



O LUGAR DO *GAME STUDIES* NA HISTÓRIA DIGITAL E A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO FONTES HISTÓRICAS

The Place of Game Studies in Digital History and the Relevance of Electronic Games as Historical Sources

Antonio Diogo Greff de Freitas¹

Resumo: Este artigo tem como objetivo refletir a partir de uma perspectiva teórica sobre a inserção e conexão entre o campo de estudo dos jogos (*Game Studies*) e o estudo da História Digital. Tem como segundo ponto, compreender o funcionamento do espaço digital e ao mesmo tempo apresentar e superar o modelo de fontes históricas vigentes no tempo recente quando nos referimos aos *games*, em especial no Brasil. Assim, busca demonstrar a relevância dos jogos eletrônicos como fonte histórica, além de suas representações sobre passados, mas também como agentes do tempo e como transformadores de sociabilidades e culturas. Para esse fim, são elencadas e discutidas perspectivas e definições variadas através de autores dos denominados *Game Studies* e *Historical Game Studies*; diferentes características de grupos de fontes históricas em jogos eletrônicos são também demonstradas a fim de viabilizar o progresso nos estudos de jogos em pesquisas relacionadas à disciplina de História. Por fim, foi possível demonstrar e esclarecer definições e conectar estudos multidisciplinares, bem como avançar nas possibilidades de usos de fontes nas pesquisas históricas através da análise de jogos eletrônicos.

Palavras-chave: História Digital. *Game Studies*. Fontes Históricas. Jogos Eletrônicos.

Abstract: This article aims to reflect from a theoretical perspective on the insertion and connection between the field of Game Studies and the study of Digital History. Its second point is to understand how the digital space works and, simultaneously, to present and overcome the model of historical sources in force in recent times when we refer to games, especially in Brazil. Thus, it seeks to demonstrate the relevance of electronic games as a historical source, beyond their representations of the past, but as agents of time and as transformers of sociabilities and cultures. To this end, definitions and different perspectives are listed and discussed by authors from the so-called Game Studies and Historical Game Studies, and demonstrations of different characteristics of groups of historical sources in electronic games are provided. As a result, we can progress in the study of games in research in History. Finally, it was possible to demonstrate and clarify definitions and connect multidisciplinary studies, as well as advance the possibilities of using sources in historical research through the analysis of electronic games.

Keywords: Digital History. Game Studies. Historical Sources. Electronic Games.

¹Doutorando em História (PPGH – UDESC). Mestre em Educação (PPGE – UFPR). Bacharel e licenciado em História (UFPR). CV: <http://lattes.cnpq.br/1891882516668261>. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0741-5183>. E-mail: tonigreff@gmail.com; antonio.dgdf@edu.udesc.br



1 Introdução

Em 2014 a historiadora Anita Lucchesi já dissertava sobre os impactos das transformações midiáticas no campo da história, especialmente no que concerne às fontes digitais e seus usos nessa linha de investigação. Destacava que as categorias de tempo, espaço e dado sofreram modificações em sua relação com a práxis² e na própria pesquisa histórica. Afinal, é a partir da segunda metade da década de 2000, com o desenvolvimento da chamada Internet 2.0 (Primo, 2013)³, que novas fontes passam a ser construídas em conjunto com a especificidade da interação (emissor/receptor) – fator esse que transformou as nossas relações com as fontes históricas. Em outras palavras, fontes ainda em movimento, passíveis de interações e com formas diversas e muitas vezes multifacetadas passaram a necessitar de novas formas de análise. Assim, segundo a autora:

A humanidade encontra-se na transição da cultura alfabética para a cultura digital, de modo que a forma como apresentamos as informações está se modificando. Além disso, a chegada dessas tecnologias foi acompanhada de um movimento de virtualização que provocou significativa distensão das noções de tempo e espaço. Fatores que de diferentes maneiras atravessam elementos chave para os profissionais da História: o tempo, o espaço e o dado (Lucchesi, 2014, p. 3).

