



AEDOS

Revista do corpo discente
do PPG-História da UFRGS

O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos

Cássio Remus de Paula¹

Resumo

O presente artigo tem como objetivo apresentar referências de métodos e teorias aplicados nos estudos relacionados ao objeto “videogame” a partir de abordagens da pesquisa de história, a fim de contribuir para com os historiadores e outros pesquisadores dos *games*. Para tanto, utilizam-se exemplos vinculados às seguintes metodologias: leituras iconográfico-iconológicas, abordagens sobre imagens em movimento e as diferenças e semelhanças entre *games* que procuram representar algum advento histórico e os títulos que tomam como embasamento contextual a ficção futurista. Além disso, discute-se sobre a resistência intelectual contra os pesquisadores dos jogos eletrônicos, assim como sobre a prática do jogo como atributo natural e/ou cultural.

Palavras-chave: Videogames; jogos eletrônicos; metodologias.

Abstract

The current article has as objective to present references of methods and theories applied in the studies related to the “video game” object from research approaches of history, in order to contribute towards the historians and other games researchers. For that purpose, examples linked to the following methodologies are used: iconographic-iconological readings, approaches about moving images and the differences and similarities between games that have as objective to represent some historical advent and the titles that use as contextual basement the futuristic fiction. Furthermore, discusses are used about the intellectual resistance against the electronic videogames researchers as well as the practical of games as a natural and/or cultural attribute.

Keywords: Videogames; electronic games; methodologies.

Resistência contra os historiadores dos *games*

Muito antes da invenção dos videogames como conhecemos², durante a década de 1950, existiam historiadores que pregavam o ceticismo em relação aos então novos objetos de

¹ Mestre em História pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. E-mail: remus_stuka@hotmail.com

² Refiro-me, aqui, aos jogos eletrônicos que simulam imagens em uma tela. Muitos consideram que *Nim*, de 1951, apresentada pela empresa de acessórios eletrônicos Ferranti sob cooperação da Universidade de Manchester no Festival de Berlim, tenha sido o primeiro videogame – de fato, ele era um jogo eletrônico que funcionava em um computador exclusivo para tal funcionamento, o NIMROD, mas não era projetado em uma tela. Ao invés disso, baseava-se no funcionamento de luzes que acendiam e apagavam para simularem posições

pesquisa que eram sugeridos por pesquisadores considerados, pelos mesmos, menos eruditos no ofício. Provavelmente, a primeira mudança radical nos métodos de pesquisa da história que de forma gradual possibilitou novos horizontes foi o advento de *Annales*, em 1929: um movimento acadêmico que teve seu surgimento na França, fundada por Lucien Febvre e Marc Bloch primeiramente como revista, e no decorrer da década seguinte, como escola. *Annales* tinha como objetivo a ruptura da história como elemento positivista, aproximando-se das Ciências Sociais para propor, por exemplo, questões sobre a cultura, mentalidades e representações (BURKE, 2008, p.11).

Uma das heranças de tal movimento foi a ampliação da história cultural, durante as décadas de 1980 e 1990. A partir de então, muitos historiadores procuraram definir recortes mais específicos para seus objetos de pesquisa, resultando em trabalhos como “a cultura do mérito”, “a cultura da empresa”, “a cultura do segredo” e até mesmo “a cultura do jogo”; ou seja, a partir de então, tornou-se possível escrever sobre uma “história cultural de tudo”. Os métodos de pesquisa histórica que antes atendiam apenas à arte e à ciência vieram também a atender os estudos sobre práticas – como conversar, ler ou jogar (BURKE, 2008, p.43-46). Dessa forma, a história cultural veio a sugerir “a outros estudiosos da cultura ideias novas sobre as inumeráveis formas pelas quais os vários aspectos de uma civilização podem interagir” (GOMBRICH, 1994, p.91). Na prática, porém, isso não significou que absolutamente todo objeto fosse aceito como fonte primária de uma pesquisa histórica. Tony Mott, ex-editor-chefe da *Edge*, uma das maiores referências sobre jogos eletrônicos dos Estados Unidos, deixa claro que a impressão genérica que se tem sobre os videogames é extremamente imatura, em uma analogia do objeto com uma criança em fase de gradual amadurecimento:

Comparado à televisão, à literatura ou à música, o desprezado videogame não é compreendido por muita gente. Talvez não devêssemos esperar que fosse diferente [...]. Os livros são produzidos há centenas de anos, enquanto os filmes tiveram sua origem no fim do século XIX. Em termos comparativos, no que diz respeito à sua evolução, os videogames já aprenderam a andar, mas só agora estão começando a se alimentar sozinhos sem a ajuda de ninguém. E assim como crianças, que costumam ser frequentemente menosprezadas ou censuradas pelos adultos repressores, os *games* tendem a ser marginalizados, surgindo em geral na pauta dos comentaristas sociais apenas quando está na hora de mais uma rodada de condenação (MOTT, 2013, p.8).

“Videogames” como objetos “menosprezados”, no que se refere à analogia de Mott, dizem respeito à depreciação do jogo eletrônico em dois aspectos cruciais: a assimilação da prática do mesmo como uma atividade infantil, ou quando muito, a impressão de que o jogo é um mero brinquedo que proporciona a ociosidade. Estas noções foram em sua maioria construídas ainda durante a geração *8 bits*³ de *games*, em uma época em 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. De acordo com Roger Caillois, os jogos podem ser entendidos por alguns como não sendo “mais do que comportamentos divertidos mas [sic] irrelevantes, [...] deixados para as crianças quando os adultos encontram algo melhor” (CAILLOIS, 1990, p.79). Essa perspectiva resiste através de uma evidente subestimação em termos de significância cultural dos *games*, tanto por parte do público em geral, quanto do meio acadêmico (AARSETH, 2000, p.153).

Em contrapartida às ultrapassadas impressões de que o *game* é um mero instrumento infantil ou de ociosidade⁴, Peter Molyneux, desenvolvedor de jogos eletrônicos, sugere uma alternativa otimista para o objeto “videogame”:

Ao tornarem compreensível e interativa uma tecnologia inacreditavelmente sofisticada em questão de segundos, a mudança que [os *games*] promoveram foi imensa. [...] Os jogos eletrônicos vão continuar transformando o mundo. Estamos vivendo uma época de mudanças e atravessando a evolução mais significativa da história dos *games* (MOLYNEUX, 2013, p.7).

Tal “história dos *games*”, por sua vez, é atualmente bastante vaga no Brasil. Há relativa facilidade em se obter acesso a artigos acadêmicos referentes ao objeto “jogo” em seus preceitos técnicos e matemáticos, tal como estudos dos *games* com fins psicopedagógicos (dos quais, ainda, raramente são referentes à história⁵; muitos ainda possuem teor depreciativo). Porém, referindo-se à pesquisa historiográfica dos videogames, o material disposto é bastante raro. O historiador dos videogames, a fim de moldar sua base

³ O Atari 2600 e o *Nintendo Entertainment System* (NES, ou “Nintendinho” no Brasil), por exemplo. O termo *bit*, abreviação de *binary digit* (dígito binário), é utilizado para designar o potencial de memória de determinada geração de videogame.

⁴ A associação entre a prática de jogar e o ócio remete a uma discussão decorrente do final do século XVIII, devido à expansão da atividade industrial e do operariado. De acordo com a carta VI de Friedrich Schiller (1794), a divisão social resultou na alienação da sociedade industrial, ou seja, o prazer e o trabalho vieram a se tornar conceitos totalmente inversos; decorrente dessa linha de pensamento, Karl Marx especulou que o prazer no trabalho é a primeira necessidade vital para o que chamava de “império da liberdade” da sociedade utópica comunista (JAUSS, 2002, p.69-70); A partir de tais ideias, pressupunha-se que as atividades não relacionadas ao trabalho eram associadas imediatamente à burguesia.

⁵ Como em *Ensino de História e Games*, da doutoranda brasileira Marcella Albaine. Tal obra se encontra devidamente citada nas referências bibliográficas ao final do presente artigo.

teórica, deve atentar de antemão às origens não apenas dos *games* em si, mas da prática do jogo, sem que este seja eletrônico.

A *praxis* do jogo: herança natural ou cultural?

