

PENSANDO O MEDITERRÂNEO ANTIGO NOS VIDEOGAMES: DISCURSOS, REPRESENTAÇÕES E NARRATIVAS

Marina Fontolan¹

Os videogames formam uma indústria que está crescendo muito, ultrapassando o de outras mídias de entretenimento (ESPOSITO, 2008: 171) e chegando a movimentar US\$ 68,3 bilhões em 2012.² Assim sendo, é possível dizer que os videogames são, hoje, um importante aspecto da nossa sociedade (Cf. ESPOSITO, 2005), algo que se distancia muito do imaginário comum de que é mídia de entretenimento infantil ou de pessoas antissociais.

Jogos com cenários históricos estão entre os mais comuns nas franquias de grande sucesso. Podemos ter, como exemplo, jogos de estratégia (*Age of Empires*,³ *Total War*⁴ e *Sid Meier's Civilization*⁵), jogos de tiro (*Call of Duty*⁶ e *Battlefield*⁷) ou jogos de aventura (*Tomb Raider*,⁸ *Uncharted*⁹ e *Assassin's Creed*¹⁰). Assim sendo, o

¹ Mestra em História pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). É colaboradora do Laboratório Interdisciplinar do Patrimônio, Ambiente e Comunidades do Núcleo de Estudo e Pesquisas Ambientais (LIPAC/NEPAM) e Bolsista de Treinamento Técnico III da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), sob supervisão da Profa. Dra. Aline Vieira de Carvalho.

² “Indústria global de videogames deve atingir US\$ 68,3 bilhões em 2012”. Disponível em: <http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI23950-15565,00-INDUSTRIA+GLOBAL+DE+VIDEOGAMES+DEVE+ATINGIR+US+BILHOES+EM.html>, acessado em 06 de Maio de 2015.

³ Site oficial do jogo: www.ageofempires3.com/, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

⁴ Site oficial do jogo: www.totalwar.com/, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

⁵ Site oficial do jogo: <http://www.civilization.com/en/home/>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

⁶ Site oficial do jogo: <https://www.callofduty.com/pt/>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

⁷ Site oficial do jogo: http://www.battlefield.com/pt_BR/, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

⁸ Site oficial do jogo: <http://www.tombraider.com/us/#thumbnail-2>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

⁹ Site oficial do jogo: <http://www.unchartedthegame.com/en-us/>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

¹⁰ Site oficial do jogo: <http://assassinscreed.ubi.com/pt-br/home/>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

objetivo desta comunicação é pensar quais os discursos, narrativas e representações os videogames se utilizam para representar o Mediterrâneo Antigo.

Para tal, iniciarei apresentando algumas questões teóricas. Depois, farei um estudo de caso com o jogo *Scribblenauts Unlimited*.¹¹ Por fim, levanto questionamentos e discussões acerca das relações entre videogames e a antiguidade.

UM POUCO DE TEORIA...

Antes de apresentar o aparato teórico que me utilizo para realizar a análise proposta, cabe fazer um questionamento fundamental: o que é um videogame? O estudioso Nicolas Esposito apresenta uma definição bastante simplificada: “Um *videogame* é um jogo que jogamos graças a um *aparato audiovisual* e que pode ser baseado numa *estória*” (Esposito, 2005: 2 – Tradução Minha, Grifos no Original).¹² Esta definição nos traz várias possibilidades de discussão, que vão desde a questão do que vem a ser um jogo até a ideia do significado de ‘estória’. No entanto, por uma questão de foco no texto, estas não serão aqui tratadas.

Além disso, cabe notar que este texto está inserido numa discussão mais ampla sobre videogames na área das ciências humanas. Durante este estudo, foram identificados, ao menos, três linhas principais de análise. A primeira relaciona os *serious-games* com questões vinculadas ao acesso e à preservação de patrimônios materiais (e.g. STONE, OJIKI, 2000; ESPOSITO, s/d; CABRAL *et al*, 2007; PARAIZO, 2009; ANDERSON *et al*, 2009; BARWICK *et al*, 2011). A segunda está voltada a pensar formas de se utilizar videogames em sala de aula, criando a relação entre videogames e educação (e.g. SILVA, 2013; SQUIRE, 2005; WEBBER, 2011). Por fim, tive acesso aos estudos de Christiano Britto Monteiro (2010, 2011), que procuram ligar o videogame à construção de memórias sobre a II Guerra Mundial. Tais estudos mostram que há um interesse na área, embora este esteja criando um foco no estudo de *serious-games*.

