de estampas: il.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Aprender história com jogos digitais em rede: possibilidades e desafios para professores em: Ensino de história: usos do passado, memória e mídia / Org. Marcelo Magalhães... [et al.]. — Rio de Janeiro: Editora FGV, 2014, p. 248-264

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Aprender história com jogos digitais em rede: possibilidades e desafios para professores em: Ensino de história: usos do passado, memória e mídia / Org. Marcelo Magalhães... [et al.]. — Rio de Janeiro: Editora FGV, 2014, p. 248-264. Disponível em: <https://estagioshistoriamales.unilab.edu.br/wp-content/uploads/2022/05/MAGALHAES-Marcelo-ROCHA-Helenice-Orgs.-Ensino-de-historia-usos-do-passado-memoria-e-midia.pdf>. Acesso em: 21. ago. 2024

ASSASSIN 's Creed II. Desenvolvedora: Ubisoft Montreal. Publicadora: Ubisoft. Lançamento em 17/nov./2009. Plataformas: Xbox 360, Playstation 3, Microsoft Windows. Gênero: Ação-aventura e furtividade.

ASSASSIN 's Creed Unity. Desenvolvedora: Ubisoft Montreal. Publicadora: Ubisoft. Lançamento em 11/nov./2014. Plataformas: Xbox One, Playstation 4, Microsoft Windows. Gênero: Ação-aventura e furtividade.

ASSASSIN 's Creed. Desenvolvedora: Ubisoft Montreal. Publicadora: Ubisoft. Lançamento em 13/nov./2007. Plataformas: Xbox 360, Playstation 3, Microsoft Windows. Gênero: Ação-aventura e furtividade.

BAND of brothers. Formato/Gênero Minissérie / Guerra. Duração 705 min (10 episódios) criado por: Livro: Stephen E. Ambrose. Diretor (es) Phil Alden Robinson (1º Episódio)

BARROS, José D`Assunção. Revolução digital, sociedade digital e História. In: BARROS, José D`Assunção. História Digital: a historiografia diante dos recursos e demandas de um novo tempo. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022, p. 11-119

BICCA, Angela Dillmann Nunes et al. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis//Nerd/Geek Identities on the web: a study on cultural pedagogies and youth culture. CONJECTURA: filosofia e educação, v. 18, n. 1, p. 87-104, 2013.

BICCA, Angela Dillmann Nunes et al. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis//Nerd/Geek Identities on the web: a study on cultural pedagogies and youth culture. CONJECTURA: filosofia e educação, v. 18, n. 1, p. 87-104, 2013.

Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/2040/1203>. Acesso em: 21.ago.2024

- BITTENCOURT, Circe. Livros didáticos entre textos e imagens. IN BITTENCOURT, Circe (Org.) O saber histórico na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2004, P. 69-90
- BLOCH, Marc Leopold Benjamin, 1886-1944. Apologia da história, ou, O ofício de historiador; prefácio, Jacques Le Goff; apresentação à edição brasileira, Lilia Moritz Schwarcz; tradução, André Telles. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BLOCH, Marc Leopold Benjamin, 1886-1944. Apologia da história, ou, O ofício de historiador; prefácio, Jacques Le Goff; apresentação à edição brasileira, Lilia Moritz Schwarcz; tradução, André Telles. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e vertigem; tradução de Maria Ferreira; revisão técnica da tradução de Tânia Ramos Fortunato. – Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017. (Coleção Clássicos do Jogo).
- CALL of Duty 2. Desenvolvedora: Infinity Ward. Lançamento em 25/out./2005. Distribuidora: Activision. Plataformas: Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox e consoles portáteis. Gênero: Tiro em primeira pessoa (FPS).
- CALL of Duty. Black Ops. Desenvolvedora: Treyarch. Lançamento em 9/nov./2010. Distribuidora: Activision. Plataformas: Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox 3, Wii e Nintendo DS. Gênero: Tiro em primeira pessoa (FPS).
- CALL of Duty. Desenvolvedora: Infinity Ward. Lançamento em 29/out./2003. Distribuidora: Activision. Plataformas: Microsoft Windows, Mac OS X, N-Gage. Gênero: Tiro em primeira pessoa (FPS).
- CALL of Duty: Modern Warfare II. Desenvolvedora: Infinity War. Lançamento em 28/out./2022. Distribuidora: Activision. Plataformas: Microsoft Windows, Playstation 4 e 5, Xbox One e Xbox Series X/S. Gênero: Tiro em primeira pessoa (FPS).
- CALL of Duty: WWII. Desenvolvedora: Sledgehammer Games. Lançamento em 3/nov./2017. Distribuidora: Activision. Plataformas: Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One. Gênero: Tiro em primeira pessoa (FPS).
- CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces; tradução Adail Ubirajara Sobral --São Paulo: Pensamento, 2007.
- CASSAR, Robert. God of War: A Narrative Analysis. Eludamos. Journal for Computer Game Culture. Vol. 7, No 1, 2013, p. 81-99
- CASSAR, Robert. God of War: A Narrative Analysis. Eludamos. Journal for Computer Game Culture. Vol. 7, No 1, 2013, p. 81-99. Disponível em: <https://septentrio.uit.no/index.php/eludamos/article/download/vol7no1-5/7-1-5-pdf/23426>. Acesso em: 21.ago.2024.