Portanto, as indagações que perpassam fontes históricas construídas em ambientes digitais impactam vários ramos do estudo da história e especialmente sua base teórica e metodológica, acarretando uma possível distensão das noções de tempo e espaço devido a um processo de virtualização, entre outros fatores, das nossas sociabilidades e da nossa cultura. Dessa forma, esse novo cenário engendra a necessidade de novas abordagens, discussões e debates acerca de como construir uma análise de fontes históricas digitais. Levando esses aspectos em consideração é necessário de antemão definir os estudos da História Digital:

Todo o complexo universo de produções e trocas sociais tendo por objeto o conhecimento histórico, transferido e/ou diretamente gerado e experimentado em ambientação digital (pesquisa, organização, relações, difusão, uso público e privado, fontes, livros, didática, desempenho e assim por diante). (Monina, 2013, *apud* Noire, 2015, p. 33).

Dentro dessa História Digital, que integra uma gama de subdivisões como a digitalização e a preservação de artefatos e documentos, as plataformas digitais que compartilham e publicizam a História Pública, os usos e análises de dados a partir de *softwares* e as próprias demandas teóricas e metodológicas provindas desse campo, há ainda um setor que merece maior atenção: as narrativas digitais, em especial as que são interativas e exclusivamente criadas em ambiente *online*. Essa separação é crucial devido à interatividade multifacetada possível em fontes digitais na *Web* ou mesmo em *games*, também chamados de jogos eletrônicos.

Os roteiros de ficção histórica, mesmo em algumas séries de TV mas especialmente em jogos, buscam colocar o espectador como agente da narrativa, e, por sua vez, construir uma imersão sem precedentes em relação a uma história devido ao envolvimento do jogador com a

² Aqui entendemos práxis como “um procedimento típico da vida humana na medida em que, nele, o homem, com os objetivos que busca na ação, em princípio se transpõe sempre para além do que ele e seu mundo são a cada momento” (Rüsen, 2011, p. 57).

³ Alex Primo entende a internet 2.0 como uma mudança de paradigma na comunicação entre recepção e criação independentes para um movimento de criação e recepção simultâneo (Primo, 2013).

trama. Por essa razão, as narrativas digitais e interativas merecem um espaço específico de estudo dentro da História Digital – o campo denominado *Historical Game Studies*.

Nesse artigo é desenvolvida uma reflexão acerca da relação entre a História e o campo denominado *Game Studies* e *Historical Game Studies*, ou melhor: o local dos estudos dos jogos e esse ramo multidisciplinar no estudo e pesquisa da História. O artigo também tem como objetivo apresentar uma visão panorâmica sobre o *Game Studies*, *Historical Game Studies*, a relação da História e da História Pública com estas áreas, mapear estudos que se interseccionam com os jogos e demonstram caminhos e desafios de pesquisa na área. Da mesma forma, pretende demonstrar a relevância do estudo dos jogos como fontes históricas primárias, no sentido de superarmos visões tradicionais sobre o conceito de fonte, ou mesmo de que os jogos podem ser analisados apenas pelo prisma de suas representações sobre temas históricos e não como agentes do tempo e, portanto, como fontes na história e não apenas como história nas fontes. Ou seja, busca-se posicionar esses produtos midiáticos como aspectos culturais que, além de representarem historicamente, são sujeitos do tempo, e assim os demonstrá-los como parte da cultura histórica, especialmente da História Pública Digital.

2 *Historical Game Studies*: um campo em convergência

Segundo Espen Aarseth (2006), as pesquisas do campo chamado *Cyberstudies* ou *Digital Studies* remetem aos fins da década de 1980, com o desenvolvimento de trabalhos de uma gama de pesquisadores, incluindo historiadores, que usavam computadores como ferramentas para medir ou aferir dados por meio de métodos estatísticos ou bancos de dados. Apesar do grande crescimento através de eventos internacionais e grupos de pesquisa, o campo passou, no fim da década de 1990, por um processo de transição devido à absorção de sua área por outros grupos e eventos maiores de investigação histórica (Aarseth, 2006). Em outros termos, para o autor, naquele período a novidade do meio (computador e Internet/*Web*) trouxe novos grupos ou campos de estudo, mas passado um tempo essas associações foram transitando e sendo incorporadas em áreas já institucionalizadas, tornando-se parte de grupos ou eventos já consolidados.

