

Um Passado Jogável?

Simulação Digital,

Videogames e História

Pública

A Playable Past? Digital
Simulation, Video Games and
Public History

Un Pasado Jugable? La
Simulación Digital, Los
Videojuegos e Historia Pública

Helyom Viana Telles^{1, 2}

RESUMO

O presente trabalho foi originado a partir das reflexões suscitadas por uma pesquisa de pós-doutorado que investiga como os jogos eletrônicos podem contribuir para a produção e o compartilhamento de representações, de imagens e de um imaginário sobre o passado, atuando como suporte para a memória coletiva. O artigo propõe uma reflexão sobre as relações entre simulação digital, o conhecimento do passado e

¹ Pós-Doutorado em Educação pela Uneb (2015). Possui Licenciatura em História pela Universidade Federal da Bahia (1997), Bacharelado em História pela Universidade Federal da Bahia (2000), Bacharelado em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia (2004). É Especialista em Avaliação Educacional pela Universidade do Estado da Bahia (2003), Mestre em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia (2004) e Doutor em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia (2009). Foi Criador e Coordenador do NAHV - Núcleo de Antropologia da Imagem e História Visual (FTC). É Pesquisador do Grupo Comunidades Virtuais (PPGEduC-UNEB). É Pesquisador filiado às seguintes organizações: American Anthropological Association, American Historical Association, Asociación Antropólogos Iberoamericanos En Red, Associação Nacional de Professores Universitários de História (ANPUH) e Sociedade Brasileira de Teoria e História da Historiografia (SBTHH). E-mail: helyom@ufba.br.

² Endereço de contato dos autores (por correio): Universidade Federal da Bahia. Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos – IHAC. Rua Barão de Jeremoabo, PAF IV - Sala 306, s/n, Ondina, 40170-115, Salvador-Bahia, Brasil.

a história pública com base na discussão da produção bibliográfica recente de historiadores norte-americanos que tratam do tema. O artigo critica a dicotomia entre jogos digitais educativos comerciais conclui que os elementos ficcionais presentes em simulações e jogos digitais oferecem a oportunidade para o exercício de exploração da história contrafactual. Essa característica, aliada à possibilidade de expressão de dados e conhecimentos históricos complexos, tornam as simulações e jogos digitais valiosas para o campo da história pública.

PALAVRAS-CHAVE: História Pública; Simulação Digital; Videogame.

ABSTRACT

This study originated from the thinking generated by a post-doctoral research that investigates how computer games can contribute to the production and representations sharing, pictures and an imaginary about the past, acting as support for the memory collective. The article proposes a study of the links between digital simulation, knowledge of the past history and the public based on the discussion of recent literature production of American historians on the same matter. The article criticizes the dichotomy between commercial educational digital games concludes that the fictional elements present in simulations and digital games offer the opportunity to exercise exploitation of counterfactual history. This feature, combined with the possibility of data expression and complex historical knowledge, make the simulations and valuable digital games to the field of public history.

KEYWORDS: Public history; Digital simulation; Video game.

RESUMEN

Este trabajo surgió del pensamiento generado por una investigación post - doctoral que investiga cómo los videojuegos pueden contribuir a la producción y representaciones que comparten , imágenes y un imaginario sobre el pasado , que sirve de soporte para la memoria colectiva. El artículo propone una reflexión sobre las relaciones entre la simulación digital , el conocimiento de la historia pasada y pública sobre la base de la discusión de la literatura reciente producción de historiadores estadounidenses que tratan el tema . El artículo critica la dicotomía entre los juegos educativos digitales comerciales llega a la conclusión de que los elementos de ficción presentes en simulaciones y juegos digitales ofrecen la oportunidad para que el ejercicio de la explotación de la historia contrafactual . Esta



revista Observatório

ISSN nº 2447-4266

Vol. 2, Especial 1, maio. 2016

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2016v2especial1p163>

característica, junto con la posibilidad de expresión de los datos y el conocimiento histórico complejo, hacer las simulaciones y juegos digitales valiosos en el campo de la historia pública

PALABRAS CLAVE: Public history; Digital simulation; Video game.

Recebido em: 15.03.2016. Aceito em: 30.04.2016. Publicado em: 30.05.2016.

Introdução

As reflexões apresentadas neste artigo foram originadas pela pesquisa³ de pós-doutorado que desenvolvo junto ao Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Uneb, sob a supervisão da professora Lynn Alves, que tem por objetivo discutir a relação entre História, Memória Social e jogos digitais através da análise do videogame *Assassins Creed II*. De certo modo, trata-se de um desdobramento das investigações sobre o campo das representações e da memória como construção social, discutidas em minha tese de doutorado (Viana-Telles, 2009), no sentido de compreender como os recentes desenvolvimentos e convergências⁴ engendrados a partir do desenvolvimento das tecnologias da comunicação e informação atuam sobre a história e a memória coletiva.

Também aprofundo questionamentos anteriormente propostos (Viana-Telles, 2005) sobre a necessidade de problematizar o conteúdo ideológico presente nas representações veiculadas através dos jogos eletrônicos, esses abordados enquanto meios de entretenimento digital. Esse conceito, derivado na noção antropológica de multimeios interativos⁵, tentava apreender jogos eletrônicos em sua materialidade, ou seja, em sua vinculação com o sistema produtivo, dando ênfase às suas relações com o campo da indústria do lazer e do entretenimento⁶. Minha atual pesquisa se volta para a utilização de representações históricas pela indústria dos jogos eletrônicos. Indago sobre a existência de novas formas de apropriação do passado e tento entender se e como atuam na constituição de uma memória

³ O projeto conta com financiamento da CAPES/FAPESB.

⁴ Para explorar o campo semântico da convergência midiática ver Jenkins (2009).

⁵ Ver Banks (1994).

⁶ Ver Poole (2000).

histórica⁷ e/ou de um imaginário construídos a partir da imersão dos jogadores na experiência lúdica.

Creio que essa discussão é relevante, pois a produção e o consumo dos jogos digitais têm apresentado aumento notável nas últimas duas décadas. Ora, um dos desafios da história pública é, precisamente, a difusão do conhecimento histórico para amplas audiências. Enquanto a exploração de novos suportes midiáticos e o recurso à digitalização de documentos e arquivos, têm se consagrado como importantes estratégias para tornar o conhecimento histórico público, os historiadores tem explorado pouco o potencial aberto pela simulação digital e pelos jogos eletrônicos para o conhecimento e a difusão da história.