- CERTEAU, Michel de. A escrita da história; tradução de Maria de Lourdes Menezes; revisão técnica de Arno Vogel. – 2 ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Revista das revistas*, v. 5, n. 11, p.173-191, 1991.
- CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Revista das revistas*, v. 5, n. 11, p.173-191, 1991. Disponível em: <https://revistas.usp.br/eav/article/view/8601>. Acesso em:21.ago.2024
- COELHO, George Leonardo Seabra. Cultura digital, formação docente e ensino: games e história In: *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, p. 129-152*
- COELHO, George Leonardo Seabra. Cultura digital, formação docente e ensino: games e história In: *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, p. 129-152. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/376553584_Videogames_e_jogos_eletronicos_caminhos_teoricos_e_tematicos_para_a_Historia. Acesso em:21.ago.2024.*
- CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game studies*, v. 6, n. 1, p. 1-17, 2006.
- CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game studies*, v. 6, n. 1, p. 1-17, 2006. Disponível em: https://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton. Acesso em: 21.ago.2024.
- CONTRERAS-ESPINOSA, Ruth S.; EGUÍA-GÓMEZ, Jose Luis. Pesquisa da avaliação e da eficácia da aprendizagem baseada em jogos digitais: reflexões em torno da literatura científica. In: ALVES, Lynn. Coutinho, Isa de Jesus (orgs). *Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papyrus, 2016. p. 61-76.
- COSTA, Marcella Albaine Farias da. *Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula*. – 1. ed. – Curitiba: Appris, 2017. – (Educação, tecnologias e transdisciplinaridades). 125 p.; 21 cm
- CRUZ, Adriana Falqueto. HERKENHOFF, Joana d`Arc Batista. LEMOS, Carlos Eduardo Ferreira. A violência e a tragédia em God of War. *Revista Solettras, Dossiê – N.32, 2016, p.106-118*
- CRUZ, Adriana Falqueto. HERKENHOFF, Joana d`Arc Batista. LEMOS, Carlos Eduardo Ferreira. A violência e a tragédia em God of War. *Revista Solettras, Dossiê – N.32, 2016, p.106-118. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/solettras/article/view/24957/21025>*

