



Disciplina:

**HH942 A: Tópicos Especiais em Ensino de História XII Games e História**

Ementa:

Videogames constituem, hoje, uma mídia de significativo impacto no debate contemporâneo sobre o passado. Por um lado, 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 de games. Por outro lado, jogos eletrônicos são amiúde produtos comerciais, desenvolvidos com base em diretrizes antitéticas às preocupações da disciplina histórica e sujeitos a pressões corporativas e ideológicas que frequentemente colorem suas representações do passado. Saber como lidar com esta nova mídia e seus impactos é 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 games que versem sobre o passado e/ou possam contribuir ao ofício de historiadores e arqueólogos.

Programa:

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

**Parte I: Introdução aos games históricos**

2. O que são games?

**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

3. Introdução ao design e desenvolvimento de games

**Estudos de base:**SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Cap.2 The Design Process. *In: Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Cambridge: MIT Press, 2004KULTIMA, A. Cap.2. Game Design is Value Pluralistic. *In: Game Design Praxiology.*

Tese de Doutorado: Universidade de Tampere, 2018, pp. 73-88



4. Modalidades de games, modalidades de história

**Estudo de base:**

CHAPMAN, A. Cap. 3: Simulation Styles and Epistemologies. *In: Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Nova York/Londres: Routledge, 2016

5. A historiografia dos games históricos

**Estudos de base:**

CHAPMAN, A.; FOKA, A.; WESTIN, J. Introduction: What is Historical Game Studies? *Rethinking History*, vol. 21, n.3, 2017, pp. 358-71

ROCHAT, Y. A Quantitative Study of Historical Videogames. *In: von LÜNEN, A.; LEWIS, K.J.; LITHERLAND, B.; CULLUM, P. (Eds). Historia Ludens: The Playing Historian*. Londres/Nova York: Routledge, 2020, pp. 3-19

6. Archaeogaming

**Estudos de base:**

REINHARD, A. Introduction. *In: Archaeogaming: An Introduction of Archaeology in and of Video Games*. Nova York/Oxford: Berghahn, 2018, pp. 1-23

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

7. Imersão, Presença e Realidade Virtual

**Estudo de base:**

MARTIRE, A. da S. Ciberarqueologia: O Diálogo entre Realidade Virtual e Arqueologia no Desenvolvimento de Vipsca Antiga. *Cadernos do Lepaarq*, v. 14, n.27, 2017, pp. 30-52

**Parte II: Contextos de produção e representações históricas**

8. História e o mercado de games I: marketing

**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

9. História e o mercado de games II: 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

10. Games, história e natureza

**Estudo de base:**

CHANG, A. Nonhuman. *In: Playing Nature: Ecology in Video Games*.

Minneapolis/Londres: University of Minnesota Press, 2019, pp. 107-144

WAN, S. Is the *Age of Empires II* an Age of Exploiting Nature, too? *Historical Games Network*, 2022. Disponível em: < <https://www.historicalgames.net/is-the-age-of-empires-ii-an-age-of-exploiting-nature-too/>>



VLACHOS, G.L. Of Ecosystems and Landscapes: An Essay on Grasping Themes of Environmental History in Video Games. *In: ARIESE, C.E.; BOOM, K.H.J.; den HOUT, B. van; MOL, A.A.A.; POLITOPOULOS, A. (Eds). **Return to the Interactive Past**. Leiden: Slideshow Press, 2021, pp. 189-200*

#### 11. Games e agência histórica

##### **Estudos de base:**

MARINO CARVALHO, V. History and Human Agency in Videogames. **Gamevironments**, vol.5, 2016, pp. 104-31  
BÓDI, B. Cap. 1. Understanding Agency; Cap. 2 A Multidimensional Heuristic Framework for Analysing Player Agency. *In: **Videogames and Agency**. Nova York/Londres: Routledge, 2023.*

### **Parte III: Games a serviço da história**

#### 12. Games e história pública

##### **Estudos de base:**

HOLMES, L. Cap.7. The Heritage Game. *In: von LÜNEN, A.; LEWIS, K.J.; LITHERLAND, B.; CULLUM, P. (Eds). **Historia Ludens: The Playing Historian**. Londres/Nova York: Routledge, 2020, pp. 105-118*  
ROSA, M.B.G.; OLIVEIRA, D.C. L de; SILVA, J.C.G.L. da; SOUZA, L.B.P. de; A Desarmonia nas Terras sem Mal: o RPG como ferramenta da educação patrimonial. *In: MARTIRE, A. da S.; PORTO, V.C. (Eds.) **(Des)Construindo Arqueologias Digitais**. São Paulo: MAE-USP, 2022, pp. 265-283*

