



ISSN 1984-5634

ARTIGO**Os *GAMES* HISTÓRICOS COMO FONTE DO HISTORIADOR: A PROBLEMÁTICA DO OBJETO HIPERMÍDIA***The Historic Games as sources for the historian: the problematic of hipermedia objects***DOMINGOS SÁVIO XIMENDES MARTINS JUNIOR¹****RESUMO**

Nas últimas décadas do século XX e nas duas primeiras do XXI, os videogames começaram a se fazer cada vez mais presentes na casa dos jovens. Um dos gêneros dessa nova tecnologia interativa é o de jogos que buscam simular eventos históricos. Com a grande popularidade que esses *games* tiveram, não é de se estranhar que tenham despertado a atenção de professores e de historiadores. Entretanto, eles diferem de fontes já conhecidas do ofício (como cinema, iconografia, texto), elencando o presente questionamento: como pesquisar os *games*? Como explorar os *games* de gênero histórico? De que ferramentas teóricas e metodológicas o historiador pode se munir? O quão complexa é essa fonte para análise? O presente artigo busca debater essas indagações ao realizar uma aproximação dessa nova fonte com o ofício do historiador.

PALAVRAS-CHAVE: Videogame; Fonte histórica; Pesquisa.**ABSTRACT**

In the last decades of the 20th century and the first two of the 21st, video games began to become increasingly present in the homes of young people. One of the genres of this new interactive technology is the one that seeks to simulate historical events. With the great popularity of these games, it is not surprising that they have attracted the attention of professors and historians. However, it differs from the already known sources of the field (such as cinema, iconography, text), listing the present question: how to search games as object of study? How to explore historical genre games? What theoretical and methodological tools can the historian equip himself with? How complex is this source for analysis? This article seeks to discuss these questions by bringing this new source closer to the historian's field.

KEYWORDS: Video game; History Source; Research.**EDITOR-CHEFE:**

Andrei Marcelo da Rosa

EDITORE-GERENTE:

Rame Ferreira

SUBMETIDO: 14/11/2022**ACEITO:** 03/11/2023**COMO CITAR:**

MARTINS JUNIOR, D. S. X.
Os *Games* Históricos como fonte do historiador: a problemática do objeto hipermédia. *Aedos*, Porto Alegre, v. 17, n. 39, p. 1-21, ago-dez. 2025.

<https://seer.ufrgs.br/aedos/>

¹ Mestrando em História pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Rio Grande (PPGH-FURG). Licenciado em História pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG). ORCID iD: 0000-0001-5947-6204. E-mail: domingos.mar.jr@outlook.com

INTRODUÇÃO

Em 3 de novembro de 2017, a empresa *Sledgehammer Games* juntamente com a *Activision* lançou a nova sequência de sua antologia de jogos de tiro em primeira pessoa, denominada *Call of Duty: WWII*. A saga *Call of Duty* voltara com a temática que popularizou seus primeiros jogos: os teatros de combate da Segunda Guerra Mundial. O primeiro jogo da saga, do ano de 2003, gerou uma legião de fãs que ficaram fascinados em poder enfrentar os soldados nazistas num cenário de tiroteio intermitente na retomada da França, durante a Operação *Overlord*².

A ideia de apertar botões em um controle, eliminando inimigos, e em um ambiente que buscava colocar o jogador como um soldado protagonista na Segunda Guerra Mundial, encantou os admiradores de história e de games. O jogo estava permitindo experienciar o passado sem correr nenhum risco de vida, no conforto de sua casa e ainda aprender um pouco de história através do entretenimento que é o videogame.

Certamente para um leigo que desconhece a epistemologia da ciência histórica e as problemáticas da sua disciplina, o jogo realmente estaria de certa forma sendo uma “máquina do tempo” de “como realmente os fatos aconteceram”. No entanto, a própria ideia de ler expressões como “máquina do tempo”, “como realmente aconteceu” e “experienciar o passado” gera um incômodo para os profissionais da história. Diante disso é que justifico a relevância do estudo dos videogames, da sua representação da história e também enquanto fonte de análise pelos historiadores.

O presente texto busca refletir sobre o videogame enquanto fonte de pesquisa para o historiador, perpassando por sua conceituação, estrutura e o que o singulariza, caracterizando-o como hipermídia. Abordarei o gênero de “games históricos” e como o passado é representado, além de elencar alguns apontamentos teóricos e metodológicos possíveis para essa complexa fonte de pesquisa.

CONCEITO DE JOGO DIGITAL, SINGULARIDADE COMO HIPERMÍDIA E SUA ESTRUTURA

O jogo é um elemento já presente na cultura muito anterior a revolução digital se espalhar pelo mundo. Tanto que na língua inglesa o termo *play* pode significar tanto “brincar” como “jogar”. Jogos e brincadeiras são elementos culturais, presentes em diversos grupos humanos. O historiador Johan Huizinga defende que o jogo é tão antigo que precede a cultura, pois ele é “um elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual” (2019, p. 5).

