

A história jogada: um repertório de métodos para pesquisa e ensino.¹

Bruno Marconi da COSTA²

RIBEIRO, Felipe Augusto; CARVALHO, Leonardo Dallacqua de (orgs.). *Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história*. São Luís: UEMA, 2024.

Em 2023, a Revista Veja publicou uma matéria reveladora sobre transformações na indústria cultural. Seu título é "Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema"³, em que se identifica que o mercado dos bens culturais global tem se dedicado cada vez mais aos gastos e lucros com jogos digitais. Em 2024, o portal "Meu Playstation" apurou que o The Game Awards daquele ano, evento que premia os melhores games, teve mais audiência do que o Oscar 2025.⁴ Esses dados contrastam com o que ocorreu no Brasil em março de 2026, quando Wesley Bernardo, professor que ficou famoso nas redes sociais por utilizar o jogo *Assassin's Creed: Syndicate* em

¹ De acordo com a Portaria CNPq nº 2664/2026, declaro que este texto teve apoio da Inteligência Artificial Gemini em uso trivial, envolvendo revisões gramaticais, ortográficas e busca de repetição de palavras.

² Doutor em História Comparada (UFRJ), Mestre em História Comparada (UFRJ), Licenciado e Bacharel em História (UFRJ). É Professor Efetivo de História Antiga e Medieval da Universidade Federal de São João Del-Rei. Vice-coordenador do LEPHAMA. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8699-2415>. E-mail: brunomarconi@ufsj.edu.br.

³ SOLLITTO, André. Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema. *Veja*, 24 de setembro de 2023. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema/>. Acessado em: 24 de abril de 2026.

⁴ Meu Playstation. "Videogames superam o cinema: The Game Awards 2024 teve mais audiência que o Oscar 2025". Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/the-game-awards-2024-mais-audiencia-oscar-2025/>. Acessado em: 24 de abril de 2026.

sala de aula para ensinar Revolução Industrial, sofreu questionamentos pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo e foi pressionado a tirar seus conteúdos do ar.⁵

Na contramão do desfecho desse caso, pesquisadores acadêmicos das áreas das Humanidades já reconhecem a importância econômica dos games e seu papel no mercado cultural global. A presente resenha se dedica a comentar uma obra que representa um esforço de sistematizar essas reflexões por parte de autores brasileiros: "Videogames e Jogos Eletrônicos: Caminhos teóricos e temáticos para a História"⁶, organizada por Felipe Augusto Ribeiro e Leonardo Dallacqua de Carvalho e publicada pela Editora da Universidade Estadual do Maranhão. O livro coletivo, divulgado de forma digital, possui 329 páginas e, além da apresentação realizada pelos organizadores, possui 12 capítulos de autores e autoras que têm se dedicado à reflexão sobre a análise de jogos eletrônicos por historiadores. Os organizadores possuem trajetórias consolidadas no campo: Felipe Augusto Ribeiro (UFPE) tem artigos publicados que relacionam neomedievalismo e agenciamento em jogos como *Crusader Kings*, *Age of Empires* e *Stronghold*, enquanto Leonardo Dallacqua de Carvalho (PPGHIST-UEMA) investigou as representações de raça e eugenia através de obras como *Red Dead Redemption*.

Na Apresentação, os organizadores deixam claro que o livro é resultado de "encontros fortuitos", realizados em eventos acadêmicos, leitura de textos e bancas. Sendo uma coletânea de ensaios, esse trabalho é um primeiro passo para construir uma rede de trabalho em torno de análise de videogames, de forma a agregar pesquisadores que, no momento, encontram-se dispersos e isolados em suas próprias pesquisas. Propõem, então, quase um manifesto que vá além da pura "postura defensiva" em relação ao uso de videogames como fonte histórica: defendem que os videogames façam parte de um dos "Domínios da História", um campo fértil para diversas subáreas da produção historiográfica.

⁵ CROFFI, Flávio. Professor é impedido de usar Assassin's Creed em aula e caso reacende debate sobre inovação na educação. Nerdizmo, 15 de abril de 2026. Disponível em: <https://nerdizmo.ig.com.br/professor-e-impedido-de-usar-assassins-creed-em-aula-e-caso-reacende-debate-sobre-inovacao-na-educacao/> Acesso em: 24 de abril de 2026.

