

História Pública e “*Games Studies*”: enfoques conceituais e metodológicos, e contribuições para a pesquisa histórica

Public History and “*Games Studies*”: Conceptual and methodological approaches, and contributions to historical research

Marcos Antonio Manoel Jr.¹

Cláudio de Sá Machado Jr.²

Resumo: Com o advento da comunicação de massas, potencializada pelas tecnologias de informação, por meio da internet e das mídias digitais, a forma de difusão da História se alterou, possibilitando a participação de novos agentes, especialistas ou não, por novos meios de divulgação. Uma das mídias que se utilizam de pressupostos da História é o videogame. A construção das narrativas lúdicas e interativas presentes nos jogos eletrônicos inscrevem-se como uma forma de entendimento das representações e do imaginário social, repercutindo no alcance e nas recepções de narrativas históricas por um público considerado leigo. No entanto, surge uma questão: quais são as audiências possíveis da História e como podemos analisá-las? Esse é um tópico que problematizo a partir da discussão de autores que se debruçam em estudar as diversas formas de difusão e recepção da História por meio do campo da História Pública.

Palavras-Chaves: Recepção; História Pública; Videogames; Mídias digitais.

Abstract: As a consequence of the advent of mass communication, powered by information technologies through the internet and Digital Media, the way for sharing history changed, introducing new agents, skilled or not, through new means of dissemination. One of most common new way of sharing History are Videogames. The construction of playful and interactive narratives present in electronic games is inscribed as a way of understanding representations and the social imaginary, impacting the reach and reception of historical narratives by a lay public. However, a question arises: what are the possible audiences of History and how can we analyze them? This is a topic that I problematize from the discussion of authors who focus on studying the different forms of diffusion and reception of History through the field of Public History.

Keyword: Reception; Public History; video games; digital media

O presente artigo problematiza alguns aspectos levantados após o debate teórico acerca do meu projeto de pesquisa de Mestrado, que está em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná. A proposta inicial consiste em dar continuidade à análise de alguns

¹ Licenciado em História pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (2019), Especialista em História Cultural pelo Centro Universitário Claretiano (2020) e mestrando no Programa da Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná. E-mail: marcos_antonio_manoel@hotmail.com

² Doutor em História pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Docente do Magistério Superior na Universidade Federal do Paraná. E-mail: claudiojunior@ufpr.br

resultados obtidos em minha pesquisa de monografia da graduação em História, na Pontifícia Universidade Católica do Paraná, sobre do jogo eletrônico *Valiant Hearts: The Great War*, da desenvolvedora francesa *Ubisoft Montpellier*. O jogo foi lançado em junho de 2014 e desenvolvido como parte das comemorações do centenário do conflito, tendo como objetivo ser uma homenagem aos combatentes da Grande Guerra.

A escolha pelo jogo, em um primeiro momento, se deu pela temática abordada: a Primeira Guerra Mundial. Tema que, se comparado com sua sucessora, não possui muitas adaptações ou simulações em mídias interativas. Do ponto de vista comercial, a Primeira Guerra Mundial não vende tanto quanto a Segunda por não possuir um grande “antagonista” como Hitler. Os conflitos na frente ocidental, a partir do final de 1914, ainda foram travados em trincheiras, por longos períodos, e não tiveram uma participação muito grande dos Estados Unidos, embora decisiva nos anos finais da guerra (SONDHAUS, 2017). Nesse sentido, a existência de uma mídia interativa que aborda o tema, ficcional e intencionalmente criada como homenagem ao centenário do conflito, é algo que se destaca e que merece uma maior compreensão. Ao longo da pesquisa da monografia, alguns questionamentos surgiram a respeito das representações nacionalistas e um discurso exaltador da República Francesa, que aparecem em elementos que compõem os cenários, tais quais as bandeiras, com os dizeres: “*Liberté, égalité, fraternité*”, e o hino cívico *La Marseillaise*.

Cabe o destaque que os desenvolvedores utilizaram de arquivos de documentos fornecidos pela *Mission Centenaire* – grupo criado pelo governo francês para preparar as comemorações e resgatar a memória da Grande Guerra² – para dar o embasamento histórico e trazer a realidade da guerra em hipertextos que aparecem ao longo da *gameplay*. Essa aproximação com a realidade é proposital e foi pensada pelos desenvolvedores do game que queriam mostrar “a guerra como ela realmente foi”. Assim, a proposta do projeto tem como objetivo analisar as representações nacionalistas contidas no jogo *Valiant Hearts – The Great War* e compreender, a partir das fontes disponíveis, como o imaginário social e as representações atuam na produção de uma narrativa ficcional histórica.

Com o advento da comunicação de massas, potencializada pelas tecnologias de informação, por meio da internet e das mídias digitais, a forma de difusão da História se alterou, possibilitando a participação de novos agentes, especialistas ou não, por novos meios de divulgação. O videogame surge nesse contexto como uma das principais mídias transmissoras de representações históricas, por meio da construção das narrativas lúdicas e interativas presentes nos jogos, repercutindo no alcance e nas recepções de narrativas históricas por um público considerado leigo.

Assim, para este artigo, tomou-se como ponto de discussão uma abordagem sobre a receptividade dos jogos, ancorando-se nos debates acerca da História Pública. Helyom Vianna Telles (2016a, p. 167) destaca que: “um dos desafios da História Pública é, precisamente, a difusão do conhecimento histórico para múltiplas audiências”. Do mesmo modo, Jill Liddington (2011, p. 33-34) considera a “prática da História

Revista Vernáculo n.º 50 – segundo semestre/2022

ISSN 2317-4021

Pública como sendo a apresentação popular do passado para um leque de audiências por meio de museus e patrimônios históricos, filmes e ficção histórica”. Mas surge uma questão: quais são as audiências da História e como podemos analisá-las? Esse é um tópico que pretendo problematizar a partir da discussão de alguns autores que se debruçam em estudar as diversas formas de transmissão e recepção da História. Assim, neste artigo, analiso a pertinência de uma discussão sobre a “receptividade dos jogos”, problematizando meios e formas em que os historiadores podem adquirir essas informações.

Em um primeiro momento, traremos apontamentos iniciais acerca dos públicos e como podemos discutir a produção da História em espaços acadêmicos, de uma forma a situar o restante do debate. Acho pertinente essa discussão, tendo em vista que trabalhamos com uma fonte considerada nova, e que ainda sofre com preconceitos devido seu caráter lúdico, comercial e ficcional – visto muitas vezes como uma “brincadeira”. Assim, nessa seção, abordaremos algumas críticas que a historiografia sofre por não se atentar aos seus públicos e novas mídias de transmissão da História.

Na segunda seção traremos a ideia de “História Pública Digital”, para abordarmos conceitos de “*game studies*” para então finalizarmos com um debate sucinto sobre algumas metodologias que se propõem analisar *games*, a saber de: Espen Aarseth (2011), Diogo Carvalho (2017) e Helyom Viana Telles (2019), assim como avaliar a possibilidade de um estudo de recepção pelo público baseadas nessas propostas.

