



### PROGRAMANDO O FUTURO: UMA BREVE REFLEXÃO SOBRE MEMÓRIA, TEMPO E HISTÓRIA ATRAVÉS DO CIBERESPAÇO E DOS JOGOS DIGITAIS

*Programming the future: a brief reflection on memory, time, and history through cyberspace and digital games*

*Programar el futuro: una breve reflexión sobre la memoria, el tiempo y la historia através del ciberespacio y los juegos digitales*

Antonio Diogo Greff de Freitas<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente trabalho tem como objetivo demonstrar a relevância e o papel do ambiente online e dos jogos digitais na virtualização da memória e da história. Em um primeiro momento visa explicar onde este mundo do entretenimento está posto a partir de reflexões que transpassam outros momentos na história do entreter e simultaneamente apresentar a proporção e as potencialidades no que condiz com condicionamento através do uso da cultura midiática. Em um segundo momento, tem como meta inserir o estudo da cultura midiática, do digital, em especial os games, dentro das especificidades do campo da História do Tempo Presente por meio de discussões sobre temporalidades, história e memória. Para tal feito, são demonstradas a partir de autores da área as principais preocupações nesse chamado processo de transição ou possível mudança de regime de historicidade.

**Palavras-Chave:** Cultura virtual. Games. Memória. Temporalidades. Ciberespaço.

**Abstract:** This paper aims to demonstrate the relevance and role of the online environment and digital games in virtualising memory and history. Firstly, it seeks to explain where this world of entertainment is based on reflections that go back to other moments in the history of entertainment while simultaneously presenting the proportion and potential of conditioning through the use of media culture. Secondly, it aims to insert the study of media culture and digital culture, especially games, into the specificities of the field of History of the Present Time through discussions on temporalities, history and memory. To this end, the main concerns in this so-called transition process or possible change in the regime of historicity are demonstrated using authors from the field.

**Keywords:** Virtual culture. Games. Memory. Temporalities. Cyberspace.

**Resumen:** Este artículo pretende demostrar la relevancia y el papel del entorno en línea y los juegos digitales en la virtualización de la memoria y la historia. En primer lugar, pretende

---

<sup>1</sup>Mestre em Educação (PPGE – UFPR). Universidade do Estado de Santa Catarina – Doutorando em História – PPGH-UDESC, Florianópolis, SC, Brasil. E-mail: tonigreff@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1891882516668261>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0741-5183>.

explicar dónde se encuentra este mundo del entretenimiento a partir de reflexiones que se remontan a otros momentos de la historia del entretenimiento, al tiempo que presenta la proporción y el potencial del condicionamiento mediante el uso de la cultura mediática. En segundo lugar, pretende insertar el estudio de la cultura mediática, de la cultura digital, especialmente de los juegos, en las especificidades del campo de la Historia del Tiempo Presente a través de discusiones sobre temporalidades, historia y memoria. Para ello, se muestran las principales preocupaciones en este llamado proceso de transición o posible cambio en el régimen de historicidad utilizando autores del campo.

**Palabras clave:** Cultura virtual. Juegos. Memoria. Temporalidades. Ciberespacio.

## Introdução

O campo de pesquisa denominado de *Game Studies*<sup>2</sup> abrange inúmeras áreas do conhecimento, como comunicação, design, computação, marketing, cinema, música, entre outras, a disciplina de história. Apesar das inúmeras contribuições de pesquisadores como Lynn Alves, Helyom Viana Telles, Alfredo Matta, Rayane de Castro Guedes, Maria Antonia Lima Gomes, Josenilda Mesquita, Rafael Zamorano Bezerra, George Leonardo Seabra Coelho, Christiano Britto Monteiro, Eucídio Pimenta, Marcela Albaine, Marco Fornaciari, Diogo Carvalho, Mariano Azevedo Júnior, entre outros vários nomes que remetem ao ano de 2003<sup>3</sup>, início das primeiras publicações sobre o tema no Brasil, ainda, em comparado com os outros ramos do conhecimento acima, a história dos jogos e os jogos na história parecem procurar estabelecer esse espaço na academia. Pois, eventos acadêmicos específicos sobre os jogos eletrônicos e história, por exemplo, ainda são escassos se fizermos paralelos com outras disciplinas supracitadas. Pois, de modo a ilustrar, entre os anos de 2011 e 2014 os jogos mais vendidos da indústria de games tinham como roteiro ficções históricas, mesmo assim as produções acadêmicas no Brasil começaram em grande proporção muito recentemente (AZEVEDO Jr, 2020, p. 15). Como também, apesar do frutífero crescimento da história pública e das humanidades digitais como um todo, há até esse momento uma resistência ao estudo desse tipo de mídia em inúmeros departamentos de história no país, algo que talvez

---

<sup>2</sup> “Aarseth (2006) identificava o diferencial dos *Game Studies* na especificidade com que se referem ao objeto de estudo (os jogos como entretenimento e a experiência de jogar) e na multidisciplinaridade caracterizada em suas bases teóricas mais amplas e variadas [...]” (FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariano: 2018, p. 30).

