

## GAMIFICAR A EXPERIÊNCIA HISTÓRICA: NARRATIVA E AGENCIAMENTO EM *THE LIFE AND SUFFERING OF SIR BRANTE* (2021)

*Gamifying the historical experience: narrative and agency in The Life and Suffering of Sir Brante (2021)*

*Gamificar la experiencia historica: narrativa y agencia en The Life and Suffering of Sir Brante (2021)*

Felipe Augusto Ribeiro<sup>1</sup>  
Lara Freire<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo investiga os usos da história pelos videogames, por meio de um estudo de caso ancorado no jogo *The Life and Suffering of Sir Brante* (TLSSB), desenvolvido pela empresa russa Sever Studio em 2021. A partir dele, levanta-se o seguinte problema: como os jogos eletrônicos se relacionam com a história e a manipulam para criar formas de entretenimento? Empregando um método descritivo, o trabalho analisa o artefato com o objetivo de elucidar a sua jogabilidade, isto é, a maneira como ele torna a história jogável. Ao final, concluímos que jogos como TLSSB agenciam os jogadores não apenas para entretê-los, mas também para lhes proporcionar uma experimentação histórica, de forma gamificada.

**Palavras-chave:** Videogames. História. Narrativa. Agenciamento.

**Abstract:** This article explores the uses of history by video games through a case study anchored in *The Life and Suffering of Sir Brante* (TLSSB), a game developed by the Russian company Sever Studio in 2021. From these respective studies, the following concerns come to light: how do electronic games relate to history and manipulate it to create forms of entertainment? By employing a descriptive method, this article analyses the artefact to elucidate its gameplay or, in other words, how the game makes its story playable. Ultimately, we concluded that games like TLSSB engage players not only to entertain them but also to offer them historical experimentation in a gamified way.

**Keywords:** Video games. History. Narrative. Agency.

---

<sup>1</sup> Doutor em História e Culturas Políticas pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Professor Associado da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), membro do Programa de Pós-Graduação em História (PPGH) e do PROFHISTORIA na mesma instituição. Coordenador núcleo UFPE do Laboratório de Estudos Medievais (LEME). Currículo: <http://lattes.cnpq.br/5461158925668835>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7771-4533>. E-mail: [felipe.far@ufpe.br](mailto:felipe.far@ufpe.br).

<sup>2</sup> Graduada em História pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Currículo: <http://lattes.cnpq.br/8866010948902834>. E-mail: [lara.freireoliveira@ufpe.br](mailto:lara.freireoliveira@ufpe.br).

**Resumen:** Este artículo investiga los usos de la historia por parte de los videojuegos, a través de un estudio de caso en el juego *The Life and Suffering of Sir Brante* (TLSSB), publicado por la empresa rusa Sever Studio en 2021. De aquí surge el siguiente problema: Cómo los juegos electrónicos se relacionan con la historia y la manipulan para crear formas de entretenimiento? Empleando un método descriptivo, el texto analiza el artefacto con el objetivo de dilucidar su jugabilidad, es decir, la forma en que hace jugable la historia. Al final, concluimos que juegos como TLSSB consiguen que los jugadores no sólo entretengan, sino que también les proporcionen una experiencia histórica gamificada.

**Palabras-clave:** Videojuegos. Historia. Narrativa. Agencia.

## Introdução

Ainda há uma grande resistência acadêmica perante o estudo dos videogames (ou jogos eletrônicos) como objetos de interesse histórico. Tal apatia talvez venha da errônea compreensão de que jogos eletrônicos são produtos meramente mercadológicos e que pouco dialogam e/ou se preocupam com a manipulação de passados diversos, ou talvez o distanciamento por tais produtos advenha de tradições formalistas da historiografia. Todavia, esse academicismo bibliófilo – que parte da preferência positivista e eurocêntrica por tudo aquilo que é escrito como fontes supremas – falha em reconhecer o processo contínuo e coletivo de significados narrativos e históricos, em vez de ideias a serem puramente descobertas, encontradas em sua essência. Igualmente, tal *modus operandi* também desconsidera o enorme potencial que videogames dispõem para os campos da História Pública e do Ensino de História.

Nós nos posicionamos junto aos estudiosos que propõem compreender os videogames como artefatos culturais e com potenciais políticos, representando performances de comemorações, sejam de tragédias ou de romances (JAYEMANNE, 2017; MATEI, 2015), já que “[...] fazendo isso, as regras logarítmicas e os objetivos dos videogames podem ser entendidos como meios lúdicos com finalidades narrativas”<sup>3</sup>. Se admitirmos que os jogos são artefatos retóricos, isto é, objetos que contêm narrativas com intuitos a serem construídos ou descobertos na relação jogador-desenvolvedor, podemos assumir que eles, tal como outras mídias, têm a capacidade de carregar discursos políticos, algo que é, há décadas, investigado por antropólogos, sociólogos e vários cientistas de outras áreas com tradições menos formalistas que a nossa. E é precisamente pelo seu caráter ficcional e literário que os

---

<sup>3</sup> “[...] *in doing so, the logarithmic rules and goals of videogames can be understood as ludic means to a narrative end*” (CASSIDY, 2011, p. 292). Todas as traduções de textos citados em língua estrangeira são de nossa autoria.

videogames devem interessar à História: além de se mostrarem cada vez mais presentes no cotidiano<sup>4</sup> e de fornecerem representações audiovisuais cada vez mais sedutoras – com maior potencial persuasivo que os livros, alegam alguns autores<sup>5</sup>. Considerando o crescente poder indutivo e mimético dos jogos eletrônicos, não parece difícil reafirmar seu poder influenciador, incluindo no ambiente educacional formal: os videogames são, hoje, tão capazes de contar, recontar, rever, criticar e ensinar história quanto outros livros e filmes (embora o façam por estratégias e recursos distintos, intrínsecos à sua natureza inerentemente interativa). Eles não têm a obrigação de sê-lo, mas podem se tornar uma linguagem historiográfica poderosa.

Em vista desse panorama, neste trabalho nós investigamos os usos da história pelos videogames, por meio de um estudo de caso ancorado no jogo *The Life and Suffering of Sir Brante* (TLSSB), desenvolvido pela empresa russa Sever Studio em 2021<sup>6</sup> e comumente classificado dentro do gênero dos *Role-Playing Games* (RPG). Utilizaremos não somente o jogo, em si, mas também um conjunto de materiais adjacentes que foram produzidos sobre ele: nas plataformas que comercializam o título<sup>7</sup> é possível comprar também um “conteúdo [extra] baixável” (*downloadable content*, DLC), composto por um conjunto digital (*bundle*)<sup>8</sup> que contém arquivos de áudio das músicas do jogo (em formato .mp3) e um *artbook* que possui informações adicionais sobre o universo fictício de *Sir Brante*, além de artes conceituais (*concept arts*) e outros materiais exclusivos. A partir desse *corpus* documental,

---

<sup>4</sup> J. McGonigal (2011) levantou uma estatística importantíssima: semanalmente, a humanidade passa 7 bilhões de horas jogando videogames dos mais diversos tipos. É importante notar que tal estatística se refere ao início da década de 2010, e que, como apontam desenvolvedores de jogos, distribuidoras e agências de pesquisas de consumo, tais como a *Pesquisa Game Brasil* (PGB), é esperado que tais números continuem a crescer exponencialmente.

<sup>5</sup> Helyom Viana Telles e Lynn Alves (2015), por exemplo, lembram como a literatura tem poder sobre as representações coletivas e pode ser instrumentalizada no Ensino de História. Os autores frisam que, comparativamente, as narrativas imagéticas e sonoras tendem a se fixar mais solidamente nos processos cognitivos, podendo influenciar não somente atitudes e comportamentos de um ponto de vista neurológico (CORMICK, 2019), como também crenças, morais e éticas a respeito do mundo ao redor.

