



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
LINHA DE PESQUISA: ENSINO DE HISTÓRIA E SABERES HISTÓRICOS**

ANTONIO GOUVEIA DE SOUZA NETO

**GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS: IMAGENS,
REPRESENTAÇÕES E POSSIBILIDADES PARA O ENSINO
DE HISTÓRIA**

**JOÃO PESSOA - PB
2021**

Antonio Gouveia de Souza Neto

**GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS: IMAGENS,
REPRESENTAÇÕES E POSSIBILIDADES PARA O ENSINO
DE HISTÓRIA**

Dissertação apresentada ao Programa de PósGraduação em História, do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, em cumprimento às exigências para obtenção do título de Mestre em História.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Maria Veiga

JOÃO PESSOA - PB
2021

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S729g Souza Neto, Antonio Gouveia de.

Gênero nos jogos digitais históricos : imagens, representações e possibilidades para o ensino de História / Antonio Gouveia de Souza Neto. - João Pessoa, 2021.

93 f. : il.

Orientação: Ana Maria Veiga.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. História - Ensino. 2. Jogos digitais históricos.

3.

Representações de gênero. I. Veiga, Ana Maria. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 94(043)

GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS: IMAGENS, REPRESENTAÇÕES E POSSIBILIDADES PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

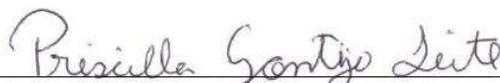
Antonio Gouveia de Souza Neto

Dissertação de Mestrado apresentada em: 30/08/2021. Com conceito de: APROVADO

BANCA EXAMINADORA



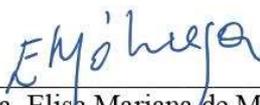
Professora Dra. Ana Maria Veiga
Programa de Pós-Graduação em História – UFPB
Orientadora



Professora Dra. Priscilla Gontijo Leite
Programa de Pós-Graduação em História – UFPB
Avaliador Interno



Professor Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima
Universidade Estadual da Paraíba
Avaliador Externo



Professora Dra. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega
Universidade Estadual da Paraíba
Avaliador Externo

Professora Dra. Telma Cristina Delgado Dias Fernandes
Programa de Pós-Graduação em História – UFPB
Avaliador Suplente Interno

Dedico este trabalho aos meus avós, Antonio
Gouveia de Souza e Maria de Fátima Melo de
Souza

AGRADECIMENTOS

À minha família, as mulheres que me criaram com muito amor e afeto. Minha querida mãe, Héliida Cristina Melo de Souza a quem sou grato por tudo que ela passou para que eu e minha irmã tivéssemos uma vida feliz, minha tia Bruna Andryele Melo de Souza Hipólito, responsável por todo meu apreço pelas artes, quando ainda muito jovem ela me buscava para assistir aos filmes que alugava e minha irmã Mylena Andryele Melo de Luna que tenho muito orgulho da carreira acadêmica que também começa trilhar.

Especialmente agradeço à meus avós maternos, Maria de Fátima Melo de Souza uma mulher forte e guerreira que teve parte fundamental na minha criação, se hoje posso ser considerado uma boa pessoa eu devo isso a minha querida avó, por quem tenho um imenso amor e Antonio Gouveia de Souza, quem primeiro me mostrou a Universidade Federal da Paraíba, quando ainda muito jovem tive oportunidade de buscá-lo em sua sala. O Professor Doutor Antonio Gouveia de Souza é e sempre será uma inspiração acadêmica para mim e sempre serei grato, pois graças a seus esforços tive a oportunidade de dedicar minha vida aos estudos.

À minha companheira, Thaiza Elvira Silva Ayres, por ser essa pessoa incrível que admiro muito, por seu enorme amor e companheirismo, por me mostrar que existe muito mais na vida do que eu pensava e por me fazer querer ser sempre uma pessoa melhor.

Aos amigos que se tornaram irmãos, Luiz Araújo Ramos Neto e Theo Salles, sempre serei grato por tê-los conhecido, por sua amizade que me ajuda a compreender muita coisa e por saber que podemos contar um com os outros.

Aos amigos com quem passei inúmeras horas jogando, desestressando e se divertindo no mundo virtual e real, Guilherme Arruda e Djalma Neto.

Aos amigos que conheci durante minha formação na UFPB, em especial à Alexandre Araújo da Silva, Giuseppe Lira, Olga Veiga, Carolina Rocha, Ismaell Bento e Norma Rangel. Todo o apoio que recebi de vocês, seja os cafezinhos, as discussões de textos ou as cervejas nos fins de semana foram essenciais para o enfrentamento da jornada acadêmica.

À minha orientadora, professora Ana Maria Veiga, que encarou o desafio de orientar essa dissertação, por quem eu tenho uma enorme admiração e tive o privilégio de ser seu aluno, ser seu estagiário e seu orientando em diferentes momentos do mestrado. Sem seu apoio e suas críticas este trabalho não existiria. Obrigado por me ajudar a acreditar que eu sou capaz.

Ao professor Ângelo Emílio, que me acompanhou durante boa parte da minha vivência na universidade, como professor no início, meio e fim da graduação e também no mestrado. Alguém que admiro muito e tenho orgulho de considerar um amigo.

À professora Priscilla Gontijo Leite, minha orientadora durante o TCC e hoje parte da banca avaliadora desta dissertação, minha gratidão por aceitar ler esta dissertação e por me apoiar em um momento fundamental da minha formação.

Ao professor Carlos Adriano Ferreira de Lima por aceitar participar da banca e por suas críticas no momento da qualificação, que contribuíram para a construção de uma dissertação melhor. E também à professora Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega, por aceitar contribuir com a avaliação final da dissertação.

Aos funcionários e professores do PPGH da UFPB e todos os professores da graduação, que não só me possibilitaram alcançar os títulos que hoje tenho, mas me ajudaram a ser uma pessoa crítica que tenta, mesmo que minimamente, contribuir para transformar o mundo em um lugar melhor para todos.

À Universidade Federal da Paraíba, pública e gratuita que sempre me proporcionou tudo que precisei durante minha formação, me orgulho de ter sido aluno desta grande instituição de ensino.

Por fim, agradeço à CNPq por me proporcionar o auxílio financeiro necessário para o desenvolvimento deste trabalho.

RESUMO

A presente dissertação busca apontar a importância dos jogos digitais históricos no interesse e no conhecimento sobre História por parte dos estudantes, a relação dessa mídia relativamente nova com a cultura histórica e o Ensino de História, e apresentar uma crítica às representações, que podem ser consideradas masculinistas, nesses jogos. Com este intuito, apresento um estudo sobre o que denomino jogos digitais históricos como uma área de conhecimento específica - para além do campo dos tradicionais estudos de jogos -, com suas demandas e metodologias próprias. Compreendendo os jogos digitais como uma área que carece de críticas à forma como esses jogos favorecem a experiência histórica dos homens brancos, heterossexuais e de camada média, busco compreender as possibilidades de contribuições dos jogos digitais históricos para o ensino de História. Por fim, analiso, com uma perspectiva de gênero, as representações de mulheres no jogo digital *Total War: Three Kingdom* (Creative Assembly, 2019).

Palavras-Chave: Jogos Digitais Históricos; Representações de Gênero; Ensino de História.

ABSTRACT

This dissertation seeks to point out the importance of historical digital games in the interest and knowledge of History by students, the relationship of this relatively new media with historical culture and the Teaching of History, and to present a critique of representations, which can be considered masculinists in these games. With this in mind, I present a study on what I call historical digital games as a specific area of knowledge - beyond the field of traditional game studies -, with its own demands and methodologies. Understanding digital games as an area that lacks criticism of how these games favor the historical experience of white, heterosexual and middle-class men, I seek to understand the possibilities of contributions of historical digital games to the teaching of history. Finally, I analyze, from a gender perspective, the representations of women in the digital game Total War: Three Kingdom (Creative Assembly, 2019).

Keywords: Historical Digital Games; Gender Representations; History teaching.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem promocional do jogo <i>Total War: Three Kingdoms</i> (2019).....	15
Figura 2 - <i>Total War: Three Kingdoms</i> (2019).....	17
Figura 3 - Imagem de capa do jogo <i>Assassin's Creed III: Liberation</i> (2012).....	27
Figura 4 - Imagem de capa do jogo <i>Assassin's Creed: Syndicate</i> (2015).....	29
Figura 5 - Imagem promocional do jogo <i>Computer Space</i> (1971).....	55
Figura 6 - Joana D'Arc em <i>Medieval: Total War</i> (2002).....	58
Figura 7 - <i>Total War: Medieval II</i> (2006).....	59
Figura 8 - Imagem das <i>Dahomey Amazons</i> em <i>Total War: Empire</i> (2009).....	60
Figura 9 - Imagem da rainha Zenóbia em <i>Total War: Rome II</i> (2013).....	61
Figura 10 - Unidade mista em <i>Total War: Attila</i> (2015).....	62
Figura 11 – Fotografia disponível no próprio jogo da equipe de desenvolvimento do jogo <i>Total War: Three Kingdoms</i> (2019).....	64
Figura 11 - Seleção de personagem <i>Total War: Three Kingdoms</i> (2019).....	66
Figura 12 - Zheng Jiang, <i>Total War: Three Kingdoms</i> (2019).....	67
Figura 13 - Imagem de Lady Zhurong, <i>Total War: Three Kingdoms - The Furious Wild</i> (2020).....	68
Figura 14 - Imagem da postagem “I dont want to play as Zheng Jiang” (2019).....	70

SUMÁRIO

A REVOLTA DOS TURBANTES AMARELOS - UMA INTRODUÇÃO.....	08
CAPÍTULO I – CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS PARA A PRODUÇÃO E A DISSEMINAÇÃO DE REPRESENTAÇÕES E IMAGENS.....	18
1.1 Os gêneros dos jogos digitais.....	19
1.2 O estudo dos jogos digitais históricos e suas tendências.....	20
1.3 A especificidade dos jogos digitais na construção de imagens dissidentes.....	26
CAPÍTULO II – JOGOS DIGITAIS E O ENSINO DE HISTÓRIA.....	34
2.1 Os jogos digitais como instrumentos de aprendizagem.....	34
2.2 Jogos digitais na aprendizagem aberta.....	38
2.3 Aprendizagem pelos aspectos narrativos e interativos dos jogos digitais.....	42
2.4 Dados empíricos sobre resultados de aprendizagem com jogos digitais históricos.....	46
2.5 Gênero e aprendizagem com jogos digitais históricos.....	51
CAPÍTULO III – <i>TOTAL WAR</i>: IMAGENS E REPRESENTAÇÕES DE MULHERES EM JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS E SUA APROPRIAÇÃO PELOS JOGADORES.....	53
3.1 Representações de gênero nos jogos digitais.....	56
3.2 Total War: a série de jogos em perspectiva de gênero.....	57
3.3 Total War: Three Kingdoms e a representação de gênero.....	64
3.4 A recepção dos jogadores.....	70
JOGANDO COM A HISTÓRIA, REVENDO OS LUGARES DAS MULHERES - ÚLTIMAS CONSIDERAÇÕES.....	75
FONTES.....	78
REFERÊNCIAS.....	79

A REVOLTA DOS TURBANTES AMARELOS - UMA INTRODUÇÃO

O título desta introdução faz referência ao movimento de revolta camponesa que aconteceu no ano de 184 na China contra a dinastia Han, onde os camponeses se mobilizaram contra a opressão imposta pela nobreza e que serviu de prelúdio para o momento histórico conturbado no qual o jogo é ambientado. Seu nome serve como o título da introdução deste trabalho que busca ser crítico das representações presentes nos jogos que servem, muitas vezes para perpetuar outras formas de opressão.

Os jogos digitais estão presentes em minha vida desde muito cedo, durante uma festa de amigos da família, fui deixado com um computador onde tive contato com aquele que foi meu primeiro jogo digital, *Age of Empires 2* (Ensemble Studios, 1999)¹. No começo fiquei muito frustrado por não entender como o jogo funcionava, hoje entendo que todos esses jogos possuem linguagens próprias, formas de controlar e de representar personagens, que hoje me são familiares, como o fato de na maioria de jogos digitais de estratégia ser possível selecionar as tropas com o botão esquerdo do mouse e ordená-las com o botão direito².

A imagem de cavaleiros medievais, castelos e batalhas na tela do computador ataçaram meu interesse e curiosidade pela História, mais do que qualquer outra mídia. Quando tive acesso ao meu primeiro computador pessoal, na casa dos meus avós maternos, fui fisgado por completo pelo mundo dos jogos digitais, joguei e continuo jogando todo tipo de jogos, mas mantenho um carinho e aproximação especial por aqueles que têm, de alguma forma, temáticas relacionadas ao passado.

Foram as franquias de jogos digitais como *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) e *Total War* (Creative Assembly, 2020) que, entre outras influências, me levaram à escolha do curso de História, resultando agora nesta dissertação. Devo mencionar, porém que ao mesmo tempo que esta dissertação se propõe a debater questões sobre representações de minorias, em especial as relacionadas ao gênero, eu, como autor, devo destacar que sou um homem branco cisgênero e heterossexual de classe média, discutindo representações de grupos e identidades diferentes. Minha subjetividade e vivência são inseparáveis de minha escrita e isso pode resultar em alguns impasses, mas acredito que, se puder contribuir, mesmo que minimamente, com o

¹ *Age of Empires II: The Age of Kings* foi lançado originalmente em 1999.

² O vídeo “Como são os jogos para alguém que não joga” (RAZBUTEN, 2019) disponível no *Youtube* discute as formas como alguém não familiarizado com os jogos digitais interage com as mecânicas desses jogos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ax7f3JZJHSw&ab_channel=Razbuten. Acesso em 08 de junho de 2021.

debate proposto, estarei cumprindo meu propósito, e que desconstruções e críticas são necessárias também para avanços sobre a temática e o aprimoramento do autor.

Entre os jogos com os quais convivi, selecionei o *Total War: Three Kingdoms* (Creative Assembly, 2019) para ser o foco deste trabalho, por suas particularidades e avanços em diversas questões. Quanto à temática, esse jogo digital é situado em um período histórico de conflitos intensos na China, sendo que durante esse período três imperadores diferentes reivindicaram o título de sucessores legítimos da dinastia anterior, a Dinastia Han. Milhões de pessoas morreram por causa da ambição desses pretendentes de unir o país (de Crespigny, 2003). Esse período da história da China foi curto, entre 220 d.C e 280 d.C., porém complicado, dando destaque a personagens históricos que se tornaram importantes para a cultura chinesa. O principal registro do qual se tem conhecimento é o “Registro dos Três Reinos”, escrito por Chen Shou no século III, que buscou documentar toda a história desse período. A obra de Chen Shou serviu de base para o popular romance escrito por Luo Guanzhong no século XIV, o “Romance dos Três Reinos”. Esse romance foi escrito com base em registros históricos, mas também é composto por fabricações e enfeites por parte do autor, como afirma Wang (2010). Ainda de acordo com Wang, essa obra teve grande influência na cultura popular chinesa, estimulando a produção de inúmeros filmes, histórias em quadrinhos, outras obras de literatura e dramas de televisão.

É certo que meu caso de envolvimento com esse objeto de pesquisa não é único, como aponta Houghton (2016) no seu estudo sobre a influência dos jogos de computador no interesse e no conhecimento sobre História de alunos da graduação da universidade de Winchester. O impacto desses jogos tem o potencial de ser significativo entre estudantes de diversos níveis de escolaridade, mas Arruda (2011, p. 15), falando sobre o contexto brasileiro, afirma existirem poucos trabalhos sobre jogos digitais históricos na historiografia e no ensino de História, algo que felizmente vem mudando desde que seu texto foi publicado. No Brasil, em específico, estamos produzindo cada vez mais trabalhos que debatem os impactos e o potencial dos jogos digitais para o ensino, o que nos leva a um cenário bibliográfico bastante distinto daquele observado por Arruda no começo da década.

Esses trabalhos são bastante importantes e servem de apoio para professores(as) de História que buscam integrar os jogos à sala de aula e se preocupam em questionar a natureza, as possibilidades, os usos e limitações dos jogos digitais como uma forma artística, levando em consideração os elementos narrativos dos jogos, como afirmam Helyom Vianna Telles e Lynn Alves (2015, p. 320). Acredito que toda discussão sobre História evoca a dimensão narrativa, sendo necessário discutir este aspecto dos *games* históricos para compreender como

conhecimentos históricos podem ser disseminados por eles, e como constituem hoje a cultura histórica de grande parte da juventude em idade escolar, incluindo noções, preconceitos e construções de gênero.

Estudar jogos digitais históricos é ter como objeto de estudo aqueles jogos que de alguma forma representam o passado ou se relacionam com discursos sobre ele. Chapman, Forka e Westin (2016) consideram o trabalho de William Uricchio (2005) *Simulation, History and Computer Games* como o pioneiro na área. O trabalho de Uricchio foi além dos *games* históricos em isolamento ou da aplicação desses jogos em outros domínios, como a educação. Esse autor olhou para os jogos digitais em seus próprios termos e como uma nova forma de expressão histórica, considerando suas características únicas, as convenções sociais que os cercavam e os discursos históricos com que dialogavam.

Foi com Uricchio (2005) que a separação dos estudos dos jogos digitais históricos da área geral de estudos de jogos se tornou mais sólida, principalmente por ter suas teorias, conteúdos e preocupações específicas. Mesmo abordando uma variedade de problemas relacionados à representação do passado nos jogos, continuam existindo omissões nos estudos de jogos digitais históricos. Ao se dedicar à discussão sobre a conexão com representações e ideologias do colonialismo, pouca atenção acaba sendo dedicada à representação, ou falta de representação, de sistemas históricos de opressão e discursos mais amplos de identidade no nível de agentes históricos. Algo essencial, pois jogos digitais históricos tendem a reproduzir discursos hegemônicos de interpretações e percepções do passado, favorecendo as experiências históricas de homens brancos europeus. Levanto a discussão sobre gênero nos jogos digitais históricos com o propósito de contribuir no amadurecimento desse campo de estudos, oferecendo um entrelaçamento com outras questões sociais, como raça e classe, no contexto narrativo dos jogos, pensando articulações com o ensino de história.

Antes de seguir adiante, vejo como necessária a explicação do que entendo como “jogos digitais históricos”. Jogos digitais históricos é uma classificação de jogos digitais que têm como característica norteadora o conteúdo narrativo, entendendo a ambientação do jogo como parte da narrativa. Por muitas vezes jogos são definidos como de ação, de aventura, de tiro, estratégia e outros gêneros de jogos digitais, mesmo que esses conceitos tenham grande valor para o jogador que busque algo mais próximo da jogabilidade com que tem familiaridade, eles definem principalmente as mecânicas do jogo. Um jogo de tiro em primeira pessoa pode ser ambientado em um dos conflitos da segunda guerra mundial ou também pode tratar de monstros alienígenas no planeta Marte. Os jogos digitais históricos, que descrevo como aqueles que de alguma forma

se relacionam com a história ou discursos sobre ela podem se enquadrar em outros gêneros, então podemos pensar em jogos digitais históricos de aventura, jogos digitais históricos de estratégia ou jogos digitais históricos de qualquer outro tipo.

Os jogos dessa modalidade, seguindo os argumentos de Schut (2007), possuem uma tendência masculinista na apresentação da história, são jogos que, na grande maioria, têm como foco alguma combinação de política, economia e guerra, com centralidade no poder agressivo e/ou em aquisição (posse/propriedade). São características estereotipadamente masculinas, mas isso não significa que política, economia e guerra são esferas da vida inerentemente masculinas, nem que apenas homens desejem poder ou foquem em aquisição (ou que todos os homens desejem essas coisas). Mas esses são temas que se encaixam em ideais da agressividade e dominação masculina.

Para pôr em prática a crítica à tendência masculinista dos jogos históricos, selecionei a franquia *Total War*, em especial o jogo *Total War: Three Kingdoms*, por minha própria familiaridade com esses jogos e a relevância dos mesmos para o tema proposto. Os jogos *Total War* se encaixam perfeitamente na concepção de "jogo masculinista" de Schut (2007); neles, os jogadores e jogadoras são encorajados a conquistar o maior território e manter o maior exército, a guerra e a batalha são os focos desse jogos e tentar jogar *Total War* de uma forma pacifista, apesar de possível, é uma forma de subverter o propósito desse jogo.

Sobre a relevância deste estudo, devemos levar em consideração, como faz Arruda (2011, p. 15) que os jogos digitais estão presentes nos lares, consolidando suas implicações culturais, sociais e econômicas, ainda que pouco conhecidas, por vezes atuando como elementos constituintes da cultura histórica de seus jogadores. Ainda de acordo com Arruda, acredito ser essencial delimitar quem consome essa mídia.

Outro aspecto que precisa ser salientado diz respeito a quem joga: diversos estudos têm verificado que não se trata de uma brincadeira de criança. Dados dos Estados Unidos e Inglaterra demonstram um aumento considerável, ao longo dos últimos anos, de jogadores com idade entre 25 e 40 anos. A idade desses adultos tem um reflexo temporal próximo à explosão comercial dos *video games* (década de 1970), ou seja, as crianças que jogam tendem a manter tal hábito quando entram na fase adulta. (ARRUDA, 2011, p. 15).

Os jogos são cada vez mais importantes para a vida das pessoas com poder aquisitivo suficiente para alimentar esse hábito cultural, em especial nos EUA, na Europa, em parte da Ásia e em países ocidentalizados como o Brasil, portanto é importante analisar os jogos que são

relevantes na vida da nova geração de trabalhadores e trabalhadoras que continuam a jogar mesmo em sua fase adulta, em momentos de lazer e de trabalho.

Marc Prensky (2001) afirma que muitos jovens passam mais tempo interagindo com *games* do que com a escola, algo que já inscreve no jogo um lugar de destaque nas experiências das crianças e dos adolescentes, ao mesmo tempo que a escola passa a perder sua centralidade nos processos formativos das gerações nascidas nos últimos anos nos meios urbanos desenvolvidos. Consequentemente, é necessário discutir os tipos de sociabilidade que vão sendo construídas nas comunidades virtuais de gamers.

Jogos digitais, especificamente os históricos, possibilitam que jovens criem relações com os saberes, novas maneiras de interpretar o mundo e novas formas de aprendizagem e de construção do saber histórico. É essencial que a escola e o mundo acadêmico entendam que o universo dos jogos digitais históricos também é um instrumento para a aprendizagem.

No debate teórico sobre jogos digitais no ensino, uma importante referência Eucídio Pimenta Arruda, sua tese de doutorado (ARRUDA, 2009) e seu livro *Aprendizagens e Jogos Digitais* (ARRUDA, 2011), no qual o autor analisa o jogo *Age of Empires III* como ferramenta para o ensino de História.

Mas foi Huizinga (2007), em sua obra incontornável, *Homo ludens*, quem primeiro colocou o ato de jogar, no sentido amplo, em um lugar de destaque na sociedade - dos pontos de vista socioeconômicos e culturais. Huizinga define as características formais do jogo da seguinte forma:

Poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer lucro, praticada dentro dos limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem (sic) sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, p. 16).

Huizinga (2007) entende o jogo como uma atividade livre, ou seja, o jogador ou jogadora pode entrar e sair na hora que bem entender, não existindo obrigatoriedade para iniciar ou terminar uma partida mesmo que ao decidir participar seja necessário interagir com as regras do jogo, o que confere ao jogo característica diferente de diversas atividades cotidianas, que submetem o corpo e a mente diariamente por terem caráter obrigatório.

Mesmo com sua dimensão de liberdade, para participar o jogador ou jogadora precisa se submeter voluntariamente às regras internas do jogo. Gallo (2007, p. 32) afirma que as regras

são respeitadas sem questionamentos e que são necessárias, acima de qualquer outra coisa, para a criação e a manutenção de todo o mundo do jogo.

A regra não é e não precisa ser imposta à força no jogo. A única coisa que impõe a regra é a própria vontade de jogar. É o que basta. Trata-se de uma legislação tácita num universo sem leis, um conjunto de restrições e permissões aceito para estabelecer certa ordem. A definição das regras parte de um equilíbrio, maior ou menor, entre o binômio permissão-proibição. Algumas regras definem o que o jogador deve ou pode fazer, enquanto outras aquilo que o jogador não deve ou não pode fazer (GALLO, 2007, p. 39).

Acredito, como Vygotsky (1998), que a aprendizagem se desenvolve muito antes de se chegar à escola, uma vez que, desde o nascimento, a criança vivencia diversos espaços sociais que lhe facilitam desenvolver seus aspectos cognitivos, é nessa perspectiva que observo os jogos digitais históricos e as interações que neles ocorrem como um ambiente de aprendizagem, fora da escola, que pode ser responsável por reproduzir narrativas hegemônicas capazes de perpetuar diferentes formas de opressão, entre elas a de gênero, raça e classe.

Ou seja, ao entendermos a cultura histórica, apoiados em Rüsen, como “a manifestação da consciência histórica na sociedade em diversas formas e procedimentos”, que inclui o trabalho cognitivo dos estudos históricos, além de atitudes cotidianas que fazem compreender o passado e “a conceitualização histórica de nossa própria identidade” (RÜSEN, 2015, p. 24), podemos considerar que os jogos se enquadram na dimensão estética da cultura histórica, que expõe as diferentes linguagens e abordagens do saber histórico - cientificamente erigido ou não - tratando de estruturas artísticas, manifestações elucidativas do passado humano em confluência com a orientação temporal.