Apontamentos iniciais e os públicos da História

“Qual foi a recepção do jogo?” – Essa pergunta aparece em quase todas as vezes que apresento resultados primários da pesquisa em eventos, como no último ENEIMAGEM³, da Universidade Estadual de Londrina, e também como pergunta na entrevista de seleção do Programa de Pós-Graduação em História da UFPR. Entendo que, por se tratar de um produto comercial, a compreensão sobre como se deram as vendas e uma análise mais superficial sobre as críticas que o jogo sofreu sejam importantes. Porém, antes de buscar os sentidos das “recepções”, devemos problematizar o que vem sendo produzido pelos historiadores e, ainda, perguntar se os historiadores ainda detêm a autoridade sobre as produções sobre a História?

A historiadora Thais Nívia de Lima Fonseca (2012) discutiu em seu artigo *Mídias e divulgação do conhecimento histórico* a transformação na forma de produzir o conhecimento histórico e as suas diferentes formas de divulgação. Segundo a historiadora, desde o século XIX a forma mais comum de divulgação histórica produzida academicamente foram as revistas especializadas, geralmente ligadas às academias e

³ Evento científico que ocorreu de 10 a 28 de maio de 2021, na modalidade online, a partir da página <https://eneimagem2021.com>. Acesso em 19 jun. 2021.

institutos históricos. Contudo, “a maior parte dos trabalhos acadêmicos, muitas vezes escritos em linguagem dificilmente acessível aos leigos, jaziam nas bibliotecas das universidades, revelados somente aos olhos dos iniciados” (FONSECA, 2012, p. 130). Sendo a escola, por muito tempo e através dos livros didáticos, a principal divulgadora dos estudos acadêmicos para o público não universitário.

Do mesmo modo, Fernando Nicolazzi (2019), ao avaliar os *Regimes historiográficos, a recepção da História e a História Pública*, analisa que um dos grandes problemas da escrita da História, é ser voltada para os “pares”. Para o autor, já na própria noção de “operação historiográfica” de Michel de Certeau (1975), o discurso produzido pelos historiadores, devem ser voltados aos “verdadeiros leitores”.

Ou seja, para ele, se há uma prioridade do discurso histórico, manifestação clara das determinações do lugar que define a operação historiográfica, sobre cada obra em particular, cabe aos “pares” e “colegas” ocuparem o lugar de “verdadeiros destinatários” dessas obras e, com isso, desempenharem o papel de autoridade para proceder com a legitimação da obra: organizariam o que Certeau chama, com alguma ironia, de “polícia” do trabalho, da qual depende a condição do discurso de “ser acreditado” (*être accrédité*). (NICOLAZZI, 2019, p. 213 – 214).

Desse modo, a produção historiográfica seria algo voltado apenas para o público autorizado, que se habilita, possuidor de credibilidade e que legitima o discurso construído. O autor questiona, então, qual seria o papel dos leitores sem as “credenciais de autoridade”:

Ocupariam apenas o lugar do suporte financeiro e moral da obra? Seriam tão somente consumidores em um mercado editorial motivado por certo fetichismo em relação ao passado ou meros incentivadores dessa forma de saber por considerá-la fundamental para a sociedade, sempre afeita a aprender com seu próprio passado? (NICOLAZZI, 2019, p. 214).

Assim, Certeau atribuiria ao leitor não acadêmico um papel de passividade, que ficaria apenas refém das estratégias discursivas do historiador: “seria como se o historiador fosse realmente bem-sucedido ao esconder os vestígios da sua operação e, com isso, deixasse o leitor diante do próprio passado narrado” (NICOLAZZI, 2019, p. 215).

Embora ainda exista um predomínio da escrita da História voltada para os pares acadêmicos, desde meados da década de 1980, alguns historiadores profissionais vêm buscando escritas de formas mais acessíveis, “e disponíveis para além das bibliotecas universitárias, nas livrarias de shoppings centers e de aeroportos” (FONSECA, 2012, p. 130). A historiografia da “Nova História” francesa buscou a produção de coleções voltadas a um público mais amplo, em livros como “A Idade Média explicada aos meus filhos”, de Jacques Le Goff, ou “A Revolução Francesa explicada à minha neta”, de Michel Vovelle. Assim como a coleção “História da vida privada”, organizada por Georges Duby e Philippe Ariès. Do

mesmo modo, temos hoje em dia no Brasil coleções como a “História da Gente Brasileira”, da historiadora Mary Del Priore, ou o livro “Brasil: uma biografia”, de Lilia Schwarcz e Heloísa Starling, como exemplos de livros voltados para o público não especializado, e com grande rigor acadêmico. Porém, do ponto de vista editorial brasileiro, ainda existe uma predominância de jornalistas e demais escritores “leigos” sobre a História do Brasil. E esse é o ponto central de análises do historiador Jurandir Malerba (2013, p. 27) no artigo *Acadêmicos na berlinda ou como cada um escreve a História?: uma reflexão sobre o embate entre historiadores acadêmicos e não acadêmicos no Brasil à luz dos debates sobre Public History*, na qual analisa “uma crescente demanda por história pelo público leigo nos últimos anos, demanda que vem sendo suprida por profissionais não treinados na academia”.

Malerba (2013, p. 31) avalia o crescimento da História Pública em diversas partes do mundo, sobretudo nos Estados Unidos, onde a prática já se tornou acadêmica e comum aos historiadores profissionais, e aborda os problemas enfrentados pela academia brasileira por se manter tímida “ao abrir mão da ocupação dos espaços públicos de debate para manter-se confinada nos circuitos fechados da academia”. Hoje há uma crescente demanda popular pelo passado, ao mesmo tempo em que a academia continua a se autopromover com uma “Nova História” não acadêmica. Isso cria, segundo o autor, uma série de implicações incontornáveis, uma vez que “o interesse pelo passado, ou, ao menos, suas formas populares de apresentação, atualmente nos cercam por todos os lados” (MALERBA, 2013, p. 32).

Hoje o passado significa “negócios” e, não menos importante, “poder”! Um segundo ponto que distingue o Brasil dos outros casos que vimos apresentando é que, lá em outros países onde se pratica e se discute o estatuto da *Public History*, historiadores acadêmicos, com formação universitária, compartilham o mesmo *common ground* dos produtores de versões populares da história. (MALERBA, 2013, p. 32).

O autor argumenta que os historiadores públicos estrangeiros que construíram seus espaços profissionais em áreas como: órgãos estatais ou privados, em diferentes mídias e canais virtuais, possuem formação e treinamento universitário profissional no tratamento dos princípios ou fundamentos da História como ciência. “Ora, isso não é o que se passa no Brasil, onde a perícia narrativa e as articulações mercadológica parecem ser suficientes para garantir a qualquer leigo o domínio do ofício” (MALERBA, 2013, p. 32). O historiador questiona a qualidade dessa história produzida por “leigos”, que segundo ele, são “ruins”, pois uma “história social, processual, interpretativa, estrutural, analítica, crítica, não chega ao grande público, e sim a história paroquial, episódica, factual, pitoresca, anedótica, biográfica das grandes batalhas, em rápidas narrativas dramáticas inflamadas” (MALERBA, 2013, p. 32). Ainda segundo o autor,

São dois tipos de histórias de qualidade duvidosa as produzidas com vistas ao grande público. Parte delas se resume a histórias triviais de família, coleções de objetos pessoais (selos, cartas, diários), biografias ornadas com as lembranças e preconceitos dos mais velhos. E, por outro lado, temos a velha história oitocentista de grandes fatos e personagens, a história *événementielle* que tanto combateu Lucien Febvre. (MALERBA, 2013, p. 33).