O estudo em torno do jogo como elemento precedente à cultura não é a proposta deste artigo, entretanto para realizarmos uma aproximação do conceito de jogo digital e compreendermos sua singularidade, precisamos entender o conceito de jogo e suas características. Huizinga, sendo um dos pioneiros no estudo dos jogos na cultura, busca definir que o jogo é uma:

[...] atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (Huizinga, 2019, p. 16).

Já o sociólogo Roger Caillois (1990) apresenta que o jogo é uma atividade formada por seis elementos principais:

² A Operação *Overlord* é um codinome para a operação militar dos Aliados de retomada da Europa ocidental ocupada pelos soldados nazistas. O símbolo principal dessa Operação é denominado “Dia-D”.

1 – livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre; 2 – delimitada: circunscrito a limites de espaço e de tempo [...] 3 – incerto: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente [...] 4 – improdutivo: porque não gera nem bens, nem riqueza e nem elementos novos de espécie alguma; [...] 5 – regulamentada: sujeito a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova [...] 6 – fictícia: acompanhada de consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealdade em relação à vida normal (Caillois, 1990, p. 29).

As duas definições de jogo possuem pontos de convergência: compactuam em dizer que o jogo é livre, voluntário, onde não se há a obrigação da ação do jogar; improdutivo, pois não há geração de bens e lucros – diferente do ato do trabalho; delimitado tanto por limites temporais e espaciais quanto por regras próprias que definem as condições do jogo; e por fim, fictício, onde assume-se uma realidade do jogo e papéis que se distanciam do ser real.

Esses elementos primordiais (atividade voluntária; não lucrativa; delimitada espacial e temporalmente; fundamentada em regras; fictícia e representativa) podem ser encontrados na maioria dos jogos. Entretanto, como podemos definir o jogo que é mediado por um aparato tecnológico? Como as características do conceito de jogo se fazem presentes no virtual? Qual a diferença, por exemplo, de um jogo de futebol físico para um jogo de futebol virtual?

Segundo Arthur Peixoto, os jogos digitais são:

softwares desenvolvidos a partir do sistema binário, de zero e um, com objetivos de serem jogados em plataformas digitais, tais como computadores pessoais, consoles de videogames, como Xbox, da Microsoft, ou Playstation, da Sony, tablets, celulares, entre outros (Peixoto, 2016, p. 25).

Podemos nos aproximar e entender que os jogos digitais são programas de computadores (*softwares*) que são construídos possuindo as características do jogo. Entretanto, a relação jogo-jogador não é direta – como por exemplo, um jogo de futebol em campo –, pois existe um intermediário (a máquina, ou *hardware*)³ entre esses dois elementos, que constitui para a elaboração do ciberespaço:

O ciberespaço é uma trama de natureza tríplice, em que estão dialogando a máquina, a pessoa e o espaço. Nessa semiose, o indivíduo que se lança ao ciberespaço não somente é redefinido por ele como também o altera, já que ambos estão em um processo irreversível (Gasi, 2013, p. 13).

Ou seja, os *games* são jogos construídos em sistemas computacionais, onde o jogador realiza o ato de jogar intermediado por uma máquina, que responde às ações dele por algum controle (*inputs*), gerando alterações no campo virtual perceptíveis ao jogador (*outputs*). Para exemplificar, imaginemos um *game* em que o sujeito precise controlar um atleta de futebol. O ato de pressionar os botões de seta em um controle farão o atleta representado no monitor mover-se na direção respectiva que o sujeito desejou. Existe uma relação dialética, que constitui o ciberespaço onde o sujeito, a máquina e o jogo interagem entre si, num processo irreversível (Gasi, 2013). As ações do atleta naquele ambiente virtual não são desprovidas de regras, o que acaba retomando as proposições de Huizinga e Caillois. O jogo virtual tem um limite espacial e temporal definidos pelos programadores do jogo (nesse caso, o limite do campo, tempo da partida, controle do número de atletas), não gera lucros (ninguém recebe algum valor real após uma partida), é voluntário (ninguém é obrigado a jogar o jogo), possui regras definidas (simulação das regras do futebol no ambiente virtual, incluindo escanteio, condições de vitória, falta, etc.) e é representativo (o jogador pode selecionar disputar a partida com seleções e clubes diversos).

Mas após perpassada a noção do *game*, o que podemos notar de singular nesse objeto em relação ao cinema ou à música? Os jogos digitais, através da relação dialética de interatividade,

³ *Software* refere-se ao conjunto de algoritmos codificados para “programas”, que têm fim a realização de alguma tarefa computacional. Já *hardware*, refere-se ao maquinário eletrônico conectado, propriamente dito, que permite a execução dos *softwares* (Brookshear, 2013, p. 2).

transformam o sujeito não em um ser passivo da relação, mas ativo. Segundo Gasi, o “observador não permanece como um sujeito externo à criatividade de qualquer obra, mas se transforma em um atuante em seu mundo interno, torna-se uma interface entre o mundo virtual e o real” (Gasi, 2019, p. 15). Ou seja: retomando ao exemplo do jogo virtual de futebol, o sujeito que interage não é mero observador externo ao jogo (como um torcedor), mas sim um sujeito ativo que interfere naquele mundo e o altera, tornando-o uma interface.

