

SEMINA

Revista dos Pós-Graduandos em História - UPF

Artigos Livres

Volume 21 | Número 3 | Ano/período: setembro/dezembro 2022

Edição eletrônica

DOI: 10.5335/srph.v21i3.14151

ISSN: 2763-8804

Estudo de jogos históricos nas palavras de Robert Houghton

Cleberon Henrique de MOURA¹  

Alex da Silva MARTIRE²  

Vinicius Marino CARVALHO³  

DOAJ
DIRECTORY OF
OPEN ACCESS
JOURNALS

OPEN ACCESS

Referência

MOURA Cleberon Henrique de; MARTIRE, Alex da Silva; CARVALHO, Vinicius Marino, Estudo de jogos históricos nas palavras de Robert Houghton. Revista **Semina**, Passo Fundo, vol. 21, n. 3, p. 220-234, set/dez 2022.

Recebido em: 10/10/2022 | Aprovado em: 05/12/2022 | Publicado em: 21/12/2022

¹ Mestrando em Museologia e licenciado em Pedagogia pela Universidade de São Paulo [USP]. Servidor técnico do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo [MAE-USP]. E-mail: cleberon.moura@usp.br.

² Professor Adjunto de Arqueologia na Universidade Federal do Rio Grande [FURG]. Doutor e Mestre em Arqueologia pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo [MAE-USP]. E-mail: alex.martire@usp.br.

³ Doutor em História Econômica, mestre em História Social e bacharel em História pela Universidade de São Paulo (USP).

Apresentação

Como parte de um projeto que consiste em uma série de entrevistas com especialistas em Arqueologia e áreas correlatas, o grupo de pesquisa ARISE (Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas) do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP) apresenta uma entrevista realizada com Robert Houghton, que é professor de História Medieval na Universidade de Winchester (Inglaterra) e consultor da série de jogos Crusaders King, publicados pela empresa sueca de jogos de computador Paradox Interactive. Além disso, foi editor do The Public Medievalist, um dos maiores sites de história pública sobre a Idade Média. Por meio de uma conversa situada no campo dos Estudos de Jogos Históricos (Historical Game Studies) trazemos uma discussão que aproxima os campos da História e dos jogos.

Entrevista

[Entrevistadores]: Robert, é uma honra tê-lo aqui conosco. Obrigado por aceitar nosso convite. Para começar, por que trabalhar e pesquisar games? Como você se envolveu com a mídia em primeiro lugar?

[Robert Houghton]: Bem, existe uma resposta formal para isso e também uma resposta verdadeira para isso. A resposta verdadeira é que eu sou um grande nerd, eu cresci jogando jogos históricos e jogos de todos os tipos, com meu pai, meu irmão e minha mãe. Eram apenas jogos de tabuleiro no início. Porém, depois, conforme jogos como o Civilization apareceram no mercado nos anos 1990 eu me tornei mais e mais interessado nesses jogos. Era uma forma de endereçar a História, e poderia ter acabado aí. Meu plano era partir e estudar Matemática na universidade. Eu não planejava realmente prestar muita atenção à História. Mas voltei para a História e, na medida em que eu comecei a adquirir um entendimento sobre a forma como a história é construída, a forma como falamos sobre a história, eu comecei a pensar mais sobre como os games representam o passado. Eu tive muita sorte. Eu pude seguir nessa linha na Universidade de Winchester, ser capaz de ver como todos esses jogos lidam com história e particularmente lidam com a Idade Média. Período, em particular, que cujos jogos a respeito valem a pena serem considerados. Basicamente, foi uma feliz coincidência da minha vida pessoal e da minha vida acadêmica, e é muito fortuito para mim poder fazer isso.

[Entrevistadores]: Robert, você é creditado como pesquisador do jogo Crusader King 2, da Paradox Interactive. Como você se envolveu com este estúdio em primeiro lugar?