Etimologicamente, a palavra *jogo* deriva do latim *iocus*: passatempo sujeito às regras. Por sua vez, o termo conhecido atualmente se refere ao *play* do inglês – este deriva de *plegan*, também da língua inglesa; ou ainda, à alemã *pflügen* e ao holandês *plegen* – que significa jogar sem seguir um determinado número de regras, mais próximo ao ato de brincar. Por sua vez, *game* remete ao lúdico, pois é cercado de regras estritas (DE PAULA, 2017, p.4; FILHO, 2008, p.48). De qualquer forma, o “jogo”, em termos gerais, remete ao ludismo. A partir da perspectiva de Domenico de Masi (2000, p.159-161), o ludismo remete ao ócio criativo, ou seja, pode-se tomar a prática de jogar como um auxílio no desenvolvimento mental, mesmo sendo essa prática abordada como brincadeira.

Existem, por sua vez, duas diretrizes teóricas que remetem às heranças de tal prática: uma natural, e outra, cultural.

Em relação à teoria que remete à natureza, o historiador Johann Huizinga (2000) exemplifica a prática do jogo com cães que seguem regras e um padrão de gestos enquanto brincam: não mordem, pelo menos com violência, a orelha um do outro. “Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento” (HUIZINGA, 2000, p.5). Seguindo este ritual, eles sabem que qualquer trapaça durante a atividade lúdica significa o fim da brincadeira. Ou seja, pode-se atribuir a prática do jogo como uma herança essencialmente vinculada às atividades da natureza: não estariam duas plantas jogando pela sobrevivência ao tentarem alcançar diretamente a luz solar? Afinal, a competitividade é a essência da sobrevivência, que abrange as criaturas menos complexas do reino Fungi até o homem.

Oposta a esta teoria, sugere-se que os jogos sejam uma construção cultural. Desde a infância, aprende-se a brincar com, por exemplo, as palavras; ou, ainda, ao invés de se atribuir a prática lúdica ao aprendizado, pode-se associá-la à simulação: amantes, por exemplo, que de maneira inconsciente, criam emoções virtuais; sentimentos que não os são, apenas para cumprir com sucesso a necessidade do fingimento (DUVIGNAUD, 1997, p.33).

Entende-se, a partir desta perspectiva, que a *praxis* do jogo está vinculada a atividades lúdicas construídas pela humanidade. Ainda de acordo com Huizinga, dessa vez sugerindo que o jogo pode ser um atributo da cultura, Sérgio Gallo explica que:

(...) todas as grandes forças instintivas da vida civilizada têm sua origem no mito e no “solo primevo do jogo”: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria, a arte, a poesia, a filosofia, o conhecimento e a ciência. As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o seu início, inteiramente marcadas pelo jogo, assim como a própria linguagem, pois toda expressão abstrata traz oculta uma metáfora, e toda metáfora é um jogo de palavras (GALLO, 2007, p.22-23).

Tem-se, assim, a ideia de que o jogo esteja inerente à construção das civilizações e práticas sociais; em suma, uma civilização pode ser definida por suas práticas de jogo e vice-versa. Por exemplo, não é de se surpreender que em grande parte das cidades-estado da antiga Grécia o fisiculturismo fosse enaltecido, dado que o culto ao corpo e ao combate levou tal civilização a exaltar a competitividade através dos Jogos Olímpicos: luta, arremesso e corrida eram modalidades contempladas de quatro em quatro anos (BLAINEY, 2008, p.68). O jogo é, em suma, um reflexo da identidade de determinada civilização. Caillois enfatiza tal ideia argumentando que:

Existe, de fato, uma afinidade, que vai se ampliando, entre as normas dos jogos e as qualidades e os defeitos dos membros de uma coletividade. Esses jogos (...) manifestam, por um lado, as tendências, os gostos, as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos erros, sancionando neles os hábitos e preferências. De tal maneira que um jogo que determinado povo prefere, pode, por seu turno, servir para definir alguns dos seus traços morais e intelectuais (CAILLOIS, 1990, p.102).

Partindo do pressuposto que a prática do jogo seja um atributo construído culturalmente, não é equívoco afirmar que, por sua vez, ele simula aspectos que derivam da natureza. Portanto, parece incoerente, do ponto de vista lógico, que haja um aspecto “correto” e outro “errôneo”; a *praxis* do jogo é um híbrido de natureza e cultura.

Tendo ciência disso, queira o historiador dos *games* acatar ou não tal ideia de hibridização, é possível que o mesmo conduza sua pesquisa através de diversos métodos. Dentre eles, encontram-se estudos sobre a análise da imagem estática (arte), da imagem em movimento (cinema), e a ainda pouco explorada – mas, de certa forma, que deriva dessas citadas metodologias – análise dos videogames *per si*.

O método da análise iconológico-iconográfica

“Iconologia” e “iconografia” são conceitos de análises aplicados em imagens estáticas que procuram, em termos genéricos, interpretar as representações e simbologias contidas em determinadas figuras. A preocupação em se obter resultados de interpretação histórica através das imagens surgiu durante as décadas de 1920 e 1930, com os intitulados historiadores da arte. Os mesmos argumentavam que as obras de arte deveriam ser encaradas como textos, dado que não foram pintadas simplesmente para serem observadas – mas lidas. Dentre esses historiadores da arte – junto do filósofo Ernst Cassirer –, encontravam-se os alemães de Hamburgo Aby Warburg, Fritz Saxl, Erwin Panofsky e Edgar Wind, grupo responsável pela criação da Escola de Warburg (BURKE, 2004, p.43-45).

Panofsky, em um ensaio publicado em 1939, explicava como se realizava o processo iconológico e iconográfico de uma imagem. Para que a imagem fosse analisada com êxito, o historiador deveria atentar a três níveis de interpretação: a descrição pré-iconográfica, que observa os itens e objetos presentes na pintura (ou fotografia); os eventos, item que implica no contexto apresentado na imagem (batalhas, cerimônias, etc.); e, finalmente, o mais importante, que é o “significado intrínseco”, ou seja, os símbolos que revelam a identidade de uma nação, dentre seus preceitos religiosos e militares, costumes, práticas, vestimentas, etc. A tríplice interpretativa proposta por Panofsky compunha a noção de hermenêutica visual⁶, ou iconologia (BURKE, 2004, p.45; PANOFSKY, 1986, p.1-3).

A atribuição das análises iconológico-iconográficas nos *games* ocorre da mesma forma que em pinturas e fotografias, embora o pesquisador precise atentar que só é possível realizá-las a partir de imagens estáticas. Ainda que a princípio o método de análise de imagens estáticas de um *game* possa parecer insuficiente em termos de interpretação da totalidade do mesmo, o resultado revelado se mostra totalmente o oposto: é possível interpretar diversos elementos do contexto do jogo apenas através de um *print*, por exemplo. O mesmo ocorre se tratando da capa do mesmo, ou ainda, de alguma arte conceitual – que é um desenho ou pintura oficial do *game* em específico que pode servir tanto de divulgação, quanto de esboço de alguma passagem em específico no decorrer da trama.

É imprescindível, por sua vez, que o historiador oriente o leitor acerca da trama referente ao jogo pesquisado, independente do método que a ele é aplicado; seu gênero, lugar e ano em que o jogo se passa, o resumo biográfico dos personagens principais (e seus elementos emocionais e psicológicos mais evidentes), seus objetivos no jogo, o contexto da

⁶ “Hermenêutica” corresponde ao conceito vinculado às interpretações de textos em diversos aspectos: gramatical ou literal, histórico, cultural e relativo ao *Zeitgeist* (Espírito do Tempo). O método hermenêutico foi criado e primeiramente utilizado por Friedrich Ast durante a primeira metade do século XIX (BURKE, 2004, p.45).

ambientação (se for um ambiente hostil, que tipo de inimigos pode encontrar ou que perigos da natureza pode se deparar, por exemplo), etc. O pesquisador responsável pela análise do *game* em específico não pode, impreterivelmente, esquecer que o leitor de seu trabalho não é obrigado a conhecer os elementos presentes no jogo escolhido para as análises. Quanto maior o equilíbrio entre clareza e detalhes, nas palavras do historiador dos *games*, melhor a compreensão daquele que lê sua pesquisa.

Dentre praticamente infinitos exemplos de artes conceituais para servir de exemplo à conduta de pesquisa iconológico-iconográfica, escolho uma do *The Last of Us* (2013)⁷, *game* produzido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Computer Entertainment [Figura 1].