Tento produzir essa reflexão a partir da própria teoria da História, uma vez que não são poucos os historiadores que se interessam pelos impactos dos jogos eletrônicos sobre a consciência histórica. Essa opção é importante, uma vez que as discussões produzidas por intelectuais de outros campos disciplinares sobre os jogos eletrônicos tendem - como não poderia deixar de ser - a assentar-se em perspectivas que se distanciam dos principais conceitos, interesses e preocupações que mobilizam os historiadores. Via de regra, como veremos a seguir, os historiadores além de indagarem sobre anacronismos e precisão histórica, existentes em um determinado jogo, eles estão fortemente inclinados observações e questões mais complexas, como a de compreender qual é a concepção de história que está - literalmente - em jogo em um videogame ou simulação digital. Veremos a seguir que os ambientes interativos dos jogos oferecem novas dimensões para a operação do raciocínio histórico. No entanto, penso que uma importante contribuição dos jogos eletrônicos

⁷Lapa (1976, p. 22) considera que a transmissão e assimilação do conhecimento histórico resulta na formação de uma "memória, uma consciência crítica e uma práxis por parte dos agentes que reproduzem, promovem a circulação, assimilam e interagem nesse conhecimento".

para ao campo da esfera pública está em sua dimensão lúdica, mais precisamente, nos tipos de interação e socialidade que suscitam entre os jogadores.

Pretendo demonstrar como o impacto da crítica pós-moderna esmaeceu as fronteiras entre história e ficção, conferindo novo estatuto às metanarrativas históricas. A seguir, exploraremos as diferenças entre simulações e jogos eletrônicos e analisaremos as relações entre os últimos e os processos de construção da consciência histórica. Posteriormente, discutiremos algumas das possibilidades abertas pela simulação digital e pelos jogos eletrônicos para o campo da história pública e apontaremos alguns dos Impactos da simulação digital sobre a consciência histórica e sobre a produção do próprio conhecimento histórico.

Pós-modernidade, ficção e historiografia

O debate sobre jogos digitais e conhecimento histórico conta, atualmente, com uma recepção mais favorável no campo acadêmico, em função dos desdobramentos trazidos pela crítica pós-moderna ao fazer historiográfico. Chartier (2009) considera os anos 1970 como o momento de ruptura, em função da publicação de três obras que questionaram a produção do conhecimento e o estatuto científico da História a partir da sua relação com a retórica e com a narrativa, a saber: "Como se escreve a História", de Paul Veyne; "A escrita da História", de Michel de Certeau e "Meta-História", de Hayden White.

Na perspectiva de White (2008), a imaginação histórica radica em quatro figuras de linguagem da retórica e da poesia clássica: metáfora, metonímia, sinédoque e ironia. Esta seria a base meta-histórica da História. Portanto, há um fundamento metafísico no discurso histórico que é a pressuposição de que o passado existe e que pode ser conhecido. É a imputação da condição de passado a determinados objetos é que as torna passíveis de serem estudadas pela história. Tais proposições, ao delinarem uma semelhança estrutural entre a narrativa histórica e a

ficcional, reposicionaram a historiografia, deslocando-a do plano científico, para o cenário literário. Na medida em que o discurso do historiador foi descentrado do lugar da verdade e passou a ser visto como construção ou perspectiva sobre o passado, a fronteira entre a história e a ficção foi diluída, trazendo uma consequente valorização epistêmica da literatura, da arte e da mídia diante do conhecimento histórico.

História pública, historiografia digital e hipermídia

O debate sobre o campo da História pública envolve, entre outros elementos, a discussão sobre as possibilidades abertas pela comunicação, em suas diferentes mídias, para a expressão conhecimento historiográfico, o que Almeida e Rovai (2013) denominam de “difusão responsável e integrada do conhecimento histórico para amplas audiências”. Se, na Europa, a História Pública desenvolveu-se como uma prática orientada para o uso público do conhecimento histórico, norteadas por princípios de justiça social, enquanto espaço de afirmação de políticas públicas, dos interesses dos trabalhadores e dos movimentos sociais, nos Estados Unidos, ela constitui-se, predominantemente, como uma prática de divulgação da ciência fora da academia, dando lugar a uma reflexão sobre o uso público da História, sobre suas relações com a tecnologia, com as mídias e à preocupação em discutir as conexões entre o conhecimento do passado e as necessidades do tempo presente e ao esforço de entender o papel que a literatura, o cinema, a arte, a educação desempenham na ampliação da comunicação entre a História e seus públicos. Nesse cenário, o desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação passou a ser visto com grande interesse, uma vez que a digitalização criou condições de organizar, preservar e compartilhar testemunhos e documentos nos mais diferentes formatos, ampliando as possibilidades de divulgação e acesso ao conhecimento histórico.

Note-se que as tecnologias digitais possibilitaram apenas uma simples ampliação das possibilidades de acesso à leitura. Com o desenvolvimento do hipertexto, o que se dá é um amplo processo de reconfiguração do ato de ler e escrever, no qual, nos diz Chartier (1999, 2002), o autor adquire a possibilidade de tornar-se editor e distribuidor dos seus textos e, ao leitor, está aberta a possibilidade de uma leitura livre, não orientada, navegacional, que termina por produzir novos sentidos em seu percurso. Esse processo tem várias implicações. No limite, ele pulveriza a separação antes posta entre os papéis de escritor, leitor, editor e distribuidor. Amplia as possibilidades de produção da crítica e, ao mesmo tempo, leva à diminuição da importância do papel do crítico profissional.

O termo hipertexto, proposto por Nelson nos anos 1960, descreve um novo modelo de leitura não-linear que, através de um vínculo ou *link*, circula entre diferentes tipos de documentos como o vídeo, a fotografia, o som, etc. Pode-se dizer que a tecnologia do *link* atualiza de modo dinâmico o potencial intertextual inerente a qualquer texto. Contudo, não se trata apenas da justaposição de diferentes mídias, mas da navegação entre elas. Essa navegação implica em um resultado criativo, uma vez que o percurso desse processo de leitura termina por produzir significados outros, não disponíveis no texto original, de modo a gerar uma narrativa. No percurso, o navegante hipermidiático experimenta sucessivas mudanças de estado à medida que interage em um universo ficcional.