- DOOM. Desenvolvedora: id Software. Lançamento em 10/dez./1993. Distribuidora: GT Interactive Software. Plataformas: MS-DOS (PC), Macintosh, Super Nintendo, Sega 32X, ATARI Jaguar e Playstation. Gênero: Tiro em primeira pessoa (FPS).
- ento em 25/out./2005. Distribuidora: Activision. Plataformas: Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox e consoles portáteis. Gênero: Tiro em primeira pessoa (FPS).
- ESKELINEN, M. The Gaming Situation. *Game Studies - The International Journal of Computer Game Research*, [S.l.], v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acesso em: 20 jun. 2024.
- Computer Game Research, [S.l.], v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acesso em: 20 jun. 2024.
- FOGU, C. Digitizing historical consciousness. *History and Theory*, Middletown, US, n. 47, p. 103-121, May. 2009. Disponível em: https://culturahistorica.org/wp-content/uploads/2020/02/fogu-historical_consciousness.pdf. Acesso em: 21 ago. 2024
- FREE Fire. Desenvolvedor: Vietnamita 111 dots Studio. Lançamento em 4/nov./2017. Publicado: Garena. Plataformas: Android e iOS. Gênero: Ação-aventura, battle royale.
- FURTADO, Júlio. Pedagogia do Erro. *Revista Presença, pedagógica na sala de aula*, Ed. 176, ano 26, 2021, p. 40-45
- FURTADO, Júlio. Pedagogia do Erro. *Revista Presença, pedagógica na sala de aula*, Ed. 176, ano 26, 2021, p. 40-45. Disponível em: https://www.juliofurtado.com.br/pedagogia_erro.pdf
- GASKELL, Ivan. História das imagens. In *A escrita da história: novas perspectivas* / Peter Burke (org.); tradução de Magda Lopes. – São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1992, 237-257– (Biblioteca básica).
- GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, Florianópolis, v.27, n. 1, 2009.
- GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, Florianópolis, v.27, n. 1, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167>
- GISH, Harrison. Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. Vol. 4, No. 2, 2010, p. 167-180
- GISH, Harrison. Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. Vol. 4, No. 2, 2010, p. 167-180. Disponível em: <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-4/5975>

- GLEZER, Raquel. ALBIERI, Sara. O campo da história e as “obras fronteiriças”: algumas observações sobre a produção historiográfica brasileira e uma proposta de conciliação. *Revista ieb*, n48, março de 2009.
- GLEZER, Raquel. ALBIERI, Sara. O campo da história e as “obras fronteiriças”: algumas observações sobre a produção historiográfica brasileira e uma proposta de conciliação. *Revista ieb*, n48, março de 2009. Disponível em: <https://revistas.usp.br/rieb/article/view/34628>
- GOD of War 3. Desenvolvedora Santa Monica Studio. Publicadora: Sony Computer Entertainment. Lançamento 16/mar./2010. Plataforma: Playstation 3. Gênero: Ação-aventura.
- GOMES, Laura Graziela. LEITÃO, Débora K. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. *Revista Antropolítica*, n. 42, Niteroi, 2017, p.41-65
- GOMES, Laura Graziela. LEITÃO, Débora K. Etnografia em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. *Revista Antropolítica*, n. 42, Niteroi, 2017, p.41-65. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/antropolitica/article/view/41884>
- GOMES, Renata. A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame. Disponível em: https://desdobramentos.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/01/gamesar_renatagomes_final.pdf>. Acesso em 10 nov. 2024.
- GREEN, Melanie C. BROCK, Timothy C. The Role Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 2000, Vol. 79, No. 5, 701-721. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2000-00920-003>. Acesso em:
- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade; tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro - 2. ed. - Rio de Janeiro: DP&A, 1998.
- HARTOG, François. Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo. – 1. Ed.; 5. Rimp. – Belo Horizonte: Autêntica, 2023. (Coleção História e Historiografia).
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro; Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros; Produção: Ricardo W. Neves. Coleção Estudos. 5ª ed. Editora Perspectiva S.A. 2001.
- JOHNSON, Chalmers A. As aflições do império; tradução de Renato Bittencourt. – Rio de Janeiro: Record, 2007.
- JÚNIOR, Mariano de Azevedo. Jogos digitais, simulação e representação do passado [recurso eletrônico]: jogar bioshock (2007) como um exercício de investigação histórica. – 2020.
- JÚNIOR, Mariano de Azevedo. O Pop não poupa a História: como os videogames interpretam o passado a serviço da globalização cultural – reflexões sobre minha experiência com Call of

Duty: Black Ops (2010) e Wolfenstein: New Order (2014). Revista de Artes e Humanidades, nº 15, nov-maio, 2017.