The Last Of Us é um jogo híbrido de sobrevivência⁸ e ação em terceira pessoa⁹. Em seu prólogo, que ocorre no ano de 2013, um surto epidêmico de um fungo – o *cordyceps*, conhecido biologicamente por parasitar insetos e aracnídeos, os transformando literalmente em zumbis – leva a população norte-americana a entrar em pânico, dado que uma mutação do mesmo parece se alastrar nos humanos. Na cidade de Austin, no Texas, o jogador é colocado na perspectiva de Sarah e Joel, respectivamente filha e pai que moram sozinhos e procuram escapar da cidade junto de Tommy, irmão de Joel. Por sua vez, aparentemente quase todos da cidade procuram se exilar. Em meio ao caos de pessoas indo e vindo, a pé ou em seus veículos, os três personagens se acidentam devido a um caminhão desgovernado. Sarah sofre uma fratura na perna, de forma que Joel – com a garota em seus braços – e Tommy se encarregam de escaparem a pé. No caminho, encontram pessoas infectadas, das quais, com relativa dificuldade, Tommy se encarrega de matar com seu revólver. Ao encontrarem um policial bem armado e equipado, colocado em ação para aparentemente conter o pânico e orientar a população, por sua vez, descobrem que os infectados não são o único problema. Acreditando que Sarah esteja infectada por não poder andar, o policial dispara sua arma; Tommy reage na escuridão com seu revólver, matando o guarda com um tiro na cabeça. Por sua vez, Sarah, atingida pelo disparo, jaz nos braços de um Joel desesperado. Tem-se fim o prólogo.

⁷ *The Last Of Us* foi um dos jogos mais premiados da história, dentre eles, diversos prêmios BAFTA e mais de 200 nomeações como jogo do ano por diversos portais de *games* (2013). Para saber mais sobre os prêmios e nomeações, ver <<http://www.imdb.com/title/tt2140553/awards>> e <<http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=750221>>, acesso 07 jan 2017.

⁸ “Sobrevivência” é referente ao tipo de jogo em que existem poucos recursos para serem ministrados pelo jogador (como munição, medicamentos, etc.), em contraste ao grande número de inimigos que surgem no decorrer da jornada.

⁹ Ângulo em que o corpo do personagem controlado pode ser inteiramente visto, como se a partir da perspectiva de outra pessoa às suas costas. Os jogos em primeira pessoa, por sua vez, colocam o jogador diretamente a partir dos olhos do personagem controlado.

O jogo toma lugar, então, vinte anos além, em um contexto distópico. Os militares controlam os poucos sobreviventes da epidemia, sem se incomodarem em executar qualquer um que seja suspeito de infecção. Um Joel mais velho agora trafica remédios, alimentos, armas e outros itens de fora da barreira controlada pela polícia. É nesse ínterim que acaba tendo que deslocar Ellie, uma garota de catorze anos que aparentemente serve de esperança para a cura da humanidade e deve ser levada aos médicos da resistência, conhecida como Vagalumes. Paulatinamente, a amizade entre os dois vai além do instinto de sobrevivência, de forma que constroem uma relação de pai e filha. Nesse ínterim, porém, não são os mortos-vivos que se revelam a maior ameaça em meio ao caos, mas os vivos: militares, bandidos, e a própria resistência. O protagonista decide não entregar Ellie aos médicos; opta pelo gradual fim da humanidade, pois percebe que a natureza está finalmente exercendo seu ciclo sem a interferência humana.



Figura 1: Arte conceitual de The Last of Us (Naughty Dog; Sony Computer Entertainment, 2013). Imagem disponível em <http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2013/06/The_Last_of_Us_Art_MO_03.jpg>, acesso 07 jan. 2017.

A Figura 1, arte conceitual criada por Marek Okon¹⁰, apresenta uma cena do primeiro de quatro capítulos do jogo. O cenário é um hotel devastado pelo tempo, ocupado por plantas

¹⁰ Outras obras do artista podem ser acessadas através do link < <http://conceptartworld.com/news/the-last-of-us-promotional-key-art-by-marek-okon/>>, acesso 07 jan 2017.

e alagado por uma possível represa rompida; todos os prédios da região estão parcialmente submersos. O lugar parece ser o único caminho acessível para o avanço da jornada.

Nela, mostra-se um raro momento em que Joel é subjugado por um bandido. Devido à experiência em sobrevivência, é difícil imaginar que o personagem tenha sido submetido a um ataque de maneira convencional; repara-se, na imagem, que uma segunda figura está fugindo – ou tomando fôlego – em pose de submissão, enquanto sangue escorre de seu pescoço e mancha, ao chão, a água de vermelho. Há também no mesmo um ferimento próximo ao ombro. É provável que, devido ao ambiente fechado, Joel tenha sido atacado através de uma emboscada pelos dois bandidos, enquanto Ellie tenha sido possivelmente ignorada por não apresentar ameaça. De alguma forma, um dos salteadores obteve vantagem sobre o protagonista, embora seja possível perceber que, mesmo sobre Joel, o inimigo tenha sangue escorrendo pelo braço e não utiliza arma alguma. Não é difícil imaginar que Joel tenha conseguido roubar sua arma e desferido um golpe no mesmo antes de ser subjugado por suas mãos, e apenas então, ter perdido o controle sobre o facão.

Mesmo assim, a imagem parece sugerir que quem desferiu o golpe no bandido agachado ao fundo não tenha sido Joel, mas Ellie. Afinal, seu canivete está ensanguentado, tal como seu rosto salpicado de gotas de sangue. Além disso, pode-se reparar que o curso percorrido por Ellie vem do bandido ao fundo, devido ao movimento da água por detrás da mesma. É do feitio da garota, no decorrer do *game*, desferir diversos golpes contínuos nas costas e pescoço dos inimigos. Essa é uma forma de Ellie obter vantagem sobre os mesmos: parecer inofensiva, mas sorrateiramente atacar os inimigos com seu canivete – uma arma apropriada para seu peso e baixa estatura, embora gradualmente a personagem aprenda a manusear um arsenal cada vez maior e mais eficiente.

Na mesma figura, pode-se reparar que a sua expressão não é de uma predadora¹¹, ao contrário de Joel, mesmo que este esteja subjugado – afinal, ele ainda encontra-se relutante. Há uma perceptível mistura de sentimentos no semblante da garota, em um híbrido de receio e convicção. Ela está a poucas frações de segundos de atingir o pescoço do inimigo, dado que sua pose é de movimento e embalo, a fim de desferir o golpe com mais força.

Outra característica interessante da imagem é a forma como a “câmera” está posicionada. Ela está na mesma altura que Joel ao chão, ou seja, a imagem é contemplada de baixo para cima. Tal posição ao chão pode significar vários elementos: a mais óbvia, talvez, que devido ao fato de a maior parte do jogo se passar através da perspectiva de Joel, não é de

¹¹ O conceito de “predadora”, neste sentido, não se aplica à relação presa-vítima como na cadeia alimentar, mas pelo fato de estar em vantagem, através do uso da violência, sobre seus inimigos.

se estranhar que a altura da “câmera” esteja ao nível do personagem; nesta porção do jogo, o jogador está de fato o controlando. Por sua vez, analisando com mais atenção, é possível perceber que há certa “hierarquia” em termos de vantagem e desvantagem associada a todas as figuras presentes na imagem. Joel, junto do bandido golpeado ao fundo, são os mais inferiores da hierarquia, dado que estão praticamente no mesmo nível inferior, desarmados e reprimidos. O bandido que tenta enforcar o personagem está ao centro, quase em domínio da situação; Ellie, por sua vez, é a figura com maior destaque nessa hierarquia de vantagens presentes na imagem, mesmo com sua baixa estatura. Porquanto Joel sempre tenha sido a figura principal (em outras artes conceituais, ele está majoritariamente posicionado como o personagem central), na Figura 1, Ellie é priorizada como personagem indispensável do momento. Ou seja, torna-se a personagem principal, o que no jogo pode significar que a mesma está adquirindo destaque, mesmo que de forma lenta, como predadora. Esta ideia é afirmada paulatinamente com mais força no decorrer de todo o *game*. Mesmo que a garota seja apresentada de maneira inofensiva nos primeiros momentos do jogo, ela não é, de forma alguma, uma personagem secundária.

