

O “PECADO ORIGINAL” E OS VIDEOGAMES: LIMITES DA HISTÓRIA PÚBLICA DIANTE DA “ACUMULAÇÃO PRIMITIVA DE CAPITAL”

The "original sin" and video games: limits of Public History before the "primitive accumulation of capital"

Fernando Cauduro Pureza *

Resumo: O presente artigo se propõe a ser um ensaio baseado na leitura e análise de algumas estruturas narrativas históricas “gameficadas” e suas relações para com a transição do feudalismo para o capitalismo. Esse, que originalmente foi um debate de suma importância na historiografia europeia – em especial, na historiografia marxista – foi secundarizado na sanha de representação do passado oriunda da indústria do entretenimento. Assim, o objetivo aqui é mostrar precisamente como houve um descolamento entre o “debate de transição” e a perspectiva realista de *living history*¹ que os jogos eletrônicos procuram estimular, o que por sua vez geraria uma estética baseada exclusivamente no caráter mercadológico da representação histórica e, em última instância, dotada de uma *démarche* ahistórica.

Palavras-chave: Acumulação primitiva de capital; videogame; *living history*.

Abstract: The following paper intends to be an essay based upon the reading and the analysis of some “gamified” historical narratives structures and their relations with the transition of feudalism to capitalism. This, which once was a very important debate in European historiography – specially in Marxist historiography – was neglected upon the zeal of the past representation coming from entertainment industries. Therefore, the main purpose here is to show precisely how it created a detachment between the “transition debate” and the realist perspective of living history that electronic games aimed to pursue, which generated an aesthetic based exclusively in the commodity character of the historical representation and, therefore, possessed with an ahistorical *démarche*.

Keywords: Primitive accumulation of capital; videogame; living history.

“Pecado original”. Essa é a metáfora que Marx utiliza na sua obra, *O Capital*, ao falar da acumulação primitiva de capital, o famoso capítulo 25 do seu primeiro livro. No texto, o filósofo alemão concebe que a acumulação primitiva desempenharia, no modo de produção capitalista, “o mesmo papel do pecado original na teologia”². Essa não é uma simples metáfora, mas sua referência ao passado bíblico dá conta de uma dimensão ainda maior: ali estaria o

* Professor Adjunto do Departamento de História da Universidade Federal da Paraíba.

¹ SAMUEL, Raphael. *Theatres of Memory: past and present in contemporary culture*. Londres: Verso, 2012. p. 232.

² MARX, Karl. *O capital*. Livro 1. São Paulo: Boitempo, 2017. p. 785.

segredo da queda da humanidade. E durante anos, muitos pesquisadores procuraram entender como o “pecado original” seria, na verdade, uma chave não apenas para a transição do feudalismo para o capitalismo, mas um ponto de apoio para um vislumbrar do futuro. Ali estaria a lembrança das principais religiões monoteístas da falibilidade humana; e estava ali a explicação (ou a possibilidade de explicação) para a falibilidade do capitalismo.

Todavia, assim como o segredo do mágico é não contar seus truques, o segredo do capital é não contar sobre sua gênese. E em tempos de difusão da História Pública, considerando que muitos dos modelos pelos quais a representação do passado tangencia o conhecimento acadêmico, exigindo uma reflexão sobre o caráter público das representações, é importante que historiadores e historiadoras se debrucem sobre as formas de representar o passado – mesmo quando elas parecem apontar justamente para sua historicidade.

O presente artigo tenta lidar com o dilema de ver como a representação sobre a “acumulação primitiva de capital” tensiona alguns dos pressupostos da História Pública, alertando os historiadores para a necessidade de entrar em disputa com as relações de poder que emitem representações sobre o passado capazes de negar sua própria origem. Não se trata, contudo, de um texto conclusivo. Na verdade, espera-se que seus apontamentos consigam construir uma forma de atuação dos historiadores perante às representações históricas concebidas sob o signo do capital.

O DEBATE DE TRANSIÇÃO: EM BUSCA DOS PECADOS ORIGINAIS

Em dezembro de 2014, a historiadora e cientista política Ellen Meiksins Wood publicou um de seus últimos textos antes de sua morte. Chamado “Capitalism’s Gravediggers” (ou “Os coveiros do capitalismo”), o ensaio centrava seus esforços contra uma tendência que ela verificava em certos autores marxistas que, na ânsia de definir o papel da burguesia e de suas revoluções, acabavam tornando opacas as formas de definição do próprio capitalismo³. Crítica ao conceito de “revolução burguesa” e empregando uma terminologia inspirada em Karl Marx e Karl Polanyi, Wood afirmava que havia sido o historiador francês do século XIX, François Guizot, que primeiro empreendera a noção da burguesia como uma classe revolucionária que havia arrancado o mundo europeu dos seus laços feudais. Chamando tal perspectiva de “consequencialista”, a autora destaca que o maior problema dessa narrativa é que ela passa a considerar a história do capitalismo como uma consequência “natural” do desenvolvimento

³ O texto de Wood foi traduzido inicialmente pelo Blog Junho (<http://blogjunho.com.br/os-coveiros-do-capitalismo/>), mas foi também publicado na revista *História e Perspectivas*, v. 29, n. 55, 2016.



histórico, no qual o feudalismo seria apenas um elemento que atravancaria o progresso das forças cruciais da economia de mercado.

Parece inevitável, a partir dessas ideias, retomar o longo debate sobre transição entre feudalismo e capitalismo, mas sua escala possui tal magnitude que é importante sintetizá-lo para fins desse artigo. Todavia, é importante fazer alguns comentários mais gerais sobre esse debate que, na primeira metade do século XX, mobilizou tantas energias da historiografia europeia. De fato, poderia se falar inclusive numa espécie de dupla-tradição historiográfica quanto ao chamado “debate de transição”: de um lado, uma vertente que, seja em matiz mais apologética (como em Guizot), seja numa orientação mais crítica (como em Henri Pirenne), analisava o mundo feudal a partir de uma busca pelas origens de um suposto “mundo ocidental”, na fórmula já consagrada por Jacques Le Goff⁴. Por outro lado, uma vertente ligada diretamente à obra de Marx, *O Capital* e a uma tradição marxista de interpretação da transição entre feudalismo e capitalismo como forma de buscar soluções para um problema de ordem específica do século XX, ou seja, a transição do capitalismo para o socialismo⁵.

Essas duas vertentes sem dúvida se entrecruzaram ao longo do século XX. A obra de Pirenne, *Cidades Medievais*, influenciou diretamente a análise do historiador marxista britânico, Maurice Dobb, que por sua vez empregou suas armas justamente para criticar a noção consolidada de que o comércio de longa distância da Baixa Idade Média teria sido o fator crucial do fim do feudalismo. Fernand Braudel, por exemplo, foi ponto de partida na formação do debate da transição dentro do grupo de estudiosos da Teoria da Dependência, em especial nas análises de André Gunder Frank e Immanuel Wallerstein – o que tirou de foco o caráter eurocêntrico do debate e permitiu que novas bases fossem fundadas para pensar também o mundo Atlântico. Assim, fosse em termos críticos ou apologéticos, essas duas tradições historiográficas empreenderam um diálogo transnacional, ainda que sem dúvida o marxismo britânico tenha tomado uma certa proeminência no debate – inicialmente, claro, por Maurice Dobb e Paul Sweezy, mas mesmo depois com autores como Rodney Hilton, Christopher Hill, bem como Robert Brenner e a própria Ellen Meiksins Wood⁶.