Para contribuir com o debate sobre a relação dos jogos digitais históricos, o ensino de História e as narrativas produzidas por tais jogos, busco analisar a série de jogos *Total War*, em especial, *Total War: Three Kingdoms*, produzido pela desenvolvedora inglesa Creative Assembly e publicado pela empresa de jogos japonesa Sega, observando como as mulheres são representadas nesses *games* históricos e discuto até que ponto essas representações podem reafirmar estereótipos e lugares sociais inferiorizados para elas. A metodologia proposta por Toma e Rughiniş no artigo “Playing with Herstory: Representing Femininity in Historical Video Games” (2016) serve como apoio. As autoras definiram seis tópicos para discutir representação feminina nos jogos digitais históricos: a relação entre as personagens do jogo e pessoas reais; a proporção de mulheres que aparecem; se as personagens apresentam agência³

³ Sobre o conceito de agência, ver Sherry Ortner, 2006.

forte ou não; se incluem personagens jogáveis⁴; a diversidade de idade e outros tipos de diversidade.

Os jogos da franquia *Total War* são definidos como jogos de estratégia que combinam os gêneros de estratégia por turnos, em um grande mapa de campanha que se assemelha aos tradicionais jogos de tabuleiro, e estratégia em tempo real, quando durante as batalhas o jogador ou a jogadora controla exércitos de até cinco mil homens e mulheres em tempo real⁵ e entre esses jogos estão aqueles que são considerados os jogos históricos e os jogos de fantasia.

Ao todo são quatorze jogos, dos quais doze abordam diferentes períodos históricos de maior repercussão e dois tratam de um cenário de fantasia, nos limitamos aos jogos históricos para observar como as mulheres são representadas nos recortes espaciais e temporais dos jogos e de sua produção e como essa representação está sendo modificada. No entanto, o padrão observado sem dúvida ainda é o masculinista.

Os jogos digitais *Total War* considerados da linha “histórica” são:

1. *Shogun: Total War* (2000), o primeiro jogo da série, situa-se no Japão durante o período conhecido como Sengoku Jidai, meados do século XV a início do século XVII;
2. *Medieval: Total War* (2002), o jogo situa-se na Idade Média ocidental, entre 1087 e 1453;
3. *Rome: Total War* (2004), considerado um dos melhores jogos da série, *Rome: Total War* aborda o apogeu, queda e dissolução da República Romana;
4. *Medieval II: Total War* (2006) é uma sequência do primeiro *Medieval: Total War*, que aborda mais eventos históricos como o descobrimento do chamado Novo Mundo, as invasões Timúridas e Mongólicas;
5. *Empire: Total War* (2009), ambientado no século XVIII o jogo inclui a Revolução Industrial, luta pela Independência dos Estados Unidos e a Colonização da Índia. É notável por ser o primeiro jogo da série com batalhas navais em tempo real;
6. *Napoleon: Total War* (2010), o jogo é focado nas guerras revolucionárias francesas, no final do século XVIII e nas guerras napoleônicas, início do século XIX;

⁴ Por personagem jogável entendemos aqueles personagens controlados de forma direta ou indireta pelos jogadores

⁵ Tropas femininas ou mistas são poucas e raras entre os jogos da série.

7. *Total War: Shogun 2* (2011) é uma continuação indireta do primeiro jogo da série, marca uma grande evolução técnica da série e é lembrado, junto com *Rome: Total War* como um dos melhores jogos da franquia, ambientado no Japão do século XVI;
8. *Total War: Rome 2* (2013) é a sequência do jogo de 2004, se passa durante a antiguidade clássica e foca na República Romana, dando continuidade aos avanços técnicos do *Total War: Shogun 2*;
9. *Total War: Attila* (2015) é ambientado entre meados do século IV, o jogo busca abordar a queda do império romano ocidental;
10. *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018) é o primeiro jogo da sub série *Total War Saga* que tem como objetivo ser uma experiência menor e mais focada em um período em particular da história, se passa nas Ilhas Britânicas e na Irlanda no ano de 878;
11. *Total War: Three Kingdoms* (2019) é o primeiro e único jogo da série ambientado na China, baseia-se no período conhecido como Três Reinos, entre os anos 220 e 280;
12. *Total War Saga: Troy* (2020) é o mais recente jogo da série e se passa durante a lendária Guerra de Tróia; nele, os desenvolvedores buscaram fundamentar historicamente esse “período” mitológico, entendemos que mesmo se tratando de uma narrativa mitológica, o jogo tem relevância para a discussão ao se relacionar com discussões sobre o passado.

Total War: Three Kingdoms é utilizado como principal objeto desta análise, enquanto os outros jogos citados servem como elementos de contextualização e comparação. Na maioria desses jogos as mulheres estão presentes apenas quando relacionadas aos homens, como esposas e filhas dos personagens jogáveis. Apenas com atualizações do jogo *Total War: Rome 2*, em 2018, que as mulheres passam a comandar exércitos e a liderar facções. *Total War: Three Kingdoms*, por sua vez, lança uma personagem mulher entre as principais facções selecionáveis, *Zheng Jiang*.



Figura 1 - Imagem promocional do jogo *Total War: Three Kingdoms* (2019)

Como é possível observar na figura 1, o jogo foi fortemente promovido com base na arte dos líderes jogáveis, sendo Zheng Jiang a única personagem mulher jogável no momento de lançamento do jogo, representada no canto inferior direito. Pelo próprio lugar da mulher na imagem, fica subentendida sua relevância não central no jogo. De todo modo, essa presença já pode ser considerada um avanço.

Entre 2017 e 2018 a Creative Assembly voltou a lançar atualizações para *Total War: Rome 2*, que implementaram uma longa lista de sistemas que a comunidade de jogadores e jogadoras solicitava há anos, um novo sistema de política, novas formas de Guerras Civis e, entre as novidades, líderes mulheres. Alguns jogadores criticaram o número de mulheres generais em seus exércitos e a empresa respondeu afirmando que não possuía planos de remover essas personagens (LANIER, 2018).

O fato de mulheres muitas vezes figurarem como “adereços” para os homens, ou como mães e filhas em *games* históricos, com funções de produzir filhos ou como uma forma de adquirir influência com outras facções do jogo é prejudicial, ao normalizar ou naturalizar tal forma de opressão histórica para aqueles que interagem com esse tipo de jogo, conseqüentemente é de grande importância que pesquisadores e pesquisadoras busquem problematizar os jogos digitais históricos nessa perspectiva.

Como afirma Teresa De Lauretis (1994, p. 228) “a construção do gênero ocorre hoje através das várias tecnologias do gênero (p. ex., o cinema) e discursos institucionais (p. ex., a

teoria) com poder de controlar o campo do significado social e assim produzir, promover e 'implantar' representações de gênero”. Podemos entender os jogos digitais históricos como mais uma das tecnologias de gênero.

As críticas às tendências masculinistas e a falta de representação nesses jogos vêm produzindo avanços, mesmo que lentos e insuficientes. Em 2019, uma personagem mulher, Zheng Jiang, esteve entre os personagens principais do *Total War: Three Kingdoms* e, em 2020, a primeira grande atualização paga de *Total War Saga: Troy, The Amazons* conta com as irmãs Hipólita e Penteseleia como protagonistas.

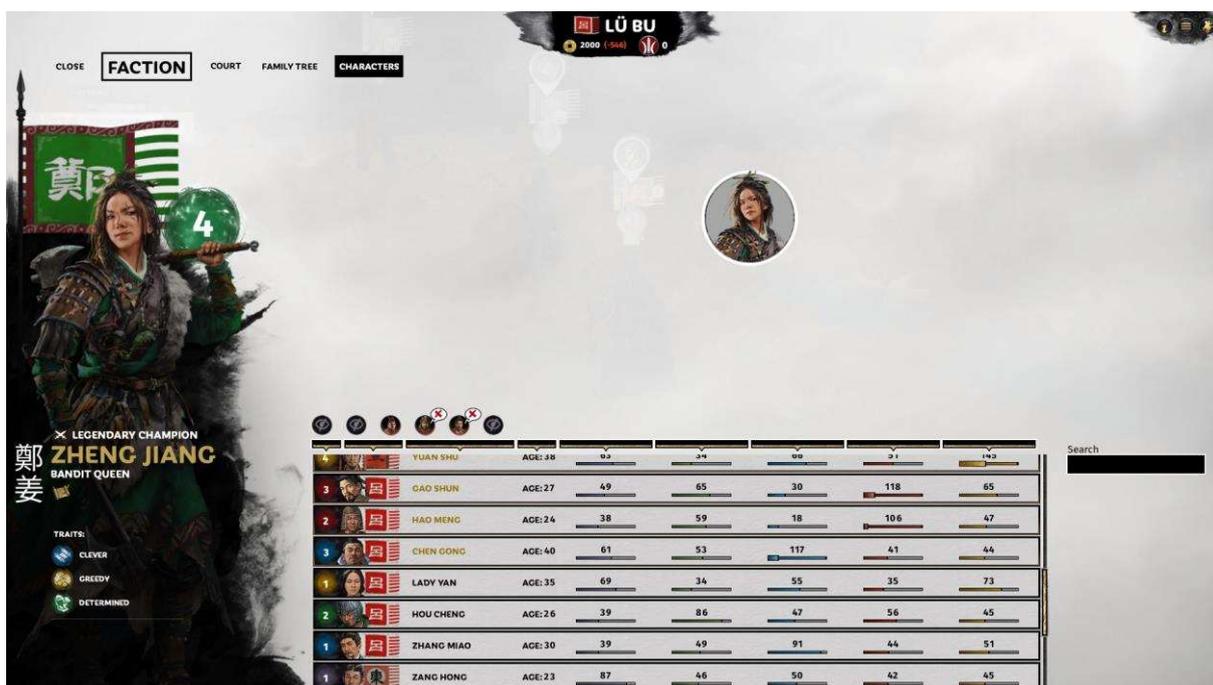


Figura 2 - *Total War: Three Kingdoms* (2019)

Como podemos observar na imagem 2, Zheng Jiang é uma personagem única, classificada como lendária, tendo o título de rainha dos bandidos e com as características de esperta, gananciosa e determinada. Seus cabelos, vestimentas e equipamentos não aparentam sexualização e estão mais ligados ao combate, por ser uma líder guerreira. Mas, como veremos, nem sempre foi assim.

Busco contribuir com as atuais discussões no campo dos jogos digitais históricos, trazendo atenção para a falta de representações positivas de mulheres nesse tipo de jogo específico e para como as poucas representações informam a visão de jogadores e jogadoras sobre o papel das mulheres em diferentes contextos temporais e espaciais, observando, igualmente, questões referentes a raça, classe e localização, ao lado dos papéis e estereótipos de gênero.

1 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS PARA A PRODUÇÃO E A DISSEMINAÇÃO DE REPRESENTAÇÕES E IMAGENS DO PASSADO

É possível afirmar que os *games* são uma das formas culturais mais populares e sofisticadas da contemporaneidade. A popularidade pode ser demonstrada pela massificação alcançada por essa jovem mídia, enquanto a sofisticação é justificada pelo alto nível e diversidade das competências e tecnologias necessárias ao seu desenvolvimento. Mas, de acordo com Gallo (2007), a dimensão cultural desses jogos, em especial no que toca a suas potencialidades expressivas e educacionais, continua sendo deixada de lado por visões que percebem os jogos como banais ou prejudiciais por propagarem a violência. Entretanto, os jogos digitais começaram, aos poucos, a ganhar atenção enquanto objeto de estudo. A nova geração de pesquisadores, com maior conhecimento de causa, desmistifica o universo dos *games*.

A área de estudos de jogos digitais surgiu na metade da década de 1990 e popularizou-se nos anos 2000 com duas vertentes, como explica Sérgio Gallo:

[...] narratologia e ludologia. A primeira prioriza o estudo dos *games* a partir das formas expressivas da narrativa, tal qual já o faz de forma semelhante em outras áreas como a literatura e o cinema, por exemplo. Já a ludologia foi proposta por Frasca (1999) enquanto uma disciplina que procurasse estudar os *games* a partir das especificidades características dos jogos. (GALLO, 2007, p. 9).

Estamos de acordo com o autor citado, quando ele afirma que ambas as vertentes não são incompatíveis, mas “[...] igualmente importantes e complementares para o entendimento dos *games*” (GALLO, 2007, p. 9). Acreditamos que os jogos digitais que representam o passado, relacionam-se a discussões sobre o passado ou estimulam práticas relacionadas à história merecem a dedicação de uma área de estudos específica, por isso nos apoiamos no estudo de jogos digitais históricos, separado da grande área do estudo dos *games* por possuir teoria, conteúdo e preocupações próprias.

Podemos afirmar que a crítica da perspectiva dominante masculina já é bastante presente quando pensamos na literatura e em filmes, mas quando olhamos para *games* históricos, essa discussão ainda não tomou forças. Consideramos os *games* históricos como uma excelente ferramenta na construção de conhecimento e entendimento histórico, mas devemos ser críticos das limitações e pontos cegos dessa nova mídia.

1.1 Os gêneros dos jogos digitais

Apesar de existirem tentativas de classificar os gêneros de jogos digitais (Herz, 1997), essas classificações não incluem os elementos temáticos do gênero, como por exemplo fantasia, ficção científica ou histórico, e focam apenas no tipo de representação e estilo de jogabilidade, como jogos de tiro em primeira pessoa ou jogos de ação-aventura em terceira pessoa. Temos como apoio a terminologia de Chapman (2016), que propõe uma abordagem teórica composta, analisando os jogos digitais como uma forma específica para a representação da história, que, diferentemente da abordagem de Herz, leva em consideração os elementos temáticos históricos. De acordo com Chapman (2016), os "jogos digitais históricos" podem ser definidos entre realistas e conceituais. Os jogos digitais históricos que buscam um alto nível de especificidade visual e se propõe a mostrar o passado como ele foi observado por agentes históricos são considerados como simulações realistas. Estes jogos têm como foco os aspectos visuais da representação, como os detalhes no ambiente do mundo virtual como um todo. Simulações realistas se alinham com noções reconstrucionistas da história, no intuito de mostrar o passado "como tal" ou como poderia ter aparecido para agentes históricos. A ligação próxima entre o jogador e o personagem controlável, ou avatar, em simulações realistas colocam esse jogador no papel fictício de um agente histórico específico, onde o jogador efetivamente se torna esse personagem no contexto do jogo. Nesse tipo de jogo digital histórico, a progressão tende a acontecer através de cinemáticas, segmentos não interativos que acontecem entre períodos jogáveis, e se alinham com os tipos lineares de narrativa presentes na TV e nos filmes. Precisamos enfatizar que o termo "realista" não é um comentário sobre o realismo do jogo, ou do quão precisamente a representação reflete o passado, é apenas uma forma de categorizar os jogos baseada no foco audiovisual, no quanto a lógica interna do jogo reflete a vida real e como o jogo apresenta uma narrativa histórica singular. Em sua tese, Chapman (2016) contrasta simulações realistas com simulações conceituais, apesar de, na verdade, essa estrutura conceitual-realista para os jogos digitais históricos funcionar mais como um continuum, onde os jogos podem se alinhar mais com simulações realistas ou conceituais ou ter elementos de ambas, como é o caso da série *Total War* (2000 - presente).

Simulações conceituais, como afirma Chapman (2016), nos dizem sobre o passado sem se propor a mostrar como aconteceu. Jogos de estratégia ou de construção de impérios como *Civilization* (1991 - presente) ou *Europa Universalis IV* (2018) são simulações conceituais na visão de Chapman, onde existe um grande nível de abstração visual e pouco pode ser aprendido com a aparência estética dos elementos do jogo. Um cavalo pode simbolizar, no jogo, uma tropa inteira de cavalaria, por exemplo. Nas simulações conceituais os visuais são simplistas, mas as regras e mecânicas do jogo são muito complexas, essa regra de complexidade e abstração visual permite que uma maior escala ou aspectos coletivos do passado sejam representados, e o jogador observa o mundo em uma perspectiva quase divina.

Por causa do foco em regras das simulações conceituais, muitas vezes são as mecânicas desses jogos que argumentam sobre o passado. Consequentemente, simulações conceituais da história são construídas com base na retórica procedimental (Bogost, 2007) onde as mecânicas/regras são utilizadas de forma persuasiva, mas nos jogos digitais históricos esse tipo de retórica é utilizada para fazer argumentos históricos persuasivos. Ou seja, ao invés de dizer que coisas aconteceram, como nas simulações realistas, esse tipo de simulação busca explicar o porquê dos acontecimentos. O jogador ganha acesso a processos históricos nesse tipo de jogo, já que não apenas simulam o passado, mas funcionam também como um tipo de simulação de discursos sobre o passado, como afirma Chapman (2016). Onde as simulações realistas apresentam uma narrativa singular sobre o passado, independentemente da historicidade, simulações conceituais apresentam uma multiplicidade de narrativas históricas, demonstrando que podem existir diversas narrativas concorrentes.

1.2 O estudo dos jogos digitais históricos e suas tendências

O capítulo “Simulation, History and Computer Games” da obra *Handbook of Computer Studies* (RAESSENS e GOLDSTEIN, 2005) escrito por William Uricchio deixou uma marca nos estudos sobre jogos ao ir além da análise do conteúdo de um determinado jogo histórico em isolamento ou a aplicação desses jogos em outros campos, como a educação. Uricchio observou os jogos em seus próprios termos, e como uma forma de expressão histórica, observando suas variações e padrões, considerando suas características únicas, as convenções culturais que influenciam essa nova mídia e os discursos históricos com os quais esses jogos continuamente se engajam.

Uricchio aparenta ter abandonado o tópico, mas nos anos que sucederam à publicação de seu capítulo, tornou-se cada vez mais possível reconhecer o campo de estudo dos jogos digitais históricos como um interesse distinto, separado do campo mais abrangente de estudos dos jogos por sua teoria, conteúdo e preocupações. Mesmo em sua infância, esse campo de estudos tem crescido, tornando-se uma rede de pesquisadores, em eventos e textos preocupados com o que pode representar para o passado ser representado, e interagido, na forma de jogo.

De acordo com Chapman, Forka e Westin (2016, p. 2) o estudo sobre jogos digitais históricos é composto por diversos focos e motivações, que por vezes competem entre si, ligados por um objeto de estudo em comum. Mas é possível apontar algumas perspectivas básicas compartilhadas pelos pesquisadores que escrevem sobre a temática. Tais pesquisas são motivadas, mesmo que parcialmente, pela noção de que as formas e produtos culturais são capazes de engajamento significativo com o passado e têm a possibilidade de determinar e refletir como, individualmente ou coletivamente, pensamos sobre, entendemos e conversamos sobre o passado no presente. Sendo, ainda de acordo com Chapman, Forka e Westin (2016, p. 3) a ideia básica de que jogos podem ser, ou se relacionar com história - elemento essencial para os trabalhos no campo de jogos digitais históricos.

O estudo dos jogos digitais históricos como uma área de pesquisa específica é, ao menos em parte, fruto dos avanços diversificadores e inclusivos dos discursos em diversas disciplinas nas décadas mais recentes. O questionamento de hierarquias que classificam cultura como “alta” ou “baixa” e o aumento no interesse por estudos culturais e estudos sobre as mídias; a virada linguística na filosofia e as posições pós-modernas e pós-estruturalistas na teoria da história que surgiram no decorrer disso. O estudo dos jogos digitais históricos é apenas uma das novas áreas de estudo que surgiram com o legado desses debates. Esse novo campo deve, particularmente, às pesquisas sobre o engajamento popular com o passado, como em filmes históricos que surgiram, ao menos em parte, graças aos discursos mais abrangentes.

Foi talvez por descenderem de discussões mais sofisticadas que os estudos de jogos digitais históricos conseguiram, na maioria das vezes, escapar das discussões simplistas sobre a veracidade histórica que muitas vezes tomava muito tempo em troca de pouco benefício. Isso permitiu que o campo dedicasse seus esforços a examinar questões mais abrangentes e positivas relacionadas com a natureza, as possibilidades, usos e limitações da mídia dos jogos digitais, no lugar de apenas avaliar o conteúdo histórico de jogos individuais através de comparações injustas e improdutivas com outras formas de arte com pretensões históricas.

Mas o que são os estudos de jogos digitais históricos? Chapman (2016) define como “o estudo desses jogos que de alguma forma representam o passado ou se relacionam com discursos sobre ele”. Mas não é só isso, o estudo dos jogos digitais históricos é, também, uma série de áreas distintas, mas sobrepostas, de interesses e vertentes de investigações.

Estudos sobre a representação histórica em jogos específicos ou subgêneros de jogos digitais históricos⁶ são fáceis de encontrar e se encaixam bem na descrição proposta. As análises que pretendem descrever as propriedades da forma dos jogos digitais históricos examinando suas estruturas de representação, processos de narração, possibilidade, predisposições e limitações, buscando uma metalinguagem analítica para descrever essas propriedades formais⁷ e pesquisas que consideram a representação de determinado período histórico ou evento⁸ também são abrangidos nesta definição. Porém, outras pesquisas estão um pouco fora dessa definição - como as pesquisas que se dedicam às práticas históricas de jogadores de jogos digitais históricos, como a modificação dos jogos, discussões online e objetivos propostos pelos próprios jogadores⁹ - são parte dos estudos dos jogos digitais históricos, mesmo que se preocupem mais do que apenas com os próprios jogos.

É possível, também, citar os estudos sobre a relação entre a memória coletiva e os jogos¹⁰, o uso de jogos na simulação de conflito histórico¹¹ e o ensino de história¹². Então, com essa gama de possibilidades, Chapman, Forka e Westin (2016, p. 5) oferecem uma definição menos chamativa, mas mais completa: “o estudo de jogos que de alguma forma representam o passado ou se relacionam com discursos sobre ele, a aplicação potencial desses jogos em diferentes domínios de atividade e conhecimento, e as práticas, motivações e interpretações dos jogadores desses jogos e outros indivíduos envolvidos em sua produção ou seu consumo.”

Aceitando a definição proposta, devo dizer algo sobre a origem desse campo, para além dos discursos mais amplos mencionados. Se considerarmos Uricchio como a referência principal nos anos formativos desse campo, *Sid Meier's Civilization* é o caso de estudo equivalente durante o mesmo período. *Civilization* é uma série de jogos de estratégia duradoura, tendo seu último lançamento principal em 2016, e foi bem recebida pela crítica onde os

⁶ Ver Gish, 2010; Kempshall, 2015; Shaw, 2015.

⁷ Ver Chapman, 2016; Rejack, 2007; Uricchio, 2005.

⁸ Ver Andersen, 2015; Kline, 2014.

⁹ Ver Apperley, 2007; Crabtree, 2013.

¹⁰ Ver Begy, 2015; Pöttsch e Sisler, 2016.

¹¹ Ver Sabin, 2007, 2012

¹² Ver Arruda, 2011; Lima, 2017; K, 2014; McCall, 2011.

jogadores controlam uma “civilização” da chamada “pré-história” até o futuro próximo, a maior parte das discussões sobre história nos jogos se concentram nessa série¹³ e continua como um exemplo bastante utilizado até hoje. Temas centrais nos estudos de jogos digitais históricos, como a predisposição de jogos de estratégia em reforçar, ou perturbar, ideologias colonialistas, emergem de discussões acadêmicas levantadas por esses jogos. Para Chapman, Forka e Westin (2016, p. 5) o interesse por *Civilization* não foi somente provocado por sua popularidade, mas também por sua complexidade e por ter abraçado qualidades mais únicas dos jogos como uma mídia específica, sendo possível citar a grande ênfase dedicada a uma estrutura de narrativa aberta e na agência do jogador.

O estudo de jogos digitais históricos já abordou uma variedade de problemas relacionados à representação do passado nos jogos, mas ainda existem omissões que devem ser criticadas. Podemos falar que quando os pesquisadores de jogos digitais históricos tomam como objeto de estudo jogos de estratégia, como o já citado *Civilization*, buscam explorar a conexão com representações e ideologias do colonialismo nesses *games* históricos, mas pouca atenção é dedicada à representação, ou falta dela, de sistemas históricos de opressão e discursos mais amplos de identidade no nível de agentes históricos. Isso é particularmente importante, pelo fato de os *games* históricos mais populares parecem ter uma tendência de reproduzir discursos hegemônicos de interpretações e percepções do passado - particularmente em termos de gênero e/ou etnicidade/raça, os jogos na maioria esmagadora favorecem as experiências históricas de homens brancos europeus. É nesse contexto que a presente dissertação busca participar da discussão sobre gênero e raça nos jogos digitais históricos, com um intuito de contribuir com o amadurecimento desse novo campo de estudos.

¹³ Ver Kapell, 2002; Lammes, 2003; Poblocki, 2002.

