

A intersecção entre história pública e indústria cultural nos videogames

Robson Bello

Práticas da História, n.º 22 (2026): 379-413

www.praticasdahistoria.pt

This journal is funded by National funds through FCT — Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., under the projects UID/HIS/04666/2013, UID/HIS/04666/2019, UIDB/04666/2020 (https://doi.org/10.54499/UIDB/04666/2020), UIDP/04666/2020 (https://doi.org/10.54499/UIDP/04666/2020), UID/4666/2025 (https://doi.org/10.54499/UID/04666/2025), UIDB/04209/2020, UIDP/04209/2020, UID/4209/2025 (https://doi.org/10.54499/UID/04209/2025) and LA/P/0132/2020 (DOI: https://doi.org/10.54499/LA/P/0132/2020)

Práticas da História, n.º 22 (2026): 379-413

Robson Bello

A intersecção entre história pública e indústria cultural nos videogames

Neste artigo pretendo demonstrar a intersecção entre a chamada História Pública e a teoria da Indústria Cultural, a partir do objeto sociocultural que é o Videogame. Na contemporaneidade, a lógica-mercadoria passou a estruturar as relações de produção, circulação e consumo e eu defendo que isso é fundamental para se pensar as representações históricas no último século. Assim, as hipóteses que orientam esse trabalho são: o entrelaçamento entre História Pública e Indústria Cultural, e o paradigma de mercadoria cultural. Para discutir essas hipóteses, realizo discussões teóricas e apresento dois estudos de caso, a saber, os chamados «jogos de estratégia», que represento a partir das séries *Civilization* e *Age of Empires*; e a franquia *Assassin's Creed*.
Palavras-chave: história pública; indústria cultural; videogames; mercadoria; cultura.

The intersection between public history and the cultural industry in video games

In this article, I aim to demonstrate the intersection between so-called Public History and the theory of Culture Industry, using the video game as a sociocultural object of study. In the contemporary world, the "commodity logic" has come to structure the relations of production, circulation and consumption, and I argue that this is fundamental to understanding historical representations over the last century. Thus, the hypotheses guiding this work are: the intertwining of Public History and the Cultural Industry, and the paradigm of the cultural commodity. To explore these hypotheses, I engage in theoretical analysis and present two case studies: namely, the so-called "strategy games", which I examine through the *Civilisation* and *Age of Empires* series; and the *Assassin's Creed* franchise.
Keywords: public history; culture industry; videogames; commodity; culture.

A intersecção entre história pública e indústria cultural nos videogames

Robson Bello*

1. Introdução

Há um lugar especial e particular para os videogames, ou jogos eletrônicos, serem pensados na sociedade contemporânea. Nos mais de cinquenta anos de história dos videogames, muitos foram os jogos que representaram ou se apropriaram de diversos elementos do passado, historiográfico, ficcional ou mitológico. Séries como *Call of Duty* (2003-2024), *Assassin's Creed* (2007-2025), *Civilization* (1991-2025), *Age of Empires* (1997-2024), *Valiant Hearts* (2014 e 2023), *God of War* (2005-2023), *Monkey Island* (1990-2022), e tantas outras, introduziram jogadores a uma narrativa interativa, que demandava uma dose de participação de diferentes "fazeres históricos", seja do ponto de vista da imersão do indíviduo em fatos ditos "reais", alegóricos, ou conduzindo e mobilizando tropas, massas e dados estatísticos em simulações do pas-

* Robson Scarassati Bello (robsonsbello@gmail.com). https://orcid.org/0000-0002-9025-0681. Pós-Doutorando em História (FAPESP 2024/02459-5) na Universidade de São Paulo.
Artigo original: 30-9-2025; Artigo revisto: 30-11-2025; Aceite para publicação: 5-1-2026.

sado. A importância social, cultural e econômica dos jogos eletrônicos tendeu a crescer e abarcar diferentes países e condições materiais. Hoje, seja em um computador, um "console", ou na palma da mão com um celular, conteúdos históricos circulam publicamente a partir de uma lógica-mercadoria que parte dessa perspectiva lúdica.

Meramente do ponto de vista econômico, que simboliza ao nosso interesse somente a circulação de imagens e narrativas utilizando elementos do passado, a série *God of War*, por exemplo, que apresentou versões espetacularizadas da mitologia grega e nórdica, vendeu dezenas de milhões de cópias. Enquanto a série *Call of Duty*, outro exemplo, que figurou muitos momentos bélicos históricos em uma jogabilidade de tiro em primeira pessoa, vendeu em totalidade mais de 500 milhões de cópias até 2023[1]. Esses números destacam e indicam, insisto, não só a dimensão econômica dos jogos eletrônicos, mas como imagens, espaços e simulações de períodos históricos circularam publicamente em grande magnitude entre consumidores nas primeiras décadas do século XXI.

Chapman, em um estudo de mais de dez anos atrás, já notava como apesar da circulação gigantesca de jogos como *Civilization* e *Assassin's Creed*, a disciplina histórica tem muitas vezes deixado de lado o estudo profundo desses objetos culturais[2]. Isso tem mudado, mas ainda muitas discussões têm sido deixadas de lado. É nesse sentido que concordo com Spring, que já discutiu, também há uma década, como os jogos podem ser objetos de reflexão acadêmica[3]. Normalmente, os jogadores tomam mais tempo para jogar do que assistir um filme, ler um livro, ou visitar o museu, mas ainda se tomou muito pouco espaço nas discussões dentro da academia[4]. Esse é um problema ainda visível na metade da década de 20 do século XXI e, apesar de novas gerações de

1 Gene Park, "At Half a Billion Sales, *Call of Duty* Is as Good as It's Ever Been", *The Washington Post*, October 30, 2024. https://www.washingtonpost.com/entertainment/video-games/2024/10/30/call-of-duty-black-ops-6-500-million-copies-sold/.

2 Adam Chapman, "Is *Sid Meier's Civilization* History?", *Rethinking History* 17, n.º 3 (2013): 312-332.

3 Dawn Spring, "Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship", *Rethinking History* 19, n.º 2 (2014): 207-221.

4 Abbie Hartman, Rowan Tulloch, e Helen Young, "Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity", *Game Studies* 21, n.º 4 (2021).

pesquisadores contribuírem significantemente para o avanço do campo, ainda há resistência e desconhecimento pelo campo historiográfico em geral. Em relação ao marxismo, James Woodcock coloca o seguinte:

> So why should Marxists be interested in videogames? The first reason is that videogames are not simply some diversion, or opium of the people, but a complex cultural commodity. Marxists should be interested in videogames because their production, circulation, and consumption can provide important insights into the inner workings of contemporary capitalism[5].

Neste artigo, discutirei os entrelaçamentos entre a História Pública e a chamada indústria cultural, em particular aos jogos eletrônicos, sobretudo a partir da ideia de que os jogos AAA e do Norte Global (respectivamente, jogos com grande investimento de produção e jogos localizados sobretudo nos EUA, Canadá, Europa e Japão) circulam com enorme força por todo o globo. Diante dessa perspectiva teórica, discordo radicalmente da proposição de Keogh, para quem não existe uma indústria do videogame[6]. Sendo a maior parte da produção pulverizada, descentralizada, *indie* (jogos de pequenas produtoras), ou não, o conceito de indústria cultural, como proposto por Adorno e Horkheimer, aponta o caráter de cultura transformada em mercadoria em um sistema totalizante dentro do capitalismo tardio[7]. O conceito de "indústria" toma aqui a perspectiva de uma produção massiva feita sob procedimentos especializados voltados à disseminação e ao lucro. Sejam grandes produtoras ou indivíduos que programam seus jogos, há uma dimensão em que a lógica de produção de mercadorias está sempre presente. Casos específicos, pontuais ou não, em que os jogos eletrô-

5 James Woodcock, *Marx at the Arcade. Consoles, Controllers, and Class Struggle* (Chicago: Haymarket Books, 2019).

6 B. Keogh, *The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2023).

7 Theodor Adorno e Max Horkheimer, *Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos* (Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985).

nicos são pensados como intervenções artísticas não alteram o cenário em que há uma produção industrial de representações e memórias – ao qual me atenho aqui sobretudo no que diz respeito ao passado.

Minha primeira hipótese é de que não é possível pensar História Pública desenlaçada do conceito de indústria cultural no caso particular dos videogames. Como segunda hipótese, tomo o caso particular desta mídia para pensar uma situação com especificidade onde a interatividade se torna um "fazer histórico", mas que reproduz muitas das perspectivas tradicionais e conservadoras do que se entende por História. Assim, pretendo articular ambas as discussões com perspectivas teóricas sobre os dois referidos conceitos e estudos de caso concretos que permitem visualizar tais hipóteses. Assim, colocam-se as perguntas: como os videogames são veículos de História Pública e estão inseridos numa indústria cultural? Quais e como são algumas das representações mais populares que circulam entre os jogadores, exigindo deles um *input* para sua realização?

O percurso a ser seguido será inicialmente o de apresentar e refletir sobre as categorias de História Pública e de indústria cultural, em seus sentidos de "público" e "comodificado", tomando como fio condutor as noções de memória e representação histórica. Em seguida, discutirei dois casos em particular: os jogos de estratégia, ao qual representarei a partir das séries *Civilization* e *Age of Empires*; e a série de jogos chamada *Assassin's Creed*, em suas narrativas "principais", bem como o modo "Discovery Tour" existente na franquia entre 2018 e 2020.