O ponto de análise do autor são as obras *best-sellers* que surgiram no final da década de 1990, que se aproveitaram de um “vácuo” das comemorações do quinto centenário do “descobrimento” do Brasil e outras efemérides como a chegada da família real portuguesa ao Rio de Janeiro em 1808. Destacando os livros dos jornalistas Eduardo Bueno, Laurentino Gomes e Leandro Narloch, o autor critica o modelo novelesco e satírico que os dois primeiros autores escrevem sobre a História do Brasil, com títulos engraçados, as obras se ancoram nas histórias de grandes nomes que são tratados como heróis ou vilões, aplicando juízo de valor e emoções, sem oferecer críticas ou análises das estruturas da sociedade. Possuem uma narrativa conservadora, de forma linear, semelhante àquelas comuns aos estudos metódicos e positivistas do século XIX (MALERBA, 2013, p. 34-36), e destaca a estratégia de publicidade utilizada pelos autores ao se referirem negativamente aos historiadores acadêmicos:

Essa avaliação negativa da historiografia acadêmica, contudo, não se pode explicar senão por algum ardil ou estratégia de marketing, já que o próprio Bueno não faz pesquisa documental e escreve história ancorado, basicamente, na historiografia corrente e em cronistas de época. (MALERBA, 2013, p. 36).

Já sobre Narloch, o problema é ainda maior, como sabemos, pois o autor se baseia inteiramente em uma visão reacionária, retrógrada, eurocêntrica e preconceituosa sobre a História do Brasil. “A fórmula é a mesma: proposta “didática”, capítulos com nomes de personagens icônicos, anedotas e linguagem coloquial, destacando os tópicos mais “cabeludos” de cada personagem” (MALERBA, 2013, p. 39-40). Malerba destaca, ainda, que o próprio Narloch não esconde que a intenção com a obra *best-seller* “era de ganhar dinheiro”. Os “Guias Politicamente Incorretos da História”, inclusive, ganharam um programa no canal por assinatura *History Channel*, apresentado pelo *youtuber* Felipe Castanhari. O programa sofreu críticas por utilizar entrevistas de historiadores que não foram informados do teor “sensacionalista” do programa⁴. Recentemente, Castanhari passou a receber críticas em sua conta na rede social *Twitter* por erros e

⁴ FOLHA DE S. PAULO. Após dar entrevistas, historiadores criticam novo programa no History. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/10/1929303-apos-dar-entrevistas-historiadores-criticam-novo-programa-no-history.shtml>. Acesso em: 28 de fev. de 2022.

simplificações em seus vídeos sobre alguns conceitos de História, entrando em conflito com historiadores e professores⁵.

Esse debate de Jurandir Malerba exemplifica um dos problemas da História Pública brasileira hoje, que concorre com publicações mercadológicas simplistas sobre a História. O texto possui um caráter “academicista” e até protecionista da área – o que é de se entender, tendo em vista o ano de publicação e os debates sobre a profissionalização do Historiador que ainda estavam em discussão⁶ – mas traz algumas provocações interessantes e colabora com a argumentação de que a História feita na academia se distanciou do público considerado “leigo”, embora o autor não discuta diretamente esse problema. Ele reconhece, contudo, que:

Em suma, qualquer um pode escrever história, o que não significa que toda história tenha o mesmo valor e qualidade. Há bons historiadores e historiadores ruins dentro e fora da academia, mas, aqui dentro, faz parte do ofício o processo permanente da metodização racional dos procedimentos e exposição dos argumentos e a crítica (das fontes, dos procedimentos de coleta e sistematização dessas fontes, de problematização temática e perspectivação teórica, de produção textual). (MALERBA, 2013, p. 44).

Do mesmo modo, salienta alguns pontos que os historiadores devem se atentar ao adentrarem no campo da História Pública: compreender as demandas sociais pela História, ao passo que devem entender que a história dita “popular” que é veiculada por diversas mídias não devem ser deixadas de lado, uma vez que “é imperiosa a necessidade de os historiadores acadêmicos assumirem a importância da dimensão pública de sua atividade, ultrapassando os muros da academia para cada vez mais tomar parte, como especialistas, nos debates de interesse público” (MALERBA, 2013, p. 43).

Em outro artigo, *Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital*, Malerba (2017) aborda os problemas acerca da produção do conhecimento histórico e a recepção do mesmo pelo público, na qual avalia que, com a quebra da autoridade dos historiadores acadêmicos sobre a produção do conhecimento na difusão das mídias digitais, o público consumidor da História não é mais um público “passivo”. No entanto, qual seria o público da História? “Os historiadores, leitores de nós mesmos, o internauta curioso do passado ou o leitor dilete, que seleciona seus livros de história com base na indicação das colunas dos mais vendidos dos cadernos de cultura?” (MALERBA, 2017, p. 137).

⁵ ECOA UOL. “Olá, meus queridos amigos!”. Disponível em: <https://www.uol.com.br/ecoa/reportagens-especiais/causadores-felipe-castanhari/>. Acesso em: 28 de fev. de 2022.

⁶ Somente em 18 de agosto de 2020 que o Senado Federal sancionou a lei 14.038 que regulamenta a profissão de Historiador. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/08/18/publicada-lei-que-regulamenta-a-profissao-de-historiador>. Acesso em: 28 de fev. de 2022.

Para responder essas questões, o autor faz um balanço sobre uma antiga “História das audiências”, em que para o autor nenhum historiador abordou de fato essa problemática. “Onde a antiga história dos livros estudava o que as pessoas liam, e a história do livro mais recente estuda como elas liam, nenhuma delas explorou realmente respostas intelectuais de massa à questão da leitura propriamente dita” (MALERBA, 2017, p. 138). Assim, o antigo problema já destacado de uma escrita para os pares, ou para um público “culto” volta à tona.

Para o autor, essas questões metodológicas da relação entre o historiador e seu público eram relevantes quando “consideramos que o meio – a mídia – que os ligava era exclusivamente – ou ao menos massivamente – o livro, quando o historiador era o profissional treinado na pesquisa crítica e documental e o leitor era o homem educado, o leigo letrado” (MALERBA, 2017, p. 141). E é nesse sentido que temos o surgimento da História Pública. Com a amplificação dos públicos, não apenas como “audiência” e consumidores da história, mas como “um público gerador de História” que se expandiram vertiginosamente com o surgimento das novas mídias.

As “mídias” que o autor se refere não são mais as chamadas “tradicionais”, como a imprensa escrita, o rádio, a televisão e o cinema, mas, sim, os meios advindos das novas tecnologias de comunicação, que são cada vez mais associadas a elas. “As novas gerações têm com elas uma familiaridade desconcertante, sobretudo a internet e as modalidades de recursos ou ferramentas que ela permite acessar” (FONSECA, 2012, p. 131).