[Robert Houghton]: Bem, muito disso tem a ver com o fato de eu ser um grande nerd. Eu comecei jogando o Crusader Kings original, por volta de 2008. O jogo não era muito bem polido, ele não se apresentava muito bem frente aos padrões modernos de design, de polimento, mas por trás disso tudo havia um jogo brilhante. Eu joguei Civilization, Total War e muitos outros jogos similares que colocam você na posição de comandante de um reino ou outra política, mas nenhum deles tem, nem de perto, o mesmo tipo de profundidade de Crusader Kings. Já na primeira versão do jogo você podia jogar com qualquer personagem em qualquer lugar, do imperador bizantino a um humilde conde de Shetland, por exemplo. E eu fui fisgado. Embora a guerra, no jogo, seja sempre um elemento importante, ela é muito menos importante dentro de Crusader Kings do que em outros jogos como Total War e Civilization. Há mais diplomacia acontecendo, mais relacionamentos acontecendo. Comparativamente, para mim, foi mais interessante essa experiência. Então, quando Crusader Kings 2 saiu, para ser honesto, eu passei muito tempo jogando. Particpei nos fóruns interativos da Paradox. Comecei a discutir a história acerca do jogo, e, entre 2012 e 2013, me inscrevi no programa de beta tester da Paradox e fui aceito. A Paradox sempre tem inscrições abertas para beta testers para muitos de seus jogos. Não sei bem como funcionam os aceites, mas parte dos critérios avalia as atividades dos candidatos nos fóruns, se você se comporta bem, se é construtivo nos fóruns, dentre outros critérios. Não sei se a barra subiu, mas, em 2013, eu preenchi os requerimentos e tem sido brilhante desde então.

[Entrevistadores]: No que exatamente seu trabalho como pesquisador consistiu? Você poderia descrever para nós mais ou menos como o processo funciona desde receber o input inicial, e comentar como isso se relaciona com o jogo e assim por diante.

[Robert Houghton]: Sim, claro. Beta testing, até onde eu entendo, é relativamente a mesma coisa em qualquer tipo de jogo: procurar problemas em um jogo, coisas que não estão certas. Basicamente, qualquer coisa desde crashes to desktop até erros marginais de digitação. Por exemplo, ter erros tipográficos no nome de um rei ou coisa do tipo. Eu comecei a fazer beta testing na época das expansões The Old Gods e The Rajas of India, desde 2013 até hoje. Você identifica crashes, escreve um breve relatório e isto vai para os próprios desenvolvedores, que, enquanto fazem o trabalho duro, consertam os problemas, adaptam quaisquer bugs e fazem o jogo rodar corretamente. A partir daí, na medida em que começamos a nos envolver com a expansão The Rajas of India para o

Crusader Kings 2, eu comecei a desempenhar um papel pesquisando personagens para o Crusader Kings. Para vocês que não jogaram nenhum dos jogos, o game é basicamente um gigantesco banco de dados de personagens históricas. Os jogadores selecionam mais ou menos qualquer uma dessas personagens para jogar, mas uma grande parte delas são baseadas em figuras históricas reais. Então, meu trabalho consistia em rastrear essas figuras. Nos níveis mais altos da estrutura social isto é relativamente simples. É relativamente fácil encontrar o rei de um dado território ou o governante final desses lugares. Você consegue descobrir isto para mais ou menos toda a duração do jogo. E conforme você chega na parte final do período abordado em Crusader Kings, ou seja, conforme você vai chegando nos séculos XIII, XIV e XV você tem muitos dados para figuras mais abaixo na estrutura social. Contudo, quando nós olhamos para períodos anteriores a esses no jogo, particularmente nos séculos VIII e IX, no material coberto pela expansão Charlemagne, há enormes lacunas no nosso conhecimento sobre o que estava acontecendo e quem estava no poder. Conhecimentos sobre como essas estruturas sociais e essas estruturas políticas funcionavam. Então, em primeiro lugar, meu trabalho era fazer pesquisa para identificar figuras que nós podíamos usar. Antes de tudo, como governantes de reinos, mas, depois, também como os duques, os condes ou seus equivalentes em qualquer parte do mundo que você esteja jogando, e as figuras que nós podíamos usar entre essas posições mais baixas na pirâmide social. A maneira como eu fiz isso foi: eu começava do topo. Eu não posso falar por cada um dos outros pesquisadores, designers ou beta testers, mas minha abordagem era começar do topo, construir a família da dinastia governante e isso, muito frequentemente, me ajudava a preencher muitos dos níveis mais baixo, pois muitas vezes esses reis casavam com a filha de um de seus principais duques. Isso faz todo o sentido. A partir daí, eu tinha uma conexão com o início da árvore genealógica e eu podia desenvolver aquela família. Eu continuava para baixo na pirâmide social. Eu desenhava um mapa, uma árvore dinástica basicamente. Eu costumava ter uma pilha bastante grande de papel, blocos de papel A4 com rabiscos aleatórios representando vários indivíduos e suas conexões. Eu colocava isso junto, e, então, eu colocava isso junto, compondo personalidades. Eu criava personagens individuais, criava dinastias para conectar estas personagens e conectava estas personagens com onde e quando elas governavam. Você pode encontrar tudo isso, basicamente todo o trabalho que eu fiz em Crusader Kings dentro dos arquivos abertos do jogo. Há um artigo que consiste em personagens, um outro com dinastias e outro com os territórios, outro com os títulos. Tudo isso é ótimo. É tudo, realmente, muito interessante na minha perspectiva. Porém, o que eu acho que é mais interessante é o que acontece quando acabam as personagens. Como eu disse, quando nós voltamos aos períodos mais antigos, quando nós descemos na estrutura social nós temos grandes lacunas nos registros históricos. Nesse ponto, temos