Realizada a aproximação da relação entre jogo digital e o binômio jogador – jogo, vamos nos aprofundar nos elementos do *game* enquanto objeto e suas estruturas. Compreensão que será fundamental para explorarmos o objetivo desse texto, que é a articulação desse objeto como fonte histórica para análise pelos historiadores.

A singularidade do *game* em relação ao cinema e a música, envolvendo a relação da interatividade, aproxima-o da categorização como uma hipermídia:

Brotando da convergência fenomenológica de todas as linguagens, a hipermídia significa uma síntese inaudita das matrizes da linguagem e pensamento sonoro, visual e verbal com todos os seus desdobramentos e misturas possíveis (Santaella, 2001, p. 392 *apud* Gallo, 2002, p. 22).

A partir dessa noção de hipermídia, podemos pensar que o *game* congrega um grande complexo em sua estruturação. Retomando o já supracitado exemplo, podemos encontrar imagens que representam times diferentes, os torcedores, a bola, o campo, etc., assim como as músicas e efeitos sonoros que estimulam a audição e dão a impressão do calor do estádio. O vídeo de introdução da partida com os jogadores se apresentando se faz relevante; podemos também perceber o espaço delimitado e possível de interação pelo jogador, os textos que ajudam a escolher o time, jogador ou outras opções dentro do jogo. Enfim, o *game* é uma hipermídia nessa convergência de “documentos”, onde a música, a imagem, o texto se combinam com o componente interativo numa relação imbricada e dinâmica, estruturada por regras de vencer ou perder.

O *game designer* Jesse Schell (2008) propôs a estrutura da Tétrade Elementar, na qual todo *game* possui quatro elementos fundamentais: (1) mecânica: referente aos procedimentos e regras do jogo, o que os jogadores podem ou não realizar e seus objetivos; (2) história: elementos lineares ou não-lineares que permitirão e que guiarão o jogador pela narrativa do jogo; (3) estética: como o jogo se apresenta visualmente, sonoramente e estimula as sensações do jogador através do seu campo visual e auditivo; (4) tecnológico: elementos tecnológicos que possibilitam o jogo existir, seja *hardware* ou *software* e é a base para o fundamento estético e mecânico (Schell, 2008). A estrutura de Schell nos ajuda a ter uma dimensão macro de um jogo digital, onde não há uma categorização em que um elemento é mais relevante que o outro, mas sim que funcionam em conjunto e permitem o *game* existir.

Já Espen Aarseth (2003), em sua abordagem metodológica para jogos em ambientes virtuais, apresenta três dimensões mais aprofundadas e que se aproximam à realidade do pesquisador dos jogos digitais:

Eu gostaria de destacar três dimensões que caracterizam cada jogo desse tipo: *Gameplay* (as ações do jogador, estratégias e motivos), *Game-structure* (as regras do jogo, incluindo regras de simulação), *Game-World* (conteúdo fictício, topologia/design de níveis, texturas, etc.). (Aarseth, 2003, p. 2, tradução nossa)⁴

As três dimensões de Aarseth aprofundam-se mais na estrutura que poderíamos denominar micro do jogo digital, que envolve mais as ações do jogador, suas possibilidades de ações, limitações, regras e também a construção do universo virtual do jogo em seus detalhes. Tanto o horizonte macro ou micro tangem a complexidade que são os *games*, caracterizando-os

⁴ Do original: “I would like to point out three dimensions that characterize every game of this type: *Gameplay* (the player’s action, strategies and motives), *Game-structures* (the rules of the game, including the simulation rules), *Game-world* (fictional content, topology/level design, textures, etc.)”.

como uma hipermídia complexa onde a interconexão e dinamicidade dos seus elementos são fundamentais.

O que distingue a hipermídia é a possibilidade de estabelecer conexões entre diversas mídias e entre diferentes documentos ou nós de uma mesma rede. Com isso, os *elos* entre documentos propiciam um pensamento não linear e multifacetado. O leitor em hipermídia é um leitor ativo, que está a todo momento estabelecendo relações próprias entre diversos caminhos. Como um labirinto a ser visitado, a hipermídia nos promete surpresas, percursos desconhecidos (Leão, 1999, p. 16 *apud* Gallo, 2002, p. 22)

Com essa breve noção sobre os jogos digitais, seu conceito, sua complexidade enquanto hipermídia e seu esqueleto constitutivo, vamos prosseguir para a problemática desse artigo: os games de gênero histórico. O que caracteriza esse gênero? Que tipos de games históricos podemos encontrar? Quais estilos de jogos há? Essa aproximação nos permitirá refletir melhor como essa complexa hipermídia que é o *game* é utilizada por desenvolvedores de jogos – que usam seus elementos constitutivos – para reconstruir períodos históricos.