⁶ O livro completo está disponível gratuitamente no site da Editora UEMA, pelo link: <https://www.editorauema.uema.br/index.php/omp/catalog/book/315>. Acesso em: 24 de abril de 2026.

Para melhor apresentar a obra, escolhemos dividir a presente resenha em três eixos temáticos: textos teórico-metodológicos, que discutem videogames de forma ampla, indicando caminhos de análise; trabalhos que conectam games e ensino de história; e análises de aspectos específicos relacionados aos jogos.

O primeiro eixo temático começa já no capítulo de abertura, "Para uma crítica dos videogames: uma introdução teórica". Nele, Felipe Augusto Ribeiro estabelece as bases ontológicas e técnicas do videogame como um objeto cultural interativo. O autor revisita fundamentos socioantropológicos, como o "círculo mágico" de Huizinga e as tipologias de Caillois, para traçar um histórico das abordagens clássicas sobre jogos. Nessa síntese, Ribeiro busca apresentar conceitos que podem integrar quadros teóricos de projetos de pesquisa sobre jogos eletrônicos, como a retórica procedural de Bogost, a representação de Chartier e a noção de literatura ergódica, situando os games na cultura da convergência e da intermedialidade. Ao explorar categorias como agenciamento, dissonância ludonarrativa e suspensão da descrença, Ribeiro delimita com sucesso o campo científico da área, oferecendo ferramentas essenciais para analisar narratividade e jogabilidade em projetos de pesquisa.

Entre os demais textos do primeiro eixo temático do livro estão dois capítulos que tratam o jogo como um sistema. O primeiro é o capítulo 4, "O Arcabouço Estrutural do Espaço-Problema histórico: jogos como fontes históricas", de autoria de Jeremiah McCall e tradução de Weber Albuquerque Neiva Filho, em que o autor apresenta o conceito de Espaço-Problema Histórico (EPH); e o segundo é o capítulo 7, "O universo complexo dos videogames: história, contextos, ideias, conceitos, técnicas e tecnologias", escrito por José Antônio Baêta Zille, que usa o conceito de "agenciamento" de Deleuze e Guattari, para definir jogos como sistemas que se movimentam através da reinvenção constante da interação entre técnica e imersão. Fechando esse bloco, o capítulo 10, denominado "Limites à compreensão do *gameplay* impostos pelo paradigma moderno de conhecimento" da lavra de Suely Fragoso, aponta como o aspecto dinâmico e imersivo da *gameplay* não cabe no paradigma epistemológico moderno dualista, de tipo cartesiano.

Entre as contribuições que relacionam games e ensino, temos o capítulo 6, "Cultura digital, formação docente e ensino: games e história", de autoria de George

Leonardo Seabra Coelho. Nele, o autor busca abrir o diálogo entre a formação de historiadores/professores com os usos e apropriações das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Com isso, é realizada uma análise sobre o uso destas tecnologias através do levantamento de PPCs de cursos de licenciatura em História e livros didáticos, identificando sua ausência ou insuficiência na formação de professores. Ao fim, relaciona a importância dos videogames nesse contexto educacional, usando como exemplo a possibilidade do uso dos jogos *Spartan: Total Warrior* e *Valiant Hearts: The Great War* como potenciais facilitadores do processo de ensino-aprendizagem.

Outro texto que compõe o segundo eixo temático é o capítulo 3, denominado "Cultura digital e consciência histórica em interface: jogos eletrônicos e problemas contemporâneos da sociedade brasileira", em que o autor Eduardo Roberto Jordão Knack busca analisar a interseção entre cultura digital e consciência histórica, demonstrando como jogos eletrônicos dialogam com dilemas da sociedade brasileira contemporânea (como o racismo e a violência), podendo ser utilizados como ferramentas no ensino de História. Esse capítulo dialoga diretamente com o último da coleção, denominado "O processo de gamificação e a potencialidade na aula de história", da autoria de Vitor Fernando Matias Melo e Marcella Albaine Farias da Costa. Nele, os autores usam o conceito de gamificação para construir contextos de ensino e aprendizagem mais engajadores, a partir da ideia de aprendizagem significativa.