JÚNIOR, Mariano de Azevedo. O Pop não poupa a História: como os videogames interpretam o passado a serviço da globalização cultural – reflexões sobre minha experiência com Call of Duty: Black Ops (2010) e Wolfenstein: New Order (2014). Revista de Artes e Humanidades, nº 15, nov-maio, 2017. Disponível em: <https://ufu.academia.edu/marianoazejr>

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo. LÍBERO – Ano VI – Vol. 6 – nº. 11, 2004. Disponível em: https://www.academia.edu/7877660/A_cultura_da_m%C3%ADdia_e_o_TRIUNFO_DO_ESPET%3%81CULO. Acesso em: 21.ago.2024.

LEAL, Bruno. Fake news: do passado ao presente. In: PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi (orgs). Novos combates pela História: desafios, ensino. São Paulo: Contexto, 2021. p. 147-174

LEAL, Bruno. Fake news: do Lupto, D. Digital Sociology. Routledge, 2015. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4408475/mod_resource/content/1/Lupton-Digital%20Sociology%282014%29.pdf. Acesso em: 21.ago.2024

MACLEOD, Alan. Call of Duty is a government spy: these documents prove it. Mint Press News, 2022. Disponível em: <https://www.mintpressnews.com/call-of-duty-is-a-government-psyop-these-documents-prove-it/282781/>. Acessado em: 20 abr. 2024.

MALERBA, Jurandir. Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital. Revista Brasileira de História. São Paulo, v. 37, nº 74, 2017, pp. 135-154. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbh/a/LHTGChGvyDBCdzDk33k4WgM/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 21.ago.2024

MEDAL of Honor: Allied Assault. Desenvolvedora: Eletronic Arts. Lançamento em 11/out./1999. Distribuidora: EA Games. Plataforma: Playstation. Gênero: Tiro em primeira pessoa (FPS).

MILLER, Daniel; HORST, Heather A. O Digital e o Humano: prospecto para uma Antropologia Digital. Parágrafo, v. 2., 3 jul./dez.2015, pp.91-111.

MILLER, Daniel; HORST, Heather A. O Digital e o Humano: prospecto para uma Antropologia Digital. Parágrafo, v. 2., 3 jul./dez.2015, pp.91-111. Disponível em: <https://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/334>. Acesso em: 21.ago.2024

MINECRAFT. Desenvolvedor: Markus “Notch” Persson. Lançamento 18/nov./2011.

Publicado na Mojang Studios. Plataformas: Microsoft Windows, MacOS, Linux. Gênero: Ação-aventura, battle royale.

MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço; tradução de Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. – São Paulo; Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NADAI, Elza. O ensino de história no Brasil: trajetória e perspectiva. Revista Brasileira de História, v.13, nº 25/26, São Paulo, 1993, pp. 143-162

NADAI, Elza. O ensino de história no Brasil: trajetória e perspectiva. Revista Brasileira de História, v.13, nº 25/26, São Paulo, 1993, pp. 143-162. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/377521632/Elza-Nadai-O-ensino-de-Historia-no-Brasil-trajetoria-e-perspectiva-pdf>. Acesso em: 21.ago.2024

O RESGATE do soldado Ryan: Título original: Saving Private Ryan. Gênero: Drama de guerra. ORIGEM/Ano: EUA, 1998. Duração: 169 min. Direção: Steven Spielberg.

OLIVEIRA, Paulo Henrique Penna de. Games no ensino de História: possibilidades para a utilização dos jogos digitais de temática histórica na Educação Básica. – 2020. 185 f. : il. ; 30 cm.

PATROCINIO, Janaina. MORAN, Patrícia. Apresentação In: Machinima / Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio. – São Paulo: Pró-Reitora de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

PEIXOTO, Artur Duarte. Jogar com a História: concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

PEREIRA, Juliano da Silva. Uma Máquina do Tempo movida à imaginação: RPG e Empatia Histórica no Ensino De História. Londrina: Programa de Mestrado em História Social. (Universidade Estadual de Londrina), 2014.

PETRY, Luís Carlos. O conceito ontológico de jogo. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (orgs). Jogos digitais e aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2016. p. 17-42

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Aprendizagem baseada em jogos digitais: uma agenda de pesquisas. In: ALVES, Lynn. (orgs) Plataformas digitais, jogos digitais e divulgação científica: pesquisas e práticas. Salvador: Edufba, 2022. p. 79-98.