<sup>3</sup> A primeira publicação no Brasil sobre o tema foi de autoria de Christiano Britto Monteiro dos Santos com o trabalho denominado “II Guerra Mundial, a construção da memória através dos jogos eletrônicos” – XXII Simpósio Nacional de História (2003) (SANTOS, Christiano; COELHO, George; BEZERRA, Rafael. 2023, p. 207).

tenha ocorrido de forma análoga em seus primórdios ao cinema ou às telenovelas, por exemplo.

Estes produtos passaram a ser chamados de “jogos históricos” e/ou “jogos de ficção histórica”, como os games<sup>4</sup> *Sid Meiers’s Civilization* (1991-2019), *Assassin’s Creed* (2007 – 2023), *Call of Duty* (2003 – 2023), *Total War* (2000 – 2023), *Red Dead Redemption 1 e 2* (2010, 2018), *Age of Empires* (1997 – 2022), *Valiant Hearts: The Great War* (2014), *Valiant Hearts: Coming Home* (2023), *The Great War: Western Front* (2023), entre outras diversas franquias e jogos que usam da história como base de suas narrativas. Adicionando, 74,5%<sup>5</sup> da população brasileira afirmam jogar algum tipo de vídeo game, entre consoles, também celulares, muitas vezes no ambiente online criando interações infinitas e sociabilidades diversas, e, ao mesmo tempo, um imaginário coletivo. Somente essa indústria, em termos globais, fatura seis vezes mais do que o cinema, com uma média de crescimento de 10%<sup>6</sup> ao ano. Recentemente, ela tem, inclusive, induzido e reinventado produções cinematográficas. Pois, o desenvolvimento tecnológico e o aumento de velocidade/fluxo de dados na Web cada vez mais permitem uma convergência no que passou a ser chamado transmídia. Jogos como *Detroit: Become Human* (2018) ou *Life Is Strange* (2015) influenciaram séries de TV da empresa de *streaming* Netflix, por exemplo, ao possibilitar o espectador escolher as próximas cenas da produção, caso do episódio *Bandersnatch* (2018) da aclamada série *Black Mirror* (2011 – 2023), onde o espectador toma o controle da narrativa ao escolher as próximas cenas através do controle da TV. Esse aprofundamento da experiência na narrativa criou formas de narrar, e, mais importante, colocou o espectador como parte da narrativa. Esse fator induz a um processo de imersão muito mais profundo, de forma evidente, aliado especialmente aos jogos online, construiu comunidades ao redor desse movimento que impulsionaram a sensação de presença nesse processo. Ou seja, ocorre uma relação entre o presente, o tempo recente, onde o espectador experencia a vida e as inúmeras possibilidades temporais simuladas nos jogos eletrônicos, em especial através do ato de “agir” sobre a mídia.

---

<sup>4</sup> Definição de jogo eletrônico ou game: “Uma definição mais técnica que podemos usar é ‘um jogo que pode ser jogado graças a um aparato audiovisual que pode ser localizado dentro de uma história’” (WOODCOCK. 2019, p. 38).

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/> Acesso em: 27/07/2023

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-jogos-vai-faturar-seis-vezes-mais-do-que-os-cinemas/> Acesso em: 25/07/2023

Dessa forma, essa “cultura do tempo virtual” aliada à concepção de história pública<sup>7</sup> nos permite incluir narrativas e construções históricas em games como objeto do conhecimento histórico e o historiador como analista crítico de temas e fontes recorrentes nesse ambiente de fontes digitais. Nessa perspectiva, o estudo *strictu sensu* pode contribuir para uma interpretação e análise mais profissional ao ocupar esse espaço desenvolvido de forma viral em ambientes online ou de simulações históricas.

Nesse contexto, é difícil negar a relevância da indústria de jogos eletrônicos, sua amplitude, mesmo que em países periféricos do capitalismo como o Brasil<sup>8</sup>, especialmente no campo do estudo da história, da história pública e no que passou a ser denominado de *historical game studies* (CHAPMAN; Adam, FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan, 2016).