Uma característica que não se pode deixar de atentar é que este episódio demonstrado na imagem é um momento aleatório, e não cena de uma *cutscene*¹² em específico. Ou seja, é como se a imagem demonstrasse um momento do jogo em si, do qual o jogador controla Joel sem interferência de momentos cinematográficos. Quando em total desvantagem, durante o *game*, é natural que Ellie reaja da mesma forma que na imagem, a fim de salvar seu companheiro. Por isso, a fim de evitar combates desnecessários, é imprescindível que o jogador seja o mais sorrateiro possível, neutralizando seus inimigos de maneira silenciosa.

As descrições apresentadas acima são apenas um exemplo do que propõe a leitura iconológico-iconográfica. Em uma pesquisa mais aprofundada de um *game* em específico, o historiador deve se dedicar ao máximo para compilar as representações mais indispensáveis possíveis, relacionando os elementos da imagem com o contexto do jogo eletrônico em si. Não é de se surpreender que um historiador dos *games*, a partir de tal abordagem, encontre elementos que não foram percebidos pelo autor que se dispôs a ler a imagem em um primeiro momento. Se for da vontade do pesquisador que lê as já abordadas perspectivas, é possível atribuir um reforço de interpretação, adicionando os elementos que julgar pertinentes. Não há limite de itens que podem ser problematizados em uma única imagem.

¹² *Cutscenes*, apelidadas de “filminhos” no Brasil, são cenas cinematográficas presentes nos *games*. Geralmente elas não têm interferência do jogador, ou seja, são feitas unicamente para serem assistidas.

O método da análise *ingame*

Ao contrário da análise iconológico-iconográfica, o método de pesquisa *ingame* – dentro do jogo – não corresponde a imagens estáticas, mas em movimento. Ou seja, o historiador não utiliza como objeto os *prints*, capas e artes conceituais, mas o jogo em si. De acordo com Espen Aarseth (2003, p.3), um dos precursores dos estudos relacionados a videogames, é possível se obter conhecimento acerca de um jogo através de três métodos: a primeira, através da obtenção de informações sobre o *design*, regras e mecanismos de um jogo, sem necessariamente precisar jogá-lo, caso o objetivo do pesquisador seja abordar suas características técnicas. A segunda, que intenta apresentar análises sobre o contexto de um *game*, pode ser obtida a partir de conclusões de outrem e pela observação de outros jogadores em prática do jogo; a terceira, que também procura apresentar análises, porém, é mais eficiente que a segunda, pois implica na prática do jogo realizada pelo próprio jogador – ou seja, se o pesquisador dos *games* estiver em posse do jogo escolhido como objeto de estudo, maiores são as chances de concluir um trabalho de êxito.

Por sua vez, é importante lembrar que, mesmo que o jogador obtenha informações diretamente através do jogo em posse, há o risco de o mesmo deixar de perceber algum item importante para a sua análise. Isso ocorre porque a concentração pode ofuscar características que um espectador pode perceber com mais facilidade. Caso a proposta do historiador dos *games* seja a análise aprofundada de um título em específico, é importante que, além de realizar seu próprio *gameplay*, o mesmo assista a um colega jogar a mesma porção do jogo em análise.

Independente do método de análise selecionado para o jogo em questão, é importante considerar que um jogo é facilmente mais imersivo que uma obra cinematográfica, dado que conta com o intermédio do usuário. Este, através do jogo, “constrói e adquire novos conhecimentos que nos modos narrativos não seria possível” (AARSETH, 2000, p.154), dado que não é incomum que os jogadores se apeguem sentimentalmente a determinados personagens (o apelo emocional é constantemente emitido através dos *games*). Além disso, contribuindo com o “apego” do jogador, existem *games* que podem se estender por vinte, cinquenta ou cem horas de duração, além daqueles sem um fim real, que permitem a exploração do respectivo cenário por tempo indeterminado, dependendo da disposição e do objetivo daquele que os joga.

Mas, mesmo pressupondo que os jogos eletrônicos sejam mais imersivos que o cinema, é necessário atentar que muito das teorias do cinema se aplicam à metodologia de

análise *ingame*. Por se tratarem de imagens em movimento, cinema e videogame têm espectadores. De acordo com Jacques Aumont (1993, p.81), o espectador é o “parceiro ativo da imagem”. Ou seja, aquele que testemunha uma experiência de jogo virtual adquire a função de receptor emocional e cognitivo da imagem, o que significa que em toda representação propiciada por atributos visuais, o espectador há de assimilar o contexto e os itens dispostos como atributos do mundo real. Isso significa que, a partir da imagem transmitida pelos *games* através de um televisor ou monitor, o espectador se apropria daquilo que é representado para, de forma culturalmente construída, assimilar os elementos apresentados como figurações do real. Este processo emocional e cognitivo era ainda mais intrínseco na relação dos espectadores dos primeiros *games*, dado a imprecisão gráfica que os mesmos ofereciam. Por exemplo, em *Asteroids* (1979, Atari) [Figura 2], o jogador deveria supor que as formas geométricas irregulares que surgiam na tela eram asteroides (assim como os discos voadores que apareciam esporadicamente). Porquanto as imagens dependam da imaginação de seu espectador, ainda, o mesmo atribui involuntariamente a recepção por aquilo que diz respeito às suas respectivas memórias (GOMBRICH, 1971, p.90-91, apud AUMONT, 1993, p.82). Isso significa que, apropriando-se do mesmo exemplo com *Asteroids*, o jogador só há de assimilar uma nave espacial como tal caso já tenha se deparado com alguma figuração da mesma. Atualmente, com a precisão representativa dos motores gráficos, a imaginação deixou de ser um atributo essencial no que diz respeito à recepção das imagens, dado que são filmes interativos.



Figura 2: *Asteroids* (Atari, 1979). Imagem disponível em <<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/13/Asteroi1.png>>, acesso 11 jan. 2017.

Por sua vez, ainda utilizando *Asteroids* como exemplo, não se pode ignorar o fato de que o jogador já supunha do que o jogo se tratava. A começar pelo título sugestivo, “asteroides”. A partir de tal, o jogador já implica que, de alguma forma, o *game* se trata de asteroides. Muito embora sejam figurações toscas, pode-se supor que, se a imagem de um desses asteroides seja recortada e exibida para alguém desinformado sobre o que a mesma está retratando, mais ou menos como um teste psicológico, haverá problemas de interpretação a partir do espectador, da mesma forma que, por exemplo, existem dificuldades em se ler um hieróglifo egípcio com os olhares de nossa época (GOMBRICH, 2003 [1971], p.43).

Ao contrário de *Asteroids* e outros jogos bidimensionais, nos videogames com tecnologia 3D é possível ter a sensação de aproximação e afastamento de um determinado objeto de acordo com a vontade do jogador. Ainda mais precisamente, se na fotografia uma árvore parece alta porque de fato ela é (GOMBRICH, 2005, p.19-20), em um jogo virtual pode-se muitas vezes estimar seu tamanho, contornando-a, reparando em suas diferenças e semelhanças com uma árvore do mundo real, e quem sabe até mesmo a escalando para se obter uma precisão maior de sua altura.

Uma árvore pode ser entendida como um signo, de acordo com a perspectiva de Aarseth (2000, p.162): signos, em conjunto, formam lugares em um cenário virtual. Tais lugares podem ser bosques, montanhas, residências, muros, estradas, etc.; Ou seja, qualquer corpo ou objeto, grande ou pequeno, serve de compilação de signos que lhes dão forma física. Isso significa que, pelo menos na maioria dos *games*, o personagem ou personagens controlado(s) não pode(m) atravessar uma parede porque isso desrespeitaria as leis da física¹³. Estes inúmeros signos que emitem lugares a um jogo é o que Aarseth define como “espaço”, ou seja, a totalidade de um cenário. Signos, porém, como uma porta que não pode ser aberta em determinado jogo, servem simplesmente para darem forma à casa (AARSETH, 2000, p.164-169); todo jogo virtual, independente de sua temática, consiste em signos, lugares e espaços.