¹¹ Site oficial do jogo: www.scribblenauts.com/, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

¹² Original: “A videogame is a *game* which we *play* thanks to an *audiovisual apparatus* and which can be based on a *story*”.

A partir desses primeiros questionamentos e discussões, devemos começar a pensar questões voltadas à Teoria da História. Uma das maneiras de se estudar a relação passado-presente é buscar formas em que discursos são representados na sociedade, de modo que se tenha a possibilidade de pensar como se dá a construção dos mesmos. Roger Chartier, em suas discussões, nos lembra que, embora as representações busquem uma universalidade, elas também possuem silêncios e presenças que demonstram os interesses dos grupos que as forjaram (CHARTIER, 2002: 17). Com isso, abre-se a possibilidade de pensar que o mundo social não é uma realidade dada, mas construções sociais de sentido que são dados por meio de articulações de práticas, representações e apropriações (Cf. CHARTIER, 2002).

O historiador alemão Reinhart Koselleck (2006: 133) também nota a importância de se pensar História a partir da representação. Afinal, para o estudioso, o termo está vinculado às formas como a História narra e descreve o passado (KOSELLECK, 2006: 140). alerta para o perigo de, com isto, já termos um mente uma narrativa configurada, de forma que exige do historiador uma simples busca de fatos na documentação (KOSELLECK, 2006: 143). O grande problema, neste contexto, é esvaziar, justamente, o poder que as representações possam ter.

Nesse sentido, a noção de que a realidade é uma criação nos traz o questionamento sobre a possibilidade de se estudar o passado “tal como ele teria ocorrido” (Cf. GUIMARÃES, 2003). Isso faz com que, o passado ou, melhor dizendo, os passados também possam ser utilizados para legitimar poderes e determinados discursos acerca de outras culturas. Com isso, é importante que haja uma discussão sobre as noções de Usos do Passado e Passados Práticos.

Em sua obra sobre as apropriações da antiguidade durante o governo de Vichy, na França, o historiador Glaydson José da Silva (2007) nota o quão a história está ligada com o presente, estando de acordo com a hipótese de Hartog. Para Silva (2007: 27), uma das consequências de se desatrelar o estudo do passado do presente, foi a utilização da história como um ponto fundamental para a consolidação de identidades

e memórias (SILVA, 2007: 28 e 54). No entanto, é importante frisar que a historiografia contemporânea se ocupa em repensar esse papel da história, criticando os usos e abusos do discurso histórico (BERNAL, 2005: 28-30; HINGLEY, 2005: 53-56). Silva, concordando com as leituras de Martin Bernal (2005) e Richard Hingley (2005), afirma o seguinte: “(...) a História da Antigüidade tem produzido, hoje, muitos e diferentes trabalhos, que têm por objetivo melhor compreender as tênues relações entre o passado estudado e o presente vivido por seus intérpretes” (SILVA, 2007: 27).

Tais questionamentos apresentados vinculam-se profundamente a outro aspecto importante da historiografia: os Passados Práticos. Num recente texto, Hayden White (2010), nota que a disciplina histórica do início do Século XIX foi bem sucedida em separar historiografia da retórica, num objetivo claro de estudar o passado em sua verdadeira forma, ou seja, chegando à essência do que havia sido o histórico (WHITE, 2010: 14-15). A ideia de Passado Prático, portanto, seria aquela oposta à esta: seria aquela História realizada pelos historiadores contemporâneos, que buscam não um passado “tal como ele foi”, mas um passado que consiga se vincular ao presente de uma forma prática (WHITE, 2010: 16-17). White (2010: 18), no entanto, busca relativizar esta ideia, notando as tensões existentes entre filosofia da história e passados práticos e argumentando em favor da ideia de que história é um discurso.