<sup>6</sup> Acessamos o jogo mediante cópia autorizada adquirida via Steam. A cópia está registrada pelo ID de transação, datado de 25 de dezembro de 2022, cujo número identificador é 3501017361572180440. O idioma original do jogo é o russo, mas nós o jogamos pela tradução inglesa (autorizada) feita pelo grupo Levsha, em que os tradutores principais foram Danila Evstifeyev e Julia Grigorenko. Informamos também que todas as capturas de tela empregadas neste artigo foram feitas por nós.

<sup>7</sup> O jogo é multiplataformas, ou seja, está disponível não só na Steam, mas também no Xbox, Nintendo ou PlayStation. Na Steam, onde acessamos o jogo, ele pode ser consultado em: [https://store.steampowered.com/app/1272160/The\\_Life\\_and\\_Suffering\\_of\\_Sir\\_Brante/](https://store.steampowered.com/app/1272160/The_Life_and_Suffering_of_Sir_Brante/). Acesso em: 19 abr. 2024.

<sup>8</sup> *Bundles* são cada vez mais populares no mercado de jogos; geralmente eles são feitos para colecionadores, ofertando edições especiais, *artbooks*, trilhas sonoras e outros elementos.

levantamos o seguinte problema: como os jogos eletrônicos se relacionam com a história e a manipulam para criar formas de entretenimento? Empregando um método descritivo, procuramos analisar o artefato com o objetivo de elucidar a sua jogabilidade, isto é, a maneira como ele torna a história jogável. Concluímos, ao final, que jogos como TLSSB agenciam os jogadores não apenas para entretê-los, mas também para lhes proporcionar uma experimentação histórica, de forma gamificada.

O artigo se estrutura em duas partes: na primeira, para contextualizar o objeto dentro dos debates sobre as relações entre a história e os videogames, nós dissertamos, brevemente, sobre uma parcela da teoria e da literatura atinente ao campo; na segunda nós partimos para a análise descritiva do jogo escolhido, buscando salientar os elementos acima enunciados.

### **O poder dos videogames: uma breve revisão literária**

Os videogames são, geralmente, comparados a outras duas mídias: a literatura e o cinema. De fato, os paralelos são justos, pois há, entre esses três meios, uma intensa transmidialidade<sup>9</sup> e os jogos certamente bebem muito dos filmes e dos livros – assim como, hoje, filmes e livros são feitos a partir de histórias contadas, inicialmente, nos jogos. Contudo, muita água já passou por baixo dessa ponte. Mais de cem anos se passaram, por exemplo, desde fevereiro de 1915, quando o então presidente estadunidense Woodrow Wilson, após assistir pela primeira vez o filme nacionalista *The Birth of a Nation*, de David Griffith, em exibição privada na Casa Branca, nos Estados Unidos, declarou que assistir à obra era “como escrever/ensinar história com/atraves da luz”<sup>10</sup>. Esse é apenas um dentre inúmeros exemplos da crença de que imagens e sons convencem mais do que textos escritos: arquivos e documentos de papéis não instigam tanto quanto apelos visuais ou movimentos cinestésicos. Filmes começaram a ser encomendados para atenderem a interesses ideológicos dos mais diversos e influenciaram estética e moralmente os valores de gerações: a figura do *gentleman* e da *mademoiselle* são exemplos coloridos dessa relação produtor-consumidor e de como as novas mídias podem influenciar as culturas políticas que as cercam. Cumpre, pois, estabelecer um novo paralelo para os videogames: o paralelo com a história (que, evidentemente, já se comunica, há tempos, com o cinema e a literatura).

---

<sup>9</sup> Ao falar de transmidialidade, referimo-nos, claro, à “cultura da convergência” sobre a qual se debruçou Henry Jenkins (2009).

<sup>10</sup> “*like writing/teaching history with/by lightning*” (BENBOW, 2010, passim).

No decorrer do século XX, o progressivo desenvolvimento tecnológico da “sétima arte” chamou atenção não somente de dramaturgos, escritores e atores, como também de políticos, empresários e acadêmicos; percebe-se uma forte instrumentalização de narrativas históricas no cinema para o serviço de agendas políticas (FOGU, 2009; GREEN, 2018). Tornaram-se, então, possíveis ferramentas pedagógicas e chamarizes ideológicos, podendo promover visões extremistas e orientalistas, mas também documentar vivências múltiplas ou denunciar questões sociais em forma de sátira. Assim como as mídias analógicas (os livros, por exemplo), os filmes influenciaram lógicas morais modernas e marcaram sociedades com seus medos, esperanças e ansiedades, talvez moldando até mesmo certas personalidades (GOTTSCHAL, 2013, p. 148). Filmes sobre contos distantes, sobre situações presentes ou sobre receios futuros, mas sempre de histórias.

O desenvolvimento científico, tecnológico e artístico do cinema promoveu, cada vez mais, narrativas transformadoras do passado, próximo ou distante. As representações de memórias históricas eram continuamente transformadas na cultura popular, uma vez que se tratavam de reformulações de lógicas culturais e políticas, atendendo às necessidades contemporâneas de acordo com seu tempo e espaço (GREEN, 2018; ORTEGA, 2015). Revisitar, ainda que superficialmente, a história do cinema ainda nos parece útil porque vemos que os videogames estão seguindo a mesma trajetória: ela passa, hoje, pelo que o cinema passou décadas atrás. A condição, o *status* social, política, econômica e ideológica do videogame, hoje, é similar à do cinema no passado e ele aponta, no século XXI, para direções equivalentes às que eram percebidas, sobre o cinema, ao longo do século XX: no final da década de 1980, os jogos eletrônicos haviam encontrado seu lar em computadores domésticos, sendo produzidos, modificados e vendidos em larga escala na Ásia, Europa e Américas (ŠISLER, 2008; WADE, 2007), assim como um dia os filmes superaram as telonas e invadiram as telinhas das casas mundo afora. Essa foi uma mudança paradigmática nos modos de consumo, que superou expectativas e abriu novos mercados para o objeto: patrocinados por governos militaristas e etnocêntricos, alguns videogames com temáticas de guerra, por exemplo, conseguiram aumentar o número de alistamento de jovens, superando recordes passados a partir de suas obras idealizadoras<sup>11</sup>, enquanto outros jogos eletrônicos conseguiram

---

<sup>11</sup> Referimo-nos ao caso da série de jogos de tiro *Call of Duty* (Activision, 2003-), conhecida no universo dos *game studies* por ter sido patrocinada diretamente pelo governo estadunidense, por vezes promovendo discursos

trazer mais interesse e visibilidade a histórias indígenas, destacando histórias subalternas na grande mídia *mainstream*<sup>12</sup>.

A partir do século XXI, os videogames passaram a utilizar massivamente a história para incitar os jogadores a experimentar suas tramas, como já foi pontuado por diversos acadêmicos focados nos *game studies* e nas suas relações com as sociedades que cercam os jogos (CHAPMAN, 2016; ELLIOTT; KAPELL, 2013; GALLOWAY, 2006). Os jogos eletrônicos são, inclusive, vendidos como histórias e narrativas a serem desbravadas pelo jogador, isto é, como uma nova forma de experienciar e fazer história (CASSIDY, 2011). Recontam eventos históricos com adendos ficcionais, misturando as temporalidades em suas narrativas para solidificar um novo espaço de atuação digital, apresentando-se em sua virtualidade como mais convincentes que livros ou aulas didáticas (TELLES; ALVES, 2015).

Falamos, portanto, de objetos que criam narrativas e manipulam histórias, selecionando e recortando diversos elementos para proporcionar uma experiência de “descoberta” que pode ser assimilada ao próprio exercício do fazer histórico (ELLIOTT; KAPELL, 2013). Assim, mesmo que nem todos os videogames tenham a ambição de ser “históricos” (no sentido factual, mas também acadêmico e crítico), devemos enxergar em suas narrativas um valor fundamental para a História, enquanto disciplina (ao menos em sua dimensão pública), a partir do seu engajamento na arte de contar a história. Como qualquer artifício narrativo, os jogos eletrônicos podem ser temática e ideologicamente interpretados de diversas maneiras, convidando sedutoramente os seus leitores atuantes (jogadores) a internalizar ideologias a partir de suas narrativas lúdicas e programáticas (CASSIDY, 2011; GALLOWAY, 2006). Considere-se, inclusive, que os videogames também podem ser patrocinados por estados e por organizações privadas com interesses próprios para propagandear as mais diversas ideologias (DIETRICH, 2013; RITTER, 2010; ŠISLER, 2008).