⁴ LE GOFF, Jacques. *A civilização do Ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2005. p. 11.

⁵ Paul Sweezy, em sua icônica resenha de 1950 ao livro de Maurice Dobb, *Studies in the development of capitalism*, inicia seu texto com a seguinte frase: “Vivemos no período de transição do capitalismo para o socialismo, fato que empresta particular interesse aos estudos das transições anteriores de um sistema social para outro”. HILTON, Rodney. DOBB, Maurice. SWEEZY, Paul (et. al.). *A transição do feudalismo para o capitalismo: um debate*. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 2004. p. 39.

⁶ Não obstante nem Brenner e nem Wood serem britânicos, sem dúvida a gramática de suas colocações está afiliada à tradição do marxismo britânico.



A fim de delimitar o debate da transição nesse artigo, considero que há pelos menos três obras que se propõe a construir uma síntese sobre o debate de transição, ainda que com seus limites. São elas *A origem do capitalismo* (2001), de Ellen Meiksins Wood, a coletânea *A transição do feudalismo para o capitalismo – um debate* (2004), organizada por Paul Sweezy e a monumental obra de Immanuel Wallerstein, *O sistema mundial moderno* (1990). Esses seriam alguns dos guias básicos para estabelecer os parâmetros das discussões seguintes em termos historiográficos e que permitiriam sintetizar, para fins de exposição, dois campos específicos.

Não espero com isso esquecer diversos elementos fundamentais para entender o debate. A sua renovação crítica, bem como as discussões de Ellen Wood e Benno Teschke com autores como G. A. Cohen e Alex Callinicos, é um exemplo de sua atualidade – ainda que sem a mesma vitalidade de outras épocas. É importante também considerar a contribuição de uma sociologia histórica, vista em Karl Marx, Max Weber, Karl Polanyi e, posteriormente, em Anthony Giddens que, embora nem sempre tivesse como meta a questão da transição feudalismo-capitalismo, ampliava o escopo da transição para a modernidade a partir de novos conceitos. Nesse ponto, considero também importante um olhar direcionado para a forma como a Escola dos Annales renovou os termos desse debate, tanto pela sua matriz francesa, com autores como Fernand Braudel, Jacques Le Goff, Jean Delumeau e Emmanuel Le Roy Ladurie, como também pelas contribuições de outros historiadores europeus, tais como Witold Kula, Giovanni Levi e Pierre Vilar. Destaca-se também a importância de situar os trabalhos de autoras marxistas-feministas, como Lise Vogel, Sheila Rowbotham e Silvia Federici que, embora as matrizes teóricas fossem distintas, concentraram-se no problema da transição a partir dos mecanismos de controle reprodutivos sobre a mão-de-obra e a consequente dominação de gênero. Nesse aspecto, é importante também considerar autores como Robin Blackburn, Marcus Rediker, Peter Linebaugh, Paul Lovejoy e John Thornton que demarcaram a relevância da escravidão atlântica no processo de transição do mundo moderno, no que a transição feudalismo-capitalismo por vezes acabou eclipsando justamente por seu conteúdo mais eurocêntrico.

Esse apanhado, que mais pode parecer uma enumeração de estrelas perante uma constelação, nada mais é do que uma consideração para as muitas variantes do debate de transição. Em outras palavras, é possível afirmar que o ato de delimitar o tema dos debates de transição é, nos dias de hoje, um ato hercúleo de levantamento historiográfico e requer uma visão mais ampla do que a que era colocada na historiografia europeia da década de 1950. As novas mudanças e novas sínteses que emergiram na história contemporânea se depararam não apenas com a vitalidade do capitalismo – em especial após a Guerra Fria – mas também com a



pluralidade das formas de dominação que foram incorporados a esse modo de produção e sua própria estrutura constitutiva de caráter global. Ainda assim, em todos eles o “pecado original” se apresenta como inquietação.

Convém destacar que, por mais inchado que seja, o debate de transição chegou a alguns consensos ao longo dos anos, embora seus desdobramentos mantiveram a polêmica acesa para outras questões. O livro *A Grande Transformação* de Karl Polanyi e *A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo* de Max Weber instituíram também outros pontos de vista que, ainda que não estivessem voltados para o debate da transição per si, debruçaram-se sobre a questão das origens do capitalismo e foram gradualmente sendo incorporados nos debates, ampliando o escopo dos próprios autores marxistas. Em linha análoga, o ensaio de Robert Brenner, “*Agrarian Class Structure and Economic Development in Pre-Industrial Europe*” estimulou todo um debate acerca das origens rurais do capitalismo inglês e jogou luz a um aspecto até então secundarizado no debate sobre a crise do feudalismo que foi justamente o processo de arrendamento de terras na Inglaterra dos séculos XV e XVI⁷, no que foi contestado a partir de outras experiências acerca dos mercados de terras nos séculos XVI e XVII na Europa⁸. Nesse debate, alguns dos críticos da posição de Brenner cunharam o termo “*Political Marxism*” para definir aquilo que consideravam ser uma posição mais “ideológica” do que propriamente “econômica”. Nesse sentido, a reação de Ellen Wood em seu ensaio é de reivindicar que o vazio do rótulo se dá justamente por conta da incapacidade dos críticos de Brenner em formularem explicações historicizantes sobre as origens do capitalismo.

As trocas de acusações, todavia, revelam que o debate ainda movimenta paixões, mas mais do que isso, fica evidente que o âmago central da discussão ainda não foi resolvido. Mas se o debate ainda não foi resolvido, talvez sua pertinência tenha sido questionada se levarmos em consideração as mudanças do horizonte político no qual o debate se situava em suas origens. Se em 1950 Sweezy podia afirmar que a possibilidade de transição do capitalismo para o socialismo tornava o debate da transição do feudalismo para o capitalismo um imperativo aos historiadores marxistas, a partir da década de 1990 esse horizonte encolhera profundamente. De fato, a vitória do bloco capitalista na Guerra Fria acabou constituindo uma nova “memória”

⁷ Tal discussão remeteu ao capítulo clássico de Marx em *O Capital*, “A assim chamada acumulação primitiva”, cujo tom ensaístico concentrou em atividades que permitiram a formação do capital na Europa – a dizer, a transformação do mercado de terras nos séculos XV e XVI. Ver: MARX, *O capital*, p. 813-816.