Tais questionamentos ligados a Usos do Passado e Passados Práticos são fundamentais para este artigo. Afinal, eles se relacionam com a criação de Patrimônios e Memórias, algo vinculado à consolidação de identidades (Cf. LONDRES, 2007). Edward Said nota a forma como discursos europeus sobre o Oriente acabaram por criar, ao menos, duas identidades: a do Ocidente e a do Oriente, utilizando-se disto para consolidar discursos e atitudes imperialistas (Cf. SAID, 1990 e 1995). Embora o autor tenha se focado no Século XIX, podemos dizer que tais discursos ainda são formulados e utilizados com o objetivo de legitimar poderes e atitudes entre diferentes países.

O ESTUDO DE CASO

Como já dito, este artigo se baseará em um estudo de caso. O jogo escolhido intitula-se *Scribblenauts Unlimited* e foi selecionado por ser um best-seller premiado. Foi lançado em 2009 para o Nintendo DS, sendo desenvolvido pela 5th Cell e publicado pela Warner Bros. Interactive Entertainment. Devido a seu grande sucesso, ele foi relançado em 2012 como uma versão de alta definição, com a possibilidade de ser jogado, também, em computadores.

O jogo conta a história de dois irmãos, Maxwell e Lily, que ganham de seus pais dois presentes mágicos: um globo que os permite viajar por todo o mundo e um caderno cujo poder está em tornar realidade tudo o que nele é escrito. No entanto, as crianças tornam-se muito mimadas, fazendo com que seus pais peçam para que eles saiam de casa para viver aventuras. No meio do caminho, os irmãos se encontram com um senhor idoso que diz estar faminto, pedindo-lhes comida. Sendo levadas do jeito que são, as crianças oferecem uma maçã podre ao senhor, que se revela para elas como sendo um xamã e amaldiçoa Lily, fazendo com que ela se torne pedra. Desesperados, Maxwell e Lily correm até a fazenda de um de seus irmãos mais velhos, que revela para as crianças a existência de Starites, pedaços de estrelas originados das felicidades dos outros e a única opção que eles têm de quebrar a maldição jogada em Lily. Assim, Maxwell sai em sua aventura de ajudar pessoas, animais e objetos pelo mundo todo, na tentativa de salvar sua irmã.

Muito longe de usar ocarinas para viajar no tempo ou usar uma única habilidade de pisar em tartarugas para salvar donzelas,¹³ *Scribblenauts Unlimited* é um jogo que permite ao jogador uma experiência fluida de jogabilidade por possuir muitas possibilidades de resolução de desafios. Assim, cada jogador acaba tendo diferentes

¹³ Aqui, refiro-me a dois jogos de grande sucesso de público: *The Legend of Zelda* e *Super Mario Bros*. Ambos possuem a mesma temática de *Scribblenauts Unlimited*, ou seja, uma história na qual uma donzela precisa ser salva pelo jogador.

experiências com o jogo em si, embora sempre sejam apresentadas as mesmas situações.

A possibilidade de viajar pelo mundo faz com que o jogador tenha acesso aos mais cenários, indo de uma megalópole até uma estação espacial. Embora cenas pertencentes a um mundo imaginário, o jogo se utiliza de diversos elementos para criar cenários que sejam reconhecidamente históricos, como o caso do Antigo Egito, das Ruínas Maias e do Velho-Oeste Americano.

Para esta apresentação, me focarei em 2 locais do jogo. O primeiro, intitulado *The Virgule Gallery*, é um museu localizado no centro da cidade grande e o segundo, de nome *The Tomb of Onomatopeia*, é um cenário que consta a reconstrução das pirâmides do Egito.

A fase do museu, embora bastante curta, dá o tom que o jogo terá ao apresentar o Antigo Egito a seus jogadores. No segundo andar da fase, quatro famosos personagens históricos (Benjamin Franklin, Colombo, George Washington e Cleópatra), feitos em cera, pedem que Maxwell os ajude a terminar cada um de seus expositores.