Diante desse cenário, de poucas pesquisas em jogos, no que condiz com dissertações e teses, aos poucos e esparsos eventos dentro do campo da história e games, é necessário analisarmos e imputar um espaço na pesquisa histórica, mesmo quando as fontes não tenham uma narrativa explicitamente histórica. Como também, aprofundarmos a sua relação com a memória, especialmente na construção de uma memória coletiva. Pois, é sabido que o ambiente digital condiciona ou ao menos altera a cultura e a sociabilidade de uma forma ainda não vista na história. Vejamos o que Alfie Bown tem a dizer sobre esse aspecto:

Na era do entretenimento tecnológico e da distração infinita, as pessoas encontram-se nesse estado muitas vezes por dia, absortas num devaneio em frente a uma tela, entretanto essas experiências aparentemente temporárias, são, em geral, desconsideradas como apolíticas ou colaterais. (BOWN, 2021, p. 20)

Como visto, e acrescentando, experiências que parecem triviais passaram a impactar outros espaços da sociedade, em alguns casos o trabalho, o ensino, mas particularmente a nossa forma de observar a história, as nossas referências, os nossos propósitos de vida. Poderiam as simulações históricas redirecionarem as nossas expectativas? Ou melhor, reconstruírem a imagem que temos sobre o passado o que, por consequência, acarretaria numa nova consciência histórica? Sabemos da artificialidade de uma “linha no tempo” na história,

---

<sup>7</sup> Para Jill Liddington História Pública pode ser compreendida como: “[...] podemos considerar a prática da história pública como sendo a apresentação popular do passado para um leque de audiências – por meio de museus e patrimônios históricos, filme e ficção histórica”. (ALBIERI, Sara. 2012 p. 34).

<sup>8</sup> Importante levar em consideração o crescimento de 600% nos últimos 8 anos, saindo de 133 para 1009 empresas e gerando mais de 12 mil empregos no Brasil. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2023/03/21/industria-brasileira-de-desenvolvimento-de-games-cresceu-mais-de-600percent-em-oito-anos.ghtml> Acesso em: 25/07/2023

mas de forma metafórica, qual seria a “linha do tempo” do virtual? (BOWN, 2021) Há a possibilidade de uma memória simulada ou até mesmo de uma história virtualizada contendo suas especificidades e talvez impactando no que chamaríamos de história acadêmica ou mundo físico, ou “real”.

A transformação nos meios de entretenimento ocorre há muito tempo, a diferença está na profundidade, na interação, participação, na ação coletiva e no impacto além do digital. Uma vez que décadas antes do advento da Web, em 1988, ou mesmo da internet 2.0<sup>9</sup>, existiam brinquedos para crianças feitos de materiais sólidos, como a madeira ou o plástico. Estes brinquedos, como bonecas, soldados, pequenos veículos etc., também produziam imaginários, e, por sua vez, condicionamentos. Poderiam trazer aspectos domésticos, ou refletir funções de trabalho, gênero, identidade, entre outros, que produziriam, por sua vez, uma expectativa sobre o futuro, possíveis caminhos e propósitos da vida adulta (HJARVARD, 2014).

O que acontece agora percorre o mesmo sentido, porém, além das crianças, a maior parte da população está absorvida por esse meio, por essa midiaticização e virtualização do entretenimento. Não por acaso cotidianamente são produzidos filmes e jogos digitais de super-heróis, ou sobre bonecas, como da franquia *Barbie*, que visam inclusive o público adulto. Exemplo maior dessa transformação com base no que Henry Jenkins chamou de cultura da convergência, são os blocos de construção da empresa LEGO que passaram do material para o virtual incorporando em seus games heróis como Batman, Homem de Ferro, Homem Aranha, entre uma infinidade de produções<sup>10</sup>(HJARVARD, 2014, p. 189-190).

Transitando entre expectativas de futuro e o entreter está o meio, pois é evidente que a mídia tomou para si a maior parte das sociabilidades. É nela que se estabelecem os alicerces que farão parte de outros espaços, como a cultura, o entreter, ou até mesmo a política. A circulação de conteúdos pelas redes sociais adquire grau de credibilidade a partir do próprio formato da mídia, e não por quem possui o discurso, por exemplo. São os dados sobre engajamento, número de seguidores ou interações que estabelecem o que é autoridade ou não.

---

<sup>9</sup> Alex Primo entende internet 2.0 como a uma mudança de paradigma na comunicação entre recepção e criação independentes para um movimento de criação e recepção simultâneo (PRIMO, 2013, p. 163).

<sup>10</sup> Apesar dos primeiros brinquedos terem sido criados já na década de 1950, é a partir da década de 1990 que a empresa passa a virtualizar os seus produtos. Produções percorrem a história do vídeo game, do Game boy ao Playstation 5.