que começar a dar palpites. Talvez, nós temos menção de um conde de Flandres. Nós não temos ideia alguma de quando exatamente ele governou, nós sabemos que ele estava vivo enquanto Carlos Magno estava no poder. Mas, além disso, não temos muitas informações com as quais trabalhar. Então, nós construiríamos alguma coisa que parecesse certa, alguma coisa que correspondesse ao nosso entendimento do período, nosso entendimento das estruturas sociais e que parecesse certo comparado ao que nós havíamos construído baseado em figuras reais. Para mim, na verdade, essa é uma das coisas mais interessantes sobre Crusader Kings. Embora haja uma quantidade realmente vasta de pesquisa dedicada a ele, muitas pérolas e detalhes muito interessantes que você pode encontrar sobre as várias personagens histórias ao longo do dia, o que é mais interessante é que eles foram além do que nós podemos saber sobre o período. Eles criaram um modelo completamente funcional da sociedade medieval ou, pelo menos, de seus níveis mais elevados, e, ao fazê-lo, eles tiveram de criar personagens para preencher as lacunas, o que é algo que você não pode fazer muito bem dentro da História acadêmica. Você sempre tem de apreender as figuras reais, você precisa dizer, explicar o que vai onde, e de uma certa forma isto faz do jogo uma ferramenta muito mais interessante para explorar o mundo medieval tal como ele poderia ter sido. Tudo isso são extrapolações do que nós, de fato, conhecemos E, até certo ponto, isto é muito similar ao que nós fazemos quando nós escrevemos História. Aliás, na Arqueologia também. Nós temos apenas um certo número de dados que podemos aplicar, mas nós ainda construímos argumentos baseados nisso. Nós extrapolamos a partir dos dados, e, para mim, isso é exatamente o que a equipe da Paradox Interactive fez ao criar o Crusader Kings. Eles partiram de uma quantidade limitada de dados e construíram um argumento com base nisso. Então, de certa forma, eles fizeram o que historiadores acadêmicos fazem. Eles utilizaram uma abordagem bastante diferente, mas eu acho que é ainda potencialmente válida como um recurso acadêmico.

[Entrevistadores]: Falando especificamente sobre a pesquisa acadêmica, você é um especialista na Itália medieval. Você focou seus esforços nas coisas que eram mais familiares a você ou você se estendeu além disso? Você tirou coisas da sua própria pesquisa para essa tarefa de pesquisa?

[Robert Houghton]: Com certeza. Como eu disse, eu trabalhei no Rajas of India que é bem distante da minha especialidade. Mas eu também trabalhei em Charlemagne e inicialmente sim, eu foquei nas áreas que eu conhecia melhor. Neste caso, a Itália setentrional. Meu ponto de partida foi o rei Desidério. Ele é o rei da Itália quando Carlos Magno chega ao poder. Bem, eu sairei pela tangente para falar de História por um segundo.

Desculpem-me. Então, Desidério, é rei da Lombardia quando Carlos Magno sobe ao poder e, inevitavelmente, é conquistado por Carlos Magno - afinal, isso é o que Carlos Magno faz. Pelo menos, até onde concerne o jogo, essa é a principal coisa que Carlos Magno faz. Então, eu comecei com esta figura e a partir daí eu consegui a família, a árvore genealógica. Nós descemos às áreas desertas, seus filhos e de lá para trás até o primeiro rei dos lombardos. No entanto, pois você está absolutamente certo, eu comecei com o que eu sabia dentro do possível, porque fazia sentido. É mais fácil para mim. Mas muito rapidamente aquilo progrediu para áreas com que eu não tenho familiaridade, pois os lombardos possuem muitos laços de casamento com os bárbaros e ocasionalmente com outros lugares dentro do mundo pré-franco. Então, muito rapidamente eu tive de começar a construir árvores genealógicas em outras áreas. É tudo muito integrado, mas, sim, eu começo com o que eu conheço e trabalho a partir daí.

[Entrevistadores]: Quanta coisa mudou em Crusader Kings 3? Você usou a mesma abordagem com que você já havia trabalhado em Crusader Kings 2?