Os videogames não são, pois, obras neutras, inertes. Embora sejam, *a priori*, voltados para o entretenimento, eles transformam em lazer, por meio de exercícios lúdicos, questões sociais, culturais, políticas e históricas relevantes, apresentando-as sob formas peculiares e inovadoras aptas a promover mudanças paradigmáticas nas maneiras de se ver o passado, por

---

de extermínio. Um artigo que fala, em detalhes, do sentimento militarista e patriótico desenvolvido pelo game e sua comunidade foi escrito por Frédéric Gagnon (2010).

<sup>12</sup> O jogo *Never Alone (Kisima Ingitchuna)*, E-Line Media, 2014), por exemplo, tem como foco as histórias dos inupiates, povo indígena do Alasca. Ele foi desenvolvido junto aos contadores de histórias do povo, dublado por eles e divulgado para todo o mundo via plataforma de jogos da Steam. Uma *review* que expressa a história do jogo em detalhe, assim como a de seu desenvolvimento, foi escrita por Maize Longboat (2017).

exemplo, ou nas representações que uma sociedade faz de si mesma e das outras (BANKS, 2015; DIETRICH, 2013; KANSTEINER, 2007; TELLES, 2016). Como nova forma de ler, uma forma hiper-realista e interativa, os jogos eletrônicos ensinam um tipo de agenciamento que convida o jogador a não apenas imergir e atuar numa narrativa pronta, acabada, mas a construí-la, engendrará-la junto com os desenvolvedores, que se comunicam com o jogador por meio da série de códigos que constitui o videogame enquanto *software*, programa computacional (CHAPMAN, 2016; ELLIOTT; KAPPELL, 2013).

Definamos, então, os dois conceitos que nos importam aqui. Entendemos “narrativa” como um conjunto de eventos descritos a partir de valores e preferências socioculturais múltiplas, não homogêneas, seguindo as proposições de Jörn Rüsen (2009, 2015), para quem as narrativas são os cerne definidores da memória e dos conhecimentos históricos. Quanto ao “agenciamento”, partimos da premissa de que a agência humana é limitada em certos aspectos, apesar de sua potencialidade de mudança, sendo influenciada pelo seu contexto cultural, político e social. Na questão dos videogames, compreendendo-os como uma nova forma interativa de mídia em que o individual (envolvendo o jogador como sujeito) e o coletivo (envolvendo as múltiplas culturas políticas do videogame em si, como o processo de desenvolvimento deste e suas repercussões e influências em grupos sociais e instituições) se influenciam mutuamente (CARVALHO, 2016; CHAPMAN, 2016; MCCALL, 2023). Dessa forma, é possível afirmar que, mesmo com sua natureza computacional semi-restritiva, os videogames permitem uma agência maior que outras mídias analógicas e digitais. O estímulo motor que envolve o ato de jogar (apertar botões, manusear dispositivos como *joysticks* – que podem, inclusive, vibrar – e mouses etc.) não é algo encontrado em outros tipos de arte. A capacidade de escolher mais de um caminho narrativo, o poder de se relacionar com a mídia de forma diferente que outros consumidores e o incentivo à atuação e ao desafio do sistema lúdico, dentre outras características particulares à essência dos jogos eletrônicos, mostram a capacidade transformadora do poder individual nos videogames. Ter agência, em videogames, é ser capaz de escolher, de investigar, de questionar, de consumir e de repetir sem a sensação de perda de sentido e com a obtenção de equilíbrio entre liberdade e restrição; no que tange à história, trata-se de um agenciamento que habilita o jogador a praticar a história, narrá-la, ao menos parcialmente, em conjunto com o programa proposto pelo desenvolvedor.

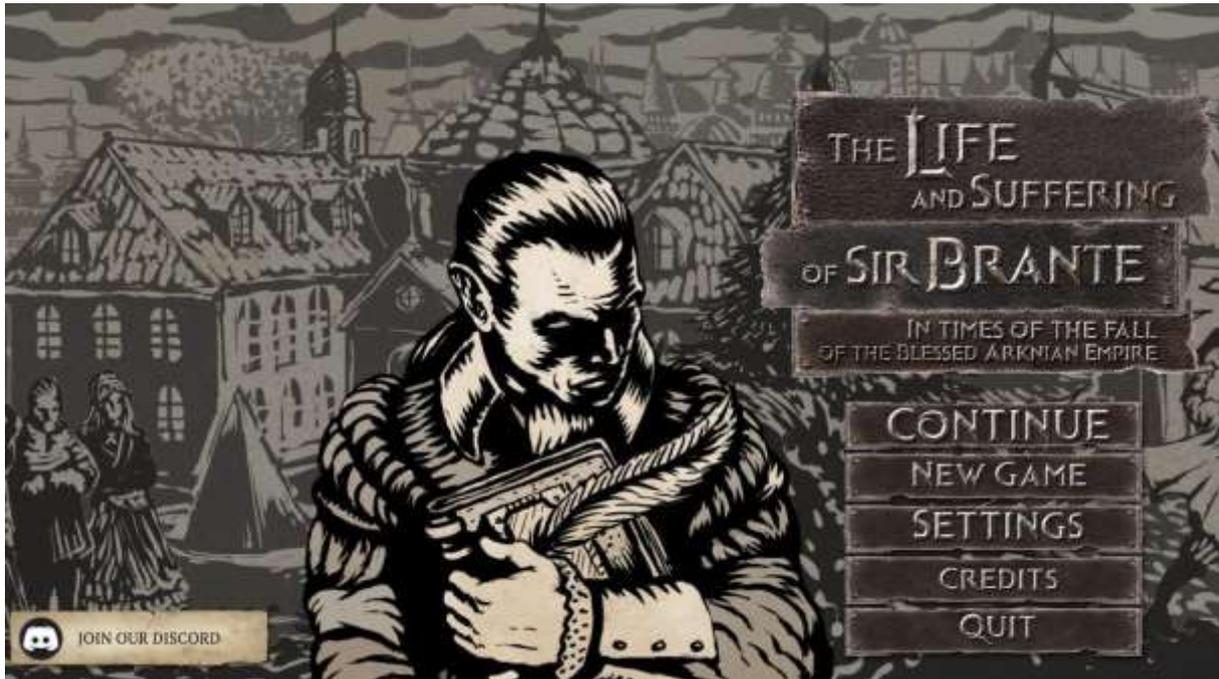
### **Jogar o jogo: análise e descrição de *The Life and Suffering of Sir Brante***

Estabelecido o breve contexto acadêmico, científico, para as relações entre história e videogames, e conceitualizadas as categorias fundamentais da nossa análise, passamos ao nosso estudo de caso. *The Life and Suffering of Sir Brante* é uma produção russa de 2021 que conta a estória do personagem de sobrenome Brante (seu prenome é escolhido pelo jogador), membro da família Brante e cidadão do fictício Império Arkniano (*Arknian Empire*, no original), durante um imaginário século XII<sup>13</sup>, que vive a sua vida individual atravessando diversos eventos históricos de seu mundo (perseguições heréticas, inquisições, revoluções etc.) e a estrutura sociocultural que o marca. O desafio do jogo consiste em colocar o jogador diante da necessidade de tomar inúmeras decisões que ditarão os caminhos a serem seguidos por Brante, na esperança de fazê-lo sobreviver, da maneira que for, às agruras de um cenário violento e precário. A instrução é clara desde o seu título: não se joga apenas a vida, mas, sobretudo, o sofrimento de Brante (figura 2). Suas dores são inevitáveis, pois ele vive em um mundo irremediavelmente cruel. Essa imposição retórica é compreensível: para atrair o interesse do jogador, jogos como TLSSB precisam apresentar um quadro desafiador, repleto de ameaças, sobretudo o da morte, que representa o fim do jogo (*game over*). O perigo é que produz a emoção de jogar.