De forma análoga, poderia ocorrer o mesmo com o estudo dos “novos” meios, em especial do *Game Studies* ou à própria História Digital? Afinal, o que há pouco tempo era chamado de “Cibercultura” – definição trazida à tona nos fins da década de 1990 por Pierre Levy – agora não tem mais o mesmo sentido: praticamente toda a produção cultural está dentro daquilo que é definido como “*Cyber*”, ou melhor: praticamente toda a cultura é digital. Talvez em algum momento a disciplina de história voltará a ser só uma e não separada em “Digital” e/ou “Analógica”. Até lá, pensamos essas divisões e os lugares desses estudos, em particular o estudo dos jogos na disciplina de história.

Partindo do pressuposto acima, quais seriam os ramos de estudo do *Game Studies*? Como o *Game Studies* estaria localizado no trabalho do historiador? Esta reflexão tem como objetivo esclarecer estas questões de modo a estabelecer a conexão entre história e o estudo dos jogos a fim de facilitar a compreensão e o ambiente da pesquisa aqui posto. Sobre o tema, Aarseth comenta:

Certa vez, tentei imaginar qual área acadêmica da minha própria universidade (Universidade de Bergen) não poderia ser aplicada à pesquisa de jogos e só consegui pensar em uma, a odontologia. É claro que, quando mencionei isso na conferência de jogos em Tampere, em 2002, havia um dentista na plateia que protestou! Portanto, qualquer campo ou disciplina acadêmica provavelmente pode servir como base dos estudos de jogos. (Aarseth, 2006, p. 40, tradução nossa).

Como observado de forma anedótica por Aarseth, a pesquisa em jogos é multifacetada e multidisciplinar e pode ser abarcada por todos os ramos do conhecimento. Por um lado, o fato deve-se devido à multiplicidade técnica que demanda esse tipo de produto em sua confecção. Afinal, músicos, atores, programadores, designers, historiadores, geógrafos e engenheiros fazem parte de projetos multidisciplinares na indústria de jogos. Por outro lado, talvez sejam justamente essas características que representem cada vez mais o tempo presente, devido às transformações ocorridas ao longo da virada do século XX e do século XXI na comunicação, especialmente na mídia 2.0 – um meio que absorve e cria ramos do conhecimento e da vivência humana de forma convergente, como já destacado por Henry Jenkins. Para esse autor,

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (Jenkins, 2009, p. 30).

Em outras palavras, essa troca entre a prática cotidiana e o consumo de produtos com características convergentes gera novas formas de experienciar a vida, e, dentro deste espectro, novas formas de experimentar o tempo. Mais do que a tecnologia, ou mesmo a narrativa, as mídias atuais criam cognição e meios de pensar e dar sentido através da forma em que são concebidas – como, por exemplo, os *memes*, que assimilam e replicam interações sociais através de referências midiáticas, filmes, músicas e *gifs*, entre outras infinidades de meios, entre os quais se encontram os jogos. Para Limor Shifman, “Enquanto os *memes* são artefatos aparentemente triviais e mundanos, eles realmente refletem estruturas sociais e culturais profundas” (Shifman, 2014, p.13, tradução nossa). Isto é: a linguagem da mídia está relacionada em maior ou menor proporção ao modo de experienciar e dar sentido ao dia a dia, especialmente no que diz respeito à cultura. Esse atributo fruto do nosso tempo (convergência) também está nos jogos, na sua própria formação, como também na organização dos estudos sobre esse tema.