⁸ Emmanuel Le Roy Ladurie na França, Pierre Vilar na Espanha e Giovanni Levi na Itália, sem remeter diretamente a excepcionalidade inglesa ou ao debate em si, destacam que outros casos também tiveram acentuada excepcionalidade e que poderiam ter convergido em formas mais definitivas de transição capitalista, problematizando assim as hipóteses centrais de Brenner, que acabou revisitando o tema a luz de novas investigações empíricas no ensaio “*The Agrarian Roots of European Capitalism*” (1982).



oficial acerca do modo de produção capitalista, voltada especificamente para legitimá-lo como fenômeno “natural”. Como ressalta a própria Ellen Wood, num texto de balanço sobre esse novo momento, “na maioria das descrições do capitalismo e de sua origem, na verdade *não* há origem”⁹. O caráter profundamente histórico do capitalismo teria se acentuado tão logo o debate da transição capitalismo-socialismo não mais estaria no horizonte político das democracias ocidentais.

O LIMITE DA REPRESENTAÇÃO NA HISTÓRIA PÚBLICA

Não é novidade alguma para os historiadores o uso de mídias tanto como objeto de pesquisa e análise, bem como enquanto suporte pedagógico para a sala de aula¹⁰. O cinema e a literatura já adentraram nos debates historiográficos desde as décadas de 1970 e são campos consolidados do conhecimento histórico. As histórias em quadrinhos e os *videogames*, por sua vez, são debates mais recentes, mas que gradualmente vão gerando acúmulo de novos pesquisadores¹¹. Na maioria dos trabalhos que tratam dessas formas, o eixo teórico orbita em torno do conceito de “representação”, discutindo a partir dele duas questões: o que o ato de representar o passado informa não apenas do passado que se quer representar, mas também do seu presente por um lado e, por outro, como as diferentes formas de representar o passado no presente alteram a substância do primeiro¹².

Retomando o objeto central da análise, certamente os historiadores deparam-se com um cenário inovador. Se na década de 1950 o debate de transição envolvia as paixões de um possível triunfo socialista, no século XXI isso está fora do horizonte imediato; se antes havia interesses políticos no debate público sobre a transição, hoje ele está fadado a um espaço limitado nos programas de Idade Média e Idade Moderna dos cursos de história. Isso ocorreu na mesma proporção em que novos elementos analíticos, que complexificam o debate e poderiam ser discutidos à luz de novas pesquisas – como, por exemplo, a extensão histórica do tráfico de escravos no Atlântico, ou o papel do controle da reprodução da mão-de-obra nas análises de marxistas-feministas – foram inseridos. Todavia, como o debate restringe-se cada

⁹ WOOD, Ellen Meiksins. *A origem do capitalismo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001. p. 14.

¹⁰ Ver: BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006. p. 11 e 15.

¹¹ O campo do estudo sobre os videogames e a representação histórica ainda é bastante incipiente no Brasil. Embora cada vez mais seja possível identificar trabalhos que atentam para a capacidade pedagógica dos jogos eletrônicos e as potencialidades da representação do passado em sala de aula, ainda não há um acúmulo sobre os limites dessa forma de representação histórica. Para mais, ver: TELES, Heylom Vianna. “Um passado jogável? Simulação digital, videogames e História Pública”. In: *Revista Observatório*, v. 2, esp. 1, maio de 2016. p. 163-191.

¹² CHARTIER, Roger. “Defesa e ilustração da noção de representação”. In: *Fronteiras*, Dourados, v. 13., n. 24, jul/dez de 2011. p. 24.



vez mais ao público acadêmico, é fácil chegar à conclusão de que a transição do feudalismo para o capitalismo não é mais um tema “quente” e mesmo o novo volume de interpretações que surgem e rediscutem os termos iniciais do debate, agora são assuntos de especialistas.

A militância marxista que antes cobria essas discussões, contudo, também deve ser mencionada em tons críticos. Tendo em vista o quão hermético eram os termos pelos quais o debate de transição era definido, exigia-se na maioria das vezes uma familiaridade com um vocabulário derivado diretamente de Marx¹³. O risco de, ao tornar o debate público de fato, acabar levando-o a uma conseqüente vulgarização, permitiu uma espécie de acordo tácito entre acadêmicos e militantes nos quais ambos instituiriam os limites do quão seria aceitável e possível alargar o debate para além dessas esferas. Havia, é bem verdade, um receio de que a vulgarização dos conceitos e da própria proposta epistemológica na qual ele se insere pudesse abrir flancos políticos. De fato, a transição de diferentes modos de produção não é um tema simples e qualquer tentativa de inseri-lo no âmbito de uma História Pública precisa ter a cautela para não simplificar excessivamente o debate. Ainda assim, é importante destacar que o corpo de especialistas no debate de transição tem como parte de seu legado uma tendência à exclusão de grandes públicos.

Dessa forma, creio ser possível afirmar que se formou uma espécie de fosso entre o saber dos historiadores e o saber público no que diz respeito à transição feudalismo e capitalismo. Os historiadores que agora se aventuram na seara da “História Pública”, contudo, destacam que nunca tiveram o monopólio exclusivo do saber histórico. E diante dessa imprecisão, parece ser justamente no campo da História Pública e de sua recente emergência que podemos afirmar que há aqui um espaço novo para que se debata as razões pelas quais o debate de transição entre feudalismo e capitalismo, que movimentou boa parte da historiografia ocidental no século XX, nunca saiu para além dos nossos livros e gabinetes.

Nesse ponto, parece-me útil conceber que o saber histórico se reformulou, sim, para muito além das universidades. A historiadora Sara Albieri, procurando definir o campo da chamada “História Pública”, enuncia alguns dos espaços onde uma “consciência histórica” é construída na sociedade contemporânea: as escolas e salas de aula, os livros didáticos, os “lugares da memória” e as diferentes mídias – incluindo aqui “documentários, filmes de caráter histórico, livros romanceados com pano de fundo histórico, histórias em quadrinhos

¹³ E.P. Thompson critica duramente a leitura exegética de Marx por parte de uma tradição marxista bastante poderosa em instrumentos críticos, mas ao mesmo tempo bastante isolada em certos espaços de discussão. Creio que essa referência é importante para retomar alguns dos limites do debate de transição na contemporaneidade. Para mais, ver THOMPSON, E. P. “An open letter to Leszek Kolakowski”. In: THOMPSON, E. P. *The poverty of theory and other essays*. Londres: Monthly Review Classics, 2008, p. 321-323.



ambientadas historicamente”¹⁴. A “consciência histórica” seria, portanto, uma forma específica de dar conta das formas pelas quais o conhecimento histórico é representado e reconstruído para além dos ofícios dos próprios historiadores, pensando numa noção de público muito mais ampla do que a dos espaços acadêmicos. Todavia, nessas formas de representação do passado, os historiadores por vezes têm pouco ou nenhum controle. E embora possa se considerar que a academia exerce uma espécie de controle epistêmico sobre aquilo que é representado sobre o passado, constantemente sendo chamada para discutir o “realismo” da representação histórica¹⁵, ela está longe o suficiente para não se “contaminar” com debates os quais ela considera por vezes superados ou ingênuos.