Imagem 1 – Printscreens do jogo *Scribblenauts Unlimited*, com parte dos expositores da *The Virgule Gallery* incompletos



Imagem 2 – Printscreen do jogo *Scribblenauts Unlimited*, com os expositores da *The Virgule Gallery* completos

Assim que o jogador acerta um dos objetos cabíveis na cena, ela se autocompleta, gerando o mesmo resultado para todos os jogadores. A imagem 2 mostra os expositores prontos. A cena que retrata o Antigo Egito se sobressai não apenas por ser o único a mostrar uma personagem feminina, mas também é o mais cheio deles e colorido deles. A quantidade de elementos, sempre voltados a grandes construções do período faraônico, faz com que a personagem quase suma do expositor.

A outra fase que eu gostaria de apresentar é intitulada *The Tomb of Onomatopeia*. É um local cujo tema principal é o Antigo Egito, algo que pode ser reconhecido pela presença do o arqueólogo (vestido como Indiana Jones), a grande pirâmide e, claro, as múmias. Nesta fase, Maxwell é impelido a explorar o interior da grande pirâmide, alocadas num cenário cheio de outras construções ao fundo, lembrando o expositor da Cleópatra apresentado no museu. Para facilitar o entendimento, primeiro faço uma descrição da fase, apresentando os *printscreens* do jogo.



Imagem 3 - Printscreen do jogo *Scribblenauts Unlimited*, com as missões da fase *The Tomb of Onomatopoeia* incompletas



Imagem 4 - Printscreen do jogo *Scribblenauts Unlimited*, com as missões da fase *The Tomb of Onomatopoeia* completas

Em primeiro lugar, Maxwell deve ajudar o arqueólogo a decifrar os hieróglifos e, ao fazê-lo, um “Deus-Sapo” aparece, requerendo oferendas para tirar a maldição dos mil sapos do local. Depois, Maxwell deve ajudar seu outro irmão – Tiberius – a ler hieróglifos na entrada da pirâmide para, então, adentrá-la e ajudar uma ladra a passar por uma armadilha mortal e, também, um casal de múmias, que quer seu espaço

redecorado, pois os ladrões levaram tudo o que eles tinham. Depois disso, Maxwell entra em um *minigame*, no qual ele deve ajudar um grupo de cientistas a recriar uma múmia. Com isso, ele ganha acesso ao topo da pirâmide, feita por meio de uma passagem secreta, de modo que ele possa ajudar um adivinho a ter precisão em suas previsões de futuro. Por fim, de volta à base da pirâmide, Maxwell encontra um extraterrestre, que lhe pede ajuda para contatar seu planeta. Ao fazê-lo, o ET sai do cenário, levando consigo dois deuses do Antigo Egito: Rá e Anúbis.

ALGUMAS LEITURAS

A partir dessas descrições das fases que realizei, cabe pensar alguns elementos. Devemos considerar que as reconstruções do Antigo Egito acabaram sendo realizadas por pessoas ligadas a um grande conglomerado de entretenimento dos Estados Unidos e, provavelmente, não estão ligadas às discussões acadêmicas sobre o período que retrataram ou não tiveram contato com profissionais que pudessem auxiliá-los. Isso faz com que a representação dessa antiguidade possa estar ligada a estereótipos construídos por outras mídias e, também, por algumas tradições acadêmicas.

Em um estudo acerca de Almanques e suas formas de criação de discursos sobre o que contemporaneamente chamamos de I Guerra Mundial, Mateus Henrique de Faria Pereira afirma o seguinte:

“A guerra, nessa perspectiva, se dava entre a civilização e a barbárie. A guerra é, por excelência, o momento de emergência dessas categorias que muitos ainda acreditam ter algum significado explicativo, em especial, em contextos de violência como é o nosso caso”. (PEREIRA, 2012: 111)

Essa concepção, bastante dualista, pode ser aplicada a forma como os videogames atuais estão criando suas versões do Ocidente e do Oriente. Darei, aqui, um breve exemplo sobre como as questões aqui apresentadas se relacionam ao mundo dos videogames, algo que apresenta, também, a importância de se realizar o estudo proposto.

Ao considerar o museu do jogo *Scribblenauts Unlimited*, começamos a notar interessantes construções no expositor da Cleópatra. Nele, notamos três elementos

que saltaram a nossos olhos: o colorido mais vibrante do cenário, a presença da única personagem feminina e o amontoado de monumentos que fazem parte do cenário que a apresenta. Isso pode ser uma tentativa de construção de uma antiguidade monumental, que teria resistido à ação do tempo e que poderia ser apresentada a todos.