2. Os videogames, na intersecção entre História Pública e indústria cultural

Primeiramente é preciso definir precisamente os conceitos a serem trabalhados. A chamada História Pública é notadamente entendida como aquela que circula nos meios públicos, em certa oposição à história produzida na academia[8]. Sayer afirmou que é uma parte intrínseca

8 Juniele Rabelo de Almeida e Marta Gouveia de Oliveira Rovai, "Apresentação", in *Introdução à História Pública*, ed. Juniele Rabelo de Almeida e Marta Gouveia de Oliveira Rovai (São

da História hoje e historiadores públicos têm quebrado as barreiras entre os historiadores profissionais e feito a História mais ampla e relevante para a sociedade[9]. Hamilton e Gardner discutiram como o termo representa um amplo espectro de uma série de relações borradas entre historiadores e seus consumidores, colaboradores, audiências e públicos, e alguns veem como uma forma de superar a ponte entre educação e prática, outro como meio de tradução, mediação e popularização[10]. Sara Albieri discutiu as diferentes formas que a História Pública pode aparecer, como por exemplo, a educação histórica e os lugares de memória[11]. Assim, a partir destas perspectivas, compreendo que História Pública é o conhecimento sobre o passado que é produzido e circula sob diferentes setores da sociedade, e é acessado de forma intencional ou não nas diferentes formas de contato com conteúdos dito "históricos". A História Pública, é, portanto, um campo em que diferentes representações, sobretudo, mas não exclusivamente, não-acadêmicas informam as diferentes visões sociais em disputa sobre o que já aconteceu em distintas formações sociais.

Já o conceito de indústria cultural, como proposto por Adorno e Horkheimer, se levanta contra a ideia de "cultura de massas", entendida como produção das massas para as massas, e vai compreender que a produção de mercadorias culturais no capitalismo tardio é um "sistema", uma totalidade, no sentido hegeliano[12]. Nesse sentido, a "Cultura" passa a ser uma mercadoria e o objetivo é a venda para as massas. No entendimento deste conceito, as distinções entre "alta" e "baixa" cultura, "arte" e "não arte" são superadas. A partir de uma lógica industrial de produção, há uma tendência à homogeneização e padronização, e a diversão é entendida como prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio em uma cultura em que toda produção é semelhante formalmente.

Paulo: Letra e Voz, 2011), 7-12.

9 Faye Sayer, *Public History: A Practical Guide*, 2.ª ed. (Londres: Bloomsbury, 2019).

10 Paula Hamilton e James B. Gardner, "The Past and Future of Public History: Developments and Challenges", in *The Oxford Handbook of Public History*, ed. Paula Hamilton e James B. Gardner (Oxford: Oxford University Press, 2017).

11 Sara Albieri, "História Pública e consciência histórica", in *Introdução à História Pública*, 89-102.

12 Adorno e Max Horkheimer, *Dialética do Esclarecimento*.

A produção é pensada já no seu consumo, na "manipulação" das massas aproximando-se da construção onírica, onde seus produtos preenchem o inconsciente, por exemplo, de quadros de referência sobre o passado. Defendo que grande parte da memória histórica hoje é constituída por filmes, livros, videogames, e produtos criados por essa indústria cultural.

Nesse sentido, a História Pública relaciona-se com ela na medida em que não se limita, mas é condicionada por essa lógica de produção cultural. A produção de expressões culturais e simbólicas tornou-se, a partir de meados do século XX, inserida em uma indústria que controla e fomenta a produção, circulação e recepção destas mercadorias. Sejam filmes, livros, jogos, ficcionais, acadêmicos, didáticos etc., sejam músicas, danças, estátuas, placas, exposições, museus, o circuito passa necessariamente pelo mercado e pela instituição da lógica-mercadoria. A produção de textos, imagens e narrativas sobre o passado que circulam em diferentes ambientes sociais, nesse sentido, está sempre intersecionado com a produção industrial de mercadorias culturais. Por sua vez, ao olharmos para o prisma da indústria cultural, sua produção em massa sobre o passado sempre possui um caráter público.

Essa relação dialética onde os dois polos guardam sua autonomia e mutuamente se tensionam apresenta-se como característica fundante da relação cultural como tais objetos se colocam no mundo social mediado pela instituição do Capital. O "valor de uso" das representações históricas (isso é, como elas transmitem e informam conteúdos sobre o passado, divertindo e entretendo, ou educando e conscientizando) está sempre associado ao seu "valor de troca" (isso é, como elas são produzidas e colocadas a circular no mercado para serem consumidas). Relação de consumo de objetos, narrativas, espaços, assim, está estruturada pela mediação com a lógica-mercadoria. Isso está colocado para todas as relações sociais de construção de memória na contemporaneidade. Quando um Estado-nação faz uma celebração política de um evento memorial, por exemplo, não é mais possível desassociá-lo de uma gama de produtores e consumidores desse evento. Isso, obviamente, é ainda mais evidente quando falamos propriamente de um objeto como um livro, um filme, ou um jogo.

Um dos casos mais exemplares da intersecção entre História Pública e indústria cultural nos videogames é o caso de *The Oregon Trail. The Oregon Trail* foi criado por três estudantes universitários (Don Rawitsch, Bill Heinemann e Paul Dillenberger) em Minnesota. Rawitsch, professor de História, e *conscientious objector* da Guerra do Vietnã, foi contratado, em 1974, pelo Minnesota Educational Computing Consortium (MECC), que estava à época desenvolvendo um sistema estadual de distribuição de *softwares*, e disponibilizou *The Oregon Trail* para a rede estadual de ensino. Em 1978, e com a tecnologia dos disquetes, a biblioteca de jogos do MECC passou a ser vendida para as instituições de ensino de todos os Estados Unidos da América e, em 1985, o jogo foi lançado para computadores pessoais e passou a ser vendido para o grande público e se tornou um grande sucesso. Finalmente, se tornou uma "marca" e foi comprado por outras companhias, como a The Learning Company e a Gameloft, alterando substancialmente as razões por trás da produção. Por três décadas, o jogo se tornou muito conhecido dos estudantes estadunidenses, e é até hoje reconhecido como uma memória do ensino da época. *Oregon Trail* foi uma das primeiras tentativas de representar e ensinar sobre o passado através dos videogames.

Neste *game*, o jogador deve conduzir uma família pela Trilha do Oregon, saindo da cidade de Independence, em Missouri, e indo até à cidade de Oregon. Após escolher personagens, definir a família e os recursos disponíveis, a jornada trata-se de uma tela bidimensional cujo movimento é da direita para a esquerda, fazendo referência à ida ao Oeste e demonstra a caminhada da diligência familiar entre diferentes marcos geográficos. O caminho ao Oeste apresenta travessias de rios, paradas em fortes e outros marcos geográficos da trilha, dentre outros. O jogador deve adquirir novos mantimentos, assim como conversar com locais e descobrir como melhor percorrer os caminhos. A estrutura de regras também estabelece condições de viagem de acordo com o período do ano, e eventos aleatórios, tais como a quebra de peças da diligência ou o assalto de bandidos ou indígenas, dificultam a jornada. O fim do jogo é quando se chega em Oregon e a pontuação é dada de acordo com os feitos realizados.

Voltado a educação histórica, *The Oregon Trail* tentou simular uma experiência de jornada para o Oeste no século XIX demonstrando as dificuldades do processo. Assim, retratou a adversidade da *wilderness*, representada pelo clima, terreno, doenças, fome e os inimigos, na forma de bandidos e indígenas. Para a superação das adversidades, são necessários a racionalização administrada dos recursos e o domínio do conhecimento dos obstáculos impostos. Em versões posteriores, como em *The Oregon Trail V*, conhecimentos enciclopédicos acompanharam a jogatina dando maior contexto ao explorado.

Historicamente, durante as últimas décadas, houve críticas à sua representação. Bill Bigelow, em 1997, sobre *The Oregon Trail II* (MECC, 1993), uma das continuações do jogo original, que implementou algumas novidades, foi enfático: "In fundamental respects, *The Oregon Trail* is sexist, racist, culturally insensitive, and contemptuous of the earth. It imparts bad values and wrong history".[13] Em concordância, Bello apontou como *Oregon Trail* reforça o Mito da Fronteira em uma visão colonialista que lida com a *wilderness* e com os indígenas como obstáculos[14].

Há, no entanto, historicidade aparente na série: Bauer, Huettl e Phillips refletiram como *The Oregon Trail* passou, originalmente, de um jogo que apresentava positivamente o colonialismo, e apagava a história nativo-americana, para a proposta da Gameloft, em 2020, de "bring a new level of respectful representation to the game"[15].

The Oregon Trail não foi o primeiro nem o único jogo educacional sobre História, mas certamente foi um dos mais icônicos para toda uma geração de estudantes estadunidenses. Um ícone cultural que circulou uma certa visão sobre o passado estadunidense por décadas, e que tem impacto sobre a memória histórica até os dias atuais. É também símbo-

13 Bill Bigelow, "On the Road to Cultural Bias: A Critique of *The Oregon Trail* CD-ROM", *Language Arts* 74, n.º 2 (1997): 84-93.

14 Robson Scarassati Bello, "O *playground* do passado: o videogame e a reificação da memória, do lúdico e do Oeste americano (1971-2018)" (Tese de doutorado, Universidade de São Paulo, 2023).

15 William J. Bauer, Margaret Huettl, e Katrina M. Phillips, "Retracing The Oregon Trail". *California History* 99, n.º 3 (2022): 53-63.

lo de como uma iniciativa educacional e restrita de professores foi sendo incorporada e se tornando uma grande marca da indústria cultural. Em 2025, o significado e as intenções de *The Oregon Trail* são muito diferentes daquelas de 1971.