Além de o espaço ser uma característica de cada jogo, todos possuem um roteiro com começo, meio e fim – uma ordem cronológica que começou a fazer cada vez mais sentido com o passar dos anos –, por mais que alguns títulos ofereçam escolhas no desenrolar da trama. Por sua vez, existe uma diferença em termos de análise contextual quando o historiador

¹³ No exemplo, exclui-se a possibilidade de usufruir de *bugs*, ou seja, problemas técnicos de um jogo que possibilitam que o jogador, por exemplo, atravesse uma parede e outras ações improváveis.

dos *games* opta entre um título de embasamento histórico ou um título de embasamento inteiramente fictício.

Passado versus futuro

Um dos conceitos há muito discutido entre os historiadores é a noção de “veracidade”. Tal conceito veio paulatinamente a ser desconstruído pelos historiadores no decorrer do século XX, dado que até então, para os positivistas influenciados por Ranke, a história cultural parecia apenas uma alternativa inexata da leitura da História (BURKE, 2004, p.17). No lugar de “veracidade”, a história estava sujeita à “representatividade”. Porquanto a verdade pode ser entendida como a

(...) ontologia de um mundo que é composto por objetos únicos identificáveis, aos quais podemos atribuir certas propriedades (...), as representações são ‘sobre’ o mundo no sentido de ‘temacidade’: mas não são ‘sobre’ o mundo. E certo que, em um contexto bastante específico, a noção de referência pode ser adequadamente utilizada em relação à representação (ANKERSMIT, 2012, p.186-203).

Se um objeto serve de “referência” à História, portanto, todas as fontes, primárias ou secundárias, trazem representações de seus relativos tempos e lugares. Portanto, livros, filmes, fotografias e obras de arte nada mais são que relatos de um contexto histórico – mas nunca transmissores da história como um arauto da verdade.

O mesmo acontece com os jogos eletrônicos que buscam representar eventos da História. O número de títulos é grande, abrangendo diversos gêneros, plataformas e datas de lançamento. Pode-se citar uma pequena parcela de jogos que figuram eventos históricos: *Battlefield 1* (EA; Electronic Arts, 2016) procura apresentar as grandes batalhas da Primeira Guerra Mundial (1914-1918), suas facções, arsenais, etc.; A estratégia em tempo real *Age of Empires III* (Ensemble Studios; Microsoft, 2005) visa demonstrar os processos de colonização da América; *Call of Duty: World at War* (Treyarch; Activision, 2008) apresenta as últimas batalhas da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) através da perspectiva dos Aliados¹⁴; *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft, 2010) mostra o contexto de Roma dominada pela família Bórgia durante o século XV; O jogo investigativo *L.A. Noire* (Team Bondi; Rockstar,

¹⁴ Para saber mais sobre este jogo, ver livro do presente autor, “Videogames e 2ª Guerra Mundial: O conflito em representações visuais”, conforme consta nas referências bibliográficas deste artigo.

2011) apresenta casos de crimes hediondos ocorridos em Los Angeles durante a década de 1940, assim como a polícia e política corruptas dos Estados Unidos.

Para melhor exemplificar uma abordagem histórica a partir de um jogo eletrônico, pode-se usar como referência o então recente *Mafia III* (2016), *sandbox*¹⁵ da produtora Hangar 13, publicado pela 2K¹⁶. Neste, o jogador controla um personagem negro, veterano da guerra do Vietnã, durante plena segregação racial norte-americana, durante a década de 1960 [Figura 3].

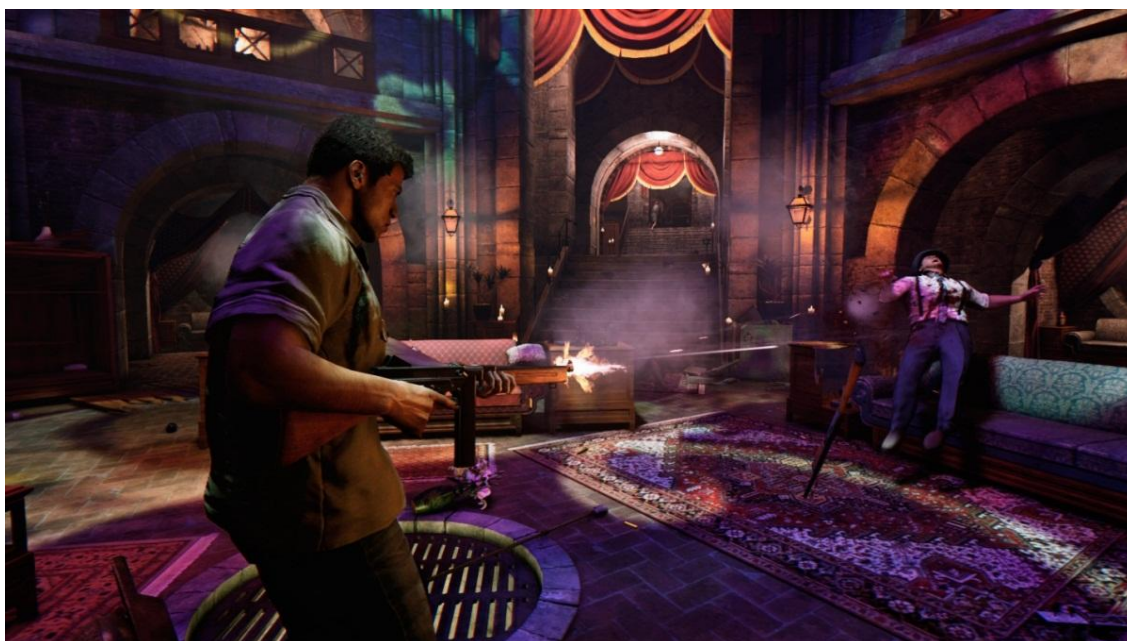


Figura 3: Mafia III (Hangar 13; 2K, 2016). Imagem disponível em: <https://downloads.2kgames.com/mafia3/site_assets/media/MafiaIII_CisternShootout_01.jpg>, acesso 13 jan. 2017.

¹⁵ Os *sandboxes* são jogos que apresentam mapas livres, ou seja, o jogador pode explorar o cenário livremente sem estar necessariamente preso à linearidade do enredo.

¹⁶ *Mafia III* foi grandemente criticado, tanto positiva quanto negativamente. Victor Ferreira, redator do UOL Jogos que acompanhou grande parte da produção através de convite da 2K (2016), afirma que o jogo foi baseado nos sistemas administrativos e territoriais de jogos mais antigos sobre impérios do crime, o que chamou a atenção dos jogadores mais experientes; por sua vez, muitos aspectos imersivos foram retirados, como os que já constavam em *Mafia II*: as multas de trânsito, a necessidade de abastecer seu veículo, o simples fato de poder tomar um café em algum lugar na cidade etc., interferindo na experiência do jogador (embora na data de lançamento de *Mafia III* a falta de imersão nessas atividades tenha sido maior. Com as atualizações do jogo, agora é possível fazer corridas ilegais e trocar as vestimentas do protagonista, por exemplo). Além disso, o jogo sofre com a repetitividade: são poucas as missões que possuem um método diferente de se jogar, porquanto a maioria consiste na infiltração dos estabelecimentos inimigos a partir das mesmas abordagens. Dentre os aspectos positivos, porém, estão o enredo e a atmosfera bastante sólidos, além de uma ótima trilha sonora que proporciona ao jogador uma experiência prazerosa. O jogo foi indicado para os prêmios de Melhor Narrativa e Melhor Performance (Alex Hernandez) como Lincoln Clay no The Game Awards de 2016. Para saber mais, ver análise do jogo por Ferreira em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/10/13/mafia-iii-traz-excelente-narrativa-mas-sofre-com-missoes-repetitivas.htm>>, acesso 16 jan 2017.

As representações contidas no contexto de *Mafia III* em termos históricos são múltiplas. A começar pela ambientação: uma cidade baseada em Nova Orleans, chamada New Bordeaux. A produção do *game* levou meses fotografando a cidade histórica, palco da Guerra Civil Norte-Americana (1861-1865) (HOGGINS, 2016). A estrutura da mesma, construída sobre um bioma pantanoso, alude a diversos pontos turísticos da cidade norte-americana, mesmo que de maneira atemporal. Por exemplo, no jogo, é possível visitar o parque de diversões abandonado “Baron Saturday’s Fun Park”, tomado por águas lamacentas e que serve de esconderijo a um grupo criminoso em determinado momento do *game*. O cenário alude a um parque de diversões de Nova Orleans chamado “Six Flags”, que veio a ser abandonado após o advento do furacão Katrina, em 2005 (TRALDI, 2016). Da mesma forma que sua versão fictícia, o parque foi tomado pelas águas e permaneceu praticamente intacto.