GAMES HISTÓRICOS: O PASSADO RECONSTRUÍDO NO VIDEOGAME

O termo “*Games* Históricos” ou “*Videogames* Históricos” remete a um dos variados subgêneros do universo dos jogos digitais: aqueles que utilizam a história da humanidade em sua composição enquanto temática. Buscar uma definição específica para esse subgênero é desafiador, pois essa classificação possui variados tipos de jogos e estilos, onde a história é representada das mais diversas formas através da estrutura dos *games*.

Debater os *games* históricos enquanto fonte é realizar o exercício de reflexão de como a história é representada nessa hipermídia, compreendendo que não existe apenas um tipo de jogo histórico. O desenvolvimento dos *games* nos permite modelar o que desejamos, e em especial, simulações. Essa onipotência que estes possuem permite, a princípio, retratar qualquer fenômeno sobre o qual gostaríamos de pensar (Aarseth, 2003). Nisso, desenvolvedores podem retratar a unificação do Egito Antigo, por exemplo, de diversas formas: um *game* em que o jogador atua como governante de uma aldeia, controlando recursos, construções e pessoas, com objetivo de assimilar ou resistir à unificação; ou outro em que o jogador é membro de uma aldeia e vê a vida de sua família se transformar diante a ação unificadora; ou, ainda, um jogo em que jogador age como um soldado do exército do faraó e necessita eliminar qualquer tipo de resistência. As possibilidades são infinitas para construção desses jogos; entretanto, nesse subgênero, a história é usada como “plano de fundo” para o seu embasamento. Ela é representada de diversas maneiras, dependendo do tipo de jogo que se é construído.

Sobre esses tipos de jogos, Adam Chapman categoriza-os em dois estilos: os jogos de simulação conceitual e os jogos de simulação realista (Chapman, 2016). Cada um desses estilos tem suas particularidades de representar a história, e exploraremos essas duas categorias a partir de dois exemplos.

O *game* “*Age of Empires III*” (Microsoft Studios, 2005) é um jogo de estratégia em tempo real, no qual você deve administrar pequenas colônias no “Novo Mundo” através do papel de colonizador (ingleses, espanhóis, franceses etc.), mantendo relações com a metrópole e enfrentando os outros colonizadores e os povos originários da América (Figura 1). O jogador precisa explorar e dominar recursos e territórios, além de utilizá-los para desenvolver novas tecnologias – avançando nas “eras” – e aniquilar os inimigos. Na temporalidade, ele engloba um período que vai do século XVI ao XIX, onde a “evolução” das colônias dentro do jogo é representada pelas “Eras” (Era da Exploração, Era do Comércio, Era dos Fortes, Era Industrial e era Imperial).



Figura 1. Age of Empires III (Microsoft Studios, 2005).

Fonte: <<https://www.ageofempires.com/news/aoe3de-hud-and-ui/>>

Na imagem, podemos perceber diversos aspectos desse jogo. Há o centro da cidade com alguns aldeões na volta e os animais selvagens para se extrair carnes. No canto superior esquerdo, nota-se o símbolo da bandeira da Grã-Bretanha, acompanhado da capacidade populacional, estoque de carne, pedra e ouro. Já no canto superior direito, encontra-se um grande objetivo para o jogador: treinar dois colonos enquanto explora o Novo Mundo. *Age of Empires III* é o estilo de jogo histórico que Chapman caracteriza como simulação conceitual:

As simulações conceituais são opostas às *simulações realistas* na outra extremidade de um espectro de estilo representacional. Ao contrário das *simulações realistas*: as *simulações conceituais* nos falam sobre o passado sem pretender mostrá-lo como ele apareceu. Isso quer dizer que as *simulações conceituais* não funcionam através da especificidade visual como as simulações visualmente ‘literais’ caracterizadas por representações audiovisuais abstratas (Chapman, 2016, p. 95, grifos do autor, tradução nossa).⁵

Um indício desta característica presente em tal *game* é a própria questão da temporalidade, onde em pouco tempo de jogo o jogador poderá sair da “era da exploração” e ir para a “era imperial”, ou seja, avançar três séculos só com a construção de algumas edificações e acumulação de recursos. Assim também, o jogo permite trocas entre colônia e metrópole de forma instantânea, sem que haja um longo intermédio de tempo. Outro exemplo é a própria construção de verdadeiras fortalezas para se proteger dos inimigos, com apenas um colono que é direcionado para aquela ação e na qual, em questão de minutos, ele consegue construir uma avançada edificação.

O exemplo desta compressão temporal não é por caso, mas resultado da própria adaptação dos desenvolvedores ao compartimentarem essa longa duração – seguindo a definição de Fernand Braudel (1958) – em um pequeno espaço de tempo, para que seja jogável pelas pessoas. O objetivo não é representar a história de forma “realista”, mas “conceitual”. Colonização, metrópole, recursos humanos e materiais, exércitos, conquista e etc., são conceitos históricos utilizados no jogo para representar aquele longínquo período da história de forma ludificada e palpável para quem o joga.

