



História e Videogames: contribuições de Espen Aarseth para o debate metodológico.

Diogo Carvalho*

Resumo: Milhões de pessoas usam seu tempo para jogar videogame todos os dias. Hoje os videogames são capazes de recriar eventos históricos com a participação interativa de seus jogadores, contudo, ainda existem diversos problemas relativos à utilização desse tipo de mídia como fonte histórica. Neste trabalho pretendemos debater estas questões, com enfoque em possíveis abordagens metodológicas com vistas a tornar os jogos eletrônicos objetos mais palpáveis aos historiadores. Ao longo do texto procuramos adaptar para a historiografia o método de análise de games desenvolvido por Espen Aarseth.

Palavras Chave: mídias, história, metodológica, videogame, jogos.

History and Video Games: contributions made by Espen Aarseth to the methodological debate.

Abstract: Millions of people spend their time to play videogames every day. Today the videogames are able to recreate historical events with interactive participation of their players, however, there are still many problems concerning the use of such media as a historical source. In this paper we intend to discuss these issues, focusing on possible methodological approaches in order to make video games more tangible objects to historians. Throughout the text we try to adjust to the historiography games analysis method developed by Espen Aarseth.

Keywords: media, history, methodological, videogame, games.

Introdução.

O uso de novas fontes amplia a necessidade de novos recursos metodológicos para interpretá-las. Ao longo do século, o cinema, a música, os quadrinhos, dentre centenas de outras expressões culturais foram incorporados à pesquisa acadêmica. Este processo propiciou que o caráter multidisciplinar da história fosse exercitado com mais veemência pelos nossos pares.

* Doutorando em História Social (PPGH-UFBA), bolsista CAPES. Email: diogocarvalho_71@hotmail.com.



A expressão fonte histórica passou por uma ampla redefinição no campo da pesquisa historiográfica. Na linguagem de positivista, seus limites abarcavam essencialmente os registros escritos e oficiais (os “documentos”), privilegiados pela suposta neutralidade e “verdade” que continham, condições necessárias à pesquisa histórica científica. Fora da ortodoxia positivista e, posteriormente, marxista, foram incorporados variados tipos de fontes (diários, cartas, fotografias, desenhos, inventários, jornais, revistas, filmes, mapas, conjuntos arquitetônicos, fontes sonoras, orais e literárias etc.), através de renovados objetos, campos de estudo e metodologias.¹

Atualmente, com a digitalização de parcelas do conhecimento humano, o número de fontes se tornou ainda maior. Não só para os historiadores, mas para todos aqueles que lidam com dados. A produção de dados se tornou um elemento intrínseco ao funcionamento da rede, por dois aspectos. O primeiro é que qualquer interação na *web* produz dados. Mesmo o usuário mais discreto, que não possui contas em redes sociais e nem utiliza *softwares* de qualquer espécie também produz dados ao navegar através de sites de notícias, por exemplo. A partir desses dados gerados pelo usuário “discreto” é possível traçar um perfil dos seus acessos, de onde ele acessou, quais notícias ele acessou primeiro, o que costuma levá-lo a passar mais tempo lendo, isso sem falar nos mecanismos de buscas que a cada atualização estão cada vez mais personalizados. Ou seja, a produção de dados é da própria natureza do universo digital, não é possível interagir em um ambiente digital sem reconhecer e fornecer dados.

O segundo aspecto da centralidade dos dados produzidos pelos usuários está no modelo comercial que as grandes empresas de internet adotaram e que se concentra, sobretudo, na venda dos dados dos clientes destes serviços². Ou seja, a produção e o uso dos dados são constantes e podem ser analisadas em diversas direções. O mais importante, no momento, para a historiografia, é o reconhecimento destas novas fontes geradas em ambiente digital. Como acessá-las? Como tratar aplicar metodologias de análise nesses dados? São questões urgentes que devemos nos perguntar, visto que o uso desses dados irá modificar a forma como escrevemos a História: “essas ferramentas digitais e pesquisas não estão somente democratizando a prática

¹ ROSA, Micheli. Educação Histórica, fontes históricas e novas tecnologias: descompassos e possibilidades: *Ágora*. Porto Alegre: ano 2, 2011, p.13.

² Para saber detalhes sobre a venda de informações dos usuários pelo Google, ver: HOOFNAGLE. Chris. Beyond Google and Evil: How policy makers, journalists and consumers should talk differently about Google and privacy. *First Monday*. Chicago: vol 14, 2009. Disponível em: <<http://firstmonday.org/article/view/2326/2156>>. Acesso em: 27/02/2016.



histórica, mas também estão fornecendo, aos historiadores profissionais, novas oportunidades e modos para expansão da alfabetização histórica.”³

Além dessas fontes que circulam e são criadas pela navegação na *web*, e que estão sendo objeto de mineração⁴ e procura de dados por alguns historiadores e cientistas sociais, existem outros objetos nascidos em mundo digital e que não foram desenvolvidos na *web* ou para *web*, ou que foram desenvolvidos fora da *web* e que estão na *web* atualmente. Fazemos referência explícita aos *games* que podem ser criados através da internet, por meio de desenvolvimento colaborativo e código aberto, ou daqueles *games* que são criados em empresas e que necessitam de sigilo para lançar seus produtos com pioneirismo e inovação.