Ao ponto em que instituições de Estado ou grandes empresas passem a utilizar as mesmas diretrizes como base. Observe quando Hjarvard explica sobre esse fator:

Parcela significativa de sua influência decorre de um fenômeno bilateral em que a mídia se torna *parte integrante* do funcionamento de outras instituições, ao mesmo tempo que alcança certo grau de *autodeterminação e autoridade*, obrigando tais instituições, em maior ou menor medida, a submeter-se à sua lógica. (HJARVARD, 2014, p. 16).

Esse fenômeno descrito acima numa perspectiva macro também, de forma análoga, ocorre na indústria de jogos eletrônicos. O aspecto transmídia aliado à cultura da convergência, em que um jogo pode gerar um programa de TV, como a série *The Last of Us* (2013 – 2020), por exemplo, ou o game *Cyberpunk 2077* (2020), que possui, animes, livros e HQs, impactam além do “ato de brincar”, em diversas idades, em diversos grupos sociais e nas próprias instituições, como universidades ou políticas públicas. Mesmo assim, vale destacar que a idade média de um jogador ou jogadora americana é de 33 anos e no Brasil cerca de 38% dos gamers têm idade entre 25 e 34 anos (POSTALI; LUAMA, 2021, p. 107). Ou seja, a transformação do entreter pela mídia também modificou e ampliou o seu público e, portanto, analisar essas narrativas é também observar quais seriam os imaginários coletivos que estão sendo consumidos por grande parcela da população.

É nesse sentido que podemos observar com mais cuidado alguns dos aspectos que preocupam os historiadores como a referência temporal, a construção de memória e como a história é narrada nesse tipo de mídia. Afinal, como visto acima, um dos cerne da mídia está em como esse ambiente desenvolve ou até mesmo condiciona o referencial da sociedade e suas instituições. Contudo, devemos localizar em qual tempo esses jogos estão inseridos, quais temporalidades reproduziriam ou criariam, simultaneamente quais formas de memória estas mídias produziram e, por fim, observar como seriam essas narrativas.

### **Memória, temporalidade e jogos digitais**

Entre as discussões que permeiam a memória e a história do tempo presente nos últimos anos quase que costumeiramente repetem a mesma pergunta, o ser humano perdeu a habilidade de deixar o passado para trás? De forma evidente outras questões são construídas, mas em particular chamaram a atenção os fenômenos elencados pelo historiador Mateus H. de F. Pereira: “*experiência do tempo e da história; difusão da internet e o desenvolvimento da*

*cultura da virtualidade real; a crise das democracias representativas e a crise da escrita da história.*” (PEREIRA, 2022, p. 15). Entre estas questões do presente, o autor sublinha a seguinte argumentação de Aleida Assmann:

A pergunta é atual como nunca: quanto tempo a memória terá morada em nosso mundo de dispersões? Contra mídias eletrônicas e seus potenciais dispersivos – sempre se volta a ler esse argumento – memória alguma pode se impor: “As cascatas de imagens das mídias audiovisuais praticamente (já) não reivindicam uma recordação ativa” (ASSMANN, 2011, p. 441).

Deixemos de lado as clássicas e já incessantemente respondidas indagações sobre a falta de distanciamento ou a dificuldade em relação à curta temporalidade<sup>11</sup>, ou a uma visão de ausência de profissionalismo do historiador vista por positivistas antes da Segunda Guerra Mundial, ou mesmo a aproximação com as fontes vivas, especialmente fontes orais (PEREIRA, 2022). No que convêm com à história do tempo presente, busquemos nos concentrar tanto na questão de Assmann, acima, quanto na que Pereira nos trouxe e que interessa a este trabalho, o que chamou de *desenvolvimento da cultura virtual*.

Primeiro, para Assmann, “[...] a memória viva implica uma memória suportada em mídias que é protegida por portadores materiais como monumentos, museus e arquivos.” (ASSMANN, 2011, p. 19). Ou seja, a memória está presente nos meios, e estes ainda professam efeitos no presente, como museus ou um filme, por exemplo. O que demonstra ser ligeiramente diferente da ideia de “lugares de memória” de Pierre Nora (1993) construída sob o resultado de um ambiente festivo ao mesmo tempo decadente da França, entre os anos de 1970 e 1980, e no qual parecia estabelecer suas bases em eventos históricos da história francesa que já estariam postos, determinados.<sup>12</sup> Ou seja, talvez a ideia de “espaços de recordação” de Assmann, tendo em vista a aproximação com o nosso tempo, possa incluir aspectos midiáticos, ou melhor, uma cultura virtualizada, pois estes intermediam e sustentam relações entre tempos históricos no presente ainda vivo.