Retomando a estrutura de Schell (2008) e as dimensões de Aarseth (2003), a simulação conceitual se utiliza, neste caso, preferencialmente e respectivamente, da estrutura mecânica

⁵ Do original: “Conceptual simulations stand opposite to realist simulations at the other end of a spectrum of representational style. Unlike realist simulations: Conceptual simulations tell us about the past without purporting to show it as it appeared. That is to say that conceptual simulations do not work through visual specificity as realist simulations do. Instead they are: Much less visually ‘literal’ simulations characterised by abstract audio-visual representations”.

(formas possíveis do jogador administrar e avançar sua colônia no jogo) e da game-structure (onde as regras de ações do jogador, buscam a verossimilhança com as “regras” do período histórico). Assim, utiliza-se esses elementos como ferramentas para conseguir representar a história no *game* sem serem necessariamente a narrativa ou a estética preponderantes em sua totalidade.

Em contraposição ao estilo de jogo conceitual, Chapman apresenta o estilo de simulação realista:

Quando falamos de simulação realista, não nos referimos à precisão histórica do jogo. [...] estamos nos referindo à sua abordagem estilística da representação ao invés de avaliar seu conteúdo histórico. Primeiramente, simulações realistas: geralmente funcionam mirando e/ou alegando mostrar o passado ‘como era’, ou seja, como parecia aos agentes históricos da época (Chapman, 2016, p. 83, tradução nossa).⁶

Para exemplificar a simulação realista, retomarei o exemplo dado na introdução desse artigo: o game *Call of Duty: WWII* (Activision, 2017). Nesse jogo, o jogador assume a posição de um soldado em um dos pelotões norte-americanos que participaram da Operação Overlord de retomada da Europa Ocidental pelos Aliados. Durante as missões, o jogador deve, juntamente com seu pelotão, ajudar a retomar locais estratégicos perpassando por diversos momentos da retomada aliada: o Dia D, a Operação Cobra, Batalha de Aachen, Batalha da Floresta de Hürtgen e a Batalha das Ardenas. A narrativa do game é construída pela retomada aliada até a tomada do rio Reno, onde o jogador irá usar estratégias e se munir de diversos armamentos para sabotar e pressionar o recuo da linha de defesa nazista na Europa. Para isso, é disponibilizado um grande arsenal de armamentos e, em níveis específicos, há a possibilidade de se controlar tanques e aviões. Também importantes, as *cutsscenes*⁷ demonstram as relações com colegas de equipe (Figura 2), envolvendo tensão, estresse e todos os sentimentos causados pela guerra aos soldados nos fronts de batalha.



Figura 2. *Call of Duty: WWII* (Activision, 2017).

Fonte: <<https://sosordinateurs.com/gaming/does-call-of-duty-ww2-have-co-op-campaign/>>

A categoria de simulação realista, como abordado por Chapman, não busca a precisão histórica, mas a aproximação estilística mais próxima. Ou seja, no exemplo, a construção dos cenários, dos personagens, da narrativa, dos armamentos utilizados e de toda dinamicidade do

⁶ Do original: “When we speak of a realist simulation, we do not refer to the game’s historical accuracy. (...) we are referring to its stylistic approach to representation rather than evaluating its historical content. First, realist simulations: Generally work by aiming and/or claiming to show the past ‘how it was’, i.e. as it appeared to historical agents of the time”.

⁷ *Cutsscenes* é nome popularmente dados para “filmes” não jogáveis dentro do jogo. Geralmente são animações que precedem algum cenário novo ou desafio dentro do jogo.

jogo busca mostrar como “o passado era”. Nesse aspecto, a estrutura estética e narrativa (Schell, 2008) e os domínios *Game-World* e *Gameplay* (Aarseth, 2003) ganham destaque. A busca pela riqueza de detalhes visuais de personagens e do mundo combinados com os estímulos sonoros dos disparos das armas, dos gritos do combate e dos motores dos tanques, gera uma combinação estética que busca essa aproximação com o que realmente “era”. Já a narrativa que envolve as relações do pelotão, seus sentimentos na guerra e o próprio contexto de soldados norte-americanos na Segunda Guerra Mundial cria fluidez para a estética, gerando a dinâmica do *game* no qual o jogador está imerso num ambiente do passado, aniquilando os soldados inimigos e buscando sobreviver e conquistar a sua vitória sob o exército alemão. Ou seja, na simulação realista, a característica principal é busca pela máxima imersão do jogador através dos detalhes visuais, narrativos e sonoros, pretendendo mostrar como “esse passado era” através de toda a construção do ambiente que engloba o jogador em um passado construído.

Com as categorias de Chapman podemos perceber que os *games* históricos possuem diversificações nas suas representações. Buscam tratar de períodos históricos de formas diferentes e com objetivos distintos. Enquanto um tem por objetivo a imersão mais aproximada no quesito sensorial de experienciar o passado, o outro se concentra na própria estrutura política e econômica do período. No entanto, podemos perceber através das estruturas de Schell e de Aarseth que essas categorias utilizam elementos diferentes da composição do *game* para representarem a história. Robson Scarassati Bello afirma que “o que torna os *games* particulares é a forma na qual a representação histórica aparece tanto na narrativa audiovisual quanto em seu espaço e jogabilidade” (Bello, 2017b, p. 221).