Machado (2009) considera o videogame como um exemplo significativo de um significativo e contínuo processo de interatividade com uma realidade ficcional. A noção de interatividade faz referência ao papel ativo, às possibilidades de escolha abertas ao usuário no acesso à informação. Segundo Lemos (1999) é possível distinguir três tipos de interatividade: a técnico "analógico-mecânico", a técnico "eletrônico digital" e a social. A interatividade digital é um tipo de relação sociotécnica baseada em um diálogo entre homens e máquinas, realizado através de

interfaces gráficas, em tempo real, permitindo que o usuário interaja com a própria informação levando à superação das barreiras materiais entre homens e máquinas e, a uma interação cada vez mais ampla com as informações.

A dimensão social da interação mediada pela tecnologia é sublinhada por Banks (1994) ao afirmar que tal processo se dá, não entre homem e computador, mas entre o criador do multimeio interativo e o usuário através do computador. Portanto, este nada mais é do que um intermediário, um médium. Além disso, esse percurso interativo é unidirecional e hierarquizado: as possíveis escolhas foram determinadas antecipadamente pelo programador. É preciso compreender, portanto, que os multimeios interativos são exatamente isto: o resultado de inúmeras ações e transações sociais, implicando em trazer para o primeiro da análise não apenas a interatividade, ou as possíveis relações com a mídia, mas as interações, a dinâmica da socialidade estabelecida aqueles que as utilizam. Desse modo, a preocupação em entender os sistemas de mídia deve estar aliada ao entendimento da importância crescente que passaram a desempenhar na interação humana.

O desenvolvimento dos meios audiovisuais possui uma história que é descrita por Motón (2009) como possuindo uma crescente velocidade na implementação de inovações técnica além de uma progressiva convergência. Como consequência dessa fusão, ocorre a formação de um complexo sistema cultural a que Gubern (1996) denominou por "iconosfera". A iconosfera desempenha um importante e crescente protagonismo no campo da cultura e da educação, uma vez que a própria participação na vida cultural passou a assenta-se na interação mediada por imagens.

Em 1982, a Unesco, através da "Declaração de Grünwald Sobre Educação para os Mídia", além de reconhecer a importância política e cultural da mídia na sociedade contemporânea, propôs o desenvolvimento de uma "educação para os mídia", como forma de diminuir o fosso entre a escola e o "mundo real" e a construção de uma "cidadania responsável". A Unesco sugeriu que as autoridades

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2016v2especial1p163>

investissem no desenvolvimento de programas de educação para os média que deveriam estender-se do ensino pré-escolar até o ensino universitário, incluindo aí, a educação de adultos. As instituições de pesquisa e os cursos de formação de professores, foram conclamados a desenvolverem pesquisas e ações sobre a mídia e um programa de cooperação internacional em “educação para os média” foi lançado pela organização.

A constituição do campo discursivo chamado História ou Historiografia Digital foi a resposta dos historiadores à reflexão sobre a introdução de técnicas como a digitalização de documentos, arquivos e imagens. Ela também se refere à reflexão sobre as possibilidades do uso das redes sociais para comunicar conhecimentos históricos e, à discussão sobre utilização computador na pesquisa histórica. Nos últimos anos, a valorização do uso desses recursos tem crescido entre os historiadores como Danniau (2013) para quem “a mídia digital oferece ao historiador público um imenso arsenal de novas formas de apresentar o conhecimento histórico e de interagir com o público”. No entanto, ele adverte que é preciso indagar sobre historiadores públicos fazem uso desse potencial midiático, se eles estão conscientes das implicações inerentes à sua atuação na internet e em função dos desafios que trazidos pela interação com um público digital.

Contudo, o processo de incorporação das tecnologia da comunicação e da informação na Historiografia não é algo novo. Para o historiador holandês Zaagsmabmgn (2013), reomonta o ano de 1963 o marco inicial do uso de computadores na pesquisa histórica com a publicação do trabalho desenvolvido por Roberto Busa sobre as obras de São Tomás de Aquino. Acredito que a reflexão sobre simulações e jogos digitais pode ser pensada como parte do campo da “História Digital” e, como tal, desempenha um papel de considerável importância para a História Pública, uma vez que a prática do jogo eletrônico implica em uma complexa interação com os mais diferentes recursos midiáticos.

Simulação digital, jogos eletrônicos e contrafactualidade

Para efeito de discussão, consideraremos como sinônimos os termos videogame, jogos eletrônicos e jogos digitais. Há um extenso debate sobre a ontologia dos jogos eletrônicos⁸, o qual procuramos evitar, uma vez que o objetivo do trabalho é estabelecer um diálogo entre jogos eletrônicos, simulações digitais e o campo da História Pública. Começamos pelo conceito de simulação digital.

Smith (1999) a define como "o processo de criação de um modelo de um sistema real ou imaginário e a condução de experimentos com esse modelo". O propósito do experimento de simulação é entender o comportamento do sistema ou avaliar estratégias de operação para ele por meio de algoritmos. Ainda que a complexidade da realidade extrapole as possibilidades de representação através de um modelo matemático, a simulação pode oferecer uma aproximação aceitável para fins de estudo. O desenvolvimento do conceito de simulação computadorizada remonta aos estudos sobre a eficácia das missões de bombardeio de aeronaves pelo matemático Húngaro John von Neumann no final da Segunda Guerra Mundial. Mais adiante, nos anos 1950, estudos para aumentar a produtividade das fábricas foram conduzidos na *General Electric* sob o nome de "simulação de eventos discretos". A ideia era analisar capacidades, capacidades e comportamentos sem a necessidade de efetuar uma construir uma experimentação com um sistema real. Os resultados desses estudos foram, tempos depois, disponibilizados ao público, despertando, na época, grande interesse.

Sauvé *et al* (2007) também entendem a simulação digital como um modelo simplificado e dinâmico da realidade". Os autores procuram diferenciá-la dos jogos

⁸ Refiro-me ao embate, entre partidários da ludologia, inspirados no trabalho de Aarseth (1997) e narratologistas, orientados pelas teses de Murray (2003). Ver a crítica epistemológica de Falcão (2011) sobre os limites dessas posições teóricas e o esgotamento da polarização que, durante muito tempo, caracterizou esse debate.

eletrônicos. Para eles, a simulação deve oferecer um ambiente que reduz a quantidade e a complexidade do conhecimento necessário para o desempenho de determinadas tarefas, de modo a permitir o desenvolvimento e o teste de modelos mentais para explicar e/ou prever eventos em um sistema. O mérito da simulação consiste exatamente na correspondência com a realidade que ela representa. Nisso se distingue do jogo digital, que pode ser desenhado sem qualquer referência ao real, mas não pode prescindir do engajamento em uma disputa ou competição. Esse princípio de distinção entre jogos e simulações também é corroborado por Frasca (1999): nos jogos, existem metas e objetivos a serem alcançados e critérios e regras para determinar vitória ou derrota a partir das ações do jogador. Esses elementos são inexistentes nas simulações.