Diferentes elementos nos fazem atentar à especificidade da relação dos videogames com a História Pública e a construção de consciências históricas e memória determinadas pela indústria cultural, de forma que refletir sobre essas questões nos coloca a tarefa de pensar ideias como interatividade, exploração de espaços virtuais, representações e simulações de comportamentos de indivíduos e grupos sociais.

É importante ressaltar que os videogames são parte de culturas visuais de produção para o consumo de massas, e instituem uma memória reificada sobre o passado que pode ser coletiva ou individual, oficial ou estética[16]. Éthier e Lefrançois, em um estudo com entrevistas com historiadores da série *Assassin's Creed*, afirmam que jogos provêm uma história secular (que aqui entendo como história pública) que está em constante disputa com as memórias formatadas pelas diferentes instituições sociais[17]. Decerto, há uma multiplicidade de "histórias" sendo transmitidas pelos videogames, assim como há diferentes formatações sociais, mas compreendo que esse processo têm uma tendência à homogeneização, dentro da perspectiva da indústria cultural. De acordo com Santos, Coelho e Bezerra , são dispositivos que ressignificam o passado para dar sentido ao presente[18].

Há, na verdade, um processo histórico na transformação na estrutura de produção e circulação das memórias e representações, que passaram a ser mercadorias, produtos de consumo. Concordo com Enzo Traverso, para quem o passado tem se tornado reificado e uma *commodity*, mesmo que De Groot, por sua vez, tenha visto nessa comodifica-

16 Alberto Venegas Ramos, *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego.* (Gasteiz: Sans Soleil, 2020).

17 Marc-André Éthier e David Lefrançois. *Le jeu et l'histoire:* Assassin's Creed *vu par les historiens* (Montreal: Del Busso Éditeur, 2020).

18 Christiano Britto Monteiro dos Santos, George Leonardo Seabra Coelho e Rafael Zamorano Bezerra, "Memórias sensíveis da guerra e a percepção da História em narrativas de jogos de videogames", *Revista Estudos Históricos* 36, n.º 78 (2023).

ção novos sentidos sendo construídos sobre o passado[19]. De forma mais apropriada, Sturken compreendeu o consumidor como uma espécie de "turista" do passado, em uma relação de apropriação e fetichismo com a História[20]. Taussig ressalta como nos estudos antropológicos de seu momento histórico, a forma-mercadoria tem sido deixado de lado em seu sentido marxista. Munakata aponta como mesmo livros didáticos se tornaram mercadoria[21].

Tomo a reflexão de Landsberg, que entende que as memórias da mídia de massas passaram a ser disseminadas e a circular em grupos sociais distintos, para refletir como os jogos de videogame forjados através de celebrações para impedir de serem apagadas[22]. Personagens, cenários, monumentos e objetos são representados, muitas vezes acompanhado de glossários enciclopédicos que contextualizam ao jogador, guardam a memória histórica e disseminam conteúdos e usos do passado para milhões de jogadores.

Uma série de autores discute como memórias e percepções históricas são formadas a partir dos jogos eletrônicos. Por exemplo, Coelho e Silva argumentaram que os jogos eletrônicos fazem parte de uma cultura digital que fomenta a constituição de percepções históricas[23]. Belyaev e Belyaeva também refletiram como os videogames ocupam boa parte do tempo na construção de consciência histórica e identificam que a memória política e ideológica cultivada é "ocidentalista" ("Westernizing"), sobretudo americana-cêntrica, onde a superioridade dos valores ocidentais é imputada na consciência histórica[24]. Nesse sen-

19 Enzo Traverso, *O Passado: Modos de Usar* (Barreiro: Unipop, 2012); Jerome de Groot, *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (Londres: Routledge, 2009).

20 Marita Sturken, *Tourists of History: Memory, Kitsch, and Consumerism from Oklahoma City to Ground Zero* (Durham: Duke University Press, 2007).

21 Michael Taussig, "«History as Commodity». In Some Recent American (Anthropological) Literature", *Critique of Anthropology*, 1, n.º 9 (1989): 7-23; Kazumi Munakata, Dossiê "Manuais escolares: múltiplas facetas de um objeto cultural". *Pro-Posições* 23, n.º 3 (2012).

22 Alison Landsberg, *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture* (Nova Iorque: Columbia University Press, 2004).

23 G. Coelho e L. da Silva, "Cultura digital, *games* e educação histórica: interfaces a partir da netnografia", *Revista Hydra: Revista Discente de História da UNIFESP* 6, n.º 12 (2023).

24 Dmitry Belyaev e Uliana Belyaeva, "Historical Video Games in the Context of Public His-

tido, sob outra ótica, Li argumenta, no contexto chinês, que os jogos eletrônicos trabalham com a possibilidade de incentivar o pensamento contrafactual, e têm potencial para coletivamente e digitalmente moldar a consciência histórica dos jogadores[25].

Radetich e Jakubowicz, por sua vez, propõem uma reflexão interessante, em que quando questionados se os videogames podem ensinar e transmitir consciência e memória histórica respondem que basta olhar ao uso destes jogos eletrônicos para aprendizado e difusão ideológica tanto pelo exército dos Estados Unidos quanto grupos fundamentalistas[26]. Também argumentam que os videogames oferecem um novo paradigma para lidar com o conteúdo histórico, uma virada epistemológica onde a representação aparece como "se realmente tivesse acontecido" e impõe novos desafios sobretudo aos professores.

Essa experiência complexa, no entanto, não se limita à relação jogador-jogo em seu estado de produção original. Para McCall, os jogadores também interagem ativamente com a história pública criando suas próprias regras de jogo, implementando mods[27] e debatendo a precisão histórica em fóruns da internet[28]. Já Pureza afirmou que os espaços de discussão sobre jogos eletrônicos, como revistas, vídeos, redes sociais e blogs são mercadológicos e, de certa forma, retroalimentam a dimensão do mercado, enquanto os historiadores, por sua vez, não entram nesse debate[29].

tory: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History", *Galactica Media: Journal of Media Studies* 4, n.º 1 (2022): 51-70. https://doi.org/10.46539/gmd.v4i1.204.

25 Li, Ning. "Playing the Past: Historical Video Games as Participatory Public History in China". *Convergence* 27, n.º 3 (2021): 746-767.

26 Laura Radetich e Eduardo Jakubowicz, "Using Video Games for Teaching History: Experiences and Challenges", *Athens Journal of History* 1, n.º 1 (2015): 7-18.

27 *Mods* são modificações dos jogos criadas por jogadores que conhecem como utilizar ferramentas para tal fim. É um assunto complexo que destoaria da discussão presente, uma vez que há produtoras que incentivam e outras que coíbem, há a necessidade de domínio de técnicas, e suas representações ora confirmam ora desafiam as produções originais. Basta dizer que são ainda outra forma de lidar com as representações criadas.

28 Jeremiah McCall, "Video Games as Participatory Public History". In *A Companion to Public History*, ed. David Dean (Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2018). https://doi.org/10.1002/9781118508930.ch29.

29 Felipe C. Pureza, "O «pecado original» e os videogames: limites da História Pública diante da «acumulação primitiva de capital»", *Canoa do Tempo* 10, n.º 1 (2018): 123-141. https://doi.org/10.38047/rct.v10i1.4421.

Em relação a outras mídias e suportes, os videogames, ou jogos eletrônicos, trazem camadas distintas de engajamento com a memória histórica e a História Pública. É possível destacar três dimensões em que isso é feito: a interação com a narrativa, com o espaço e com a jogabilidade. Enquanto narrativa, os jogos transmitem histórias que contam uma determinada representação do passado, tal como filmes, livros, e tantos outros meios comuns à indústria cultural e à História Pública. Mas essas "histórias" podem ser contadas através de uma narrativa diacrônica de começo-meio-fim, ou através de uma narrativa espacializada[30]. É a articulação entre narrativa, espaço e jogabilidade que, enfim, constitui a forma fundamental e própria dos jogos eletrônicos de formularem uma percepção sobre o passado.

Os videogames também têm um caráter de memória espacializada; isto é, é possível percorrer um espaço narrativizado em que se encontram diferentes iconografias apresentadas em ambientes biofísicos, estruturas culturais e grupos e indivíduos. Nesses espaços, não só representações do passado são encontradas, mas também simulações de comportamentos de objetos programados[31]. A diferença entre representação e simulação deve ser sublinhada e pode ser definida desta forma: a representação é estática, enquanto a simulação define o comportamento dos elementos representados. Um exemplo para deixar claro: em uma representação fílmica, um soldado sempre irá agir da mesma forma, não importa quantas vezes se assista, enquanto na simulação, esse soldado pode ser programado para andar de um lado ao outro, e agir e reagir a outros elementos do cenário, e ao *input* do jogador; nesse sentido, sempre age de formas diferentes. Isso pode ser aplicado tanto à natureza, quanto aos grupos sociais.

Chegamos então à outra característica dos jogos eletrônicos: as possibilidades de jogabilidade e interatividade. Crawford definiu como

30 Marie-Laure Ryan, Kenneth Foote, e Maoz Azaryahu, *Narrating Space/Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet* (Columbus, OH: The Ohio State University Press, 2016).

31 Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997).

"verbos" as ações disponíveis aos jogadores: andar, correr, manipular um objeto, etc[32]. É a partir do que o jogador pode, deve ou deveria fazer que se definem sentidos ideológicos ao jogo. Como o jogador deve agir[33]? Agindo diplomaticamente? Violentamente? Deve ele controlar um indivíduo, um grupo, uma civilização inteira? O que é possível que ele faça ou não faça? As diferentes interações com a narrativa e o espaço constituem uma relação própria do jogador com o produto de representação e simulação histórica à sua frente. O jogador se relaciona, assim, não só como espectador/leitor, mas como um interator participante.

