

APRESENTAÇÃO DO DOSSIÊ JOGOS ELETRÔNICOS E VIDEOGAMES COMO CAMPO DE ESTUDO

Leonardo Dallacqua de Carvalho (UEMA)
Felipe Augusto Ribeiro (UFPE)

Nos últimos vinte anos, os estudos sobre videogames têm experimentado um crescimento significativo. No Brasil, o campo atrai uma nova geração de pesquisadores dispostos a considerar os jogos eletrônicos como objetos culturais importantes, capazes de gerar discussões sociais, políticas e econômicas que refletem não apenas os dilemas atuais, mas também as maneiras como, hoje, nos relacionamos com o passado e a história. O interesse pelos jogos não mobiliza apenas historiadores, mas também profissionais de várias outras disciplinas, como Comunicação, Computação, Filosofia, Psicologia, Pedagogia, entre outras.

Em vista dessa constatação, este dossiê teve como objetivo estimular a publicação de pesquisas multidisciplinares que abordam os jogos eletrônicos (ou videogames) como fontes, teorias, métodos, estudos de caso ou análises em geral. Ele é o mais recente fruto de um esforço coletivo que temos organizado desde 2021, quando participamos de bancas avaliadoras de trabalhos de pós-graduação e percebemos que as pesquisas nesse campo, no Brasil, poderiam se beneficiar de uma maior concentração. Naquela ocasião, nos demos conta de que o país está repleto de pesquisadores dispersos, e acreditamos firmemente que o diálogo, o intercâmbio e a troca entre todos nós, interessados no tema, poderiam ter impactos positivos nos trabalhos individuais e fazer a área, como um todo, avançar. O primeiro passo dessa construção coletiva foi dado ainda em 2022, quando começamos a negociar a publicação de um livro, uma coletânea que reunisse capítulos de vários autores distintos, com premissas e objetivos variados. Naquela ocasião, queríamos publicar uma obra que fosse tanto uma amostra significativa e um retrato plural das atuais pesquisas no Brasil (subsidiadas por

diversos aportes de especialistas estrangeiros) quanto uma referência sólida para iniciantes e veteranos do campo, oferecendo orientações teóricas, metodológicas e temáticas úteis para o desenvolvimento de novas pesquisas. Esse livro também foi publicado este ano (RIBEIRO; CARVALHO, 2024), e o presente dossiê compartilha de sua iniciativa e propósito.

Desde o célebre *Homo Ludens*, publicado por Johan Huizinga em 1938, até a última geração de videogames, o conceito de interatividade e de jogar assumiu novos rumos, possibilitando ricos cruzamentos interdisciplinares. Nesse sentido, propusemos que este dossiê abordasse discussões sobre como historiadores e outros pesquisadores têm articulado pesquisas envolvendo jogos eletrônicos e diversos temas, como cultura, Ensino de História, sociedade, arte, programação, identidades, redes sociais e narrativas. Estabelecemos, assim, uma agenda de pesquisa que visa colocar os debates sobre videogames e jogos eletrônicos como elementos reais de estudo no campo da História e das Ciências Humanas em nosso país, embora continuemos abertos a contribuições estrangeiras.

É impossível esquecer o impacto que as interpretações sobre videogames e jogos eletrônicos têm causado aos historiadores. Jeremiah McCall (2019) é preciso ao afirmar que a história é feita de diferentes formas, seja no contar de uma história, em conversas do dia a dia, por meio do teatro, da pintura, da música, dos brinquedos, dos filmes, das mídias sociais, entre outros meios que, quando remetem ao passado, são histórias. Como não poderia deixar de ser, os videogames representam uma modalidade de comunicação com o passado. Essa bricolagem entre videogames e formas do passado, como Adam Chapman (2016) complementa, também compõe um enredo de histórias populares que são dignas de estudo e análise para compreender como essa percepção popular do passado se concretiza.