Se o propósito do historiador dos *games* for identificar os patrimônios, pontos turísticos ou mesmo os cenários em si contidos em um jogo e relacioná-los com o mundo real, é importante ter a ciência de que o objeto analisado há de apresentar anacronismos e incoerências geográficas, ainda mais quando se trata de uma cidade fictícia baseada em uma cidade real, a exemplo de New Bordeaux. Afinal, a mesma não é um recorte preciso de Nova Orleans, mas uma adaptação com suas devidas modificações. No mundo real, por exemplo, para chegar aos grandes pântanos próximos à cidade (região conhecida como *bayou*), leva-se em torno de uma hora dirigindo. No jogo, essas horas se resumem em poucos minutos, mesmo se tratando de um mapa de dimensões relativamente grandes (HOGGINS, 2016). Esse “resumo” de caminho é uma forma de compactar o mapa a fim de tornar explorável apenas o conteúdo geográfico que a produtora considera útil, principalmente porque, do contrário, o jogo pode se tornar extremamente pesado em termos de uso do *hardware*.

Em termos contextuais, por sua vez, um dos fatores indispensáveis de análise em *Mafia III* é o racismo: “(...) parte íntegra de *Mafia III*, não só na forma em que personagens da história reagem a Lincoln e alguns de seus associados, mas também implementado em diversas mecânicas do jogo”. (FERREIRA, 2016).

A regra da política segregalista *ingame* é clara: na porta de entrada de diversos estabelecimentos comerciais, pode-se ler uma plaquinha alertando: *No colored allowed* (pessoas de cor não são permitidas). Ignorando o aviso, o dono da loja vem a ameaçar ligar para a polícia. Depende de o jogador decidir se o acata, reage com um golpe ou um tiro, ou simplesmente ignora, esperando assim os policiais, que de forma genérica, são igualmente racistas e não hesitam em chegar atirando.

A polícia tem também sua própria política de ética. Nos bairros da elite branca, por exemplo, a qualquer atividade ilegal do protagonista, a mesma é imediatamente acionada. Ao contrário, nos bairros negros e pobres, a despachante informa que “se tiverem tempo, [podem] dar uma passada no bairro” em questão.

Além desses elementos bastante perceptíveis, os NPC's – sigla para *non-player character*, ou personagens “não-jogáveis”, que nada mais são que o “povo” presente no cenário (pedestres, inimigos de uma facção, etc.) – podem reagir de maneiras diferentes em relação ao racismo. Muitos, ao avistarem o protagonista Lincoln Clay, podem interagir com um animado “bom dia” ou um rancoroso “nem ouse olhar para mim”. Além disso, o jogador vem a descobrir a máfia sindicalista, que financia a *Ku Klux Klan*¹⁷. Os comentários dos integrantes da facção são explícitos e baixos: “se eu vir aquele macaco filho da puta, vou arreventá-lo” é um mero exemplo, aumentando assim o desejo do jogador, se engajado na perspectiva de Lincoln, em neutralizar os inimigos com o uso da violência.

Os diversos contextos presentes em um só jogo, porém, são apenas uma opção de abordagem. O historiador pode muito bem realizar uma pesquisa referente às vestimentas, veículos, consumos, músicas, etc., referentes a qualquer jogo de referências históricas. Depende da proposta do mesmo em relação ao seu objeto.

Diferentemente do jogo escolhido para o exemplo acima, o historiador dos *games* pode optar por analisar as representações de história contidas em jogos de recorte temporal mais recente. Ora, um título como o popular *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013), também conhecido pela abreviação *GTA 5*, não é menos problematizável que algum título de *Assassin's Creed*, por exemplo: o universo do jogo representa uma versão própria de Los Angeles, chamada Los Santos, de maneira bastante satírica: os charlatões do FBI (ou FIB, no *game*), as guerras de gangues, a xenofobia e o racismo, o consumo desenfreado de drogas lícitas e ilícitas, a polícia corrupta, a internet, a televisão, os sequestros, o sadomasoquismo, os favores sexuais como preço da fama em sua versão de *Hollywood*. Preceitos de autocritica encontrados em *GTA* são apenas pequenos exemplos propícios de análises ao historiador que deseja atribuir vínculos da sátira com a sociedade norte-americana do mundo real. Por isso,

¹⁷ A *Ku Klux Klan*, ou simplesmente KKK, é uma organização racista dita secreta que surgiu após a Guerra Civil Americana e que teve grande destaque durante a segregação racial durante a década de 1960. Seus membros acreditam que a raça branca é superior a todas as outras e têm, por justificativas divinas, a função de “punir” os ditos “impuros” étnicos. Muitos dos membros da KKK foram assassinos de negros e componentes de outras raças e etnias, embora durante o auge do clã, os casos tenham sido abafados pelas políticas pró-segregacionistas (BLANRUE. 2014). Para saber mais, ver: “As muitas vidas da Ku Klux Klan”, de Eric Blannrue, disponível em: < http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/as_muitas_vidas_da_ku_klux_klan.html>, acesso 14 jan 2017.

todo jogo que procura transmitir representações de um tempo e espaço reais estão passíveis de serem pesquisados como fonte da história.

Ou seja, o historiador precisa ter a sensibilidade de distinguir os teores de história e fantasia¹⁸ contidas num *game*. *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011), por exemplo, é um jogo que hibridiza elementos da história medieval e da fantasia *tolkieniana*. Pode-se no mesmo analisar tanto seu conteúdo em relação à história (estruturas medievais, alusões aos nórdicos e bretões, arsenais, vestimentas, suas diversas práticas e profissões) quanto à sua mitologia e ficção (feitiços, vampirismo, licantropia, dragões, etc.).

Por sua vez, existem jogos que aludem mais à ficção que à história: é o caso dos *games* que tematizam distopias do futuro. Diferem-se das distopias do passado (como *Bioshock* (2K, 2007) e *Wolfenstein: The New Order* (Machine Games; Bethesda Softworks, 2014)) por não aludirem a outrora, mas por criarem abordagens de expectativas totalmente baseadas na experiência. De acordo com Reinhart Koselleck, a expectativa:

(...) é futuro presente, voltado para o ainda-não, para o não experimentado, para o que apenas pode ser previsto. Esperança e medo, desejo e vontade, a inquietude, mas também a análise racional, a visão receptiva ou a curiosidade fazem parte da expectativa e a constituem (KOSELLECK, 2006, p.310).

A lista de jogos do “ainda-não” é imensa. Dentre estes, podem-se citar *Half-Life* (Valve; Sierra, 1998), *Doom* (id Software; GT Interactive, 1993), *Metal Gear Solid 4* (Kojima Productions; Konami, 2008), *Mirror's Edge* (EA, 2007), *Fallout 4* (Bethesda Softworks, 2015), *Watch Dogs* (Ubisoft, 2014), *Contra* (Konami, 1987), o já citado *The Last of Us*, entre outros. Por sua vez, se em tais exemplos não existe um “mundo real” para servir de comparação, como o historiador há de referenciar os elementos dos *games*?

É simples: basta atentar às referências do pensamento sobre o futuro caótico. Em outras palavras, o historiador deve buscar as origens do pensamento que arrisca projetar um futuro demonstrado por um *game*. Tais origens podem ser encontradas na literatura, no cinema e até mesmo em outros jogos eletrônicos¹⁹.

Um simples exemplo pode ser encontrado em *Metal Gear Solid 4*: resumidamente, a economia, a guerra, a política etc., em escala mundial, são controladas por um complexo

¹⁸ Tzvetan Todorov (p.16, 2003) define o “fantástico” como “a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. O conceito de fantástico se define, pois, com relação ao real e o imaginário”.