A estudiosa de mídias interativas Janet Murray define três parâmetros para a interação: imersão, transformação e agência. O interator deve imergir no ambiente espacial narrativo, e assim, por um breve período, se transformar num outro que terá agência sobre esse lugar. A partir desses parâmetros, Murray entende que o interator deve tomar uma posição de alteridade, e compreensão dessa alteridade, e agir sobre sua nova realidade. Do ponto de vista de jogos elaborados a partir de narrativas históricas, isso significa tomar a posição de um agente do passado, entender sua relação com esse tempo e a partir disso "fazer história"[34].

Nessa direção, através do conceito de performatividade, Nolden compreende que os jogadores têm uma percepção histórica individual de "fazer história", e que os jogos eletrônicos têm diferentes formas, são heterogêneos, e seus aspectos históricos se misturam aos complexos sistemas computacionais e mecânicas de jogo[35]. Já Telles, de forma parecida, afirma que os jogadores "aprendem fazendo" a partir do ambiente imersivo e das regras de jogabilidade[36].

32 Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design* (Berkeley: Osborne Press, 1984).

33 Gonzalo Frasca, "Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric" (Tese de doutorado, IT University of Copenhagen, 2007).

34 Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, MA: MIT Press, 2017).

35 Nico Nolden, "Gaming Public History: Academics and Digital Games", in *Making Histories*, ed. Paul Ashton, Tanya Evans e Paula Hamilton (Berlim: De Gruyter Brill, 2020), 151-162.

36 Helyom Viana Telles, "Um passado jogável? Simulação digital, videogames e História Pública", *Revista Observatório* 2, n.º 2 (2016): 163-191. https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2016v2especial1p163.

Se tomarmos a ideia de "aprender fazendo" como um paradigma da História Pública e da indústria cultural nos videogames, então encontramos uma nova intersecção com as memórias produzidas dentro das diferentes experiências da sala de aula.

Numa das principais obras sobre o assunto, Squire, em seu livro sobre ensino e videogames, enfatizou o potencial de engajamento dos estudantes e a centralidade que este tem na participação do conteúdo através dos jogos[37]. Anteriormente, Gee já havia enfatizado o potencial de aprender com videogames, sobretudo a partir de seus elementos lúdicos propriamente ditos[38].

McCall afirmou que os videogames são uma mídia poderosa para interpretar e lidar com o passado, e podem ser muito úteis na sala de aula; entretanto, é sempre necessário estudá-los criticamente pois são interpretações, e devem ser comparados com fontes primárias, secundárias e sob o aconselhamento dos professores[39]. Olsson apresenta uma discussão e um plano de aula para ensinar sobre o sufrágio feminino nos Estados Unidos a partir das representações de *Red Dead Redemption II* (Rockstar, 2018), e se indaga sobre as possibilidades de aprender o tema sobre o assunto, contrastando o que é mostrado em jogo com fontes primárias, aferindo que o potencial de aprendizagem é muito interessante.[40]

Watson, Mong e Harris utilizaram um jogo educacional para ensinar História e afirmaram que o estudo do *game* levou a uma transição de um ensino "centrado no professor" para um ensino "centrado no estudante", isso é, uma passagem de uma aula expositiva para uma em que os estudantes ativamente se engajaram na discussão do objeto e

37 Kurt Squire, *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age* (Nova Iorque: Teachers College Press, 2011).

38 James Paul Gee, "Are Video Games Good for Learning?", *Nordic Journal of Digital Literacy* 1, n.º 3 (2006): 172-183.

39 Jeremiah McCall, "Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices", *Simulation & Gaming* 47, n.º 4 (2016): 517-542. https://doi.org/10.1177/1046878116646693.

40 Tore Olsson, "Teaching History with Video Games", *The American Historical Review* 128, n.º 4 (2023): 1472-1487.

de suas representações[41]. Em um estudo para estudantes de graduação, Wainwright apontou que os videogames têm potencial para ensinar questões teóricas de forma impactante, permitindo que os estudantes levantassem questões de pensamento crítico que em outros formatos não fariam[42]. McCall dedica um livro ao uso de videogames como ensino de história e afirma seu potencial de criar uma consciência histórica a partir do diálogo com os estudantes[43]. McMichael afirma em suas considerações que o público estudantil lidará, seja jogando diretamente ou vendo em contextos promocionais, conteúdos históricos veiculados sobre videogames, e utilizar jogos de computador para ensinar História pode ser muito produtivo para ensiná-los a pensar criticamente[44].

Tendo a concordar com Anderson, que critica a separação entre jogos estreitamente voltados para o aprendizado e jogos de entretenimento. Este afirma que jogos como *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2014) ensinam sobre o passado, mesmo que tangencialmente, através de suas representações e dos conteúdos enciclopédicos veiculados conjuntamente[45].

É nesse sentido que os jogos eletrônicos são passíveis de serem estudados na intersecção entre História Pública e indústria cultural, como objetos socioculturais que residem na dialética entre a lógica-mercadoria e a circulação de narrativas públicas sobre o passado. Seja seus usos como "puro entretenimento", seja seus usos em instituições educacionais, ou outros espaços sociais, eles se configuram na relação sujeito-objeto mediada pelo capital.

41 William R. Watson, Christopher J. Mong e Constance A. Harris, "A Case Study of the In-Class Use of a Video Game for Teaching High School History", *Computers & Education* 56, n.º 2 (2011): 466-474.

42 Alexander Martin Wainwright, "Teaching Historical Theory Through Video Games", *The History Teacher* 47, n.º 4 (2014): 579-612.

43 Jeremiah McCall, *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, 2.ª ed. (Nova Iorque: Routledge, 2022).

44 Andrew McMichael, "PC Games and the Teaching of History", *The History Teacher* 40, n.º 2 (2007): 203-218.

45 Steve L. Anderson, "The Interactive Museum: Video Games as History Lessons Through Lore and Affective Design", *E-Learning and Digital Media* 16, n.º 3 (2019): 177-195.

Neste segundo momento do artigo, pretendo me voltar à análise das representações em dois conjuntos de jogos: os jogos de estratégia, como *Civilization* e *Age of Empires*, e a série *Assassin's Creed*. Essa escolha de jogos permitirá exemplificar e entender melhor algumas das compreensões, dentro das representações da indústria cultural e da História Pública que mais circulam entre os jogadores, e algumas das noções tradicionalistas de compreensão sobre o passado.

Essa divisão nos dois casos se dá a partir de Bello e Vasconcelos, que dedicaram-se a demonstrar as diferentes modalidades de jogar, ensinar e aprender sobre o passado, e que distinguiram jogos centrados na experiência de tomar a posição de um indivíduo ou da construção de uma civilização[46]. Isto é, há diferenças na forma de imersão entre o papel de se colocar como um sujeito participante do processo histórico e a forma dos jogos de estratégia, em que se mobilizam diferentes grupos e ferramentas estatais e sociais para decidir o curso da História.

3. *Civilization* e *Age of Empires* e os jogos de estratégia

Os jogos de estratégia histórica estiveram presentes desde o início da história dos jogos eletrônicos, mas foi a partir das décadas de 1990 e 2000 que jogos como *Civilization* (Microprose, 1991), *Civilization II* (Microprose, 1996), *Caesar* (Impressions Games/Sierra, 1992), *Age of Empires* (Microsoft, 1997), *Europa Universalis* (Paradox, 2000) e *Shogun: Total War* (Creative Assembly, 2000) estabeleceram as bases para a representação histórica que, do ponto de vista teórico, tomou sobretudo o ponto de vista da média e da longa duração de processos históricos.

Os *games* de estratégia marcaram gerações. Neles, milhões de jogadores dedicaram inúmeras horas a explorar representações e simulações de construção civilizacional. Puderam fazer isso de forma solitária ou em sessões *multiplayer* com outros jogadores, formando comunida-

46 Robson Scarassati Bello e José Antônio Vasconcelos, "Videogames e ensino de História: distintas modalidades de jogar, ensinar e aprender sobre o passado", *Convergências: Estudos em Humanidades Digitais* 1, n.º 5 (2024): 205-227.

des de circulação de conteúdo histórico. A grande maioria desses jogos também possuíam enciclopédias sobre diferentes temas, que ajudavam a contextualizar os espaços históricos representados.

Para discutir os jogos de estratégia, tomo aqui como paradigmáticas as séries *Civilization* e *Age of Empires*, expressivas das questões a serem trabalhadas, uma vez que ambas são definidas pelas ideias de Estado moderno, de acumulação de capital a partir da lógica-mercadoria e de "progresso" dos tempos históricos desde o início da chamada "pré-história".

No início da década de 1990, um marco dos jogos históricos foi criado pelo desenvolvedor *Sid Meier: Civilization* (Microprose, 1991). Neste jogo, era possível escolher uma de entre várias "civilizações" e desenvolvê-la dos seus primórdios "pré-históricos" até às idades mais avançadas do progresso. Poucos anos mais tarde, *Sid Meier's Colonization* (Microprose, 1994) levou a dinâmica para simular a colonização europeia na América, mas foi a sequência direta, *Civilization II* (Microprose, 1996), que expandiu ainda mais o sucesso em relação ao primeiro. Nas décadas seguintes, *Civilization III* (Firaxis, 2001), *Civilization IV* (Firaxis, 2005), *Civilization V* (Firaxis, 2010), *Civilization VI* (Firaxis, 2016) e *Civilization VII* (Firaxis, 2025) demonstraram a popularidade e a longevidade deste modo de representação. Outros jogos *spin-off* foram *Civilization Revolution* (Firaxis/2K, 2008) e *Civilization Revolution 2* (Firaxis/2K, 2014).