PINTO, Álvaro Vieira. O conceito de tecnologia. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005, 2v (1328p.)

- POLLAK, Michael. Memória e identidade social. *Revista estudos históricos*, v. 5, n. 10, p. 200-215, 1992. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/reh/article/view/1941>
- PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Editora Senac, 2012. py: these documents prove it. *Mint Press News*, 2022. Disponível em: <https://www.mintpressnews.com/call-of-duty-is-a-government-psyop-these-documents-prove-it/282781/>. Acesso em: 20 abr. 2024.
- REDE, Marcelo. História e cultura material. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (orgs). *Novos domínios da História*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p.133-150
- REIS, José Carlos. *Escola dos Annales: a inovação em história*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- RIBEIRO, Marcelo Silva de Souza; CARVALHO, Rodrigo Clementino de. Jogos digitais, aprendizagem e desempenho escolar: o que pensam os garotos que jogam? In: ALVES, Lynn. (orgs). *Plataformas digitais, jogos digitais e divulgação científica: pesquisas e práticas*. Salvador: Edufba, 2022. p.209-226
- RICHARD Loncraine (2º Episódio) Mikael Salomon (3º Episódio) (10º Episódio) David Nutter (4º Episódio) Tom Hanks (5º Episódio) David Leland (6º Episódio) David Frankel (7º Episódio) (9º Episódio) Tony To (8º Episódio). Produtor (es) Steven Spielberg, Tom Hanks, Preston Smith, Erik Jendresen, Stephen E. Ambrose.
- RODRIGUES, Icles. *O Dia D: como a história se tornou mito – São Paulo: Contexto, 2024. 336 p.: il.*
- SANTAELLA, Lucia. *O paroxismo da auto-referencialidade nos games in: Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games / organizadoras Lucia Santaella, Mirna Feitosa. – São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 51-66*
- SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos. *Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Fluminense, 2009. Bibliografia: f. 120 a 128.*
- SEVERO, Elvis Leonardo Sena. ZADUSKI, Jeong Y Cir Deborah. *Games e educação: considerações sobre Assassin`s Creed e o ensino de história. COLLOQUIUM HUMANARUM, Presidente Prudente – SP, v.15, n.2, 2018, p.10-21. Disponível em: https://journal.unoeste.br/index.php/ch/article/view/2141. Acesso em:21.ago.2024.*
- SILVA, Alex Alvarez. *Simulações históricas e aprendizagem de conceitos: construindo ferramentas de análise da aprendizagem histórica em jogos eletrônicos. anais do seminário de jogos eletrônicos, educação e comunicação, 2017.*
- SILVA, Alex Alvarez. *Simulações históricas e aprendizagem de conceitos: construindo ferramentas de análise da aprendizagem histórica em jogos eletrônicos. Anais do Seminário de*

Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/316846718_Simulacoes_historicas_e_aprendizagem_de_conceitos_construindo_ferramentas_de_analise_da_aprendizagem_historica_em_jogos_e_letronicos. Acesso em:21.ago.2024.

SILVA, Cristina Beretta da. Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes. Antíteses, vol. 3, n. 6, jul.-dez. de 2010, pp. 925-946. disponível em: https://www.researchgate.net/publication/277254570_Jogos_digitais_e_outras_metanarrativas_historicas_na_elaboracao_do_conhecimento_historico_por_adolescentes. Acesso em:21.ago.2024.

SPINI, Ana Paula. Mito da guerra e identidade nacional norte-americana no cinema de Hollywood. Texto integrante dos Anais do XVIII Encontro Regional de História – O historiador e seu tempo. ANPUH/SP – UNESP /Assis, 24 a 28 de julho de 2006. Cd-rom.

