



Disciplina:

HH709 A: Tópicos Especiais em História IX: Jogos e História

Equipe:

Vinicius Marino Carvalho (Docente – Pós-Doutorando)

Ementa:

Jogos e o pensamento histórico possuem um longo percurso comum. No século XX, autores como Johan Huizinga e Hans-Georg Gadamer associaram o ato de jogar à faculdade de interpretação e à manutenção de estruturas sociais. Na virada do milênio, inspirados pela popularidade dos jogos eletrônicos, pensadores de diversas áreas do conhecimento produziram um rico arcabouço conceitual para compreender o papel de jogos em uma sociedade cada vez mais algoritimizada e inserida em redes virtuais de circulação cultural. Nos campos da história e arqueologia, estes trabalhos tiveram resultados notáveis. Ferramentas lúdicas tem se mostrado de grande valia para educadores, museólogos, pesquisadores e divulgadores científicos para reduzir a distância entre público leigo e academia. Simulações, há décadas empregadas como ferramentas de estudo por cientistas sociais, tem ganhado projeção entre historiadores graças a novas e intuitivas tecnologias popularizadas pela indústria. Saber como lidar com jogos e seus impactos se tornou uma tarefa fundamental para profissionais de história que pretendem atuar em campos como o ensino de história, as humanidades digitais, a ciberarqueologia e a história pública. O objetivo desse curso é capacitar discentes para analisar, utilizar e desenvolver jogos que versem sobre o passado e/ou possam contribuir ao ofício de historiadores e arqueólogos.

Programa:

1. Apresentação do curso: os jogos e a história no século XXI

Parte 1: Introdução aos jogos para a história

2. O que são jogos?

Estudo de base:



- TELLES, H.V. Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado. *In: ALVES, L.; VIANNA, H.; MATTA, A. (Eds.) **Museus Virtuais e Jogos digitais: Novas Linguagens para o Estudo da História***. Salvador: Editora da UFBA, 2019, pp. 59-90
- KAGEN, M. Introduction. *In: **Wandering Games***. Cambridge: MIT Press, 2022
- SICART, M. Cap. 1, Play Is; Cap.2, Playfulness; Cap.8, Play in the Era of Computer Machinery. *In: **Play Matters***. Cambridge: MIT Press, 2014

3. História e o mercado de games I: desenvolvimento e produção

Estudo de base:

- Grufstedt, Y. Cap. 2. Shaping the Past: The Surround and Practice of Making Games about the Past. *In: **Shaping the Past: Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games***. Berlim: De Gruyter, 2022, pp. 66-120

4. História e o mercado de games II: Marketing e paratextos

Estudo de base:

- WRIGHT, E. Introduction: The American History of Rockstar Games. *In: **Rockstar Games and American History: Promotional Materials and the Construction of Authenticity***. Berlim: De Gruyter, 2022, pp. 1-30
- SEIWALD, R. **De-centralising the text: The text-paratext relationship of video games**. *In: SEIWALD, R.; ED VOLLANS. (Not) in the Game: History, Paratexts, and Games*. Oldenbourg: De Gruyter, 2023, pp. 15-32

Textos complementares:

- WRIGHT, E. "Layers of History": History as Construction/Constructing History in Pentiment. **ROMchip**, vol 6, n.1, 2024. Disponível em: <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/191>

Parte 2: Introdução ao design e desenvolvimento de jogos

5. Oficina prática de desenvolvimento de games no Twine

Estudos de base:

- ELLIS, A. Feeling Medieval: Immersive Pedagogy. *In: WELLS, E.J.; KENNAN, C. (Eds.) **What is Medieval? Decoding Approaches to the Medieval and Medievalism in the 21st Century***. Turnhout: Brepols, 2024, pp. 81-104

6. Oficina de Modding I



Estudos de base:

- SOTAMAA, O. Modding. In: GRABARCZYK, P.(Ed.) **Encyclopedia of Ludic Terms**. Disponível em: <https://eolt.org/articles/modding>
- HOUGHTON, R. Playing the Investiture Contest: Modding as Historical Debate in the Undergraduate and Postgraduate Classroom. In: _____. (Ed.) **Teaching the Middle Ages Through Modern Games: Using, Modding and Creating Games for Education and Impact**. Berlim: De Gruyter, 2022, pp. 201-228

Leituras complementares

- MINDREBØ, M. Simulating Medieval Connections: Grand Strategy Games and Social Network Analysis. **Journal of Historical Network Research**, v.10, 2024, pp. 92-121

7. Oficina de Modding II

Parte 3: Aplicações práticas de jogos na história

8. Jogos e ensino de história

Estudos de base:

- MCCALL, J. Cap.1. Why Play and Study Historical Games?; Cap.4. Instructional Strategies for Purposeful Play. In: **Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History (2ª edição)**. Nova York/Londres: Routledge, 2022, pp. 6-21; 76-109.
- LINDEROTH, J. Why gamers don't learn more: An ecological approach to games as learning environments. **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v. 4, n.1, 2012, pp. 45-62

Leituras complementares

- KLOPFER ET AL. **Resonant Games: Design Principles for Learning Games that Connect Hearts, Minds, and the Everyday**. Cambridge: MIT Press, 2018

9. Jogos e história pública

Estudos de base:

- HARTMAN, A. et al. Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity. **Game Studies**, v.21, n. 4, 2021. Disponível em: https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young
- WEBBER, N. Paying for the Past: the Ownership and Monetisation of History. **Historical Games Network Blog**, 2021. Disponível em: <https://www.historicalgames.net/paying-for-the-past-the-ownership-and-monetisation-of-history/>
- KLAZLAUSKAITÉ, R. Pictures in our heads: Politics of space, time, and memory in Polish virtual reality storyworlds. **Memory Studies**, 2024. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/17506980241283895>



10. Jogos e pesquisa histórica

Estudos de base:

- HOUGHTON, R. Beyond Education and Impact: Games as Research Tools and Outputs. In: _____. (Ed.) **Teaching the Middle Ages through Modern Games: Using, Modding and Creating Games for Education and Impact**. Oldenburg: de Gruyter, 2022, pp. 201-227
- PICKERING, P. Evidence. In: AGNEW, V. et al. (Eds.) **The Routledge Handbook of Reenactment Studies**. Londres/Nova York: Routledge, 2020, pp. 57-62
- AGNEW, V. Suffering. In: AGNEW, V. et al. (Eds.) **The Routledge Handbook of Reenactment Studies**. Londres/Nova York: Routledge, 2020, pp. 213-218

○

Leituras complementares:

- WALDRON, E.L. Larp-as-Performance-as-Research. **Analog Game Studies**, v.1,n.1, 2014. Disponível em: <https://analoggamestudies.org/2014/08/larp-as-performance-as-research/>
- MARINO CARVALHO, V. Towards a Reconciliation Between Simulational, Ludic, and Historiographical Practices in Research. **Simulation & Gaming**, v.55, n.4, 2024, pp. 736-754
-

Parte 4: Conceitos da teoria da história em jogos

11. Agência

Estudos de base:

- NGUYEN, C.T. Cap 1, "Agency as Art"; Cap. 4, "Games and Autonomy". In: **Games: Agency as Art**. Oxford: Oxford University Press, 2020, pp. 1-23; 74-98
- JENNINGS, S. A Meta-Synthesis of Agency in Game Studies: Trends, Troubles, Trajectories. **Game**, v.8, 2019, pp. 85-106

Leituras complementares:

- MCCALL, J. Agents, Goals, and Action Choices: Analyzing the Game Histories of *Assassin's Creed Odyssey* and *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece* with the Historical Problem Space Framework. **Thersites**, v.18, 2024, pp. 69-115
- MARINO CARVALHO, V. History and Human Agency in Videogames. **Gamevironments**, vol.5, 2016, pp. 104-31
- BÓDI, B. **Videogames and Agency**. Nova York/Londres: Routledge, 2023.