---

<sup>13</sup> Embora nossa cronologia tradicional da história situe esse século na “Idade Média”, as representações históricas em TLSSB não se encaixam perfeitamente apenas nessa temporalidade: elas misturam elementos do Medievo (como o imaginário religioso) com traços da Modernidade que vão desde a indumentária e do vocabulário até as grandes revoluções (como a Francesa, a Inglesa e a Russa).

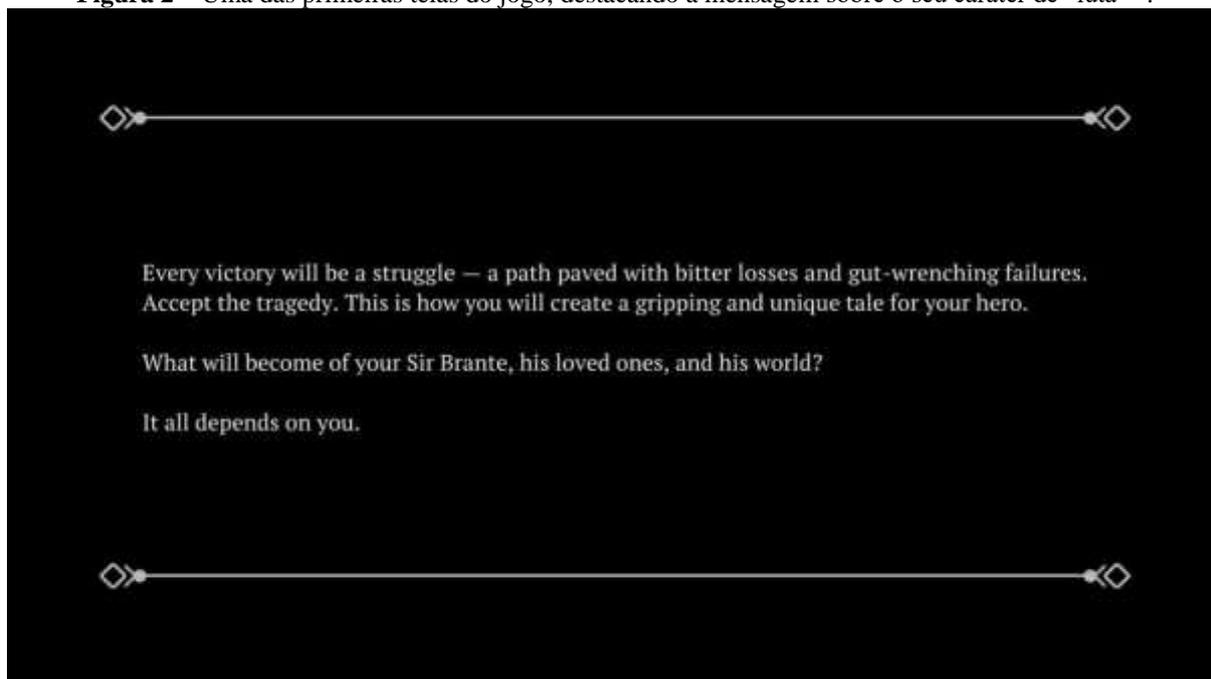
**Figura 1** – Tela inicial do jogo, com Brante ao centro, o Império Arkniano ao fundo e os botões do menu ao lado direito



Fonte: Captura de tela feita pelos autores.

O sofrimento de Brante não é único, ele é vivido num mundo que, como um todo, sofre. Todos os personagens que cercam Brante sofrem e estão sempre em perigo. Ainda assim, o jogo insiste que as reações a esse sofrimento pertencem ao domínio da liberdade do indivíduo – do jogador, em última instância. Em outras palavras: Brante irá sofrer, fatalmente, mas a maneira como ele sofrerá depende do jogador (figura 2).

**Figura 2** – Uma das primeiras telas do jogo, destacando a mensagem sobre o seu caráter de “luta”<sup>14</sup>.

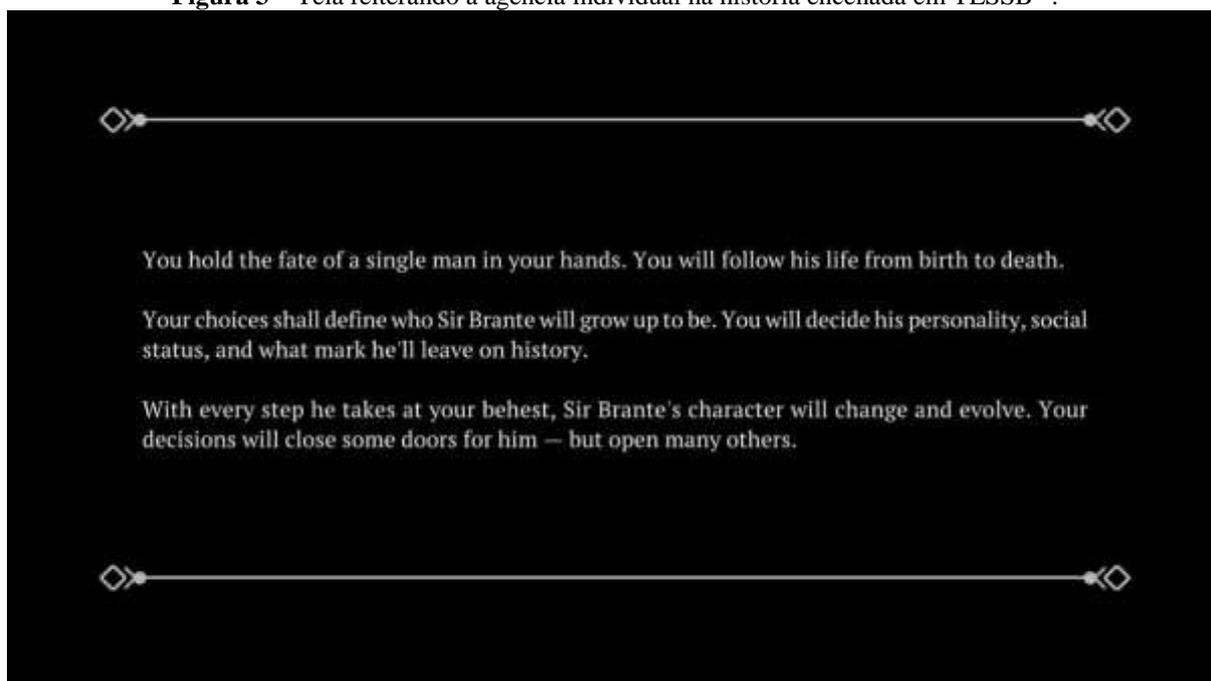


**Fonte:** Captura de tela feita pelos autores.

As instruções do jogo também deixam claro, conforme a figura 3, que as ações e reações de Brante não são, nunca, inteiramente livres, sendo virtualmente possível que ele tenha apenas ganhos, que suas opções sejam sempre ou apenas positivas.

<sup>14</sup> A mensagem diz: “Cada vitória será um desafio – um caminho pavimentado com derrotas amargas e fracassos angustiantes. Aceite a tragédia. Assim é como você irá criar um conto único e emocionante para o seu herói. O que acontecerá ao seu Sir Brante, seus amados, seu mundo? Tudo depende de você”.