#### 13. Games 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.*  
TELLES, H.V.; ALVES, L. Ensino de História e *Videogame*: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. *In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (Eds.) **Jogos Digitais e Aprendizagem: Fundamentos para uma Prática Baseada em Evidências**. Campinas: Papirus, 2020*

#### 14. Modding

##### **Estudos de base:**

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*  
COOPER, V. Modding and Authentic, Gritty Medievalism in Skyrim. *In: ALVESTAD, K.; HOUGHTON, R. (Eds.) **The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism**. London: Bloomsbury Academic, 2021, pp. 161-73*



15. Materiais e métodos para pesquisa com games

**Estudos de base:**

MAYRA, F. Cap. 8. Preparing for a Game Studies Project. *In: An Introduction to Game Studies*. Londres: SAGE Publications, 2008, pp. 152-70.

PINA, A.D. de V. Cap. 3. Estudo de Caso: "O Jogo da Cabanagem".; Cap. 4. Bastidores. *In: Os Artefatos podem jogar? A Digitalização do Patrimônio Arqueológico em Jogos Eletrônicos*. Dissertação de Mestrado: Universidade Federal do Pará, 2019, pp. 60-118

Bibliografia de apoio:

**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.

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/>>

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

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.
- 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.; 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.
- 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.
- 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.
- 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

## Games

- 2K. **Sid Meier's Civilization VI**. 2016
- \_\_\_\_\_. **Sid Meier's Civilization IV**. 2005
- \_\_\_\_\_. **Sid Meier's Civilization III**. 2001
- Activision. **Call of Duty: WWII**. 2017
- A Sharp. **King of Dragon Pass**. 1999
- Asobo Studio. **A Plague Tale: Innocence**. 2019
- \_\_\_\_\_. **A Plague Tale: Requiem**. 2022
- \_\_\_\_\_. **Six Ages: Ride Like the Wind**. 2019
- Charles Games. **Attentat 1942**, 2017.
- \_\_\_\_\_. **Svoboda 1945: Liberation**. 2012
- Common Profyt Games. **Strange Sickness**. 2021
- HandyGames. **Through the Darkest of Times**, 2020



iNK Stories. **1979 Revolution: Black Friday**. 2016  
Ninja Theory. **Hellblade: Senua's Sacrifice**. 2017  
Paradox Interactive. **Crusader Kings II**, 2012.  
\_\_\_\_\_. **Crusader Kings III**, 2020.  
\_\_\_\_\_. **Hearts of Iron IV**, 2016  
\_\_\_\_\_. **Europa Universalis IV**, 2013  
\_\_\_\_\_. **Victoria III**, 2022  
Xbox Game Studios. **Age of Empires II: Definitive Edition**, 2019  
\_\_\_\_\_. **Age of Empires IV**, 2021  
\_\_\_\_\_. **Pentiment**, 2022  
Klabater. **We. The Revolution**. 2019  
Raw Fury. **Kingdom: Classic**. 2015  
Rockstar Games. **L.A. Noire**. 2011  
\_\_\_\_\_. **Red Dead Redemption 2**. 2019  
SEGA. **Total War: MEDIEVAL II – Definitive Edition**. 2006  
\_\_\_\_\_. **Total War: Napoleon – Definitive Edition**. 2010.  
\_\_\_\_\_. **Total War: Rome II – Emperor Edition**. 2013.  
\_\_\_\_\_. **Total War: Rome Remastered**. 2021.  
Sierra Studios. **Pharaoh**. 1999  
Ubisoft. **Assassin's Creed**, 2007  
\_\_\_\_\_. **Assassin's Creed Origins**, 2017  
\_\_\_\_\_. **Assassin's Creed Odyssey**, 2018  
\_\_\_\_\_. **Assassin's Creed Valhalla**, 2020.  
\_\_\_\_\_. **Valiant Hearts: The Great War**.  
ZA/UM. **Dysco Elysium: The Final Cut**. 2019.

Observações:

**Horários:**

Quarta-feira das 14 às 18hs

Aula expositiva: 14h-15h30

Intervalo: 15h30-15h50

Aula expositiva, discussão de material e/ou atividade prática: 15h50-18h

**Equipe:**

Vinicius Marino Carvalho (Docente – Pesquisador Colaborador)

**Plantão:**

Quarta-feiras das 8h às 12h. As reuniões devem ser agendadas por meio da PAD ou diretamente com os docentes.

**Avaliação:**

Os alunos poderão escolher entre realizar uma prova ou desenvolver um jogo eletrônico para o ensino de história. A produção deste material não demandará conhecimentos



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

PROGRAMAS E BIBLIOGRAFIAS

1º período letivo de 2023



prévios de programação. Todas as ferramentas necessárias para sua criação serão introduzidas no curso e em reuniões com o ministrante.