Originando-se nos jogos de tabuleiro de guerra, a série *Civilization* apresentou uma visão colonialista da História, onde dever-se-iam ocupar novos espaços, vencer "tribos bárbaras" e outros povos, e avançar sua civilização socialmente e tecnologicamente a partir da chamada ideologia do "progresso", isso é, nos moldes eurocêntricos, a civilização ruma da chamada "pré-história" até às chamadas sociedades "modernas" e à corrida espacial. Para Kapell e Elliott, em *Civilization V* trocas econômicas não produzem identidades ou crenças e as "tribos primitivas" são incapazes de se transformar e progredir, diferentes das ditas "civilizações"[47].

47 Matthew Wilhelm Kapell e Andrew B. R. Elliott, eds., *Playing with the Past: Digital Games*

Pautado numa visão teleológica da História, era necessário realizar acumulação de capitais na forma de diversos recursos e conquistar e defender determinados territórios. Diferentes modelos de governo podem ser adotados, como Comunismo, Liberalismo, República, Democracia, que influenciam na microgestão das organizações sociais e de produção. Diferentes acordos diplomáticos e trocas econômicas podiam ser realizados e eram ferramentas no desenvolvimento civilizacional, onde índices como cultura ou sociedade são dados estatísticos que certas vezes influenciam de alguma forma uma ou outra a mecânica do jogo.

Na série *Civilization*, o jogador controla o desenvolvimento civilizacional como um autocrata divino que decide todos os rumos da sociedade. A "civilização", por sua vez, é pensada em termos do Estado moderno e nacional, mas a estrutura de ocupação territorial é feita através da lógica de cidades-Estado cujos centros são responsáveis pelo desenvolvimento das várias cidades-colônias e suas expansões. De acordo com Bijsterveld Muñoz, o nacionalismo e o Estado-nação em *Civilization V* são as únicas forças relevantes no processo histórico[48]. Joly-Lavoie e Yelle, em seu uso do cenário da queda de Roma em *Civilization V*, chegaram à conclusão de que a visão sobre a sua queda e desaparecimento foi explicada com noções simplistas de invasão e decadência[49]. Voorhees compreende que há uma reificação da entidade do Soberano no "eu" do jogador em jogos como *Civilization*[50]. Já Pureza vai enfatizar o aspecto neoliberal da economia e da visão do mundo presente na série[51].

Nesse sentido, estou de acordo com o já clássico artigo de Chen, para quem as representações de *Civilization V* são um objeto em que po-

and the Simulation of History (Nova Iorque: Bloomsbury, 2013).

48 Ainhoa Bijsterveld Muñoz, "National Identity in Historical Video Games: An Analysis of How *Civilization V* Represents the Past", *Nations and Nationalism* 28, n.º 4 (2022): 1311-1325.

49 Anne Joly-Lavoie e Frederic Yelle, "Using Video Games to Teach High School History: The Case of *Civilization V*", in *E-Teaching History*, ed. Joanna Wojdon (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2016), 119-134.

50 Gerald A. Voorhees, "I Play Therefore I Am: Sid Meier's *Civilization*, Turn-Based Strategy Games and the Cogito", *Games and Culture* 4, n.º 3 (2009): 254-275. https://doi.org/10.1177/1555412009339728.

51 Fernando Cauduro Pureza, "«Mais um turno»: *Civilization* e a narrativa neoliberal sobre a (a-)história", in *Experiências Docentes e a Construção do Saber Histórico* [recurso eletrônico], org. Cláudia Cristina do Lago Borges e Priscilla Gontijo Leite (João Pessoa: Editora do CCTA, 2022).

demos explorar nossas fantasias históricas, como se estivéssemos vendo o passado dentro de um aquário se desenvolvendo de forma caótica.[52] Do ponto de vista teórico, a metafísica do jogo é recheada de contradições: materialista e deísta; multiculturalista e imperialista. Assim, discordo razoavelmente de Koabel, que estuda as periodizações em *Civilization V* e *Europa Universalis IV* e chega à conclusão de que ambos utilizam períodos trabalhados na longa tradição historiográfica, de Marx a Fernand Braudel, ainda que de formas diferentes.[53] A "teoria da história" de *Civilization* é muito mais simplista do que nesses autores.

Do ponto de vista do ensino, muitos autores trabalharam a questão, com considerações mais ou menos otimistas, como é o caso de Pagnotti e Russell, que afirmam que *Civilization IV* é uma forma interessante de engajar os estudantes com ferramentas que permitem lidar com o conteúdo histórico[54]. Joly-Lavoie e Yelle também notam a dificuldade de utilizar o *game* como ensino dada a quantidade grande de horas a dominar os códigos de jogo e a realizar uma experiência completa[55]. Apesar de notarem um potencial para o desenvolvimento do pensamento histórico, enfatizam a necessidade de acompanhamento por parte de um professor e a comparação com a historiografia.

Já Mol, Politopoulos e Ariese-Vandemeulebroucke enfatizam o alto número de jogadores que já jogaram algum dos jogos da série *Civilization* e foram informados com diversos conteúdos históricos e visões do passado, mas acreditam que o jogo não pode ser substituto ao ensino tradicional[56]. Em artigo posterior, Mol, Politopoulos e Lammes os viram como arenas para discursos políticos nos termos de liberdades humanas[57].

52 Kuan-Hsing Chen, "*Civilization* and Its Disk Contents", *Radical Society: Review of Culture and Politics* 30, n.º 2 (2003): 95-107.

53 Greg Koabel, "Simulating the Ages of Man: Periodization in *Civilization V* and *Europa Universalis IV*", *Loading...* 10, n.º 17 (2017).

54 John Pagnotti e William B. Russell, "Using *Civilization IV* to Engage Students in World History Content", *The Social Studies* 103, n.º 1 (2011): 39-48.

55 Joly-Lavoie e Yelle, "Using Video Games to Teach High School History".

56 Angus A. A. Mol, Aris Politopoulos e Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, "«From the Stone Age to the Information Age»: History and Heritage in Sid Meier's *Civilization VI*", *Advances in Archaeological Practice* 5, n.º 2 (2017): 214-226.

57 Angus Mol, Aris Politopoulos e Sybille Lammes, "On Being Stuck in Sid Meier's *Civilization*: The Promise of Freedom in Historical Games", in *Conference Proceedings of DiGRA 2023*

Compreendo que *Civilization* expressa uma visão tradicionalista e conservadora do processo histórico, centrado em um presentismo onde a lógica da mercadoria, do Estado moderno e do progresso são os fios condutores.

Outra série de jogos de desenvolvimento civilizacional que marcou a história dos jogos históricos foi *Age of Empires* (Microsoft, 1997) e suas sequências: *Age of Empires II* (Microsoft, 1999); *Age of Empires III* (Microsoft, 2005); e *Age of Empires IV* (Xbox Game Studios, 2021). Enquanto *Civilization* apresenta um desenvolvimento histórico da "Pré-História" até o "Futuro", cada *Age of Empires* apresentou segmentos menores de desenvolvimento histórico: por exemplo, *Age of Empires II* dedicou-se somente à alta e baixa "Idade Média". Também diferentemente de *Civilization*, que apresentava uma jogabilidade baseada em "turnos", o controle da civilização de *Age of Empires* era completamente em "tempo real", e mais voltada à rapidez da coleta de recursos e criação de exércitos para sobrepujar seus oponentes.

A noção da ideologia do "progresso" e do Estado nacional e moderno, entretanto, continuaram presentes. Para Eucídio Arruda, tal noção de Estado e civilização evoca síntese, expansão e domínio, que são objetivos do jogo, ainda que os jogadores possam criar outras relações baseadas em distribuições de poderes diferentes daquelas pretendidas pelo jogo[58].

É possível inferir, no entanto, que apesar de representados enquanto Estados, a lógica de gestão destas civilizações é a de uma moderna gestão administrativa empresarial, onde deve haver controle de recursos humanos e materiais, e o investimento é pensado em uma lógica liberal de retorno e expansão. Eu penso que, nesse sentido, essa visão sobre o passado se assemelha a um presentismo de como o mercado e o capital do século XX-XXI compreendem a economia e a sociedade de períodos anteriores aos seus. Para Marconi da Costa, a "Idade Média" de *Age of Empires* reproduz sobretudo as visões conservadoras e tradi-

Conference: Limits and Margins of Games Settings, 2023.

58 Eucídio Arruda, *Aprendizagens e Jogos Digitais* (Campinas: Alínea, 2011).

cionalistas sobre o período, ainda que tenha potencial de desafiar essas percepções[59]. *Já em uma perspectiva ecológica, Mukherjee discute como videogames representam a natureza, e observa que em jogos como Age of Empires* ela é vista como um recurso a ser obtido e exaurido para o desenvolvimento do império e da civilização[60].

Outras posições, como Maguth, List e Wunderle, ao utilizarem *Age of Empires II* como estudo de caso para o ensino de História, se depararam com uma série de desafios complexos, como o próprio acesso ao jogo, mas indicam um potencial positivo[61].

Jogos como *Civilization* e *Age of Empires* se concentraram na construção, planejamento, disposição e gerenciamento de estruturas e relações sociais, sobretudo em larga escala, e partiram sobretudo das noções de Estado moderno e da ideologia do progresso para substanciarem as suas mecânicas de jogabilidade. Tais noções podem ser consideradas um presentismo que projeta-se ao passado, mas cujo efeito é corroborar a compreensão de parte do público jogador de que a) o governo estatal sempre existiu, a racionalidade administrativa sempre foi um parâmetro; e sobretudo b) há uma ideia intrínseca de "evolução-progresso" da História.