Portanto, o estudo dos jogos inclui todas as outras mídias de forma simultânea e interativa, com o adicional de ter suas próprias regras, assim como a necessidade de criar suas próprias formas de análise. Desse ponto, é possível obter uma imagem da organização quase renascentista do *Game Studies*, visto que não são limitados em fronteiras muito restritas do conhecimento ou a disciplinas específicas.

Nesse sentido, devido ao fato de os jogos estarem praticamente em todas as áreas, Aarseth organizou os estudos em três grupos. São eles: (1) *Game-Play*, relacionado à sociologia, à etnologia ou à psicologia; (2) *Game-Structure*, relacionada ao game design, à economia ou à computação; e, por fim, (3) *Game-world*, relacionado à arte, à estética, ao estudo de mídia e à disciplina de história (Aarseth, 2006). Corroborando a necessidade de divisões para possibilitar a pesquisa, Suely Fragozo afirma que os estudos em jogos são segmentados em três subgrupos principais, *Game Programming* (programação de *games*), *Game Design* (design de *games*) e *Game Studies* (estudos de *games*) (Fragozo, 2018). De forma a não hierarquizar as categorias postas, poderíamos pensar a disciplina e a pesquisa em história neste terceiro subgrupo.

Apesar das diferenças circunstanciais ocorridas ao longo do tempo, os grupos de pesquisa, os eventos e os estudiosos organizaram-se ao redor destes três alicerces, destacando-se uma maior predominância, em cada um dos blocos, da programação, do design e da comunicação, respectivamente. Assim, podemos entender o *Game Studies* como uma frente específica, a qual inclui a disciplina de história a partir de uma perspectiva multidisciplinar,

Em outras palavras, existem inúmeros itinerários possíveis no estudo dos jogos dentro de uma perspectiva histórica, entre as formas, mecânicas, narrativas, audiências ou práticas que envolvem esse tipo de produto cultural. Chapman inclui neste conjunto trabalhos como, por exemplo, *Gaming the Past: Using Video Games to teach Secondary History* (Mccall's, 2011), *Playing with the Past* (Kapell; Elliot, 2013), *The First World War in Computer Games* (Kempshall's, 2015), *Lost Battles: Reconstructing the Great Clashes of the Ancient World* (Sabin, 2007), *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage* (Champion, 2015) e *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and offer Access to Historical Practice* (Chapman, 2016), com destaque para a pesquisa do professor Nick Webber denominada *Public History, Game Communities and Historical Knowledge* (Webber, 2016).

Em particular este último trabalho do historiador Nick Webber, professor da Birmingham City University (BCU), merece atenção devido a sua singularidade. Webber argumenta que os jogos não necessariamente precisam representar historicamente de forma literal para que possam ser objeto de estudo da história. Jogos como, por exemplo, *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) e *The Great War: Western Front* (2023) explicitamente usam como pano de fundo a história em suas narrativas a qual costumeiramente é o objeto de estudo da pesquisa histórica em *games*, o que tem inclusive trazido inúmeras contribuições.

Estes estudos são feitos em alguns momentos de forma comparada à historiografia, procurando precisões ou imprecisões históricas; em outras situações, estudando os silenciamentos, apagamentos ou mesmo lembranças a partir de políticas de memória induzidas por instituições, sobretudo no ensino de história. Nesse sentido, é importante destacar pesquisadores como Lynn Alves, Helyom Viana e Alfredo Mata, os quais, entre outras obras, organizaram o livro “Museus Virtuais e Jogos Digitais: Novas Linguagens para o Estudo da História” (2019), com participação de vários outros estudiosos como Christiano Britto Monteiro, Ivana C. A. da Silva Souza, Diogo Trindade A. de Carvalho, José Antonio Moreira, Alfredo E. R. Matta, entre outros. Além desse livro, é importante acentuar o aumento de dissertações e teses ao longo dos últimos anos⁶. Como exemplo, temos aquela defendida no Programa de Pós-Graduação da Universidade do Estado de Santa Catarina (PPGH – UDESC) por Irineu João L. e Silveira Júnior, intitulada “Usos do Passado da Primeira Guerra Mundial no Jogo Eletrônico *Valiant Hearts – The Great War*” (2021), junto a uma gama de publicações produzidas por autores e autoras que também auxiliam no desenvolvimento desse artigo, tais como George Leonardo Coelho (2023, 2023, 2023), Marcela Albaine (2017), Marco Fornaciari (2019), Mariano Azevedo Júnior (2020), Robson S. Bello (2017) e José Antonio Vasconcelos (2017).