[Robert Houghton]: Então, o Crusader Kings 3 saiu há menos de 24 horas - o que é brilhante, é algo com o qual estou muito animado. Eu não fiz um pente fino no banco de dados, mas suspeito que uma boa parte dele será muito parecida com o que eu usei para Crusader Kings 2. O mapa mudou drasticamente, na maneira como ele é apresentado. Agora, há muitos mais pontos para onde você pode se mover no mapa. Haverá personagens vivos que desapareceram ou que foram deixadas de lado, mas, em última análise, sinto que muito do banco de dados parecerá similar. Porém, o jogo enveredou para um leque inteiro de novas direções. Superficialmente, ele parece brilhante. Os gráficos estão muito mais polidos. Ele parece rodar mais rápido também. Mais importante para todos nós, contudo, é a forma como o jogo lida com o que é seu verdadeiro foco, porque no Crusader Kings 2 e no primeiro Crusader Kings não há realmente nenhum objetivo. Você está solto em uma sandbox para fazer o que desejar. E isto é brilhante, isto é muito libertador, mas também significa que muitas pessoas simplesmente acabam tentando conquistar o mundo ou simplesmente tentam conquistar uma parte considerável dele, e, ao fazer isto, eles se desviam daquilo que significava ser um líder medieval. Você não tinha tantos reis partindo para conquistar o mundo. Claro, sempre havia alguns megalomaniacos, mas esta não era a função normal. Na verdade, reis tinham de lidar com a guerra, mas isto era apenas parte do portfólio. Eles precisavam ser bons gestores e bons diplomatas. E o Crusader Kings sempre permitiu que você fizesse essas coisas, mas nunca nos encorajou de verdade. Então, normalmente, a maioria das pessoas apenas joga como conquistadores, como senhores da guerra. O que mudou com Crusader

Kings 3? A grande mudança, para mim, é como o jogo te guia, como ele te empurra em direção a certos caminhos de comportamentos. Tudo isso é feito tornando as características de personalidade muito mais importantes para as suas personagens. Nos jogos anteriores, você recebia características como, por exemplo, "casto". Então, você seria mais religioso, mas teria uma menor chance de ter filhos. Você podia ser diligente, o que aumenta todos os seus atributos de uma forma geral. Você podia ser um glutão, então você seria menos saudável. Você poderia ser avaro, ganancioso e, então, seu atributo "administração" subiria, mas o atributo "diplomacia" cairia porque todo mundo te detesta por tomar todo o seu dinheiro. Crusader Kings 3 transformou esses atributos/características em algo mais do que simples bônus ou malícias. E eles guiam a maneira como sua personagem pode se comportar. Eu realmente recomendo a todo mundo adquirir o jogo e dar uma olhada nisso. Há uma nova mecânica de estresse. Se você agir de uma maneira que é incongruente, que não confere com as características de personalidade da sua personagem, ela ganhará estresse, ela começará a ter dificuldades em aspectos de seu mando. E o jogo, por meio disso e de vários outros elementos, possui um enorme número de aspectos narrativos que são novos no Crusader Kings 3, mas através dessas diversas áreas diferentes o jogo o encoraja a fazer mais role play . Você não é apenas um conjunto de atributos. Você não está apenas tentando conquistar o maior pedaço do mundo que for capaz de dominar, e, então, passá-lo aos seus filhos geniais cuidadosamente concebidos. Em vez disso, você pode ser guiado a ser um gerente para construir coisas em seu reino, para melhorar as finanças, ser guiado para se tornar mais devoto. Há muito mais profundidade no jogo, acredito, e eu estou realmente excitado para saber para onde ele irá a partir daqui.

[Entrevistadores]: Você projetou um jogo de tabuleiro sobre a Querela das Investiduras. Poderia nos contar um pouco sobre isso?

[Robert Houghton]: Claro. Você fez parecer que isso é maior do que realmente é, mas sim. Tenho vários módulos na Universidade de Winchester, incluindo um que lida com a Querela das Investiduras, e outro que trabalha com Idade Média e jogos de computador. Então, esse jogo emergiu como parte do módulo de Idade Média e jogos de computador. É um meio de os estudantes entenderem como os jogos podem representar a História por meio dessas mecânicas. A ideia básica é que jogos são fundamentalmente um tipo de mídia diferente de filmes, televisão, livros etc. Isso se deve a várias razões: eles tendem a ser mais imersivos, baseiam-se na agência do jogador, mas, fundamentalmente, são estruturados de um modo bem diferente. Então, os jogos podem apresentar a História ao contar uma narrativa do mesmo modo que um livro ou filme podem, mas também podem