No caso da fase da pirâmide, temos construções igualmente interessantes: notamos que os personagens de diferentes regiões aparecem na fase, algo que acaba sendo marcado pela cor da pele deles. O caso do aparecimento do irmão de Maxwell, Tiberius, como uma lembrança da presença romana no Egito durante a antiguidade me pareceu muito interessante e bem pensada pelos desenvolvedores. No entanto, se notarmos os demais personagens, leituras com maiores tensões podem ser feitas. Primeiro, notamos que todos os cientistas do *minigame* e o arqueólogo no início da fase possuem peles mais claras do que os personagens que seriam originados dali, a dizer a ladra de tumbas e o adivinho no topo da pirâmide. A presença de armadilhas mortais, múmias falantes, extraterrestres e passagens secretas finalizam a construção da fase como um local exótico, muito diferente daquela cidade que Maxwell deixou em busca da cura para sua irmã.

A partir disso, devemos nos questionar: quais as razões para tais construções? Por que precisamos marcar que estamos deixando um local que nos é familiar, como uma cidade grande, para nos aventurar em terras vistas como diferentes? O estudioso Edward W. Said nota o seguinte em relação à construção do Oriente por parte do Ocidente:

“O Oriente era quase uma invenção européia, e fora desde a Antiguidade um lugar de romance, de seres exóticos, de memórias e paisagens obsessivas, de experiências notáveis. (...) Um aspecto do mundo eletrônico pós-moderno é que houve um reforço dos estereótipos pelos quais o Oriente é visto”. (SAID, 1990: 13 e 38)

Ao construir um antigo Egito a partir da presença de adivinhos que distancia das ciências ocidentais, de armadilhas mortais, de passagem secretas, extraterrestres, magias e grandes quantidades de monumentos, temos um reforço do que Said

convencionou chamar de Orientalismo (Cf. SAID, 1990). Neste caso, temos no Egito uma paisagem exótica, cheia de perigos e aventuras que aguardam o herói Maxwell.

São nesses elementos destacados que se pode notar um reforço do imperialismo do Ocidente sobre o Oriente e que se vincula às questões sobre criação de memórias, discursos e violências. Afinal, todos os pesquisadores do *minigame*, ou seja, aquelas pessoas que se esforçam em manter e estudar propriamente o local são de fora dali, por terem cor de pele diferentes dos locais, nos apresentados como tal pelo adivinho afirmar que ele trabalha sob as ordens diretas do faraó. A ideia de a ladra ter a mesma tonalidade de pele que o adivinho, num jogo de poucas possibilidades de cores, faz com que possamos pensá-la também como uma pessoa que se originou naquela região. Isso nos traz a leitura, imperialista, da necessidade do ‘outro’ (no caso, os ocidentais de pele clara) vir estudar o que os locais não saberiam apreciar e terminariam por destruir o pouco que ainda existe: o glorioso passado do Oriente, como dito por Said (1990: 13).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao falar sobre a possibilidade de se estudar videogames dentro do campo histórico, Monteiro afirma que, para além de um estudo temático, voltado para períodos históricos específicos como a Antiguidade ou a Idade Média, há outra forma de estudo. Esta busca “(...) analisar os campos da emissão dos discursos e a recepção/apropriação dos conteúdos destes jogos eletrônicos, levando em conta as adesões ou rejeições às condutas e enredos presentes nestes títulos” (MONTEIRO, 2011: 2). No caso do jogo *Scribblenauts Unlimited*, temos um reforço de narrativas que se vinculam a tipos específicos de memórias e reforçam a relação imperialista existente entre Ocidente e Oriente.

As leituras aqui suscitadas, embora não únicas, nos fazem voltar às ideias apresentadas no início deste artigo: de que videogames são parte da nossa sociedade e que criam discursos a partir do contexto em que são criados. No caso de *Scribblenauts Unlimited*, temos um jogo desenvolvido nos Estados Unidos, pós 11 de

Setembro de 2001, que traz a temática do Oriente de modo a apresentá-lo como um local exótico e que precisa do ‘resgate’ do Ocidente. Dessa forma, os estudiosos – quer gostem de jogar ou não – precisam começar a considerar os videogames como uma interessante fonte de análise e possibilidade de atuação. Afinal, temos que considerar que é muito provável que uma pessoa não-especialista nunca entre em contato com debates historiográficos ou com palestras ministradas por especialistas. No entanto, as chances dela ter contato com períodos históricos por meios como filmes e videogames é muito maior, fazendo com que acadêmicos devam começar a estudá-los com maior seriedade.