Além disso, como Webber salienta, “A forma como os jogos incentivam o pensamento histórico tem dimensões que vão muito além do conteúdo que existe nesses jogos” (Webber, 2016, p. 1, tradução nossa). Afinal, como para o autor Jörn Rüsen (2011), a experiência através de vestígios ou ações cotidianas pode interferir na visão do que é história. Assim, a relação com a prática cotidiana – nesse caso os jogos – pode criar conexões históricas, especialmente quando relaciona o passado, o presente e o futuro (Rüsen, 2011). Dessa forma, jogos que não

⁶ Uma pesquisa publicada em 2021 na revista *Internet Latent Corpus Journal* revela que, entre os anos de 2010 e 2018, foram identificadas 877 produções de temática em torno dos jogos digitais, sendo 733 dissertações e 140 teses, considerando os dados do BTTD (Biblioteca Digital de Teses e Dissertações). As áreas que mais estudaram os jogos digitais foram, respectivamente, Computação/Informática, Letras/Artes, Educação, Comunicação e Engenharia. Sido seis trabalhos foram produzidos na área de História (Pimentel *et al.*, 2021).

representam historicamente um evento ou uma conjuntura, mas trabalham temporalidades, interações ou mesmo referências do passado (mesmo que fictícias) a partir de camadas e formas narrativas, também podem fazer parte do campo chamado de *Historical Game Studies*, especialmente por ser esse um caminho pouco desbravado e necessário.

Para Webber, é possível gerar reflexões históricas através da perspectiva da História Pública⁷ em jogos online, mesmo quando o jogo não tem objetivo de narrar historicamente. A sua pesquisa analisa, a partir do jogo *EVE Online* (2003), a forma como os jogadores em uma comunidade de cerca de 300 mil usuários interagem e desenvolvem uma própria história em ambiente virtual. O *game*, de caráter futurista, permite em sua arquitetura a constituição de diversas civilizações as quais com o passar do tempo, formam alianças políticas na ordem de milhares, de maneira a prosperarem ou entrarem em confronto, produzindo discursos conflitantes sobre o passado. De forma orgânica, os próprios jogadores organizam uma espécie de jornal de modo a sistematizarem historicamente os eventos ocorridos (Webber, 2016).

No mesmo sentido, à semelhança da proposta de Webber, reflexões que direcionam o seu objeto de estudo e não necessariamente representam um passado histórico evidente também podem servir para uma melhor compreensão da disciplina de história, da consciência histórica, da História Pública ou da História do Tempo Presente. Dessa forma, inclusive fontes que buscam narrar ficções científicas ou futuros próximos e/ou distópicos como aqueles que ocorrem nos jogos e filmes em tempos recentes podem explicitar a tríade passado, presente e futuro.

Melhor dizendo, estudos sobre o modo como o futuro é retratado paralelamente a uma perspectiva sobre como as formas de narrar destes jogos criam referenciais e sentidos temporais próprios também podem ser objetos de estudo desse campo de pesquisa. Contudo, devido à importância da fonte histórica nos estudos em questão, como poderíamos definir se uma fonte é plausível ou mesmo pode servir como base da pesquisa em história? É necessário analisar se estas fontes podem ser caracterizadas como jogos históricos e, portanto, como passíveis de análise frutíferas para o campo do *Historical Game Studies*.