apresentar a História através de suas mecânicas. Isso é algo que Adam Chapman (2016) escreve. Jogos como Civilization, Total War, Crusader Kings, apresentam a História não como algo que aconteceu, mas, sim, como uma série de explicações sobre o que acontece. Essencialmente, todos esses jogos são construídos sob um argumento histórico porque representam modelos de um elemento de uma sociedade histórica. Será um modelo bastante abstrato, reduzido e focado no que o jogo quer lidar, mas será consistente internamente e holístico. Esse modelo, em essência, é um argumento sobre aquele período particular, aquele tema particular, aquele problema particular. Então, eu criei esse jogo como um modo de engajamento. Ele é sobre a Querela das Investiduras porque eu trabalho com isso enquanto historiador. Ele é baseado em um mapa do norte da Itália, e os jogadores assumem papéis de várias figuras do período: temos o Imperador Henrique IV, seu grande rival, o Papa Gregório VII, várias outras figuras, incluindo a antipapa Matilde de Canossa, além de várias outras pessoas. É um jogo bem simples. As instruções básicas consistem em uma página de folha A4. As avançadas, em uma folha A4, sendo majoritariamente apenas novos objetivos para os jogadores. O objetivo do jogo é exercer influência ao longo do tabuleiro. Estructurei isso de modo que o jogo básico e o avançado apresentam dois argumentos distintos - ou opostos - sobre a Querela das Investiduras. O jogo básico pega a perspectiva tradicional do embaixador contentor. É um conflito binário bem simples entre o Papa de um lado, e o Imperador de outro. Então, nessa versão, os jogadores atuam em times de três em cada lado, representando o Papa e seus aliados, e o imperador e seus aliados. O time que tiver mais influência - ou influencie mais províncias - ao final do jogo, é o vencedor. O jogo avançado apresenta o argumento contrário a isso. É um conflito mais complicado, em que essas diferentes figuras têm diferentes ideologias e objetivos. Enquanto o antipapa pode apoiar o imperador, eles divergem no que exatamente desejam: o imperador quer que o antipapa vá à Roma e o coroe como imperador. Porém, o antipapa está bem acomodado em Ravena, ele tem outros problemas: enquanto quer que o imperador seja coroado, ele também quer manter o controle de sua arquidiocese para manter seus bispos sob controle. Nessa versão avançada do jogo, cada jogador tem diferentes objetivos: na maior parte do tempo são complementares, a maioria deles são mutuamente exclusivos, mas há muitas oportunidades para os jogadores entrarem em conflito ao longo do dia. Peço para os estudantes jogarem a versão básica do jogo, enquanto eu jogo a versão avançada e irei, ao final de cada partida, sentar com eles e conversar sobre as mecânicas dentro do jogo e o que eles pensam sobre o argumento que elas representam. Após terem jogado algumas vezes, conversamos sobre como isso se compara com o entendimento deles a respeito desse período histórico e peço para modificarem o jogo. A ideia é que, modificar a mecânicas do jogo, modifica o modelo dentro do jogo, e, ao fazer isso, apresentam um contra-argumento para um argumento

matizado. Acredito que há grande potencial de usar isso como ferramenta avançada de aprendizagem na universidade, bem como no ensino de base. Dentro do meio acadêmico mais comumente, por quê? Porque um jogo com citações corretas, com base correta na pesquisa pode ser usado como método de comunicar argumentos históricos, e até mesmo debatê-los, interrogá-los e providenciar contra-argumentos no caminho. Como disse, é um jogo bem simples, bem básico. Foi projetado assim, a ideia é ter essas mecânicas simples, ser fácil entender o que elas apontam, o que exatamente estão tentando fazer, e também não ser tão difícil modificá-las para criar um argumento mais interessante.

[Entrevistadores]: Falando ainda sobre ensino e seus alunos, há alguns anos você escreveu um artigo sobre os impactos de games históricos em alunos de graduação. Suponho que seja parte de algum projeto de pesquisa seu que esteja em andamento. Quais foram suas principais descobertas na época em que você estava escrevendo esse artigo? Elas mudaram de alguma maneira desde então?

[Robert Houghton]: Esse, como você disse, é um projeto em andamento. A descoberta inicial foram quatro coisas, basicamente. Eu comecei perguntando a um grupo de estudantes na Universidade de Winchester por que eles eram interessados em História. O que havia inspirado seus interesses em História, que tipos de mídia lhes haviam introduzido ao assunto, e também até que ponto, portanto, várias formas diferentes de mídia tinham influenciado seu entendimento de diferentes períodos do passado. O que eu encontrei a partir disto foi que há, possivelmente, um número surpreendentemente grande de alunos que são significativamente influenciados por jogos de computador tanto em termos de terem introduzido-os à História em primeiro lugar, mas também em termos de influenciar seu entendimento do passado. Isso é possivelmente algo que nós deveríamos esperar, na verdade. Há muita gente jogando games nos dias de hoje, há muitos jogos históricos disponíveis e há muito potencial, acredito, para esses jogos influenciarem seus jogadores. Os jogadores precisam se engajar com o jogo, se engajar com as ideias que o jogo está propondo de maneira a progredir. Basicamente, são obrigados a aprender para vencer. Então, essa foi uma descoberta inédita bem interessante. Além disso, no entanto, eu descobri que há diferentes períodos históricos para os quais os jogos foram mais influentes quando lidavam com tais períodos. Especificamente, jogos foram mais influentes quando nós olhamos para o período pré-moderno - a Idade Média e o Mundo Antigo. Eu não estou inteiramente certo de por que esse é o caso. É bastante interessante porque há uma quantidade muito maior de jogos sobre o período mais moderno, em particular, a era contemporânea. Eu acredito que há um capítulo no livro *Historia Ludens* (2019) - no volume mais recente que saiu - que lida