SPINI, Ana Paula. Mito da guerra e identidade nacional norte-americana no cinema de Hollywood. Texto integrante dos Anais do XVIII Encontro Regional de História – O historiador e seu tempo. ANPUH/SP – UNESP /Assis, 24 a 28 de julho de 2006. Cd-rom. Disponível em: <http://legacy.anpuh.org/sp/downloads/CD%20XVIII/pdf/ST%2008/Ana%20Paula%20Spini.pdf>. Acesso em:21.ago.2024.

TANAKA, Stefan. Past in a Digital Age. In NAWROTZKI, Kriisten; DOUGHERTY, Jack. Writing History in the Digital Age. Michigan: University of Michigan Macmillan UK, 2012. Disponível em: <https://writinghistory.trincoll.edu/revisioning/tanaka-2012-spring/index.html>. Acesso em:21.ago.2024.

TELLES, Helyom Viana. Halbwachs no Holodeck: jogos eletrônicos e memória coletiva. Revista Mídia e Cotidiano, N.10, 2016, p.29-62. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Helyom-Viana-Telles>.

TELLES, Helyom Viana. História digital, sociologia digital e humanidades digitais: algumas questões metodológicas. Revista observatório, Palmas, v. 3, n. 5, 2017, p.74-101. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/318854085_HISTORIA_DIGITAL_SOCIOLOGIA_DIGITAL_E_HUMANIDADES_DIGITAIS_Algumas_questoes_metodologicas. Acesso em:21.ago.2024.

TELLES, Helyom Viana. Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado In: Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história / Lynn Alves, Helyom Viana, Alfredo Matta (organizadores). Salvador:

EDUFBA, 2019, p. 59-90. Disponível em: https://www.academia.edu/43566970/Jogar_e_compartilhar_por_uma_descri%C3%A7%C3%A3o_densa_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos_baseados_em_simula%C3%A7%C3%B5es_do_passado. Acesso em:21.ago.2024.

TELLES, Helyom Viana. Mutações na imagem: uma perspectiva antropológica sobre a cultura visual dos meios de entretenimento digital. Cadernos de Antropologia e imagem, Rio de Janeiro, 20(1), 2005, p. 47-62. Disponível em: <http://ppcis.com.br/wp-content/uploads/2018/09/Cadernos-de-Antropologia-e-Imagem-21.-10-Anos-1995-2005.pdf>. Acesso em:21.ago.2024.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ensino de história e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (orgs). Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016, p. 125-146.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História. 2015.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História. 2015. Disponível: <https://www.researchgate.net/profile/Helyom-Viana-Telles>. Acesso em:21.ago.2024.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Narrativa, história e ficção: os history games como obras fronteiriças. Comunicação e Sociedade, v. 27, p. 303-317, 2015.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Narrativa, história e ficção: os history games como obras fronteiriças. Comunicação e Sociedade, v. 27, p. 303-317, 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Helyom-Viana-Telles>.

TETRIS. Desenvolvido originalmente por Alexey Pajitnov, um programador russo.

Lançamento em 6/jun./1984. Distribuidora: Elektro Org Technical Org. Gênero: quebra-cabeça.

VIANA-TELLES, Helyom. Educação histórica e videogames. Curitiba: Brazil Publishing, 2020.

VIANA-TELLES, Helyom. Halbwegs no Holodeck: jogos eletrônicos e memória coletiva. Revista Mídia e Cotidiano, N.10, 2016, p.29-62.

VIANA-TELLES, Helyom. História digital, sociologia digital e humanidades digitais: algumas questões metodológicas. Revista observatório, Palmas, v. 3, n. 5, 2017, p. 74-101.

VIANA-TELLES, Helyom. Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado In: Museus virtuais e jogos digitais: novas

linguagens para o estudo da história / Lynn Alves, Helyom Viana, Alfredo Matta (organizadores). Salvador: EDUFBA, 2019, p. 59-90.

VIANA-TELLES, Helyom. Mutações na imagem: uma perspectiva antropológica sobre a cultura visual dos meios de entretenimento digital. *Cadernos de Antropologia e imagem*, Rio de Janeiro, 20(1), 2005, p. 47-62.

WHITE, Hayden. *Trópicos do discurso-ensaios sobre a crítica da cultura*. Edusp, 1994.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. *Educação & Sociedade*, v. 28, p. 1329-1350, 2007.