



Narrativas procedimentais do tempo histórico: a constituição de sentidos na simulação histórica de jogos digitais de estratégia

Alex A. Silva¹

Universidade Federal de Goiás,
Programa de Pós-Graduação em História, Brasil.

Orientador(a): R. Abdala Junior²

Resumo

Este trabalho tem por objetivo apresentar a pesquisa de doutorado *Simulações Históricas: a representação do tempo histórico nos jogos digitais*, cujo tema são os sentidos e significados elaborados em jogos digitais sobre processos históricos. Esperamos, assim, explorar as relações contemporâneas estabelecidas entre os jogos digitais e o conhecimento histórico, considerando as representações procedimentais do tempo histórico nos jogos, bem como as ressignificações da experiência histórica realizada por seus/suas jogadores/as. Para realizar essa tarefa, nossa pesquisa se propõe a analisar criticamente um conjunto de séries de jogos dedicados a oferecer como entretenimento a possibilidade de elaboração de histórias contrafactuais inspiradas em condições e situações históricas presentes na memória social contemporânea. Tratam-se das séries *Sid Meier's Civilization*, *Europa Universalis*, *Hearts of Iron*, *Victoria* e *Crusader Kings*. Isso exige, em um primeiro momento, avaliar os modos pelos quais esses jogos se propõem a oferecer significados à ficção de inspiração histórica ali representada, indo além de seus aspectos audiovisuais. Ou seja, considerar como seu formato procedimental prevê princípios causais que estruturam a agência permitida aos/as jogadores/as – e estabelecem assim as condições para a configuração das narrativas contrafactuais possíveis de serem ali realizadas. É apenas na medida em que a máquina traduz o processo de jogo em representações audiovisuais ancoradas historicamente que sua interação com o/a jogador/a pode resultar em uma narrativa coerente para este/a, dialogando com sua cultura histórica. Disso não resulta, contudo, que os significados históricos elaborados através de tal meio estejam previamente determinados pelas condições de enredamento previstas originalmente pela sua retórica procedimental. Considerando a imprevisibilidade dos resultados característica dos jogos em geral, as possibilidades de desdobramento dessas narrativas contrafactuais submetem-se inevitavelmente à intencionalidade diversificada dos/as jogadores/as no momento de sua performance de jogo. As modificações no código dos jogos feitas pelos/as jogadores/as levam esse diálogo a um nível mais profundo, ao lhes permitirem reverem os próprios pressupostos procedimentais originais. Em um segundo momento, portanto, a pesquisa tem como proposta analisar as ressignificações históricas realizadas pelos/as jogadores/as em comunidades virtuais, notadamente em textos de ficcionalização das performances de jogo (*after action reports*) e nos projetos de modificação do funcionamento dos jogos (*mods*). Esperamos, com o desenvolvimento desse trabalho, contribuir para a construção de ferramentas de análise da linguagem procedimental dos jogos digitais à luz dos significados culturais neles configurados, bem como ampliar a compreensão das formas pelos quais jogadores/as ressignificam a cultura histórica a partir de suas próprias performances de jogo.

Palavras-chave: tempo histórico, jogos digitais, comunidades virtuais, *Civilization*, *Paradox*

Contatos:

¹alex.alvarez@ufob.edu.br

²abdalaajr@gmail.com