Toda essa singularidade do jogo digital como hipermídia, juntamente com os subgêneros de *games* históricos, nos faz refletir sobre a capacidade de utilizar essa ferramenta para construir representações e simulações do passado. E é nesse ponto que tange o ofício do historiador enquanto pesquisador dos *games* e frente a uma nova fonte para a pesquisa.

As reflexões sobre o caráter ‘digital’ e público da História passaram a crescer nos últimos anos, na medida em que mais pesquisadores reconhecem estas mídias como objeto conhecimento. As possibilidades de análise são imensas e há um problema claro a ser respondido que é o próprio significado desses espaços e linguagens e o que eles dizem e podem dizer sobre o passado e nosso próprio tempo histórico (Bello, 2017b, p. 220).

Esses espaços digitais interativos abordam o passado e o apresentam para um enorme público de consumidores de jogos. Entretanto, isso gera diversas problemáticas: que história está presente no jogo? Quais os interesses dos grupos que produziram o *game*? Quais são os sujeitos históricos presentes e ausentes nas narrativas? Perguntas que tangem a relação do ofício do historiador para com a sua fonte, pois o *game* histórico é “um produto de recortes e escolhas, conscientes ou não, além de interpretação de uma memória histórica socialmente construída” (Bello, 2017a, n.p.).

Para isso, é indispensável, analisar o *game* histórico enquanto fonte do historiador e todas as problemáticas que dessa categorização surgem. Além disso, não se deve ignorar todo o embasamento teórico e metodológico para realizar a pesquisa.

APROXIMAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS NA PESQUISA HISTÓRICA COM GAMES HISTÓRICOS

Até o momento, refletimos sobre o objeto jogo digital, perpassando pelo subgênero dos jogos históricos, apresentando duas de suas categorias. Conseguimos ter um panorama do complexo do jogo enquanto objeto próprio e de como a história pode ser representada através de sua estrutura. Agora nos voltemos para a relação do historiador tendo este como sua fonte de pesquisa.

Os *games* entram no grande hall de documentos que foram englobados com as renovações epistemológicas da História ocorridas no século XX. É inegável dissociar a possibilidade do seu

estudo da importância do movimento dos *Annales* que expandiu a forma, os objetos e a ação do historiador na pesquisa histórica, conjuntamente à *Nova História*. Esse alargamento do arcabouço de análise dos objetos, gerou novas necessidades para o ofício:

De lá para cá, tanto a noção de documento quanto a de texto continuaram a ampliar-se. Agora, todos os vestígios do passado são considerados matéria para o historiador. Desta forma, novos textos, tais como a pintura, o cinema, a fotografia etc. foram incluídos no elenco de fontes dignas de fazer parte da história e passíveis de leitura por parte do historiador. Tal tendência está promovendo uma aproximação da história com outras disciplinas das ciências humanas, no sentido de desenvolver uma metodologia adequada aos novos tipos de texto (Cardoso; Mauad, 1997, p. 402).

Essa aproximação com outras disciplinas e objetos promove dois elementos: novas possibilidades de investigação e novos desafios para o pesquisador. Essas possibilidades resultam da articulação das problemáticas que os historiadores incidem sobre seus objetos com seus recortes. No caso dos *games*, sua análise como objeto perpassa dois pontos de vista: o processo histórico do desenvolvimento dos jogos, suas relações com a sociedade e com Indústria Cultural; e a análise histórica das representações culturais e de um passado histórico construído nesse objeto (Bello, 2017a). Já os desafios resultam da necessidade do historiador de se aproximar do campo dos *games* compreendendo como esse objeto funciona, suas relações e complexidades. No decorrer desse texto, podemos perceber a complexidade do objeto, a qual deve ser aprofundada pelo historiador e articulada com a sua problemática de pesquisa.

Tangenciando os elementos teóricos que podem ser instrumentalizados na pesquisa, já perpassamos os que evidenciam o objeto jogo enquanto estrutura e também os tipos de representação histórica nele presentes. Entretanto, uma reflexão mais aprofundada sobre a *representação*, pela perspectiva da História, se faz necessária ao tratar dos *games* históricos, pois esse subgênero de jogo não é nada mais do que a tentativa de reprodução e/ou simulação de um passado num ambiente virtual. O jogo é um “documento histórico de determinada época e lugar, e o ‘videogame histórico’ é sempre a representação e simulação de uma dada realidade” (Bello, 2017b, p. 224).

Pensar a representação é refletir sobre a construção de um sentido de realidade no espaço-tempo perspectivado pelo presente que a constrói. Segundo Chartier, “as representações não são simples imagens, verídicas ou enganosas, do mundo social. Elas têm uma energia própria que persuade seus leitores ou seus espectadores que o real corresponde efetivamente ao que elas dizem ou mostram” (2011, p. 27). Os homens em diversos períodos da história construíram representações sobre si e sobre o passado, e cabe o historiador compreender os constructos, sentidos e objetivos destas. A sua construção incide na realidade desses homens, pois as “representações construídas sobre o mundo não só se colocariam no lugar do mundo, como fariam com que os homens percebessem a realidade a partir delas e pautassem sua existência” (Vieira, 2015, p. 371). E os *games* do subgênero histórico convergem nesse sentido: são construções do passado perspectivadas pelo presente. É nesse sentido que cabe a análise e as problemáticas dos historiadores, pois quais histórias são construídas nos jogos? Quais sentidos de representação e de imaginários são planejados no desenvolvimento? Os *games* históricos, cedo ignorados pelos pesquisadores, agora englobam o impacto social imenso quando há milhões de jogadores que se envolvem com essas representações do passado.