Claro que o nível de complexidade é muito distinto, e há diferenças significativas entre cada série e ainda em relação a outros jogos de estratégia. Por exemplo, enquanto as civilizações em jogos como *Civilization* e *Age of Empire* começam todas com o mesmo nível de força e recursos, em *Europa Universalis* há uma desigualdade no tamanho do território, nas diferentes relações políticas pré-estabelecidas, etc.: se o jogador jogar bem, é possível que o Império Asteca vença seus colonizadores, a Rússia conquiste a Europa ou o Brasil seja conquistado in-

59 B. Marconi da Costa, "A História medieval vista de cima: imagens dos grupos populares em *Age of Empires IV*", *Convergências: Estudos em Humanidades Digitais* 1, n.º 5 (2024): 76-102.

60 Souvik Mukherjee, "No Cyclones in *Age of Empires*: Empire, Ecology, and Video Games", in *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*, ed. Laura de Beke, Joost Raessens, Souvik Mukherjee e Gabriella Farca (Londres: Routledge, 2024), 163-179. https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/86369/1/9789048557219.pdf#page=164.

61 Brad M. Maguth, Jeremy S. List e Michael Wunderle, "Teaching Social Studies with Video Games", *The Social Studies* 106, n.º 1 (2014): 32-36.

teiramente pelos franceses. Apperley afirma que estes jogos trabalham com uma ideia de contra-factualidade, e podem inspirar a compreensão de que os processos históricos não eram determinísticos e sim fruto de causalidades e casualidades determinados pelos agentes políticos e sociais que de fato fizeram a História[62].

Os jogos de estratégia permitiram aos jogadores diferentes relações sobretudo com a ideia de Estado moderno, o desenvolvimento de forças produtivas e militares em uma lógica mercadoria e a reprodução da ideologia do progresso, onde as civilizações evoluem de um ponto mais primitivo para outro, mais avançado. Assim, mercadorias culturais centrais à indústria do videogame reforçaram publicamente noções conservadoras e tradicionais de compreensão do passado.

4. *Assassin's Creed* e os "Discovery Tour"

Já há quase vinte anos, desde 2007, a Ubisoft, produtora francesa com estúdios no Canadá, desenvolveu a série de jogos chamada *Assassin's Creed*, que vêm representando diferentes tempos históricos em cada um de seus episódios. A variedade é imensa; e isso só entre os jogos principais da série: *Assassin's Creed* (2007) representou a Terceira Cruzada; *Assassin's Creed II* (2009) e *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), a Itália renascentista; *Assassin's Creed: Revelations* (2011), a Istambul do início do século XVI; *Assassin's Creed III* (2012), a Revolução Americana; *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013), o Caribe "pirata" do século XVIII; *Assassin's Creed Rogue* (2014), a Guerra Franco-Indígena nos Estados Unidos; *Assassin's Creed Unity* (2014), a Revolução Francesa; *Assassin's Creed Syndicate* (2015), a Londres da Revolução Industrial; *Assassin's Creed Origins* (2017), o Egito de Cleópatra; *Assassin's Creed Odyssey* (2019), a Guerra do Peloponeso; *Assassin's Creed Valhalla* (2020), as invasões viking na Inglaterra; e

62 Tom Apperley, "Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination", in *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Matthew Wilhelm Kapell e Andrew B. R. Elliott (Nova Iorque: Bloomsbury, 2013), 185-198.

Assassin's Creed Mirage (2023), a Bagdad do século IX. Finalmente, em 2025, *Assassin's Creed Shadows* apresenta o Japão do século XVI.

É importante explicar ao público leitor não familiarizado com os jogos eletrônicos que as representações de jogos como *Assassin's Creed* são fundamentalmente diferentes dos jogos de estratégia expostos anteriormente. Primeiro porque os jogos de estratégia acompanham Estados, sociedades, estruturas estatísticas de desenvolvimento tecnológico e cultural, e o fazem sobretudo por uma câmera aérea. De outra forma, *Assassin's Creed* apresenta uma câmera em terceira pessoa em um ambiente tridimensional, e é possível percorrer as cidades e ambientes com um personagem único, correndo, escalando e interagindo com elementos do cenário. O significado disso é uma relação muito diferente com o espaço histórico e uma pretensão de imersão no ambiente do passado, diferente da mobilização de recursos dos jogos anteriores.

Cada jogo é uma empreitada e uma jornada em narrativas e espaços gigantescos de reconstrução histórica. Por exemplo, em *Assassin's Creed III* é possível participar de perto dos eventos da independência dos Estados Unidos, como a "Festa do Chá de Boston"; e em *Assassin's Creed Unity* é possível percorrer a Bastilha ou andar no teto da Notre-Dame durante o período revolucionário. A série trabalhou junto a artistas e historiadores para reconstituir os tempos históricos adaptados à jogabilidade em espaços virtuais voltados ao entretenimento. Há especificidades na elaboração da memória e da consciência histórica dentro de um ambiente que possui cenas fílmicas, espaços navegáveis e possibilidades de imersão e interatividade com estes aspectos. É nesse contexto que a série propõe um olhar multicultural em que os protagonistas Assassinos são defensores da liberdade contra a tentativa de controle e tirania de seus adversários, os Templários. Isso é feito sob a pretensão de re-apresentar o passado "assim como ele foi", e estabelece uma verossimilhança sobre este, sendo configurado a partir de escolhas representacionais e técnicas. Tal ideia deve ser severamente questionada, uma vez que as representações sempre são históricas e dizem respeito a como o passado é imaginado pelos produtores no presente, que projetam e compreendem esse pretérito sob a luz de uma ótica

do presente, e particularmente nestes jogos, com a intenção principal de divertir e entreter. Em um artigo muito interessante, é importante ressaltar que, enquanto representações, Yglesias e Fornari atentam para até mesmo como as "paisagens sonoras" são representações, e não reproduções fidedignas de sons do passado[63].

Do ponto de vista de construção de narrativas públicas sobre o passado, há uma rica discussão bibliográfica que trabalha tal questão. Por exemplo, para Hammar, *Assassin's Creed: Freedom Cry*, um jogo que representa a luta contra a escraviudão no Caribe, demonstra como memórias marginalizadas podem ser disseminadas através destes *games*[64]. No entanto, em um sentido oposto, Shaw entende que não há possibilidades emancipatórias nestes *games*, mas sim uma tirania do realismo[65].

Ainda que a referida "tirania do realismo" possa ser problematizada, uma vez que as narrativas da série dependem de muitos elementos ficcionais, tal impossibilidade emancipatória, a qual me posiciono de acordo, no entanto, não impediu que muitos estudos fossem feitos a respeito do aprendizado sobre o passado que *Assassin's Creed* poderia oferecer. Em um estudo de caso recente, Nabais e Trindade atentaram para as potencialidades e limitações que tais jogos permitem, justamente interseccionando tais elementos[66]. Karsenti e Parent aplicaram *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft, 2010) e *Assassin's Creed: Revelations* (Ubisoft, 2011) em uma sala de aula para verificar os efeitos de aprendizagem a partir destes *games*. Apesar dos estudantes não jogarem de fato, os autores descrevem um

63 Vinicius Yglesias e José Fornari, "As representações de paisagens sonoras históricas na franquia de games *Assassin's Creed*", *Convergências: Estudos em Humanidades Digitais* 1, n.º 5 (2024): 103-132. https://doi.org/10.59616/cehd.v1i5.968.

64 Emil Lundedal Hammar, "Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game *Assassin's Creed: Freedom Cry*", *Rethinking History* 21, n.º 3 (2017): 372-395. https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256622.

65 Adrienne Shaw, "The Tyranny of Realism: Historical Accuracy and Politics of Representation in *Assassin's Creed III*", *Loading...* 9, n.º 14 (2015).

66 F. M. D. Nabais e S. M. da G. D. do C. Trindade, "As potencialidades pedagógicas do videogame *Assassin's Creed Origins* na graduação em História: um estudo de caso no ensino superior português", *Convergências: Estudos em Humanidades Digitais* 1, n.º 5 (2024): 366-387.

engajamento intenso para além da chatice (*boredom*) dos livros escolares e a possibilidade de "experienciar história"[67].

Capitalizando em cima dessa noção de que os jogadores aprendem com *Assassin's Creed*, em 2018, 2019 e 2020 a Ubisoft desenvolveu três modos chamados "Discovery Tour" para seus jogos *Origins*, *Odyssey* e *Valhalla*. Cada um destes "Discovery Tour" apresenta experiências museificadas que mostram didaticamente conteúdos, respectivamente, do Egito Antigo, da Grécia Antiga e do período de invasão dos Vikings na Inglaterra. As dezenas de tópicos de aprendizado e de disseminação de memórias são distribuídos em pontos, locações, ao redor do mapa original dos *games* e, a partir de objetos históricos, mapas e outros artefatos, um narrador lê um texto que descreve e explica o conteúdo.