Os *games* acompanharam este processo de desenvolvimento tecnológico, que resultou na revolução tecnológica a partir da popularização da *web*. Os *games* possuem uma trajetória histórica como um artefato criado pelo homem e que hoje, é extensivamente usado como plataforma de entretenimento. Esse desenvolvimento, em parte, foi financiado pelas pesquisas nas áreas de tecnologias aplicadas a defesa.

Nas últimas décadas, a relação intrínseca entre o complexo industrial militar e a indústria cultural norte-americana gerou a criação de um conceito, *Military Entertainment Complex*, que está sendo amplamente debatido nas universidades norte-americanas.

Os jogos de guerra para videogames fazem parte do complexo militar e de entretenimento que Stahl e outros estudiosos elaboraram, baseados nas implicações das relações militares e de entretenimento. Stahl vem observando como os jogos de guerra têm evoluído, através desta relação, vindo a mudar as experiências cívicas de guerra nos Estados Unidos, no século XXI⁵.

³BROOKS, Leslie. “I Nevertheless Am a Historians”: Digital Historical Practice and Malpractice Around Black Confederate Soldiers. In: DOUGHERTY, JACK; NAWROTZKI KRISTEN (orgs) *Writing History in the Digital Age*. Ann Arbor: University Michigan Press, 2013, p.50.

⁴ Mineração de dados é um termo utilizado por pesquisadores ou empresas que utilizam dados colhidos no Big Data.

⁵ CORONEL, Karen. *Exploring Ideology in Gaming: Youth playing “Call Of Duty Modern Warfare”*. Dissertação de Mestrado (Artes e Estudos do Desenvolvimento). International Institute of Social Studies. Netherland: 2010, p.10.



Pesquisadores como Corey Mead, professor do *Baruch College*, de Nova York, estão pesquisando as origens da relação entre o complexo industrial militar norte americano e a indústria de entretenimento. Em seu livro, *War Play: video games and the future of armed conflict*, Mead aponta que no século XX a relação entre desenvolvimento tecnológico e esforço de guerra foi uma constante devido a necessidade militar de aperfeiçoar seu pessoal e seus equipamentos. Inclusive, segundo o autor, o surgimento do primeiro computador digital foi oriundo do esforço de guerra do exército norte-americano na Segunda Guerra Mundial, sendo que “sua primeira tarefa foi fornecer cálculos utilizados para planejar a detonação de uma bomba de hidrogênio.”⁶

Segundo Mead, ao longo dos anos esta relação entre inovação tecnológica e o exército continuou no decorrer das décadas do pós-guerra. Grande parte da tecnologia que serve como base para a manufatura de jogos eletrônicos foi produzida ou financiada pelo Pentágono: “Sistemas de computadores avançados, gráficos computadorizados, a internet, sistemas em redes para múltiplos jogadores, navegação 3D em ambientes virtuais – todos eles foram financiados pelo departamento de defesa.”⁷

A produção de um dos primeiros jogos de videogame foi fruto desta relação entre o departamento de defesa norte-americano e a academia, especialmente institutos de pesquisa como o *MIT*, responsável pela confecção de *Spacewar*, software reconhecido como um dos primeiros videogames da história. O título deste game já é bem sugestivo sobre as influências que motivaram o aporte de recursos do governo norte-americano para estas pesquisas. Conforme Mead, os principais motivos desses investimentos foram a “preparação para uma guerra nuclear e a exploração espacial”⁸.

As raízes do histórico envolvimento das Forças Armadas com os videogames vai além do financiamento de computadores. Por décadas – dos anos 60 aos anos 2000 – as forças armadas assumiram a liderança no financiamento, patrocínio e invento da específica tecnologia usada nos videogames.⁹

⁶ MEAD, Corey. *War Play: vídeo games and the future of armed conflict*. New York: An Eamon Dolan Book. 2013. p.12.

⁷ *Ibidem*, p. 14.

⁸ *Idem*.

⁹ *Idem*.



Ao longo dos anos, esta relação entre os institutos de pesquisa, Pentágono e a indústria de entretenimento, continuou e gerou avanços tecnológicos que foram assimilados no campo militar e no setor de entretenimento digital como observam Robin Anderson e Marin Kurti: “Trabalhando em conjunto, as pesquisas militares e comerciais continuaram avançando e refinando a tecnologia de interatividade digital tanto para armas quanto para videogames.”¹⁰

Um artigo que descreve em detalhes esta relação entre os militares a academia, e o complexo de entretenimento norte-americano se chama *All But War is Simulation: The Military Entertainment Complex*, de Tim Lenoir, da Universidade de Stanford. Lenoir deixa claro, através de uma narrativa descritiva e crítica, como os militares, através da ARPA, agência fundada para o desenvolvimento de projetos avançados para defesa, financiaram grande parte da tecnologia de telecomunicações usadas, na atualidade, pelos civis. Além das pesquisas nesta área, a ARPA despendeu um volume significativo de recursos para o desenvolvimento de sistemas computadorizados relacionados à interação entre a visão-humana e computadores, com vistas a aumentar as capacidades humanas no campo de batalha. Diversos órgãos estatais ajudaram no financiamento destas pesquisas, lideradas pelo Professor de *Harvard*, Ivan Sutherland, cujo papel foi fundamental para criação de displays de simulação.