Um interessante exemplo de simulação digital histórica pode ser encontrado no projeto *Rome Reborn*, desenvolvido pela Universidade da Califórnia (UCLA), em 1995, através da colaboração de um equipe transdisciplinar composta por pesquisadores de antiguidade clássica, arquitetura, educação e ciência da informação, radicados nos Estados Unidos, Itália e Grã-Bretanha. Trata-se do desenvolvimento de modelos em realidade virtual de edifícios e monumentos da Roma antiga.

O estímulo ao desenvolvimento cognitivo proporcionado pelo uso das simulações digitais é destacado por Alves (2007), que também chama a atenção para o particular potencial pedagógico dos jogos conhecidos pela sigla "RPG" (*Role-Playing Game*) que se desenrolam com a mediação da internet, pelo estímulo que confere ao desenvolvimento da interatividade, vislumbrando a sua aplicação no ensino à distância. Sua reflexão se alinha à de autores como Simons (2007) e Frasca (2001). Para o primeiro, o desenvolvimento das simulações digitais implica em uma mudança epistemológica mais complexa, a saber, a substituição do paradigma da narratividade, entendida como o padrão principal para compreensão da

experiência e cognição humana, pelo paradigma da simulação, originado pelos avanços da tecnologia hipertextual. Também refletindo sobre a dimensão epistemológica da simulação, Frasca (2001) entende que o salto epistemológico oferecido pela simulação digital reside em sua capacidade de ir além da representação de objetos e sistemas e incluir a representação de comportamentos.

No que diz respeito ao videogame, o texto de Fogu (2009) é um bom ponto de partida para a discutir a relação entre História, simulação e jogos digitais. No Brasil, a exceção da dissertação de Santos (2009) sobre a relação entre o jogo *Medal of Honor* e a memória da Segunda Guerra Mundial nos Estados Unidos, os historiadores têm se concentrado em problematizar a relação entre os jogos eletrônicos e o ensino de História. Essa é a tônica encontrada nos trabalhos de Arruda (2009, 2011), Silva (2010) e Santana (2007). Em função disso, uma questão de primeira ordem foi deixada de fora do debate, a saber: O que teoria da História tem a dizer sobre os videogames e, em particular, sobre os jogos que aparecem como “simulações da história”? Ora, as questões propostas por Fogu são precisamente as seguintes: Como a mídia interativa, especificamente os jogos eletrônicos, afetam a concepção de consciência histórica? Quais os impactos da tecnologia digital sobre a operação historiográfica? Quais os critérios para considerar um videogame “historicamente” correto?

Fogu (2009) afirma que os videogames promovem uma mudança paradigmática sobre a semântica histórica, produzindo uma dissociação entre as referências estruturais que constituíram a operação histórica desde o século XVIII, a saber, a relação com o passado e adesão ao real, ao substituírem a representação e o testemunho pela simulação e a virtualidade. Eles rompem com a associação da história com o passado e com uma visão linear e progressista do tempo histórico, além de promoverem um processo de espacialização e virtualização da História: através da simulação e da interatividade dos videogames, o tempo histórico é

especializado. Sob o impacto desse giro paradigmático, contrói-se uma outra noção do “histórico”, capaz de reposicionar a oposição aristotélica entre História e poesia, resituando a História no reino do possível⁹.

A perspectiva acima não aparece como um caso isolado na literatura sobre historiografia e jogos eletrônicos. Para Uricchio (2005), existe uma forte aproximação entre as teses da historiografia pós-estruturalista e o processo de recriação da História promovido pelos jogos digitais. Trata-se da assunção de uma postura autoreflexiva que rompe com o pressuposto positivista de que o trabalho do historiador consiste em recuperar o passado tal qual ele aconteceu. Numa perspectiva pós-moderna, o descentramento da autoridade do historiador é bem vindo, uma vez que a produção do conhecimento histórico é vista apenas como uma interpretação do passado. É por isso que ele vê de modo positivo os jogos acusados pelos educadores de possuírem “compromisso insuficiente com os fatos e sua irreverência inapropriada para o passado”: eles trazem e estimulam nos jogadores a construção de um novo olhar sobre o passado.

A associação dos jogos eletrônicos com a ficção e a imaginação também é a tônica da abordagem de Kansteiner (2007) para quem a produção de mundos virtuais é tomada como uma atualização contemporânea da construção de mundos alternativos ou utópicos que remontam à publicação da obra *Utopia*, em 1516. Para ele, os elementos ficcionais dos videogame games oferecem oportunidades notáveis para um exercício de exploração histórica contrafactual.

Refletindo sobre as implicações da adoção de uma abordagem contrafactual no campo da História McCall (2012), explora o conceito de “jogo de simulação, tomado como uma expansão do termo videogame. Um jogos de simulação diz

⁹ Na *Poética*, Aristóteles distingue poesia e história, afirmando a poesia como o campo imitação do universal e a história, do particular. Assim, o historiador copia o que aconteceu e o poeta, o que poderia ter acontecido.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2016v2especial1p163>

respeito a "um conflito ou competição que simula dinamicamente um ou mais sistemas do mundo real". Nessa acepção, um jogo de simulação histórica inclui os jogos que possuem ou não finalidade comercial e representam o passado, colocando o jogador em papéis históricos, oferecendo a eles a possibilidade de interagir com representações multimídia imersivas que fazem uso de múltiplos modos de comunicação. Nesse ambiente virtual, os jogadores são confrontados com o "problema do espaço", a saber, o enfrentamento de desafios a serem superados (limites de recursos e ações, obstáculos e antagonistas) em um dado cenário histórico. A principal contribuição dos jogos de simulação para o conhecimento histórico no século XXI é oferecer um "espaço histórico navegável", permitindo superar a limitação inerente ao conhecimento transmitido pelos textos, a saber, a representação de elementos não-textuais do passado, como agricultura, sistemas ambientais, batalhas e a vida familiar de modo textual. Essa representação textual não permite compreender a complexidade envolvida nesses processos históricos. Por outro lado, ao lidar com o problema do espaço em uma simulação do passado, os jogadores se aproximam das situações, experiências e dificuldades análogas às experimentadas pelos homens de uma determinada época. A interação com esse tipo de simulação também possibilita a aquisição de uma noção ampla e não-determinada de passado, a identificação das possibilidades de interação e as limitações que moldam as ações humanas e o desenvolvimento das habilidades de resolução de questões estratégicas.

