

## Séries de jogos com conteúdo de História: fundamento filosófico

Ana Maria Koch

Universidade Federal do Piauí, Curso de História/Campus de Picos, Brasil

### Resumo

O trabalho propõe reflexão sobre a relação entre a elaboração do conhecimento e a apresentação dele por meio de narrativas elaboradas em séries de jogos de entretenimento, séries formadas por quebra-cabeças, memória e caça-palavras editadas com Flash e HTML5 em mídia eletrônica <<http://www.ufpi.br/brasilemjogos>>. Conteúdo e meio estão relacionados numa proposta nova de abordagem no Projeto de pesquisa *História em interface digital* (FINEP; CNPq), em que a forma de jogo permite ao usuário a formulação de conhecimento por meio da aplicação de habilidades de raciocínio (p. ex.: análise, comparação, estabelecimento de relações, contextualização) menos favorecidas por outras mídias (livro, revista, texto acadêmico).

**Palavras-chave:** jogos, animação gráfica, História do Brasil

### Contato:

anamariakoch@pq.cnpq.br

A proposta de um Projeto de pesquisa para elaboração de jogos de entretenimento com conteúdo de *História do Brasil* editados para acesso por usuários na rede mundial de computadores surgiu da ponderação de duas variáveis. Uma, a de que o Curso de História do Campus de Picos, da Universidade Federal do Piauí (UFPI), começou a funcionar em 2007/2 paralelamente ao início de outros seis Cursos novos de Graduação universitária. A consideração dessa situação de implantação do Curso de História e a falta de arquivos históricos na Cidade de Picos para consulta, onde Estudantes pudessem desenvolver na região um trabalho de Pesquisa científica impôs a necessidade de abertura do leque de oportunidades. A segunda variável, levantada como uma possível área de investimento em Pesquisa acadêmica, veio da experiência pessoal de entretenimento com jogos de concentração disponíveis em páginas da rede mundial de computadores. Alguns desses jogos podem cumprir um papel positivo quando da necessidade de chegar rapidamente a um estágio de atenção para compreensão de textos lidos ou para a redação de texto ou, ainda, para correção de texto redigido. Jogos de concentração como *Mahjong*, *Fishdom* ou *Hidden wonders of the depths*, se jogados por quinze a vinte minutos antes de se iniciar uma produção intelectual – e desde que se tenha disciplina para sair deles depois desse tempo –, permitem que se consiga rapidamente atingir um grau de atenção tanto importante como necessário para o trabalho intelectual.

Foi a justaposição dessas duas variáveis aparentemente não relacionadas que gerou a proposta do *Laboratório de História em interface digital*.

A idéia base proposta no Projeto foi a de que é possível, sustentado no trabalho interdisciplinar de Docentes e Estudantes de História, Sistemas de informação e de Pedagogia, produzir um material que possa cumprir duas funções. Uma dessas funções é a dar a público o conhecimento em História produzido na academia não no formato tradicional de livro didático ou de elaboração textual apresentada em eventos da área de História ou, ainda, por exigências de titulação (como TCC, dissertações e teses). Há muita produção textual resultante de pesquisa acadêmica que pode ser transformada também em informação sem compromisso diretamente formativo. A segunda, mas não menos importante, é a da possibilidade de elaborar essa informação histórica num formato que evidencie a aplicação de habilidades de raciocínio tais como a da análise, da síntese, da comparação, da contextualização, do estabelecimento de relações necessárias para o trabalho intelectual e que o modelo de ensino escolar adotado no Brasil não favorece. Além disso, há possibilidade de trabalho dessas habilidades sob a consideração dos critérios de *espaço* e de *tempo* – ou os *a priori*, como são denominados na filosofia kantiana –, os critérios que organizam as informações para possibilitar a compreensão delas.

O jogo de entretenimento oferecido em interface digital, como *Mahjong*, por exemplo, pede ao jogador que junte pares de peças de acordo com regras determinadas. Essas peças estão relacionadas – por igualdade ou por tema – e é preciso descobrir essas regras para realizar a atividade com sucesso. O centro do jogo não são os pares de peças ou figuras, mas a decodificação das regras para que o usuário decida a estratégia de abordagem e realize a atividade. O mesmo ocorre com *Fishdom* (*reino dos peixes*) – ou com *Hidden wonders of the depths* (tesouros escondidos nas profundezas [do mar]). Em *Fishdom* há um cenário de fundo do mar a ser preenchido com peixinhos, plantas, vasos, iluminação adequada se o usuário cumprir fases do jogo por decodificação das regras e procedimentos adequados. Há etapas a serem cumpridas para chegar ao direito de aquisição desses prêmios e o jogo depende do entendimento das regras para que o resultado seja o sucesso no aprimoramento do cenário. As regras são dadas por *dicas*, se o usuário tem paciência para lê-las, mas geralmente é mais fácil que sejam reconhecidas durante o andamento do próprio jogo pela aplicação das habilidades do raciocínio. A propaganda do jogo, na página inicial, já informa: *Crie o aquário que você sempre quis e compre melhorias*.