Os fundos para esse projeto vieram de diferentes fontes: os militares, academia e indústria. A *CIA* destinou \$ 80,000, e outros recursos também foram destinados pela ARPA, o Escritório de Pesquisas Navais e *Bell labs*. A *Bell Helicópteros* providenciou equipamentos. A força aérea deu um computador PDP-1, enquanto o Lincoln Labs do *MIT*, igualmente a partir de contrato com a *ARPA*, forneceu um sensor ultrassônico na posição da cabeça.¹¹

Muitos estudantes que participaram destas pesquisas fundaram empresas de tecnologias. A empresa *Atari*, responsável por baratear e comercializar consoles de videogames na década de 1970 e 1980 foi um bom exemplo. Além do pioneirismo da *Atari* do ponto de vista comercial, Lenoir destaca que a associação com a *Lucas Art's* serviu como marco simbólico para a parceria entre os estúdios fílmicos e o universo dos videogames.

¹⁰ANDERSON,R; KURTI, M. From Americans Army To Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex. *Democratic Comunicado*. Boca Raton: n. 1. 2009, p. 48.

¹¹LENOIR, T. All But War is Simulation: The Military Entertainment Complex. *Configurations*. Maryland: v. 8, 2000, p. 293.



Ao longo das décadas de 1980 e 1990 as pesquisas com enfoque nas tecnologias usadas no desenvolvimento de jogos eletrônicos evoluíram de tal forma que os games se tornaram tão realistas em termos gráficos que as narrativas ganharam uma complexidade comparada aos filmes, contudo este avanço não foi restrito a estas áreas. Os militares que já utilizavam os games para treinamento dos seus soldados também investiram no desenvolvimento de jogos voltados ao público civil, com o propósito de arregimentar novos corações e mentes para o exército. Ed Halter, autor de *“From Sun Tzu To XBOX: war and videogames”* descreve, com certo espanto, como os militares norte-americanos “invadiram” Los Angeles, durante a *Electronic Entertainment Expo* em 2003, maior evento do mundo na área de jogos eletrônicos. Segundo Halter, o propósito da invasão, com direito a helicópteros de combate e outras máquinas de guerra foi o lançamento de uma nova versão de *“American’s Army”*, jogo desenvolvido pelo Pentágono e lançado gratuitamente.

A missão deles era promover a mais recente versão do jogo de computador de última geração desenvolvido pelo Exército Norte-Americano para auxiliar no recrutamento e isso obteve um sucesso notável de jogadores, críticos e profissionais da indústria. Com dois milhões de downloads em apenas um mês, *Americans Army* se rapidamente se tornou um fenômeno no mundo dos games onde os jogadores mais dedicados conversavam sobre isso por semanas.¹²

Esta conjuntura, onde o Exército norte-americano passou a utilizar games como ferramenta de propaganda ideológica e de recrutamento, foi estimulada a partir de 11 de Setembro de 2001, cujas implicações na política doméstica e externa dos EUA tiveram desdobramentos em todos os continentes.

Especificidade dos games quando comparados com outras fontes audiovisuais.

Quando comparado a outros gêneros audiovisuais, os videogames possuem singularidades e familiaridades. É importante ressaltar que os games são oriundos da convergência midiática. Eles são desenvolvidos com a ajuda de profissionais de diferentes áreas

¹² HALTER, E. *From Sun Tzu To XBOX: war and videogames*. New York: Thunder’s Mouth Press, 2006, pp. 4-5.



que variam de campos distintos da informática à psicologia. Os jogos adquirem sentido através do audiovisual, mas possuem um caráter interativo, diferente da narrativa clássica da linguagem cinematográfica. Essa interatividade, permite ao jogador-usuário, termo diferente do expectador, explorar o cenário e interagir com o sistema. Além da interatividade com o usuário, os jogadores, atualmente podem interagir com outro jogador, ou com múltiplos jogadores o que potencializa experiências estéticas diferentes daquelas experimentadas ao ir ao cinema, ou assistir TV. Nos próximos anos com o uso de óculos de realidade aumentada, o grau de simulação ofertado pelos consoles e fabricantes de jogos tende a aumentar e com isso, outras possibilidades de interação entre homem-sistema e homem-homem irão surgir. Essas características interacionais dos videogames, o barateamento dos custos de produção, e o interesse de grandes investidores, transformaram os videogames em dos setores que mais arrecada na indústria cultural.