Enquanto professores de História buscam combater a maneira como as histórias ocidentais dos “grandes homens brancos” tentaram apagar grupos sociais marginalizados da nossa consciência cultural histórica, os jogos digitais tendem a reforçar esse problema. Existe uma clara tendência masculina, ou masculinista, na apresentação da história pelos jogos. Kevin Schut (2007) buscou analisar quatro jogos com temática histórica para tentar responder sobre o impacto deles nas concepções sobre história mundial de seus jogadores. Nos jogos observados, Schut percebeu dois pontos comuns: primeiro que praticamente toda a história nesses jogos digitais é focada em alguma combinação de política, economia e guerra, e, segundo que todos os *games* históricos examinados demonstraram a centralidade do poder agressivo e/ou aquisição. A centralidade desses pontos demonstra a importância da masculinidade estereotipada para a simulação histórica.

A maior parte dos jogos como *Civilization* e *Total War* consiste em balancear renda e gastos, desenvolvendo comércio, explorando recursos, investindo em infraestrutura econômica e assim por diante. Outra parte central desses jogos é dedicada a desenvolver e manter relações vantajosas com outras facções ou poderes do jogo, sejam elas controladas por humanos ou pelo computador, é preciso fazer ou quebrar alianças, acordos comerciais e outros tipos de acordos diplomáticos. Tanto em *Civilization* quanto em *Total War* o jogador também é responsável por lidar com a política interna, sendo necessário manter a população feliz para evitar revoltas.

Mais presente que a economia e a política é a centralidade da guerra. Praticamente todos os *games* históricos têm algum tipo de exército, ou atividade de combate, mesmo que não seja a única opção disponível para o jogador. *Civilization* permite que o jogador alcance a vitória sem conquistar os outros competidores, enquanto em outros jogos, como na série *Total War*, a guerra e suas batalhas são o foco do jogo, jogar *Total War* de forma pacifista seria, mesmo que possível, subverter completamente o propósito do jogo.

Quando jogos como *Civilization* buscam oferecer alternativas, outras formas de alcançar a vitória, acabam reproduzindo a dinâmica de política, economia e guerra. Alcançar o objetivo cultural em *Civilization* significa acumular pontos suficientes, construindo teatros ou produzindo obras de arte, para alcançar a dominação cultural. Schut (2007) considera que o jogo apenas dá o nome de “pontos de cultura” para uma nova moeda, o autor considera que o sistema de cultura no jogo apenas ilustra outro tema masculino: jogos, tipicamente, apresentam a história como uma questão de poder agressivo.

Em jogos de estratégia, o foco é, geralmente, aquisição agressiva. Em *Total War*, o jogador tenta conquistar o maior número de territórios e manter o maior exército; em

Civilization, mesmo com diferentes formas de vitória, mas mesmo que escolha o caminho militar, tecnológico ou cultural, o jogo consiste em tentar conseguir o máximo de recursos possíveis, muitas vezes por meio do uso da força.

É importante lembrar, com Schut (2007), que política, economia e guerra não são esferas da vida inerentemente masculinas, conforme já foi mencionado. Mas todos esses temas são estereotipadamente masculinos; eles se encaixam em ideais grosseiros de agressividade e dominação masculina amplamente divulgados¹⁴.

Existe um crescente número de *games* populares que quebram esses moldes de hipermasculinidade - clássicos como *The Sims* (2000), que busca simular a vida cotidiana, e *SimCity* (1989), onde o objetivo é construir e administrar uma cidade, e os mais recentes *Cities Skylines* (2015), outro jogo de construção e administração de cidade, e *Stardew Valley* (2016), jogo no qual o jogador cria um personagem que tem como responsabilidade administrar uma fazenda - mas praticamente nenhum com ambientação histórica.

No momento, a tendência dos jogos digitais históricos está bastante a favor de uma hierarquia de gênero, privilegiando o masculino, dificultando o surgimento de jogos que não sejam estereotipadamente masculinos. Criticar essa tendência masculinista se faz necessário, se buscamos mudanças que visem à transformação da sociedade.

Outra tendência muito presente nos jogos digitais históricos é a sistematização da história. Por precisar de uma estrutura sistemática, os jogos digitais possuem uma série de implicações importantes: as pessoas retratadas nos jogos tendem a ter papéis altamente definidos; os *games* tendem a apresentar o desenvolvimento da história como uma clara série de causa e efeito, e quaisquer outros elementos não sistemáticos, inevitáveis da vida, são considerados como influências inconsequentes ou aleatórias.

Os *games*, como afirma Schut (2007), tendem a não representar a total fluidez e flexibilidade do que significa ser humano; nos jogos digitais históricos as pessoas só importam em relação aos poucos papéis que desempenham na sociedade. Na série *Total War*, os personagens no campo de batalha são, por seus equipamentos: generais, soldados de cavalaria, infantaria ou arqueiros.

Ainda de acordo com Schut (2007), esses jogos dividem a história em estágios, definidos pelo nível de desenvolvimento tecnológico ou econômico. No jogo *Civilization*, a tecnologia desenvolve em uma estrutura de árvore, onde dominar uma tecnologia abre a oportunidade de aprender tecnologias relacionadas mais avançadas. Em *Civilization*, aprender o politeísmo é

¹⁴ Ver Douglas, 1999; Faludi, 1999; Jefford, 1994.

pré-requisito para aprender a desenvolver o monoteísmo, sendo, para o jogo, a primeira etapa menos avançada ou desenvolvida do que a segunda. Já nos jogos *Total War*, algumas construções ou tropas não se tornam disponíveis até o momento que a cidade possua um nível de população adequado, que cresce em uma porcentagem relativamente estável durante o jogo. Ou seja, no desenvolvimento histórico desse jogo, só é possível percorrer um número de caminhos pré-determinados, sendo as sociedades e culturas construídas no topo de conquistas anteriores.

Quando tratamos da imprevisibilidade da vida, que é impossível de ser simulada, alguns *games* históricos optam por utilizar o elemento de aleatoriedade, mais aparente nas simulações de combate. Por mais que jogos como *Total War* busquem simular a batalha como um sistema mecânico, atacar de uma posição elevada é vantajoso, ser atacado por trás é negativo; o jogo reconhece que a guerra não é como no xadrez. Isso quer dizer que, na prática, a força de combate, nesses jogos, é uma medida de probabilidade, uma tropa mais fraca pode derrotar uma mais forte, sendo o fator decisivo os números gerados aleatoriamente. Como afirma Schut (2007, p. 226), essa é a única forma que aspectos não sistemáticos da vida conseguem penetrar em sistemas como o de um jogo digital histórico.

1.3 A especificidade dos jogos digitais na construção de imagens dissidentes

A franquia *Assassin's Creed* consiste em uma série de jogos onde os jogadores podem explorar alguns cenários históricos específicos, mas a grande maioria desses jogos tem como personagens principais protagonistas masculinos.

No primeiro jogo da série *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), controlamos o assassino Altair no ano 1191 d.C., durante a terceira cruzada. O segundo jogo se estabelece como uma trilogia, *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), *Assassin's Creed Brotherhood* (Ubisoft, 2011) e *Assassin's Creed Revelations* (Ubisoft, 2011), onde acompanhamos a história de Ezio Auditore da Firenze, durante a Renascença, um membro da ordem fictícia dos assassinos que se dedica a combater uma versão fictícia da Ordem dos Templários.

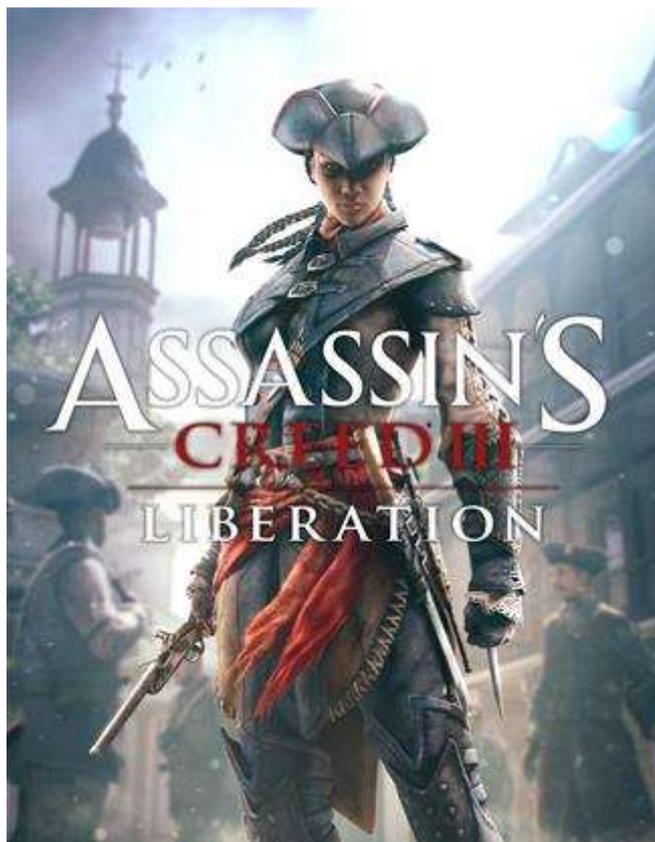


Figura 3 - Imagem de capa do jogo *Assassin's Creed III: Liberation* (2012)

O quinto jogo principal da franquia, *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012) tem como protagonista o assassino nativo-americano Ratonnhaké:ton, durante a Guerra Revolucionária Americana de 1775. Ao mesmo tempo foi lançada uma outra versão, completamente diferente, chamada *Assassin's Creed III: Liberation* (Ubisoft, 2012), exclusiva para o console de videogame portátil da Sony, o Playstation Vita. A protagonista dessa versão do jogo é Aveline de Grandpé, representada na figura 3 - uma mulher negra, de ascendência africano-francesa, recrutada para a Irmandade dos Assassinos por um escravo fugitivo, Agate. O jogo se passa em Nova Orleans, entre 1765 e 1780 e é o primeiro com uma protagonista mulher, mas é muitas vezes esquecido por se tratar de um jogo considerado "menor" e que foi por muito tempo exclusivo de um console portátil, ou seja, não faz parte dos jogos principais da franquia. É importante observar que *Assassin's Creed III: Liberation* (Ubisoft, 2012), mesmo não sendo o único jogo da série com uma protagonista mulher, é o único que em sua capa o foco é na figura da personagem mulher, como é possível observar na figura 3. Uma mulher que usa roupas de combate, uma armadura em couro, mas que é vazada na lateral, deixando à mostra as curvas de sua cintura e as partes laterais dos seios. É possível inferir certa fetichização dessa mulher negra, porém de feições europeias.

Assassin's Creed IV Black Flag (Ubisoft, 2013) continua a tradição de protagonistas homens com Edward Kenway, um pirata britânico que vive durante o início do século XVIII. O sétimo jogo principal da franquia, *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) tem como protagonista o assassino Arno durante a Revolução Francesa; esse jogo aplicou, para além da narrativa principal, um modo para múltiplos jogadores, onde cada jogador escolhe um personagem, porém todos são homens.

Quando questionados pela jornalista Megan Farokhmanesh, o diretor criativo da Ubisoft, Alex Amancio, afirmou que a falta de representação feminina se dava por falta de recursos: “[...] é o dobro de animações, é o dobro de vozes, todas essas coisas e o dobro de ativos visuais” (2014). Amancio reproduz uma visão ultrapassada que considera uma visão positivada de gênero como não lucrativa. A mídia jornalística focada em jogos digitais recebeu as justificativas do diretor criativo da Ubisoft de forma negativa, citando um antigo designer da série, Jonathan Cooper, que afirmou que as mudanças necessárias poderiam ser realizadas entre um ou dois dias.¹⁵ Ou seja, há um desinteresse por parte da direção de criatividade no investimento em imagens positivadas de mulheres e na ampliação do leque de personagens mulheres.

¹⁵ Dockterman (2014), Prescott (2014), LeJacq (2014)

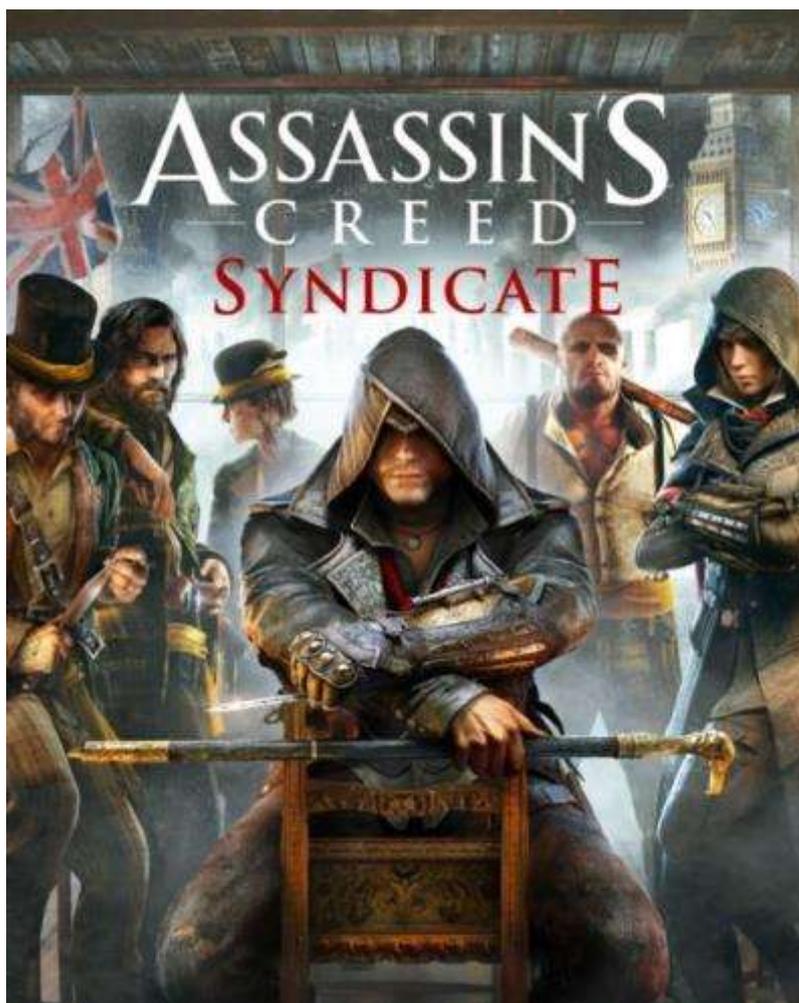


Figura 4 - Imagem de capa do jogo *Assassin's Creed: Syndicate* (2015)

O jogo seguinte da série, *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015), conta com dois protagonistas, os gêmeos Jacob e Evie Frye, a primeira mulher protagonista de um dos jogos principais da série, que se passa em Londres durante a Revolução Industrial. O jogador tem a possibilidade de trocar livremente de protagonista, mas as imagens de publicidade do jogo ainda enfocam o personagem masculino, como é possível observar na figura 4. Mesmo que ambos tenham relevância similar na trama, Jacob toma o centro da capa, sentado em uma cadeira, essa centralidade do personagem servindo como uma afirmação de protagonismo, enquanto Evie, representada de maneira andrógina, fica no lado direito da imagem com os braços cruzados, a capa do jogo acaba por colocar a personagem mulher no mesmo plano que coadjuvantes que não tem muita importância para a narrativa do jogo. Incidentalmente, outra mulher, usando chapéu, aparece ao fundo do quadro, no lado esquerdo. Isso remete à presença não ignorada de mulheres no jogo.

Os dois jogos mais recentes da franquia *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) e *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018) contam com protagonistas homens e mulheres; no jogo de 2017, os personagens principais são o *medjai*¹⁶ Bayek e sua esposa Aya, e a narrativa trata do surgimento da ordem fictícia dos assassinos no período que Cleópatra assume o trono do Egito, em 49 a.C. É fato que ambos os personagens são jogáveis e protagonizam a narrativa do jogo, porém Aya só é jogável nos últimos momentos do jogo e os materiais de divulgação do jogo apenas enfocam o papel do personagem Bayek.

Por fim, *Odyssey* permite que o jogador escolha nos primeiros momentos do jogo entre dois personagens, os descendentes fictícios do rei espartano Leônidas I, Alexios e Kassandra. O jogo se passa na Grécia Antiga em 431 a.C. e o personagem que não for escolhido no começo se torna o antagonista. A tradição de o personagem masculino, mesmo quando o jogador tem a opção de escolha, ser o representado nas capas do jogo permanece.

Em julho de 2020 ficou mais evidente a razão do foco no protagonismo masculino nos jogos da Ubisoft, graças a uma reportagem do jornalista Jason Schreier. Mais de doze pessoas fizeram acusações de má conduta sexual contra funcionários da empresa em um curto espaço de tempo. De acordo com Schreier,

[...] entrevistas com mais de três dúzias de funcionários e ex-funcionários da empresa indicam que essas acusações, e muitas outras que não viram a luz do dia, estavam juntando poeira nos arquivos da empresa havia anos. Em alguns casos, a Ubisoft tomou providências, mas na maior parte, reclamações foram ignoradas, mal tratadas ou sabotadas, afirmam os funcionários. (SCHREIER, 2020, tradução livre)

Ainda de acordo com as entrevistas realizadas por Schreier, o ambiente de trabalho na empresa foi descrito como “hostil para mulheres”, onde funcionários faziam comentários racistas e misóginos abertamente. O ambiente tóxico de trabalho acaba refletindo nos jogos da empresa. Schreier revela que jogos como *Assassin's Creed Odyssey* teriam um foco maior em uma protagonista feminina, mas essa ideia foi barrada no início pelo departamento de marketing, pois acreditavam que “protagonistas femininas não vendem”, uma falsa percepção perpetuada na indústria dos jogos, que ignora a popularidade de jogos como *Tomb Raider* ou *Horizon Zero Dawn*, ambos protagonizados por mulheres.

Concepções ultrapassadas e misóginas presentes na indústria dos jogos dificultam o surgimento de protagonistas femininas nos *games*, e quando tratamos dos trabalhos sobre os

¹⁶ Termo que se refere a um grupo de guerreiros com funções de policiamento em regiões do Alto e Baixo Egito.

jogos digitais históricos, poucos são aqueles que têm como foco criticar a perspectiva masculina nesses *games* e analisar como as personagens femininas são representadas. Toma e Rughiniş, no artigo “Playing with Herstory. Representing Femininity in Historical Video Games” (2016) selecionaram, como já mencionado, seis tópicos para discutir a representação feminina nos jogos digitais históricos: a relação entre as personagens do jogo e pessoas reais; a proporção de mulheres; se as personagens apresentam agência forte ou não; se incluem personagens jogáveis; a diversidade de idade e outros tipos de diversidade. As autoras selecionaram os jogos: *This War of Mine* (11 bit studios, 2014), *Valiant Hearts* (Ubisoft, 2014) e *80 Days* (Inkle, 2014), três jogos históricos que buscam fugir dos estereótipos masculinistas de dominação econômica, política ou militar.

This War of Mine (11 bit studios, 2014) é um jogo crítico de guerra baseado no Cerco de Sarajevo. Os jogadores controlam civis, e suas representações tentam ser realistas. Esse jogo se propõe a ser o oposto dos jogos populares de guerra, onde o jogador controla soldados treinados com comportamentos violentos, aparentemente justificados. Os personagens jogáveis são de diferentes idades e gêneros, com habilidades e personalidades diferentes. Homens e mulheres podem ser fisicamente ou psicologicamente fortes ou fracos, dependendo de sua história pessoal e personalidade, sendo a diversidade dessas figuras escolhida para simular uma comunidade de pessoas pegadas de surpresa por uma guerra.

Toma e Rughiniş (2016) citam como exemplos Arica, que é furtiva e boa em combate, por ter o histórico de ladra, enquanto Bruno é um bom cozinheiro, ele costumava ser um chef com um programa de TV antes da guerra. Emilia costumava a ser uma advogada e é a personagem menos preocupada com as emoções dos outros ou problemas morais, enquanto Boris, que costumava a trabalhar em um armazém, é bastante sensível em relação a problemas morais e está sempre disposto a ajudar outras pessoas. Cveta é a única personagem feminina de idade mais avançada.

Valiant Hearts (Ubisoft, 2014) utiliza menos personagens femininas, tendo apenas uma personagem jogável, Anna. Anna é uma personagem fictícia de idade incerta, seu papel é representar o envolvimento profissional de mulheres durante a Segunda Guerra Mundial. Anna deixa a escola para trabalhar em uma fábrica de munições e ajudar seu país durante a guerra. Como uma personagem jogável, Anna é uma enfermeira, sendo essas duas as profissões mais comuns para mulheres durante a Segunda Guerra Mundial. A personagem vai até o campo de batalha para procurar seu pai, ela ajuda os feridos, inclusive ao amputar o braço de um soldado ferido, e dirige bravamente, enquanto recebe disparos dos inimigos.

Por fim, *80 Days* (Inkle, 2014) é uma recriação do livro “A Volta ao Mundo em 80 dias”, do autor Júlio Verne, na forma de um e-book interativo. O jogador assume o papel do personagem Passepartout, que planeja a viagem de seu patrão ao redor do mundo. Mas o cenário do jogo não é nosso mundo, é um século XIX imaginado pelas lentes da ficção científica, que mistura relatos históricos com ficção. Mesmo que o personagem jogável seja masculino, o jogador interage com diversos personagens femininos no jogo. São mulheres que ocupam diversos papéis, alguns considerados estereotipadamente masculinos, como piratas, engenheiras, pilotas e mecânicas. Com grande variedade de personalidades, são muitas vezes maliciosas e violentas, mas também bondosas e solidárias. O jogo representa mulheres em todo o espectro de idades, da infância até a velhice, também é representada uma variedade de orientações sexuais. O jogo possui personalidades históricas como personagens: a rainha Vitória e Esther Hobbart Morris são exemplos, mas o número e a variedade de personagens fictícias impressionam.

É possível afirmar, como faz Toma e Rughiniş (2016), que as análises das representações de gênero nos jogos digitais têm focado na presença de personagens fortes e deixado de lado outras formas de representação. Os seis indicadores propostos pelas autoras tornam-se bastante úteis quando se busca examinar jogos digitais históricos e a inclusão de personagens mulheres. Primeiro distinguimos três tipos de personagens, no que diz respeito à relação com personagens históricos: personagens fictício-representativos, personagens puramente fictícios ou personagens históricos. Para cada tipo é possível questionar a representatividade numérica, sua agência no jogo e sua diversidade. Quando o assunto é diversidade, as autoras dividem em diversidade de idade, algo que pode ser encontrado em qualquer jogo e “outros tipos de diversidade” que dependem das especificidades dos jogos analisados.

Observo que é possível a representação feminina em um jogo digital histórico ser forte em um aspecto e mais fraca em outro. *Valiant Hearts* possui apenas uma mulher como personagem jogável, mas ela representa um tipo histórico que podemos reconhecer. *This War of Mine* inclui vários personagens mulheres que são jogáveis, que são mais individualizados, o que possibilita apontar certos tipos de civis presentes no conflito em Sarajevo. *80 Days* se sustenta em uma grande diversidade de mulheres, algumas com profissões e personalidades estereotipadamente masculinas, usando da ficção para trazer um século XIX mais diverso, ao mesmo tempo que seus relatos históricos não incluem muitas personagens mulheres reais.

É um fato que ainda existe um espaço considerável para a melhoria da representação de personagens mulheres nos jogos digitais históricos, sendo as ferramentas de análise propostas por Toma e Rughiniş (2016) essenciais para observarmos fatores além do número e da força das personagens.

Esses jogos históricos são aqui compreendidos como novas formas dos jovens se relacionarem com os saberes, criarem novas maneiras de interpretar o mundo e novas formas de aprendizagem e de construção histórica, é essencial que a escola e o mundo acadêmico entendam que esses jogos merecem atenção e crítica, por serem instrumentos de aprendizagem e construção da cultura histórica dos e das estudantes, que podem ser trazidos em benefício do processo de ensino-aprendizagem, tanto na área da História, quanto em outras compatíveis.

2 JOGOS DIGITAIS E O ENSINO DE HISTÓRIA

Os professores/historiadores são fundamentais na construção do saber histórico na sala de aula, mas devemos compreender, como Ferreira (2012, p.184) que “o historiador não possui o monopólio sobre a memória”. O processo de construção do conhecimento histórico, por parte dos alunos e alunas, vai além do momento da “aula de história”, disputando espaços com elementos de fora do ambiente escolar, podemos citar o papel da televisão, do cinema, das histórias em quadrinhos e dos jogos eletrônicos como articuladores de conhecimento histórico e formadores de uma cultura histórica.

Os pesquisadores espanhóis, Romera e Ojeda (2015), consideraram o potencial dos jogos eletrônicos de extrapolar o limite do entretenimento; de acordo com os autores, o conhecimento presente nesses jogos pode dialogar e deslocar a mentalidade coletiva e o conhecimento historiográfico sobre determinado período histórico ou personalidade histórica. Os jogos digitais são, dessa forma, capazes de transformar a consciência histórica sobre o passado em si e, entre eles, aqueles jogos que definimos como históricos, que de alguma forma representam o passado ou se relacionam com discursos sobre ele, são elementos cruciais desse processo.