É fato que há um grau de conhecimento necessário da área de Sistemas de informação, isto é, de programação de sistemas, para que se chegue à elaboração de jogos de concentração sofisticados como esses citados. É fato

também que para o caso do Projeto de *História em jogos* foi preciso começar o trabalho com opções bem mais simples e isso porque não dominávamos ainda programas de computação que permitem a construção e operacionalidade dos jogos. A opção da elaboração de um Projeto de pesquisa, por isso, foi a de reunir Estudantes de História que cursaram a Disciplina de *Brasil colonial* com Estudantes de Sistemas de informação que cursaram a Disciplina *Programação* para trabalho interdisciplinar de elaboração de jogos recreativos com conteúdo específico.

O desenho da estrutura dos jogos se definiu por *quebra-cabeças*, de *memória* e de *caça-palavras* para a elaboração de <séries> temáticas. A dinâmica de cada <série> temática é dada por uma relação estabelecida para sua construção, sendo essa relação também uma regra. Por exemplo, a definição da construção da <série> <especiarias> a partir da formação de *rotas de comércio de especiarias* adotadas por diferentes povos em diferentes datas (o *tempo*) e em diferentes percursos (o *espaço*) – no caso, as rotas selecionadas de Veneza, com o viajante Marco Pólo, iniciada na Armênia em 1272; de Portugal, com o navegador Bartolomeu Dias, cujo ponto marcante foi o Cabo das Tormentas em 1488; e a de Espanha, com o navegador Fernão de Magalhães que transpôs o Estreito de Magalhães em 1521, todas tendo como objetivo alcançar as fontes de produção das especiarias na Ásia e trasladá-las para a Europa procurando enriquecer com esse comércio.

A relação comum dada pela formação de riqueza a partir do comércio e a concorrência pelo acesso a essas riquezas é proposta de conteúdo para a montagem do jogo, relação que pode vir a ser entendida pelo usuário do jogo de entretenimento <especiarias> no final da atividade. Relação que, se não alcançada, não implica prejuízo para o objetivo de entretenimento a que o usuário se propõe obter. Na prática, a proposta que está em desenvolvimento no *Laboratório de História em interface digital* é a de construção de <séries> de jogos de entretenimento com conteúdo de *História do Brasil colonial*, que serão apresentadas ao usuário para acesso por meio de página editada na rede mundial de computadores.

No que se refere à construção de cada <série>, elas são formadas por seis a sete jogos de *quebra-cabeça*, dependendo da estrutura determinada para o tema escolhido, por jogo de *memória* e, na seqüência, por jogo de *caça-palavras*. Para a construção dessa determinada <série> é necessário o estabelecimento de regras de organização. No trabalho em execução, a organização estabelece que cada tipo de jogo dessa <série> forma uma <fase> específica.

Uma vez construída uma <série> temática a partir de regras escolhidas, há procedimentos planejados que, se seguidos, permitem ao usuário a visualização de uma informação sobre determinado assunto. No exemplo dado, sendo o assunto que forma uma <série> a das *especiarias*. Elas são citadas nos textos didáticos quando apresentado o tema da expansão ultramarina

portuguesa, fotografias ou desenhos são inseridos no contexto do capítulo que aborda o tema, procurando facilitar a compreensão do conceito.

Se uma estratégia é adotada na apresentação de um texto didático para facilitar a aquisição do conceito e, depois disso, do entendimento do conteúdo proposto no livro didático, a estratégia de construção do jogo de entretenimento na <série> <especiarias>, pode ser exemplificada pelo elemento <canela>. Construído esse elemento no *quebra-cabeça*, o usuário ganha automaticamente a abertura de uma página para acessar novo elemento. Nessa página, antes de novo acesso, a mesma figura montada, a <canela>, aparece ao lado de outras figuras dando indicações específicas: a de que se trata de uma planta, do tipo de plantação de onde é extraída e um breve texto informativo sobre a fonte de extração desse produto comercializado nas rotas comerciais de um determinado período histórico. Uma vez cumprida a <fase> do *quebra-cabeças*, as mesmas peças servem de base para o jogo de *memória*, possibilitando a construção da informação de que todas *especiarias* comercializadas eram oriundas de plantas e que esse produto demanda um certo tipo de sistema produtivo. Cumprida nova <fase>, a informação é apresentada de modo mais complexo, com a indicação das rotas e, nelas, de tópicos que devem ser encontrados no quadro *caça-palavras*.