Albieri propõe como saída que se reconheça, portanto, as diferentes formas de publicação histórica e que a academia, ao invés de dar de ombros para debates aparentemente pueris, passe a reivindicar um espaço de discussão e intervenção pública perante essas formas de “consciência histórica”. E de fato, nos últimos anos, o volume de trabalhos de historiadores favoráveis à intervenção pública aumentaram, ganhando terreno em debates políticos e institucionais. Dessa forma, creio ser possível afirmar que estamos cada vez mais cientes de que a história é uma “forma social de conhecimento” e que, portanto, é composta por milhares de contribuições. Nas palavras de Raphael Samuel, “a história não deve ser compreendida como prerrogativa dos historiadores, nem tampouco, como argumenta o pós-modernismo, como uma ‘invenção’ desses historiadores”¹⁶. Ela é, em outras palavras, um campo de batalha social e político, no qual as representações sobre o passado tencionam-se conforme as relações de poder de uma determinada sociedade. E embora os historiadores possam, por vezes, ser chamados para arbitrar essas disputas, em outros casos eles podem simplesmente ser ignorados conforme os interesses em jogo.

Dessa forma, uma perspectiva que exalte a pluralidade da História enquanto “forma social de conhecimento”, nos leva, por sua vez, a uma indagação de outra ordem: afinal, como os historiadores devem se posicionar quando essa “consciência histórica” tão plural, e por vezes caótica, parece orientar-se em meio a uma tendência ahistórica? Posto de outra forma, o que

¹⁴ Ver: ALBIERI, Sara. “História pública e consciência histórica” In: ALMEIDA, Juniele Rabelo de. ROVAL, Marta Gouveia de Oliveira (org.). *Introdução à História Pública*. São Paulo: Ed. Letra e Voz, 2011, p. 13. Há algo especificamente próprio do debate sobre História Pública que passa pelo debate do que a configura como um campo específico do conhecimento histórico. Embora esse não seja o foco desse artigo, creio ser importante situar que ao considerar a proposição de Albieri, talvez seja possível pensar sua noção de História Pública em termos semelhantes ao que Jörn Rusen como uma “cultura histórica” a ser apreendida em sua práxis social (RUSEN, 2015. p. 218-219). Nesse ponto, a noção de campo pressupõe uma forma de intervenção específica a qual os historiadores utilizam de sua disciplina para intervir na construção dessa forma de “consciência”.

¹⁵ Ver: DARNTON, Robert. *O beijo de lamourette*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990, p. 62-63.

¹⁶ SAMUEL, Raphael. *Theatres of Memory: past and present in contemporary culture*. Londres: Verso, 2012, p. 37 e 38.



acontece quando os historiadores lidam com uma representação do passado que pretende justamente efetivar o apagamento de sua origem?

A pergunta não é meramente retórica; de fato, retomando a reflexão de Ellen Wood, é possível afirmar que os meios de comunicação contemporâneos esforçam-se para criar uma visão de um capitalismo cada vez mais ahistórico e capaz não apenas de apagar suas origens, mas também seu próprio nome – substituindo-o por termos assépticos como “iniciativa privada”, “livre-mercado” (que, convém ressaltar, não são sinônimos de “capitalismo”, por mais que arautos liberais acreditem nisso). Dessa forma, os historiadores deparam-se com um paradoxo de difícil solução: afinal, como lidar com as concepções de uma “consciência histórica” na qual a negação da sua historicidade se sobrepõe à representação realista?

Contudo, o que se vê mais costumeiramente é que a ideia de Ellen Wood de uma “não-origem” do capitalismo não é propriamente uma simplificação grosseira, nem tampouco uma caricatura *reductio ad absurdum*. Trata-se de um apagamento cuidadoso e em certo sentido deliberado nas formas pelas quais o capital constrói mercadorias que narram seu próprio passado. Ao ser transformado em elemento “natural”, a história do capitalismo torna-se precisamente uma não-história, um dado essencial que precederia à história da humanidade.

Mas o que exatamente seria essa “não-origem”? Para explicar essa questão, creio que é preciso ter em mente que essa concepção só pode ser encontrada em obras que neguem a historicidade e a especificidade do capitalismo, no que concebo aqui que isso é algo característico de formas de representação do passado que emergem do que chamamos muitas vezes de modalidade de História Pública. Jill Liddington, em famoso ensaio acerca do tema, discute precisamente o quanto essas múltiplas modalidades são sedutoras o suficiente para abrangerem um estatuto de intervenção no presente, nas formas públicas de “conhecer o passado” e problematiza o quanto, afinal de contas, o consumo da história pública seria marcado pela passividade¹⁷. Dessa forma, as múltiplas formas públicas de “conhecer o passado” seriam objetos de consumo, sem discussão ou sistematização específica, exceto aquela induzida por narradores oniscientes, jogos de câmera ou limites algorítmicos – que se reservariam o direito de apagar certas partes incômodas ou complicadas de um passado aparentemente distante.

Esse não é propriamente um dilema novo para os historiadores. Reinhart Koselleck, por exemplo, destaca que durante muitos séculos o ofício da história era ele também dotado de suas estratégias de apagamento e que, portanto, quanto mais ele se especializara, mais se construía formas específicas de reduzir os elementos imponderáveis das representações. Para ele, a

¹⁷ LIDDINGTON, Jill. *O que é história pública?* ALMEIDA, Juniele Rabelo de. ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (org.). *Introdução à História Pública*. São Paulo: Ed. Letra e Voz, 2011, p. 32.



historiografia moderna do século XVIII passou a substituir o efeito da “providência divina” pelo “acaso”, que em tom por vezes anedótico, acabava eliminando explicações incômodas sobre o passado¹⁸. Conforme o cânone universalista do historicismo ganhou terreno, contudo, o acaso foi descartado como “resíduo idealista”, perdendo a possibilidade de casualidade do acaso em prol de explicativas causais de ordem temporal, outorgando assim a pretensão de uma história cada vez mais totalizante e totalizadora. Mas até que ponto as narrativas literárias, cinematográficas e lúdicas que exploram as representações do passado não utilizam de artifícios semelhantes ao da historiografia do século XVIII para apagar aquilo que não “se pode ser dito”? De fato, os dilemas do apagamento do passado parecem emergir nos debates acerca das operações historiográficas, em especial quando se retoma o comentário de Paul Ricoeur sobre a sentença de Nietzsche: “História demais mata o homem”, no que o filósofo francês pondera que a não-história carrega em si também uma história¹⁹. Em outras palavras, haveria historicidade até mesmo naqueles que acreditam na força daquilo que é histórico.