**Figura 3** – Tela reiterando a agência individual na história encenada em TLSSB<sup>15</sup>.



**Fonte:** Captura de tela feita pelos autores.

Assim, o jogador, encarnando Brante, deve guiá-lo pelo tempo, em diversos âmbitos (escolhas educacionais, profissionais, amorosas, familiares, filiações políticas, sociabilidade – com quem Brante fará amizade ou inimizade – etc.), até a velhice, evitando, por exemplo, que em algum momento ele perca o seu patrimônio, seja preso ou condenado à morte. Ao longo dessa trajetória, não apenas os eventos históricos afetam a vida de Brante, impondo-lhe perdas e ganhos, como ele pode, por meio de suas ações (as escolhas do jogador), interferir na história, mudar seus cursos e sentidos: a iminência da grande revolução que põe fim ao enredo imprime tensões que coagem Brante a agir, mas tais ações podem fazer com que essa revolução tenha desfechos mais ou menos graves. Poderíamos dizer, assim, que, mesmo com uma trama ficcional, ambientada num universo ficcional, o jogo simula a história ao exercitar, incessantemente, aquilo que a constitui: os inúmeros cruzamentos entre as agências dos indivíduos e os contextos nos quais elas se inserem. Com efeito, esse foi o propósito declarado por Fyodor Slusarchuk, um dos designers e desenvolvedores do jogo, que é também um historiador e educador, por formação; em depoimento registrado no *artbook* do jogo, ele

<sup>15</sup> A mensagem diz: “Você segura o destino de um único homem em suas mãos. Você seguirá a vida dele do nascimento até a morte. Suas escolhas vão definir quem Sir Brante se tornará. Você decidirá a personalidade dele, sua condição social e a marca que ele deixará na história. A cada passo que ele der, sob o seu comando, o personagem de Sir Brante mudará e evoluirá. Suas decisões fecharão algumas portas para ele – mas muitas outras serão abertas”.

enunciou as indagações que o inspiraram em sua criação: “como uma pessoa comum se torna uma figura histórica? Que caminho alguém pode trilhar para ganhar o poder de reformar o mundo inteiro em torno de si? Essas são as questões que queremos colocar para a nossa audiência” (figura 4)<sup>16</sup>.

**Figura 4** – Página do *artbook* oficial de TLSSB, com a foto de Fyodor, relatando seus impulsos motivadores



**Fonte:** Captura de tela feita pelos autores.

TLSSB começa de um jeito diferente: de trás para frente. Brante nasce numa família que tem uma mãe, um pai, um avô e alguns irmãos e logo após apertar o botão para iniciar o jogo – *play* ou *continue* (figura 1) – o jogador deve escolher o primeiro nome para o terceiro filho da família Brante e descobre que suas decisões irão levá-lo inevitavelmente à morte (natural ou violenta). Se será uma morte em formato de alívio e de ascensão espiritual, de causas naturais, ou se será uma morte injusta, causada por opressões sistêmicas, depende de como o jogador conduzirá a narrativa, de como ele interagirá com o mundo do jogo, com o conjunto de representações programadas pelos desenvolvedores, tanto no sentido iconográfico (os botões, o menu de ações e similares) quanto no semântico (os símbolos visuais, os textos e afins). Segundo a própria produtora do jogo, a empresa Sever Studio, no sumário de sua obra na loja da *Steam*, a proposta de TLSSB é que o jogador possa acompanhar a vida do seu

<sup>16</sup> “How does an ordinary person become a historical figure? What path does one take to gain the power to reshape the entire world around them? These are the questions we wanted to pose to our audience” (Sever Studio, 2021b).

avatar desde o seu nascimento até seu último dia (figura 5), descobrindo mais sobre os personagens e história do mundo fictício ao seu redor, enquanto tenta sobreviver às tensões do Império Arkniano.

**Figura 5** – Linha do tempo da vida de Brante, com suas idades.



**Fonte:** Captura de tela feita pelos autores.

Diferentemente de outros jogos de RPG, TLSSB não possui um foco no combate e não possui elementos comuns a esse gênero como a posse de itens equipáveis, sistemas de ações por turno ou outras características. O jogo se concentra puramente na força de uma narrativa textual e visual, apresentada ao jogador no formato de um livro que ele pode manusear, folheando as páginas (figura 6). É neste livro que Brante, o narrador da história, escreve as suas memórias. Ou seja: o jogador está, ao mesmo tempo, lendo e escrevendo as memórias do personagem. A partir dessas memórias é que a história do Império Arkniano é estabelecida.

**Figura 6** – O livro por meio do qual a narrativa verbal e visual do jogo é apresentada e navegada. Os marcadores de couro em torno do códice servem como botões para o jogador clicar e acessar os diversos registros da memória de Brante. Nas páginas está representado Uther Tempest II, um dos diversos personagens do jogo



Fonte: Captura de tela feita pelos autores

Para que cada jogador possa traçar um destino próprio para seu Sir Brante particular e ter, com o ato de jogá-la, uma experiência única e memorável – o roteiro e a história do jogo foram escritas e trabalhadas por nove pessoas (Sergey Aksenov, Yuri Bagriy, Fyodor Slusarchuk, Sonya Dolgikh, Valentina Yarkova, Dmitry Ivanov, Evgenya Patarakina, Asya Volodina e Alexey Pereselenstev), sem contar as inúmeras revisões necessárias para se ter certeza de que o jogo fluísse naturalmente, levando em consideração as ações e consequências de cada rota ou dos episódios espontâneos causados por determinadas ações do jogador. São tantas ramificações que o jogo possui mais de oitenta “troféus” (*achievements*)<sup>17</sup> e é impossível obter todos de uma vez só, pois as escolhas que levam a um troféu excluem outros, de modo que, se o jogador quiser obter todos, precisa jogar várias vezes e, em cada partida, fazer escolhas distintas. É necessário re-jogar (*replay*) e investigar de múltiplas formas o jogo, para melhor compreender alguns mistérios da trama, tomando atitudes diferentes para que cada cenário seja bem explorado.

<sup>17</sup> O sistema de *achievements* é outro fenômeno popular nos videogames. Trata-se de uma recompensa digital (troféus digitais, na maioria das vezes, com ícones específicos para cada jogo) que traduz a expertise de um jogador em uma tarefa ou em um desafio específico. Em jogos de escolha, como em TLSSB, o jogador pode adquirir *achievements* durante o seu progresso, sendo recompensado por “descobrir” segredos importantes para a narrativa do jogo ou por conseguir superar dificuldades.

O fio narrativo de Sir Brante é, certamente, linear, até pelo fato biológico de se jogar com um ser humano que nasce, cresce e morre, seguindo, obrigatoriamente, a sequência indicada na figura 5. O enredo é dividido em cinco partes principais: infância (desde seu nascimento até os 7 anos de idade), adolescência (dos 8 aos 14 anos), juventude (dos 15 aos 19 anos), tempos de paz (dos 20 aos 28 anos) e a revolta (capítulo final de um dia só, dividido em amanhecer, manhã, tarde e noite somente). Ou seja: a revolução ao final do jogo vai ocorrer, com certeza, não havendo nada que se possa fazer contra esses fatos. E há outros dados indelévels do jogo: por exemplo, a família em que Brante nasce é sempre a mesma. Mas a linha que vai do nascimento à morte de Brante não é reta, é repleta de curvas: cada ação do jogador determina uma curva nessa linha. Os desenvolvimentos da família de Brante são mais ou menos imprevisíveis; similarmente, a revolução vai acontecer, mas a maneira como Brante chegará a ela, bem como o seu desenlace, varia segundo suas ações.

As decisões mais impactantes para a vida do personagem acontecem justamente no período de adolescência e de juventude, que determinarão o papel que o jogador desempenhará no universo do jogo nos tempos de paz e na revolta. Ele dispõe de três caminhos principais (também chamados no mundo dos games como “rotas”) que o jogador pode seguir: 1) o caminho de um nobre, 2) o caminho de um clérigo ou 3) o caminho de um insurgente. Cada qual desses caminhos possuem inúmeras variações a depender das escolhas do jogador; pelo menos quatro finais diferentes são possíveis para cada um dos caminhos principais. As ramificações da narrativa dependem de como o jogador interage com o mundo que lhe é apresentado: caso o jogador escolha alternativas em que valorize sua reputação e status social, irá se aproximar de narrativas que exaltam a nobreza, ficando cada vez mais perto do caminho de um nobre. Entretanto, um dos três caminhos deve ser escolhido pelo jogador em sua juventude, antes de adentrar o período conhecido como “tempos de paz”, isto é, durante o pré-clímax do grande dia da insurgência de camponeses revoltosos.