Segundo, em que lugar está a história nesse processo de virtualização da cultura? Para Hartog, é na fricção entre a experiência e expectativa que obtemos o tempo histórico

<sup>11</sup> Vale lembrar: “O argumento “da falta de recuo” não se sustenta, dizem eles, pois é o próprio historiador, desempenhando a sua caixa de instrumentos e experimentando suas hipóteses de trabalho, que cria sempre, em todos os lugares e por todo o tempo, o famoso “recuo””. (CHAUVEAU; TÉTART, 1999, p. 46-47).

<sup>12</sup> “Os diversos lugares de memória estudados na obra seriam, conseqüentemente, partes integrantes do “patrimônio memorial” francês, associado àquilo que Nora, no mesmo texto, assinalou como “a francidade” [...]” (GONÇALVES, 2012, p. 35).

(HARTOG: 2013, p. 167). Se assim o for, talvez aí esteja o ponto de partida do estudo da história nas fontes digitais, pois, qual seria a especificidade da memória nos jogos eletrônicos, por exemplo? Ou melhor, existiria um regime de historicidade específico nas simulações históricas? Por conseguinte, tendo em vista a proporção da interferência desse meio no real, essa virtualização estaria produzindo ou entrando em convergência a um novo tempo, a uma nova temporalidade? Para Hartog, “Talvez hoje, estejamos assistindo à emergência de um novo regime, em que seria dominante a categoria do presente e que acompanharia a globalização?” (HARTOG, 2013, p. 166).

Para Gisele Beiguelman, a memória está desfocada, ou melhor, em suas palavras, a memória está passando por um processo de “rejuvenescimento”, uma “memória botox<sup>13</sup>”. Em seu texto de mesmo nome, Beiguelman argumenta que produções como *deepfakes*<sup>14</sup>, por exemplo, estariam maquiando o passado, inserindo retoques através de aplicativos, de efeitos nostálgicos de produtos embarcados de passados, como *remakes* de jogos ou filmes. Concordando com Simon Reynolds, parece que este início de século misturou todos os outros períodos de forma simultânea, trazendo uma nova sensação temporal (BEIGUELMAN, 2021, p. 141).

Esse remanejamento pode ser resultado do acesso a páginas e ambientes virtuais com documentações inacessíveis há alguns anos, mas também, e de forma simultânea, por uma indução de mercado ao artificializar a experiência do tempo através de produtos. Para a autora, “[...] um tempo perdido de intimidade e estabilidade, de que todo mundo afirma se lembrar, mas nunca ninguém teve.” (BEIGUELMAN, 2021, p. 140). Parece não haver mais separação entre períodos, entre o passado e o chamado presente, e nunca a história do tempo presente foi tão fértil.

Aliás, como diria Beiguelman, “[...] do que recordaremos no futuro, se o nosso presente é pura “re” produção encenada do passado e o passado, elemento maquiado das nossas visões de futuro?” (BEIGUELMAN, 2021, p. 147). A autora parece descrever o funcionamento de um algoritmo, pois, ao absorver informações através das redes sociais, por exemplo, o algoritmo pode prever e induzir possíveis futuros no usuário (CHUN, 2008, p. 154-155). Ou seja, se a experiência está no ambiente virtual e, por consequência, a história e a

---

<sup>13</sup> BEIGUELMAN, G. Memória botox. In: \_\_\_\_\_. Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu, 2020. p. 137-152.

<sup>14</sup> A autora destaca a instalação criada pelos artistas Francesca Panetta e Halsey Burgund, chamada “*In Event of Moon Disaster*”. Disponível em: <https://www.idfa.nl/en/film/29cebac4-4364-49d6-bf7a-479d16c04c02/in-event-of-moon-disaster> Acesso em: 02/08/2023.

memória em convergência com essa interação, qual seria a expectativa sobre o futuro? Quanto dessa orientação temporal é artificial ou orgânica? Um passado que não passa ou um presente que produz passado?

Essa encruzilhada temporal tem atormentado a mente de inúmeros historiadores da história do tempo presente, parece demonstrar um sintoma de virada de período histórico. A confusão e a sensação de um tempo obscuro só refletem a transição para um novo momento na história, tanto na forma de como se faz memória, quanto na própria temporalidade e na construção da narrativa histórica. Para as novas gerações de historiadores esse processo é natural e acompanha o próprio caminhar do seu tempo de vida, um período entre o analógico e o digital, onde estar fora por um breve momento desse sistema fez com que fosse possível perceber as suas diferenças. Ao mesmo tempo acompanhar, absorver e compreender essa transformação. Outro sintoma desse processo pode ser percebido na virtualização da cultura, especialmente nos jogos eletrônicos e, por isso, captar e entender essas fontes digitais poderia auxiliar não somente na análise das novas narrativas, mas na tomada de consciência de um novo tempo vigente.