O REINO DO SIMULACRO E DO CAPITAL: ACUMULAÇÃO PRIMITIVA E VIDEOGAMES

Com o que fora dito, não é novidade que dentre a construção de narrativas passadas, haja uma dimensão imaginária que nem sempre encontra correspondente com algum tipo de realidade extra-discursiva. A proliferação de formas de contar o passado nas sociedades modernas está, segundo, Raphael Samuel, envolta num aparente paradoxo: conforme os historiadores se direcionam em torno da tarefa de recuperar um “passado histórico real”, há simultaneamente a crescente criação de passados imaginários²⁰. Nesses passados imaginários, narrados à exaustão por diferentes mídias, a história do capitalismo tem um espaço menos interessante do que se imagina, um paradoxo curioso tendo em vista que a experiência estética primordial das representações cinematográficas sobre o passado, por exemplo, circunda em torno de realismo obsessivo com aquilo que é histórico “tal como aconteceu”²¹. Em alguns casos, esse realismo adentra num terreno que Raphael Samuel designou como *living history*, uma forma de apropriação do passado, comum na Inglaterra da década de 1960, que provia

¹⁸ KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006, p. 156.

¹⁹ RICOUER, Paul. *A memória, a História e o esquecimento*. Campinas: Ed. Unicamp, 2007, p. 305.

²⁰ SAMUEL, Raphael. *Theatres of Memory: past and present in contemporary culture*. p. 232.

²¹ Uma ressalva interessante pode ser citada no filme de Sofia Coppola, *Maria Antonieta* (2006). Nele, a trilha sonora, composta por uma combinação de bandas de rock contemporâneas, quebra o ritmo da representação da corte de Versalhes de tal forma que, em uma das festas, a rainha da França exhibe em meio a sua enorme coleção de sapatos um tênis bastante contemporâneo.



“experiências reais” para visitantes em sítios arqueológicos e lugares históricos que quisessem reproduzir as experiências dos ancestrais que ali habitavam²². Samuel cogita que isso poderia ser configurado em experiências de realidade virtual “no futuro”. Sem adentrar em detalhes, creio que esse raciocínio pode ser estendido para o terreno dos jogos eletrônicos, como uma espécie de “passo adiante” desse *living history* contemporâneo.

Nesse aspecto, creio ser importante destacar a obra do historiador americano Adam Chapman, *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice*. Chapman possui uma visão bastante positiva de como a narrativa histórica dos jogos eletrônicos possibilita a formação de uma *popular history*, a qual ele separa de uma *academic history*²³. De fato, os jogos eletrônicos trazem componentes diferentes em relação a outras formas de representação do passado, principalmente pela ideia de que o jogador está, afinal de contas, “fazendo a história” conforme ele evolui nos jogos. Os diferentes estilos de *games* acabam, por sua vez, sendo cruciais para perceber como narrativas históricas são ficcionalizadas e transformadas em lúdico – os *adventures games*, por exemplo, centram-se em protagonistas que se movem de acordo com as coordenadas dadas pelo jogador numa narrativa pré-estabelecida²⁴, enquanto os *simulation games*, por sua vez, centram-se no controle de civilizações, povos ou situações históricas nas quais o jogador controla uma série de elementos (que Chapman define como *macromanagement*)²⁵. Mas há, contudo, duas importantes ausências na obra de Chapman: a primeira, de ordem técnica, sobre como o ato de “fazer a história” por parte do jogador está relacionada a uma “consciência histórica” por um lado e a outra, de como o passado “ficcionalizado” pelos jogos apaga certos temas.

²² Verdade seja dita, não só na Inglaterra. Nos Estados Unidos, as encenações sobre a Guerra Civil Americana ocupam parte significativa da cultura de diversos estados. E, contrariando o bom senso, até mesmo o Brasil vem encontrando modalidades mercadológicas semelhantes, como no famigerado caso da Fazenda Santa Eufrásia, em Vassouras-RJ, que oferece aos turistas a experiência de serem servidos por pessoas negras numa legítima fazenda cafeeira do século XIX. Ver: “Turistas podem ser escravocratas por um dia em fazenda ‘sem racismo’”. *The Intercept*, 6 de dezembro de 2016. Acesso digital em: <https://theintercept.com/2016/12/06/turistas-podem-ser-escravocratas-por-um-dia-em-fazenda-sem-racismo/>. Último acesso em 18 de abril de 2018.

²³ CHAPMAN, Adam. *Digital games as History. How videogames represent the past and offer access to Historical Practice?* Nova York e Londres: Routledge, 2016, p. 7. O uso dos termos em inglês, por mais que eles sejam facilmente traduzíveis para o português, ajuda a reforçar a noção de “popular history” não propriamente como uma história das classes populares, mas sim de uma história que se populariza por meio da cultura de meios de massa. Essa distinção, no texto de Chapman, está diretamente inspirada nas análises de Simon Schama e Raphael Samuel, no que parece reafirmar uma tradição da historiografia anglo-saxã na qual ele se insere. A discussão entre “história pública” e “popular history”, todavia, parece ser um debate ainda em aberto no qual por vezes os termos aparecem como sinônimos – como o próprio Chapman parece apontar.

²⁴ Na série *Assassin’s Creed*, por exemplo, o jogador percorre diferentes épocas históricas nas quais os personagens aparecem envolvidos numa trama ficcional sobre o controle do mundo por forças políticas que passam pelo domínio da família Bórgia em Roma, as atividades piratas no Caribe no século XVIII, as reviravoltas da Revolução Francesa e até mesmo os submundos da Inglaterra vitoriana.

²⁵ Na série *Age of Empires*, por exemplo, o jogador controla um povo em determinada era histórica e precisa cumprir certas missões, que envolvem na maioria das vezes o aniquilamento militar dos jogadores rivais. Para isso, ele deve coletar recursos para construir exércitos fortes o suficiente para triunfar a cada jogo.



De fato, alguns elementos cruciais da história do capitalismo são tão pasteurizados que por vezes são irreconhecíveis a partir das suas representações na *living history* contemporânea. Em jogos eletrônicos como *Sid Meier's Civilization*, *Age of Empires*, *Europa Universalis*, simulações estratégicas de *macromanagement*, o jogador parte de uma realidade pré-estabelecida que lhe oferece medidas monetárias dadas de antemão desde os primórdios, naturalizadas pelo jogador que as concebe como medidas de ouro (ou ducados) usados para comprar qualquer mercadoria disponível no jogo. Dessa forma, o jogador passa a se valer de um sistema de trocas literalmente ancorado em ouro, o que por sua vez ajuda a conceber uma narrativa bastante cara a história do capitalismo em sua versão mais ahistórica: a naturalidade do sistema de trocas monetárias. Elementos tais como a venda de terras e a noção de alienação da propriedade privada fundiária sequer aparecem nas representações aqui colocadas. O que resta ao jogador é entender que a economia agrária é irrelevante e o que realmente importa é uma esfera econômica em separado da vida política. O dinheiro é o que lhe permite comprar coisas no jogo.