História Pública Digital e os *games studies*

Os últimos 20 anos do século XX foram marcados por uma significativa mudança das tecnologias digitais da comunicação. Este processo foi caracterizado pela aceleração da globalização cultural, que ficou marcada por um “discurso de uma ordem liberal que saía vitoriosa da Guerra Fria após a queda do muro de Berlim, e expandida, naquele momento sem muitas barreiras” (AZEVEDO JR., 2017, p. 2), além de considerar um novo modelo de sociedade global, que passou a ser atrativo para muitos.

É possível defender a ideia de que as novas fontes, como as digitais, devem ser trabalhadas por historiadores, pois proporcionam um caráter multidisciplinar da História. Fábio Chang de Almeida (2011) em estudo que visava compreender o papel dos Historiadores e as fontes digitais, considera que o entendimento da internet como fonte primária de pesquisa é fundamental para aqueles que buscam estudar a História do Tempo Presente. Do mesmo modo, destaca que a “utilização das fontes digitais ainda sejam ínfimas, por não haver uma ampla discussão metodológica acerca do assunto” (ALMEIDA, 2011, p. 11).

Atualmente, parcelas do conhecimento humano, e qualquer forma de interação na *web*, estão inseridas no meio digital através de dados. Estes podem ser explorados por qualquer pessoa com acesso às diversas interfaces na *web*, uma vez que até mesmo se a pessoa não possuir redes sociais ou não se utiliza de softwares, “também possui dados ao navegar através de sites de notícia, por exemplo” (CARVALHO, 2017, p. 2). Através desses dados, gerados pelo usuário, é possível traçar um perfil de acessos, tais como locais de acesso, notícias acessadas, hábitos de pesquisa, entre outros, além de traçar um perfil dos mecanismos de buscas utilizados. “Ou seja, a produção de dados é da própria natureza do objeto digital, não é possível interagir em um ambiente digital sem reconhecer e fornecer dados” (CARVALHO, 2017, p. 2). Essa indústria digital que se formou redefiniu os meios pelos quais os sujeitos poderiam se inserir na coletividade social pela conectividade (AZEVEDO JR., 2017, p. 4). Gerou, desta forma, uma chamada “cultura digital”⁷, abrindo, assim novas possibilidades e perspectivas de análises por parte dos historiadores.

Esse aspecto é debatido por Robson Bello (2017, p. 220), que analisa as reflexões em torno do caráter digital e público da História, que passaram a crescer nos últimos anos de forma que essas novas mídias acabaram por ser reconhecidas por pesquisadores, tornando-se um novo objeto de estudo e conhecimento. O autor considera que as possibilidades de análise são imensas, porém, admite que “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”.

O *videogame*⁸ é um objeto que está inserido no ambiente digital e que pode ou não estar presente na *web*, uma vez que pode ser desenvolvido de maneira colaborativa e distribuído gratuitamente. Assim como pode ser criado por grandes empresas que “necessitam de sigilo, para lançar seus produtos com pioneirismo e inovação” (CARVALHO, 2017, p. 3). Essa industrialização de produtos audiovisuais e lúdicos causam grande impacto comercial e cultural, sobretudo entre os jovens. Nenhum outro meio de comunicação, mercadoria ou produto tecnológico, se apresenta como um porta-voz tão completo dessa globalização cultural como os jogos eletrônicos. Dessa forma, por meio do *videogame*, a indústria cultural transmite o passado em uma linguagem única que narra “uma história através de sua dimensão audiovisual, mas também de suas regras de jogo, estrutura de simulação programada, espaço negável e possibilidades de interatividade” (BELLO, 2017, p. 219).

⁷ Pierre Levy (1999, p. 17) chama de “cibercultura” o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

⁸ Não pretendemos neste ensaio debater a ontologia dos jogos eletrônicos, mas consideramos que o termo *videogame* pode ser utilizado tanto para designar um *software* como o equipamento ou console que executa as instruções programadas pelo *software* (TELLES; ALVES, 2015, p. 126). Os autores entendem o *videogame* como sendo um *software* desenhado para fins de entretenimento em uma ou mais plataformas (consoles, computador, smartphones etc.), de modo que jogar um *videogame* implica em interagir com esses softwares e/ou com outros jogadores por meio dele. (TELLES; ALVES, 2015, p. 126).

Esses jogos são denominados como *History Games*, que são jogos que trazem uma narrativa que resultam de “adaptações, montagens, restrições, seleções, generalizações e até mesmo criações espontâneas e falsificadas” (NEVES, ALVES, BASTOS, 2012, p. 192-193) e que não tem nenhuma relação com acontecimentos considerados “verdadeiros”. Desse modo, são simulacros de representações históricas inseridos na produção de mercadorias culturais da Indústria Cultural (MONTEIRO; BEZERRA, 2019, p. 15), que produz mercadorias em ritmos alucinantes, adicionando marcas empresariais que se transformaram em símbolos da modernidade. Juntamente com o patrocínio do capital privado, temos as propagandas, que reforçam o estigma de que nos “tornamos cada vez mais dependentes da televisão, nos endereços eletrônicos da web, no *e-commerce*, no cinema, no rádio, nos jogos eletrônicos e em todo lugar” (AZEVEDO JR., 2017, p. 4). Podemos tratar o fenômeno dos *videogames* como sendo uma “rica expressão cultural, que pode ser investigada à luz de diversas abordagens metodológicas, na medida em que os jogos estão no ciberespaço, na economia, no cotidiano e nas estratégias militares” (MONTEIRO, 2011, p. 2).

Assim, essa produção extensiva da História em produtos voltados ao público consumidor quebra com uma autoridade da produção de historiadores acadêmicos voltada apenas em artigos e textos acadêmicos, “as plataformas digitais subvertem as bases de produção e circulação das narrativas sobre o passado” (MALERBA, 2017, p. 142).

A história digital remodelou a documentação do historiador e os instrumentos usados para seu acesso, para armazená-la e tratá-la, sem que, todavia o uso crítico desses instrumentos – que não são assépticos na relação entre o historiador e as fontes digitais –, fossem devidamente questionados pelos historiadores, sobretudo em ambientes acadêmicos. (NOIRET, 2015, p. 29).

Malerba (2017, p. 142) discorre que ao tentar incorporar todo o potencial das novas tecnologias, a partir das velhas práticas de pesquisa histórica, “levou o questionamento de objetivos e métodos consolidados dentro do ofício, assim como das formas narrativas”. Do mesmo modo que Telles (2019, p. 61) aborda que “não se trata mais apenas da pesquisa sobre o digital, mas da adoção de métodos automatizados de análise dos artefatos tradicionais (livros, filmes) digitais (programas, publicações, jogos) e das realidades humanas a eles associados”. Essa já era uma das preocupações de Almeida (2011, p. 11), quando discorre que “para que os historiadores aceitem definitivamente os documentos digitais enquanto fontes primárias, é necessária a sistematização teórica e metodológica que vai pautar essa prática”.

Para Telles (2019), essa adoção de métodos digitais, são respostas da comunidade científica “em face de atual produção veloz e massiva de dados digitais e uma tentativa de apreender processo como vestígios das práticas dos mais diversos usos da tecnologia digital”.