A depender de suas decisões, o avatar de Brante ficará mais ou menos próximo de alguns membros de sua família: o relacionamento com seu pai (Robert Brante) piora caso decida ser um insurgente e melhora consideravelmente ao trocar preces com sua mãe (Lydia Brante). Há também a possibilidade de o jogador desafiar seu irmão mais velho (Stephan Brante) caso decida seguir um caminho de nobre, ou pedir ajuda de sua irmã (Gloria Brante) como rebelde insurgente, e pode até mesmo guiar espiritualmente seu irmão mais novo (Nathan Brante) caso decida caminhar pela rota clerical. Igualmente, depende de o jogador

confiar nas palavras dos personagens, podendo escolher uma abordagem mais cética e crítica, que desconfia daquilo que os personagens ao seu redor lhe dizem, fazendo-lhe o contrário do que lhe é aconselhado, ou pode também optar por confiar mais naquilo que lhe é dito. Este é um aspecto da jogabilidade que se torna cada vez mais complexa de acordo com o progresso (envelhecimento) do personagem-jogador.

Os relacionamentos descritos acima não correspondem à totalidade dos personagens e das dinâmicas, mas nos dão uma ideia de como a vida de Sir Brante, escrita pelo jogador, muda a realidade que está sendo vivida. Dois jogadores que jogarem rotas diferentes podem ter concepções extremamente distintas de um mesmo personagem secundário. As interações são múltiplas e variadas: percepções morais do sujeito-jogador são mediadas tecnologicamente por meio de alegorias logaritmizadas, dando agência (mesmo que limitada) para o jogador construir seu próprio cybertexto<sup>18</sup>, sua própria versão daquilo que considera “apropriado” (seja por razões morais próprias, por influência do mundo do jogo, entre outros fatores). As narrativas, mesmo que reguladas por sistemas de pontos e contidas pelas possibilidades matemáticas escritas pelos programadores, são coletivas, pois envolvem o produtor e o jogador, e necessitam do *input* deste para se desenvolverem; em outras palavras, é por meio dos “algoritmos” de que fala Galloway (2006) – ou seja, as alegorias fabricadas pelos algoritmos (*allegorithm*) – que os desenvolvedores conseguem expressar suas ideias aos jogadores, convidando-os a manipulá-los por meio de programações computacionais que desencadeiam ações e reações de ambas as partes. Instaura-se, assim, no jogo, uma intersecção harmoniosa e regrada das culturas dos desenvolvedores com a cultura dos jogadores, criando um mundo compartilhado entre eles, que se apresenta como um meio poderoso cultural e historicamente para gestar narrativas que levam em conta uma multiplicidade de atitudes e mentalidades. O jogo se converte, assim, numa espécie de laboratório onde se pode testar e experimentar criações e compreensões históricas (MATEI, 2015).

A narrativa histórico-cultural passa a ser um entretenimento encenado no *playground* que é o videogame, onde a imaginação dos jogadores é, na prática, gamificada, num processo que os agencia para historicizar e seu próprio pensamento histórico (CHAPMAN, 2016; RÜSEN, 2015). Em TLSSB o jogador é cooptado para experimentar uma história em pleno curso; nas palavras do desenvolvedor Fyodor Slusarchuk (figura 4), ele é convidado a ser uma

---

<sup>18</sup> Referimo-nos aqui ao estudo de Espen J. Aarseth (1997) sobre os cybertextos enquanto objetos de uma “literatura ergódica”.

“figura histórica”, a inserir sua vida particular – ou melhor, a vida de seu avatar, Brante – na história do mundo no qual ele vive, a agir e a ver como suas ações impactam esse mundo e são impactadas por ele. Observemos um dos exemplos de como o jogador pode influenciar intensamente o mundo que participa em TLSSB:

**Figura 7** – Tela com o marco do acordo entre o avatar do jogador e o personagem Egmont.



Fonte: Captura feita pelos autores.

A imagem mostra um dos “marcos” na vida do jogador como um nobre, ocorrido no início do ano de 1141, que corresponde ao quarto capítulo de sua história (ocorre no período dos “tempos de paz”, como se vê na linha temporal da figura 5). Ao optar, em sua juventude, pelo caminho de um nobre, o jogador trabalha como um juiz na sua cidade natal, Anizotte, parte da província de Magra, dentro do Império Arkniano; ou seja, ele se torna um funcionário imperial, um burocrata. É dado a ele, então, o poder de firmar alianças ou tratados com figuras políticas importantes para o universo do jogo, permitindo que ele se aproxime de seus ideais ou aja mais independentemente. O personagem na figura 7, Egmont, não é um nobre como o jogador, mas um plebeu (*commoner*), porém com muito dinheiro, que deseja ampliar ainda mais o seu negócio de mineração. Para isso, pede o auxílio de Brante, desejando firmar uma aliança que lhe dê acesso a uma licença para utilizar pólvora em suas minas. Caso o jogador concorde, o seu avatar escreve leis que permitem a exceção do uso de

pólvora para atos de mineração e recebe, como recompensa, uma quantia significativa de dinheiro. Ou seja, esse ato, se escolhido pelo jogador, tem como consequência a emissão de uma lei e um ganho pessoal, financeiro, para o avatar do jogador.

**Figura 8** – Uma das páginas de notícias dos acontecimentos no Abençoado Império Arkniano



**Fonte:** Captura de tela feita pelos autores.

A imagem acima reporta um dos acontecimentos no Império Arkniano, descritos como notícias importantes. Neste tipo de tela, o jogador não tem opção a não ser passar as páginas; não há, aqui, nenhuma decisão a ser tomada. Em alguns casos, entretanto, tais notícias são consequências diretas de ações outrora tomadas. A notícia da imagem acima ocorre no final do ano de 1141 e fala sobre o mistério de como plebeus insurgentes e grupos rebeldes obtiveram armas e pólvora, sendo que ambos os produtos foram banidos no Império Arkniano. Percebe-se, então, que a lei emanada por Brante, para favorecer seu aliado, teve repercussões que fugiram do seu controle, pois a liberação da pólvora nas atividades mineradores acabou sendo extraviada para usos imprevistos, não desejados ou planejados pelo jogador. No limite, as consequências das ações do jogador podem se voltar contra seus próprios interesses, afinal, ele controla apenas o seu avatar, não o mundo do jogo inteiro, com seus inúmeros outros personagens.

Ambos os acontecimentos, no mundo do jogo, estão intrinsecamente ligados. O personagem de Egmont é descrito como um homem “à frente de seu tempo”, um empresário

de grandes ideias que podem revolucionar o Império Arkniano em que o protagonista vive. O jogador pode levar essa informação em conta para tomar a sua decisão: o jogo sempre fornece a ele elementos para subsidiar suas escolhas e, neste caso, ele pode ser levado a pensar que favorecer Egmont beneficia não a si próprio, mas ao Império, como um todo, o Estado do qual ele é um funcionário. Essa escolha põe em cena, portanto, o interesse individual de Brante (e do jogador) – que pode ser pessoalmente recompensado, com dinheiro, pela sua decisão – e o cruza com o interesse público, coletivo, social e político, do Império; do cruzamento desses dois interesses resulta a escolha e suas consequências, como descrito acima.