Dentre os diversos tipos de materiais audiovisuais que são produzidos na contemporaneidade e que possuem interações metalinguísticas e multidisciplinares, os jogos eletrônicos ocupam um papel de destaque no modo de vida e no comportamento humano. Recentemente a Microsoft revelou que o usuário do *XBOX ONE* passa em média 5 horas por dia utilizando o console. Dados atuais do IBOPE demonstram que 23%¹³ da população brasileira jogam cotidianamente e esse mercado já é o 4º do mundo em número de jogadores e o 11º¹⁴ em faturamento.

¹³ ORRICO, Alexandre. Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer. Folha de São Paulo. São Paulo: 08/10/2012, Tec. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2012/10/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>> Acesso em: 28/02/2016

¹⁴Para mais informações ver: TOP 100 countries by game revenue. Newzoo. São Francisco. 2015. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>>. Acesso em: 28/02/2016.



	1	China	1,376,049,000	726,554,000	22,227,194,000
	2	United States of America	321,774,000	287,537,000	21,962,491,000
	3	Japan	126,573,000	115,751,000	12,328,860,000
	4	South Korea	50,293,000	42,664,000	3,978,476,000
	5	Germany	80,689,000	71,175,000	3,654,669,000
	6	United Kingdom	64,716,000	59,933,000	3,533,493,000
	7	France	64,395,000	55,110,000	2,460,172,000
	8	Canada	35,940,000	31,785,000	1,811,271,000
	9	Spain	46,122,000	36,524,000	1,564,223,000
	10	Italy	59,798,000	39,144,000	1,505,800,000
	11	Brazil	207,848,000	128,034,000	1,418,623,000

Fig 1 – Número de jogadores por país.

Fonte: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>>. Acesso em: 28/02/2016

Em duas pesquisas realizadas no Brasil em 2011 e 2012 foram observados os seguintes dados: a média de tempo de interação com jogos on-line chega a 5h14min semanais; nos jogos portáteis cai para 3h22min (IBOPE, 2011); a média que o jogador brasileiro passa em frente ao *videogame* é de sete dias por semana, duas horas por dia; e no Brasil, somando todas as pessoas que jogam *videogames*, são gastas mais de 40 bilhões de horas (InsideComm/Censo Gamer – 2012). Estes dados nos provocam a pensar as relações que são estabelecidas por estes jovens entre a cultura lúdica e a cultura digital.¹⁵

Esse fragmento do artigo da professora Lynn Alves revela que os videogames, nas suas diferentes formas, fazem parte do cotidiano. Tal costume está refletindo na própria forma como as pessoas se relacionam fora dos games, ou seja, a forma de se relacionar no universo dos games está influenciando a sociabilidade. O termo utilizado para se referir a este processo é Gamificação¹⁶.

¹⁵ Para mais informações ver: ALVES, Lynn. A cultura lúdica e a cultura digital: interfaces possíveis. *Revista entreideias*. Salvador: V3, n.2, 2014, p.101.

¹⁶ Este conceito vem sendo discutido por diversos setores da sociedade. Não debatemos seu significado com mais profundidade, pois achamos que a definição dada por Lynn Alves é bem didática e clara, além



Desta forma, a gamificação se constitui no processo de levar as características presentes no jogo para a busca de solucionar problemas, em diferentes situações, principalmente as que envolvem e seduzem o sujeito para consumir novos produtos. A existência de desafios e missões que ao serem cumpridas são recompensadas, mobilizando e engajando os sujeitos em uma causa de forma lúdica, prazerosa e muitas vezes colaborativa vem sorratamente se instaurando na sociedade contemporânea, atraindo principalmente a Geração C.2. Geração que desencadeia e demonstra, nas suas situações e ações vividas, uma familiaridade com as tecnologias digitais e telemáticas, potencializando seus usos e suas influências na ressignificação dos espaços vivificados cotidianamente. Geração C é o grupo de sujeitos que interagem com estes artefatos e produzem colaborativamente e conectados a diferentes redes, conteúdos.¹⁷

Segundo a professora Lynn, os sujeitos, através da ludicidade presente nos games, estão importando maneiras de se relacionar e solucionar problemas. A forma como as pessoas interagem, solucionam problemas e consomem está recebendo influência do universo dos games e que fazem parte de uma nova forma de transmitir e produzir cultura através da cultura digital. Nesse sentido, cultura digital seria um conceito com data de validade, pois o processo de gamificação revela, que a distinção entre cultura digital e as demais culturas está cada vez mais tênue e difícil de ser estabelecida.

Tanto os fatores comportamentais como os fatores econômicos evidenciam a necessidade de debates sobre métodos de análise historiográficos que possibilitem aos historiadores a utilização de games como fontes históricas.

Games e a necessidade de uma metodologia para análise historiográfica

A distância de determinado objeto dificulta a sua adoção para análise em determinados campos do saber. A dificuldade da aceitação de novas fontes impede que o escopo interpretativo sobre determinados fenômenos, como a gamificação, seja debatido por algumas áreas como a historiografia. Existe uma distância entre a historiografia e as culturas digitais, por isso temos a

disso, a discussão em torno do conceito de gamificação merece problematizada em uma perspectiva da historiografia, dimensão ainda inexplorada.