Esse tipo de raciocínio engendra outros problemas na narrativa sobre o debate de transição. Enquanto Robert Brenner trouxe a importância de se discutir o capitalismo agrário e sua origem, o que os jogos mostram é que na sua versão sobre a transição do feudalismo para o capitalismo, a terra é um elemento acessório. Quando eventualmente esses elementos aparecem²⁶, eles estão muitas vezes imbuídos de um conteúdo teleológico em prol da “evolução dos jogadores” – e, de fato, em jogos de simulações, a noção de “evolução” é crucial para a vitória, podendo ela ser medida precisamente pelo avanço tecnológico dos jogadores. Assim, quanto mais tecnologia você detém, mais poderoso fica pelas regras do jogo. Nesses casos, poderia se dizer que se há alguma consideração acerca da origem do capitalismo ela é, no máximo, um advento tecnológico e não uma construção social²⁷. Há, sem dúvidas, uma teleologia poderosa, na qual o capitalismo – quando representado – é despido justamente de seu caráter distintivo, tornando-se um elemento ahistórico. Seu surgimento parte de uma escolha racional do jogador, sendo que em nenhum momento se questiona que pelas próprias regras do jogo, ele já está envolto num sistema de trocas monetárias que dependeu, em larga medida, da transformação da terra em mercadoria.

²⁶ Em *Europa Universalis IV*, por exemplo, o jogador passa por “eventos” acionados aleatoriamente via algoritmos que o comunicam que os servos estão abandonando as terras e indo para as cidades, dando ao jogador uma escolha binária: forçar os servos à terra, ou deixar que eles migrem para as cidades livremente.

²⁷ Em *Civilization VI*, por exemplo, o capitalismo é “descoberto” somente após o jogador ter pesquisado a tecnologia de “mídia de massas” e ter construído três bolsas de valores em suas cidades.



Mas não só a terra. Nos simuladores, quando o trabalho é exercido, ele é feito por um comando direto. Em jogos como os da série *Age of Empires*, o jogador direciona seus camponeses para as devidas tarefas necessárias para se conseguir recursos – e com os recursos, ele poderá criar edificações e soldados. Não há servos, eles não estão presos à terra, mas tampouco são livres; dependem unicamente do comando dado pelo jogador. Em jogos como *Europa Universalis*, camponeses e trabalhadores urbanos sequer são referenciados. O domínio político e econômico que o jogo busca construir exige, em última instância, o domínio comercial e militar, mas nada fala sobre as formas pelas quais o trabalho ocorre em suas terras – ou nas dos adversários. Opacos e sem vida, são cifras que valem apenas para garantir a vitória do jogo, no que não faz nenhuma diferença no *gameplay* se o jogador está lidando com escravos, servos ou trabalhadores assalariados.

Essa hipótese, que aqui persigo, não é propriamente inovadora, embora talvez pareça pelo tom da abordagem. Recentemente os livros do escritor George R. R. Martin, *A Song of Ice and Fire*, bem como a série televisiva *Game of Thrones*, foram alvo de debate entre o economista Paul Mason e o escritor Sam Kriss para entender se a teoria marxista poderia, ou não, prever o final da série²⁸. Embora em posições opostas, os dois autores reconhecem que a peça de ficção procurou fazer de tudo para não discutir uma das mais importantes categorias da teoria marxista que é justamente o trabalho – há pouco, ou nenhum espaço, para os camponeses que habitam o reino ficcional de Westeros. Ao mesmo tempo, a economia comercial monetarizada está posta como um dado *a priori*, sem maiores observações sobre sua origem – ou mesmo suas diferenças regionais. Em outras palavras, o *living history* e a estética realista das representações não parecem se debruçar excessivamente sobre a história do pecado original²⁹. A partir dessa hipótese, pode se afirmar que a noção de apagamento das origens do capitalismo estaria disseminada no que se chamaria grosseiramente de “cultura pop”, que tanto ajuda a construir as formas de “consciência histórica” do capitalismo tardio.

Sem dúvida, esse é um eixo crucial para essa reflexão: afinal, como se forma uma “consciência histórica”, amparada na simulação do *living history*, numa época em que a

²⁸ MASON, Paul. “Can Marxist theory predict the end of Game of Thrones?”. *The Guardian*, 6 abril 2015. Versão eletrônica em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2015/apr/06/marxist-theory-game-of-thrones-lannisters-bankers-sex-power-feudal-westeros-revolution> (último acesso, 01 de outubro de 2017). Ver também: KRIS, Sam. “Game of Thrones and the End of Marxist Theory”. *Jacobin Magazine*, 4 October 2015. Versão eletrônica em: <https://www.jacobinmag.com/2015/04/game-of-thrones-season-five-marxism/> (último acesso, 01 de outubro de 2017).

²⁹ Em termos recentes, para não cometer injustiças, a série televisiva inglesa *Taboo* e o jogo *Assassin's Creed – Freedom Cry*, chegaram a tocar em questões referentes ao imperialismo e à escravidão atlântica de forma bastante profunda, sendo o eixo central da narrativa dos protagonistas. Todavia, por mais interessantes que sejam esses casos, eles não parecem quebrar a dinâmica da “não-origem” do capitalismo.



produção tecnológica e midiática é constantemente pautada pela égide do capital? Que tipo de História Pública emerge e como os historiadores devem agir perante isso? Seguindo os passos de Frederic Jameson, essa tensão pode tornar-se ainda maior: o próprio modelo de representação contemporâneo estaria sendo pautado por uma estética umbilicalmente integrada à produção de mercadorias em geral³⁰. Dessa forma, não é propriamente surpreendente que a história da origem do capitalismo não seja representada pelas mídias, entendidas aqui justamente na sua formulação mais mercadológica³¹. Em outras palavras, talvez seja possível afirmar que ahistoricidade das relações capitalistas é justamente o ponto fraco de todo um acervo de mercadorias que negam, portanto, sua própria historicidade. Desse paradoxo, o espaço da discussão se concentra num inevitável binômio entre “representação/apagamento”. E nesse ponto, o que se “apaga” é tão crucial para compreender a representação quanto aquilo que se “representa”.

Convém destacar, dentro dessa reflexão, que a obra de Jameson aponta para um dado de correlação com o argumento de Ellen Wood. Em *A origem do capitalismo*, a autora destaca que todo esse processo de “não-origem” o qual o capitalismo contaria sua própria história se tornou a narrativa dominante, em especial após a derrocada do bloco socialista no final da Guerra Fria. Ora, é bem verdade, o argumento de Jameson é construído a partir da década de 1990, embora sua designação de “capitalismo tardio” se refira ao capitalismo neoliberal pós-1973³². Mas em ambas as obras, compreende-se que o mundo pós-Guerra Fria abriu uma dinâmica na qual: 1) a representação estética tornou-se inescapavelmente mercadológica, em todas suas dimensões, e 2) a narrativa hegemônica que o capitalismo produz sobre si é a de sua ahistoricidade. Essas duas percepções se consolidam a partir de um século XXI cuja própria dimensão de uma “história pública” tem também seus processos de comoditização. A *living*

³⁰ JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ed. Ática, 1990, p. 30.