AGRADECIMENTOS

Primeiro, agradeço à minha supervisora, Profa. Dra. Aline Vieira de Carvalho por todo o apoio que tem me dado neste novo projeto sobre Usos do Passado e Videogames. Também agradeço à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo pela concessão da Bolsa de Treinamento Técnico. Por fim, agradeço ao pessoal do Núcleo de Estudos da Antiguidade, por terem aceitado este estudo como comunicação que foi ser apresentado na XII Jornada de História Antiga.

BIBLIOGRAFIA

- ANDERSON, Eike Falk; MCLOUGHLIN, Leigh; LIAROKAPIS, Fotis; PETERS, Christopher; PETRIDIS, Panagiotis; FREITAS, Sara de. “Serious Games in Cultural Heritage”. In: LIAROKAPIS, F.; ASHLEY, M. (editors) *The 10th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST - State of the Art Reports*. 2009. Pp. 1-20
- BARWICK, Joanna; DEARNLEY, James; MUIR, Adrienne. “Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation”. *Games and Culture*. Nº 6 (4), 2011. Pp. 373-390
- BERNAL, Martin. "A Imagem da Grécia Antiga como uma Ferramenta para o Colonialismo e para a Hegemonia Europeia". *Textos Didáticos - Repensando o Mundo Antigo*. IFCH/UNICAMP, nº 49 - Abril de 2005. Pp. 13-31.
- CABRAL, Marcio; ZUFFO, Marcelo; GHIROTTI, Sílvia; BELLOC, Olavo; NOMURA, Leonardo; NAGAMURA, Mario; ANDRADE, Fernanda; FARIA, Regis; FERRAZ, Leandro. “An experience

using X3D for Virtual Cultural Heritage”. *Web3D*. Perugia, Italy, April 15–18, 2007. Pp. 161-164

CHARTIER, Roger. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: Difusão Editorial, 2002. 2ª edição, tradução por Maria Manuela Galhardo.

ESPOSITO, Nicolas. “A Short and Simple Definition of What a Videogame Is”. DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play.

ESPOSITO, Nicolas. “Game Atmosphere Archiving Thanks to Virtual Reality for the Preservation of the Video Game Cultural Heritage”. In: Rao, Pramod; Zodgekar, Sammer A. *Virtual Reality: Concepts and Applications*. ICFAI University Press, 2008. Pp. 171-179.

ESPOSITO, Nicolas. “Game Atmosphere Archiving Thanks to Virtual Reality for the Preservation of the Video Game Cultural Heritage”. S/d. Texto disponível no site: <http://www.utc.fr/~nesposit/homesite/>, acessado dia 18 de Agosto de 2015.

GUIMARÃES, Manoel Luiz Salgado. “Vendo o passado: representação e escrita da história”. In: *Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material*. vol.15 no.2 São Paulo July/Dec. 2007.

HINGLEY, Richard. “Concepções de Roma: uma perspectiva inglesa”. *Textos Didáticos - Repensando o Mundo Antigo*. IFCH/UNICAMP, nº 47 - Fevereiro de 2005. Pp.27-62

KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Tradução do original alemão: Wilma Patrícia Maas, Carlos Almeida Pereira; revisão da tradução César Benjamin. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. PUC-Rio, 2006.

LONDRES, Cecília. “O patrimônio histórico na sociedade contemporânea”. *Escritos*. Revista da Fundação Casa de Rui Barbosa, Ano 1, Nº 1, 2007. Pp. 159-171. Disponível no link: <http://www.casaruibarbosa.gov.br/escritos/numero01/sumario01.php>, acessado 9 de Julho de 2015.