É necessário afirmar, entretanto, que o ambiente escolar brasileiro ainda apresenta um grande número de problemas com relação à estrutura necessária para a utilização dos jogos eletrônicos em sala de aula e por mais que esse tipo de mídia tenha se popularizado no contexto nacional, ainda é necessário um padrão de consumo elevado para poder engajar com os jogos mais modernos e avançados, como é o caso do jogo escolhido como fonte para o presente trabalho, *Total War: Three Kingdoms* (2019), mas tal fato não deve ser um impedimento para pesquisas sobre esses jogos no âmbito nacional, pois é possível afirmar que atualmente, mesmo que em poucas ocasiões, professores de diversos níveis de escolaridade são confrontados com alunos com construções sobre o passado, e sobre o que é a história, adquiridas por meio dos jogos digitais históricos, ou jogos que trazem representações do passado.

2.1 Os jogos digitais como instrumentos de aprendizagem

A aprendizagem é estimulada por meios diversos, muitas vezes externos à sala de aula e ao ambiente escolar. Podemos afirmar que, ao interagir com as mídias digitais, o indivíduo passa por vários momentos de construção de conhecimentos; se pensamos nos jogos digitais

históricos em específico, temos o processo de aprender a interagir com as mecânicas e regras dos jogos e a construção de um saber relacionado a narrativa desses jogos, que com o passar do tempo se tornaram mais sofisticados.

Vygotsky (1998), ao formular a perspectiva sociointeracionista, baseia-se em uma visão de desenvolvimento das capacidades cognitivas humanas onde o pensamento é engendrado de maneira gradativa em um ambiente histórico, essencialmente social. Para o autor, o que nos torna humanos é a capacidade de utilizar instrumentos simbólicos para complementar a nossa atividade cognitiva, sendo os processos de aquisição de conhecimento dependentes das interações entre os indivíduos, especialmente entre aqueles que dominam as diferentes linguagens simbólicas que existem em determinada cultura e aqueles que estão sendo iniciados no domínio dessas habilidades. Podemos pensar nas relações entre adultos e crianças, professores e alunos e, no meio dos jogos digitais, os jogadores veteranos e os iniciantes.

Assim, antes da abordagem escolar, as crianças vivenciam diversos espaços sociais que facilitam o desenvolvimento de seus aspectos cognitivos, desde seu nascimento. É importante mencionar que os indivíduos não aprendem apenas com base em suas experiências com o meio, mas, sobretudo, em diálogo com os sujeitos que fazem parte de seu ambiente social. A aprendizagem acontece por meio de diálogo, por observação da atividade do outro, por perguntas e por interações.

A forma de pensar a aprendizagem proposta por Vygotsky nos permite considerar os jogos digitais e as interações que nele ocorrem como um espaço de aprendizagem fora da escola. Arruda aponta que a formação de comunidades de jogadores é importante, por demandar de cada participante

conhecer as regras do jogo, compreender as dinâmicas culturais específicas de cada jogador, trocar ideias e informações a respeito de temáticas comuns aos participantes e contribuir para o desenvolvimento dos indivíduos que compõem o grupo, para que se apropriem dos sistemas simbólicos coletivos. (ARRUDA, 2011, p. 79)

A pesquisa de Squire (2008) demonstra que o jogo digital é um grande espaço de socialização entre os jogadores, onde são estabelecidas interações fundamentadas nos mecanismos da competição. É por meio da competição que são demonstradas as diferentes estratégias utilizadas pelos jogadores para alcançarem seus objetivos nos jogos digitais. Os níveis dos jogadores, do iniciante ao avançado, proporciona a este o entendimento do que lhe falta aprender para alcançar determinados saberes dentro do jogo.

Os jogos da série *Total War* apresentam modos de jogo competitivos e cooperativos por meio da internet, porém o foco desses jogos está em longas campanhas onde o jogador apenas interage com a inteligência artificial do próprio jogo, mas esse foco não se mostrou como impedimento para formação de comunidades ativas e dedicadas, sendo possível encontrar sites dedicados à discussão de estratégias de como comandar suas tropas de forma mais eficiente ou pequenos documentários que utilizam jogo para construir narrativas sobre os momentos históricos representados nos próprios jogos. É possível destacar o canal do Youtube *Kings and Generals*, que no vídeo *Battle of Guandu 200 - Three Kingdoms DOCUMENTARY (2019)* possui um número de visualizações acima de 700.000, ao utilizar o jogo *Total War: Three Kingdoms (2019)* para narrar de forma breve, porém detalhada, um importante conflito histórico que ocorre durante o período retratado no jogo.

Devemos notar que esse tipo de vídeo é uma importante ferramenta de aprendizagem e o número de visualizações por si só já demonstra o sucesso em captar a atenção de um público. É bastante interessante a capacidade dos jogos digitais de fascinar e envolver seus jogadores, criando comunidades que promovem a produção de diferentes espaços de aprendizagem sobre os jogos e sobre a história, organizados de maneira distinta daquela compreendida pelo modelo escolar.

Os jogos digitais possuem uma diferença importante em relação aos outros tipos de jogos, suas regras muitas vezes não estão postas, muitas delas existem apenas nas linhas de programação do *software*. Esses jogos geralmente permitem que o jogador alcance seus objetivos de diversas formas, é verdade que o mesmo poderia ser dito de um jogo como xadrez, já que o objetivo de alcançar a vitória é o mesmo e pode ser alcançado com diferentes jogadas, porém esse tipo de jogo com suporte material possui limitações, ao menos de ordem espacial.

Em um jogo como *Total War: Three Kingdoms (2019)* existe a possibilidade de interagir apenas com os elementos originais do jogo ou buscar na internet modificações criadas por outros jogadores, isso vale para mapas, personagens e tropas. Ações diplomáticas como declaração de guerra, acordos comerciais e formação de alianças não são definidas previamente pelo jogo, o jogador tem a liberdade de oferecer ou não e de aceitar ou rejeitar tais propostas, os oponentes controlados pela inteligência artificial do jogo utilizam fatores específicos que sofrem variações durante a campanha para determinar a aceitação ou não dos tratados ofertados pelo jogador. Apenas os botões para realizar tais ações são predeterminados, é possível para o jogador ignorar, em parte, aspectos do jogo, como a diplomacia, ao escolher a forma como quer

jogar, sendo uma das conquistas¹⁷ do jogo, “*This is Total War!*” obtida apenas se o jogador declarar guerra a todas as facções do jogo no momento que encontrá-las.

Em relação às estratégias, os jogos da série *Total War* incentivam a dominação econômica e militar, no *Total War: Three Kingdoms* (2019), a vitória é conquistada quando o jogador conquista o título de imperador da China, ao adquirir determinada quantidade de “prestígio”, que é um valor relacionado à conquista de territórios, de forma militar ou não, ou à construção de certas estruturas: o jogador pode se nomear imperador e, ao fazê-lo, os líderes das duas outras facções mais poderosas também serão nomeados como imperadores, sendo necessário tomar a capital de ambos para ser vitorioso.

Para Kasvi (2006) os jogos se comparam a uma história, seja ela verdadeira ou fictícia, que apresenta uma árvore se ramificando, o que permite ao jogador criar a própria história, fazendo escolhas a cada ponto final. Os jogos incentivam a exploração de relações causais por diferentes ângulos, razão pela qual eles se tornam uma forma interessante de aprender.

Esses jogos são autênticos espaços de formação, pois, como afirma Gee (2003), inserem os jogadores em situações-problema, onde é necessário buscar soluções para os desafios postos pelo jogo ou jogadores. Consequentemente, é necessário orientar-se por outras experiências ou documentos e registros que tratam de seus problemas específicos.

Para não perder o foco deste trabalho, é relevante refletir sobre como as relações de gênero entram nesses espaços de formação, muitas vezes de modo sutil, pela não escolha de um personagem mulher ou pelo modo como é apresentado.

Ao interagir com jogos como *Total War: Three Kingdoms* (2019), o jogador vivencia, por meio da simulação, como participante do processo, situações que eram até então apenas imaginadas ou reproduzidas por produções cinematográficas. Nesse jogo, por exemplo, o conhecimento geográfico e seu aproveitamento permitem a realização de estratégias nos momentos de combate; terrenos mais altos oferecem vantagens, florestas podem ocultar tropas e oferecem desvantagens para unidades de cavalaria e a neve reduz a velocidade e acelera o cansaço dos soldados. Os jogadores aprendem com o próprio jogo que todos esses fatores e muitos outros são essenciais para a vitória nas batalhas.

Hayes e Games (2008) afirmam que a utilização dos jogos digitais adquire sentidos e significação se entendermos as aprendizagens históricas como “reconstruções”, já que mesmo

¹⁷ Conquistas são troféus digitais presentes em vários jogos digitais, sem real valor, são obtidos ao realizar determinados desafios propostos pelos desenvolvedores desses jogos.

o trabalho historiográfico não é uma reprodução fidedigna do passado, mas faz recriações elaboradas pelo autor.

Uricchio (2005), por sua vez, acredita que jogos de simulação como *Civilization* e *Age of Empires* não definem situações ou eventos específicos, mas, sim, a simulação de vários mundos, de vários eventos, a maioria criada pelo próprio jogador, sem que seus resultados tenham impactos para ele. Ao invés de uma simulação com acontecimentos “reais”, existem simulações específicas, distintas, construídas pelo jogador, que proporcionam uma vasta gama de conhecimentos, interrogações, incentivam a abstração e os processos teóricos de engajamento histórico. Para além de espaços de simulações, os jogos digitais históricos também podem incorporar a participação de outros sujeitos nas partidas, agregando ainda mais elementos de imprevisibilidade em seus resultados.

A complexidade desses jogos cresce na mesma velocidade do desenvolvimento do *hardware* e do *software*, decorrente do desejo de dominação do enorme mercado dos jogos digitais; essas mídias contemporâneas criam novos espaços cognitivos, de aprendizagens, diferentes daqueles vivenciados por pais e professores de gerações anteriores. Podemos afirmar que os jogos digitais promovem a construção ou reorganização de funções cognitivas como a memória, a atenção, a criatividade ou a imaginação e contribuem para determinar o modo de percepção e intelecção pelo qual o sujeito conhece o objeto.

É possível, então, deduzir que os jogos digitais possibilitam espaços de aprendizagem criados sobretudo pelas demandas do jogo no que diz respeito à resolução de problemas. Para o jogador, a resolução desses problemas é objeto de sua realidade, relevante para além do jogo, que tem como consequência grandes investimentos nos jogos, ao ponto de ele se tornar prioridade em alguns momentos da vida. Os jogos digitais devem ser reconhecidos como espaços legítimos de aprendizagem e devem continuar a ser analisados, para qualificarmos cada vez mais o debate sobre as possibilidades dos ambientes não escolares para a aprendizagem escolar. Por isso, o modo como são trabalhadas representações de gênero, considerando personagens e protagonistas femininos e masculinos é de grande importância para uma relação de identificação e aprendizado, para além desse âmbito escolar.

2.2 Jogos digitais na aprendizagem aberta

Desde a invenção do rádio e do cinema, no final do século XIX, e da TV, no início do século XX, observa-se um considerável aumento da acessibilidade de um número cada vez

maior de espectadores. Diferentemente do século XIX, onde existia a primazia do impresso, no século XX, a possibilidade de reprodução em níveis quase infinitos das mídias e dos conteúdos propiciou que um número cada vez maior da população tenha acesso aos bens culturais da humanidade. O que antes poderia ser visto apenas pessoalmente ou nos manuais de professores e intelectuais, passou a ser disponibilizado em mídias diversas, como: imagens de TV, documentários, programas de rádio, propagandas, cinema etc.

Diferente do modelo tradicional de aprendizagem, baseado em uma perspectiva linear onde os bens culturais ficam encerrados em espaços físicos fechados ao público, na perspectiva da aprendizagem aberta, o sujeito tem contato com o conhecimento de diversas formas e meios, por meio da disponibilização em espaços públicos digitais, ainda que em processo de ampliação de acesso.

As mídias contemporâneas também representam uma experiência nova, que valoriza a estética e o subjetivo, ao utilizar diferentes linguagens como a tv, o vídeo, o áudio, etc., o sujeito apresenta transformações cognitivas, mudanças na forma de pensar e relacionar saberes e raciocínios. Essas mídias, baseadas na imagem, não eliminam a importância do impresso na sociedade, mas introduzem outras fontes na interpretação e compreensão do mundo. As mudanças significativas na maneira como o documento histórico passa a ser reconhecido no século XX e a ampliação das fontes históricas possibilita entender as mídias contemporâneas como elementos fundamentais da cultura do século XX.

Mas, ainda assim, essas mídias, muitas vezes, não são tão valorizadas como as fontes tradicionais, mesmo com a discussão avançando bastante nos últimos anos. Ao analisar a obra de Marc Ferro sobre o cinema, Morettin (2007, p. 48) afirma que:

A exclusão da imagem cinematográfica do fazer histórico, para Ferro, ocorreria em função desta pertencer ao imaginário da sociedade que, por sua vez, também não era considerada pelo historiador. A vinculação entre cinema e imaginário é fundamental para o seu trabalho, é o seu postulado: “aqui que não se realizou, as crenças, as intenções, o imaginário do homem, é tanto a História quanto a História”.

Fontes cinematográficas, o computador e seus *softwares* e os jogos digitais ganham hoje o estatuto de novas fontes com os problemas apresentados pelo autor. Trata-se de fontes sobre a História de uma determinada época, mas que não são do tempo dos acontecimentos ali retratados, não possuem o rigor exigido pelo historiador e não possuem um compromisso com a história. Mas, são necessárias estratégias de validação desses conhecimentos baseados não mais na hierarquia escolar, mas em processos hierárquicos distintos de toda e qualquer sistematização de conhecimento reconhecida até então.

Briggs e Burke (2004) discutem amplamente o papel do audiovisual no trabalho do historiador, detectando uma primazia da imagem na contemporaneidade e a sua consequente transformação em registro historiográfico, necessário para a análise da época.

Os jogos digitais históricos que se baseiam em simulações também podem se mostrar fontes historiográficas, apesar de sua aceitação ainda ser assunto de debates na literatura específica. Um dos principais problemas desse tipo de material é a apresentação de uma perspectiva histórica na qual a maioria dos resultados são obras de produção dos jogadores no presente. Corbeil e Laveault (2008) consideram que a simulação nos jogos oferece um ambiente interativo onde os antigos resumos de conceitos são apresentados “ao vivo”, permitindo aos alunos aprenderem pela experiência. É possível afirmar que os alunos passam por diversas etapas de aprendizado quando participam dessas simulações; primeiro buscam aprender as regras do jogo, para então, quando acumulam competência básica nesta área, eles serem capazes de aprender com o jogo, não mais apenas sobre o jogo.

Uma das principais diferenças dos jogos digitais históricos de outras fontes consolidadas pelos historiadores, inclusive o cinema, é a forma como uma partida nunca é igual à outra, ou seja, acontecimentos, tecnologias, estratégias, implicações das estratégias e os resultados “históricos” são sempre diferentes, a cada nova partida. Se observamos *Total War: Three Kingdoms* (2019), as guerras travadas, os generais recrutados, os territórios conquistados e as vitórias e derrotas nos combates podem ser completamente diferentes entre uma partida e outra.

Os jogos digitais hoje comandam um grande fascínio, resultando em um consumo crescente destes artefatos culturais. Já em 2004, Beck e Wade afirmavam que os videogames não podiam ser considerados como elementos secundários em nossa cultura; eles se tornaram centrais na vida das pessoas, sendo utilizados não só por jovens, mas também por adultos acima dos 30 anos. O desenvolvimento dos *hardwares* e *softwares* faz com que os jogos digitais em geral alcancem um patamar cada vez mais complexo, que exige melhorias substanciais nas imagens, que se tornam mais realistas, nas estruturas cada vez mais complicadas de histórias e nas ações no interior desses jogos. Se considerarmos a série *Total War* entre os anos 2000 e 2019, datas dos lançamentos do primeiro e do mais recente jogos da linha histórica, podemos observar diversos avanços técnicos e gráficos, que elevaram bastante os níveis de complexidade desses jogos ao longo dos anos.

Os níveis de dificuldade desses jogos vão crescendo à medida que os jogadores vão consumindo os conteúdos e demandando novos desafios, o que pode significar, de acordo com

Johnson (2005), uma elevação substancial do nível de inteligência/raciocínio das novas gerações.

A medida mais nítida dos desafios cognitivos propostos pelos jogos modernos é o tamanho absoluto da indústria artesanal dedicada à publicação de manuais de jogos, algumas vezes, chamados de acompanhamento, que fornecem explicações detalhadas e o passo a passo de como concluir o jogo que está atualmente torturando você. (JOHNSON, 2005, p. 24)

Em sua pesquisa, Arruda (2011, p. 108) cita o caso de um jogador entrevistado por ele que afirmou ter buscado informações em livros e outras fontes para saber mais a respeito da história do jogo *Age of Mythology* (2002), tendo a busca sido baseada por sua curiosidade sobre as religiões do passado apresentadas no jogo, visualmente distintas das conhecidas pelo jogador. Esse modelo de aprendizagem aberta é cada vez mais comum entre jogadores de jogos digitais, o jogo se encerra em regras, espaços, tempos e imaginações, mas seu universo é totalmente aberto àquele que deseja aprender sobre ele, seja do ponto de vista do jogar propriamente dito ou do roteiro e estrutura de análise.

Para Gee (2004), os jogos digitais estimulam o jovem a ser mais crítico, construtivo e reflexivo, o autor considera que esses jogos são mais eficazes na aprendizagem do que o ambiente da sala de aula convencional. Ele ainda afirma que se crianças ou adultos jogam esses jogos, eles estão construindo caminhos para aprender ativa e criticamente sobre o mundo mediante novos meios disponibilizados pela experiência dos espaços abertos de aprendizagem. Ainda conforme afirma Gee (2007), essas mídias não se constituem como agentes pedagógicos, mas, seus agentes produtores recorrem a subterfúgios cognitivos a todo o momento para convencer o expectador a consumir o seu produto, seja ele um texto, filme, quadrinho ou jogo.

Com o objetivo de convencimento, tornou-se necessária a verossimilhança das informações apresentadas no meio. Desta forma, um jogo como *Total War: Three Kingdoms* (2019), que trata de um período importante da história chinesa, faz uso de elementos da historiografia na construção de seu enredo e, sendo assim, o roteiro do jogo precisa convencer o jogador a consumir o seu conteúdo e com tal objetivo são empregadas várias estratégias, que envolvem pesquisas históricas sobre o período para melhor representá-lo na forma de tropas, roupas de época, mapas, personagens, acontecimentos e etc.

Nesse tipo de mídia digital o usuário tem poder de manipular a narrativa do jogo, o jogador tem o poder, ou a ilusão do poder, de definir os rumos de sua história, mas uma questão importante diz respeito aos usos de outras fontes, inclusive historiográficas, que essas pessoas fazem para dominar a estrutura do jogo, o próprio *Total War: Three Kingdoms* cita estudos

sobre o período retratado e trabalha com historiadores na função de consultores. Infelizmente, por muitas vezes, as fontes selecionadas não privilegiam minorias, reiterando os discursos mais tradicionais da historiografia.

No caso de jogos como o *Total War* escolhido como fonte para esta pesquisa, acredito que é necessário compreender minimamente o período histórico para tirar total proveito do jogo, já que o domínio da estrutura do jogo faz parte da diversão em jogar, ou seja, o jogador precisa conhecer o máximo possível sobre o jogo para obter sucesso em sua atividade lúdica.

De acordo com Arruda (2011), os jogos digitais de simulação de acontecimentos históricos, que nesta pesquisa se encaixam na definição de jogos digitais históricos, utilizam narrativas e estruturas de pensamento histórico para convencer o jogador de sua verossimilhança, ao mesmo tempo que o jogo utiliza narrativas e estruturas historiográficas próprias, já que permite que o jogador construa caminhos e raciocínios históricos distintos daqueles apresentados nos registros ditos científicos. O jogador é capaz de construir uma interpretação própria dos acontecimentos e fatos, não só pensando em outras perspectivas de interpretação histórica, mas também observando o resultado dessa interpretação na tela do computador.

2.3 Aprendizagem pelos aspectos narrativos e interativos dos jogos digitais

Podemos considerar que os jogos digitais combinam muitas vezes dois elementos, a narrativa e a interatividade. É importante lembrar que nem todos jogos digitais têm um foco na narrativa, sendo *Tetris* (1990) um exemplo, já que é um jogo do tipo quebra-cabeças que não possui nenhum componente narrativo específico; mas também existem jogos digitais que são menos focados na jogabilidade, sendo mais próximos de histórias interativas (Ryan, 2009). Ao mesmo tempo que isso pode indicar que nem todos os jogos digitais podem ser considerados narrativos, ou que alguns nem parecem jogos no sentido tradicional, jogos digitais históricos são baseados na história e conseqüentemente se constroem nas bases de uma narrativa. Sendo a ligação entre narrativa e jogabilidade nos jogos digitais históricos fundamental, entendemos que o potencial de aprendizagem pelos jogos digitais históricos precisa ser visto em relação com seus elementos constituintes: aprendizagem pela narrativa e aprendizagem pelos aspectos interativos do jogo.

Ao se engajar com uma narrativa, independente de sua forma, o público é absorvido por uma história, ou seja, é levado a um engajamento com o tempo, a data e o lugar descritos no

mundo onde a narrativa está ambientada. Esse sentimento de se “perder” em uma história é, muitas vezes acompanhado por uma diminuição de autoconsciência, de percepção do mundo real onde o receptor da narrativa está completamente concentrado nos eventos narrados e é - na percepção de Green e Brock (2000) - transportado para o mundo onde a história está acontecendo. Murray (1997, p. 98) descreve "imersão" de uma forma similar a um transporte, como a experiência de ser transportado para um lugar simulado, elaborado, e como a sensação de ser completamente cercado por outra realidade. De acordo com Green, Brock e Kaufman (2004), esse sentimento de transporte, ou imersão, para um mundo narrativo pode acontecer independente do meio pelo qual a narrativa é comunicada, sendo assim, o receptor de uma narrativa, seja ela literatura, filme ou jogos, pode ser transportado, ou imerso, no mundo representado na história.

Enquanto os modelos tradicionais de narrativa tem como centro a relação entre o espectador e a narrativa que eles engajam, como por exemplo a televisão ou o cinema, nos jogos digitais o jogador se torna um ator na narrativa, como afirma Klevjer (2002). Ou seja, modelos tradicionais podem se mostrar insuficientes quando aplicados em jogos digitais, particularmente quando a interatividade do meio é fundamental para a experiência do jogador.

Imersão em uma narrativa pode ocorrer de diversas formas, Ryan (2001) aponta uma Imersão emocional, que ocorre através de engajamentos com todas as formas de narrativa, definida como o nível de ligação empática que o espectador tem com um determinado personagem ou situação em que os personagens se encontram e a habilidade de adotar a perspectiva psicológica e emocional dos personagens. Entretanto, com a TV e o filme, o espectador pode sentir empatia por um personagem, mas ele não é “um com o personagem”, mantendo, como afirma Coplan (2004), um senso de identidade separado.

Jogos digitais permitem que o jogador veja através dos olhos de seu personagem, o que significa que os jogadores se tornam, de certa forma, os personagens no mundo do jogo. Com esse tipo de jogo, o sentido cognitivo de presença em um mundo narrativo avança ao permitir que o jogador tenha uma presença virtual nesse mundo-jogo narrativo. Através de suas propriedades imersivas, uma das características dos jogos digitais históricos é que eles encorajam a percepção de não-mediação, ou seja, o espectador sente que tem uma presença no passado representado, sendo capaz, como afirma Hobden (2013), de conhecer e experienciar eventos passados. Ryan (2009) se refere a essa relação com um mundo virtual de imersão espacial, e mesmo que não seja estritamente narrativa, ecoa a importância da ambientação, muitas pessoas selecionam narrativas com base em onde a ação ocorre, sendo a ambientação

um dos elementos narrativos mais facilmente lembrados. Outros, por sua vez, como gênero, são frequentemente omitidos ou negligenciados.

A imersão temporal, que é o sentimento de suspense criado pelo fim da narrativa ser desconhecido, com esse mistério criando uma experiência imersiva para os jogadores, de acordo com Ryan (2009), pelo intenso desejo de saber. Entretanto, com os jogos digitais, esse suspense narrativo também está ligado às propriedades lúdicas dos jogos, no sentido de que os jogos têm uma incerteza de resultados, ou seja, o jogador não tem garantia de vitória. Dessa forma, a imersão temporal pode se referir tanto ao mistério da narrativa em termos de incerteza, mas também na incerteza de resultado das ações dos jogadores no mundo do jogo, por exemplo, as batalhas.

Essa característica fundamental dos jogos digitais também se sobrepõe à ideia de imersão lúdica, que difere das outras formas de imersão por, como afirma Ryan (2009), ser uma profunda absorção em desempenhar uma tarefa, que pressupõe um participante físico ativo, considerando que a imersão narrativa é um engajamento da imaginação na construção e contemplação de um mundo narrativo que depende puramente da atividade mental. Essa ideia de imersão lúdica se sobrepõe à definição de “fluxo” de Csikszentmihalyi (1990), descrita como uma experiência ideal onde a atenção da pessoa é completamente focada por uma atividade: em essência, os jogadores se tornam imersos em um jogo através das suas ações que o afetam. A partir dessas diversas formas, o jogador é convidado a ser imerso nos jogos digitais. Mas, se a imersão leva à aprendizagem, esta é uma questão que requer mais consideração.