De certo modo, a discussão acima, representa uma atualização das reflexões propostas por Rigelow (1978) sobre a importância das simulações e jogos para o ensino da História. Ele também estava interessado em determinar quais jogos poderiam ser considerados como históricos ou explorados enquanto simulações históricas, investigando o uso de jogos de interpretação e de tabuleiro para o ensino de História. Ainda que façam referência a outros suportes de jogos, as reflexões que

elaborou sobre as relações entre História e simulação, ainda são úteis para pensar os jogos digitais. Para ele, o estudo da História envolve essencialmente simulação. Seja na recriação de uma situação passada ou no vocabulário utilizado para descrever as suas operações mentais, os historiadores elaboram simulações:

Os historiadores lidam com o desenvolvimento de sistemas econômicos, com a interação de culturas, tensões sociais, negociações diplomáticas sobre uma margem de tempo ampla e uma ampla extensão geográfica (...) Simulações são o laboratório primário do historiador. Elas são uma outra maneira de formular questões sobre os valores do passado, sem enfrentar as reais consequências de estar respondendo essas questões (...) A simulação permite que essas perguntas sejam formuladas mais diretamente e respondidas mais convincentemente pois a simulação traz, não apenas entendimento cognitivo mas, também, enorme entendimento afetivo¹⁰ (Rigelow, 1978, p.210).

Gostaria, de retomar a pergunta proposta por Fogu (2009) sobre quais seriam os critérios para a validação de um videogame "histórico". Ele reconhece que essa é uma questão difícil, uma vez que, não há como colocá-la sem que antes se discuta o que se entende por História. Critica o jogo *Civilization* em função dos seus elementos anacrônicos e do seu viés ideológico, ao mesmo tempo que repreende Square (2004) por ignorar esses problemas e considerar o jogo como um exemplo de "videogame histórico". Propõe um modelo hipotético de videogame no qual o jogador é colocado no papel de um administrador de um campo de extermínio nazista na segunda guerra mundial. O jogo ofereceria a possibilidade de interagir com arquivos históricos multimídia situados na internet, resultando daí a asserção do autor de que essa seria uma proposta válida para um jogo "histórico". Isso ocorre porque Fogu é

¹⁰ Tradução do texto original por este autor: "Historians deal, after all, with the development of economic systems, with the interaction of cultures, with internal social unrest, and with diplomatic negotiations, and they do so over a wide time and geographic spectrum (...) Simulation serves as the primary laboratory tool of the historian in another fashion in that it permits one to ask questions about the values of the past without facing the real consequences of answering those questions (...) Simulation enables these questions to be asked more directly and answered more convincingly because simulation brings not only cognitive understanding but also greater affective understanding".

um entusiasta da adoção de hipertextualidade, que acredita ser um eficiente instrumento para a atualização das estratégias narrativas do historiador, uma vez que ela permite a constrói narrativas não-lineares, a produção de “múltiplas relações semânticas entre os dados” e evita a derrapada para o terreno da ficção literária.

É interessante observar que o modelo de jogo proposto por Fogu (2009), não seria de difícil realização nos dias atuais pois existem vários jogos de MMOG (*Massive Multiplayer Online Game*¹¹) que suscitam essa interação com informações e arquivos na web. No entanto, penso que uma apreciação mais ampla dos jogos comerciais e não-comerciais é necessária para fundamentar uma discussão sobre o que seria aceito pelos historiadores como um jogo “historicamente correto”. Com efeito, Fogu toma como referência, unicamente, o jogo *Civilization*, um produto destinado ao mercado do entretenimento digital e, ao fazer isso, deixa de entrever a possibilidade da existência de múltiplos modelos de historicidade presentes em outros tipos de jogos. Indubitavelmente, um primeiro problema em sua abordagem é partir unicamente do conceito de *persuasive games* desenvolvido por Ian Bogost (2007). Desse modo, não leva em conta as experiências desenvolvidas a partir da noção de *serious games*, ou seja, jogos desenhados com a finalidade educacional e que, exatamente por isso, oferecem um maior rigor epistemológico e procuram incorporar as representações oriundas da historiografia sobre o passado.

Tentando explicar como a indústria de jogos digitais se apropria da História, Kusiak (2002) afirma que o procedimento padrão para um jogo comercial é a produção de uma versão muito simplificada do passado com o único objetivo de entreter o jogador, de modo que, a jogabilidade e a diversão prevalecem sobre o que seria considerado “historicamente correto”, preciso ou legitimável pela teoria da História. Já, no caso dos *serious games*, uma outra lógica seria encontrada, já que o

¹¹ Jogo Multijogador Online em Massa. Trata-se dos jogos que online que oferecem suporte a conexões e partidas com centenas ou milhares de jogadores simultaneamente.

desenho desses jogos privilegia o aspecto educacional ou informativo sobre a dimensão do lazer.

Para além da dicotomia entre jogos educativos e comerciais

O conceito de *serious games*¹² foi apresentado pela primeira vez na obra homônima publicada pelo engenheiro e cientista político Clark Abt em 1970. No período posterior à Segunda Guerra Mundial, Abt trabalhava em tecnologia aplicada à defesa estratégica nos Estados Unidos. Um dos jogos de computador desenvolvidos por ele foi utilizado pelos militares no estudo do conflito da Guerra Fria em escala mundial. Ele defendia a utilização dos jogos para treinamento e educação. Por *serious game* ele entende precisamente isto: os jogos, cuja finalidade educacional é mais importante que objetivo do lazer.

O sentido atual do termo *serious game*, é outro tomando como referência o trabalho de Sawyer e Rejeski (2002). Inspirado-se na obra *Serious Play*, publicada por Schrage (1999), que explana sobre como as empresas privadas podem servir-se de simulações para estimular a produção de inovações. Partindo dessa ideia, Sawyer e Rejeski propuseram utilizar a tecnologia do videogame, para desenvolver e aplicar jogos baseados em simulações para melhorar as organizações e as políticas públicas. A publicação do trabalho desses autores estimulou variadas iniciativas voltadas à realização desse propósito.