Essa crise temporal também é motivo de reflexão de Berber Bevernage, em “A Passeidade do Passado”: reflexões sobre a política da historicização e a crise da passeidade historicista. No mesmo sentido aqui posto, é observado pelo autor uma diluição entre tempos, uma inundação do passado no presente, uma individualização do presente e especialmente inclui, entre outros espaços, a “*mídia de massa, a indústria do entretenimento e as artes*” como alicerces fundamentais nesse fenômeno aqui descrito (BEVERNAGE, 2021, p. 24). Em suas palavras:

Já no início da década de 1990, Frederic Jameson afirmou que a “lógica cultural” subjacente às sociedades pós-modernas produziu uma “crise na historicidade”, pois o presente foi crescentemente “colonizado” pela nostalgia e porque a história “real” foi sendo deslocada por meros efeitos estéticos de “passeidade” e de “profundidade pseudo-histórica”, resultando em uma experiência temporal altamente fragmentada e uma perda da capacidade do sujeito pós-moderno “em organizar seu passado e seu futuro [...]” (BEVERNAGE, 2021, p. 25-26).

Como visto, o papel da indústria cultural na construção dessa “invasão” do passado no presente é fundamental para compreendermos essa crise, ou melhor, esse novo tempo. Aliás, é uma crise? Esse presente que produz passado não é a própria característica do regime?

Autores como Alfie Bown, Jon Bailes, o próprio Frederic Jameson e Mark Fisher, entram em convergência com a discussão sobre o papel da cultura nesse processo. Pois, estes observaram o papel da indústria cultural na transformação ou do tempo, ou das novas sociabilidades, que levou ao desenvolvimento de uma nova consciência histórica, um novo referencial temporal. Essa crise de passividade do passado pode ser lida também como um reorganizar do presente, de uma nova “linha do tempo”, de uma nova referência. Talvez, seja essa mistura de tempos que esteja criando um novo olhar sobre a história, através da memória, da história pública digital, sem dúvida, também a partir dos jogos eletrônicos.

Como salientado por Bevernage, alicerçado por Gumbrecht, vale destacar que essa crise de passividade historicista pode levar também a uma inércia, ou melhor, a uma distração individualista que impede ações ditas progressistas, pois ataca o princípio da coletividade ou do tempo compartilhado (BEVERNAGE, 2021, p. 25). De fato, as chamadas novas mídias, não tão novas assim, tomam parte nesse processo, afinal induzem por meio de algorítmicos possíveis futuros não compartilhados, pois exercem uma função de fricção na sociedade aliada a uma confusão nostálgica, mas também no que diz respeito a possíveis futuros. Nesse sentido, uma suposta substituição da história pela memória possa afetar a consciência histórica, isto é, realinhar o referencial da sociedade por intermédio de uma memória coletiva criada nessas estruturas midiáticas e culturais.

Tendo isto em vista, é necessário aprofundar reflexões sobre os novos referenciais, sobre um possível regime de historicidade próprio desse universo que se diz inundar o presente com passado. Pesquisar as estruturas midiáticas, suas narrativas, formatos, meios, e, por terem, seu próprio espaço, sua própria sociabilidade, sua própria experiência no tempo, investigar a especificidade temporal das fontes digitais para ter um vislumbre sobre o que está formando o real. Aliado a essa preocupação, mas pensando sobre os games, Alfie Bown diz o seguinte:

tanto a distopia quanto a utopia foram apropriadas para fazer o capitalismo parecer a “única alternativa”, naturalizando uma linha do tempo que vai da barbárie ao capital. Tais padrões visam à criação inconsciente de um tipo de concepção capitalista da história, produzindo uma aparência de linearidade ininterrupta, da serenidade pastoral nacional ao deserto distópico. A chance

de prever mudanças na modernidade capitalista é então erradicada, deixando apenas sonhos de moderar sua destrutividade (*Stardew Valley*) ou de recomeçar após o apocalipse (*Fallout*) (BOWN, 2021, p. 59).

O autor usa de dois exemplos de jogos digitais para materializar uma preocupação sobre o referencial do tempo no qual a indústria criativa também tem se baseado e que induz o real. Por um lado, explica que o game *Stardew Valley* (2016) usa da nostalgia e da romantização do passado para cristalizar um medo sobre o futuro e ao mesmo tempo valorizar um passado que nunca existiu, como, por exemplo, a ideia de “tornar a América grande de novo”, ou as recentes buscas separatistas, como o próprio *Brexit* no Reino Unido. Ou mesmo, de forma análoga para o Brasil, refletiria em uma ideia de que “bom era no tempo da ditadura”. Como explicado por Bown, “*Pode-se até dizer que toda nostalgia contém um vislumbre potencial de futuro – olhando mais para frente do que para trás -, já que inaugura uma nova relação com o passado [...]*” (BOWN, 2021, p. 58). Por outro lado, as crises sistêmicas que caracterizam o capitalismo vez ou outra projetam simulações como o jogo *Fallout* (1997 – 2022), o qual narra a possibilidade de recomeço devido ao apocalipse da humanidade. Isto é, essas narrativas possuem a sua própria temporalidade e parecem estar conectadas com a manutenção das ideologias dominantes no presente.