Estudos sobre o tema não encontraram ligação entre imersão e aprendizagem¹⁸, tendo ao menos um trabalho, Georgiou e Kyza (2018), chegado à conclusão que ambientações completamente imersivas aparentam ser prejudiciais para a aprendizagem do estudante; explicações dessa conclusão apontam que os alunos apresentaram uma forma de sobrecarga cognitiva, que diminuiu o potencial para aprender, já que esses estudantes estavam focados nos aspectos visuais dos jogos e não nos objetivos de ensino. Também é preciso notar que o nível de aprendizagem que ocorreu relacionado à imersão foi totalmente dependente do contexto onde os jogos foram jogados e dos tipos de jogadores.

Esses estudos, mesmo ao revelarem que uma imersão total não ajudou o processo de aprendizagem, mostraram que o engajamento, um nível mais baixo de imersão, teve uma forte relação com os resultados, e apenas o engajamento apareceu como um previsor estatisticamente significativo para o entendimento conceitual dos estudantes. Para Georgiou e Kyza (2018), o

¹⁸ Hamari et al., 2016; Annetta, Minogue, Holmes e Cheng, 2009; Georgiou e Kyza, 2018.

engajamento é definido como o primeiro nível da imersão, como se interessar pelo jogo/tópico e estar apto a usar o *software*. Cheng (2015) também entendeu que apenas o engajamento tinha relação positiva com o resultado de aprendizagens conceituais.

Enquanto a imersão em um jogo não aparentou afetar o aprendizado, o desafio apresentado pelo jogo foi um provisor extremamente forte da aprendizagem tanto diretamente quanto por manter os estudantes engajados. Dessa forma, podemos afirmar que o desafio criado por um jogo aparenta ser um importante antecedente para engajamento e também essencial para aprender através do jogo. É importante notar que estes estudos foram realizados com aprendizagem científica no contexto da educação formal, significando que existem problemas com a aplicabilidade desses resultados. Mesmo que a imersão possa impactar na aprendizagem em relação às narrativas representadas e às propriedades lúdicas do jogo, os modos como as mecânicas dos jogos digitais possibilitam aprender também precisa de consideração.

Como afirma Sicart (2008), os jogos digitais são um meio interativo, com regras e mecânicas que permitem ao jogador interagir com o jogo e expressar sua agência no mundo do jogo. Podemos definir as mecânicas do jogo como as várias ações, comportamentos e mecanismos de controle que o jogador tem acesso no contexto do jogo. Juntamente com o conteúdo do jogo, os níveis, os gráficos etc., as mecânicas apoiam as dinâmicas da jogabilidade no geral.¹⁹ O jogador deve aprender como as mecânicas de um determinado jogo digital funcionam de forma prática para poder jogá-lo, mas também existe o potencial de aprender com um jogo digital através da interação com ele.

Pesquisadores como Higgins (2000) e Whitebread (1997) já sugeriram que os jogos digitais permitem que os jogadores desenvolvam o pensamento lógico e a habilidade de solucionar problemas. Nos anos 2000, Gee (2003, 2007, 2008) defendeu o uso pedagógico dos jogos, particularmente em relação à solução de problemas; para o autor, bons jogos digitais oferecem prazer através do solucionamento de problemas e aprendizagem contínuos. Esses jogos são difíceis e complexos e sua dificuldade aumenta enquanto o jogador avança. O autor também afirma que a experiência de solucionar problemas pode ser usada de maneiras que levam do concreto para o abstrato, ou seja, do aprender para o entender.

Apesar das afirmações de Gee, outros pesquisadores, como Linderoth (2012), sugeriram que o aumento na dificuldade dos jogos digitais e o solucionamento de problemas que Gee afirma apenas necessitam de uma ilusão de aprendizagem. Enquanto os jogadores podem perceber que estão progredindo através do jogo, eles simultaneamente se tornam mais

¹⁹ Ver Hunicke, LeBlanc e Zubeck, 2004.

empoderados dentro dele, através de um aumento em habilidades/níveis ou ferramentas adicionais, que acabam tornando o jogo mais fácil. Jogos digitais também são repletos de pistas perceptíveis, como tons de luz diferentes em certos caminhos ou itens, que diminuem a necessidade do jogador de resolver problemas nesses ambientes, algo que contradiz as afirmações de Gee sobre os benefícios pedagógicos dos jogos digitais na habilidade de solucionar problemas dos jogadores. Pesquisadores como Iacovides (2012) sugerem que a habilidade de solucionar problemas desenvolvida em um jogo digital é muito específica para o próprio jogo, o que significa que pode haver problemas com a transferência dessa habilidade para fora do jogo. Dessa forma, a aprendizagem nos jogos pode não ser tão clara ou facilmente definida como Gee sugere.

Discutimos como as mecânicas dos jogos digitais podem permitir aprendizagens, particularmente no que diz respeito à solução de problemas, mas, mecânicas também podem fazer argumentos persuasivos através de sua procedimentalidade, o que Bogost (2008) define como uma retórica procedimental, uma ideia com mais implicações para a aprendizagem através dos jogos digitais.

Bogost (2008) define a retórica procedimental como a prática de autoria de argumentos através de processos, esse tipo de retórica implica em persuasão com o intuito de mudar opinião ou ação. Dessa forma, a retórica procedimental é quando as mecânicas/regras do jogo digital criam um argumento, ou argumentos, sobre uma questão ou conceito em particular. Podemos utilizar a série *Total War* para melhor entender esse conceito, como discutiremos mais aprofundadamente no terceiro capítulo.

Nos primeiros jogos da série, personagens mulheres são representados de forma muito similar a itens, objetos sem vontade própria e incapazes de realizar ações. As mecânicas desses jogos, ao apagarem a presença das mulheres como personagens próprios, fazem com que a retórica procedimental, entre outras coisas, tenha-as no papel de subalternas passivas.

É inquestionável que jogos digitais como os da série *Total War* possuem enorme complexidade mecânica e múltiplas instâncias de retórica procedimental. O que significa dizer que esse tipo de retórica pode ser bastante complicado, principalmente quando tratamos dos jogos digitais históricos, por representarem sistemas históricos complexos.

2.4 Dados empíricos sobre resultados de aprendizagem com jogos digitais históricos

Toda a discussão sobre a possibilidade do uso dos jogos digitais históricos resultou em um número relevante de pesquisas sobre a temática, buscando avaliar a validade dessa mídia como um instrumento de ensino.

Entre os pesquisadores que se dedicaram ao tema, Houghton (2016) produziu uma pesquisa realizada com 41 estudantes de um curso de história numa universidade inglesa. Ele perguntou aos estudantes quais atividades históricas, como visitar museus, assistir documentários, educação formal/estudar, jogar jogos digitais, leitura de livros didáticos, leitura de literatura etc. tiveram influência no interesse por períodos específicos da história e quais atividades influenciaram no conhecimento sobre tais períodos. Ele propôs aos estudantes essas questões, entre outras, em referência a quatro períodos históricos que ele definiu como: contemporâneo, moderno, medieval e história antiga. Os resultados mostraram que os respondentes avaliaram seus conhecimentos anteriores sobre história antiga como significativamente menores que os outros períodos; quase metade deles, 46,3%, não tinha estudado história antiga depois da escola primária. Isso indica que o que esses alunos consideram como falta de conhecimento sobre esse período pode ser causado, de alguma forma, pela falta de educação formal sobre o tema.

Ainda de acordo com a pesquisa de Houghton (2016), em termos de respostas ligadas a diferentes atividades influenciando o interesse em história antiga, os jogos digitais estavam em segundo lugar, atrás apenas de documentários de TV, e eram comparáveis a museus, em promover interesse sobre o mundo antigo. Entretanto, em relação à atividade que teve mais relevância no conhecimento sobre a história antiga, jogos digitais históricos foram citados como a forma mais influente, tendo bem mais influência no que diz respeito à história antiga que os outros três períodos históricos, sendo percebida como a forma de mídia mais significativa em informar o conhecimento. Desta forma, podemos afirmar que, ao menos em relação à história antiga, o período em que os alunos que responderam à pesquisa tinham menor conhecimento, os jogos digitais históricos são uma fonte importante de conhecimento percebido.

A pesquisa de Houghton nos permite situar os jogos digitais históricos em um contexto mais amplo de diversos tipos de engajamento histórico, mas não fornece dados empíricos específicos sobre os aspectos desses jogos que foram considerados condutores para a produção do conhecimento, ou qual tipo específico de aprendizagem histórica estava acontecendo. Dessa forma, esse trabalho proporciona uma boa visão geral, mas faltam mais dados específicos sobre os resultados da aprendizagem com os jogos digitais históricos.

Outras pesquisas buscam avaliar a questão do resultado da aprendizagem com os jogos digitais históricos, como Gilbert (2019), que entrevistou 14 estudantes do sexo masculino com idades entre quatorze e dezoito anos, que foram escolhidos por terem maior experiência com a franquia *Assassin's Creed*. A autora pediu aos participantes que comparassem suas experiências nos jogos com a aprendizagem formal de história, mas seu foco estava nas interações não imediatas desses participantes com os jogos. Gilbert constatou que os estudantes colocaram ênfase no papel da imersão e da emoção em promover um sentimento de acesso imediato à história, mas também que essas emoções eram tomadas sem análise crítica. Além disso, os clichês sobre o ensino de história, que dizem que o estudo de história só consiste em memorização de fatos históricos, fizeram com que esses alunos não considerassem suas experiências nos jogos como educacionais e esses estudantes tiveram dificuldade em conectar o jogo com os estudos. Entretanto, os participantes dessa pesquisa tiveram um sentimento de conexão humana com os personagens históricos, ao invés de vê-los como abstratos, apenas nomes em livros didáticos. A habilidade de interagir com essas personagens dentro do jogo e observar as interações sociais com outros personagens do jogo potencializa o sentimento de conexão, fomentando uma aproximação com esses personagens históricos, de acordo com Gilbert (2019).

Esse autor também constatou que jogar esses jogos ajudou aos participantes terem ciência das múltiplas perspectivas sobre a história, especialmente em termos daquelas que nem sempre são o foco da educação formal escolar estadunidense, que tende a reproduzir uma perspectiva branca colonialista, como a experiência de escravizados negros ou dos nativos americanos. Isso demonstra que apresentar diferentes perspectivas encoraja os estudantes a questionarem os possíveis vieses das narrativas históricas que eles tiveram contato na escola, e leva esses alunos a sentirem que os jogos digitais históricos são mais confiáveis que sua educação formal, precisamente por levarem em consideração essas diferentes perspectivas.

Da mesma forma, os participantes da pesquisa acreditam que os desenvolvedores se certificaram que a narrativa do jogo teria bases factuais e consideraram a ambiguidade desses jogos, em termos da multiplicidade das perspectivas históricas, como uma forma de mostrar que os jogos são menos parciais do que a sala de aula. Dito isso, a autora também constatou que os estudantes não foram capazes de contextualizar os jogos como história, o que resultou em uma tendência ao anacronismo.

A pesquisa de Gilbert sugere como a imersão e a conexão emocional com personagens nos jogos podem ajudar os estudantes a tomarem conhecimento de uma empatia histórica,

mesmo com as limitações da pesquisa. Porém, o fato dos participantes considerarem os jogos como mais confiáveis do que o estudo de história formal é interessante, já que outras pesquisas refutam essa constatação.

Fisher (2011) realizou um estudo, similar ao de Gilbert (2019), que buscou entender como as experiências dos participantes na Segunda Guerra Mundial nos jogos de primeira pessoa se relacionavam com o estudo formal sobre a guerra. A autora constatou que a aprendizagem que ocorria durante os jogos era muitas vezes tangencial, ao iniciar o interesse pelo período histórico ou aprendizagem informal com o intuito de checar a veracidade do jogo. Os estudantes se mostraram céticos das informações presentes nos jogos e não esperavam que estivessem corretas, isso significa que eles questionaram os jogos como uma fonte legítima de aprendizagem e, conseqüentemente, uma forma legítima de conhecimento sobre o passado. O'Neill e Feenstra (2016) tiveram resultados similares em relação aos aparentes erros factuais dos jogos como fonte histórica, seus participantes sentiram que não aprenderam nada além de aspectos superficiais da história, com metade dos participantes citando os interesses comerciais dos desenvolvedores como prejudiciais para precisão histórica dos jogos.

As descobertas de Gilbert (2019), Fisher (2011) e O'Neill e Feenstra (2016) começam a lidar com o papel dos jogos digitais históricos na aprendizagem sobre o passado sem a presença de um professor para facilitar essa relação com o conhecimento e sem objetivos formais de ensino. Mas o foco nos estudos citados ainda é, em alguns aspectos, na comparação entre esses engajamentos informais com a educação formal, com exceção do trabalho de O'Neill e Feenstra (2016). Essas pesquisas tendem a focar nos aspectos individuais da aprendizagem de história, como empatia e precisão, deixando de lado outros aspectos que contribuem para um entendimento mais complexo da história, como explicam Seixas e Morton (2013), e como esses elementos afetam uns aos outros. É necessário afirmar que os trabalhos citados lidam com a aprendizagem que pode acontecer com jogos de simulação realista. Pesquisas empíricas sobre o resultado da aprendizagem com jogos mais conceituais podem e devem ser mais exploradas.

Um estudo de grande relevância sobre o impacto da utilização de jogos conceituais de simulação na aprendizagem é o trabalho de Kurt Squire²⁰. Em sua tese de doutorado, Squire (2004) expôs a pesquisa experimental que ele realizou utilizando o jogo *Civilization III* (2001) com um grupo de alunos que falharam em suas aulas de história e estudos sociais, e os dados que ele coletou formaram a base de muitos de seus estudos subseqüentes. Apesar de os alunos serem de um clube de atividades pós-aulas e conseqüentemente extra-curricular, o estudo foi

²⁰ Ver Squire, 2004, 2006; Squire e Barab, 2004; Squire e Durga, 2009

realizado em um ambiente formal, na escola, e tinha objetivos formais de aprendizagem que estavam ligados aos objetivos formais de aprendizagem de história da classe (Squire, DeVane e Durga, 2008).

O autor observou que a aprendizagem que ocorreu estava ligada a objetivos específicos e que os estudantes refinaram suas ideias em relação a esses objetivos. Isso significa que a aprendizagem que aconteceu foi bastante contextual e específica e que os alunos tinham dificuldade em aplicar os conhecimentos do jogo no estudo da história de forma mais ampla. Depois de algum tempo, os estudantes conseguiram se engajar em aprendizagem informal relacionada ao jogo, onde a dificuldade de entenderem fatos básicos os levou a aprender (Squire et al., 2008). Os pesquisadores afirmaram que a aprendizagem que aconteceu durante os jogos, e em relação a eles, foi mediada pelo discurso entre os alunos, enquanto os estudantes conversavam entre si pedindo conselhos ou engajando em outras trocas sociais, os pesquisadores deram aos estudantes linguagem acadêmica para discutir os conceitos históricos e facilitar a discussão na sala de aula.

A presença dos pesquisadores foi, desta forma, integral para o entendimento dos alunos; de diversas formas os pesquisadores assumiram o papel de professores. Squire et al. (2008) revelou que muito da motivação para a aprendizagem veio da falha no jogo, onde a percepção dos estudantes da repetição do jogo significou que eles eram capazes de se engajar em uma “história hipotética” (Squire e Barab, 2004) e, através das falhas, eles lidaram com o solucionamento de problemas, obtendo um melhor entendimento da causa e efeito na história. Dito isso, os pesquisadores constataram que a forma de aprendizagem mais poderosa aconteceu quando os estudantes foram capazes de refletir sobre a relação entre diversos conceitos, como história, política e economia, algo que vai de acordo com as afirmações de McCall (2014, 2016).

Outros autores também utilizaram a séries *Civilization* (1991 - presente) na pesquisa empírica em contextos formais para avaliar aprendizagem, como Berg Marklund (2015), mas seu foco não estava na avaliação dos resultados da aprendizagem ao utilizar um jogo, e sim na examinação e descrição dos processos de trabalho e uma visão geral dos diferentes desafios - práticos e intangíveis - que surgem quando jogos e educação formal se misturam. Dessa forma, a tese de Marklund serve como um guia para desenvolvedores, professores e estudantes sobre os desafios, benefícios e limitações da utilização de jogos digitais históricos na sala de aula, ao invés de uma exploração do tipo de aprendizagem histórica que acontece nesses jogos.

É útil mencionar, entretanto, que por mais que *Civilization* tenha sido considerado como um jogo que constitui uma forma de história (Chapman, 2013) e que frequentemente tem sido

discutido em trabalhos teóricos e estudos empíricos como uma forma de aprender história, esse jogo apresenta alguns problemas. Por mais que o jogador possa escolher um líder da antiguidade, como Julius Caesar ou Alexandre o Grande, e liderar suas forças para vitória ou derrota, quem o jogador escolhe faz pouca diferença na jogabilidade. Avanços tecnológicos e arquitetônicos, como a construção de uma das maravilhas do mundo, não são exclusivos para a civilização que historicamente as construiu e qualquer civilização tem a possibilidade de descobrir as tecnologias ou construir as maravilhas. O mundo virtual de *Civilization* utiliza mapas gerados de forma aleatória, então a geografia no jogo não corresponde à geografia do mundo real e o jogo tem como foco a natureza do progresso, mesmo que muitas vezes de forma determinista e reducionista (Metzger e Paxton, 2016). Por essas razões, parece difícil para os jogadores dessa série de jogos aprenderem qualquer coisa específica sobre história romana além de fatos superficiais, como o fato de os romanos terem legiões, dada a flexibilidade e acessibilidade de todas as civilizações em suas habilidades de progredir.

Egenfeldt-Nielsen (2005) utilizou jogos digitais históricos para avaliar os resultados de aprendizagens, implementando pesquisa experimental e comparando a experiência de alunos do ensino médio com *Europa Universalis II* (2001) e com o ensino tradicional de história. O autor observou a ausência de diferença significativa entre o grupo experimental, que jogou o jogo, e o grupo de controle, que recebeu instruções tradicionais de um professor, mas o estudo também apontou que o grupo experimental aparentou aprender um pouco menos que o grupo de controle, mas a diferença não foi significativa.

Em um teste realizado 5 meses após o teste inicial, o pesquisador constatou que o grupo experimental teve resultados significativamente melhores que o grupo de controle, em termos de retenção de informação. Para o autor, os estudantes que utilizaram o jogo digital aparentam aprender menos, mas lembraram melhor das coisas que aprenderam, se comparados com estudantes utilizando métodos de ensino mais tradicionais. Isso leva a pensar nos jogos como método de ensino-aprendizagem de história, mas que certamente depende de um conteúdo verossímil a ser abordado.

2.5 Gênero e aprendizagem com jogos digitais históricos

Jogos digitais históricos tendem a reproduzir aspectos de uma história que podemos chamar de masculinista. Schut (2007) argumenta que o problema da história como disciplina é uma falta de representação feminina ou o não reconhecimento da mudança de papéis das

mulheres durante a história. Ainda de acordo com Schut (2007), apesar de a disciplina da história se ocupar corrigindo esse problema significativo, os jogos digitais tendem a reafirmar essa visão, sendo muitas vezes atribuída ao fato de que jogos digitais históricos têm como foco a guerra, percebida como uma atividade tipicamente masculina, e a visão que homens tendem a preferir jogos mais violentos (Hartmann e Vorderer, 2010). Mas essa relação é cíclica, pois se homens, como homens, tendem a ser os personagens principais representados nesses jogos, eles conseqüentemente tendem a jogá-los (Williams, 2006).

Dessa forma, mesmo que estatísticas mais recentes demonstraram que mais da metade dos jogadores de jogos digitais na atualidade é composta de mulheres (Casti, 2014), a indústria ainda tende a criar jogos com a visão de um jogador homem, sendo as personagens mulheres relegadas a papéis estereotipados. Personagens mulheres tendem a aparecer em jogos digitais históricos em funções domésticas específicas. Chapman (2016) acredita que a narrativa histórica problemática em que a indústria dos jogos se apoia é de um mundo onde as mulheres não foram parte, não foram afetadas e nem foram importantes para os sistemas históricos da política, economia e guerra.

Também precisamos entender o contexto cultural que cerca a representação de mulheres no meio dos jogos digitais e na cultura dos jogos digitais. Nos últimos anos, a misoginia no meio cultural dos jogos foi frequentemente destacada pela mídia, culminando na controvérsia *GamerGate* em 2014²¹. Supostamente uma campanha que partiu dos próprios jogadores para promover ética no jornalismo de jogos digitais, resultou em anos de assédio e ataques contra mulheres, sendo, como afirma Mortensen (2018), mais uma entre muitas campanhas online de assédio, baseada em gênero. Desenvolvedoras de jogos e jornalistas não foram as únicas vítimas desse tipo de assédio, mas também pesquisadores/as, especialmente aqueles/as que estudam os jogos em uma perspectiva feminista (Chess e Shawn, 2015). Sendo possível afirmar que os exemplos de discriminação em base de gênero, sexualidade e os discursos patriarcais que aparentam servir de guia para a indústria dos jogos digitais se movimentou para além dos jogos e da indústria.

O fato de que os jogos muitas vezes continuam sendo percebidos como o domínio do jovem homem branco contribui para o sentimento de que eles estão protegendo um espaço tradicionalmente masculino dos jogos digitais (Mortensen, 2018). Muitas vezes, esses jogadores tiveram que defender no passado o interesse por esses jogos, o que significa que eles

²¹ O movimento *GamerGate* foi uma campanha sexista de assédio virtual na comunidade dos jogos digitais entre 2014 e 2017. Isso será discutido com maior profundidade no próximo capítulo.

podem se sentir marginalizados ou incompreendidos (Chess e Shawn, 2015), sendo que, em casos como o *GamerGate*, esses mesmos jogadores foram responsáveis por marginalizar e oprimir.

Muitas vezes, a imagem do passado, ou a representação de uma figura histórica, pode ser utilizada para legitimar posicionamentos políticos ou culturais questionáveis, com a historicidade sendo utilizada como justificativa para qualquer tipo de representação problemática, ou falta de representação de grupos específicos. Isso já aconteceu com jogos históricos como *Kingdom Come: Deliverance* (2018), criticado pela falta de diversidade racial no seu lançamento (Plunkett, 2014). O jogo foi defendido pelo diretor de desenvolvimento com base de precisão historiográfica (Inderwildi, 2018), mas essa precisão historiográfica é utilizada pelos jogadores para rejeitarem representações históricas mais diversas em outros jogos, como a recepção negativa por parte dos jogadores em relação a possibilidade de jogar com personagens mulheres em *Battlefield V* (2018), como aponta Farokhmanesh (2018).

As representações das mulheres nos jogos digitais históricos oferecem um precedente histórico e reforçam a marginalização das mulheres que os jogadores observam na cultura dos jogos e na sociedade. Isso é particularmente problemático quando consideramos a aprendizagem através e com os jogos digitais históricos, que os jogos muitas vezes "refletem" a sociedade, mas também têm a capacidade de influenciá-la. Lembro que nenhuma mídia é capaz de refletir a sociedade, mas apenas de representá-la. As mídias não são espelhos do social, mas produções situadas sociopoliticamente.

Estudos já demonstraram que as propriedades dos jogos digitais podem influenciar as identidades de gênero dos jogadores (Dietz, 1998), ao, por exemplo, sugerir que mulheres devem ser lindas e indefesas, enquanto homens protetores e possessivos. Se um paralelo histórico é utilizado como precedente, isso corrobora e empodera a representação, fornecendo uma maior percepção de autoridade. Isso significa que os jogadores podem basear seu entendimento sobre o passado e o presente em distorções factuais e moralidades problemáticas, que têm implicações para a aprendizagem de história. Devemos compreender, como Dill, Gentile, Richter e Dill (2001), que seria um erro pensar que aqueles que entendem que o que eles estão observando em determinada mídia não é real estão invulneráveis à mensagem que está sendo apresentada.

Os estudos sobre os impactos dos jogos digitais no ensino de História estão se tornando cada vez mais populares, esse é um tema que tem atraído o interesse de diversos pesquisadores e pesquisadoras,. Os resultados de alguns desses trabalhos são inconclusivos, mas é inegável

que existe um impacto na visão daqueles que se engajaram com os jogos sobre o passado. Como consequência desse impacto, devemos continuar debatendo sobre as mensagens, narrativas e discursos presentes nesses jogos. Por esse motivo, o próximo capítulo irá discutir as representações das mulheres nos jogos digitais históricos, com especial foco na série *Total War*.