O conceito de *serious game* atualmente faz referência ao contexto de instituições e grupos de pesquisa interessados em desenvolver jogos com um viés educativo a exemplo do *Ludoscience*, na França e do SGI (*Serious Game Institute*),

¹² Djaouti et al (2011) questionam se o termo não seria um oxímoro, já que, desde 1954, para, a teoria do jogo proposta por Huizinga, a característica essencial do jogo é precisamente o seu caráter "livre" e, por tanto, "não-sério". No entanto, uso da expressão *ludere serio* pode ser encontrado na literatura renascentista. No início do século XX, a noção de "jogo sério" serviu de metáfora em um romance que abordava a questão do aultério e, posteriormente, foi utilizado em uma outra obra fazendo referência ao esporte.

no Reino Unido. Ainda que a maior parte dos softwares produzidos com o título de *serious game* tenham propósitos educativos e não possuam uma finalidade comercial, em contraponto aos videogames produzidos pela indústria cultural, e largamente consumidos por jogadores que buscam lazer, a relação entre eles é complexa, como mostra o percurso do jogo *American's Army*¹³, que foi projetado, inicialmente, para fins de propaganda e treinamento militar mas, posteriormente, tornou-se um título bastante consumido pelo público em geral.

No entanto, em paralelo ao aumento do consumo de jogos que não foram inicialmente projetados para fins comerciais, na atualidade, ocorre um processo de aumento crescente da complexidade narrativa e da precisão científica existente em alguns jogos comerciais. Um dos fatores responsáveis pelo processo é o agenciamento, por parte da indústria cultural, de especialistas em literatura e de pesquisadores universitários que atuam como consultores, orientando o trabalho dos designers de jogos digitais. O campo da História, oferece vários exemplos desse processo. Margaret Meserve, professora da Universidade de Notre Dame supervisionou a modelização das cidades italianas que servem de cenário para a trama de *Assassins Creed II*. Marcello Simonetta, PhD em literatura italiana, foi o consultor da expansão de *Assassins Creed II*, chamada *Brotherhood*. O professor associado da *Johns Hopkins University*, François Furstenberg, ofereceu consultoria para *Assassins Creed III*. De fato, devemos perguntar se a participação desses intelectuais na criação desses videogames conferiu maior precisão histórica às simulações eletrônicas produzidas fora da academia e qual a concepção de História que apresentam, como o passado é representado e, sobretudo, como esses jogos são recebidos por um público de jogadores que se diferencia pelo interesse em

¹³ O jogo, patrocinado pelo Pentágono, foi lançado em 2002. Trata-se de um jogo de tiro em primeira pessoa que simula aspectos reais do combate travado pelas tropas norte-americanas, do treinamento até missões de combate. O jogo foi desenhado de modo a produzir um intenso impacto emocional nos jogadores.

consumir jogos “históricos” e como influenciam na produção de um imaginário sobre o passado. Aliás, esse parece ser um programa de pesquisa de notável relevância para os que se interessam pelo campo da História Pública.

A pesquisa que desenvolvo atualmente sobre o jogo *Assassins Creed II* tem revelado a pertinência dessas questões e apontado para a complexidade da análise das relações entre simulação digital e História. Para Dow (2013), a Florença recriada pelo jogo *Assassins Creed II* não é uma reconstrução fidedigna da cidade do século XV, uma vez que existem diversos anacronismos no plano da arquitetura. O jogo retrata determinados edifícios atribuindo-lhes construções anteriores ou posteriores ao século no qual se passa a narrativa. Contudo, Dow argumenta que *Assassins Creed II*, em seu anacronismo, aproxima os jogadores do que seria uma experiência urbana atual, possibilitando que diversos monumentos vistos no jogo sejam reconhecidos em uma futura visita à cidade. A simulação do jogo não remete o jogador à dimensão do real, mas à dimensão do hiper-real, uma vez que na Florença “real” também existem elementos de simulação. Desse modo, segundo ele, o jogo pode “vazar” para a realidade e influenciar o modo como os jogadores experimentam a cidade. Em função dessas considerações, Dow (2013) afirma que, em vez de criticar o que são, aos olhos modernos, imprecisões evidentes no jogo, seria melhor imaginar como as pessoas do século XV, poderiam ver esses monumentos, uma vez que os observadores da Renascença não interpretavam monumentos históricos da mesma forma ou com os mesmos objetivos que os historiadores modernos. No renascimento, o sentido e o imaginário associados a monumento eram mais importantes que a sua datação. A conclusão à qual ele chega é a de que, nessa perspectiva, o jogo apresenta uma forma de interpretar e interagir com o passado muito semelhante à que seria encontrada entre os homens da renascença.

Contudo, no processo de investigação da narrativa e da simulação do jogo, constatei que, além da historicidade anacrônica e hiperealista é possível ver em

Assassins Creed II, um outro tipo de historicidade muito próxima a que é encontrada em um tradicional livro didático de História. Ela aparece à medida que o jogador interage com o que pode ser considerado como a biblioteca do jogo, o banco de dados intitulado como *animus 2.0*. Acredito que a análise do *animus 2.0* seja central para a compreender a relação entre real, imaginário e ficcional no jogo. Portanto, além do nível da simulação e da narrativa, essa base de dados acrescenta uma dimensão propriamente textual ao videogame. As entradas de dados desse sistema são acionadas todas as vezes que o personagem explora o cenário e se depara com algum monumento histórico, personagem ou trabalhador típico da época. As informações são exibidas em slides que narram, em detalhes, o percurso histórico que levou à construção e modificação de determinada edificação até o século XV, seus arquitetos, detalhes estéticos, etc., assemelhando-se ao tipo de texto ou de discurso que poderia ser recebido numa enciclopédia ou exposição de história da arte, feita por um especialista da área. Também é possível encontrar alusões aos usos simbólicos de determinada edificação, mais precisamente às suas relações com as instituições políticas e os conflitos da época. Se, do ponto de vista da estética do jogo, a adição de textos históricos tem o efeito de oferecer mais realismo ao ambiente de época, alimentando o imaginário sobre o período renascentista que o jogo procura recriar, ele também acrescenta um novo nível diegético ao jogo, que ficcionalmente passa a ser remetido à própria narrativa historiográfica, ainda que os textos presentes no jogo atuem no sentido de remeter à ficção e não à realidade em si.

Numa primeira mirada, a discussão acima apresentada poderia sugerir que apenas os jogos eletrônicos que apresentassem uma complexa estrutura narrativa e simulacional ou os que fossem livres de imprecisões históricas - sobretudo as não justificáveis pela própria Historiografia - deveriam interessar aos historiadores e professores de História. Contudo, não é isso o que pensa Trépanier (2014). Em um

artigo recentemente publicado no site da *American Historical Association*, no qual reflete sobre como faz o uso de *Assassins Creed* no ensino de História para estudantes de graduação, ele afirma que, precisamente, as imprecisões históricas existentes nos videogames são a base para a introdução e desenvolvimento de discussões teóricas complexas, a exemplo do próprio conceito de imprecisão histórica.