Com base nessa preocupação primeira, o professor Mariano de Azevedo Júnior elaborou em sua tese, a partir das discussões sobre história, passado e historiografia – valendo-se em particular do conceito de “passado prático” de Hayden White (2010) – critérios para definir se um jogo efetivamente pode ser considerado uma fonte histórica, e, entre os jogos, um jogo histórico (Azevedo Júnior, 2020). Nesse sentido, o autor parte das reflexões de Hayden White quando busca a narrativa como uma diluição entre o que é de fato “científico” (passado histórico), digno de pesquisa histórica, ou ensaios acadêmicos, com a chamada “história prática”. Além disso, estabeleceu uma aproximação com a experiência humana, uma história útil (White, 2018). Sendo assim, as características definidas pelo autor foram:

- a) Jogos Históricos desenvolvem narrativas baseadas em simulações digitais que permitem interagir com representações do passado remediadas a partir de outros meios (acadêmicos ou não) e criam mundos jogáveis que podem ser praticados pelos jogadores a partir de processos ativos como “tomada de decisões”, “planejamento”, “gerenciamento” etc. [...];
- b) Os jogos são históricos se suas simulações praticarem ações que se remetam ao campo da experiência humana [...];

⁷ Para Jill Liddington, História Pública pode ser compreendida como “a apresentação popular do passado para um leque de audiências – por meio de museus e patrimônios históricos, filme e ficção histórica” (Liddington, 2012 p. 34).

- c) Jogos Históricos estimulam reflexões acerca dos conhecimentos sobre o passado constituídos fora do jogo. [...] (Azevedo Junior, 2020, p. 58-59).

Em vista disso, jogos históricos necessitam da interação do jogador com representações do passado, mesmo que essas representações não sejam fidedignas ou “autênticas”. Dessa forma, um jogo de ficção como *Call of Duty: Black Ops – Cold War* (2020), roteirizado por David S. Goyer, podem ser identificados como jogos históricos – pois, embora use a Guerra Fria como fio condutor da trama, não relata de forma explícita um evento histórico específico desse período. Mesmo assim, é possível extrair elementos históricos a partir de figuras como Ronald Reagan ou representações de ambientes como a sede da KGB, uma vez que, os jogos digitais “possuem um conjunto de narrativas que envolvem um complexo campo simbólico” (Monteiro; Bezerra, 2019, p. 21).

Em sua segunda sentença, Azevedo Júnior busca inspiração em Marc Bloch, e mais especificamente em *Apologia da História* (1949), para determinar uma segunda característica central dos jogos históricos: a experiência humana ao longo do tempo. Nesse caso, não somente uma particularidade deste tipo de fonte, mas de toda matéria prima do historiador. Nesse sentido, é possível incluir *games* que não necessariamente representem historicamente, mas que sejam fruto do seu tempo, ou melhor: carreguem em si características que remontam a sua conjuntura ou contexto de criação, mas não somente. Além da conjuntura, é possível, ao analisar-se a técnica ou o *design* do jogo, também extrair dados sobre o modo como a narrativa foi construída refletindo, por sua vez, sobre como a forma também interfere na experiência, e, para a história, em como experienciar o tempo.

Portanto, de forma evidente, filmes como *RoboCop* (1987) ou *Waterworld* (1995) podem ser fontes referentes a expectativas sobre o futuro da década de 1980 e 1990, respectivamente, tanto quanto os *games RoboCop* (1988) e *Snatcher* (1988) o são para a década de 1980, ou mesmo o jogo *Cyberpunk 2077* (2020) para o nosso tempo. Aliás, este último serve como exemplo para ilustrar um tipo de fonte que não necessariamente representa um período histórico, mas que de forma simultânea reflete conjunturas históricas e expectativas de futuros. Esse tipo de abstração ou conexão entre tempos e expectativas sobre diferentes possibilidades do porvir, são, em essência, também o modo historiográfico de pensar e catalisar a consciência histórica. Vejamos em maiores detalhes esta fonte:

Figura 1 – *Night City*: o jogador é exposto ao principal ambiente de interação da narrativa



Fonte: Frame do jogo *Cyberpunk 2077* (2020)