A apropriação do uso das tecnologias computacionais originou mudanças substanciais no modo como os cientistas interagem entre si e divulgam o conhecimento produzido, suscitando a criação de redes de pesquisadores e uso de redes sociais e plataformas digitais para a divulgação dos resultados das pesquisas. (TELLES, 2019, p. 62).

Assim, quando tratamos de *videogames*, temos a entrada do campo dos *Games Studies*, que se configura como uma área multidisciplinar, com a atuação de profissionais de diversas áreas “a exemplo de literatos, designers, programadores, historiadores, comunicólogos, sociólogos que partem, portanto, de interesses e perspectivas bastante distintas” (TELLES, 2019, p. 64), o que resulta de trabalhos com diferentes abordagens e métodos, muitas vezes oriundos dos próprios campos disciplinares dos pesquisadores. Isso possibilita o emprego de uma enorme gama de metodologias para a análise de jogos eletrônicos:

É possível fazer uso de abordagens qualitativas (etnometodologia, entrevistas), quantitativas (visualização dos dados do gameplay, estudo do impacto do gameplay, isolamento de aspectos audiovisuais) e ainda combinações de métodos quantitativos e qualitativos (a exemplo da combinação da etnografia com o escaneamento cerebral). (TELLES, 2019, p. 64).

Dentro do campo dos *games studies*, temos duas grandes áreas metodológicas de óticas bastante distintas: a Narratologia e a Ludologia. Para Emmanoel Martins Ferreira (2007, p. 1), os teóricos da narratologia, “o estudo da narrativa e seu universo digético exercem papel fundamental dentro de um game”, já os teóricos da ludologia “assumem que o teor narrativo dos games é fator menos importante, em detrimento às suas regras de funcionamento e modos de operação”. Para esses teóricos, os games devem ser entendidos exclusivamente como jogos – objetos lúdicos – e qualquer tentativa de se “narrativizar estes objetos seria afastá-los de sua essência”.

Porém, teóricos como Gonzalo Frasca, destacam a importância das duas linhas de pesquisa. Pois, além das regras de funcionamento e modos de opção, “os games podem sim trazer conteúdos narrativos, e em muitos casos seus usuários são convidados a participar da construção de uma narrativa interativa” (FERREIRA, 2007, p.2).

A junção das duas áreas é possível graças à chamada “convergência midiática”, na medida que os games contemporâneos, a partir da segunda metade da década de 1990, passaram a contar com uma profundidade nos seus enredos, possibilitada pela adoção de suportes cada vez mais sofisticados, utilizando de gráficos em 3D, além é claro da criação de softwares e processadores que permitiram “a criação de jogos baseados em narrativas próximas às do cinema e ambientados em cenários construídos a partir de eventos canonizados pela historiografia ocidental, com destaque para os jogos de guerra inspirados em eventos

históricos” (MONTEIRO; BEZERRA, 2019, p. 17). Além disso, como destaca Ferreira (2007), o teor narrativo dos games contemporâneos funcionam como peça-chave em sua estratégia de marketing, “servindo como atrativo especial para seu alcance junto ao público consumidor”.

Embora a convergência midiática permita que estudemos o caráter audiovisual, como sendo o sentido dos jogos, devemos entender que “o caráter interativo dos *games* é o que difere da narrativa clássica da linguagem cinematográfica” (CARVALHO, 2017, p. 7). A interatividade permite que o “jogador-usuário” explore os cenários e interaja com objetos históricos.

Obviamente, não se trata de objetos históricos propriamente ditos, e sim de imagens digitalizadas em 3D, criadas a partir de objetos reais, o que permite certa “simulação” ou “imersão” do *player* no ambiente histórico representado pelo jogo (MONTEIRO; BEZERRA, 2019, p. 17). Essa prática de interação é conhecida como *gameplay* e é através dessa interação que se torna possível a imersão.

O termo *gameplay* define todas as experiências de se jogar um *game* e a interação com os elementos gráficos, sonoros e motores do *videogame* causa uma imersão. [...] Um *videogame* se diferencia de outras mídias por dar o controle narrativo de personagens, e de ações ao expectador. Mas mesmo que todas as ações já sejam pré-formatadas no *game*, a combinação dessas escolhas torna cada *gameplay* única e pessoal. (CUSTÓDIO; AFIUNE, 2014, p. 2).

O indivíduo, quando joga, percebe-se como único naquela missão em que foi inserido. Os games permitem uma intensificação sensorial de determinadas vivências, tal qual em um “livro imaginado [...] e nesse caso, o leitor está dentro da imaginação, com o pleno desenvolvimento de sua individualidade” (MONTEIRO; BEZERRA, 2019, p. 20). As narrativas virtuais se tornaram cada vez mais complexas, exigindo do indivíduo uma participação de outra ordem, fazendo dele um coautor de determinada história. “E neste caso, são as ações do usuário dentro no jogo que resultarão na escrita de uma narrativa” (FERREIRA, 2007, p. 6).

Aqui podemos fazer um link buscando novamente a aérea da ludologia, com a publicação em 1997 da obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, por Espen Aarseth. “A crítica nela apresentada é a de que os estudos literários tradicionais baseados no códex eram insuficientes para dar conta da complexidade dos novos gêneros que se desenvolveram a partir da computação” (TELLES, 2019, p. 66). Para o autor, os textos ergódicos “são textos abertos edinâmicos onde o leitor deve realizar ações específicas para gerar uma sequência literária, que pode variar para cada leitura” (MURRAY, 2006, p. 4). O conceito apresenta a tese da existência de um novo tipo de textualidade, que se pauta na presença de elementos hipermidiáticos e hipertextuais, cuja realização apenas se dá através do recurso ao de uma certa quantidade de esforço físico para que o texto seja manipulado.

É uma leitura não linear que constrói o significado e a mensagem de acordo com o esforço, as decisões e a exploração do indivíduo. Ao promover a solidariedade entre a ação e a construção do significado, o cibertexto retira o leitor do papel de espectador – o observador impotente – e o reposiciona como atuante, como jogador. (TELLES, 2019, p. 67).

Desse modo, o texto deixa de ser um caminho previamente configurado, transformando-se em um mundo explorável. Trata-se de um texto que se apresenta como um mundo jogável e se constitui através da experiência da sua jogabilidade (TELLES, 2019, p. 67).

O debate sobre os *games studies* vão muito mais além do que conseguimos abranger neste artigo, devendo o pesquisador escolher a abordagem mais adequada ao seu interesse e à natureza do jogo a ser investigado. Desse modo, trataremos de uma proposta que aparece em muitos trabalhos que buscam estudar e analisar jogos digitais.

Avaliando propostas metodológicas

Para o desenvolvimento da minha pesquisa, tenho afinidade com a proposta metodológica desenvolvida pelo historiador Diogo Carvalho (2017), no artigo *História e videogames: contribuições de Espen Aarseth para o debate metodológico*, embasado em uma proposta de Aarseth (2011) que aponta três dimensões que caracterizam qualquer metodologia de jogo num ambiente virtual: jogabilidade (os jogadores, ações, estratégias e motivos); estrutura do *game* (regras do jogo, incluindo as regras de simulação); mundo do *game* (conteúdo ficcional, topologia, nível do *design* e texturas).