A princípio, Egmont diz que, com a sua proposta para Brante, não tem intenções de mudar o *status quo* em que vive (ou seja, sua condição de plebeu) e que respeita as autoridades da nobreza e da monarquia; o mundo do Império Arkniano é descrito como uma pirâmide social extremamente rígida, com segmentações de classe abismais. Nos anos seguintes, contudo, a intenção do personagem se mostra mentirosa: Egmont estava envolvido com os grupos rebeldes indicados na notícia da figura 8 e arquitetava um golpe contra as forças militares nobres. Mais tarde, Brante pode escolher, como o nobre juiz que é, aliar-se ou não ao movimento do qual Egmont é um dos patronos; ele pode, pois, considerar o personagem corrupto e afastar-se dele ou pode manter sua aliança com ele e aderir à revolução. Nessa escolha, o jogador pondera a sua simpatia pela causa de Egmont, à frente de revoltas camponesas que lutam por justiça social e pretendem transformar o injusto e desigual Império Arkniano. Caso não concorde com a causa, ele pode optar por seguir o caminho de um nobre conservador que luta para preservar a estratificação social; neste caso, mesmo que tenha sido seduzido pelo potencial de recompensas financeiras para seu personagem, suas ações acabam tendo um peso maior para a narrativa do jogo, pois o juiz Brante pode contribuir para suprimir a revolta e impedir o sucesso da revolução, mostrando que mesmo as ações aparentemente inofensivas (com somente *status* de bônus) podem ter pesos maiores do que o esperado.

Decerto, tais escolhas são determinadas também por um gênero discursivo dos jogos: o RPG. A dinâmica do RPG é perceptível, principalmente, na visualização do menu de perfil do personagem-avator do jogador, Brante. Além de poder nomeá-lo (escolher o seu prenome), nesse menu o jogador distribui também pontos de habilidade em algumas de suas características, tal como demonstrado na imagem a seguir:

**Figura 9** – Página do livro com os níveis de habilidades adquiridas pelo avatar do jogador



**Fonte:** Captura de tela feita pelos autores.

A tela acima descreve as habilidades do avatar: diplomacia, coragem, teologia, eloquência, manipulação e instigação. Cada uma dessas habilidades corresponde à aptidão de realizar determinadas tarefas ou escolher certas ações a depender de sua pontuação em cada habilidade (os pontos variam de 0 a 20, em que 20 corresponde à maestria total). Por exemplo, em um cenário em que é preciso convencer uma multidão a dar passagem para o jogador, surgirão opções variadas: é possível escolher depender de sua eloquência ou de sua manipulação, desde que se tenha pontos suficientes para cada habilidade. Se a eloquência necessária é 12, mas o jogador só tem 10 pontos, não será possível escolher essa alternativa. Trata-se, pois, de um funcionamento clássico para jogos de RPG. Abaixo das habilidades do avatar de Sir Brante, temos a barra de “força de vontade”, ou a “energia” do personagem. Geralmente, ela é utilizada para a escolha de alternativas drásticas ou quando o jogador não possui pontos suficientes para recorrer a outras opções.

Apesar de possuir muitas imagens que acompanham a sua *gameplay*, TLSSB faz uso principalmente de textos e de músicas de ambientação para desenvolver sua narrativa. Jogar *Sir Brante* é como ler um diário interativo, em que as experiências descritas, causadas pela curiosidade e pelo interesse do jogador, guiam a construção de um passado histórico efetivamente vivido. Como havíamos pontuado, a própria interface do jogo remete à estrutura física de um livro, em que os marcadores com ícones na extremidade da tela funcionam como botões: a ludonarrativa (isto é, a narrativa lúdica) é também cybertextual, navegada de maneira ergódica, isto é, ao sabor das escolhas do leitor, que não necessariamente segue um

curso (único ou variado) previsto pelo autor do livro (AARSETH, 1997). Reiteramos: ainda que o universo do jogo seja inteiramente fictício, construído pelas vontades do próprio jogador e pela programação dos desenvolvedores, suas decisões não alteram somente a vida de um único personagem, mudam o seu ambiente, a cronologia de determinados eventos, as ideologias e os costumes desse universo, inclusive as suas formas de contestação. Isso demonstra o caráter influenciador dos videogames, uma vez que seu tipo de conhecimento localiza a História na interseção entre ficção e realismo (ELLIOTT; KAPPELL, 2013; MCCALL, 2023).

Podemos dizer, então, que jogar videogames como *Sir Brante* é participar do processo de fazer história, de historicizar (*historying*) a vida. Não é somente a partir da disciplina tradicional e acadêmica da História que se faz História em si, afinal: se a História é essencialmente a comunicação do passado a partir de um meio (CHAPMAN, 2016), a forma dos jogos eletrônicos se torna História Pública, construída em participação dos desenvolvedores e jogadores de forma continuada (MCCALL, 2023). Assim como romances históricos, videogames que se baseiam em eventos históricos ou que tomam inspiração em personagens ou conceitos temporais específicos, centralizam-se na linha de distinção entre realidade/ficção. Eles não têm como propósito alterar as narrativas históricas mais convencionalmente aceitas: o dia da revolta, em *Sir Brante*, é baseado tanto na Revolução Francesa e quanto na Revolução Russa e, como frisamos, vai, inevitavelmente, acontecer. Quem produziu o jogo concebe que revoluções como essas estão, pois, dadas, pois já fazem parte da história, de forma indelével. O que TLSSB faz é colocar o jogador dentro desses eventos, ainda que eles estejam ficcionalizados, deslocados para um imaginado Império Arkniano. É assim que o jogo torna a história participativa e experimental (CHAPMAN, 2016; MCCALL, 2023; KAPPELL; ELLIOTT, 2013).

## Conclusões

O jogo, como história, se transforma naquilo que os jogadores desejam (BANKS, 2015; GOTTSCHALL, 2013; MCGONIGAL, 2011). Assim, o jogo dá aos jogadores o poder de fazer a história. A partir da junção das agências humanas, mediadas por um programa computacional, o jogo se transforma em um artefato cultural, social e político: é reconstruído através do mundo e da cultura, transformando-se em conjunto com ideias. No caso de TLSSB, quando o jogador deseja seguir, mecânica ou moralmente, o caminho de um nobre ou de um

plebeu, de um conservador ou de um subversivo, ele não está imune às consequências das próprias escolhas. Ele deve senti-las, tanto pela via de recompensas, em formas de pontos de atributo e de habilidades (como em um RPG de mesa), quanto pela degradação ou melhoria dos relacionamentos com outros personagens, ou em eventos esporádicos que descrevem acontecimentos importantes (como no caso de Egmont). No extremo, o jogador pode até mesmo ser punido com a morte de seu avatar, que pode ser executado pelo Estado ou assassinado por um personagem rival. Similarmente, suas ações podem também causar a morte de outros personagens. Logo, o ato de jogar faz sentir, faz reagir, e assim os personagens se transformam em agentes da narrativa histórica, imbuída de um *ludus* algoritmizado.

Se a relação entre os personagens e o jogador muda a partir das decisões e o caminho principal escolhido pelo jogador, destrinchando-se para complicações diversas, uma coisa fica evidente: a experiência de cada jogador torna-se quase única. É claro, cada jogador pode re-jogar o jogo até esgotar todas as suas possibilidades, posto que o artefato é infinitamente repetível. Mas o propósito é que cada um possa traçar a sua própria trajetória narrativa, pessoal, amparada em seus próprios motivos, interesses, visões. O esperado, como Fyodor explicitou no material do jogo, é que a experiência de jogar emule a própria experiência histórica: intenta-se que esses elementos particulares (motivos, interesses, visões) sejam imersos em um caldeirão cultural, social, político e econômico que ultrapassam muito a agência individual, ou seja, que o indivíduo seja colocado, com tudo o que lhe constitui, dentro da totalidade que constitui a história.

Que o passado histórico deve ser palpável para o desenvolvimento da compreensão histórica, importante para que se consiga enxergar os vestígios deixados pelo passado no presente em suas construções causais, é uma característica defendida por educadores da literacia histórica como Jörn Rüsen (2009, 2015) e Peter Lee (2011). A atuação ocasionada pelos videogames e a alteridade necessária para se colocar na posição do avatar de um jogo é um exercício que podemos, então, considerar como histórico. No caso aqui analisado, percebemos que há, desde a proposta do desenvolvedor do jogo até as maneiras apresentadas para jogar (a jogabilidade, conforme analisamos), a intenção e a prática de se vivenciar, experienciar a história. As narrativas, fictícias ou não, têm poder e carregam consigo a capacidade de emular e simular a história (GOTTSCHALL, 2013; MCGONIGAL, 2011). Por isso é urgente que tomemos os videogames como artefatos narrativos e potencialmente

historiográficos. Eles podem ser ferramentas preciosas para nos aproximar do passado e nos permitir testar suas inúmeras possibilidades, numa experiência audiovisual e motora dotada de grande vivacidade: por meio deles podemos vivenciar grandes processos de mudanças, bruscas ou progressivas, de modo participativo.