À luz desses debates, parece forçoso concluir pela necessidade de desconstruir a dicotomia, proposta pelo conceito de *serious games*, entre os jogos eletrônicos educacionais e os comerciais, uma vez que ela parece conferir, de modo apriorístico, aos primeiros, um status epistemologicamente superior aos demais. Ora, fazer isso é ignorar o importante papel que os usos e as condições de recepção desempenham na construção dos significados atribuídos aos jogos digitais. Como nos lembra Roger Chartier:

O historiador deve poder vincular, em um mesmo projeto o estudo da produção, da transmissão e da apropriação dos textos. O que quer dizer, manejar ao mesmo tempo a crítica textual, a história do livro, e, mais além do impresso ou do escrito, e a história do público e da recepção (Chartier, 1999, p.18).

Considerações Finais: História Pública, Mundos Digitais e Difusão do Conhecimento Histórico

O historiador poderia ser comparado a um estranho animal que anda para frente, olhando para trás. Nesse movimento, que é, simultaneamente, o de observar e tornar-se sujeito da História, ele utiliza o conhecimento sobre passado para compreender o presente e construir o futuro.

A viagem em direção ao passado pode assumir a forma de uma aventura que não ou um destino – ou narrativas – já conhecido. Essa é a possibilidade aberta pelos mundos ficcionais dos jogos digitais com tema histórico: eles espacializam passados jogáveis. A partir das experiências vivenciadas através dessas simulações

virtuais, é possível interagir com dados e informações complexas (textos, mapas, vídeos, etc) e, desse modo, refletir, aprender e adquirir competências que, futuramente, podem servir de base para que o jogador atue em contextos que são exteriores aos jogos. Desse modo, a expressão do conhecimento histórico através das simulações e dos jogos digitais podem ser vistos como um interessante campo a ser explorado pela História Pública.

Se a popularização da ciência pode ser entendida enquanto uma atividade comunicativa que oferece ao público certo conhecimento científico por meio de um discurso que não é científico, os videogames podem ser úteis à ela. Isso se dá em função das suas complexas propriedades simulacionais (Perez *et al*, 2008). Neles, as informações científicas não precisam explicadas, pois o jogador assimila o conteúdo teórico implicitamente, por meio de experimentação e da interação com contexto da simulação. Ele “aprende fazendo”, uma vez que a teoria está imbutida nas regras do ambiente imersivo e na jogabilidade. Desse modo, mesmo os jogos comerciais podem atuar na transmissão do conhecimento científico, ainda que este não seja o seu objetivo principal.

Por outro lado, é possível que novas gerações de historiadores e professores de História se interessem em desenvolver suas próprias simulações lúdicas do passado, utilizando-as como forma de expressão do conhecimento histórico. Nesse processo, será importante levar em conta as preocupações trazidas pelo campo da História Pública, no sentido de fortalecer o diálogo com os movimentos sociais, com a Memória, a História Oral, com as tradições regionais, de modo a tornar o passado simulado, além de lúdico, significativo. Para isso, é preciso indagar sobre a concepção de História a ser utilizada no jogo para que ele possa ser cientificamente válido e/ou culturalmente significativo.

É preciso salientar que, apesar das inovações suscitadas pela hipermídia, pelas redes sociais, e simulações essas tecnologias são estruturadas e servem de suporte a

processos sociais e culturais que, em si, não são novos. O videogame é um bom exemplo. Para dar conta da sua ampla fertilidade para a História Pública é preciso considera-lo, efetivamente, enquanto um jogo, ou seja, um processo cultural que envolve interações sociais que se projetam para muito além do seu suporte midiático ou digital. Numa palavra, o jogo não é redutível às suas mídias: é o que se faz com a mídia e a partir dela. Ele suscita a produção de textos, hipertextos, vídeos e novos softwares modificações; é base para a construção de referenciais identitários e estimula o desenvolvimento da inteligência coletiva, originando grupos de jogadores e comunidades virtuais. Também encoraja o desenvolvimento de processos de letramento midiático e promove uma intensa troca de imagens e videografias através das quais os jogadores registram suas dificuldades, avanços e triunfos, recrutam - ou desafiam - indivíduos iniciantes ou mais experientes e constroem, coletivamente, as suas memórias.

Em todas as etapas desse circuito midiático, ricos significados são construídos pelos jogadores à medida que jogam e interagem com textos, hipertextos e vídeos produzidos pelas diversas comunidades de que se organizam em torno de um videogame. Essas trocas simbólicas são relevantes para a compreensão dos processos de difusão do conhecimento histórico, pois, mesmo um jogo digital comercial que possua fragilidades epistemológicas em sua simulação ou estrutura narrativa, pode suscitar diversas possibilidades de discussão sobre a História e a construção do passado.

A interação com os regimes ficcionais dos jogos eletrônicos parece possibilitar, além da reflexão sobre a história, a vivência indireta de eventos através de um passado espacializado e jogável.

Referências

ABT, C. C. **Serious Games**. Viking Press, 1970.

AARSETH, Espen. **Cibertext. Perspectives on ergodic literature**. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ALMEIDA, Janiele Rabêlo de; ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira. História pública: entre as "políticas públicas" e os "públicos da história". IN: ANPUH - XVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA: CONHECIMENTO HISTÓRICO E DIÁLOGO SOCIAL. **Anais...**Natal,2013, p.1-10. Disponível em: http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1364156201_ARQUIVO_TextoFinal_ANPUHNATAL_HistoriaPublica_2013.pdf. Acesso em: 10 jun. 2014.

ALVES, L. R. G. . Nativos Digitais: Games, Comunidades e Aprendizagens. In: MORAES, Ubirajara Carnevale de. (org.). **Tecnologia Educacional e Aprendizagem: o uso dos recursos digitais**. Livro Pronto: São Paulo, 2007, p. 233-251

ARRUDA, Eucídio P. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação. Belo Horizonte: UFMG, 2009.

_____. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. **Ensino em Re-Vista**, v.18, n.2, p.287-297, jul./dez. 2011.

BANKS, Marcus. **Interactive Multimedia and antropology – a sceptical view**. University of Oxford, June, 1994.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'água, 1981.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: Understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BOGOST, Ian. **Persuasive games: the expressive power of videogames**. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2016v2especial1p163>

DOW, Douglas N. Historical Veneers Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II. In: **Playing With The Past. Digital Games And The Simulation Of History**. KAPPELL, M. *et al* (orgs). Bloomsbury: Continuum, 2013 p.215-231.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: UNESP, 1999.