Define-se que as três categorias podem ser subdivididas, além de poderem ser utilizadas separadas ou em conjunto. Em cada dimensão pode-se ter enfoques de pesquisa variados: jogabilidade (sociológico, etnológico, psicológico); regras do jogo (*design* de jogos, negócios, direito, ciência da computação/IA); mundo do *game* (artes, estética, história, estudos culturais/mídias, economia). O autor “trabalha com a hipótese de que a atração por determinado *game* tem relação com o problema e o campo de estudo onde ele será analisado” (CARVALHO, 2017, p. 13). Desse modo, o campo da História pode ser trabalhado nos três níveis, uma vez que,

através da análise da jogabilidade os historiadores podem verificar costumes que estão presentes na sociedade, ou seja, a maneira pelo qual os *games* são desenvolvidos, os motivos e ações realizadas pelos jogadores também interessam aos historiadores. As regras do jogo podem revelar, dentre outras coisas, valores morais, distopias e utopias sociais, graus de desenvolvimento tecnológico e influência de vetores sociais na realização dos *games*. Para isso o historiador deve estudar a origem, e o contexto onde o *game* foi criado, ou seja, o

historiador deve problematizar e contextualizar a fonte, além de compará-la com outros documentos do período e tema estudados. (CARVALHO, 2017, p. 13).

Carvalho (2017) exemplifica em que sentido cada uma das categorias podem ser analisadas por historiadores:

Quadro 1 – História e *videogames*

Jogabilidade: estudos históricos sobre ludicidade, estudos históricos sobre comportamento, estudos históricos sobre táticas militares (em casos de jogos de simulação de guerra), estudos históricos sobre narrativas digitais, estudos históricos sobre a história da tecnologia etc.
Regras do jogo: estudos históricos sobre moral, estudos históricos sobre criminalidade, estudos históricos sobre gênero etc.
Mundo do <i>game</i>: estudos históricos sobre a história da arte, ideologia da estética, estudos históricos sobre patrimônio, estudos históricos sobre memória, estudos históricos sobre mídias, estudos históricos sobre cultura ou determinados recortes da história econômica, estudos históricos sobre estereótipos.

Fonte: Adaptação da proposta de Diogo Carvalho (2017, p. 14).

Aarseth (2011) propõe categorias generalizantes para as humanidades, com especificidades para a estética dos jogos; dentro disso, deverão ser feitas algumas adaptações e ajustes para facilitar a análise de processos históricos. Desse modo, Carvalho sugeriu uma adaptação do método de Aarseth, por meio da utilização da proposta de análise de estereótipos de filmes, feito por Johnni Langer (2004), expondo então, um roteiro metodológico e, em seguida, acrescenta algumas sugestões de modificações para a crítica a ser feita em *games*:

<p>1. Crítica Externa:</p> <p>Classificação do game (estratégia, RPG, multiplayer, primeira pessoa etc.); análise da plataforma (<i>smartphones</i>, PCs, consoles etc.); resgate da cronologia da obra (período de produção e lançamento, análise de episódios anteriores); verificar a influência de outra narrativa artística como quadrinhos, literatura, teatro, cinema; influência do Estado ou de outros agentes externos sobre os desenvolvedores do <i>game</i>; cronologia do desenvolvimento tecnológico: a tecnologia utilizada naquele game foi desenvolvida de que maneira?; análise dos custos de produção e das fontes de financiamento; análise e entrevista dos produtores, diretores e roteiristas; análise de elementos pré-lançamento, como: <i>teaser</i>, <i>trailers</i>, memes, <i>gifs</i> e outras expressões midiáticas sobre o <i>game</i>; perfil do usuário; influências de escolas historiográficas no enredo; estudo do <i>design</i>, regras e mecânico do jogo; entrevistar desenvolvedores; observação de outros jogadores.</p>
<p>2. Imersão no game:</p> <p>Jogar sozinho; jogar em modo <i>multiplayer</i>; jogar utilizando tutoriais; jogabilidade: análise do perfil dos jogadores, se o jogo é em primeira pessoa, tabuleiro etc., ações dos jogadores, estratégias que a jogabilidade impõe, motivações que levam o avatar ou avatares à tomada de decisões (jogadores, ações, estratégias e motivos); estrutura do game (análise das regras do jogo, incluindo as regras de simulação); mundo do <i>game</i> (análise do conteúdo ficcional, topologia, nível do <i>design</i>, texturas etc.).</p>
<p>3. Análise do conteúdo apreendido:</p> <p>Checagem dos dados coletados; análise comparativa entre o enredo do <i>game</i> e os processos históricos em que ele está inserido; análise comparativa entre os dados coletados através do game analisado com outras fontes de pesquisa; análise comparativa entre os dados coletados e a bibliografia sobre o tema da pesquisa.</p>

Fonte: Adaptação da proposta de Diogo Carvalho (2017, p. 16-17).

O roteiro proposto por Carvalho, embora muito bem elaborado e didático, ainda não é capaz de nos ajudar a responder de forma metodológica a principal dúvida exposta nas arguições: “Qual foi a recepção do jogo?”. Mesmo que exista nos itens 1 e 2 algumas atribuições a respeito, do “perfil do usuário” e “ações dos jogadores”, ainda correspondem mais à uma análise externa do próprio jogo e a percepção do pesquisador sobre a fonte⁹, do que uma visão de como outras pessoas receberam o jogo.

Avaliamos que uma abordagem que possa nos ajudar a responder esses questionamentos possa ser o campo que Telles (2019, p. 72) chamou de abordagem cultural ou antropológica dos jogos, uma vez que: “essa perspectiva confere menor importância ao suporte digital e se concentra em apreender elementos como consumo, recepção, construção de significados e espaços coletivos, práticas de rememoração e construção de identidades”. Esse campo é o que mais podemos encaixar dentro da noção de História Pública, visto que:

⁹ Entendemos e colaboramos com a concepção de Aarseth (2011) de que o pesquisador deve conhecer ter domínio sobre o jogo pesquisado, nosso questionamento é com relação apenas à visão do pesquisador sobre o objeto.

o estudo de História Pública está ligado a como adquirimos nosso senso de passado – por meio da memória e da paisagem, dos arquivos e da arqueologia (e por consequência, é claro, do modo como esses passados são apresentados publicamente). (LIDDINGTON, 2011, p. 34).

Assim, se analisarmos mais adiante a proposta de Aarseth, poderemos tirar algumas abordagens que nos ajudam a entender uma possível “recepção” do jogo. O autor propõe que “depois de dominarmos o jogo ou outros jogos do mesmo gênero, a observação imparcial e a realização de entrevistas a jogadores poderão ser bastante eficazes, chegando mesmo a apontar novas perspectivas que nos permitem transcender a experiência subjectivo {sic} do jogo” (AARSETH, 2011, p. 14), de modo que se questiona o ato de jogar, afinal, cada pessoa possui um objetivo ao jogar um jogo. “Um jornalista, a quem seja atribuída a tarefa de fazer a crítica de um jogo para uma audiência de massas, irá provavelmente perder menos tempo que um estudioso de jogos que esteja a dissecar cuidadosamente uma potencial obra-prima” (ARRSETH, 2011, p. 14). Esses são pontos chaves que Carvalho (2017) deixou de abordar, afinal, o próprio Aarseth se preocupa que o pesquisador deve também buscar o entendimento de outras pessoas sobre o jogo. Mas como podemos buscar entender e desenvolver uma pesquisa sobre a recepção do jogo por terceiros?