3 TOTAL WAR: IMAGENS E REPRESENTAÇÕES DE MULHERES EM JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS E SUA APROPRIAÇÃO PELOS JOGADORES

No início dos anos 1980 a indústria norte-americana de jogos digitais passou por um momento de crise, causada diretamente pela baixa qualidade dos jogos lançados entre 1981 e 1983. No auge da crise, a empresa Nintendo lançou seu primeiro videogame, o *Nintendo Entertainment System* (1983), popularmente conhecido como Nintendinho, que foi e ainda é considerado um sucesso comercial. Utilizando-se de sua própria revista, *Nintendo Power*, e de torneios de jogos, a Nintendo realizou pesquisas sobre o público consumidor dessa mídia e concluiu que garotos jogavam mais que garotas. Essa visão levou as produtoras de jogos a repensarem suas estratégias de marketing, tendo agora como público alvo os garotos. No início dos anos 1990, Atari, Nintendo e Sega deixaram claro que produzir jogos direcionados para mulheres colocaria em risco seu público-alvo principal, os homens (KENNEDY, 2002). A justificativa mercadológica fez com que as empresas assumissem lugares posicionados quanto à questão de gênero nos jogos digitais. Os lugares para as mulheres também seriam demarcados.

Considerada a primeira máquina de videogame operada por moedas, *Computer Space* (1971) tinha um anúncio que exibia uma mulher trajando um vestido transparente ao lado da máquina. Essas estratégias de marketing, onde imagens e representações das mulheres são utilizadas como forma de atrair a audiência masculina, logo foram aceitas como a norma na indústria dos jogos digitais. Anita Sarkeesian (2014) afirma que “Nestes materiais promocionais, os anunciantes não estão apenas vendendo um produto, mas também 'jogos' como um estilo de vida em que as mulheres existem predominantemente como objetos passivos do desejo heterossexual masculino.”

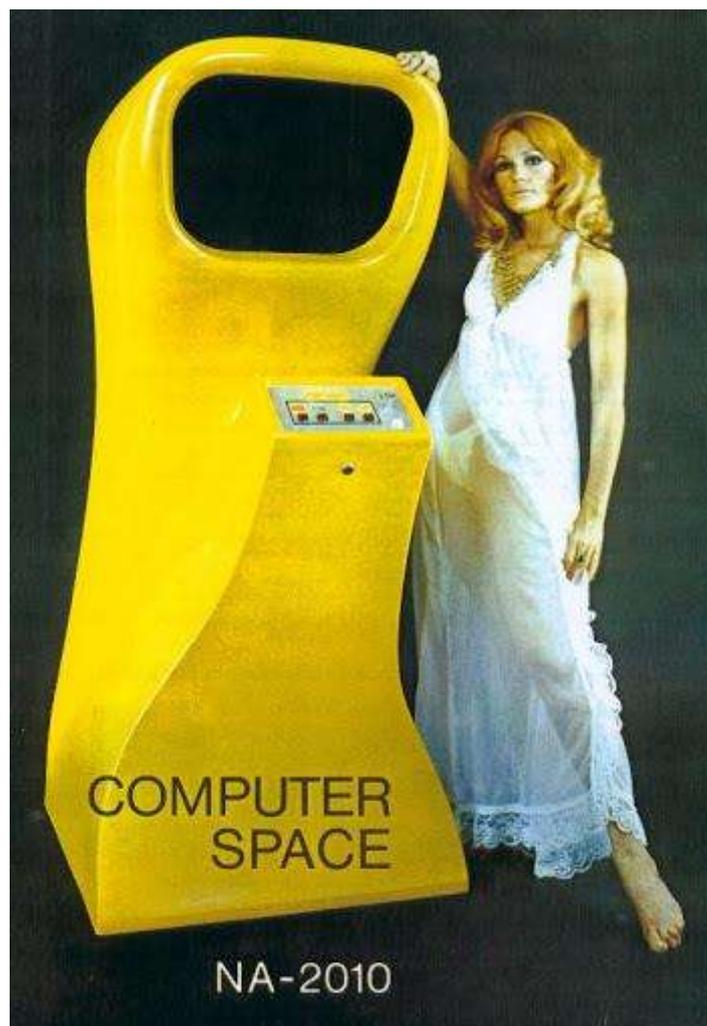


Figura 5 - Imagem promocional do jogo *Computer Space* (1971)

A imagem da mulher descalça, de camisola, parece acariciar a máquina amarela, com uma modelagem que pode ser considerada fálica. O apelo fica evidente: o desejo pela máquina é equiparado ao desejo pela mulher, enquanto que a posse de ambas pode significar poder e capacidade de consumo.

Hoje, o público desses jogos mudou de forma significativa. Nos Estados Unidos, a Entertainment Software Association aponta que, em 2018, 45% dos jogadores eram mulheres (ESA, 2018); já no Brasil, de acordo com a Pesquisa Games Brasil 2019, 53% das pessoas que jogam videogame são mulheres (MARQUES, 2019). Independentemente desta tendência, ainda existem jogos que continuam sendo considerados como “ambientes masculinos”, onde jogadoras tendem a enfrentar diferentes formas de abuso quando buscam partidas *online*, principalmente em jogos competitivos. As diversas formas de violência que sofrem, apenas por

sua identidade de gênero, são tão frequentes, que levaram algumas mulheres a criarem um *website* onde postam exemplos de assédio que sofreram durante os jogos²².

Pesquisas como a de Yasmin Kafai (2010) mostram que jogadoras querem jogos com protagonistas mulheres, pois é muito mais fácil se identificar com personagens do mesmo gênero. É proposto que, para mulheres se interessarem mais por jogos, estes precisam de representações mais positivas de gênero. Também podemos considerar perturbadoras as representações de mulheres estereotipadas, direcionadas para homens (KERR, 2003).

3.1 Representações de gênero nos jogos digitais

Pesquisas que tratam das representações de gênero em jogos digitais geralmente têm como foco alguns pontos específicos sobre como homens e mulheres são apresentados de formas diferentes: frequência e jogabilidade (habilidade de jogar com personagem homem ou mulher), habilidades físicas, papel no jogo, representação física (corpos, roupas, etc.)²³. A análise de conteúdo dos jogos digitais e gênero é realizada baseada em diversos aspectos, incluindo críticas de revistas²⁴, capas de jogos²⁵, críticas online e sites oficiais de jogos²⁶, além do videogame em si²⁷.

Os resultados das pesquisas sobre representações de gênero em videogames apóiam descobertas anteriores de que homens são mais significativamente representados do que mulheres nessa mídia. De acordo com Williams et al. (2009), personagens homens são muito mais comuns que personagens mulheres, no geral, sendo uma diferença de 85.23% para 14.77%. Enquanto a tendência de homens superarem as mulheres em número de representações nos jogos ainda permanece, os resultados de Jansz e Martis (2007) parecem indicar que em 2007 esse número de mulheres nos jogos já vinha crescendo.

Pesquisas como a de Ivory (2006) apontam que, apesar de as mulheres serem menos representadas, a atratividade e sexualidade dessas personagens são proporcionalmente mais mencionadas do que as mesmas características dos homens em críticas. Miller e Summers

²² fatuglyorslutty.com

²³ Ver Williams, Martins, Consalvo, Ivory, 2009; Robinson, Callister, Clark, Phillips, 2008; Miller, Summers, 2007; Burgess, Stermer, Burgess, 2007; Ivory, 2006

²⁴ Ver Miller, Summers, 2007

²⁵ Ver Burgess, et al., 2007

²⁶ Ver Ivory, 2006; Robinson et al., 2008

²⁷ Ver Williams et al., 2009

(2007) apontam para o fato de homens serem representados como fortes e musculosos, enquanto as mulheres são mais sensuais. A sensualidade foi geralmente ilustrada pelos corpos dessas mulheres e vestimentas, que costumam ser mais reveladoras, usando menos roupas ou roupas mais apertadas.

Os jogos digitais são um campo de debates sobre representações de gênero, onde jogadores podem, consciente ou inconscientemente, representar um gênero em particular ou uma mistura de gêneros. De acordo com Sarkeesian (2014), a representação estereotipada de mulheres tem origem nas crenças sexistas de que mulheres são o gênero mais fraco e conseqüentemente precisam ser salvas, cuidadas e protegidas por homens. As imagens reproduzem esse ideal. No entanto, o crescimento do público feminino faz com que desenvolvedores lidem com essa nova demanda ao criarem representações menos estereotipadas. Essa mudança nas representações também é motivada por mudanças sociais e culturais e pelas demandas dos grupos feministas, expondo suas preocupações sobre as representações de mulheres nas mídias.

Jesse Fox (2013) conclui que a exposição constante de homens e mulheres a representações altamente sexualizadas de personagens provocam mais sexismo do que representações não estereotipadas e mais realistas; isso pode levar ao consenso de que muito dos comentários sexistas e misóginos que mulheres recebem em jogos *online* podem ser provocados pelos conteúdos dos jogos aos quais os homens têm tido acesso.

3.2 *Total War*: a série de jogos em perspectiva de gênero

Para melhor explorar a temática proposta no meio dos jogos digitais históricos, foi selecionada a série *Total War*. Os jogos da série *Total War* são divididos em dois momentos: o primeiro apresenta um mapa geral da região retratada no jogo, onde a ação acontece por turnos; nesse momento do jogo é possível construir estruturas nas cidades controladas, realizar tratados diplomáticos com as outras facções controladas pelo computador, recrutar agentes²⁸, recrutar tropas e movimentar esses agentes e tropas. O segundo momento do jogo é quando duas tropas entram em conflito; o jogador passa a controlar o exército em sua totalidade em um mapa de combate estratégico em tempo real.

²⁸ Nos jogos *Total War* com temática histórica, agentes são personagens que realizam ações que podem beneficiar o jogador ou prejudicar o inimigo fora do combate.

Shogun: Total War (2000), o primeiro jogo da série, conta apenas com a figura da Gueixa²⁹, uma agente que não participa do combate, mas é capaz de assassinar personagens inimigos. No segundo jogo, *Medieval: Total War* (2002), uma das opções de campanhas históricas tem como protagonista Joana d’Arc.

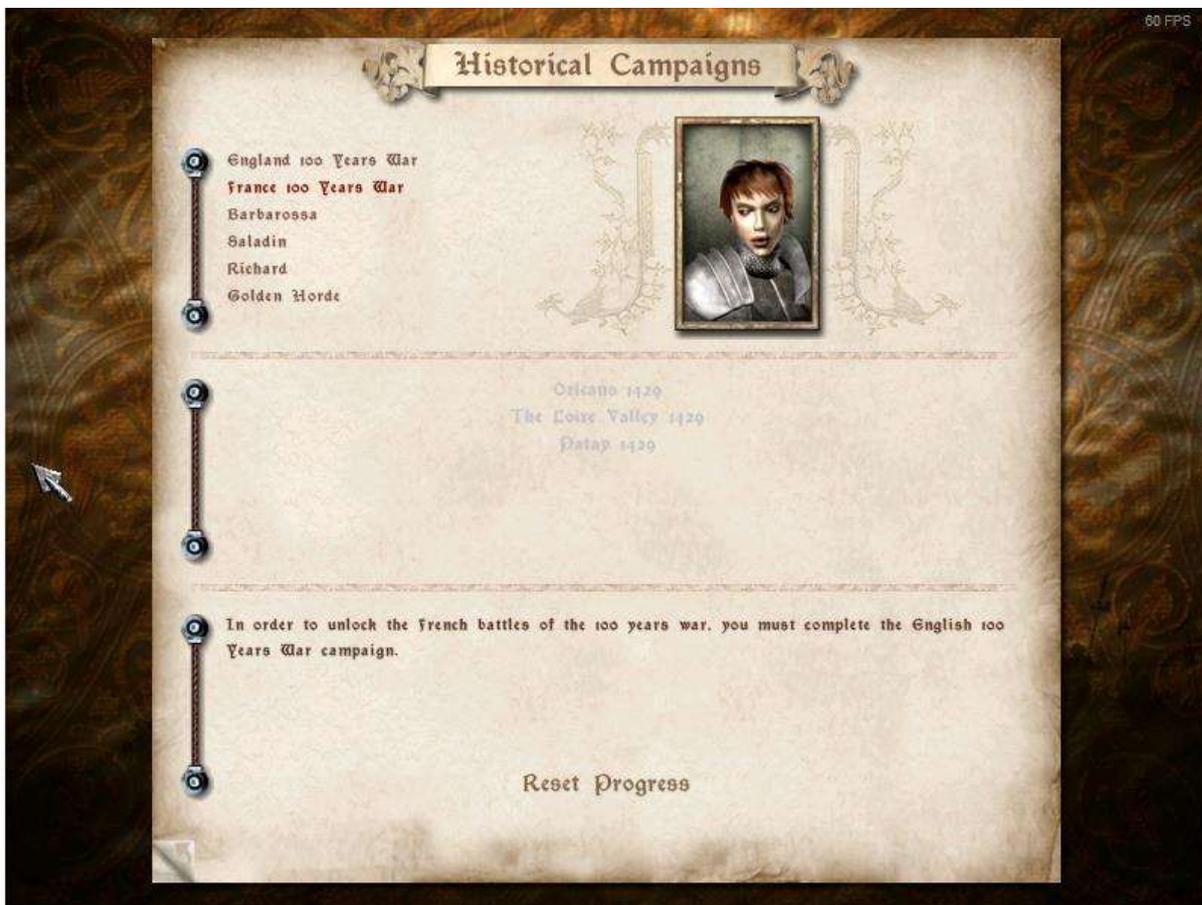


Figura 6 - Joana D’Arc em *Medieval: Total War* (2002)

A figura 6 apresenta esse personagem - Joana D'Arc - trajando armadura de combate, sendo possível jogar com ela em apenas um tipo limitado de jogo. Em campanhas normais desse jogo, a presença da mulher é observada apenas com o símbolo de um anel, para indicar que o personagem homem é casado.

Já *Rome: Total War* (2004) inova ao apresentar mulheres como unidades combatentes, as “Screeching Women” e “Scythian Noble Women”, mas o papel que ambas as unidades desempenham no combate ainda é bastante estereotipado. As “Scythian Noble Women” são cavaleiras, que combatem à distância utilizando arcos, sendo bastante ineficazes no combate corpo-a-corpo, as “Screeching Women”, ou mulheres gritantes, são uma representação ainda

²⁹ Mulheres japonesas estudiosas da arte, dança e canto.

mais problemática, apresentadas como ineficazes em qualquer forma de combate. A função dessa unidade é ficar na linha de trás, fortalecendo tropas aliadas e enfraquecendo tropas inimigas. Nesse jogo as mulheres também estão presentes como esposas e filhas, mas, diferentemente dos homens, que podem liderar impérios e exércitos, como no jogo anterior, a função dessas mulheres é de ser apenas a representação de uma qualidade do personagem homem, se ele é casado, capaz de reproduzir e se tem filhas para serem usadas em tratados diplomáticos.

Total War: Medieval II (2006) expande o papel das mulheres como filhas; nesse jogo as filhas dos generais aparecem como agentes no mapa estratégico.



Figura 7 - *Total War: Medieval II* (2006)

Essas “princesas”, que, como podemos observar na imagem 7, com Cecilia, aparecem como uma forma estereotipada da mulher europeia durante a Idade Média. São utilizadas como diplomatas ou podem oferecer casamento para outros generais; se for um general inimigo, existe uma chance de que seja recrutado para a facção da princesa, mas, caso o general seja um líder ou herdeiro, o casamento resulta em uma aliança. O atributo determinante para o sucesso das

ações da princesa é o “charme”, como a Gueixa anteriormente, quando a mulher aparece no *Total War* na forma de agente, suas funções estão ligadas à sexualidade e à sedução.

Total War: Empire (2009) e *Total War: Napoleon* (2010) acabam por apagar a presença de mulheres nesses jogos; apenas em um conteúdo adicional, lançado para *Total War: Empire*, é possível encontrar as Dahomey Amazons como tropas recrutáveis para qualquer nação que tenha domínio sobre ao menos uma região no noroeste da África. São baseadas nas guerreiras Ahosi do Reino do Daomé, atual Benim.



Figura 8 - Imagem das *Dahomey Amazons* em *Total War: Empire* (2009)

As Amazonas do Daomé são descritas no jogo como guerreiras impiedosas, temidas pelos homens por sua agressividade na batalha e, como podemos observar na imagem 8, elas utilizam vestes simples e empunham rifles, sendo capazes de combater na linha de frente.

O lançamento do jogo *Total War: Shogun II* (2011) marcou um período de avanço tecnológico para a série, sendo considerado um clássico. Quando observamos as representações de mulheres nesse jogo, encontramos algumas unidades combatentes, Warrior Nuns, Gozen's Hime Heroines e Onna Bushi Heroine. No mapa estratégico, as mulheres continuam como esposas e filhas, sem agência própria, sendo capazes apenas de produzir herdeiros ou de serem oferecidas em casamento para outras facções, e temos o retorno da Gueixa, tendo a função de assassina ou espiã. No conteúdo adicional para o jogo *Rise of the Samurai*, a Gueixa é substituída pela Shirabyoshi, que, de acordo com a própria enciclopédia do jogo, tem como principal função seduzir generais inimigos para sua causa.

Em 2014, com o conteúdo adicional "Daughters of Mars Unit Pack", *Total War: Rome II* passou a ter um número considerável de mulheres combatentes, Gladiatrices, Mercenary Kushite Shieldwomen, Lusitani Swordswomen, Cimbri Bow-Women, Spear Gladiatrices, Gorgo's Skirmishers, Spearwomen, Hex-Bearers, Scythian Amazonian Riders e Scythian Noblewomen. É possível notar tentativas de melhorar a qualidade e a quantidade da representação das mulheres na série. Entre as agentes, é possível encontrar espãs em Roma, diplomatas no Egito e druidas nos povos germânicos.



Figura 9 - Imagem da rainha Zenóbia em *Total War: Rome II* (2013)

No final de 2017, a desenvolvedora Creative Assembly realizou algumas atualizações no jogo, possibilitando o recrutamento de generais mulheres para alguns povos e a presença de facções lideradas por mulheres, como Cleópatra VII liderando o Egito e a Rainha Zenóbia liderando Palmíria. Como podemos observar na Figura 9, a representação da Rainha Zenóbia no campo de batalha, presa por equipamentos funcionais e não sexualizados, sendo a personagem a líder de sua unidade de bigas. Alguns jogadores reagiram de forma negativa ao maior número de mulheres presentes no jogo, mas a empresa respondeu afirmando que não tinha planos de remover ou modificar a chance de recrutamento de generais mulheres (*Total War*, 2018).

Total War: Attila (2015) segue a tradição de lideranças masculinas, mas inova ao possibilitar que mulheres herdem a liderança de um reino se não houver herdeiro homem e ao apresentar tropas mistas; no jogo não é possível encontrar mulheres em tropas de elite ou mais avançadas, mas nas milícias, nível mais fraco de unidade combatente, elas se misturam com os combatentes homens.



Figura 10 - Unidade mista em *Total War: Attila* (2015)

É possível afirmar que, como observamos na figura 9, nestas tropas mistas existe pouca diferenciação entre homens e mulheres, sendo que os dois membros mais equipados da unidade, o comandante da unidade e o porta-bandeira são sempre homens.

Já *A Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018) pode ser entendido como um retrocesso quando analisamos as representações das mulheres; nesse jogo elas voltam aos papéis de esposa ou filha, reprodutora ou moeda diplomática. *Total War: Three Kingdoms* (2019) volta a avançar, pois no momento de seu lançamento o jogo teve entre seus personagens principais Zheng Jiang, liderando uma das facções. Nesse jogo, mulheres podem ser recrutadas para ocupar cargos administrativos, liderar tropas, e podem ser selecionadas como herdeiras e líderes. A representação dessas mulheres em cargos de poder é significativa, mesmo que o número de homens seja maior; no entanto, quando tentamos encontrar tropas compostas por mulheres encontramos apenas a Handmaid Guard.

O jogo mais recente, *A Total War Saga: Troy* (2020) teve um início decepcionante; a personagem Helena de Tróia era a única mulher no jogo e foi representada como uma mecânica

de jogo ligada ao personagem Paris. Helena pode ser colocada em diferentes regiões para beneficiar a população, mas deve ser mantida próxima a Paris, para que ambos permaneçam felizes, caso contrário a facção e os exércitos liderados pelo herói sofrem penalidades. Foi com o primeiro conteúdo adicional lançado para o jogo que tivemos acesso a mulheres como líderes e tropas. *The Amazons*, ainda em 2020, conta com as personagens Hipólita e Penthesilea liderando facções compostas por mulheres guerreiras, sendo os homens minoria em seus exércitos.

Ao observar os jogos da série *Total War*, podemos afirmar mudanças graduais sobre as representações das mulheres neles. Na grande maioria desses jogos, ser mulher estava intrinsecamente ligado à sexualidade: a gueixa utiliza de sua típica feminilidade estereotipada para infiltrar-se em áreas restritas e assassinar adversários, as esposas têm a função exclusiva de fornecer herdeiros ou atributos que podem ser positivos ou negativos para seus maridos, as filhas são geralmente moedas diplomáticas e quando figuram na forma de agente, a princesa utiliza o atributo charme para obter sucesso em suas negociações ou para seduzir generais inimigos.

As mulheres só vão figurar como unidades combatentes em 2004, no *Rome: Total War*, mas com função de “suporte”, que, como afirma Gomes (2020), é uma posição associada às mulheres de forma estereotipada, por terem uma função passiva, sempre em função de outras unidades e necessitando de proteção.

Já o *Total War: Empire* (2009) inova com a representação de mulheres negras, que estão ainda mais apagadas no contexto dos jogos digitais, na figura das *Dhaomey Amazons*; mas nesse mesmo jogo tem início a prática de introduzir as mulheres como tropas apenas em conteúdos adicionais, sendo assim, se você pretende ter mulheres combatentes, tem que pagar além do preço inicial do jogo, algo também presente no *Total War: Rome II* (2013) e *A Total War Saga: Troy* (2020).

Ou seja, para as mulheres jogadoras poderem contar com personagens com os quais se identifiquem, têm de pagar mais. Abre-se um nicho “extra” de mercado. Devo destacar que os jogos da franquia que são ambientados na Europa Medieval tendem a apagar as mulheres, fazendo esforços mínimos para introduzi-las no cenário como personagens com agência própria; em contrapartida, há um maior esforço por parte da empresa ao produzir conteúdos adicionais em 2014 e 2017 para o jogo lançado em 2013 que buscava fortalecer a imagem das mulheres como líderes e guerreiras.

Por fim, a presença de Zheng Jiang entre os protagonistas do *Total War: Three Kingdoms* (2019), mesmo que sendo uma mulher entre doze personagens, e a possibilidade de mulheres terem papéis de liderança, tanto política como militar, apontam para uma tentativa por parte da empresa de lidar com as críticas às poucas e más representações das mulheres nesses jogos.

3.3 *Total War: Three Kingdoms* e a representação de gênero

Total War: Three Kingdoms (2019) é um jogo digital histórico – que constrói representações do passado – desenvolvido por uma empresa britânica, a Creative Assembly, publicado por uma empresa japonesa, Sega e ambientado durante um período da história da China, é possível afirmar que ao ter a China como foco do jogo, a empresa buscou alcançar um mercado extremamente importante, o de jogadores chineses, que até então não tinham representação na série de jogos *Total War*.



Figura 11 – Fotografia disponível no próprio jogo da equipe de desenvolvimento do jogo *Total War: Three Kingdoms* (2019)

É possível notar na Figura 11 a presença de um número de mulheres e pessoas de diferenças etnias que participaram do desenvolvimento do jogo selecionado para discussão, mas é indiscutível que a grande maioria são homens brancos e tal fato também é constatado nas

posições de liderança, onde o diretor do jogo, James Gaspar, o diretor de arte do projeto, Pawel Wojs, o diretor técnico do projeto, Chris Budd e o diretor de desenvolvimento do projeto, Eric Miller são todos homens, devemos destacar a presença de um número significativo de mulheres na gestão de desenvolvimentos, onde, de um número de sete pessoas, quatro são mulheres, Alexandra Hill, Krystiana Gutbub, Hannah Peratopoulos e Marta Krajewska, sendo possível encontrar as informações sobre a equipe na seção “Créditos” do jogo.

No jogo *Total War: Three Kingdoms* (2019), a representação da mulher pode ser observada de várias formas, mas para aprofundar a discussão precisamos melhor entender o funcionamento desse jogo, ou seja, suas regras e mecânicas e o contexto de sua ambientação histórica. Yuen Ting Lee (2012) afirma que, com a força do confucionismo na China durante o período final da dinastia Han, que é o recorte temporal abordado pelo jogo, a influência das mulheres na política era considerada, por parte dos filósofos, como algo ridículo, existindo uma noção que delega as funções da mulher à casa.

O dicionário biográfico escrito por Rafe de Crespigny, *A Biographical Dictionary of Later Han to the Three Kingdoms* (2007), que faz um levantamento de cerca de oito mil pessoas que viveram durante o período entre o final da dinastia Han, 23 d.C., e os Três Reinos, 220 d.C., Zheng Jiang é descrita apenas como uma bandida que durante o ano de 210 d.C. assolou seu território, mas foi rapidamente subjugada. O autor também oferece outra interpretação, onde Zheng e Jiang são duas bandidas distintas. Mesmo aparecendo nos registros da época de forma bastante breve, os desenvolvedores optaram por selecionar essa personagem histórica para ser a única representante mulher entre os líderes, no momento do lançamento do jogo.