com isso e ele apontou que a vasta maioria dos jogos são ambientados no início do século XX. Mas, sim, os jogos são mais influentes quando se referem a tempos anteriores a 1500. Acredito que isso se deve, em parte, porque esse é o período da História que nós não ensinamos de verdade nas escolas. Pelo menos, não no Reino Unido. Normalmente, temos estudantes vindo para a universidade que não estudaram de verdade o período antigo e o período medieval em nenhuma grande profundidade de maneira alguma. A terceira coisa que nós descobrimos é que os resultados indicaram que diferentes gêneros de jogos influenciam os alunos de maneiras diferentes. Eu descobri que jogos de ação, jogos que o Adam Chapman chamaria de simulações realistas - coisas como Assassin's Creed, Medal of Honor, Call of Duty, todos essas representações da História meticulosamente fiéis de um ponto de vista gráfico - tendem a serem mais potente em criar interesse nos estudantes por um período da História, ao passo que jogos como Civilization, Crusader Kings, Total War, ou seja, jogos de estratégia aprofundados, que Chapman chamaria de simulações conceituais, tendem a ser potencialmente mais efetivos em desenvolver o entendimento dos estudantes de um período específico. Acredito que isso faz sentido. Afinal, jogos como Assassin's Creed são bonitos, são um primor de se jogar, mas, ao mesmo tempo, não são profundos. São ótimos para conquistar sua atenção, mas, em última análise, eles não irão ensinar muito sobre um período. Em contrapartida, jogos como Civilization e Crusader's King, embora eles estejam se tornando cada vez mais bonitos, os gráficos melhoraram expressivamente ao longo das últimas décadas, ainda são focados muito mais na sua profundidade e na profundidade de suas mecânicas. É mais importante para os jogadores aprenderem como manipular essas mecânicas para vencer. Jogos como Assassin's Creed, até certo ponto, são baseados apenas em reflexos, em domínio de habilidades dentro do jogo. Isso pode ser incrivelmente desafiador, mas é muito diferente de aprender como manipular estatísticas para manipular sistemas dentro de jogos como Civilization. Tangente a isso, os jogos de RPGs mal aparecem, mal são citados como jogos que inspiram interesse em História ou alteram nosso entendimento sobre ela. Eu não tenho certeza do que está acontecendo aí. Conjecturo que isso possa estar ligado ao fato de que a maioria dos RPGs tendem a ocupar o gênero da fantasia ou da ficção científica. Então, talvez, eles não sejam visivelmente históricos, não sejam vistos como uma fonte real de informação histórica do mesmo jeito como outros gêneros de jogos. O que é interessante, contudo, é quando você tem jogos como Crusader Kings, que tem esse elemento de role play dentro deles, que parece ter um impacto muito forte no nível com que os estudantes se engajam com a História enquanto eles jogam o jogo. E a questão final que o estudo apresentou é que há uma diferença de gênero substancial quando nós olhamos como os jogos influenciam os estudantes. Os estudantes do gênero masculino foram consideravelmente mais propensos a dizer que os jogos os haviam