¹⁹ Para saber mais sobre a ficção científica presente nos *games*, ver artigo do presente autor através do link <<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWVpbmxyZXZpc3RhY2FtaW5ob3NkYWVhpc3RvcmlhGd4OjI1YjU0YWVfYWE0ZjNmYjY>>.

sistema de inteligência artificial. Antes mesmo de o jogador começar a assistir as primeiras *cutscenes* do *game*, a tela do jogador parece sofrer uma interferência. São canais de televisão, cada um transmitindo um programa de forma simultânea, dos quais o jogador pode escolher assistir como se estivesse em posse de um controle remoto²⁰. A ideia é simples, embora grande parte dos jogadores, em primeiro momento, não entenda o propósito: como o sistema de inteligência artificial está agindo sobre a mídia? O que é transmitido na televisão, a partir do controle de informação cibernético? Eis a resposta: programas perturbadores. Glorificação das armas e da guerra, diálogos inquisitórios (do apresentador ao participante), propagandas induzidas a causar a submissão dos telespectadores, e até mesmo um programa de culinária escatológico, com carcaças e animais peçonhentos sobre a mesa.

Tais cenas bizarras lembram uma passagem em específico da obra de Ray Bradbury, “Fahrenheit 451”. Em diálogo com o protagonista Guy Montag, Clarisse, sua vizinha exótica²¹, explica que as pessoas não falam de assuntos senão os incitados pela mídia:

[...] O que mais falam é de marcas de carros ou roupas ou piscinas e dizem: “Que legal!”. Mas todos dizem a mesma coisa e ninguém diz nada diferente de ninguém. E, nos bares, ligam as *jukebox* e são sempre as mesmas piadas, ou o telão musical está aceso e os desenhos coloridos ficam subindo e descendo, mas é só cor e tudo abstrato. Você já foi *alguma* vez a um museu? *Tudo* abstrato. É só o que há agora. Meu tio diz que antigamente era diferente. Muito tempo atrás, os quadros às vezes diziam alguma coisa ou até mostravam *pessoas* (BRADBURY, p.42, 2014 [1953]).

Muito embora as propagandas do *game* não cheguem a ser abstratas, as cores exageradas e hipnotizantes estão presentes. Da mesma forma, em *Metal Gear Solid 4*, assim como sugere Clarisse, a mídia induz as pessoas a falarem sempre sobre as mesmas coisas, sutilmente as impedindo de pensar por vontade própria. Por mais que o *game* não explicita o que acontece com os livros pelo mundo no sistema instaurado, é bem provável que os mesmos tenham sido proibidos ou restringidos com uma rigorosa censura: assim o é na distopia de Bradbury, sob o pretexto de que a tristeza deve ser extinta. Já que os livros podem induzir a pessoa a pensar, e logo, a questionar sua felicidade, é melhor incinerá-los – da mesma forma que corpos que são cremados em fornalhas, substituindo os ritos fúnebres (BRADBURY, p.78, 2014).

²⁰ Tais cenas podem ser visualizadas através do link <<https://www.youtube.com/watch?v=BdmsPG-BfRw>>, acesso 17 jan. 2017.

²¹ “Exótica”, nesse caso, conforme o autor quer transmitir que seja. Na verdade, a única diferença de Clarisse perante a sociedade é que ela não se sujeita aos padrões estabelecidos pelo sistema.

Em *Metal Gear Solid 4*, a provocação de Kojima com os programas de televisão, assim como a sociedade criticada por Clarisse, aludem à ideia de “sociedade orgânica”. Em “Regresso ao Admirável *Mundo Novo*” (1978), obra técnica de Aldous Huxley, o autor sugere como tal sociedade funciona a partir do capítulo “Superorganização”. Parafraseando o filósofo e psiquiatra Erich Fromm, Huxley expõe que:

A nossa sociedade ocidental contemporânea, apesar do seu progresso material, intelectual e político, dirige-se cada vez menos para a saúde mental, e tende a sabotar a segurança interior, a felicidade, a razão e a capacidade de amor no ser humano; tende a transformá-lo num autômato que paga o seu fracasso com as doenças mentais cada vez mais freqüentes [sic] e desespero oculto sob um delírio pelo trabalho e pelo chamado prazer (FROMM, *apud* HUXLEY, p.22, 1978).

Tal afirmação, se relacionada aos programas televisivos transmitidos pelo supercomputador responsável pelo controle mundial em *Metal Gear Solid 4*, sugere que a mídia é apenas um veículo que submete os telespectadores à não-ação, dado que a emoção dos indivíduos que as aprecia é despercebidamente omitida; as pessoas que em grande escala são “normais” só podem assim ser se inseridas em “uma sociedade imensamente anormal”. A “sociedade anormal”, ainda partindo da pressuposição de Huxley, é aquela cujo dogma político e/ou religioso rompe com a exclusividade do indivíduo, ou seja, a que transforma a identidade pessoal de cada sujeito em uniformidade. A vida em meio à rotina urbana rompe com a identidade individual a fim de sugerir ou apresentar personalidades de funções econômicas, por exemplo. E, a partir dessa tentativa de se criar uma organização social, “os homens instituirão tão somente um despotismo autoritário”, ou seja, a uniformidade e o companheirismo incitado pelo Estado só há de criar uma ditadura que lembre muito os governos de Hitler e Stalin (HUXLEY, p.22-29, 1978).

Por sua vez, ditaduras aos moldes de Hitler e Stalin são cada vez menos suscetíveis de êxito conforme o século XXI avança. No lugar da violência, pouco a pouco, tem-se lugar engenheiros sociais, que sentem prazer em uniformizar os indivíduos dando-lhes saúde e satisfação psicológica. Tal superorganização é a base da sociedade orgânica, tão catatônica e inexpressiva quanto a humanidade em *Metal Gear Solid 4* pode se apresentar. O jogo, que na época de seu lançamento (2008) apresentava um futuro muito próximo (a trama se passa durante o ano de 2014), transmitia a sensação de que aquele tipo de programação era muito semelhante ao que se tem no mundo real. Pois, para Huxley, “o século XXI, calculo, será a

era dos Administradores do Mundo [...] e do Admirável Mundo Novo” (HUXLEY, p.29, 1978).

O exemplo acima remete apenas a uma pequena fração do que pode ser percebido em um *game* distópico ou de ficção científica. Não importa quão distante seja seu recorte temporal – futuro próximo ou distante –, desde que apresente abordagens coerentes com a verossimilhança. Quanto mais verossímil, mas passível de ser analisado. Afinal, como relatou Aristóteles (apud BURGUIÈRE, 1993, p.44), “o impossível verossímil é preferível ao possível inverossímil”. Mesmo assim, é precipitado afirmar que a ficção científica se atenha apenas às inovações tecnológicas, no que diz respeito a máquinas revolucionárias criadas em laboratório. Ela vai muito além: abrange questões morais, espirituais, comportamentais e políticas (SKORUPA, 2002, p.2), fortalecendo, assim, sua plausibilidade, dado que é necessário apresentar seu contexto da forma mais sólida possível, dentro de um universo em que a ciência é um personagem (TAVARES, 1986, p.11).

Todo jogo transmite uma ficção, seja ele uma abordagem do passado ou do futuro, com suas representações temáticas em particular. História e ficção científica não são conceitos necessariamente opostos em termos de abordagem de um *game*. Cabe ao historiador dos jogos eletrônicos possuir a sensibilidade de distinguir, separar e remontar cada aspecto que alude aos conceitos do porvir, assim como suas representações. Os jogos e suas problematizações acima nada mais são que exemplos: o pesquisador deve ter sempre a consciência de que escreve, em grande parte, para um público de leitores não familiarizados com os jogos eletrônicos. Por isso cabe a ele ser responsável por cada elemento presente em um *game*, cumprindo a função de seu ofício ao criar uma história do que é apenas sentido através de um controle de videogame ou teclado de computador.

Considerações finais

Provavelmente, toda pessoa com acesso a alguma fonte eletrônica já experimentou um *game* pelo menos uma vez na vida. A prática do jogo virtual é extremamente comum, e mesmo assim, muito pouco é relatado nos arquivos de pesquisa. Quando o historiador se compromete a utilizar o *game* como objeto, é porque o mesmo possui um rol mental de títulos preferidos, ou pelo menos um gênero preferido. A decisão em se fazer uma pesquisa sobre o jogo em particular surge, na maioria das vezes, durante um *gameplay* do mesmo; depara-se, de repente, com uma vontade incabível de escrever uma história sobre aquele *game*. Mas, na hora de começar uma pesquisa, não tem certeza de que abordagem utilizar.