³¹ Helyom Vianna Teles, em recente artigo, explica a distinção entre *serious games* (ou jogos sérios, cuja finalidade seria primeiramente educacional e depois lúdica) e os *comercial games* (ou jogos comerciais, nos quais a diversão estaria acima do seu conteúdo educacional) para depois questioná-la. Tendo a considerar que esse é, de fato, um campo complexo e de nuances no qual essa dicotomia realmente parece não dar conta do problema. Todavia, chama a atenção que o aspecto comercial não é problematizado no artigo, sem discutir o que o aspecto mercadológico da indústria elude e altera em relação às representações do passado. Ver: TELES, Helyom Vianna. “Um passado jogável? Simulação digital, videogames e História Pública”. In: *Revista Observatório*. In: *Revista Observatório*, v. 2, esp. 1, maio de 2016, p. 163-191.

³² Sendo mais coerente com o argumento jamesoniano, o termo “capitalismo tardio” em verdade remete à tese de Ernest Mandel, *O capitalismo tardio* (1985), voltada especificamente para o cenário europeu do final da década de 1960. Diante dos índices cada vez mais baixos de crescimento econômico e de uma lenta, mas crescente inflação, Mandel verificara que a internacionalização do capital chegava a um momento nunca antes visto, com uma expansão da produção em escala global. Jameson retomou esse argumento para tratar precisamente da lógica cultural do período, analisando como o campo cultural pós-68 estava trazendo novos elementos para refletir sobre as análises da Escola de Frankfurt sobre a indústria cultural.



history dos jogos eletrônicos não é gratuita, pois trata-se de mercadoria disposta a quem puder pagar, como muitas outras formas de entretenimento. Ainda assim, Chapman considera que os jogos podem, por meio de suas representações, serem importantes ferramentas de “consciência histórica”.

O que temos, em linha geral, é uma relação de passados imaginários, como destaca Raphael Samuel, devidamente mercantilizados para atender necessidades que não sejam, necessariamente, a derrubada do capitalismo. O “pecado original” não pode ser representado dessa forma, precisa ser apagado, pois somente assim ele poderá conceber que aquela simulação é uma representação do passado dotada de uma estética realista (“tal como ele aconteceu”). Mesmo seus elementos formativos mais significativos acabam sendo apagados e pasteurizados em muitas dessas narrativas. Karl Polanyi, em seu estudo clássico no livro *A Grande Transformação*, identifica três elementos cruciais da formação do capitalismo que se cristalizam efetivamente no final do século XVIII: a comoditização da terra, do trabalho e da moeda. Se seguirmos o caminho elaborado por este autor, vemos que nenhum desses elementos aparece como crucial nas narrativas mais consumidas acerca do passado nos jogos eletrônicos³³. Terra e trabalho são irrelevantes na narrativa dos *games*, enquanto a moeda, via de regra, já cumpre sua função como valor de troca universal desde o início dos jogos.

Invariavelmente é possível afirmar que o modelo de Polanyi não é estanque e pode ser acusado de certo eurocentrismo, tendo em vista que fenômenos cruciais da formação do capitalismo tais como o tráfico de cativos no Atlântico e o imperialismo são deixados de lado no escopo da análise, bem como o papel das mulheres na questão da reprodução da mão-de-obra na sociedade capitalista. Todavia, tais fenômenos também não são representados nos jogos simuladores de estilo *macromanagement*³⁴. As mulheres em *Europa Universalis* e *Age of Empires* são apenas trazidas como figuras de poder, ou genericamente representadas como camponesas. O imperialismo aparece basicamente como uma conquista militar entre uma nação mais poderosa e outra, sem maiores consequências senão o domínio de território ou de uma mercadoria. O apagamento operado pelos jogos eletrônicos de *living history* é bastante sistemático.

³³ Ver: POLANYI, Karl. *A Grande Transformação: as origens de nossa época*. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 2000, p. 94-95.

³⁴ No jogo *Victoria II*, da companhia sueca Paradox, o jogador controla um país do mundo entre 1836 e 1936. Nesse interim, ele poderá controlar uma nação escravocrata e manter a escravidão como forma de manter alguma espécie de equilíbrio econômico, bem como abolir os escravos. A forma como o jogo lida com a questão, todavia, coloca a situação dos escravos como questão meramente demográfica, o que não apenas pode induzir a erros, mas contribui para uma insensibilidade bastante característica sobre a escravidão.



CONSIDERAÇÕES FINAIS: QUAL O HORIZONTE DO HISTORIADOR?

Em certo sentido, este plano de trabalho pretende dar um passo além a essa discussão para olhar justamente para os apagamentos, para o não-dito de determinadas formas de representação do passado. Nesse sentido, entende-se que se pode concluir que a noção de “não-origem” do capitalismo pensada por Ellen Wood pode ajudar a desvelar justamente as formas específicas de apagamento da *living history* nos tempos do capitalismo tardio. Sendo assim, qual o papel que cabe ao historiador diante dessas formas de simulação e representação do passado? Que “consciência histórica” está sendo construída e, mais importante, qual “consciência histórica” está sendo apagada? Qual o espaço em que o historiador deve adentrar para fazer essa crítica?

Parece correto afirmar que os jogos eletrônicos não dão espaço para uma crítica que não seja aquela que é especializada. Revistas, vídeos, redes sociais, blogs... Os espaços múltiplos da crítica ao videogame são também espaços mercadológicos – e, convém destacar, também entrecruzados por uma enorme resistência em pensar criticamente os limites éticos e políticos dessas representações³⁵. Todavia, em nenhum desses espaços os historiadores adentraram procurando discutir com os jogadores os limites da representação histórica. A busca por realismo é limitada pela própria construção ficcional dos jogos e pelo fato de que o entretenimento é, sem dúvida, o principal foco dos desenvolvedores e dos críticos. Não obstante, isso não retira a necessidade de crítica e só destaca justamente como os termos “entretenimento” e “crítica” estão completamente descolados no capitalismo tardio, num fenômeno que é cumprido por agentes destinados a crítica única e exclusiva da mídia analisada. Aos historiadores, caberia apenas o papel de avaliar, como antiquários, o que é real ou não na representação.

Esse papel poderia ser facilmente recusado pelos historiadores, mas por vezes o prestígio da consultoria privada (atraente pelas cifras e pela exposição) pode fazer com que o mais ferrenho crítico acadêmico se torne o mais dócil consultor. Nesse ponto, não importa se nos jogos, o dinheiro é um fato dado, que a propriedade privada e suas origens são tomados como irrelevantes e o próprio trabalho é invisibilizado. As fantasias medievais não são elas

³⁵ Um dos casos mais recentes a ser citado foi o chamado escândalo *GamerGate*, em 2014, no qual uma desenvolvedora de jogos independentes foi acusada de manter relacionamentos sexuais com jornalistas e críticos para conseguir boas avaliações de seus jogos. O caso acabou fazendo com que uma grande parcela da comunidade *gamer* começasse uma intensa campanha de acusações misóginas e sexistas às mulheres que participam do desenvolvimento de jogos e do jornalismo *gamer*. Ver: “Anita Sarkeesian: ‘It’s frustrating to be known as the woman who survived #GamerGate’”. *The Guardian*, 16 de outubro de 2017. Acesso digital em: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2017/oct/16/anita-sarkeesian-its-frustrating-to-be-known-as-the-woman-who-survived-gamergate>. Último acesso em 18 de abril de 2018.



mesmas mais interessantes enquanto entretenimento quando olham para os cavaleiros? Por que, então, propor algum tipo de rigor crítico para analisar a representação histórica?