influenciado, e, até certo ponto, acredito que isso seja viés, uma consequência do peso da estatística. O artigo que eu publiquei tinha uma amostra relativamente pequena, e não estava preocupado em endereçar essa questão de gênero em particular, mas, ainda assim, sublinhou essa considerável divisão. Acredito que isso pode ser explicado, até certo ponto, pelos tipos de jogos que estudantes dos gêneros masculino e feminino tendem a jogar. Nós estamos olhando para viés e diferenças de gênero dentro dos jogos tomados como um todo e são mais ou menos inexistentes. Cerca de 50% das pessoas que jogam jogos são mulheres e os outros 50% são homens. Porém, o tipo de jogos que as pessoas jogam corresponde muito fortemente com gênero. Por exemplo, com MMORPGs suponho que 80% ou mais são homens; jogos de esporte, FPSs são tipicamente jogados mais por homens do que por mulheres. Da mesma forma, jogos de estratégia como Civilization ou qualquer coisa das séries da Paradox, são frequentemente jogados por homens mais do que por mulheres. E eu acho que isso é quase uma coincidência. Os gêneros de jogos que tendem a ser mais fortemente ligados à influência do entendimento de História e do interesse em História, tendem a ser aqueles favorecidos por jogadores homens mais do que por jogadoras. Acredito que seja isso que esteja acontecendo. Devo dizer que esse é um estudo que ainda está em andamento. Eu tenho um conjunto de dados maior em um artigo que, se tudo der certo, será publicado nos próximos anos, e analisando uma amostra maior ainda vemos essa discrepância, essa divisão entre estudantes dos sexos masculino e feminino. Mas é uma discrepância coincidente. Nós temos muitas alunas que são fortemente influenciadas por jogos, nós temos muitos alunos que não são influenciados por jogos. A maior divisão parece ser se uma pessoa se considera ou não um gamer ou alguém que joga uma quantidade substancial de jogos do que uma consequência direta do gênero.

[Entrevistadores]: Estudos de jogos históricos atraem pesquisadores de diferentes áreas. Esses pesquisadores têm suas próprias prioridades de pesquisa, interesses e até mesmo padrões epistêmicos. Como historiador medievalista que também escreve sobre jogos, como você vê a intersecção entre "História tradicional" e estudos de jogos (game studies) ? Existem sinergias particulares ou pontos de conflitos?

[Robert Houghton]: Tradicionalmente, tem havido uma grande resistência a olhar os jogos seriamente como História. Em certa medida, isso é justo. Os primeiros jogos eram bastante simples, básicos, até mesmo ingênuos, e isso é, indiscutivelmente, o caso de alguns jogos no mundo moderno. Jogos têm a tendência de serem violentos, têm a tendência de simplificar problemas. Isso leva a uma grande tendência de coibir o uso de jogos mesmo para representar eventos sérios. Contudo, ao mesmo tempo, existe um

conhecimento crescente de que jogos podem apresentar histórias sérias e que podemos abordar importantes problemas sociais políticos em novos e interessantes meios. E, embora eu não ache que vamos abalar a ideia de que jogos deveriam ser divertidos, existe um entendimento cada vez maior em alguns segmentos de que diversão é um termo amplo, de modo que os jogos podem ainda ser interessantes - não necessariamente divertidos - podem ainda ser úteis sem realmente serem divertidos. Penso que isso está criando muitas oportunidades. Então, na minha visão, áreas como História, que tem mais tradicionalmente enxergado os jogos como uma necessidade potencial, tendem a ser as que já têm interagido com outras mídias. Áreas que têm trabalhado com filmes, televisão, literatura, medievalismo em geral etc. Isso tende a ir mais em direção à História Social do espectro, e há uma quantidade enorme de excelentes trabalhos a partir disso sendo publicados nesta área. O que eu acho interessante, contudo, é que certos tipos de jogos podem ser particularmente úteis para, suponho, elementos mais tradicionais de História, tais como modelagem de sistemas políticos, sistemas econômicos, esses tipos de coisas. Qualquer coisa que necessite de um grande número de dados ou qualquer coisa que necessite da construção de um modelo. Isso é algo em que jogos, penso eu, poderiam ser úteis como meios de exploração. Então, podemos voltar ao Crusader Kings, é um exemplo muito bom. Um dos grandes e crescentes campos dentro dos estudos medievais é o estudo das redes de relações - é algo que venho estudando há alguns anos - que lida, basicamente, com quem está conectado a quem, quem está falando com quem dentro de um dado sistema político. Nós temos a tendência, enquanto medievalistas, a olhar para fontes narrativas, grandes relatos das vidas de reis, papas ou nobres famosos, mas isso não necessariamente nos diz muito sobre como o mundo realmente funcionou na prática. Se olharmos nas fontes diplomáticas quem realmente está se comunicando com quem, poderemos ter uma ideia melhor de como o mundo medieval funcionou. Aí poderia ser onde jogos como Crusader Kings entrariam, porque temos esse vasto banco de dados, temos esse modelo para a sociedade medieval, e há muito potencial para trabalhar isso, talvez em uma escala menor, para, quiçá, providenciar um modelo mais aprofundado, mais próximo à pesquisa, com mais citação. Acredito que, potencialmente, jogos podem ser incrivelmente úteis como meios de se olhar para essas redes de relações, para olhar qualquer outra coisa que necessite desse tipo de gerenciamento de dados. É uma maneira de entender como esses sistemas funcionavam, e possivelmente usá-los para tentar entender as motivações das várias figuras dentro deles de modo extenso. Ainda é uma área embrionária de estudo, e não vejo resistência a isso indo embora ou apenas sendo dispensada em breve. Acho que há muito potencial aí. Desejo, profundamente, ver grandes trabalhos sobre isso nos próximos anos.