_____. **Os desafios da escrita**. São Paulo: UNESP, 2002.

_____. **A história ou a leitura do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

DANNIAU, Fien. Public History in a Digital Context. Back to the Future or Back to Basics ? **Low Countries Historical Review**, vol. 128-4, 2013, p. 118-144.

DJAOUTI, Damien et al. Chapter 3: **Origins of Serious Games**. In: **Springer: London/ Dordrecht /Heidelberg/ New York, 2011, p.25-44. Disponível em:** http://www.ludoscience.com/files/ressources/origins_of_serious_games.pdf. Acesso em: 10 set. 2014.

FALCÃO, Thiago. **Uma Elaboração a Respeito da Noção de Camadas Relacionais de Prescrição**. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92276_1.pdf. Acesso em: 05 jun. 2013.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative**. Parnasso 3: Helsinki, 1999, p. 365-371. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em: 2 jun. 2013.

_____. **Simulation 101: simulation versus representation**. 2001. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101d.html>. Acesso em 4 jun. 2013.

FRISCHER, B. et al. Virtual Reality and Ancient Rome: The UCLA Cultural VR Lab's Santa Maria Maggiore Project Virtual Reality. In: BARCELO, A. *et al*. **Archaeology, British Archaeological Reports International Series S 843**. ArcheoPress, Oxford, 2000, p. 155-162.

FOGU, Claudio. Digitalizing historical consciousness. **History and Theory**, Theme Issue 47, may. Wesleyan University, 2009, p. 103-121.

GUBERN, R. **La mirada opulenta: exploracion de la iconosfera contemporânea.** 3ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KANSTEINER, Wulf. Alternate Worlds and Invented Communities: History and Historical Consciousness in the Age of Interactive Media. In: JENKINS, Keith *et al* (orgs.). **Manifestos for History.** London: Routledge, 2007, p.131-148.

KUSIAK, J. **Virtual Historiography: How History is Presented in Entertainment Based Computer Games.** Truman State University, 2002.

LAPA, José Roberto do Amaral. **A história em questão: historiografia brasileira contemporânea.** Petrópolis, Vozes, 1976.

LEMOS, André. **Desmecanização do universo: das máquinas desejan-tes aos sistemas complexos.** Disponível em: <http://members.tripod.com/ohermeneuta/ANA5.html>. Acesso em: 20 de maio de 2004.

LOWENTHAL, David. **El pasado es un país extraño.** Madrid: Akal Universitaria, 1998.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: MACIEL, Kátia (org.). **Transcine- mas.** Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p. 71-83.

MCCALL, Jeremiah. Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History. **History Teacher**, nov. 2012, vol. 46, issue 1, p.9-28. Disponível em: <http://www.societyforhistoryeducation.org/pdfs/McCall.pdf>. Acesso em 20 ago. 2014.

MOTÓN, Angel Luis Hueso. O homem e o mundo midiático no princípio de m novo século. In. NÓVOA, Jorge et al. **Cinematógrafo: Um olhar sobre a história.** Salvador, São Paulo: UFBA/UNESP, 2009, p.29-40.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo, Unesp, 2003.

PEREZ, Oliver. et al. Playing at scientists: video games and popularising science. **Quaderns del CAC (Consell de l'Audiovisual de Catalunya)** Issue 30, January - June 2008, p.28-35.

POOLE, Steven. **Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution.** New York:Arcade Press, 2000.

RIGELow, Bruce E. Simulation Review : Simulations in History. **Simulation & Gaming** June, 1978, p. 209-220. Disponível em <<http://sag.sagepub.com/content/9/2/209.citation>> Acesso em 20 jun. 2014.

SANTANA, Leovigildo. **Os jogos eletrônicos na era do aluno virtual: brincar e aprender.** Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade do Oeste Paulista, 2007.

SANTOS, Christiano Britto Monteiro. **Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial.** Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, 2009.

SAUVÉ, L.; et al. Distinguishing between games and simulations: A systematic review. **Educational Technology & Society**, 10 (3), 247-256.2007.

SAWYER, B., & Rejeski, D. **Serious Games: Improving Public Policy Through Game-based Learning and Simulation.** Woodrow Wilson International Center for Scholars, 2002.

SCHRAGE, M. **Serious Play: How the World's Best Companies Simulate to.** Harvard Business Press, 1999.

SILVA, Cristiani Bereta da. Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes. **Antíteses**, vol. 3, n. 6, p. 925-946, jul.-dez. de 2010.

SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory: What ball to play? **Game Studies The International Journal of Computer Game Research.** vol. 7, issue 1, 2007. Disponível em: <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>. Acesso em: 01 jun. 2013.

SMITH, Roger D. **Simulation: The Engine Behind The Virtual World**, 1999. Disponível em: <http://www.simulationfirst.com/papers/sim2000/SimulationEngine.PDF>. Acesso em 20 ago. 2014.

SQUIRE, Kurt. **Replaying History: Learning World History through playing Civilization III**. Ph.D. dissertation, Indiana University, 2004.

TRÉPANIÉ, Nicolas. Teaching The Assassin's Perspective: Teaching History with Video Games, 2014. Disponível em: <http://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2014/the-assassin%E2%80%99s-perspective>. Acesso em: 08 ago. 2014.

URICCHIO, William. Simulation, history, and computer games. In: GOLDSTEIN, Jeffrey; RAESSENS, Joost (orgs.). **Handbook of Computer Games Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005, p.327-338. Disponível em: <http://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf>. Acesso em: 10 set. 2013.

VEYNE, Paul. **Como se escreve a história; Foucault revoluciona a história**. 4ª ed., Brasília: Editora UNB, 2008.

VIANA-TELLES, Helyom. Mutações na Imagem uma perspectiva antropológica sobre a cultura visual dos meios de entretenimento digital. **Cadernos de Antropologia e Imagem**, 2005, nº 20, p.47-62.

VIANA-TELLES, Helyom. **Um tecido encharcado de tensões: as formas elementares da memória do Sinditêxil-Bahia**. Tese (Doutorado em Ciências Sociais). Salvador: UFBA, 2009.

WHITE, Hayden, 1991. Teoria literária e a escrita da história. **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro: vol. 7, n. 13.

_____, 2008. **Meta-história: a imaginação poética do século XIX**. 2 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

ZAAGSMABMGN, Gerben. On Digital History. **Low Countries Historical Review**, vol. 128-4, 2013, p.3-29.