12. Não-humano

Estudos de base:



- CHANG, A. Nonhuman. *In: **Playing Nature: Ecology in Video Games.*** Minneapolis/Londres: University of Minnesota Press, 2019, pp. 107-144
- WILDE, P. Introduction, Cap. 2, Proposing the posthuman gamer. *In: **Posthuman Gaming: Avatars, Gamers, and Entangled Subjectivities.*** Londres/Nova York: Routledge, 2024, pp. 1-53

○

Leituras complementares:

- RUFFINO, P. Nonhuman Games: Playing in the Post-Anthropocene. *In: GOWARD-GIBBS, M. (Ed.) **Death, Culture & Leisure: Playing Dead.*** Leeds: Emerald Publishing Limited, 2020, pp. 11-25

13.Temporalidade

Estudos de base:

- JAYEMANNE, D. Chronotypology: A Comparative Method for Analyzing Game Time. **Games and Culture**, v.15, n.7, 2019
- JORDHEIM, H. In-sync/Out-of-sync. *In: SIMON, Z.B. DEILE, L. (Eds.) **Historical Understanding: Past, Present, and Future***, London: Bloomsbury, 2022, p. 45-56.

○

Leituras complementares:

- NIKOLCHINA, M. Time in Videogames: Repetitions of the New. **differences**, v.28, n. 3, pp. 19-43
- SIMON, Z.B.; TAMM, M. **The Fabric of Historical Time.** Cambridge: Cambridge University Press, 2023.

14.Narrativa

Estudos de base:

- STALEY, D. Cap. 1, Prose as History. *In: **Computers, Visualization, and History: How New Technology Will Transform Our Understanding of the Past.*** Londres/Nova York: Routledge, 2014, pp. 3-29
- BORNSTEDT, P. The Board Game as a Narrative Medium. **Analog Game Studies**, v. IX, n.1, 2024. Disponível em: <https://analoggamestudies.org/2024/01/the-board-game-as-a-narrative-medium/>

Leituras complementares:

- RYAN, M-L. **Avatars of Story.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

15.Balanco final



Bibliografia de apoio:

Ludografia

101XP. **The Life and Suffering of Sir Brante** (2021)
3909 LLC. **Return of the Obra Dinn** (2018)
ACTIVISION. **Pharaoh + Cleopatra** (1999)
ARCADE DISTILLERY. **The Light in the Darkness** (2023)
ARISE. **Sambaquis: Uma História Antes do Brasil** (2019)
_____. **Os Triunfos de Tarlac** (2022)
_____. **O Último Banquete em Herculano** (2018)
BLACK TABBY GAMES. **Slay the Princess** (2023)
ASSEMBLE ENTERTAINMENT. **Roadwarden** (2022)
CHARLIE GAMES. **Attentat 1942** (2017)
_____. **Svoboda 1945: Liberation** (2021)
ELLIS, A. **Plague and Medicine Trilogy** (s.d.)
DAEDALIC ENTERTAINMENT. **Inkulinati** (2022)
HANDYGAMES. **Through the Darkest of Times** (2020)
HISTORIATED. **Blackhaven** (2021)
HOODED HORSE. **Manor Lords** (2024)
HUMBLE BUNDLE. **Cultist Simulator** (2018)
INKLE. **Heaven's Vault**. (2019)
KLABATER. **We. The Revolution** (2019)
_____. **Help Will Come Tomorrow** (2020)
KITFOX GAMES. **Six Ages 2: Lights Going Out** (2023)
MCCALL, J. **De Agricultura, ver. A3.3.1** (2023)
SAMOTHRACIAN NETWORKS. **Sailing with the Gods** (2016)
SIERRA ENTERTAINMENT. **Caesar III** (1999)
SUNSET VISITOR. **1000xResist** (2024)
THQ NORDIC. **Last Train Home** (2023)
ZA/UM. **Disco Elysium – The Final Cut** (2019)
WADJET EYE GAMES. **The Excavation of Hob's Barrow** (2022)