¹⁷ Ibidem, p.102.



intenção de contribuir através de uma proposta de análise metodológica que possa ser utilizada na pesquisa histórica utilizando games como fontes.

Essa constante recusa acadêmica em usar amplamente as novas mídias, caso do cinema e dos quadrinhos mas também dos videogames, é consequência da ausência de um ferramental de análise consagrado na tarefa de permitir uma análise crítica precisa. Essa dificuldade metodológica ocorre pela complexidade oferecida pelas novas mídias – diferente das tradicionais, que usam de apenas um tipo de comunicação, as novas mídias apresentam uma sobreposição de signos em sua composição.¹⁸

Nossa proposta metodológica foi influenciada pela discussão sobre este tema realizada por Aarseth e que concebe os games como um objeto multidisciplinar, capaz de ser analisado em diversas dimensões. Ou seja, existem infinitudes de questões específicas ou comuns a algumas áreas, cuja análise dos games pode ajudar no seu entendimento.

De acordo com Aarseth, os estudos sobre aspectos estéticos do game é uma prática recente no ambiente acadêmico e só obteve destaque nas “últimas duas décadas”¹⁹. Ainda segundo este autor, este interesse foi motivado pela popularização dos videogames e pela proximidade que os videogames possuem com as obras de arte, objetos de análise das humanidades. Aarseth destacou que, se por um lado essa visibilidade dos estudos sobre games na contemporaneidade pode ser atribuída ao seu êxito econômico e cultural, isso também causa lapsos estéticos nos observadores, especialmente se eles são treinados na análise textual. Instigados a tratar desse objeto, os acadêmicos não possuem metodologias de análises específicas, e utilizam de arranjos metodológicos como a análise fílmica para analisar um fenômeno que é diferente do cinema, por exemplo.²⁰ Devido a esta carência de uma base metodológica que fosse utilizada de forma multidisciplinar no campo das humanidades, Aarseth

¹⁸ Ver mais em: CARREIRO, Marcelo. Jogando o Passado: videogames como fonte histórica. *Revista História e Cultura*. Franca: v.2, n.3, 2013, p.5.

¹⁹ AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. DAC Conference. Melbourne: 2003, p.1.

²⁰ AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. DAC Conference. Melbourne: 2003, p.1.



estabeleceu parâmetros que veremos mais à frente.²¹ Antes de adentrarmos na adaptação desses parâmetros de análise para determinadas especificidades da história, é necessário debater sobre algumas observações problematizadas por Aarseth no texto “*Playing Research: methodological approaches for game analysis*”.

Antes de expor as categorias que irão compor o conjunto da metodologia de análise, Aarseth refletiu sobre a necessidade dos pesquisadores se perguntarem como e por que eles irão estudar isso? Ou seja, quais os motivos levaram a escolha de determinado game como objeto e como esse game será analisado²².

Aarseth também argumentou que existe uma recomendação da Associação Internacional de Desenvolvedores de Games para incluir, em programas acadêmicos com foco em games, alguns tópicos que deveriam fazer parte do conteúdo desses cursos.

- Crítica do game, análise e história;
- Game e sociedade;
- Sistema do Game e Design do Game;
- Habilidades técnicas, programação e algoritmos;
- Design Visual;
- Audio Design;
- Interatividade ao contar histórias, escrita e roteiro;
- Negócios e Games;
- Pessoas e Processos de Gestão.²³

Os tópicos acima são recomendações para qualquer curso de games, seja ele ligado as áreas das humanidades das ciências naturais ou ciências exatas. Aarseth observou que estes tópicos podem ser subdivididos em outros tópicos de acordo com o propósito do curso.²⁴

²¹ Assim como Aarseth, Carrero também fez a mesma advertência sobre o a validade do uso de metodologias de análise fílmica no estudo dos games. Ver em: CARREIRO, Marcelo. Jogando o Passado: videogames como fonte histórica. *Revista História e Cultura*. Franca: v. 2, n.3, 2013.

²² AARSETH, Espen, op.cit. ,loc. cit.

²³ Ibidem, p.2.

²⁴ AARSETH, Espen. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. DAC Conference. Melbourne: 2003, p.2



Durante a construção do seu método de análise de jogos eletrônicos, Aarseth se debruçou sobre uma proposta de Konzack, que estipulava sete categorias de análises propostas por este autor. Konzack sugere que, o hardware, o código de programação, funcionalidade, jogabilidade, referências e aspectos socioculturais do jogo devem ser analisados. Aarseth discorda dessa perspectiva, por achar que uma análise estética deve ir direto ao ponto que interessa aos analistas. O autor também argumenta que a análise do game, assim como o game, não pode ser enfadonha. “Uma análise estética, assim como um jogo de computador, não pode dar ao luxo de aborrecer o seu público, ele deve ir direto ao ponto e ampliar os elementos que tornam o jogo interessante, quaisquer que sejam”²⁵.