Foi passando por essa mesma dificuldade que decidi compilar as abordagens teórico-metodológicas que conheci no decorrer dos anos de academia em História. Como já dito no início deste artigo, as pesquisas sobre *games* no Brasil são escassas²², de forma que, através deste trabalho, espero poder contribuir com alguma orientação ou *insight* por parte dos historiadores e pesquisadores dos demais ofícios. A história da *praxis* do jogo, da arte, do cinema e do jogo eletrônico *per si* são opções de abordagem metodológica que podem ser atribuídas à pesquisa desse objeto em específico, podendo ser utilizadas tanto de maneira interligada, quanto separadamente.

Por ser uma temática muito nova no mundo acadêmico, é bem provável que essas metodologias sejam rapidamente revisadas e surjam muitas novas, formando um arquivo de acesso muito mais alcançável para os historiadores de *games* das gerações do porvir. Afinal, esta é uma das heranças e objetivos previstos em algum momento da história cultural.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. In: *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä, Finlândia: University of Jyväskylä, 2000, p.152-171.
- _____. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In: *Digital Arts and Culture Conference*. Bergen, Noruega: University of Bergen, 2003. Disponível em: <<http://www.bendevane.com/VT2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>>, acesso 8 jan. 2016.
- ALBAINE, Marcella. *Ensino de História e games: Dimensões práticas em sala de aula*. Curitiba: Appris Editora, 2017.
- ANKERSMIT, Frank. *Representação e Referência*, 2012. Disponível em: <<https://bibliotecaonlinedahisfj.files.wordpress.com/2015/02/ankersmit-f-representac3a7c3a3o-e-referc3aancia.pdf>>, acesso 03 jan. 2016.
- ARISTÓTELES. In: BURGUIÈRE, André. Anais (Escola dos). In: *Dicionário das Ciências Históricas*. Rio de Janeiro: Imago Editora, p. 44, 1993.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus Editora, 1993.

²² Outros estudos sobre as imagens, jogos eletrônicos e questões culturais nos *games* podem ser encontrados em obras estrangeiras como *Supercade: A visual history of the Videogame Age 1971-1984*, de Van Burnham (2001); *Game on: The History and Culture of Video Games*, de Lucien King (2002); *Cinema, Vídeo, Godard*, de Philippe Dubois (2004); *Videojuegos para la transformación social*, de Carlos González Tardón (2014); *Jóvenes, ficción televisiva y videojuegos*, de Mar Chicharro Merayo (2014); *Videojuegos y Educación*, de Félix Etxeberria (1998).

- BLAINEY, Geoffrey. *Uma breve história do mundo*. São Paulo: Editora Fundamento Educacional, 2008.
- BLANRUE, Paul-Eric. *As muitas vidas da Ku Klux Klan*. Disponível em <http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/as_muitas_vidas_da_ku_klux_klan.html>, acesso 14 jan. 2017.
- BRADBURY, Ray. *Fahrenheit 451*. São Paulo: Globo de Bolso, 2014.
- BURKE, Peter. *O que é História Cultural?* Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- _____. *Testemunha ocular: história e imagem*. Bauru: EDUSC, 2004.
- BURNHAM, Van. *Supercade: A Visual History of the Videogame Age, 1971-1984*. Massachusetts, EUA: MIT Press, 2001.
- CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa, Portugal: Edições Cotovia, 1990.
- DE MASI, Domenico. *O ócio criativo*. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
- DE PAULA, Cássio Remus. *Videogames e 2ª Guerra Mundial: O conflito em representações visuais*. Saarbrücken, Alemanha: OmniScriptum GmbH & Co. KG, 2017.
- DUBBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*, 2004. Disponível em: <<https://ayrtonbecalle.files.wordpress.com/2015/07/dubois-p-cinema-video-godard.pdf>>, acesso 19 jun. 2017.
- DUVIGNAUD, Jean. *El Juego del Juego*. Santafé de Bogotá, Colômbia: Fondo de Cultura Económica LTDA, 1997.
- ETXEBERRÍA, Félix. *Videojuegos y Educación*, 1998. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/635591.pdf>>, acesso 19 jun. 2017.
- FERRANTI Computer Systems. *History*, 2013. Disponível em: <<http://www.ferranti.be/en/history>>, [acesso 05 jan. 2017](#).
- [FERREIRA, Victor. “Mafia III” traz ótima narrativa, mas sofre com missões repetitivas, 2016. Disponível em: <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/10/13/mafia-iii-traz-excelente-narrativa-mas-sofre-com-missoes-repetitivas.htm>, acesso 16 jan. 2017.](#)
- FILHO, José Helder. *Ensino de matemática com materiais didáticos alternativos*. Pós-graduação em ensino da matemática. Ceará: Faculdade Ateneu, 2008.
- FROMM, Erich. 1961. In: ORWELL, George. 1984. São Paulo: Companhia das Letras, p.367-379, 2015.
- GALLO, Sérgio Nesteriuk. *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência de jogar*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp032117.pdf>>, acesso 07 jan. 2017.

GIBSON, Ellie. História dos videogames: 1889 – 1979. In: *Guinness World Records 2009 – Games*. São Paulo: Ediouro, p.18-23, 2009.

GOMBRICH, Ernst. *Arte e Ilusión*, 2003 [1971]. Disponível em: <<https://www.scribd.com/doc/149481712/Arte-e-ilusao-Ernst-H-Gombrich>>, acesso 08 jan. 2016.

_____. *Para uma História Cultural*. Lisboa: Gradiva, 1994.

_____. Sobre a interpretação da obra de arte: o quê, o porquê e o como. In: *Cadernos e Arquitetura e Urbanismo*. Belo Horizonte: PUC Minas, 2005, v.12, n.13, p.11-26. Disponível em: <

http://www.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20070514090829.pdf>, acesso 09 jan. 2017.

HOGGINS, Tom. *Building New Bordeaux – How Mafia 3 is recreating the boiling atmosphere of 1968’s Deep South*, 2016. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/gaming/what-to-play/building-new-bordeaux---how-mafia-3-is-recreating-the-boiling-at/>>, acesso 13 jan. 2017.

HUIZINGA, Johann. *Homo Ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. São Paulo: Biblioteca Azul, 2014 [1932].

[JAUSS, Hans R. O prazer estético e as experiências fundamentais da Poiesis, Aisthesis e Katharsis. In: A literatura e o leitor: textos de estética da recepção. São Paulo: Paz e Terra, p.63-82, 2002.](#)

KING, Lucien. *Game On: The History and Culture of Videogames*. Londres, Inglaterra: Laurence King Publishing, 2002.

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro Passado: contribuições à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

MERAYO, Mar Chicharro. *Jóvenes, ficción televisiva y videojuegos: espectáculo, tensión y entretenimiento – Tendências generales de consumo*, 2014. Disponível em: <<http://www.injuve.es/sites/default/files/2014/47/publicaciones/5%20J%C3%B3venes%20ficción%20televisiva%20y%20videojuegos.pdf>>, acesso 19 jun. 2017.

MOLYNEUX, Peter. Prefácio. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p.6-7, 2013.

MOTT, Tony. Introdução. In: *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, p.8-11, 2013.

PANOFSKY, Erwin. Iconografia e Iconologia: Uma introdução ao estudo da arte da Renascença. In: *Significado nas Artes Visuais*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

SKORUPA, Francisco Alberto. *Viagem às Letras do Futuro*. Curitiba: Aos Quatro Ventos, 2002.

TARDÓN, Carlos Gonzáles. *Videojuegos para la transformación social: Aportaciones conceptuales y Metodológicas*, 2014. Disponível em: <<http://www.carlosgonzalezardon.com/tesis/VideojuegosTransSocialCarlosGTardon.pdf>>, acesso 19 jun. 2017.

TAVARES, Bráulio. *O que é ficção científica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

TODOROV, Tzvetan. Introdução à literatura fantástica. In: *Coleção Debates*. São Paulo: Editora Perspectiva, v.98, 2003.

TRALDI, Alisson. *Novas fotos do abandonado Six Flags New Orleans são lançadas na internet*, 2016. Disponível em: < <http://www.hapfun.com.br/2016/01/novas-fotos-do-abandonado-six-flags-new-orleans-sao-lancadas-na-internet/>>, acesso 16 jan. 2017.

Recebido em: 18/01/2017

Aprovado em: 14/06/2017