O capítulo 5 também busca realizar uma reflexão entre diversas áreas, especificamente jogos eletrônicos, novas tecnologias e o ensino de história. Da autoria de Eucídio Pimenta Arruda e intitulado "Inteligência artificial generativa, jogos digitais e ensino de história: desafios docentes" oferece uma reflexão sobre os impactos das IAGs na sala de aula, considerando seu recente uso público como uma mudança de paradigma. No que se refere ao seu uso em games e na aprendizagem histórica, a IA oferece capacidades de criar narrativas imersivas, ramificadas e dinâmicas, ao mesmo tempo em que podem ser integradas à história escolar. O papel do professor seria problematizar as capacidades da Inteligência Artificial e apresentar fontes diversas aos jogos de modo a amplificar as compreensões históricas.

Entre os textos que integram o terceiro eixo, isto é, aqueles que analisam aspectos específicos de jogos e estudos de jogos, temos o capítulo 2, "Relato de uma pesquisa: experiências com documentos digitais a partir de um jogo eletrônico". O autor, Diego Neivor Perondi Meotti, realiza uma pesquisa de recepção, propondo um modelo metodológico de fontes digitais – matérias jornalísticas, entrevistas e discussões em blogs, fóruns e caixas de comentário - a partir da análise do jogo *Kingdom Come: Deliverance*. Baseado em sua dissertação de mestrado, busca indicar as etapas e desafios metodológicos em fazer uma pesquisa em História digital, em como se teve contato com as polêmicas e os objetos primários de análise.

Entre os demais capítulos do terceiro eixo, dois deles avaliam as contribuições de periódicos e projetos específicos para a análise de jogos. O capítulo 8, intitulado "*Game Studies*: duas décadas do principal periódico sobre jogos eletrônicos", é da lavra de um dos organizadores, Leonardo Dallacqua de Carvalho. Contando com uma entrevista com um dos fundadores, busca demonstrar que a revista *Game Studies*, fundada em 2001, foi fundamental para institucionalizar e, há mais de vinte anos, orientar o campo de estudo de jogos. Já o capítulo 11, "Jogos medievais, angústias modernas: um balanço do projeto *middle ages in modern games*", escrito por Vinicius Marino Carvalho, faz uma avaliação das contribuições desse congresso de natureza online e assíncrona dedicado a jogos eletrônicos sobre o neomedievalismo, organizado durante a pandemia de COVID-19 em 2020.

Por fim, o último capítulo referente ao terceiro eixo de análise é o nono, denominado "Jogando no velho oeste: representação dos tempos-espacos históricos do oeste americano", da autoria de Robson Scarassati Bello. Nesse texto, o autor trabalha os conceitos de representação, formação do espaço social e lugares de memória para discutir a formulação do mito de fronteira nos jogos de tipo "Western". O autor argumenta que os jogos devem ser entendidos a partir da sua particularidade, ainda que mantenham diálogo com a iconografia de outras mídias que representam o chamado "Oeste Americano", como a história oral, a literatura, fotografias, filmes e histórias em quadrinhos.

Em uma visão geral, três pontos conectam os diversos capítulos que tratamos aqui. Primeiro, o reconhecimento da relevância que os jogos têm na cultura de massas

do século XXI, com mercado já estabelecido e em crescente importância na vida cotidiana. Segundo, a necessidade de desenvolver um conjunto de métodos que corresponda à especificidade dos jogos eletrônicos enquanto mídias próprias. Analisar um jogo eletrônico deve tomar como princípio a própria interatividade, agência, imersão, cumplicidade e gameplay do jogador. Por fim, reconhece também a própria importância do jogo enquanto um instrumento no processo de ensino-aprendizagem, com alguns limites mas também grandes possibilidades para dialogar com a experiência vivida dos estudantes. Essa obra presta uma grande contribuição ao sintetizar os principais campos de debate das Universidades brasileiras e tem grande valia tanto para estudantes de graduação, pós-graduação, professores que desejam aplicar suas ideias em sala de aula e, uma vez compreendidos os jargões do campo, curiosos e interessados de fora do ambiente acadêmico que consomem *games* e querem entender melhor sua relação com a História.



Os direitos de licenciamento utilizados pela Revista Histórias Públicas é a licença *Creative Commons Attribution- Non Commercial 4.0 International* (CC BY-NC-SA 4.0)

Recebido em: 28/06/2025
Aprovado em: 28/04/2026