Após este alerta, Aarseth pontou três dimensões que caracterizam qualquer metodologia de jogo em um ambiente virtual. Um jogo para ter validade analítica, segundo estes pressupostos de pesquisa, deve ter regras. “Sem regras para estruturar as ações, mas como um mundo virtual, nós teríamos um jogo livre ou outras formas de interação, mas não uma jogabilidade.”²⁶

- Jogabilidade (Os jogadores, ações, estratégias e motivos);
- Estrutura do game (Regras do jogo, incluindo as regras de simulação);
- Mundo do game (Conteúdo ficcional, topologia, nível do design, texturas etc).²⁷

Para Aarseth estas três categorias podem ser subdivididas e também podem ser utilizadas separadamente ou em conjunto.

Eles podem ser analisados separadamente ou combinados: como é que a combinação de uma certa estrutura de um game e uma determinada estrutura de mundo de um game (arena) afeta a jogabilidade? (Ex. mudando a gravidade de 1 para 3, como isso afeta o jogo).

Estes níveis interdependentes têm diferentes pesos em diferentes games. Em alguns games, tipicamente jogos de RPG com múltiplos jogadores, o primeiro nível é dominante. Em games baseados na estratégia e na reação, como Comand Conquers, Tetris ou Quake, as regras dominam o jogo. E em jogos de

²⁵ Idem.

²⁶ Idem.

²⁷ Idem.



exploração de mundos, como *Half Life* ou *Myst*, o mundo do game é o elemento dominante.²⁸

Aarseth observou que cada nível pode ser mais útil para enfoques de pesquisa variados:

- Jogabilidade (Sociológico, etnológico, psicológico);
- Regras do Jogo (Design de Jogos, negócios, direito, ciência da computação/IA.);
- Mundo do Game. (Artes, estética, história, estudos culturais/mídias, economia.²⁹

Aarseth problematiza essas observações e trabalha com a hipótese de que a atração por determinado game tem relação com o problema e o campo de estudo onde ele será analisado: “Minha hipótese é que existe uma forte correlação entre o nível dominante de um jogo e a atração que isso tem como objeto de análise para certas disciplinas e abordagens.”³⁰

Nesse sentido, segundo Aarseth, jogos como *Half Life* teriam uma atração maior entre os historiadores. Contudo, os três níveis possuem relação com áreas de atuação da história. Através da análise da jogabilidade os historiadores podem verificar costumes que estão presentes na sociedade, ou seja, a maneira pelo qual os games são desenvolvidos, os motivos e ações realizadas pelos jogadores também interessam aos historiadores. As regras do jogo podem revelar, dentre outras coisas, valores morais, distopias e utopias sociais, graus de desenvolvimento tecnológico e influência de vetores sociais na realização dos games. Para isso o historiador deve estudar a origem, e o contexto onde o game foi criado, ou seja, o historiador deve problematizar e contextualizar a fonte, além de compará-la com outros documentos do período e tema estudados. No mundo dos games, os historiadores podem extrair aspectos estéticos e artísticos que podem revelar o grau de desenvolvimento da arte, influências estéticas, influências de determinadas narrativas históricas sobre o design, aspectos de influência política e

²⁸ AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. *DAC Conference*. Melbourne: 2003, p.2-3.

²⁹ Ibidem, p.3.

³⁰ Idem.



econômica. Os historiadores, até pelas características multidisciplinares da história, podem utilizar os três níveis enfatizando aspectos que possuam melhor relação com seu objeto. Assim, abaixo iremos propor alguns temas de análise que podem ser relacionados aos três níveis listados por Aarseth:

- Jogabilidade: Estudos históricos sobre ludicidade, estudos históricos sobre comportamento, estudos históricos sobre táticas militares (em casos de jogos de simulação de guerra), estudos históricos sobre narrativas digitais, estudos históricos sobre a história da tecnologia etc.;
- Regras do Jogo: Estudos históricos sobre moral, estudos históricos sobre criminalidade, estudos históricos sobre gênero etc.
- Mundo do Game: Estudos históricos sobre a história da arte, ideologia da estética, estudos históricos sobre patrimônio, estudos históricos sobre memória³¹, estudos históricos sobre mídias, estudos históricos sobre cultura ou determinados recortes da história econômica, estudos históricos sobre estereótipos.

Apesar de Aarseth propor um método de análise a partir destas três premissas e que pode ser utilizado em áreas diferentes do mundo acadêmico, este método precisa de alguns ajustes para ser utilizado pelos historiadores, com vistas a facilitar a análise de determinados processos históricos. O que Aarseth propõe são categorias de análise generalizantes para as humanidades, mais especificamente um método para analisar a estética dos videogames³². Ou seja, a simples análise estética pode ser útil em determinadas áreas, porém, na história isso é apenas uma dimensão da análise da fonte audiovisual. Por isso, vamos propor a fusão de algumas categorias de análise fílmica externas ao filme e que podem ser utilizadas da mesma forma na análise dos games. Não é nossa intenção modificar completamente estes três níveis propostos por

³¹ Para mais informações ver: MONTEIRO, Christiano. Videogame como fonte de análise histórica. Revista O Olho da História, Salvador: n. 16, 2011.