Ao discorrer sobre as formas que um pesquisador deve refletir sobre suas ações ao analisar um jogo, Aarseth aborda uma proposta de Richard Bartle (1996), que também foi utilizada por Telles (2019). Bartle (1996) classifica quatro categorias de jogadores, e como a interação entre eles podem influenciar a atmosfera social no jogo:

Os quatro tipos são os jogadores *sociais* (os que jogam para desfrutar da companhia de outros jogadores); os *matadores* (jogadores que adoram caçar e assediar os outros jogadores); os *conquistadores* (jogadores que gostam de vencer e triunfar); e os *exploradores* (jogadores que gostam de descobrir os segredos do jogo e a mecânica escondida, incluindo descobrir e explorar os erros de programação). (AARSETH, 2011, p. 15).

Aarseth (2011, p. 16) acrescenta mais uma categoria às quatro propostas por Bartle: os jogadores “batoeiros”¹⁰, que seriam os jogadores que utilizam de algum tipo de vantagem durante a *gameplay*, desde códigos e cheeats que desbloqueiam alguma ação do jogo, ou que se utilizam de dicas para conseguir avançar ao longo de uma missão ou conseguir descobrir objetos colecionáveis que tenham alguma forma de ganho para o jogador. Aarseth, contudo, condena esses jogadores, pois para ele se utilizar de tais práticas a investigação pode perder sua excelência, “esse seria um compromisso ético, pois somente a prática do jogo

¹⁰ Podemos entender como os *cheaters* ou *hackers*.

pode revelar aspectos que lhe são específicos como experiência midiática” (TELLES, 2019, p. 68). “Onde está o respeito pelo jogo? E, mais importante ainda, como é que se mantém o prazer do jogointacto?”.

São questionamentos pertinentes, uma vez que devemos pensar o ato de jogar o jogo enquanto “fenômenos”, como aborda Telles (2019, p. 80):

Pensar o jogo enquanto fenômeno significa entender que não se trata do jogo como ele é, mas de como ele se apresenta a um dado jogador em função das escolhas operadas por este: se usou códigos de trapaça, se buscou auxílio externo em vídeos, sites ou até mesmo se contou com a presença física ou virtual de um jogador mais hábil ou experiente para passar de uma fase de grande dificuldade seja ela em estratégia ou desafios cinestésicos.

Contudo, devemos levar em consideração que essas dicas e formas de “trapaça” também devem ser objetos de investigação para pesquisadores dos *games* que visam estudar recepção, pois muitas vezes as dicas estão em vídeos de *gameplays* de outros jogadores ou presentes em revistas (considerando as físicas e as digitais) que trazem análises sobre os jogos. Assim, mesmo que quebre com um dos pressupostos dos jogos, que seria a “ética” de jogar, ainda são ações válidas de serem analisadas. Em minha análise sobre o *Valiant Hearts*, recorri ao *YouTube* para descobrir a localização dos itens colecionáveis faltantes. Tendo em vista que muitos ficavam em locais escondidos que, se levarmos em conta a continuidade da *gameplay* não eram locais de fácil exploração. E considerando que era a minha quarta vez jogando o jogo quando realizei a análise, não perdi a surpresa e o prazer do descobrimento.

Aarseth (2011) continua sua explanação e discorre acerca do “círculo hermenêutico de análise de jogos” destacando que o principal ponto de questionamento que um pesquisador de jogos deve fazer é: por que analisamos esse jogo? E ainda, como seria uma tipologia de análise de um jogo? Para o autor, existem dois tipos de categorias de análises: jogar e o não-jogar.

Considerando que já explanamos acima um roteiro de análise de jogos baseados no ato do pesquisador enquanto jogador, podemos apenas incluir uma 4ª categoria, que seria a análise do “não-jogo”, e claro, baseadas nela, encaixar subáreas relacionando com aquilo que queremos e buscamos entender como “recepção” do nosso objeto. Como exposto por Aarseth, dispomos de várias fontes para essa categoria de análise, como veremos a seguir:

Conhecimento prévio do gênero; Conhecimento prévio do sistema de jogo; Relatório de outros jogadores; Críticas; Truques e Dicas; Discussões; Observação de outros jogadores; Entrevista de jogadores; Documentação relacionada aos jogos; Relatórios de testes; e novamente a entrevista com os desenvolvedores dos jogos.
--

Fonte: Adaptação da proposta de Espen Aarseth (2011, p. 20).

Essa abordagem, combinada com nossa experiência de ter jogado o jogo pode render uma análise quase completa de um jogo. Para o autor, esse ciclo hermenêutico de análise do jogo deveria incluir ainda:

a comunidade de jogadores (o quadro de discussão do web site oficial da empresa, clubes de fãs online e outros grupos de utilizadores) e, se possível, a observação directa de outros a jogar, não apenas a leitura dos seus relatórios e debates. Uma vez que a maioria dos aspectos do jogo é não-verbal, a observação directa de estilos e técnicas de jogadores é preciosa, especialmente se já conhecermos o jogo com algum grau de intimidade. (AARSETH, 2011, p. 20).

A partir dessas considerações, cabe o pesquisador de jogos encaixar outros processos metodológicos para realizar sua análise. Além disso, Telles (2019), aborda a importância de produção e catalogação de documentos gerados no processo da pesquisa, e mesmo que não exista ainda uma forma de se referenciar uma passagem de jogo, “é preciso desenvolver os recursos e estratégias narrativas que nos permitam compartilhar a experiência do investigador com o jogo e com os acontecimentos que tiveram lugar nele” (TELLES, 2019, p. 81).

Considerações finais

Neste artigo problematizei algumas abordagens acerca da “recepção” da História pelos públicos possíveis. Por se tratar de uma proposta inicial, há ainda muito a se debruçar nesse quesito. Avaliamos que a História Pública no Brasil ainda caminha em direção ao entendimento de seus públicos, sendo muitas vezes protecionistas em um debate de que apenas historiadores acadêmicos produzem a História. Cenário que aos poucos vai mudando, principalmente com o surgimento das novas mídias, como os jogos eletrônicos.

Contudo, os historiadores ainda falham em avaliar a recepção das narrativas pelos seus públicos. Entendemos que por se tratar de objetos que fogem do escopo de uma avaliação “tradicional”, além de que é necessário o entendimento da mídia pelo pesquisador, esse ainda seja um problema secundário, mas que deve ser observado mais atentamente pelos pesquisadores.