Sites relevantes

Historical Games Network: <https://www.historicalgames.net/>

Bibliografia sobre archaeogaming: <https://archaeogaming.com/bibliography/>

Gaming the Past: <https://gamingthepast.net/>

Middle Ages in Modern Games: <https://middleagesinmoderngames.net/4>

Trabalhos acadêmicos



- ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Eds.) **Jogos Digitais e Aprendizagem: Fundamentos para uma Prática Baseada em Evidências**. Campinas: Papirus, 2020
- ANTLEY, J. Going beyond the Textual in History. **Journal of Digital Humanities**, vol 1, n.2, 2012.
- ARISE, C.E. et al. **Return to the Interactive Past: The Interplay of Video Games and Histories**. Leiden: Sidestone Press, 2021
- CHAPMAN, A. Privileging Form over Content: Analysing Historical Videogames. **Journal of Digital Humanities**, vol.1, n.2, 2012. Disponível em: <
<http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>>
- _____. **Modifying History**. Historical Games Network Blog. Disponível em:
<https://www.historicalgames.net/modifying-history/>
- _____. **Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. Nova York/Londres: Routledge, 2016
- CLYDE, J.; HOPKINS, H.; WILKINSON, G. Beyond the "Historical" Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. **Loading...**, vol.6, n.9, 2012, pp.3-16
- BOGOST, I. Procedural Rhetoric. In: **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2007
- CRUZ, M.M. Digital Archaeology, Cyber-Archaeology and Archaeogaming: Possibilities for a Discipline Facing the Digital World. **Brazilian Journal of Education, Technology and Society (BRAJETS)**, v.15, ed. Esp. 2, 2022, pp. 53-65
- DRAYCOTT, J.(Ed.) **Women in Historical and Archaeological Video Games**. Berlim: De Gruyter, 2022.
- DRAYCOTT, J.; COOK, K. **Women in Classical Video Games**. Nova York: Bloomsbury Academic, 2022
- GUINS, R. **Game After: A Cultural History of Video Game After Life**. Cambridge: MIT Press, 2014.
- FOGU, C. Digitalizing Historical Consciousness. **History and Theory**, v.47, 2009, pp.103-21
- HOUGHTON, R. History Games for Boys? Gender, Genre and the Self-Perceived Impact of Historical Games on Undergraduate Historians. **Gamevironments**, vol. 14, 2021, pp. 1-49
- _____. World, Structure and Play: A Framework for Games as Historical Research Outputs, Tools, and Processes. **Práticas da História**, v. 7, 2018, pp. 11-43.
- _____. (Ed). **Playing the Crusades**. Nova York/Londres: Routledge, 2021.
- _____. (Ed.) **Teaching the Middle Ages Through Modern Games: Using, Modding and Creating Games for Education and Impact**. Berlim: De Gruyter, 2022
- KAPELL, M.W.; ELIOTT, A.B.R. (Eds.) **Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History**. Nova York: Bloomsbury Academic, 2013.
- KLAZLAUSKAITÉ, R. Virtual Reality as a Technology of Memory: Immersive Presence in Polish Politics of Memory. **Memory, Mind & Media**, v.2, 2023.
- KEMPSHALL. **The First World War in Computer Games**. Nova York: Palgrave MacMillan, 2015.