Os jogos digitais poderiam extrair ou captar o modo em que ocorre essa diluição do tempo, a manutenção do *status quo* ou a aproximação entre períodos no presente? Pois, se a história está em direção a um isolamento e a memória de forma diversa e simultânea tomando o espaço nessa construção de consciência histórica, qual referência está sendo posta a partir dessas mídias? Parece que as redes ou as simulações estão intervindo na experiência e na expectativa das sociedades. Games como *EVE Online* (2003 – 2023), por exemplo, criam verdadeiras “repúblicas”, com “constituições próprias”, caso de *Day z* (2013), ou outros games online de mundo aberto. Em outros termos, as interações entre *streamers*<sup>15</sup> na plataforma *Twitch*, as comunidades virtuais dos jogos, grupos de *WhatsApp*, *Telegram*, todos interconectados em camadas diversas e multifacetadas estão criando um corpo social à parte do real, mas que atribui transformação e significado no “real”. Sem mencionar, pois não é intenção neste trabalho, o impacto da Inteligência Artificial (IA) generativa que já está

---

<sup>15</sup> Criador de conteúdo digital que faz transmissões ao vivo de forma pública, geralmente jogando *games* online e interagindo com outros *streamers* e *gamers*.

desenvolvendo *NPCs*<sup>16</sup>, por exemplo, com uma espécie de “vida própria”. Os quais aprendem e recriam interações autônomas, de falas a expressões faciais em ambiente online.

### Considerações finais

O trabalho buscou refletir sobre em que espaço os jogos digitais estão inseridos, fazendo uma analogia com o ato de entreter de outros tempos para ir em direção a uma maior profundidade vigente no ambiente digital e dos games. Por assim dizer, tentou demonstrar a relevância do tema e em especial as potencialidades de atravessamento com o real, das possíveis condicionantes alicerçadas numa cultura de uma memória tecnológica. Considerando que a própria técnica, com base na difusão de uma cultura interativa, carrega perspectivas ideológicas desde a forma em que a mídia é construída, seu espaço, meio, especificidades, até o que de fato é narrado através da trama histórica ou até mesmo quando ficcional. Ao mesmo tempo, teve como objetivo refletir sobre os aspectos temporais do nosso tempo, sobre a possibilidade de um novo regime de historicidade, de uma memória impactada pela tecnologia e pela virtualização do entreter e particularmente da sociedade como um todo. Para neste sentido, buscar pensar sobre uma possível especificidade da história e da memória nas simulações históricas de modo a cristalizar e a oferecer um vislumbre sobre essa transição em que estamos postos.

Concordando com Mateus Pereira, é necessário engajar o estudo da história do tempo presente, tanto em questões de caráter político, como a própria ditadura militar e na memória viva, por exemplo, mas também posicionar forças no entendimento de uma sociedade narcisística, individualista calcada por uma cultura virtual que impacta no real. Aliás, não há ciberespaço que não esteja dentro do “real”, essa dualidade já deixou de existir. Mas, procurar considerar outros meios que produzem memória ou usam da história para criar ambientes interativos e, que por sua vez, possam através de história pública interferir no entendimento da própria história ou mesmo da temporalidade e da memória.

Também, ponderar que estas narrativas ou espaços digitais fazem parte de uma memória coletiva que se retroalimenta do que é produzido como indução e do que é coletado como dado. Partindo do pressuposto de que as tramas ou narrativas e interações estão inseridas numa estrutura de técnica que também por si só carregam disputas ideológicas que podem aprofundar os valores e ideologias da estrutura dominante, especialmente no que tange

---

<sup>16</sup> NPC (*Non-playable character*) – personagem não jogável e que interage com humanos.

a um processo de indução de narrativas através de meios digitais (FAUSTINO; LIPPOLD, 2023). Para Aleida Assmann, “*O que é chamado de memória coletiva não é uma lembrança, mas uma determinação: e esta é a história de como aconteceu, com as imagens que estabelecem a história em nossas mentes*” (ASSMAN, 2008, p 33, Tradução nossa). Portanto, mesmo que as narrativas e simulações virtuais não sejam de fato uma “história dita tradicional”, ao mesmo tempo algumas destas fontes buscam precisão histórica e afetam o real, também interferem na consciência histórica e induzem possíveis caminhos ou expectativas futuras através de uma construção de uma memória coletiva.