Ao tratarmos estes *games* como objetos históricos do tempo que estão inseridos, podem permitir compreender significados ideológicos das sociedades que o produzem contidos nas representações da História e no próprio jogo. Através de sua análise, é possível compreender como obras são construídas, produzidas, narradas e como se inserem no mundo social, o apropriando, interpretando e ressignificando (Bello, 2017b, p. 222).

Pensar as representações e os *games* é refletir como elas se fazem presentes nessa hipermídia, como são construídas nos jogos e também recebidas pelos que jogam. Já partindo dessa perspectiva teórica, diversos questionamentos podem ser realizados. Seguindo o jogo já

referenciado anteriormente, por exemplo, qual história da Segunda Guerra Mundial a desenvolvedora quer demonstrar em *Call of Duty: WWI*? Por que sempre se joga com soldados norte-americanos? Onde estão os civis no jogo? Qual imaginário se fomenta com esse *game*? A história é representada através de quais estruturas do *game*?

A orientação teórica para a pesquisa do historiador é fundamental para seu ofício, mas sem a metodologia não há a possibilidade da execução da pesquisa. Então surge a pergunta: como realizar uma aproximação prática aos *games*? De Paula apresenta uma primeira metodologia que é fundamentada na hermenêutica visual de Panofsky (1986), na qual a imagem poderia ser analisada a partir de três níveis: descrição pré-iconográfica, eventos e o significado intrínseco (De Paula, 2018). Nessa metodologia de análise, o historiador poderia extrair informações de *prints*⁸ do jogo, ou seja, imagens estáticas. Este método pode utilizar-se das diversas camadas para extrair informações fundamentais gerais de um *game*, especialmente no quesito conceitual quando se pretende trabalhar com as representações estéticas. Seu uso metodológico, porém, é complexo, se entendemos que o jogo é uma hipermídia dinâmica. A mistura de som, imagem, movimento e interação desafia uma nova forma de como realizar a aproximação e extração de informações fundamentadas pelo pesquisador. Diante do *game* como objeto, Espen Aarseth (2003) propõe três formas de se extrair informações direcionada ao *games*:

Em primeiro lugar, nós podemos estudar o design, regras e mecânicas do jogo, na medida em que são disponíveis para nós, por exemplo conversando com os desenvolvedores do jogo. Em segundo lugar, nós podemos observar outros jogarem, ou ler seus relatórios e análises, e esperando que seus conhecimentos são representativos e seu jogar seja competente. Em terceiro lugar, nós podemos jogar o jogo por nós mesmos. Embora todos os métodos sejam válidos, o terceiro claramente é a melhor, especialmente se combinados ou reforçados pelos outros dois (Aarseth, 2003, p. 3, tradução nossa).⁹

Essas aproximações metodológicas e teóricas são exemplos de possibilidades para a pesquisa do historiador nos *games* históricos. Entretanto, além da fonte por si só, outros elementos podem ajudar a análise histórica: os comentários sobre o jogo na internet, a página oficial do jogo em seu site, comunidades que o discutem e o seu encarte em uma página de venda física ou virtual. Assim como os clássicos “documentos” do ofício do historiador, os *games* relacionam-se com as categorias de fontes primárias e secundárias. A metodologia de Aarseth demonstra bem isso, onde podemos analisar o jogo enquanto fonte primária e as análises dos jogadores como secundários. Ou vice-versa, dependendo da problemática de nossa pesquisa.

As referências teóricas e metodológicas apresentadas servem apenas de exemplos e possibilidades, onde o leque de aproximações e visões diante desse objeto se expande cada vez mais que ele ganha atenção dos historiadores do século XXI. Mas apesar de um objeto novo para pesquisa, a sua análise, orientação teórica e metodológica, perpassa a chave mestra da investigação do historiador: a problemática. Esta problemática com seu recorte, orientará o profissional da História sobre o tipo de metodologia e de orientação teórica que incidirá sobre seu objeto. A resposta que ele buscará responder e suas ferramentas de análise é que permitirão navegar por essa complexa mídia que assusta quando pensamos nas possibilidades de investigações.

⁸ Os *prints* podem ser referenciados a imagens capturadas no ato do jogar ou a “artes conceituais”. Imagens capturadas durante o jogo, referem-se a captura do acontecimento enquanto o jogador propriamente está jogando. Já as artes conceituais, referem-se a imagens que são disponibilizadas pelos desenvolvedores que remetem a conceitos que englobam a narrativa ou historicidade do jogo.