Entretanto, o que esse conteúdo aponta é uma coleção de fatos e documentos, cuja pretensão é informativa, sem grandes reflexões críticas, e sem desafiar pré-noções acerca dos períodos re-apresentados; pelo contrário, aparentemente reforçam muitas das ideias esperadas do público a respeito do Egito, da Grécia e dos vikings. Além disso, há um processo progressivo de *Origins* até *Valhalla* de narrativização do espaço museal. Enquanto em *Origins* o modo "Discovery Tour" se aproxima de uma visita guiada a um museu, em *Odyssey* o jogador já deve conversar com os "atores" para receber as explicações; e quando chega-se em *Valhalla*, há uma pequena narrativa em que o jogador acompanha o ponto de vista de vários personagens enquanto eles ensinam sobre o passado. Essa transição é significativa: é uma tentativa de cada vez mais imergir o aluno no ensino de História; mas, por outro lado, o modo "Discovery Tour" acaba por se aproximar da experiência *dos Living History Museums*, principalmente estadunidenses.

Sobretudo a partir dos anos 1980, os *living history museums* foram um movimento, tanto nos Estados Unidos quanto na Europa, de apresentar espaços onde cenários e atores pretendem reconstituir o passado "tal como ele foi" com uma pretensão pedagógica (Meneses, 1994).

67 Thierry Karsenti e Sébastien Parent, "Teaching History with the Video Game *Assassin's Creed*: Effective Teaching Practices and Reported Learning", *Review of Science, Mathematics and ICT Education* 14, n.º 1 (2020): 27-45. https://doi.org/10.26220/rev.3278.

Muito associado aos *heritage sites* e aos museus ao ar livre, os *living history museums* escolhem um período específico, como a Guerra Civil Americana, ou algum momento da Idade Média, e se esforçam para criar as vestimentas, costumes, edifícios e *life styles* do período, e convidam os visitantes a se vestirem e agirem adequadamente ao cenário. Essa experiência reduz o passado a uma encenação e a uma representação estética, uma experiência sensorial que busca a imersão, não o distanciamento crítico e analítico do passado a partir de categorias de análise (Meneses, 1992)[68].

Entre a apresentação factual expositiva que coleciona documentos e a busca do passado "tal como ele foi", o que apreendi em minhas pesquisas até o momento é um profundo entendimento da História dentro do enquadramento positivista. Isso quer dizer que o conteúdo não é apresentado de forma crítica ou reflexiva, mas sim como um conjunto de informações não problematizadas que procuram "informar" o jogador sobre a realidade daquelas representações. Nesse sentido, o modo "Discovery Tour" funciona também como uma forma de corroborar a autenticidade das representações e simulações dos jogos principais.

Não obstante, entre as narrativas principais que espetacularizam o passado e a violência e seu contraste com o modo educacional dos "Discovery Tours", a série *Assassin's Creed* é um marco da intersecção entre História Pública e indústria cultural e da experiência de tentativa de formação de uma consciência e de uma memória históricas que ainda precisa de ser estudada mais profundamente. Igualmente, as noções representacionais progressistas, mas ideologicamente comprometidas com um passado conspiratório de luta da liberdade contra a tirania, informam visões sobre a sociedade que inspiram compreensões modernas de teorias da conspiração. Não é possível desqualificar de antemão que circulação pública de representações e memórias construídas sobre o passado veiculado na série pode inspirar consumidores e estudantes a

68 Ulpiano T. Bezerra de Meneses, "Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico", *Debates: Anuário do Museu Paulista* 2, n.º 1 (1994): 125-142; Meneses, "A História, cativa da memória? Para um mapeamento da memória no campo das ciências sociais", *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, n.º 34 (1992): 9-23.

uma pesquisa crítica, bem como familiarizá-los com eventos, cenários e pensamentos diversos.

Entretanto, tal perspectiva otimista deve ser pensada criticamente à luz de nossas categorias centrais, isso é, indústria cultural e História Pública; memórias e representações. O conteúdo narrativo de *Assassin's Creed* espetacularia e fetichiza a violência, e presentifica as compreensões sobre os espaços e eventos históricos, tornando-os sincronicamente semelhantes e diferindo a consciência histórica dos períodos sobretudo por seus elementos estéticos, e não socioculturais. Isso é, seja o período da Terceira Cruzada ou da Londres da Revolução Industrial, os indivíduos e grupos sociais se comportam e pensam mais ou menos da mesma forma, e os cenários são, sobretudo, um grande parque de diversões histórico.

5. Considerações finais

Para se discutir as representações históricas no último século é fundamental pensá-las em sua lógica-mercadoria dentro de um complexo industrial e em sua circulação pública de massas. O "valor de uso" está necessariamente atrelado ao "valor de troca" das produções culturais, e isso estrutura a forma pela qual o público as acessa. No caso dos videogames, a relação dialética entre indústria cultural e História Pública é complexa e as suas representações e a construção de memória histórica se dão através das diferentes formas de simulação, isso é, da articulação entre narrativas, espaços e possibilidades de interatividade.

Como demonstrei, os jogos de estratégia como *Civilization* e *Age of Empires* reforçam a ideia de Estado moderno, sociedade regulada pela mercadoria e pela ideologia do progresso como parâmetros trans-históricos e presentistas. Já *Assassin's Creed* pretende demonstrar o passado "tal como foi" através de uma narrativa também presentista e trans-histórica, mas através de uma luta alegórica entre Liberdade e Tirania, sendo que os "Discovery Tours" em particular trabalham, por

um lado, com uma perspectiva museal antiquada e positivista e, por outro, colocam o jogador em uma posição de consumo dos conteúdos.

Assim, o que todos estes jogos aparentam apresentar é um tempo esvaziado a partir de uma ótica anacrônica cuja leitura sobre o passado é pensada em termos do presente, e cuja simulação, por mais bem intencionada que seja, reproduz valores do nosso tempo, não de alteridade ou de emancipação. É possível expandir a orientação dessa pesquisa para pensar, futuramente, como outras mercadorias culturais que representam o passado em filmes, livros, etc. se constituem de forma semelhante.

Podemos nos questionar se os jogos eletrônicos desafiam ou reforçam as noções dominantes de compreensão do passado, e a resposta seria que, em sua maioria, sobretudo de jogos AAA, suas representações apelam a um senso comum já previamente constituído socialmente sobre a História. No entanto, fazem isso de uma forma muito particular: engajando os jogadores em uma participação em que "fazem a história". O significado disso ainda deve ser mais estudado, mas o caminho indicado é que essa "cultura da participação" remete a uma ideologia individualista e contrafactual, sendo necessário o acompanhamento de profissionais e educadores voltados à problematização daquilo que é disseminado. É, entretanto, inegável, que conteúdos históricos são, à revelia daqueles, muito publicizados nestes *games*.

Finalmente, encerro este artigo reafirmando o entrelaçamento entre História Pública e indústria cultural na contemporaneidade, sobretudo no caso dos videogames, em que o "fazer histórico" assenta as condições para o consumo do passado. No entanto, é importante apontar que não só os videogames ditos "históricos" beneficiariam desse tipo de abordagem, mas também diversos tipos de mercadorias culturais, como filmes, livros ficcionais e didáticos, produções na internet, e assim por diante.

Referências

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

Adorno, Theodor, e Max Horkheimer. *Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

Albieri, Sara. "História Pública e consciência histórica". In *Introdução à História Pública*, editado por Juniele Rabelo de Almeida e Marta Gouveia de Oliveira Rovai, 89-102. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

Almeida, Juniele Rabelo de, e Marta Gouveia de Oliveira Rovai. "Apresentação". In *Introdução à História Pública*, editado por Juniele Rabelo de Almeida e Marta Gouveia de Oliveira Rovai, 7-12. São Paulo: Letra e Voz, 2011.

Anderson, Steve L. "The Interactive Museum: Video Games as History Lessons Through Lore and Affective Design". *E-Learning and Digital Media* 16, n.º 3 (2019): 177-195.

Apperley, Tom. "Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination". In *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, editado por Matthew Wilhelm Kapell e Andrew B. R. Elliott, 185-198. Nova Iorque: Bloomsbury, 2013.

Arruda, Eucídio. *Aprendizagens e Jogos Digitais*. Campinas: Alínea, 2011.

Bauer, William J., Margaret Huettl, e Katrina M. Phillips. "Retracing The Oregon Trail". *California History* 99, n.º 3 (2022): 53-63.

Bello, Robson Scarassati. "O *playground* do passado: o videogame e a reificação da memória, do lúdico e do Oeste americano (1971-2018)". Tese de doutorado, Universidade de São Paulo, 2023.

Bello, Robson Scarassati, e José Antônio Vasconcelos. "Videogames e ensino de História: distintas modalidades de jogar, ensinar e aprender sobre o passado". *Convergência: Estudos em Humanidades Digitais* 1, n.º 5 (2024).

Belyaev, Dmitry, e Uliana Belyaeva. "Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History". *Galactica Media: Journal of Media Studies* 4, n.º 1 (2022): 51-70. https://doi.org/10.46539/gmd.v4i1.204.

Bigelow, Bill. "On the Road to Cultural Bias: A Critique of The Oregon Trail CD-ROM". *Language Arts* 74, n.º 2 (1997): 84-93.

Bijsterveld Muñoz, Ainhoa. "National Identity in Historical Video Games: An Analysis of How *Civilization V* Represents the Past". *Nations and Nationalism* 28, n.º 4 (2022): 1311-1325.

Chapman, Adam. "Is *Sid Meier's Civilization* History?". *Rethinking History* 17, n.º 3 (2013): 312-332.

Chen, Kuan-Hsing. "*Civilization* and Its Disk Contents". *Radical Society: Review of Culture and Politics* 30, n.º 2 (2003): 95-107.

Coelho, G., e L. da Silva. "Cultura digital, *games* e educação histórica: interfaces a partir da netnografia". *Revista Hydra: Revista Discente*

de História da UNIFESP 6, n.º 12 (2023).