Ao iniciar uma campanha, o jogador é apresentado a uma escolha importante, se ele deseja jogar a versão “Registros” ou “Romance” do jogo, sendo uma escolha que resulta em diferenças significativas. A versão “Romance” se baseia nas visões fictícias do período, onde generais eram capazes de derrotar inúmeros inimigos e se enfrentarem em duelos épicos; conseqüentemente os personagens são representados por uma única unidade de um personagem, capaz de enfrentar tropas inteiras, possuindo habilidades quase mágicas e com a opção de desafiar outros generais inimigos em duelos. A versão “Registros” busca amenizar certas características fantásticas do jogo, a unidade do general é composta pelo personagem e por uma quantidade de cavaleiros, o impacto das habilidades são bastante reduzidos, não é mais possível desafiar oponentes em duelos e eventos e personagens que existem apenas no *Romance dos Três Reinos* (2015) e não nos *Registros dos Três Reinos* não mais aparecem.

Os personagens nesse jogo são divididos entre genéricos e únicos, sendo os personagens únicos baseados em figuras históricas ou míticas possuindo representações artísticas mais elaboradas e individuais, sendo todos os personagens classificados por cores e funções:

Azul - Estrategistas, têm como foco tropas de longo alcance e artilharia, são ineficientes no combate corpo-a-corpo.

Roxo - Sentinelas, têm como foco tropas de infantaria que utilizam como armas espadas ou machados, sendo o tipo de personagem mais aptos à sobrevivência, capazes de combater por longos períodos de tempo.

Verde - Campeões, têm como foco tropas que utilizam lanças, essas tropas são eficientes no combate contra cavalarias e o campeão é um especialista em duelos.

Amarelo - Comandante, têm como foco cavalaria com escudo, eficientes no combate contra arqueiros, o comandante tem desempenho mediano e sua especialidade é fortalecer outras tropas.

Vermelho - Vanguarda, têm como foco cavalaria de choque, é o tipo de general mais ofensivo e sua especialidade é combater tropas, sendo especialista no combate ofensivo, mas ineficiente em questões defensivas.

Essas classes de personagens são responsáveis por identificar quais tipos de tropas o general poderá recrutar, quais são suas funções no combate e quais são as funções que pode desempenhar no mapa de campanha para auxiliar no desenvolvimento econômico da facção.



Figura 12 - Seleção de personagem *Total War: Three Kingdoms* (2019)

A imagem acima retrata quatro personagens de diferentes categorias e consequentemente vestidos de formas diferentes, da esquerda para a direita temos Zhao Yun, tendo destaque a cor roxa que representa sua classificação de sentinela, Guan Yu veste verde que o identifica como um campeão e também é possível notar que ele traja a armadura mais pesada e completa entre os personagens retratados, no meio Liu Bei, por ser um comandante, veste amarelo e sua pose é a menos ameaçadora, ele e Zhao Yun são os únicos que não estão empunhando armas, por fim, Zhang Fei veste vermelho e sua fisionomia e pose parecem demonstrar agressividade, características associadas aos vanguardas. Na imagem não está retratado nenhum estrategista, mas suas vestimentas geralmente não são compostas por armaduras e suas poses evitam demonstrar agressividade.

É importante notar que a grande maioria das personagens mulheres são limitadas às classes Sentinela, Estrategista e Comandante, onde apenas personagens lendárias como a campeã Zheng Jiang quebram este molde. Essa limitação parte da ideia de que as mulheres nos jogos digitais têm como principal função oferecer “suporte”, um estereótipo que pode e é utilizado contra mulheres jogadoras, como demonstra Gomes (2020, p. 75-76), já que essas três classes de personagens têm como principais funções o fortalecimento da economia e infraestrutura e durante o combate buscam posições mais passivas, tendo habilidades poderosas, mas que tendem a fortalecer outras tropas, sendo as Sentinelas a exceção, já que essas personagens têm como função principal a de permanecer no combate pelo maior tempo possível.



Figura 13 - Zheng Jiang, *Total War: Three Kingdoms* (2019)

Ao introduzir a personagem Zheng Jiang entre os principais líderes no jogo, a empresa aparenta confirmar a concepção de Kapriyelov (2015) de que mais e mais desenvolvedores buscam responder à demanda cada vez maior de mulheres jogadoras, que reivindicam personagens mulheres menos estereotipadas. Como podemos observar na figura 11, Zheng Jiang é uma guerreira, ela empunha dois machados e sua especialidade é duelar; seu estilo de jogo é mais direcionado a um expansionismo agressivo e o próprio jogo a descreve como uma “anarquista” que tem como principal objetivo destruir o *status quo* representado pela dinastia imperial. Outro ponto relevante é o fato de a facção liderada por Zheng Jiang ser a única onde os descendentes herdam o nome das mães.

Em 2020, com a expansão *The Furious Wild* o jogo adicionou um novo grupo étnico, os chamados Nanman que eram um povo aborígine que habitavam a região sul e sudoeste da China, entre os líderes jogáveis dos Nanman está a segunda e última personagem mulher líder

disponível para ser selecionada ao iniciar uma campanha, Lady Zhurong.



Figura 14 - Imagem de Lady Zhurong, *Total War: Three Kingdoms - The Furious Wild* (2020)

No jogo, os Nanman possuem apenas uma classe própria, que pode ser especializada para se assemelhar com uma das classes anteriormente mencionadas, Lady Zhurong, como é possível observar na figura 11, tem a cor vermelha em destaque, como os personagens vanguardas, e suas estatísticas e habilidades refletem a aproximação com os personagens mais agressivos. Lady Zhurong aparenta ser uma personagem fictícia, estando presente apenas no *Romance dos Três Reinos* (2015) e não nos registros históricos. No romance ela afirma ser descendente do deus do fogo e é a única personagem mulher que participa de combates narrados no romance.

Em 2021, a empresa Creative Assembly disponibilizou um vídeo no Youtube onde afirma que não serão mais lançadas atualizações para o jogo³⁰, o que nos possibilita realizar um levantamento total de todas as personagens mulheres únicas presentes no jogo, para além das já citadas Zheng Jiang e Lady Zhurong, as únicas que podem começar uma campanha liderando uma facção; temos Lady Mi, Da Qiao, Xiao Qiao, Lady Bian, Sun Ren, Lady Zhen e Diaochan. Dessas personagens, apenas Zheng Jiang é campeã, Lady Zhurong é a única representante entre os Nanman e Sun Ren é a única vanguarda, as outras se dividindo entre três comandantes e três estrategistas.

³⁰ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0zId4puekfU>

Ao encaixarmos o jogo nos seis tópicos propostos anteriormente por Toma e Rughiniş (2016), é possível encontrar os seguintes resultados:

Relação com personagens históricos - Histórico e fictício

Proporção - Desbalanceada (número maior de homens)

Agência - Forte

Personagem Jogável - Sim

Diversidade de Idade - Sim

Outros Tipos de Diversidade - Étnica (uma representante Nanman) e habilidades

As personagens representadas no jogo se encaixam nas duas categorias, histórica e fictícia, tendo personagens dos registros históricos, personagens do romance histórico e personagens completamente fictícias geradas pelo próprio jogo, as personagens genéricas, o mesmo vale para os personagens homens. Quando tratamos da proporção, as mulheres são sub representadas, o número de personagens homens é muito superior e, como já afirmado, existe uma limitação relacionada à função dessas personagens, os homens podem ser vanguardas, guardiões, sentinelas, estrategistas e comandantes, as mulheres apenas sentinelas, estrategistas e comandantes, tiradas as exceções já citadas, isso implica em afirmar que o número de personagens mulheres “genéricas” geradas pelo jogo é, muitas vezes inferior ao dos homens.

Devemos mencionar que a agência das personagens é notável, são capazes de realizar ações em todos os momentos do jogo, podendo liderar exércitos, participar de ações de espionagem, liderar facções, duelar e todas as outras ações disponíveis para personagens dentro do jogo, sendo até mesmo possível selecionar, mesmo que em número bastante limitado, algumas dessas personagens no início do jogo. Quando tratamos de diversidade de idade, podemos encontrar personagens recém nascidos e personagens idosos, sendo a morte por idade avançada um risco, já que ao passar turnos durante o modo estratégico do jogo os personagens envelhecem. Para além da diversidade etária, podemos citar a presença de mais um grupo étnico além da etnia Han, que é a principal etnia dos habitantes da China na época que o jogo busca representar, os Nanman, tendo a Lady Zhurong como uma de suas principais representantes e o número de habilidades diferentes que cada personagem pode ter, o que na prática significa que cada personagem pode cumprir uma função diferente dentro e fora do combate.

É notável a existência de um esforço pelos desenvolvedores de buscar personagens mulheres; mesmo que a obra que baseia o jogo seja produto de uma sociedade extremamente patriarcal, existe uma busca por personagens, mesmo que obscuras e pouco relevantes nos registros históricos, e uma elevação delas para uma posição de protagonismo, já que devemos observar que o jogo digital histórico é um produto de uma empresa contemporânea e, no caso

do *Total War: Three Kingdoms* (2019), uma empresa britânica, sobre um passado e uma região específica, a China, e, conseqüentemente, tal obra midiática será compostas por subjetividades e demandas do presente e da vivência das pessoas que nele trabalharam.

Mesmo sendo possível afirmar que o jogo possui pontos positivos em relação às representações das mulheres, é preocupante o fato de que um dos principais resultados na busca do nome Zheng Jiang no fórum virtual *Reddit* seja uma postagem intitulada “I don’t want to play as Zheng Jiang” ou “Eu não quero jogar como Zheng Jiang”. Isso só reforça o que venho colocando em discussão ao longo da dissertação.

3.4 A recepção dos jogadores

O *Reddit* é um fórum virtual onde internautas se reúnem em subgrupos, os *subreddits*, dedicados a temas específicos, um desses *subreddits* é o *r/TotalWar*³¹, onde os jogadores dos jogos da série *Total War* discutem sobre esses jogos e em algumas circunstâncias membros da equipe de desenvolvimento dos jogos interagem com membros da comunidade. Entre as postagens sobre a personagem Zheng Jiang, “I don’t want to play as Zheng Jiang”³² se destaca como uma das postagens com maior número de comentários.



Figura 15 - Imagem da postagem “I dont want to play as Zheng Jiang” (2019)

³¹ Disponível em <https://www.reddit.com/r/totalwar/>. Acesso em 08 de junho de 2021.

³² Disponível em https://www.reddit.com/r/totalwar/comments/brbk3q/i_dont_want_to_play_as_zheng_jiang/. Acesso em 8 de junho de 2021.

A imagem acima (figura 13) tem um tom de sarcasmo, os primeiros painéis podem ser traduzidos em ordem como “Ei pai, ouvi que Zheng Jiang será uma líder jogável”, “M-mas eu não quero jogar como Zheng Jiang”, “Não, pai. Você não precisa jogar como Zheng Jiang, você pode ser qualqu-”, o personagem do pai no quadrinho segue demonstrando revolta/pavor com a possibilidade de jogar como Zheng Jiang e insultando a empresa responsável pelo jogo. O quadrinho na imagem é uma montagem onde as falas foram inseridas pelo autor da postagem e é uma referência à postagens mais antigas onde o alvo do sarcasmo eram os jogadores que se revoltaram com a possibilidade de jogar com o Reino do Ponto no jogo *Total War: Rome II* (2013).

Em um dos primeiros comentários, ao ser questionado sobre a postagem, o autor responde: "Zheng Jiang era uma líder bandida que não fez nada além de ser executada. Muitas pessoas ficaram indignadas por ela ser uma líder jogável no lugar de outros personagens muito mais importantes. A coisa toda me lembrou de Ponto, então fiz isso."³³ É importante mencionar que o fórum onde a postagem foi realizada é moderado por uma equipe e muitos dos comentários foram deletados, mas referências a essas pessoas indignadas se fazem presentes.

Podemos entender a hostilização de uma representação mais inclusiva, mesmo que limitada, como fruto da percepção desses jogos como espaços ditos masculinos. Como afirmam Jesse Fox e Wai Yen Tang (2014), mesmo com o crescente número de jogadoras mulheres, os jogos por muitas vezes continuam sendo percebidos como espaços masculinos, desenvolvidos por homens e para homens. De acordo com uma matéria da Forbes (Yokoi, 2021), apenas 24% dos indivíduos trabalhando na indústria dos jogos são mulheres e 84% das posições de liderança nessa indústria são ocupadas por homens - dados que em parte podem explicar a pouca representação de mulheres nos jogos, a mesma matéria afirmando que apenas 5% dos jogos possuem protagonistas femininas e ainda de acordo com Fox e Tang (2014) a pouca representação geralmente segue um padrão estereotipado para apelar para o público masculino.

Para além das questões ligadas ao processo de produção dos jogos digitais, também devemos pensar na cultura que se constrói ao redor desses jogos. Para Gray (2012) essa cultura privilegia o “jogador padrão”, o homem branco, levando à manutenção do domínio de raça e gênero nesse ambiente. Os jogos digitais, a partir dessa concepção, são um ambiente masculino e qualquer presença feminina pode ser percebida como uma intrusão nesse meio. Ou seja, como

³³ No original: “Zheng Jiang was a bandit leader who did nothing but get executed. A lot of people were outraged that she was a playable leader over much more important characters. The whole thing reminded me of Pontus, so I made this.” Tradução livre.

descreve Yee (2006), o problema para as jogadoras é que elas são constantemente lembradas da posição masculina que elas estão invadindo, conseqüentemente, às mulheres pode ser negada a sensação de pertencimento e, no lugar disso, são alvos de ostracismo e assédio.

Os jogos digitais foram, e muitas vezes continuam sendo vistos como um ambiente dominado pelo discurso masculino, em que, apenas por seu gênero, as mulheres são consideradas estranhas e podem ser vistas, como afirma Taylor (2006), como violadoras daquilo que a sociedade patriarcal define como papéis de gênero, apenas por participar desses jogos. Para De Lauretis (1994), o gênero é uma tecnologia, que busca reiterar infinitamente papéis sociais que não são “naturais”, mas foram construídos ao longo do tempo e da história.

Entre as controvérsias que melhor ilustram as formas de violência contra as mulheres no meio dos jogos digitais, podemos citar o chamado “*Gamergate*”, que aconteceu entre 2014 e 2017. De acordo com Gray, Buyukozturk e Hill (2017) é possível observar esse movimento por perspectivas diferentes. Para os participantes, o *Gamergate* pode ser entendido como uma crítica à ética dos jornalistas especializados em jogos digitais, onde relações íntimas influenciavam a crítica dos jogos. Já na perspectiva feminina, como afirmam os autores, esse movimento pode ser entendido como uma resposta do jogador padrão ao ser forçado a aceitar a inclusão de mulheres e o aumento da diversidade na narrativa dos jogos. Essa perspectiva também nos possibilita entender o movimento como resultado da crescente ansiedade masculina relacionado a perda de espaço em um universo até então homogêneo.

Independentemente da narrativa construída, para Chess e Shaw (2015) o surgimento desse movimento se deu com o aumento da crítica feminista dos jogos digitais e da cultura dos jogos, como já discutimos. A cultura construída no meio dos jogos digitais é centrada nos homens, tem como alvo os homens e é dominada pela perspectiva masculina. Quando as mulheres violam esse *status quo*, elas costumam ser atacadas por meio de uma violência simbólica (Gray, Buyukozturk e Hill, 2017), que tem sido tradicionalmente relegada e contida como incidentes isolados entre alguns indivíduos. Os acontecimentos do *Gamergate*, no entanto, mostram que as mulheres, especialmente aquelas que se opõem à marginalização e à violência simbólica, encontram violência real fora do ambiente dos jogos. Os exemplos de Zoe Quinn, Anita Sarkeesian e Brianna Wu são centrais para entender esse fenômeno.

Zoe Quinn foi a primeira mulher alvo e vítima de violência no meio físico e digital por parte do movimento *Gamergate*. Ela foi acusada de trocar favores sexuais com jornalistas por críticas positivas de seu jogo, *Depression Quest* (2013), inicialmente, alvo de violência simbólica, Quinn foi criticada por elaborar um jogo não tradicional e por sofrer de depressão,

sendo nesse contexto que ocorreu outro ato de violência simbólica, dessa vez por parte do ex-companheiro de Zoe Quinn, Eron Gjoni pelo *The Zoe Post*³⁴, um site onde ele publicou suas experiências com Quinn e afirmou que ela teve relações sexuais com vários indivíduos ao longo de seu relacionamento, potencialmente incluindo pessoas ligadas ao jornalismo de jogos digitais. Depois disso, Zoe Quinn se tornou rapidamente alvo de ameaças anônimas por meio do *Twitter* e outros meios de comunicação social e em agosto de 2014 ela teve suas informações vazadas, como endereço, número de telefone e dados bancários, e publicadas *online* (Parkin, 2014). Esses atos de violência colocaram em risco a vida de Quinn, forçando-a a fugir de casa.

Brianna Wu, uma designer de jogos, tornou-se outro alvo público de alto perfil ao compartilhar uma postagem tirando sarro do *Gamergate* no *Twitter*, a imagem postada por Wu foi reformulada para zombar dela e veio acompanhada de uma série de ameaças de morte e estupro. Quando questionada sobre o assédio por parte da *Gamergate*, Wu afirmou que “[a] verdade é que sou uma mulher muito visível em um campo muito pequeno. Acho que eles veem as mudanças que estou defendendo e isso os assusta”³⁵ (apud Gray, Buyukozturk e Hill, 2017, p. 2). Membros do movimento embarcaram em uma campanha significativa para tentar silenciá-la, mas mesmo assim Wu continua sendo uma participante ativa na indústria de jogos e uma defensora do aumento de diversidade e igualdade nos jogos.

A feminista crítica de mídias Anita Saarkesian, conhecida por sua série de vídeos *Tropes Versus Women in Videogames*, é a última mulher alvo do *Gamergate* que pretendo discutir. Além de ataques pessoais semelhantes aos sofridos por Quinn e Wu, Sarkeesian foi acusada de promover o feminismo, o que levou seus apoiadores a também serem visados. O incidente da Universidade de Utah em outubro de 2014 é um claro exemplo, no qual cartas e e-mails anônimos ameaçavam Sarkeesian e os participantes de sua apresentação. Uma das ameaças prometia que a palestra se tornaria “o tiroteio mais mortal da história americana”³⁶ enquanto outro afirmava que “de uma forma ou de outra, vou garantir que eles morram”³⁷ (McDonald, 2014). Nesse caso, a ameaça de violência e a falta de medidas de segurança adicionais por parte da segurança pública da Universidade Estadual do Utah fizeram Saarkesian cancelar o evento. Mesmo que ninguém tenha sido ferido, a ameaça de violência real foi significativa.

³⁴ Disponível em <https://thezoepost.wordpress.com/>

³⁵ Tradução livre.

³⁶ Tradução livre.

³⁷ Tradução livre.

Os ataques sofridos por Quinn, Wu e Sarkeesian ilustram o contexto onde a violência presente no universo dos jogos digitais evoluiu para ameaças de violência física no mundo real e mesmo que muito do que foi mostrado trate de ameaças e não de violência física, essas ameaças também podem ser percebidas como uma forma de violência.

Ao observar os casos citados, podemos afirmar que a crítica às representações e as discussões construídas sobre as mulheres nos jogos digitais é uma necessidade da atualidade, por ser uma das ferramentas úteis na desconstrução dos paradigmas e clichês presentes nessas formas de narrativa, tendo resultados práticos, quando observamos que séries, como *Total War*, buscam, com diferentes níveis de sucesso, novas possibilidades para as representações das mulheres em seus jogos.

4 JOGANDO COM A HISTÓRIA, REVENDO OS LUGARES DAS MULHERES - ÚLTIMAS CONSIDERAÇÕES

Os jogos digitais podem ser considerados uma das principais formas de mídia na atualidade. É possível afirmar que observamos um momento de amadurecimento quando pensamos nas narrativas e representações presentes nesses jogos, mas para quem tem a História como campo de estudo, a atenção sobre essas narrativas e representações deve ser presente e cuidadosa, já que dentro dos gêneros de jogos podemos apontar aqueles que têm pretensões históricas, que oferecem um discurso sobre o passado.

Os jogos digitais históricos estão, por vezes, entre os mais populares e as imagens construídas neles são marcantes. É possível atribuir paralelos com os filmes históricos, ambos sem compromisso com a História como ciência, mas produzindo discursos sobre o passado, sendo possível pensar, da mesma forma, na cena inicial do *Resgate do Soldado Ryan* (1998), quando falamos sobre o Dia D, ou pensar nas missões iniciais de alguns dos jogos da série *Call of Duty* ou *Battlefield* como a representação mais próxima desse evento histórico.

Para além das formas de abordar os jogos na sala de aula que já foram discutidas, a *gamificação* vem sendo discutida por autores diversos. Para Brausarello, Ulbricht e Fadel (2014), o conceito se relaciona ao ato de pensar como se pensa durante os jogos, ou seja, utilizar-se de mecânicas que fazem parte do universo dos jogos, como a apresentação de um problema, a superação dos desafios impostos e o alcance da recompensa. Mas quando falamos em gamificação pensamos nessas atividades em ambientes que não estão diretamente relacionados ao universo do jogo, como empresas de cartões de crédito, redes sociais, empresas do setor de tecnologia e até mesmo em algumas instituições educacionais.

Quando pensamos na educação, a gamificação pode oferecer benefícios, já que para uma parte significativa dos estudantes, o ato de estudar é visto como algo chato; eles se sentem desmotivados, pelo fato de a relação entre o tempo necessário para se investir nos estudos e o momento que os resultados começam a surgir ser significativa. É possível que a utilização da gamificação no estudo possa fazer com que os alunos sintam que seus esforços são recompensados mais rapidamente e, a partir desse aspecto, seja possível conservar a motivação para a continuidade de seus estudos. Entretanto, esta dissertação não buscou abordar gamificação, por ser um tema que merece uma problematização própria, pois entendo que a utilização de tais práticas para o ensino pode levantar questões específicas que mereceriam uma crítica mais aprofundada.

No ambiente escolar é indiscutível que os jogos não podem e não devem substituir as outras formas de ensino; eles aparecem como ferramentas adicionais que os professores podem utilizar, mas aqui busco alertar os professores e professoras sobre os impactos que essa mídia tem nas concepções dos estudantes sobre o passado, entendendo a necessidade de abordar temas relacionados às minorias, que por muitas vezes são apagadas ou relegadas a posições secundárias, sem importância, mesmo quando sabemos que, por exemplo, diversas mulheres durante todos os períodos da história tiveram grande importância, e mesmo quando a sociedade tenta apagá-las, muitas encontraram formas de resistência que devem ser celebradas. Aliás, aqui trata-se de uma maioria, mesmo como jogadoras.

Os jogos digitais históricos podem ser uma das ferramentas que contribuem para dar foco à resistência das minorias durante toda a história ao se comprometerem a buscar narrativas mais diversas, o presente estudo mostra que, mesmo não sendo o exemplo ideal, a série *Total War* apresenta um avanço em suas representações, mas outras séries de jogos também merecem estudos, como *Crusader Kings* onde as mulheres são personagens completas, não inferiorizadas em relação aos homens, que podem realizar ações próprias, mas são restringidas pelas regras patriarcais da sociedade, o que não as impede de utilizar suas habilidades para realizar mudanças políticas e estruturais no mundo do jogo para adquirirem mais direitos, como por exemplo a instauração de um sistema de sucessão matrilinear.

Apesar de tudo o que já foi discutido, é preciso levar em consideração que os jogos digitais como um todo não só apresentam contribuições importantes para a sociedade contemporânea, mas também podem apresentar riscos, como é possível observar com a presença do “distúrbio em jogos eletrônicos” na Classificação Internacional das Doenças, mais especificamente no CID-11, sendo caracterizado como um padrão de comportamento persistente ou recorrente, capaz de comprometer áreas de funcionamento pessoal e social.

Outro ponto de preocupação em relação aos jogos digitais está relacionado às comunidades de jogadores que, como observamos com o polêmico *Gamergate*, são compostas, por vezes, por pessoas com visões de mundo mais conservadoras e aversas aos avanços em relação à representação das minorias, buscando em alguns casos silenciar as vozes que problematizam e criticam as construções opressoras nessas mídias; mas cabe mencionar que mesmo que sejam capazes de representar riscos reais, essas pessoas são uma minoria, sendo o público alvo dos jogos digitais cada vez mais diversificado.

O presente estudo é um passo inicial, que busca compreender os jogos digitais a partir de uma perspectiva narrativa, além da mecânica, defendendo a classificação do jogo digital

histórico para entender sobre o discurso e as representações propostas pelo jogo, e não somente como ele é jogado, e contribuir com o debate sobre as possibilidades e dificuldades apresentadas por esse gênero de jogo para as e os professores de História, em especial quando tratamos das representações das mulheres.

Acredito que esses jogos são, muitas vezes, responsáveis por reforçar ideias e conceitos em quem os joga, sobre quais papéis as mulheres podem ocupar na sociedade, sendo a crítica uma das formas que temos de contribuir para que as narrativas sejam mais diversas e abrangentes, compreendendo que homens e mulheres não devem ser limitados às funções que a sociedade patriarcal lhes impõe como aceitáveis ou mesmo compulsórias.