A atitude de resistência em relação aos estudos sobre videogames ainda os deixa marcados por um caráter defensivo e solitário. Contudo, hoje ninguém mais ousa — ao menos aqueles com alguma compreensão da história cultural, por exemplo — afirmar que tais estudos são apenas produtos de diversão ou alienação. As diferentes manifestações tecnológicas, especialmente com o advento da web 2.0, revelaram aos mais tradicionais que a produção de um jogo eletrônico, sua recepção, sua economia, sua engenharia de códigos internos e os debates que promovem socialmente são de interesse para os pesquisadores. Ao mesmo tempo, perceberam que sua ausência no tema não significa esquecimento, mas negligência, uma vez que militares, políticos, grupos sociais, entre outros, utilizam esses instrumentos como ferramentas de discurso. Ora, quando *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft,

2014) foi lançado, o ex-candidato à presidência da França, Jean-Luc Mélenchon, criticou o jogo da Ubisoft como um desserviço, alegando que constituiria uma propaganda antirrevolucionária. Para ele, o jogo representava um ataque à república e estimulava um ideal conectado à extrema direita (ALVES, 2014). O comentário do líder francês indica o que parece ser evidente: os jogos digitais têm uma linguagem própria na cultura política e são condutores de pensamentos e ideologias. Desmerecer as análises em torno desse artefato cultural não parece ser uma boa estratégia neste século.

Tendo em mente essa discussão, os autores que compõem o dossiê seguem a trilha percorrida por outros pesquisadores, reconhecendo a relação entre a História, as Humanidades e os jogos digitais como um processo cultural compartilhado, presente em múltiplas formas, práticas, desejos e domínios sociais (CHAPMAN, FOKA & WESTIN, 2016). Embora o Brasil ainda não conte com uma revista como a *Game Studies*, direcionada à publicação de material acadêmico relacionado ao tema, espaços como o que ora se anuncia viabilizam o reconhecimento do campo e a troca de interesses para novas pesquisas, bem como levantamentos na área de História e Ensino de História (que constituem nosso eixo central, aberto ao diálogo interdisciplinar). Pensamos em duas frentes: de um lado, o uso de jogos eletrônicos em sala de aula, a partir da simulação histórica como possibilidade de interpretação; de outro, a possibilidade de que os videogames participem da elaboração de saberes históricos (ou de “consciências históricas”, conforme a expressão de Jörn Rüsen) no âmbito da “História Pública”.

Um dos resultados satisfatórios do dossiê foi a quantidade de textos encaminhados para avaliação, que superou 26 artigos. Além disso, contamos com 54 pareceristas para a avaliação dos textos. Isso indica um apelo em diferentes áreas para reunir pesquisas sobre videogames e jogos eletrônicos. O espaço oferecido pela revista *Convergências: Estudos em Humanidades Digitais* possibilitou a reunião dessas pesquisas e promete um horizonte em expansão para os temas relacionados. Para os organizadores, além do entusiasmo em promover um tema que pertence ao nosso cotidiano de pesquisas, a inauguração do dossiê abre uma nova janela para que o campo seja iluminado e, assim, motive e oriente novos estudos e futuros projetos acadêmicos. Este dossiê oferece mais um passo e deixa uma marca que, assim como outros pesquisadores, isolados ou em pequenos grupos, têm deixado nos últimos vinte anos nos estudos de videogames. Esperamos que este dossiê contribua para o avanço e consolidação desse campo de pesquisa no Brasil.

Nosso texto de abertura, *“I owe people some apologies”*: *The culture of debt and digital media in Kentucky Route Zero*, é assinado por Frank Rudiger Lopes e Jon Greenaway. Os autores discutem como os videogames avançam na experiência fenomenológica em conexão com o capitalismo neoliberal, utilizando o jogo eletrônico *Kentucky Route Zero* (2013). Nesse sentido, há uma importante discussão sobre como o *KRZ* expressa as relações entre modernidade capitalista, as pressões econômicas e as relações sociais.

O segundo texto, pensado por Felipe Augusto Ribeiro e Lara Freire, tem como título *Gamificar a experiência histórica: narrativa e agenciamento em The life and suffering of sir brate* (2021). O trabalho discute as maneiras pelas quais os criadores de jogos eletrônicos podem utilizá-los para gamificar a própria história e propor aos jogadores experiências de cunho historiográfico, como a testagem de cruzamentos entre as agências individuais dos sujeitos e os inúmeros fatores sociais, econômicos e culturais que compõem um contexto histórico. Os autores concluem que jogos como esse permitem especular sobre como as escolhas dos indivíduos podem ser utilizadas para entrelaçar narrativas históricas.