MONTEIRO, Christiano Britto. “Videogames como fonte de análise histórica”. *O Olho da História*. Salvador (BA), Nº. 16, Julho de 2011. Pp. 1-15

- MONTEIRO, Christiano Britto. “Videogames, II Guerra Mundial e a comparação entre o Military-Industrial Complex e o Military-Nintendo Complex”. *Anais do XIV Encontro Regional da ANPUH-Rio: Memória e Patrimônio*. Rio de Janeiro, 2010. Pp. 1-9
- PARAIZO, Rodrigo Cury. “Representações do Lugar e do Território em Aplicativos de Patrimônio Virtual”. *SIGraDi DHE Patrimônio Digital*. São Paulo, 2009. Pp. 180-182
- PEREIRA, Mateus Henrique de Faria. “Almanaques, evento e imagens: a experiência da Grande Guerra representada pelos almanaques Hachette e Bertrand”. *Patrimônio e Memória*. São Paulo, Unesp, v. 8, n.1, janeiro-junho, 2012. Pp. 98-118.
- SAID, Edward W. *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. Tradução por Tomás Rosa Bueno, 1ª Reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- SAID, Edward W. *Cultura e Imperialismo*. Tradução por Denise Bottman. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- SILVA, Glaydson José da. *História Antiga e Usos do Passado: um estudo de apropriações da Antiguidade sob o regime Vichy (1940-1944)*. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2007.
- SILVA, Leonardo M. A. *Uma Aula no Videogame*. Dissertação de Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, na área de concentração Inteligência Coletiva e Ambientes Interativos da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Orientador: Prof. Dr. Luís Carlos Petry. São Paulo, 2013.
- SQUIRE, Kurt. “Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom?”. *Innovate Journal of Online Education*. Volume 1, Issue 6, August/September 2005. An official publication of the Fischler School.
- STONE, Robert; OJIKI, Takeo. “Virtual Heritage: What Next?”. *IEEE MultiMedia*. 2000. Pp. 73-74
- VASCONCELOS, José Antonio. “História e Pós-Estruturalismo”. In RAGO, Margareth; GIMENES, Renato Aloizio de Oliveira. *Narrar o Passado, Repensar a História*. Campinas: UNICAMP, 2000, Coleção Idéias, nº2.
- WEBBER, Sabina Gumulak Sheila. “Playing video games: learning and information literacy”. *Aslib Proceedings*. 2011, Vol. 63, Iss 2/3. Pp. 241 – 255. Disponível no site: <http://dx.doi.org/10.1108/00012531111135682>, acessado dia 22 de Abril de 2015.

WHITE, Hayden. “The Practical Past”. *Historiein*. Vol. 10, 2010. Pp. 10-19. Disponível no site: <http://www.historeinonline.org/index.php/historein/article/view/2/6>, acessado dia 10 de Agosto de 2015.

Sites citados

Link para a reportagem: “Indústria global de videogames deve atingir US\$ 68,3 bilhões em 2012”. Disponível em:

<http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI23950-15565,00->

[INDUSTRIA+GLOBAL+DE+VIDEOGAMES+DEVE+ATINGIR+US+BILHOES+EM.html](http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI23950-15565,00-INDUSTRIA+GLOBAL+DE+VIDEOGAMES+DEVE+ATINGIR+US+BILHOES+EM.html),

acessado em 06 de Maio de 2015.

Site oficial do jogo *Age of Empires*: www.ageofempires3.com/, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

Site oficial do jogo *Total War*: www.totalwar.com/, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

Site oficial do jogo *Sid Meier’s Civilization*: <http://www.civilization.com/en/home/>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

Site oficial do jogo *Call of Duty*: <https://www.callofduty.com/pt/>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

Site oficial do jogo *Battlefield*: http://www.battlefield.com/pt_BR/, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

Site oficial do jogo *Tomb Raider*: <http://www.tombraider.com/us/#thumbnail-2>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

Site oficial do jogo *Uncharted*: <http://www.unchartedthegame.com/en-us/>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

Site oficial do jogo *Assassin’s Creed*: <http://assassinscreed.ubi.com/pt-br/home/>, acessado dia 23 de Outubro de 2015.

Site oficial do jogo *Scribblenatus Unlimited*: www.scribblenauts.com/, acessado dia 23 de Outubro de 2015.