- LUNDEDAL HAMMAR, E. **Producing & Playing Hegemonic Pasts: Historical Digital Games as Memory-Making Media**. Tese de Doutorado: Norges Arktiske Universitet, 2020.
- MARTIRE, A. da S. Ciberarqueologia: O Diálogo entre Realidade Virtual e Arqueologia no Desenvolvimento de Vipasca Antiga. **Cadernos do Lepaarq**, v. 14, n.27, 2017, pp. 30-52
- MARTIRE, A. da S.; PORTO, V.C. (Eds.) **(Des)Construindo Arqueologias Digitais**. São Paulo: MAE-USP, 2022
- MARINO CARVALHO, V. Videogames as Tools for Social Science History. **The Historian**. Vol. 79, n.4, 2017, pp. 794-819
- _____. Leaving Earth, Preserving History: Uses of the Future in the *Mass Effect* series. **Games and Culture**, vol.10, n.2, 2014, pp.127-47
- MCCALL, J. The Historical Problem Space Framework: Games as Historical Medium. **Game Studies**, vol.20, n. 3, 2020.
- _____. History Games. In: Grabarczyk, P. et al (Eds). **EoLT**, 2022. Disponível em: <<https://eolt.org/articles/history-games>>
- MENDES, J.S.; CRUZ, M.M. Múmias Digitais: Práticas Funerárias em Assassin's Creed Origins. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, vol.36, pp. 189-203.
- MOL, A.A.A. et al. (Eds). **The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games**. Leiden: Sidestone Press, 2017.
- MOURA, C.H. et al. Retrogame Archaeology: uma entrevista com John Aycock. **Semina**, v. 20, n.3, 2021, pp. 220-235
- MOURA, C.H.; MARTIRE, A da S.; MARINO CARVALHO, V. Estudo de Jogos Históricos nas Palavras de Robert Houghton **Semina**, v. 21 n.3, 2022, pp. 221-235
- MUKHERJEE, S. **Videogames and Storytelling: Reading Games and Playing Books**. Londres: Palgrave Macmillan, 2015
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Editora da UNESP, 2003
- PENIX-TADSEN, P. (Ed.) **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019.
- PINA, A.D. de V.; CRUZ, M.M. Digital Archaeology In Schools: The Use Of Archaeological Games In Public Education In The State Of São Paulo in Brazil In: **Archaeological Review from Cambridge**, v. 38 n.2, 2023, pp. 128-146
- RIBEIRO, F.; DALLACQUA DE CARVALHO, L. (Eds.) **Videogames e Jogos Eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a História**. Editora da UFMA, 2024
- RYAN, M-L. **Avatars of Story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- von LÜNEN, A.; LEWIS, K.J.; LITHERLAND, B.; CULLUM, P. (Eds). **Historia Ludens: The Playing Historian**. Londres/Nova York: Routledge, 2020
- SPRING, D. Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship. **Rethinking History**. Vol. 19, n. 2, 2015, pp. 207-221.
- NICHOLLS, F.M.; COOK, M. The Dark Souls of Archaeology: Recording Elden Ring. **Proceedings of Foundations of Digital Games (FDG'22)**. ACM, Nova York, 2022
- URRICHIO, W. Simulation, History, and Computer Games. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (Eds.) **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005, pp. 327-38
- WALTZ, S.P. **The Gameful World: Approaches, Issues, Applications**. Cambridge: the MIT Press, 2015.



Observações:

Horários:

Quinta-feira das 8h às 12h

Aula expositiva: 8h-10h

Intervalo: 10h-10h20

Aula expositiva: 10h20-12h

Plantão:

Quintas-feiras das 12h às 17h. As reuniões devem ser agendadas previamente com o docente.

Avaliação:

Discentes deverão criar um projeto de jogo histórico para fins acadêmicos. O trabalho deverá conter os seguintes elementos:

1 - Documento de Game Design descrevendo o funcionamento previsto do jogo. A turma terá liberdade para conceber qualquer tipo de jogo, seja eletrônico ou analógico.

Peso 5

Nota: discentes não serão obrigados a desenvolver o jogo descrito. No entanto, caso queiram fazê-lo, podem entregar o protótipo no lugar do documento de game design

2 - Texto explicando qual seria a função acadêmica do jogo, demonstrando a viabilidade de seu uso e defendendo a relevância de sua criação. **Peso 5**

A avaliação pode ser feita individualmente ou em grupos de até cinco pessoas.