³² Devemos destacar que Aarseth não está interessado em formular, nesse artigo, uma teoria explicativa dos videogames, mas sim oferecer aos acadêmicos das humanidades, alternativas e caminhos metodológicos que possam ser percorridos por estudiosos de diversos campos. Para mais informações ver: AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. DAC Conference. Melbourne³²: 2003.



Aarseth, porém eles precisam de complementos para uma otimização da sua aplicabilidade pela historiografia. Assim, vamos adaptar e inserir, na proposta de Aarseth, uma categoria de análise proposta por Jhonni Langer em seu artigo “*Metodologia de Análise de Estereótipos em Filmes Históricos*”³³. Antes de adaptar esta ferramenta metodológica, vamos expor o roteiro metodológico proposto por Langer.

- Definição e Objeto do Tema da Pesquisa;
- Seleção do Filme;
- Crítica Externa;
- Crítica Interna.³⁴

Abaixo segue a descrição dos passos sugeridos por este autor para realização da crítica externa.

- Resgate da cronologia da obra (período de produção e de lançamento);
- Verificação e comparação da versão da película (no caso de existirem mais versões);
- Verificação se a obra foi baseada diretamente na literatura, histórias em quadrinhos, teatro ou outra expressão artística;
- Alterações realizadas pela censura ou pelo Estado;
- Custos de produção, fontes financiadoras;
- Biografia dos produtores, diretores e roteiristas (classe social que pertencem, tipos de filme que já realizaram, outras produções que fizeram parte);
- Elementos estéticos: estilo artístico de cada obra; caráter subjetivo dos modelos estéticos; linguagem cinematográfica (movimentos da câmara, planos, enquadramentos, iluminação, sonoplastia);
- Estilo de produção: o filme histórico tradicional (hollywoodiano), por exemplo, enfatiza a emoção em detrimento ao aspecto racional da trama (a noção de espetáculo);
- Análise do cartaz e da propaganda do filme ou sua veiculação pela mídia: muitos estereótipos são propagados diretamente pelos cartazes, ou então, pela seleção de algumas cenas específicas do filme. Também a escolha de certos personagens ou situações do filme nos cartazes podem revelar ideologias específicas dos produtores ou dos patrocinadores.³⁵

Como a crítica externa proposta por Jhonni Langer foi desenvolvida para a análise de filmes, a forma como o tutorial está descrito demonstra que o mesmo não é eficiente quando

³³Para mais informações ver: LANGER, Jhonni. Metodologia de Análise de Estereótipos em Filmes Históricos. *História Hoje*. São Paulo: v. 2, n. 5, 2004.

³⁴ *Ibidem*, p.4-5.

³⁵ *Ibidem*, p.5.



aplicado na íntegra no estudo dos games, pois os pressupostos de análises estão detalhadamente direcionados ao universo cinematográfico. Reconhecendo este fato, propomos que este roteiro seja modificado nos seguintes termos.³⁶

1. Crítica Externa:

- Classificação do game (estratégia, *RPG*, *multiplayer*, primeira pessoa etc);
- Análise da plataforma (*smartphones*, *PCs*, consoles etc);
- Resgate da cronologia da obra (período de produção e lançamento, análise de episódios anteriores);
- Verificar a influência de outra narrativa artística como quadrinhos, literatura, teatro, cinema;
- Influência do Estado ou de outros agentes externos sobre os desenvolvedores do game;
- Cronologia do desenvolvimento tecnológico: a tecnologia utilizada naquele game foi desenvolvida de que maneira?
- Análise dos custos de produção e das fontes de financiamento;
- Análise e entrevista dos produtores, diretores e roteiristas;
- Análise de elementos pré-lançamento como: *teaser*, *trailer*, *memes*, *gifs* e outras expressões midiáticas sobre o game;
- Perfil do usuário;
- Influências de escolas historiográficas no enredo;
- Estudo do design, regras e mecânica do jogo;
- Entrevistar desenvolvedores;
- Observação de outros jogadores.

2. Imersão no Game:

- Jogar o jogo sozinho;
- Jogar o jogo em modo *multiplayer*;
- Jogar utilizando tutoriais;
- Jogabilidade: análise do perfil dos jogadores, se o jogo é em primeira pessoa, tabuleiro, etc, ações dos jogadores, estratégias que a jogabilidade impõe, motivações que levam o avatar ou avatares à tomada de decisões (jogadores, ações, estratégias e motivos);
- Estrutura do game (análise das regras do jogo, incluindo as regras de simulação);
- Mundo do game (análise do conteúdo ficcional, topologia, nível do design, texturas etc.).

3. Análise do Conteúdo Apreendido:

- Checagem dos dados coletados;

³⁶ Observamos que as propostas de Aarseth para esta etapa da pesquisa possuem interesses diferentes daqueles objetivados pelas pesquisas no campo da História.