Ora, precisamente porque concebemos que essas representações históricas constroem, sim, uma “consciência histórica”, nos termos propostos por Albieri. Quando elas procuram representar o processo histórico, elas estão procurando imprimir um imaginário específico sobre o tempo passado. Contudo, diante da não-origem do capitalismo, esse tempo passado adquire uma forma teleológica, nos conduzindo para finais felizes e já previstos. Não é apenas que os traços distintivos das relações sociais capitalistas estariam apagadas: a sua própria emergência e as lutas que engendraram a formação dessas relações não estão ali. Invisibilizadas nessas formas de “consciência histórica”, imprime-se uma versão do passado que dificulta o próprio reconhecimento dessas relações: se não as vejo no simulacro, como verei elas fora dele? Em outras palavras, onde estaria o estatuto ontológico que definiria essas relações?

Como já dito anteriormente, é emblemático que os artefatos culturais do capitalismo tardio não olhem para o seu próprio processo formativo – como Dorian Gray, se olharem para o espelho, perceberão sua própria finitude. O que é menos óbvio, contudo, é que se constata que muitas das formas da “história pública” (ou da história não-acadêmica), não obstante seus méritos em popularizar o passado, também sejam mercadorias e, como tais, esbarrem nessa mesma dinâmica hesitante entre a representação e o apagamento. Cabe aos historiadores entrarem numa festa que não foram convidados e, de forma crítica, serem os “desmancha-prazeres” que vão questionar justamente os jogos eletrônicos e suas narrativas a partir de seu *métier*: afinal, que história é essa que esse jogo está contando? E qual a história que não está sendo contada?

Recebido em: 22/04/2018

Aceito em: 13/07/2018

REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Juniele Rabelo de. ROVAI, Marta Gouveia de Oliveira (org.). *Introdução à História Pública*. São Paulo: Ed. Letra e Voz, 2011.

BLACKBURN, Robin. *A construção do escravismo no Novo Mundo – do barroco ao moderno*. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2003.

BRAUDEL, Fernand. *El Mediterraneo y el Mundo Mediterraneo en la época de Felipe II*. México: Fondo de Cultura Económica, 1987.



- BRENNER, Robert. "The agrarian roots of European Capitalism". In: *Past and Present*, n. 97, nov. 1982. p. 16-113.
- BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.
- CALLINICOS, Alex. *Contra el postmodernismo*. Bogotá: El Ancora Editores, 1993.
- _____. "The limits of 'political marxism'". In: *New Left Review*, i. 184. Nov/Dez de 1990.
- CHAPMAN, Adam. *Digital games as History. How videogames represent the past and offer access to Historical Practice?* Nova York e Londres: Routledge, 2016.
- CHARTIER, Roger. "Defesa e ilustração da noção de representação". In: *Fronteiras*, Dourados, v. 13., n. 24, jul/dez de 2011. p. 15-29.
- DARNTON, Robert. *O beijo de lamourette*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- DAVIDSON, Neil. *How revolutionary were the bourgeois revolutions?* Chicago: Haymarket Books, 2012.
- DELUMEAU, Jean. *A civilização do Renascimento*. Lisboa: Editorial Estampa, 1984.
- FEDERICI, Silvia. *Calibã e a Bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva*. São Paulo: Editora Elefante, 2017.
- GIDDENS, Anthony. *O Estado-nação e a violência*. São Paulo: Ed.USP, 2001.
- HILTON, Rodney. DOBB, Maurice. SWEEZY, Paul (et. al.). *A transição do feudalismo para o capitalismo: um debate*. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 2004.
- JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ed. Ática, 1990.
- KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.
- KULA, Witold. *Las medidas e los hombres*. México D.F.: Siglo Veinteuno, 1999.
- LADURIE, Emmanuel Le Roy. *História dos camponeses franceses. Da peste negra à revolução*. Vol. 1. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.
- LE GOFF, Jacques. *A civilização do Ocidente medieval*. Bauru: Edusc, 2005.
- LEVI, Giovanni. *A herança imaterial: trajetória de um exorcista no Piemonte do século XVII*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- LINEBAUGH, Peter. REDIKER, Marcus. *A hidra de muitas cabeças: marinheiros, escravos, plebeus e a história oculta do proletariado atlântico nos séculos XVII e XVIII*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- LOVEJOY, Paul E. *Escravidão na África: uma história de suas transformações*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- LIDDINGTON, Jill. "O que é história pública?". In: ALMEIDA, Juniele Rabelo de. ROVAL, Marta Gouveia de Oliveira (org.). *Introdução à História Pública*. São Paulo: Ed. Letra e Voz, 2011.
- MARX, Karl. *O capital*. Livro 1. São Paulo: Boitempo, 2017.
- POLANYI, Karl. *A Grande Transformação: as origens de nossa época*. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 2000.



- RICOUER, Paul. *A memória, a História e o esquecimento*. Campinas: Ed. Unicamp, 2007.
- ROWBOTHAM, Sheila. *Hidden from History: 300 years of Women's Oppression and the fight against it*. Londres: Pluto Press, 1993.
- RUSEN, Jörn. *Teoria da história: uma teoria da história como ciência*. Curitiba: Editora UFPR, 2015.
- SAMUEL, Raphael. *Theatres of Memory: past and present in contemporary culture*. Londres: Verso, 2012.
- TELES, Heylom Vianna. “Um passado jogável? Simulação digital, videogames e História Pública”. In: *Revista Observatório*, v. 2, esp. 1, maio de 2016. p. 163-191.
- TESCHKE, Benno. *The Myth of 1648: Class, geopolitics and the making of modern international relations*. Londres: Verso, 2003.
- THOMPSON, E. P. *Costumes em comum: estudos sobre a cultura popular tradicional*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- _____. “An open letter to Leszek Kolakowski”. In: THOMPSON, E. P. *The poverty of theory and other essays*. Londres: Monthly Review Classics, 2008.
- THORNTON, John. *A África e os africanos na formação do mundo Atlântico, 1400-1800*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.
- VILAR, Pierre. *Ouro e moeda na História 1450-1920*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- VOGEL, Lise. *Marxism and the oppression of women: toward a unitary theory*. Chicago: Haymarket Books, 2013.
- WALLERSTEIN, Immanuel. *O sistema mundial moderno*. Vol. 1: a agricultura capitalista e as origens da economia-mundo europeia no século XVI. Lisboa: Ed. Afrontamento, 1990.
- WEBER, Max. *A ética protestante e o espírito do capitalismo*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- WOOD, Ellen Meiksins. “Os coveiros do capitalismo”. In: *Revista História & Perspectivas*. V. 29, n. 55. 2016. p. 33-49.
- _____. *Democracia contra capitalismo*. São Paulo: Boitempo, 2003.
- _____. *A origem do capitalismo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