O próximo texto é de Weber Albuquerque Neiva Filho e trata de *“Outro Universo, Outro Poder”*: *Representação Histórica e Mitológica no JRPG Mandinga: A Tale of Banzo*. O principal esforço argumentativo do autor é demonstrar de que modo o subgênero Japanese Role-Playing Game (JRPG) — no caso, o jogo *Mandinga* — pode ser utilizado como um modelo de representações mitológicas e históricas para o olhar analítico dos historiadores. Entre outras questões, o texto propõe uma reflexão sobre a própria mitologia brasileira e sua relação com os jogos digitais em diferentes escalas.

Bruno Marconi da Costa enfoca os grupos populares representados no jogo neomedieval *Age of Empires IV*. Em *A História Medieval Vista de Cima: Imagens dos Grupos Populares em Age of Empires IV*, o autor analisa como a Idade Média é retratada e como alguns personagens, como os camponeses, são interpretados com base em seu comportamento social, podendo ser vistos como heróis patriotas ou como agentes do caos social.

Outro artigo de impacto no dossiê foi escrito por Vinicius Yglesias, *As representações de paisagens sonoras históricas na franquia de games Assassin’s Creed*, especialmente por discutir o potencial pedagógico da franquia *Assassin’s Creed*. Yglesias examina as paisagens sonoras em diferentes jogos da franquia, ambientados nos mais diversos períodos históricos.

Do 2.5D para o 2D: estudo das adaptações de jogo de luta profissionais para M.U.G.E.N, de Ricardo Cortez Lopes, aborda as releituras dos jogos de lutas de famosos estúdios. Nesse sentido, a relação da autoria é ressignificada para apresentação de um novo espaço ambientado, novos conceitos e leituras de jogos e cultura.

Em seguida, temos um trabalho que coloca em perspectiva as relações tecnológicas e sociais que o clássico jogo do estilo *First-Person Shooter* (FPS), *Counter-Strike*, permite discutir no Brasil. Com *Counter-Strike e a popularização das tecnologias digitais no Brasil*, o autor, Yago Nascimento, objetiva perceber a dimensão que o *Counter-Strike* teve para as *Lan Houses* brasileiras, no início do século XXI. O *game* foi, e ainda é, fundamental para a cultura digital nacional. Familiarização digital, questão de masculinidade, etapas da cultura *gamer* no Brasil são consideradas por este autor.

Nossos próximos três autores, José Ricardo da Silva Neto, Cláudio Paixão Anastácio de Paula e Eliane Pawlowski de Oliveira Araújo, brindam o dossiê com *O jogo na Ciência da Informação: uma revisão bibliográfica sobre as abordagens da temática no campo*. Como indicado no título, a intenção foi trazer uma revisão bibliográfica para refletir sobre o conceito de “jogo” do ponto de vista da Ciência da Informação. Ademais, os autores revelam como os termos podem alterar seus significados e ajudar a compreender o movimento dos estudos sobre jogos tanto na área quanto de forma interdisciplinar.

Para abrir uma seção dedicada ao ensino, o texto de Robson Scarassati Bello e José Antonio Vasconcelos, *Videogames e Ensino de História: distintas modalidades de jogar, ensinar e aprender sobre o passado*, é um excelente material metodológico para refletir sobre os desafios de jogos digitais, aprendizagem e Ensino de História. A representação cultural dos *games*, como destacam os autores, é fundamental para compreender os limites e possibilidades desse artefato cultural na sala de aula.

Na sequência, o artigo intitulado *Felipa Maria Aranha: o desenvolvimento de um dispositivo educacional inspirado em uma guerreira quilombola da Amazônia*, que é produto intelectual de outros três pesquisadores, a saber, José Augusto da Silva Pinto, Leonardo Zenha e Liliane de Sousa Pantoja. O texto relata como ocorreu a criação de um jogo educativo digital pensado para alunos do Ensino Médio, na Vila de Juaba, no Pará. A protagonista, Felipa Maria Aranha, era uma líder quilombola utilizada como representação do quilombo do Mola. A intenção, entre outras, era possibilitar um contato por meio da interatividade dos educandos às discussões da região e dos quilombos.

Igualmente pensando o contexto da Educação, em especial na Educação Básica, Lívia Maria Albuquerque Couto propõe uma reflexão sobre a cultura digital, mediando com jogos eletrônicos no período da Idade Média. Em *A utilização da cultura digital através de jogos eletrônicos: uma abordagem da Idade Média na Educação Básica*, há preocupações acerca da cautela com esse artefato cultural no ensino e de que maneira ele pode ser mais bem aproveitado. Inclusive, a autora apresenta um plano de aula para ajudar os docentes a pensar didaticamente o seu uso.