- Análise comparativa entre o enredo do game e os processos históricos em que ele está inserido;
- Análise comparativa entre os dados coletados através do game analisado com outras fontes de pesquisa;
- Análise comparativa entre os dados coletados e a bibliografia sobre o tema da pesquisa.

A exposição deste tutorial demonstra que, somente jogando, podemos analisar de forma satisfatória determinados aspectos do jogo: “nosso entendimento sobre livros ou filmes, na forma de um ensaio ou artigo, pode ser avaliada externamente pelos nossos pares ou professores. Mas para mostrar que entendemos um game, todos nós precisamos jogar suficientemente.”³⁷

Conclusão.

Ao sugerir este roteiro metodológico, pretendemos contribuir para que os historiadores tenham o mínimo de elementos que possam ser utilizados na análise historiográfica. Sabemos que a rejeição desse tipo de fonte advém, dentre outros fatores, da distância que a formação em História estabelece com as audiovisualidades. Escolhemos Aarseth como uma base onde ancoramos nossa discussão, pois as categorias de análises propostas por ele são amplas e passíveis de serem adaptáveis, como ele mesmo recomenda.

Esta flexibilidade no desenvolvimento de metodologias de pesquisa para um objeto relativamente novo nas ciências humanas, pode contribuir, para que os historiadores sintam mais segurança ao analisar os jogos de videogames. Por outro lado, a forma como esse tipo de fonte é abordada em sala de aula, também precisa ser modificada. Os departamentos de história precisam investir minimamente em tecnologias para que os professores e alunos tenham a possibilidade de interagir com este objeto, como é feito costumeiramente nas aulas com outros documentos. Isto esbarra no problema geracional e que pode ser contornado na medida em que os temas da historiografia digital se destaquem nas discussões historiográficas. Ou seja, se

³⁷ AARSETH, Espen. Playing research: methodological approaches to game analysis. DAC conference. Melbourne: 2003, p. 5.



vivemos um período, onde a digitalização das relações sociais é um dado factual, cedo ou tarde estes temas ganharão seu local de merecimento na historiografia.

Nossa proposta de discussão metodológica tem o objetivo de diminuir estas distâncias entre a História e os jogos de videogame. Acreditamos que este tipo de debate, deve ser construído a partir de processos colaborativos, por isso conclamamos, aos historiadores que lerem este artigo, que exerçam a crítica, o compartilhamento e a mixagem deste conteúdo. Sem a colaboração dos pares, o campo não irá avançar metodologicamente e continuaremos a relegar ao segundo plano, fontes que possuem informações cruciais para o entendimento dos processos históricos, cuja interpretação é a principal finalidade da História.

Bibliografia.

AARSETH, Espen. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. DAC CONFERENCE. Melbourne: 2003.

ALVES, Lynn. A cultura lúdica e a cultura digital: interfaces possíveis. *Revista entreideias*, Salvador: V3, n2, 2014.

ANDERSON,R; KURTI, M. *From Americans Army To Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex*. Democratic Comunicé, Boca Raton: n, 1, 2009.

BROOKS, Leslie. *"I Nevertheless Am a Historians": Digital Historical Practice and Malpractice Around Black Confederate Soldiers*. In: DOUGHERTY, JACK; NAWROTZKI KRISTEN (orgs) *Writing History in the Digital Age*. Ann Arbor: University Michigan Press, 2013.

CARREIRO, Marcelo. Jogando o Passado: videogames como fonte histórica. *Revista História e Cultura*. Franca: v.2, n.3. 2013.



CORONEL, Karen. *Exploring Ideology in Gaming: Youth playing "Call Of Duty Modern Warfare"*. 2010. Dissertação de Mestrado (Artes e Estudos do Desenvolvimento). International Institute of Social Studies. Holanda: 2010.

HALTER, E. *From Sun Tzu To XBOX: war and videogames*. Ed1°. New York: Thunder's Mouth Press, 2006.

HOOFNAGLE. Chris. Beyond Google and Evil: How policy makers, journalists and consumers should talk differently about Google and privacy. *First Monday*. Chicago: vol. 14, 2009.

LANGER, Jhonni. Metodologia de Análise de Estereótipos em Filmes Históricos. *História Hoje*. São Paulo: v.2, n. 5, 2004.

LENOIR, T. *All But War is Simulation: The Military Entertainment Complex*. Configurations. Maryland: v. 8, 2000.

MEAD, Corey. *War Play: vídeo games and the future of armed conflict*. New York: An Eamon Dolan Book, 2013.

MONTEIRO, Christiano. Videogame como fonte de análise histórica. *Revista O Olho da História*. Salvador: nº 16, 2011.

ORRICO, Alexandre. Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer. Folha de São Paulo. São Paulo, 08/10/2012, Tec. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2012/10/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>> Acesso em: 28/02/2016

ROSA, Micheli. Educação Histórica, fontes históricas e novas tecnologias: descompassos e possibilidades. *Ágora*. Porto Alegre: ano 2, 2011.



TOP 100 countries by game revenue. Newzoo. São Francisco. 11/ 2015. Disponível em:
<<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>>. Acesso em:
28/02/2016