[Entrevistadores]: Eu me lembro de ter visto isso pela primeira vez e pensar que, se essa rede fosse baseada em fontes de verdade em todos os níveis, isso poderia ser uma ferramenta realmente poderosa para tornar esse tipo de visualização de dados mais intuitivo para historiadores.

[Robert Houghton]: Sim, você está absolutamente certo. Existe um pesquisador que deixou o jogo rodando e produziu um esquema lindo e detalhado do que havia acontecido após uns 600 ou 700 anos de jogo no modo automático, na verdade. E você obtém esse diagrama complexo e maravilhoso mostrando todas as conexões de casamento, todas as árvores familiares. É simplesmente incrível. Ele ressalta muito bem como essas conexões começam bastante insulares de maneira que você só tem conexões com pessoas na sua zona geográfica imediata. Depois de aproximadamente uns 600 ou 700 anos todo mundo está conectado em poucos níveis e você chega a resultados esquisitos e maravilhosos como, por exemplo, cãs cazaques conectados em apenas dois níveis de separação com um conde de Dublin. Então, sim, há muito potencial aí, eu acredito.

[Entrevistadores]: E olhando pelo outro lado da balança, especificamente do lado da História e dos Estudos Culturais, você também trabalhou como um editor do *The Public Medievalist*, que é um dos maiores sites de história pública sobre a Idade Média. O que você pode nos dizer sobre sua experiência com a revista? Como você se envolveu com ela e o que você faz lá exatamente?

[Robert Houghton]: Então, mais uma vez, tudo remonta ao fato de eu ser um grande nerd. Em 2014, escrevi um breve artigo para a revista sobre *Crusader Kings 2*. Na época, foi um sucesso. Eu conheço o editor-chefe Paul Sturtevant há bastante tempo e alguns anos depois disso ele começou a pensar em expandir a revista, a expandir o site e, em particular, em começar a falar sobre games. Então, ele fez uma chamada para editores e eu respondi. E eu consegui a vaga, o que foi incrível. Meu trabalho dentro do site é primariamente edição, eu não quero tomar muito do mérito por fazer muito do trabalho, para ser sincero. Todas as coisas são realizadas meticulosamente pela equipe sempre crescente do *Public Medievalist*, mas, sim, eu sou atualmente responsável pela coluna de games. Eu estou sempre solicitando qualquer tipo de artigo que tenha a ver com jogos de computador e a Idade Média ou qualquer tipo de jogos, na verdade, e qualquer aspecto da Idade Média, qualquer representação da Idade Média. Isso consiste em pedir às pessoas que escrevam artigos e, então, editá-los, mudar as coisas aqui e ali. Particularmente, eu estou sempre interessado em receber artigos de pesquisadores em início de carreira. Se você estiver atualmente escrevendo uma tese de doutorado, se você recentemente obteve

um título, nós adoraríamos ler de você e nós procuramos por artigos de 2000, tipicamente, até 3000 palavras, excepcionalmente. Nós encorajamos que vocês nos mandem também trabalhos em andamento, mas, sobretudo, material que é direcionado a um público geral, que evite jargão acadêmico na medida do possível. É um excelente lugar para comunicar e desenvolver suas ideias, acredito, e, talvez, obter um pouco de habilidade em se comunicar com uma audiência mais ampla. Nós estivemos em um hiato durante a maior parte desse primeiro semestre por razões bastante compreensíveis, já que o mundo está silenciosamente se destruindo, mas nós estamos bem e já de volta à ativa. Tivemos alguns artigos publicados no mês passado e a coluna de games deve estar de volta a todo vapor em breve se tudo der certo.

[Entrevistadores]: MUITÍSSIMO obrigado, Rob, por essa conversa. Foi muito interessante e eu espero ouvir de seus projetos e seus desenvolvimentos em breve.

[Robert Houghton]: Obrigado por terem me recebido. Foi um enorme prazer.

Referências

CHAPMAN, Adam. Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice. New York: Routledge, 2016.

VON LÜNEN, Alexander et al. (ed.). Historia Ludens: the playing historian. New York: Routledge, 2019..

Fonte oral:

HOUGHTON, Robert [set. 2020]. Entrevistadores: Cleberson Henrique de Moura, Alex da Silva Martire, Vinicius Marino Carvalho. Winchester: Inglaterra; São Paulo: Brasil. 02 de set. de 2020.

Contribuições para entrevista:

Nada a declarar.