Uma vez cumpridas tais etapas construídas do jogo, em lugar de um prêmio – *peixinhos* e *plantinhas* para enfeitar um aquário – ou da indicação de um lugar num *ranking* de jogadores *online*, o usuário do jogo de entretenimento com conteúdo de *História do Brasil*, na fase atual, de produção de entretenimento com conteúdo de *Brasil colonial*, recebe como presente uma <animação gráfica> construída de modo a evidenciar a ocorrência temporal e espacial de um evento histórico: a viagem de Fernão de Magalhães, por exemplo, e a abrangência dessa viagem. No caso das três rotas comerciais de especiarias selecionadas para a construção do jogo, uma <animação gráfica> que contempla o percurso cumprido de ida e volta daquela rota e que pode ser observada se apontado e clicado o tempo de ocorrência correspondente numa <linha de tempo> que aparece para o usuário na tela. É a comparação entre as especificidades de ocorrência de cada rota comercial em busca de especiarias – Marco Pólo, Bartolomeu Dias e Fernão de Magalhães – que pode favorecer a compreensão sobre um fenômeno econômico específico de um longo período histórico.

Descrito o processo de construção dos jogos de entretenimento – isso no atual Estado da Arte, pois a criatividade e a capacidade de pesquisa dos Estudantes indica que logo será possível trabalhar com novas propostas – importa passar para outro âmbito da argumentação que sustenta a proposta de desenvolvimento desses jogos como Pesquisa acadêmica.

Do ponto de vista da pesquisa histórica, a proposta se sustenta no enunciado de Paul Veyne. Em *Como se escreve La História: ensaio de Epistemologia*, publicado em 1971, esse historiador coloca em

discussão os procedimentos dos colegas que apresentam suas conclusões como *Verdade* pretendendo para essas conclusões o mesmo patamar de cientificidade defendido por cientistas de outras áreas acadêmicas. Sem que discutamos aqui o fundamento dessa pretensão (cf. para esse debate, *Contra o método*, de P. Feyerabend, e *Imposturas intelectuais*, de A. Sokal e J. Bricmont) pelo fato de que a *Verdade* nas Ciências foi uma ambição de pensadores dos séculos XVII e XVIII e que os cientistas contemporâneos nossos, em contraste, estão preocupados com o entendimento de fenômenos para propor intervenções e mudanças no domínio da natureza, Paul Veyne coloca em questão essa pretensão de *Verdade* e a adoção do critério de progressão linear dos eventos, indicando uma relação de causa e consequência entre eles. Esses procedimentos de *linearidade* e *causalidade*, junto com o de *necessidade* implicando a progressão – herdados de Aristóteles e defendidos a *unha e dentes* na área das Ciências Humanas – não fazem mais parte dos procedimentos das Ciências Exatas e da Terra em investigações, isto é, em pesquisa acadêmica.

Num capítulo intitulado *Ni hechos, ni geometral; intrigas* está fundamentado o princípio organizador da abordagem de Paul Veyne para a atividade do Historiador: ele propõe a construção do resultado do trabalho como uma *narrativa*. Esse enredo histórico está organizado sob a noção – ou conceito, se quiserem – de *enredo* (em espanhol: *intriga*): “[...] la intriga es un episodio de la vida real que el historiador acota a su gusto y en el que los hechos tienen sus relaciones objetivas y su importancia relativa. [...] siempre será intriga porque será humana, sublunar, porque no será un pedazo de determinismo (VEYNE 1972).

A proposta de Paul Veyne (1972) é a de que perguntar, relativamente a um *evento* – ou *fato ocorrido* – *quais são os que merecem suscitar o interesse do Historiador?*, para propor que o que é realmente importante é o *enredo* escolhido, isto é, a *intriga* escolhida. Em si mesmo um *evento*, “um hecho no es ni interesante ni no interesante”, continua Paul Veyne. Esse *evento* “no es nada sin su intriga”. Por outro lado, resguarda que “el objeto de estudio no es jamás la totalidad de todos los fenómenos observables en un tiempo y en un lugar determinados, sino algunos de sus aspectos que nosotros elegimos” (VEYNE 1972) e esse argumento não pode ser confundido com uma proposta de *relativismo histórico* (cf. VEYNE 1972). O centro da proposta epistemológica do arqueólogo e historiador francês é a de que “es necesario elegir” o “campo factual”: “El itinerario que el historiador elige para describir el campo factual puede ser elegido libremente y todos los itinerarios son igualmente legítimos (aunque no sean igualmente interesantes)” (VEYNE 1972).