⁹ Do original: “*Firstly, we can study the design, rules and mechanics of the game, insofar as these are available to us, e.g. by talking to the developers of the game. Secondly, we can observe others play, or read their reports and reviews, and hope that their knowledge is representative and their play competent. Thirdly, we can play the game ourselves. While all methods are valid, the third way is clearly the best, especially if combined or reinforced by the other two*”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De um objeto *a priori* ignorado pelos pesquisadores de diversos campos, os *games* vem ganhando cada vez mais reflexões em teses e dissertações. De Paula (2018, p. 267) cita que isso vem de uma ideia de que os “jogos apresentavam um propósito meramente lúdico, ou seja, a ‘brincadeira pela brincadeira’ – dos quais a grande maioria de seus apreciadores era o público infantil”. Entretanto, no campo da história, as reflexões do digital já aparecem como inovadoras no campo do historiador:

Através da tecnologia da Multimídia, ou hipertexto, instalados hoje em CD-ROM, podem-se captar diferentes sentidos e formas de determinado recorte histórico – temático ou temporal – e concentrar todas as informações textuais, visuais e sonoras relevantes em um mesmo núcleo. O produto final é uma mensagem interativa na qual a recuperação da informação não é linear, como um livro ou filme (Figueiredo, 1997, p.430).

Figueiredo não se referia ao *game* em si e sim à internet, mas sua preocupação já apontava para a possibilidade da hipermídia, que concentra “informações textuais, visuais e sonoras”. Os jogos digitais apenas adicionam o caráter interativo e imersivo nessas características. O ato de experienciar representações do passado através de um jogo imersivo é hoje um mercado poderoso e que constrói narrativas e visões do passado, formas de entender a história massificadas pelos jogadores. Como visto, isso gera diversas problemáticas que refletem no ofício do historiador.

No presente texto pudemos perceber que os *games*, e em específico aqui, os jogos digitais do subgênero histórico, possuem diversas possibilidades de pesquisa. A cada dia mais e mais títulos são lançados no mercado, buscando representar períodos cada vez mais diversos da história. Seu impacto atinge a sociedade, considerando seu exponencial crescimento desde a década de 1980. Para isso, o historiador que decidir investigá-los enquanto objeto precisará conhecer esse *game* em sua complexidade – como resumidamente fora apresentado aqui –, e também realizar uma itinerante conexão interdisciplinar entre o campo da história e outros (ciência computacional, linguística, artes e etc.) para conseguir realizar sua tarefa.

Os *games* são complexos e possuem potencialidades investigativas diversas, entretanto o historiador deverá saber trilhar o seu caminho pela hipermídia, observando que estes objetos são um reflexo dos homens do presente. Eles são potencializadores para o ensino de história, mas também podem ser poderosas ferramentas para revisionismos históricos, considerando o grande alcance social que possuem. A era digital instiga os jovens a escolherem o dinâmico ao estático: “jogar o passado” atrai o jovem mais que o “ler sobre o passado”. Nisso, o papel do historiador nessa era digital é compreender, analisar e refletir em cima desses novos documentos que representam e constroem nossa história.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In: *Digital Arts and Culture Conference*. Bergen: University of Bergen, 2003. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Espen-Aarseth/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis/links/00b495390c7a0d44b4000000/Playing-Research-Methodological-approaches-to-game-analysis.pdf?_sg%5B0%5D=started_experimen>. Acesso em: 12 jun. 2025.
- BELLO, Robson Scarassati. História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores. *Café História*, 17 nov. 2017a. Disponível em: <<https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>>. Acesso em: 12 jun. 2025.
- BELLO, Robson Scarassati.; VASCONCELOS, José Antonio. O Videogame como Mídia de Representação Histórica. *Revista Observatório*, v. 3, n. 5, p. 216-250, 1 ago. 2017b. Disponível em:

<<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/3950>>. Acesso em: 12 jun. 2025.

BROOKSHEAR, Glenn. *Ciência da Computação: uma visão abrangente*. 11. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Livros Cotovia, 1990.

CARDOSO, Ciro Flamarion; MAUAD, Ana Maria. História e Imagem: Os Exemplos da Fotografia e do Cinema. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (Org.). *Domínios da História: Ensaios de teoria e metodologia*. Rio de Janeiro: Campus, 1997, p. 568-591.

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

CHARTIER, Roger. *A força das representações: história e ficção*. 2. Ed. Chapecó: Argos, 2011.

DE PAULA, Cássio Remus. O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos. *Revista Aedos*, v. 2, n. 21, p. 265-289, 2018. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/70723>>. Acesso em: 12 jun. 2025.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. *A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2002.

GASI, Flávia. *Videogames e mitologia: a poética do imaginário*. 1. Ed. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 9. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

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

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 1. Ed. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers. 2008.

VIEIRA, Alboni Marisa Dudeque Pianovski. A história cultural e as fontes de pesquisa. *Revista HISTEDBR On-line*, Campinas, SP, v. 15, n. 61, p. 367-378, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8640533>>. Acesso em: 12 jun. 2025.