## Referências

ASSMANN, Aleida, 2010. Re-framing memory: between individual and collective forms of constructing the past. In: TILMANS, Karin, ed. and others. **Performing the past: memory, history, and identity in modern Europe**. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, pp. 35-50. ISBN 978-90-8964-205-9.

ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação: formas e transformações da memória cultural**. Campinas: Editora da Unicamp, 2011.

AZEVEDO J., Mariano. **Jogos Digitais, Simulação e Representação do Passado. Jogar Bioshock (2007) como um Exercício de Investigação Histórica**. Tese (Doutorado em História), Programa de Pós-Graduação em História do Instituto de História, da Universidade Federal de Uberlândia, 2020.

BEIGUELMAN, G. Memória botox. In: \_\_\_\_\_. **Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera**. São Paulo: Ubu, 2020. p. 137-152.

BEVERNAGE, B. “A passeidade do passado”: reflexões sobre a política da historicização e a crise da passeidade historicista. **Revista de Teoria da História**, Goiânia, v. 24, n. 1, p. 21–39, 2021.

BOWN, Alfie. **Política, desejos e videogame**. Tradução: Alexandre Matias. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2021.

CHAUVEAU, Agnès; TÉTART, Philippe. **Questões para a história do presente**. Bauru, SP: EDUSC, 1999.

CHAPMAN, Adam; FOKA, ANNA; WESTIN, Jonathan. Introduction: what are historical game studies? **Rethinking History**, V. 21, n.; 3, 2017. P. 358 – 371.

CHUN, Wendy Hui Kyong. The Enduring Ephemeral, of the Future is a Memory. **Critical Inquiry**, v. 35, n.1, p. 148-171, 2008.

FAUSTINO, Deivison; LIPPOLD, Walter. **Colonialismo Digital: Por uma Crítica Hacker-Fanoniana**. – 1. Ed. – São Paulo: Boitempo, 2023.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariano. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018. 2,4 MB; epub. – (Coleção Cibercultura). Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27659/>. Acesso em: 27/07/2023

GONÇALVES, Janice. **“Pierre Nora e o tempo presente: entre a memória e o patrimônio cultural”**. In. *Historiae*. V.3, nº3, 2012

HARTOG, François. **Experiências do tempo: da história universal à história global?** *História, histórias*, v. 1, n. 1, 2013. P. 164-179. <https://periodicos.unb.br/index.php/hh/article/view/10714>

HJARVARD, Stig. **A midiatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2014.

LUAMA, Tadeu Rodrigues; POSTALI, Thífani. **The last of us: Olhares sobre a narrativa dos jogos**. 1. Ed. – Votorantim: Provocare, 2021.

PEREIRA, M. H. de F. Tempos da história do tempo presente? História, historiografia e o presente histórico na era da internet. In: \_\_\_\_. **Lembrança do presente: ensaios sobre a condição histórica na era da internet**. Belo Horizonte: Autêntica, 2022. p. 19-36.

PRIMO, Alex. **Interações em rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; COELHO, George Leonardo Seabra; BEZERRA, Rafael Zamorano. **Memórias sensíveis da guerra e a percepção da história em narrativas de jogos de videogames**. *Estudos Históricos* (Rio de Janeiro), v. 36, p. 201-223, 2023.

TELLES, Helyom Viana. Games e história: monumentos digitais. In: Lynn Alves; Helyom Vianna; Alfredo Matta. (Org.). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. 1ed.Salvador - Bahia: EduFBA, 2019.

WOODCOCK, J. **Marx no Fliperama: videogames e luta de classes**. Trad. De Guilherme Cianfarani. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

## WEBSITES

TADEU, Vinícius; TORETELLA, Tiago. **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos**. 18 de abril de 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/> Acesso em: 20/07/2023

**Indústria de Games vai faturar seis vezes mais do que cinemas**. 19/09/2022. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-games-vai-faturar-seis-vezes-mais-do-que-os-cinemas/> Acesso em: 25/07/2023

Por Jornal Hoje. **Indústria brasileira de desenvolvimento de games cresceu mais de 600% em oito anos**. 21/03/2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2023/03/21/industria-brasileira-de-desenvolvimento-de-games-cresceu-mais-de-600percent-em-oito-anos.ghtml> Acesso em: 25/05/2023

PENETTA, Francesca; BURGUND, Halsey. *In Event of Moon Disaster*. 2019. Disponível em <https://www.idfa.nl/en/film/29cebac4-4364-49d6-bf7a-479d16c04c02/in-event-of-moon-disaster> Acesso em: 02/08/2023

---

**Recebido em:** 11 de julho de 2023

**Aceito em:** 14 de agosto de 2023

---