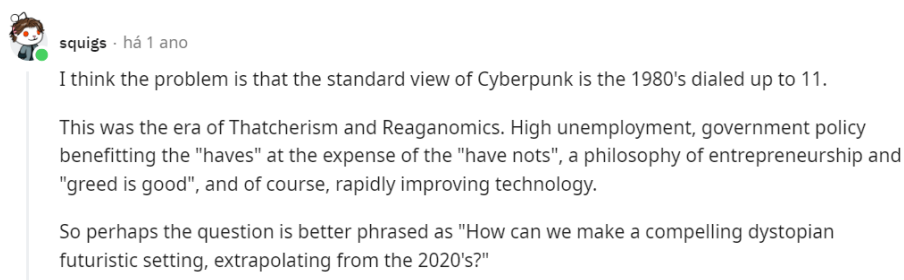
Como é possível observar na Figura 1, o principal cenário do jogo é a cidade de *Night City*, um conglomerado urbano fictício no lado oeste dos Estados Unidos, com cerca de seis milhões de habitantes distribuídos em seis bairros ou distritos com populações compostas por



social *Reddit*¹¹, além das discussões em canais da plataforma *Twitch*¹², levam os jogadores a criarem ou a darem continuidade às suas próprias narrativas acerca dos jogos em que estão imersos ao jogar e debater em tempo real nos chats.

Um destes debates reuniu milhares de indivíduos para discutir as relações históricas vistas acima em relação ao jogo *Cyberpunk 2077* – particularmente, para discutir se a representação em *Cyberpunk 2077* narra o passado ou o presente. Vejamos um excerto deste debate na rede *Reddit*:

Figura 2 – Debate sobre a temática *cyberpunk* e o game *Cyberpunk 2077*¹³



Fonte: Imagem produzida online na Comunidade *Tabletop RPGs*

Como observado na Figura 2, o usuário da rede com o epíteto “*squigs*” opina sobre a discussão que abrange centenas de comentários como este, que disputam opiniões, criam possíveis futuros, citam jogos e livros (inclusive de história dita acadêmica) – tudo com base em relações entre períodos históricos e em como o tempo presente vê o futuro ou o tempo passado fantasia sobre o porvir. Nesse comentário em específico, o seguidor estabelece uma ligação direta do jogo com o estilo literário *cyberpunk* e com a conjuntura neoliberal em 1980, mencionando ícones do período como Ronald Reagan e Margareth Thatcher e citando as características desse contexto histórico, que em certa medida poderiam fazer sentido em relação à discussão e ao nosso próprio período atual.

Essas experiências cotidianas, que se dão através da práxis do entretenimento, catalisam uma forma de cognição histórica que entra em convergência com as palavras de Rusen: “As múltiplas e diferenciadas formatações de sentido do tempo e sua mudança histórica dependem essencialmente dos meios pelos quais a experiência e a interpretação do tempo são transmitidas” (Rusen, 2014, p. 292). Isto é: a forma da narrativa e o meio pelo qual é transmitida – neste caso, os jogos eletrônicos –, bem como o impacto que têm na sociedade, influencia nossa relação com o passado, com a história e com a memória. De forma geral, estas discussões tangenciam a política, a história, a cultura popular, a estética, a moda e uma diversidade de alicerces argumentativos catalisados pela mídia e trazidos à tona pelo jogo *Cyberpunk 2077* e sua série, e também geraram subjetividades temporais e cognição a respeito do tempo e das

¹¹ O *Reddit* é um site americano de agregação de notícias sociais, classificação de conteúdos e discussões. Os utilizadores registrados enviam conteúdo para o site, tais como ligações, mensagens de texto, imagens e vídeos, que são depois votados para cima ou para baixo por outros membros.

¹² *Twitch* é um serviço de *streaming* ao vivo de jogos eletrônicos, entre outros produtos midiáticos, que inclui debates em *chats* e interações entre *streamers* e espectadores.