Um dos grandes problemas encontrados, sobretudo em trabalhos que se dedicam a estudar *videogames*, é uma necessidade de justificar a escolha dos jogos e analisar o conteúdo de forma “acadêmica”, esquecendo que o público quando joga, está interessado no enredo, e em uma visão de imersão no conteúdo do jogo, que para eles se trata dessa “história verdadeira”. Telles (2016a), no seu estudo acerca da História Pública e jogos digitais, aborda justamente o olhar do pesquisador sobre o objeto e as implicações que o Historiador tem acerca das simulações digitais, e o entendimento sobre os logaritmos.

Porém, quando trazemos para uma análise da recepção pelo público, o quadro vira. Opróprio Telles (2016b) discorre acerca do conceito de memória coletiva de Maurice Halbwachsem jogos digitais, e conclui justamente:

Também acredito que o investigador precisa olhar com interesse para o papel do grupo dos trabalhadores que atuam na produção de *videogames*, uma vez que esses passaram a desempenhar, ao lado de jornalistas e literatos, o importante papel de agentes de memória. (TELLES, 2016b, p. 58).

Ou seja, nós, enquanto historiadores que nos dedicamos a estudar a História pelo público, devemos levar em conta a noção de História que o público possui, e a própria visão do que aquele determinado público entende pela memória dos eventos. A Primeira Guerra Mundial, contexto abordado no jogo *Valiant Hearts*, é vista de formas diferentes para nós brasileiros, para franceses, alemães e ingleses, e isso implica na forma da recepção desse conteúdo. O título do jogo em francês remete à memória dos soldados desconhecidos, enquanto no Brasil o jogo é visto como “uma aula de História interativa” (SCHMIDT, 2014)

As propostas de análises, embora concisas devido ao espaço deste ensaio, podem trazer um direcionamento para uma futura abordagem das recepções. Reitero que é de suma importância o entendimento dos códigos e formatos dessas novas mídias. Mas também é necessário que em um estudo da recepção, o pesquisador tenha a percepção de que jogadores comuns não vão enxergar o jogo como uma mídia dotada de signos, mas sim como uma narrativa interativa, e vão ser de algum modo influenciados pelas representações da narrativa.

Referências

AARSETH, Espen J. O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos. *Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura*, n. 4, 2011.

ALMEIDA, Fábio Chang de. O Historiador e as Fontes Digitais: uma visão acerca da Internet como fonte primária para Pesquisas Históricas. **AEDOS** : Revista do corpo discente do PPG -História da UFRGS, Porto Alegre, v. 3, ed. 8, p. 09-30, Janeiro-Junho 2011. DOI ISSN 1984-

5634. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/16776>. Acesso em: 6 nov. 2020.

AZEVEDO JR., Mariano. O pop não poupa a História: como os *videogames* interpretam o passado a serviço da globalização cultural. **Contemporâneos** – Revista de Artes e Humanidades, n. 15, 26 p., 2017.

BARTLE, Richard (1996): Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds. Disponível em: <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>. Acesso em: 19 jun. 2021.

BELLO, R.; VASCONCELOS, J. O *videogame* como mídia de representação histórica. **Revista Observatório**, v. 3, n. 5, p. 216-250, 2017.

CARVALHO, Diogo. História e videogames: contribuições de Espen Aarseth para o debate metodológico. In: **Anais do XXIX Simpósio Nacional de História** - contra os preconceitos: história e democracia.

CUSTÓDIO, José Antônio Loures; AFIUNE, Pepita de Souza. A imersão nos games e a possibilidade de representação histórica. In: **Anais do VII Simpósio Nacional de História Cultural**, Universidade de São Paulo, 2014.

FERREIRA, Emmanoel Martins. DA ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS: GAMES, NARRATIVA E INTERATIVIDADE. **Comunidades Virtuais**, Salvador, p. 01-13, 2007. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_215/trabalho.pdf. Acesso em: 14 mar. 2020.

FONSECA, Thais Nívia de Lima e. Mídias e divulgação do conhecimento histórico. **Aedos**, v. 4, n. 11, p. 129-140, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/30643>. Acesso em: 08 jun. 2021.

LANGER, Johnni. Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos. **Revista História Hoje**, São Paulo, n. 5, 13 p., 2004.

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

LIDDINGTON, Jill. O que é História Pública? Os públicos e seus passados. In: ALMEIDA, Juniele Rabêlo de Almeida; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (org.). **Introdução à História Pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

MALERBA, Jurandir. Acadêmicos na berlinda ou como cada um escreve a História?: uma reflexão sobre o embate entre historiadores acadêmicos e não acadêmicos no Brasil à luz dos debates sobre public history. **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, v. 7, n. 15, p. 27-50, 2014. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.15848/hh.v0i15.692>. Acesso em: 19 jun. 2021.

Revista Vernáculo n.º 50 – segundo semestre/2022

ISSN 2317-4021

MALERBA, Jurandir. Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital. **Revista Brasileira de História**, v. 37, n. 74, p. 135-154, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1806-93472017v37n74-06>. Acesso em: 19 jun. 2021.

MONTEIRO, Christiano Britto. *Videogames* como fonte de análise histórica. **O Olho da História**, n. 16, 15 p., 2011.

MONTEIRO, Christiano Britto; BEZERRA, Rafael Zamorano. *Games e história: monumentos digitais* in: ALVES, Lynn R. G.; TELLES, Helyom Viana; MATTA, Alfredo E. R. (organizadores). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019.

MURRAY, Janet. “From Game-Story to Cyberdrama” in WARDRIP-FRUIN, Noah & HARRIGAN, Pat. *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 2006.

NEVES, Isa Beatriz da C.; ALVES, Lynn R.G; BASTOS, Abelmon de O. Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades. **UNEB**: Salvador, 2012. 4 p. Disponível em: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S17.pdf. Acesso em: 10 jun.2021.

NICOLAZZI, Fernando. Os historiadores e seus públicos: regimes historiográficos, recepção da história e história pública. **Revista História Hoje: Revista de História e Ensino**, v. 8, n. 15, p. 203-222, 2019. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/525>. Acesso em: 08 jun. 2021.

NOIRET, Serge. História Pública Digital. **Liinc em Revista**, v. 11, n. 1, p. 28-51, 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18617/liinc.v11i1.797>. Acesso em 19 jun. 2021.

POLLAK, Michael. Memória e Identidade Social. **Revista Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 1-15, 1992. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/1941>. Acesso em: 19 jun. 2021.

SCHIMIDT, Emanuel. Review Valiant Hearts: The Great War (Materia, 30 jun. 2014). In: TechTudo. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/review/valiant-hearts-great-war.html>. Acesso: 18 jun. 2021.

TELLES, Helyom Viana. Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado in: ALVES, Lynn R. G.; TELLES, Helyom Viana; MATTA, Alfredo E. R. (org.). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019.

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

TELLES, Helyom Viana. Um Passado Jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. **Revista Observatório**, v. 2, n. 2, p. 163, 2016a. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2016v2especial1p163>. Acesso em 19 jun. 2021.

VIANA-TELLES, H. Halbwachs no Holodeck: jogos eletrônicos e memória coletiva. **Revista Mídia e Cotidiano**, Niterói, n. 10, dez. 2016.

Recebido em 28/02/22 aceito para publicação em 10/06/22.



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.