Costa, B. Marconi da. "A História medieval vista de cima: imagens dos grupos populares em *Age of Empires IV*". *Convergências: Estudos em Humanidades Digitais* 1, n.º 5 (2024): 76-102.

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: Osborne Press, 1984.

Éthier, Marc-André, and David Lefrançois. *Le jeu et l'histoire:* Assassin's Creed *vu par les historiens*. Montreal: Del Busso Éditeur, 2020.

Frasca, Gonzalo. "Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric". Tese de doutorado, IT University of Copenhagen, 2007.

Gee, James Paul. "Are Video Games Good for Learning?". *Nordic Journal of Digital Literacy* 1, n.º 3 (2006): 172-183.

Groot, Jerome de. *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Londres: Routledge, 2009.

Hamilton, Paula, e James B. Gardner. "The Past and Future of Public History: Developments and Challenges". In *The Oxford Handbook of Public History*, editado por Paula Hamilton e James B. Gardner. Oxford: Oxford University Press, 2017.

Hammar, Emil Lundedal. "Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game *Assassin's Creed: Freedom Cry*". *Rethinking History* 21, n.º 3 (2017): 372-395. https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256622.

Hartman, Abbie, Rowan Tulloch, e Helen Young. "Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity". *Game Studies* 21, n.º 4 (2021).

Joly-Lavoie, Anne, e Frederic Yelle. "Using Video Games to Teach High School History: The Case of *Civilization V*". In *E-Teaching History*, editado por Joanna Wojdon, 119-134. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2016.

Kapell, Matthew Wilhelm, e Andrew B. R. Elliott, eds. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. Nova Iorque: Bloomsbury, 2013.

Karsenti, Thierry, e Sébastien Parent. "Teaching History with the Video Game *Assassin's Creed*: Effective Teaching Practices and Reported Learning". *Review of Science, Mathematics and ICT Education* 14, n.º 1 (2020): 27-45. https://doi.org/10.26220/rev.3278.

Keogh, B. *The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2023.

Koabel, Greg. "Simulating the Ages of Man: Periodization in *Civilization V* and *Europa Universalis IV*". *Loading...* 10, n.º 17 (2017).

Landsberg, Alison. *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2004.

Li, Ning. "Playing the Past: Historical Video Games as Participatory Public History in China". *Convergence* 27, n.º 3 (2021): 746-767.

Lussenhop, Jessica. "Oregon Trail: How Three Minnesotans Forged Its Path". *City Pages*, January 19, 2011. https://web.archive.

org/web/20110123012937/http://www.citypages.com/content/printVersion/1740595/.

Maguth, Brad M., Jeremy S. List, e Michael Wunderle. "Teaching Social Studies with Video Games". *The Social Studies* 106, n.º 1 (2014): 32-36.

McCall, Jeremiah. "Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices". *Simulation & Gaming* 47, n.º 4 (2016): 517-542. https://doi.org/10.1177/1046878116646693.

McCall, Jeremiah. "Video Games as Participatory Public History". In *A Companion to Public History*, editado por David Dean. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2018. https://doi.org/10.1002/9781118508930.ch29.

McCall, Jeremiah. *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. 2.ª ed. Nova Iorque: Routledge, 2022.

McMichael, Andrew. "PC Games and the Teaching of History". *The History Teacher* 40, n.º 2 (2007): 203-218.

Meneses, Ulpiano T. Bezerra de. "A História, cativa da memória? Para um mapeamento da memória no campo das ciências sociais". *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, n.º 34 (1992): 9-23.

Meneses, Ulpiano T. Bezerra de. "Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico". *Debates: Anuário do Museu Paulista* 2, n.º 1 (1994): 125-142.

Mol, Angus A. A., Aris Politopoulos, e Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke. "«From the Stone Age to the Information Age»: History and Heritage in Sid Meier's *Civilization VI*". *Advances in Archaeological Practice* 5, n.º 2 (2017): 214-226.

Mol, Angus, Aris Politopoulos, e Sybille Lammes. "On Being Stuck in Sid Meier's *Civilization*: The Promise of Freedom in Historical Games". In *Conference Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games Settings*, 2023.

Munakata, Kazumi. Dossiê "Manuais escolares: múltiplas facetas de um objeto cultural". *Pro-Posições* 23, n.º 3 (2012).

Mukherjee, Souvik. "No Cyclones in *Age of Empires*: Empire, Ecology, and Video Games". In *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*, editado por Laura de Beke, Joost Raessens, Souvik Mukherjee e Gabriella Farca, 163-179. Londres: Routledge, 2024. https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/86369/1/9789048557219.pdf#page=164.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press, 2017.

Nabais, F. M. D., e S. M. da G. D. do C. Trindade. "As potencialidades pedagógicas do videogame *Assassin's Creed Origins* na graduação em História: um estudo de caso no ensino superior português". *Convergências: Estudos em Humanidades Digitais* 1, n.º 5 (2024): 335-356.

Nolden, Nico. "Gaming Public History: Academics and Digital Games". In *Making Histories*, editado por Paul Ashton, Tanya Evans e Paula Hamilton, 151-162. Berlim: De Gruyter Brill, 2020.

Nora, Pierre. "Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire". *Representations* 26 (1989): 7-24.

Olsson, Tore. "Teaching History with Video Games". *The American Historical Review* 128, n.º 4 (2023): 1472-1487.

Pagnotti, John, e William B. Russell. "Using *Civilization IV* to Engage Students in World History Content". *The Social Studies* 103, n.º 1 (2011): 39-48.

Park, Gene. "At Half a Billion Sales, *Call of Duty* Is as Good as It's Ever Been". *The Washington Post*, October 30, 2024. https://www.washingtonpost.com/entertainment/video-games/2024/10/30/call-of-duty-black-ops-6-500-million-copies-sold/.

Podemski, Piotr. "Teaching Middle School History Through Grand Strategy Video Games: The Case of *Europa Universalis*". *International Journal of Research on History Didactics, History Education & History Culture* 36 (2015).

Pureza, Felipe C. "O «pecado original» e os videogames: limites da História Pública diante da «acumulação primitiva de capital»". *Canoa do Tempo* 10, n.º 1 (2018): 123-141. https://doi.org/10.38047/rct.v10i1.4421.

Pureza, Fernando Cauduro. "«Mais um turno»: *Civilization* e a narrativa neoliberal sobre a (a-)história". In *Experiências Docentes e a Construção do Saber Histórico* [recurso eletrônico], organização de Cláudia Cristina do Lago Borges e Priscilla Gontijo Leite. João Pessoa: Editora do CCTA, 2022.

Radetich, Laura, e Eduardo Jakubowicz. "Using Video Games for Teaching History: Experiences and Challenges". *Athens Journal of History* 1, n.º 1 (2015): 7-18.

Ryan, Marie-Laure, Kenneth Foote, e Maoz Azaryahu. *Narrating Space/Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*. Columbus, OH: The Ohio State University Press, 2016.

Santos, Christiano Britto Monteiro dos, George Leonardo Seabra Coelho, e Rafael Zamorano Bezerra. "Memórias sensíveis da guerra e a percepção da História em narrativas de jogos de videogames". *Revista Estudos Históricos* 36, n.º 78 (2023).

Sayer, Faye. *Public History: A Practical Guide*. 2.ª ed. Londres: Bloomsbury, 2019.

Shaw, Adrienne. "The Tyranny of Realism: Historical Accuracy and Politics of Representation in *Assassin's Creed III*". *Loading...* 9, n.º 14 (2015).

Spring, Dawn. "Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship". *Rethinking History* 19, n.º 2 (2014): 207-221.

Squire, Kurt. *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. Nova Iorque: Teachers College Press, 2011.

Sturken, Marita. *Tourists of History: Memory, Kitsch, and Consumerism from Oklahoma City to Ground Zero*. Durham: Duke University Press, 2007.

Taussig, Michael. "«History as Commodity». In Some Recent American (Anthropological) Literature". *Critique of Anthropology*, 1, n.º 9 (1989): 7-23.

Telles, Helyom Viana. "Um passado jogável? Simulação digital, videogames e História Pública". *Revista Observatório* 2, n.º 2 (2016): 163-

191. https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2016v2especial1p163.

Traverso, Enzo. *O Passado: Modos de Usar*. Barreiro: Unipop, 2012.

Venegas Ramos, Alberto. *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Gasteiz: Sans Soleil, 2020.

Voorhees, Gerald A. "I Play Therefore I Am: Sid Meier's *Civilization*, Turn-Based Strategy Games and the Cogito". *Games and Culture* 4, n.º 3 (2009): 254-275. https://doi.org/10.1177/1555412009339728.

Wainwright, Alexander Martin. "Teaching Historical Theory Through Video Games". *The History Teacher* 47, n.º 4 (2014): 579-612.

Watson, William R., Christopher J. Mong, e Constance A. Harris. "A Case Study of the In-Class Use of a Video Game for Teaching High School History". *Computers & Education* 56, n.º 2 (2011): 466-474.

Woodcock, James. *Marx at the Arcade. Consoles, Controllers, and Class Struggle*. Chicago: Haymarket Books, 2019.

Yglesias, Vinicius e José Fornari. "As representações de paisagens sonoras históricas na franquia de games *Assassin's Creed*". *Convergências: Estudos em Humanidades Digitais* 1, n.º 5 (2024): 103-132. https://doi.org/10.59616/cehd.v1i5.968.

Referência para citação:

Bello, Robson. "A intersecção entre história pública e indústria cultural nos videogames". *Práticas da História, Journal on Theory, Historiography and Uses of the Past*, n.º 22 (2026): 379-413. https://doi.org/10.48487/pdh.2026.n22.43412.