¹³ Figura 2, tradução nossa: “Acho que o problema é que a visão padrão do Cyberpunk é a década de 1980 aumentada para 11. Esta foi a era do *Thatcherismo* e da *Reaganomics*. Elevado desemprego, política governamental que beneficiava os ‘que têm’ em detrimento dos ‘que não têm’, uma filosofia de empreendedorismo e ‘a ganância é boa’ e, claro, uma tecnologia em rápida evolução. Por isso, talvez a pergunta seja melhor formulada como ‘Como podemos criar um cenário futurista distópico convincente, extrapolando a década de 2020?’”

temporalidades – o que, por sua vez, também faz com que preencha a terceira característica elencada nas reflexões feitas anteriormente.

Logo, ao compreendermos as diferentes formas que assumem as fontes digitais interativas, em particular os jogos eletrônicos e suas distintas relações com a história, poderemos captar as transformações nas interpretações, usos e representações de conteúdos históricos no tempo presente. Assim, atualizamos a nossa relação com a história em nosso tempo, o que, por sua vez, nos auxilia em novas formas de pesquisa histórica, mas principalmente em uma aproximação entre o pesquisador e professor de história e as demandas do contemporâneo. Ao entendermos o lugar do *Game Studies* na História Digital, e em especial as especificidades dessa área de pesquisa e ensino, aliado a uma compreensão do jogo como fonte histórica, abrimos horizontes para novas aplicações e reflexões possíveis acerca da história e do ensino de história.

3 Considerações Finais

Este artigo buscou refletir sobre o espaço do estudo dos jogos eletrônicos dentro do campo da disciplina de história, em especial da História Digital – ou melhor: do chamado *Historical Game Studies* –, a partir de demandas atualizadas sobre o estudo de fontes digitais não comumente analisadas: os jogos. Esses trazem reflexões profundas sobre conjunturas históricas e principalmente sobre o contexto histórico atual. Teve ainda como meta definir e refletir sobre as conexões entre a cultura da convergência (Jenkins, 2009) e o estudo de fontes digitais interativas e sobre como o aspecto interdisciplinar forma esse campo de estudo. Nesse sentido, caracterizou a área de modo a compreender como a pesquisa histórica, com as suas próprias reivindicações, considerando a forma e o modelo da mídia, faz parte do *Game Studies* e dos tradicionais estudos sobre representações explicitamente históricas nos jogos.

Para tanto, além da discussão teórica, e análise das diversas ramificações de estudo desse tema buscou materializar a reflexão através de uma breve investigação ou apresentação de jogos até então considerados “não históricos”, ou pelo menos, não estudados na maior parte das pesquisas em fontes digitais, mas que assim mesmo trazem evidências que demonstram a sua relevância como fonte primária. Sobretudo, destacou uma narrativa que, à primeira vista, possivelmente não seria caracterizada como histórica. Essa escolha demonstrou que mesmo uma ficção futurística pode ser estudada a partir de um enfoque histórico, que por sua vez pode gerar cognição histórica e ser digna do estudo do historiador e também do ensino de história. Esse fato serviu como práxis ao esclarecer as características de um jogo denominado como “histórico”.

Portanto, ao elencar as definições e reflexões teóricas da História Digital, do Estudo dos Jogos (*Game Studies*) e do *Historical Game Studies*, o espaço que a disciplina em questão deve ocupar nesse meio, a forma dessas mídias e em especial o seu caráter interdisciplinar, foi possível observar as potencialidades de pesquisa no uso de jogos eletrônicos como fontes históricas. Ao percebemos esse produto como mais uma matéria-prima que nos ajuda a esclarecer não somente o passado, mas o tempo vigente, podemos expandir e aliar estes estudos a partir de uma perspectiva convergente na pesquisa histórica, mas não somente nesta disciplina: a pesquisa em jogos eletrônicos pode enriquecer outros campos da ciência, como a própria didática da história. Também, de forma simultânea devido a sua característica imbricada, pode promover uma aliança entre disciplinas que possibilite uma atualização do ensino – uma vez que, como exemplificado anteriormente, os jogos eletrônicos podem esclarecer, além de conjunturas