Marcelo de Oliveira Dias e Luciano Faria de Lima, em *Revisão sistemática da literatura sobre games comerciais como recurso didático nos anos finais do Ensino Fundamental*, visitam oito trabalhos para discutir de que modo os jogos digitais podem ser úteis como estratégia pedagógica nos anos finais do Ensino Fundamental. Tal reflexão permite questionar o porquê, mesmo demonstrando a sua utilidade, ainda há resistências em utilizá-los no espaço escolar.

Entendendo a importância dos jogos eletrônicos e o Ensino de História, Renan Birro e Éber Felipe, em *Raça, “Idade Média” e o Ensino de História através de um DRPG*, querem discutir representação racial na Idade Média por meio do DRPG. Para tanto, além de destacarem a importância da utilização de tecnologias na sala de aula, os autores propõem o desenvolvimento de um DRPG para discutir as questões raciais.

Por sua vez, Ítalo Pereira de Sousa e Mariana Zerbone Alves de Albuquerque tratam do seguinte tema: *Nativos digitais e jogos: uma abordagem para o ensino de história no século XXI*. Partindo de diferentes blockbusters como *Assassin’s Creed*, *Valiant Hearts*, *Age of Empires*, *Civilization* e *Battlefield*, os autores argumentam que os jogos digitais históricos podem ser considerados como formas realistas e narrativas que envolvem os educandos.

Em seguida, ainda rememorando os jogos da franquia *Assassin’s Creed*, encontramos o texto de Francisco Nabais e Sara Dias-Trindade, cujo título é *As potencialidades pedagógicas do videogame Assassin’s Creed Origens na graduação em História: um estudo de caso no Ensino Superior Português*. Nele, o autor questiona o papel dos jogos eletrônicos no Ensino Superior, com ênfase na relação entre a aprendizagem e o cenário educacional português.

Completa o dossiê, o artigo *Tecelãs: desenvolvimento de um jogo interativo didático no estilo visual novel sobre experiência histórica de operárias (São Paulo, 2013)*, da pesquisadora Paola Assunção Carraro, relata o processo de criação de um jogo eletrônico

voltado para o ensino de História. Trata-se não apenas de um instigante experimento de gamificação didática, mas também de uma produção brasileira inovadora, dedicada a ensinar e a popularizar (por meio de uma narrativa visual) um pequeno – mas valioso – pedaço da História do Brasil e sintonizada com agendas atuais e necessárias, como o resgate da participação feminina nessa história.

O presente número busca estimular novas aventuras historiográficas no campo dos jogos eletrônicos, com a esperança de que, no futuro, os historiadores brasileiros possam ter sua própria revista científica revisada por pares e oferecer novas perspectivas à comunidade acadêmica.

Referências

- ALVES, Luis. Político francês critica Assassin's Creed: Unity. **Eurogamer.pt**, 18 nov. 2014. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/politico-frances-critica-assassins-creed-unity>. Acesso em: 13 jun. 2024.
- CARVALHO, Leonardo Dallacqua de. **O historiador e os videogames**: uma introdução. São Luís: Editora da Universidade Estadual do Maranhão, 2024. Disponível em: https://www.editorauema.uema.br/?page_id=212&idBook=297. Acesso em: 13 jun. 2024.
- CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History**: How videogames represent the past and offer access to historical practice. London and New York: Routledge, 2016.
- CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan. Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History**, v. 21, n. 3, 2017, pp. 358-371. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642529.2016.1256638>. Acesso em: 13 jun. 2024.
- MCCALL, Jeremiah. Playing with the past: History, video games, and why it might matter. **Journal of Geek Studies**, v. 6, n. 1, 2019, pp. 29-48. Disponível em: <https://jgeekstudies.org/2019/04/22/playing-with-the-past-history-and-video-games-and-why-it-might-matter/comment-page-1/>. Acesso em: 13 jun. 2024.
- RIBEIRO, Felipe Augusto; CARVALHO, Leonardo Dallacqua de (orgs.). **Videogames e jogos eletrônicos**: caminhos teóricos e temáticos para a História. São Luís: Editora da Universidade Estadual do Maranhão, 2024. Disponível em: https://www.editorauema.uema.br/?page_id=212&idBook=280. Acesso em: 13 jun. 2024.