## Referências

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore (USA): John Hopkins University, 1997.
- BANKS, J. Object, Me, Symbiote, Other: A social typology of player-avatar relationships. **First Monday**, v. 20, n. 2, 2015. Disponível em: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5433/4208/>. Acesso em: 28 fev. 2024.
- BENBOW, M. E. Birth of a Quotation: Woodrow Wilson and “Like Writing History with Lightning”. **The Journal of the Gilded Age and Progressive Era**, v. 9, n. 4, 2010, 509-533. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/20799409>. Acesso em: 10 mar. 2024.
- CARVALHO, V. M. C. History and Human Agency in Videogames. In: FEWSTER, D.; GRUFSTEDT, Y. (eds.). **Gamevironments of the Past. Gamevironments**, n. 5, 2016, p. 104-131. Disponível em: <https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gamevironments/issue/archive>. Acesso em: 28 fev. 2024.
- CASSIDY, S. B. The Videogame as Narrative. **Quarterly Review of Film and Video**, v. 28, n. 4, 2011, p. 292-306. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/233085153\\_The\\_Videogame\\_as\\_Narrative](https://www.researchgate.net/publication/233085153_The_Videogame_as_Narrative). Acesso em: 6 fev. 2024.
- CHAPMAN, A. **Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. Nova York: Routledge, 2016.
- CORMICK, C. Who doesn't love a good story? What neuroscience tells about how we respond to narratives. **Journal of Science Communication**, n. 18, v. 5, 2019. Disponível em: [https://jcom.sissa.it/article/pubid/JCOM\\_1805\\_2019\\_Y01/](https://jcom.sissa.it/article/pubid/JCOM_1805_2019_Y01/). Acesso em: 5 fev. 2024.
- DIETRICH, D. R. Avatars of Whiteness: Racial Expression in Video Game Characters. **Sociological Inquiry**, v. 83, n. 1, 2013, p. 82-105. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/soin.12001>. Acesso em: 21 jan. 2024.
- ELLIOTT, A. B. R.; KAPELL, M. W. **Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.
- FOGU, C. Digitalizing Historical Consciousness. **History and Theory**, n. 2, v. 48, 2009, p. 103-121. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1468-2303.2009.00500.x>. Acesso em: 4 jan. 2024.
- GAGNON, F. “Invading Your Hearts and Minds”: Call of Duty® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture”. **European Journal of American Studies**, v. 5, n. 3, 2010. Disponível em: <https://journals.openedition.org/ejas/8831>. Acesso em: 10 mar. 2024.

- GALLOWAY, A. R. **Gaming**: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- GOTTSCHALL, J. **The Storytelling Animal**: How Stories Make Us Human. Boston: First Mariner Books, 2013.
- GREEN, A. M. **Storytelling in Video Games**: The Art of the Digital Narrative. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2018.
- JAYEMANNE, D. **Performativity in art, literature, and videogames**. Dundee (Escócia): Palgrave Macmillan, 2017.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- KANSTEINER, W. Alternate worlds and invented communities: history and historical consciousness in the age of interactive media. In: JENKINS, Keith et al (eds.). **Manifestos for History**. Londres: Routledge, 2007, p. 131-148.
- LEE, P. History Education and historical literacy. In: DAVIES, Ian (ed.) **Debates in history teaching**. Londres e Nova York: Routledge, p. 63-72, 2011.
- LONGBOAT, M. **Reset and Redefine: Never Alone (Kisima Ingitchuna) and the Rise of Indigenous Games**. [S. l.]: University of British Columbia: 2017. Disponível em: <https://journals.kent.ac.uk/index.php/transmotion/article/view/245/1014>. Acesso em: 10 mar. 2024.
- MATEI, S. **Digital cultures of commemoration**: learning and unlearning history through video games. [S. l.: s. n.], 2015. Disponível em: [https://www.academia.edu/15071475/Digital\\_Cultures\\_of\\_Commemoration\\_Learning\\_and\\_Unlearning\\_History\\_through\\_Video\\_Games](https://www.academia.edu/15071475/Digital_Cultures_of_Commemoration_Learning_and_Unlearning_History_through_Video_Games). Acesso em: 10 jan. 2024.
- MCCALL, J. **Gaming the Past**: Using Video Games to Teach Secondary History. Nova York e Londres: Routledge, 2023.
- MCGONIGAL, J. **Reality Is Broken**: Why Games Make Us Better and How They Can Change The World. Nova Iorque: The Penguin Press, 2011.
- ORTEGA, Stephen. Representing the Past: Video Games Challenge to the Historical Narrative. **Syllabus**, v. 4, n. 1, 2015. Disponível em: <https://syllabusjournal.org/index.php/syllabus/article/view/108>. Acesso em: 10 jan. 2024.
- RITTER, C. J. **Why The Humans Are White**: Fantasy, Modernity, and the Rhetorics of the Racism in World of Warcraft. Washington: Washington State University, 2010.
- RÜSEN, J. **¿Qué es la cultura histórica?** Reflexiones sobre una nueva manera de abordar la historia. Culturahistorica.org, 2009. Versão espanhol publicada não-oficialmente do texto em alemão original em K. Füssmann, H. T. Grütter & J. Rüsen, eds. (1994). Historische Faszination. Geschichtskultur heute. Böhlau, p. 3-26. Disponível em: <https://culturahistorica.org/texts/texts-history-topic/>. Acesso em: 1 dez. 2023.
- RÜSEN, J. **Humanismo e Didática da História**. Curitiba: W. A. Editores, 2015.
- SEVER STUDIO. **The Life and Suffering of Sir Brante**. [Videogame]. Internacional: 101XP, 2021a. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/1272160/The\\_Life\\_and\\_Suffering\\_of\\_Sir\\_Brante/](https://store.steampowered.com/app/1272160/The_Life_and_Suffering_of_Sir_Brante/). Acesso em: 1 dez. 2023.

SEVER STUDIO. **The Life and Suffering of Sir Brante**. Artbook oficial. [S. l.]: 101XP, 2021b.

ŠISLER, V. Digital Arabs: Representation in video games. **European Journal of Cultural Studies**, v. 11, n. 2, 2008, p. 203-219. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1367549407088333>. Acesso em: 1 dez. 2023.

TELLES, H. V. Um Passado Jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. **Observatório**, v. 2, n. 1, 2016, p. 163-191. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/305336924\\_Um\\_Passado\\_Jogavel\\_Simulacao\\_Digital\\_Videogames\\_e\\_Historia\\_Publica](https://www.researchgate.net/publication/305336924_Um_Passado_Jogavel_Simulacao_Digital_Videogames_e_Historia_Publica). Acesso em: 10 dez. 2023.

TELLES, H. V.; ALVES, L. Narrativa, História e Ficção: os history games como obras fronteiriças. **Comunicação e Sociedade**, v. 27, 2015, p. 303-317. Disponível em: <https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/1129>. Acesso em: 1 dez. 2023.

WADE, A. C. **The State of the Art**: Western Modes of Videogame Production. Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, p. 682-691. [S. l.: s. n.], 2007. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/229035979\\_The\\_State\\_of\\_the\\_Art\\_Western\\_Modes\\_of\\_Videogame\\_Production](https://www.researchgate.net/publication/229035979_The_State_of_the_Art_Western_Modes_of_Videogame_Production). Acesso em: 4 jan. 2024.

---

**Recebido em:** 30 de abril de 2024

**Aceito em:** 1 de julho de 2024

---