FONTES

80 DAYS, Reino Unido. Inkle, 2014.

AGE OF EMPIRES, United States of America. Ensemble Studios, 1999.

CITIES: SKYLINES, Finlândia. Colossal Order, 2015.

EMPIRE: TOTAL WAR, Inglaterra. Creative Assembly, 2009.

MEDIEVAL: TOTAL WAR, Inglaterra. Creative Assembly, 2002.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR, Inglaterra. Creative Assembly, 2006.

NAPOLEON: TOTAL WAR, Inglaterra. Creative Assembly, 2010.

ROME: TOTAL WAR, Inglaterra. Creative Assembly, 2004.

SHOGUN: TOTAL WAR, Inglaterra. Creative Assembly, 2000.

SIMCITY, Estados Unidos da América. Maxis Studios, 1989.

STARDEW VALLEY, Estados Unidos da América. ConcernedApe, 2016.

THE SIMS, Estados Unidos da América. Maxis Studios, 2000.

THIS WAR OF MINE, Polônia. 11 bit studios, 2014.

TOTAL WAR: ATTILA, Inglaterra. Creative Assembly, 2015.

TOTAL WAR: ROME II, Inglaterra. Creative Assembly, 2013.

TOTAL WAR: SHOGUN II, Inglaterra. Creative Assembly, 2011.

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS, Inglaterra. Creative Assembly, 2019.

TOTAL WAR: TROY, Inglaterra. Creative Assembly, 2020.

VALIANT HEARTS, França. Ubisoft, 2014.

REFERÊNCIAS

- 2018 Sales, demographic and usage data: Essential Facts. **ESA**, 2018. Disponível em: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/03/ESA_EssentialFacts_2018.pdf. Acesso em: 30 de outubro de 2020.
- ANDERSEN, Carrie. “There Has to Be More to It”: Diegetic Violence and the Uncertainty of President Kennedy’s Death. **Game Studies**. [s.l.], v. 15, ed. 2, 2015.
- ANNETTA, L. A.; MINOGUE, J.; HOLMES, S. Y.; CHENG, M. T. Investigating the impact of video games on high school students’ engagement and learning about genetics. **Computers and Education**. [s.l.], v. 53, ed. 1, p. 74-85, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.12.020>
- APPERLEY, Thomas. Virtual Unaustralia: Videogames and Australia’s Colonial History. **Proceedings of the Cultural Studies Association of Australasia Conference 2006**. [s.l.], p. 1-23, 2007. Disponível em: http://www.academia.edu/385987/Virtual_UnAustralia_Videogames_and_Australias_colonial_history.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas. SP: Alínea, 2011.
- BECK, J. C.; WADE, M. **Got game**: how the gamer generation is reshaping business forever. Harvard Business School Press, 2004.
- BEGY, Jason. Board Games and the Construction of Cultural Memory. **Games and Culture**. Califórnia, Estados Unidos: SAGE Publishing, 2015. DOI:10.1177/1555412015600066.
- BOGOST, I. The Rhetoric of Video Games. In: K. Salen (Ed.), **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**, Cambridge, MA: The MIT Press, p. 117-139, 2008.
- BORJA, Sole M. **El Juego Infantil (organizacion de Ludotecas)**. Barcelona: Oikos-tau, 1980.
- BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia**: de Gutenberg à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- CASTI, T. Women Play Video Games. Can We Cut The Sexist Crap Now? **The Huffington Post**, USA. 24 de abril de 2014. Disponível em: https://www.huffpost.com/entry/female-gamers_n_5207137
- CHAPMAN, Adam. Is Sid Meier’s Civilization history? **Rethinking History**. [s.l.], v. 17, ed. 3, p. 312-332, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1080/13642529.2013.774719>
- CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History**: How Videogames Represent the past and Offer Access to Historical Practice. New York, NY: Routledge, 2016.

- CHAPMAN, Adam; FORKA, Anna; WESTIN, Jonathan. Introduction: what is historical game studies?. **Rethinking History**. [s.l.], v. 21, ed. 3, p. 358-371, 29 nov. 2016. DOI 10.1080/13642529.2016.1256638.
- CHENG, M.; SHE, H.; ANNETTA, L. A. Game immersion experience: its hierarchical structure and impact on game-based science learning. **Journal of Computer Assisted Learning**. [s.l.], v. 31, p. 232-253, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1111/jcal.12066>
- CHESS, S.; SHAW, A. A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. **Journal of Broadcasting and Electronic Media**. [s.l.], v. 59, ed. 1, p. 208-220, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>
- COPLAN, A. Empathic engagement with narrative fictions. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. USA: American Society of Aesthetics, v. 2, p. 141-152, 2004.
- CORBEIL, Pierre; LAVEAULT, Dany. Validity of a Simulation Game as a Method for History Teaching. **Simulation & Gaming**. Online First, October, 2008.
- CRABTREE, Gareth. Modding as Historical Reenactment: A Case Study of the Battlefield Series. In: KAPPELL, Matthew; ELLIOT, Andrew [ed.]. **Playing with the past**. Londres, Reino Unido: Bloomsbury, 2013.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper and Row. 1990.
- DE CRESPIGNY, RAFFAELLA. **A Biographical Dictionary of Later Han to the Three Kingdoms (23-220 AD)**. Netherlands: Brill. 2007.
- DIETZ, T. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. **Sex Roles**. [s.l.], v. 38, ed. 5, p. 425-442, 1998. DOI: <https://doi.org/10.1023/a:1018709905920>
- DILL, K. E.; GENTILE, D. A.; RICHTER, W. A.; DILL, J. C. Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis. **Featuring Females: Feminist Analyses of Media**. [s.l.], p 115-130, 2001. DOI: <https://doi.org/10.1037/11213-008>
- DOCKETERMAN, Eliana. Why Assassin's Creed Killed off All Its Women. **Time**, New York, 12 de junho de 2014. Disponível em: <https://time.com/2864372/assassins-creed-female-characters/>. Acesso em: 07 de agosto de 2020.
- DOUGLAS, Susan Jeanne. **Listening In: Radio and the imagination, from Amos 'n Andy and Edward R. Murrow to Wolfman Jack and Howard Stern**. New York: Times Books, 1999.

DE CRESPIGNY, Rafe. The Three Kingdoms and western Jin: A history of China in the third century AD. **Faculty of Asian Studies**. The Australian National University, v I, p. 1-36. Disponível em: <https://openresearch-repository.anu.edu.au/handle/1885/41896?mode=full>

DE LAURETIS, Teresa. Tecnologias do gênero. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque, org. **Tendências e Impasses: O feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro. Rocco, 1994.

EGENFELDT-NIELSEN, S. **Beyond edutainment: Exploring the educational potential of computer games**. PhD Thesis. IT-University of Copenhagen, 2005.

FALUDI, Susan. **Stiffed: The betrayal of the American man**. New York: William Morrow, 1999.

FAROKHMANESH, Megan. Ubisoft abandoned women assassins in co-op because of the additional work. **Polygon**, Estados Unidos, 10 de junho de 2014. Disponível em: <https://www.polygon.com/e3-2014/2014/6/10/5798592/assassins-creed-unity-female-assassins>. Acesso em: 07 de agosto de 2020.

FAROKHMANESH, M. EA on the backlash against women in Battlefield V: “Accept it or don’t buy the game.” **The Verge**. Nova York, 12 de junho de 2018. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/6/12/17453728/ea-women-in-battlefield-v-backlash-response>

FERREIRA, Marieta de Moraes. História Oral: velhas questões novos desafios In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (Orgs.). **Novos Domínios da História**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

FISHER, S. Playing with World War II: A small-scale study of learning in video games. **Loading...**, [s. l.], v. 5, ed. 8, p. 71-89. 2011.

FOX, Jesse; TANG, Wai Yen. Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. **Computers in Human Behavior**, [s. l.], v. 33, p. 314-320. 2014.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. São Paulo: Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Puc-SP, 2007 (Tese de Doutorado).

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave MacMillan, 2003.

GEE, James Paul. **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Ediciones Aljibe: Málaga, 2004.

GEE, James Paul. **Good Video Games + Good Learning**. New York: Peter Lang, 2007.

GEE, James Paul. Learning and games. **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**, [s. l.]. p. 21-40, 2008.

GEE, James Paul. Stories, probes, and games. **Narrative Inquiry**, [s. l.], v. 21, ed. 2, p. 353-357. 2011.

GEORGIU, Y.; KYZA, E. A. Relations between student motivation, immersion and learning outcomes in location-based augmented reality settings. **Computers in Human Behaviour**, [s. l.], v. 89, p. 173-181. 2018. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011>

GILBERT, L. “Assassin’s Creed reminds us that history is human experience”: Students’ senses of empathy while playing a narrative video game. **Theory and Research in Social Education**, [s. l.], v. 47, ed. 1, p. 108-137. 2019. DOI: <https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713>

GISH, Harrison. Playing the Second World War: *Call of Duty* and the Telling of History. **Eludamos**, [s. l.], v. 4, ed. 2, p. 167-180. 2010.

GOMES, Loyze Nayama Pereira. **Corpos, gêneros e cultura: as representações das mulheres nas personagens dos Role Playing Games**. Dissertação (Mestrado em História) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba. Paraíba, 2020.

GRAY, K. L. Intersecting oppressions and online communities: Examining the experiences of women of color in Xbox live, **Information, Communication & Society**, [s. l.], v. 15, ed. 3, p. 411-428. 2012.

GRAY, K. L.; BUYUKOZTURK, B.; HILL, Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. **Sociology Compass**. [s. l.], v. 11, ed. 3. 2017.

GREEN, M. C.; BROCK, T. C. The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. **Journal of Personality and Social Psychology**. USA: American Psychological Association, v. 79, ed. 5, p. 701-721, 2000. DOI: <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>

GREEN, M. C.; BROCK, T. C.; KAUFMAN, G. F. Understanding media enjoyment: The role of narrative engagement into narrative worlds. **Communication Theory**. England, v. 14, ed. 4, p. 311-327, 2004. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00317.x>

GUANZHONG, Luo. **Romance of the Three Kingdoms**. Tradução de C. H. Brewitt -Taylor. Estados Unidos: Createspace Independent Publishing Platform, 2015.

HAMARI, J.; SHERNOFF, D. J.; ROWE, E.; COLLIER, B.; ASBELL-CLARKE, J.; EDWARDS, T. Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. **Computers in Human Behavior**, [s. l.] v. 54, p. 170-179, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>

HARTMANN, T.; VORDERER, P. It's okay to shoot a character: Moral disengagement in violent video games. **Journal of Communication**. [s.l.], v. 60, ed. 1, p. 94-119, 2010. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x>

HAYES, E. R.; GAMES, I. A. Making computer games and design thinking: a review of current software and strategies. **Games and Culture**. v. 3, n. 3-4, Sage Publications, 2008.

HERZ, J. C. **Joystick nation**: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds. Boston: Little, Brown, 1997.

HIGGINS, S. The logical zoombinis. **Teaching Thinking**. [s.l.], v. 1, ed. 1, p. 12-15, 2000.

HIMANEN, Pekka. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação**: a importância dos exploradores da era digital. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

HOBDEN, F. Presenting the past: Authenticity and authority in Athens: The Truth about Democracy (Lion TV, 2007). **Classical Reception Journal**. Oxford, v. 5, p. 1-37, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1093/crj/cls006>

HOUGHTON, Robert. Where did you learn that? The self-perceived educational impact of historical computer games on undergraduate. **Gamevironments of the Past**: Special Issue, [s.l.], v. 5, p. 8-45, 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5ª ed. São Paulo: Perspectivas, 2007.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. **Workshop on Challenges in Game AI**. San Jose, p. 1-4, 2004. Disponível em: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.79.4561&rep=rep1&type=pdf>

IACOVIDES, J. **Digital games**: Motivation, Engagement and Informal Learning, Phd Thesis. England: The Open University, 2012.

INDERWILDI, A. Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand. **Rock, Paper, Shotgun**. Inglaterra, 18 de março de 2018. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy>

JEFFORDS, Susan. **Hard bodies**: Hollywood masculinity in the Reagan era. New Burnswick, NJ: Rutgers University Press, 1994.

JOHNSON, Steven, **Everything Bad Is Good For You**: How today's popular culture is actually making us Smarter. New York. Riverhead Books, 2005.

KAFAI, Yasmin B.; FIELDS, Deborah A.; COOK, Melissa S., Your Second Selves: Player-Designed Avatars. **Games and Culture**. [s.l.], v. 23, ed. 5. 2010. Disponível em:

https://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1179&context=itls_facpub. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

KAPPELL, Matthew. Civilization and Its Discontents: American Monomythic Structure as Historical Simulacrum. **Popular Culture Review**. Las Vegas: University of Nevada. v. 13, ed. 2, p. 129-136, 2002.

KARHULAHTI, Veli-Matti. **Adventures of Ludom**: a videogamegeneontology. Tese (Doutorado) - Turku, Finland: University of Turku, 2015, 80 p.

KASAVI, J. J. J. **Not just fun and games**: internet games as a training medium. Finland: Helsinki University of Technology. Laboratory of Work Psychology, 2006.

KEE, Kevin. **Pastplay**: Teaching and Learning History with Technology. Ann Harbor: University of Michigan Press, 2014.

KEMPSHALL, Chris. Pixel Lions - The Image of the Soldier in First World War Computer Games. **Historical Journal of Film, Radio and Television**. Abingdon, Reino Unido: Routledge, v. 35, ed. 4, p. 656-672, 2015.

KENNEDY, Helen W. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis, **Game Studies**, v. 2, ed. 2, 2002. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

KERR, Aphra. Women Just Want to Have Fun - A Study of Adult Female Players of Digital Games. **Utrecht University and Digital Games Research Association**. Holanda, 2003. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.29339.pdf>. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

KINGS AND GENERALS. **Battle of Guandu 200 - Three Kingdoms DOCUMENTARY**. *Youtube*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=YOGkH_8K_xg&ab_channel=KingsandGenerals. Acesso em: 10 de fevereiro de 2021.

KLEVJER, R. In Defense of Cutscenes. In: Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings. [s.l.], p. 191-202, 2002. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.50328.pdf>

KLINE, Daniel. **Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages**. Abingdon, Reino Unido: Routledge, 2014.

LAMMES, Sybille. On the Border: Pleasures of Exploration and Colonial Mastery in Civilization III Play the World. In: COPIER, Marinka; RAESSENS, Joost [ed.] **Level up**: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht, Holanda: Utrecht University, p.

120-129, 2003. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/on-the-borderpleasure-of-exploration-and-colonial-mastery-in-civilization-iii-play-the-world/>.

LANIER, Liz. “Total War Rome II” Won’t Remove Female Generals Despite Bad Reviews and Backlash. **Variety**, Estados Unidos, 25 de setembro de 2018. Disponível em: <https://variety.com/2018/gaming/news/total-war-rome-ii-female-generals-1202956389/>

Acesso em: 07 de agosto de 2020.

LEE, Yuen Ting. Ban Zhao: Scholar of Han Dynasty China. **World History Connected**. [s.l.], v. 9, ed. 1, 2012. Disponível em: <https://worldhistoryconnected.press.uiillinois.edu/9.1/lee.html>

LEJACQ, Yannick. Ubisoft Cut Plans For Female Assassins in *Unity*. **Kotaku**, Estados Unidos, 11 de junho de 2014. Disponível em: <https://kotaku.com/ubisoft-cut-plans-for-female-assassins-in-unity-1589278349>. Acesso em: 07 de agosto de 2020.

LIMA, Hezrom Vieira Costa. Jogos Digitais e Ensino de História – a cultura histórica em Age of Empires II. In: BUENO, André; CREMA, Everton; ESTACHESKI, Dulceli; NETO, José Maria [org.] **Jardim de Histórias: discussões e experiências em aprendizagem histórica**. Rio de Janeiro/União da Vitória: Edição Especial ebook LAPHIS/Sobre Ontens, 2017.

MARKUCH, Eddie. Horizon Zero Dawn Sells 7.6 Million Copies, Setting New PS4 Record. **Gamespot**, Estados Unidos, 28 de fevereiro de 2018. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/horizon-zero-dawn-sells-76-million-copies-setting-/1100-6457077/>. Acesso em: 07 de agosto de 2020.

MARKLUND, B. **Unpacking Digital Game-Based Learning**. PhD Thesis. University of Skövde, 2015.

MARQUES, Pablo. Mulheres são mais da metade dos jogadores de videogames no Brasil. **R7**, Brasil, 03 de julho de 2020. Disponível em: <https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/mulheres-sao-mais-da-metade-dos-jogadores-de-videogame-no-brasil-03072019>.

Acesso em: 29 de outubro de 2020.

MCCALL, Jeremiah. **Gaming the past: Using Video Games to Teach Secondary History**. Abingdon, Reino Unido: Routledge, 2011.

MCCALL, Jeremiah. Simulation Games and the Study of the Past: Classroom Guidelines. In: KEE, K. **Pastplay: Teaching and learning history with technology**. Ann Arbor: University of Michigan Press. p. 228-256, 2014.

MCCALL, Jeremiah. Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices. **Simulation & Gaming**, [s.l.], v. 47, ed. 4, p. 517-542, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878116646693>

MCDONALD, S. N. (2014). “Gamergate”: Feminist video game critic Anita Sarkeesian cancels Utah lecture after threat. **The Washington Post**. 15 de outubro de 2014. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/10/15/gamergate-feminist-video-game-critic-anita-sarkeesian-cancels-utah-lecture-after-threat-citing-police-inability-to-prevent-concealed-weapons-at-event/>

METZGER, S. A.; PAXTON, R. J. Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. **Theory & Research in Social Education**, [s.l.], p. 1-33, 2016.

MOITA, Filomena M.G.S. **Games: contexto cultura e curricular juvenil**. João Pessoa, UFPB, 2006 (Tese de Doutorado).

MORETTIN, E. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. In: CAPELATO, M. H. et al. **História e cinema**. São Paulo: Alameda, 2007.

MORTENSEN, T. E. Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. **Games and Culture**. [s.l.], v. 13, ed. 8, p. 787-806, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>

MURRAY, J. H. **Hamlet on the Holodeck**. Cambridge, MA: MIT Press, 1997.

O’NEILL, K.; FEENSTRA, B. “Honestly, I Would Stick with the Books”: Young Adults’ Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge”. **The International Journal of Computer Game Research**, [s.l.], v. 16, ed. 2, p. 1-19. 2016.

ORTNER, S. Poder e projetos: reflexões sobre a agência. in **Conferências e diálogos: saberes e práticas antropológicas**. Org: Grossi M. P.; Eckert C.; Fry P. H. – Goiania: Nova Letra, 2006

PACHECO, Samuel Bueno. **Aprendizagem e construção do conhecimento nas redes digitais**. Rio de Janeiro: UERJ, 2004 (Tese de doutorado)

PARKIN, S. Gamergate: A scandal erupts in the video-game community. **The New Yorker**, 17 de outubro de 2014. Disponível em: <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/gamergate-scandal-erupts-video-game-community>

PLUNKETT, L. Idiots Fight To Keep A Medieval Game White. **Kotaku**, Estados Unidos, 5 de fevereiro de 2014. Disponível em: <https://kotaku.com/idiots-fight-to-keep-a-medieval-game-white-1516970808>

POBLOCKI, Kacper. Becoming-state: The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier’s Civilization. **Focaal - European Journal of Anthropology**. [s.l.], ed. 39, p. 163-177, 2002.

PÖTZSCH, Holger; ŠISLER, Vit. Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. **Games and Culture**. Califórnia, Estados Unidos: SAGE Publishing, 2016. DOI: 10.1177/1555412016638603.

PRESCOTT, Shaun. Assassin's Creed: Unity will skip female playable characters due to resources. **PC Gamer**, Estados Unidos, 11 de junho de 2014. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-unity-will-skip-female-playable-characters-due-to-resources/>. Acesso em: 07 de agosto de 2020.

RASBUTEN. **Como São Os Jogos Para Alguém Que Não Joga**. *Youtube*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ax7f3JZJHSw&ab_channel=Razbuten. Acesso em: 20 de dezembro de 2020.

REJACK, Brian. Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the past. **Rethinking History**. [s.l.], v. 11, ed. 3, p. 411-425, 2007.

RODRIGUEZ, Elena et al. **Jovens Y Videojuegos**. Madrid: Injuve, 2006.

ROMERA, César San Nicolás; OJEDA, Miguel Ángel Nicolás (comps.). **Videojuegos y sociedade digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico**. Mar del Plata: Universidade Nacional de Mar del Plata, 2015.

RÜSEN, Jörn. **Teoria da História: Uma teoria da história como ciência**. Curitiba: W. A. Editores, 2015.

RYAN, M. L. **Narrative as Virtual Reality**. Baltimore and London: John Hopkins University Press, 2001.

RYAN, M. L. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**. USA: University of Nebraska Press, v 1, p. 43-59, 2009.

SABIN, Philip. **Lost Battles: Reconstructing the Great Clashes of the Ancient World**. Londres, Reino Unido: Continuum, 2007.

SABIN, Philip. **Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games**. Londres, Reino Unido: Continuum, 2012.

SARKEESIAN, Anita. *Tropes VS Women*. **Youtube**. 2014-2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/feministfrequency>. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

SCHREIR, Jason. Ubisoft Family Accused of Mishandling Sexual Misconduct Claims. **Bloomberg**, Estados Unidos, 21 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse>. Acesso em: 10 de setembro de 2020.

SCHUT, Kevin. Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History. **Games and Culture**. Califórnia, Estados Unidos: SAGE Publishing, 2007.

SEIXAS, P.; MORTON, T. **The Big Six of Historical Thinking**. Toronto: Nelson Education, 2013.

SHAW, Adrienne. The Tyranny Realism: Historical Accuracy and Politics of Representation in Assassin's Creed III. **Loading**. [s. l.], v. 9, ed. 14, p. 4-24. 2015.

SICART, M. Defining Game Mechanics. **Game Studies**. [s.l.], v. 8, ed. 2. Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

SQUIRE, K. **Replaying History**. PhD Thesis. Indiana University, Bloomington, 2004.

SQUIRE, K. From Content to Context: Videogames as Designed Experience. **Educational Researcher**. [s.l.], v. 35, ed. 8, p. 19-29, 2006. DOI: <https://doi.org/10.3102/0013189X035008019>

SQUIRE, K. Open-ended video games: a model for developing learning for the interactive age. In: **The ecology of games: connecting youth, games and learning**. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008, p. 167-198.

SQUIRE, K.; BARAB, S. Replaying History: Engaging Urban Underserved Students in Learning World History Through Computer Simulation Games. **ICLS 2004: Embracing Diversity in the Learning Sciences: Proceedings**. [s.l.], p. 505-512, 2004.

SQUIRE, K.; DEVANE, B.; DURGA, S. Designing Centers of Expertise for Academic Learning Through Video Games. **Theory Into Practice**, [s.l.], v. 47, ed. 3, p. 240-251, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1080/00405840802153973>

SQUIRE, K.; DURGA, S. Productive Gaming and the Case for Historiographic Game-Play. In: FERDIG, R. E. **Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education**. London: Information Science Reference, p 200-218, 2009.

TAYLOR, T. L. **Play between worlds: Exploring online game culture**. Cambridge, MA: MIT Press. T. 2006.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Narrative, History and Fiction: History games as boundary works. **Comunicação e Sociedade**, vol. 27, 2015, p. 319-333. Disponível em: [http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2104](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2104).

TOMA, Elisabeta; RUGHINIŞ, Cosima. Playing with herstory. Representing femininity in historical videogames. **DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the 2016 playing with history workshop**. Dundee, Scotland: Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games, 2016

TOTALWAR, “yo”, 25 de Setembro de 2018, 08:26 am. Tweet.

URICCHIO, William. Simulation, History, and Computer Games. *In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey (ed.). **Handbook of Computer Games Studies***. Cambridge, MA: MIT Press. 2005, p. 327-338.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martin Fontes, 1998

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone-EDUSP, 1998

WANG, Shiang-Kwei. Effects of Playing a History-Simulation Game: Romance of Three Kingdoms. **International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations**. New York Institute of Technology, USA. v 2, p 36-56, 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220473894_Effects_of_Playing_a_History-Simulation_Game_Romance_of_Three_Kingdoms#:~:text=The%20results%20revealed%20that%20the,Romance%20of%20the%20Three%20Kingdoms.

WHITEBREAD, D. Developing children’s problem-solving: the educational uses of adventure games. *In: MCFARLANE, A. **Information Technology and Authentic Learning***. London: Routledge. p. 13-39, 1997.

WILLIAMS, D. ‘A (Brief) Social History of Gaming’,. *In: BRYANT, P. **Videogames: Motivations and Consequences of Use***. Mahwah, NJ: Erlbaum, 2006.

YEE, N. Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games. *In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J. Y. Sun (Eds.), **Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*** (pp. 83–96). Cambridge, MA: MIT Press. 2006.

YOKOI, Tomoko. Female Gamers Are On The Rise. Can The Game Industry Catch Up? **Forbes**, Estados Unidos, 4 de Março de 2021, Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/tomokoyokoi/2021/03/04/female-gamers-are-on-the-rise-can-the-gaming-industry-catch-up/?sh=6ec9cd96f9fe>. Acesso em: 02 de junho de 2021.