Para que se possa compreender essa proposta adotada para organizar a informação histórica que o usuário de jogos de entretenimento com conteúdo de *História do Brasil colonial* poderá – se quiser – acessar, o conceito de *evento* ou *acontecimento* – isto é, o *campo factual* –

deve ser explicitado. Numa concepção de narrativa histórica como *enredo* “[...] los acontecimientos no son cosas, objetos consistentes, sustancias; son una acotación que hacemos libremente en la realidad, un agregado de procesos en los que se comportan activa y pasivamente sustancias en interacción, hombres y cosas” (VEYNE 1972).

Tratando da escolha – a *eleição* – do itinerário pelo qual um *evento* determinado pode ser narrado como acontecimento, está ressaltado na proposta epistemológica abordada, que um mesmo *evento* que é importante em um itinerário específico poderá ser um incidente apenas ou um detalhe em outro itinerário que sustenta a elaboração de uma outra narrativa. O tamanho desenhado no projeto que resultará na elaboração de determinada narrativa é que determinará também o número e complexidade dos eventos abordados. Essa narrativa elaborada pelo/a historiador/a aborda um itinerário possível entre outros. A sustentação da proposta epistemológica abordada é a de que “[...] los historiadores narran intrigas, que son como otros tantos itinerarios que ellos trazan a su gusto a través del campo objetivo factual (este campo se puede dividir hasta El infinito y no está compuesto de este campo, porque un itinerario debe escoger y no puede pasar por todas partes)” (VEYNE 1972).

É relativamente ao esclarecimento desse ponto da *escolha de itinerários* que a proposição filosófica de Ludwig Wittgenstein pode dar um apoio importante. Engenheiro de formação, de tradição cultural luterana e judaica pela família, esse filósofo austríaco passou a questionar, em 1945, a herança platônico-aristotélica que chegou ao Ocidente por Agostinho (WITTGENSTEIN 1988). O ponto de partida foi a análise da concepção de *signo* – ou de *linguagem* – das *Confissões*. A leitura de *Investigações filosóficas* é recomendada para o entendimento da valorização do contexto como apoio para o entendimento de um evento; além dessa questão fundamental, Ludwig Wittgenstein propõe uma abordagem completamente diferente de Agostinho – este que liga diretamente a palavra ao objeto –. Nas *Investigações filosóficas* está apresentada a compreensão de linguagem como designação de um objeto quando a palavra se relaciona a um objeto designado em uma proposição determinada – ou em uma frase determinada –; nessa concepção, “La expresión ‘juego de lenguaje’ deve poner de relieve aquí que *hablar* el lenguaje forma parte de una actividad o de una forma de vida. Ten a la vista a multiplicidad de juegos de lenguaje” (WITTGENSTEIN 1988).

Na expressão do *monge franciscano Guilherme*, personagem de *O nome da rosa*, pode-se entender a proposta do filósofo austríaco como afirmação da imaginação que explora a “infinita vertigem dos possíveis” (ECO 1983) dadas pela linguagem. A concepção de linguagem do filósofo austríaco é referida no romance (ECO 1983); para ilustração, em linguagem simples, do conteúdo do enfrentamento feito por Ludwig Wittgenstein relativamente à concepção de linguagem de Agostinho, cf. o último

capítulo de *O nome da rosa*. Cada expressão é uma num *jogo de linguagem* e – não havendo Verdade – deve-se compreender que “queremos estabelecer un orden en nuestro conocimiento del uso del lenguaje: un orden para una finalidad determinada; uno de los muchos ordenes posibles; no *el orden*” (WITTGENSTEIN 1988). Essa idéia completa a argumentação que vinha sendo enunciada nas *Investigaciones filosóficas* de que uma conclusão determinada que tiramos relacionando eventos, por exemplo, são um jogo de linguagem entre outros possíveis.

Tirando conseqüências das abordagens de Paul Veyne e de Ludwig Wittgenstein nas respectivas áreas, da História e da Filosofia, pode-se propor uma reflexão sobre a relação entre **conteúdo** – eventos da *História do Brasil colonial* – e o **meio** – os jogos de entretenimento – da apresentação desse mesmo conteúdo. Em primeiro lugar, uma determinada asserção que formulamos relativamente à realidade é somente isso, uma asserção. No vocabulário de Ludwig Wittgenstein, a realidade não precisa corresponder à asserção. Ela é uma *régua* que colocamos ao lado da realidade para operar como objeto de comparação. São várias as asserções que podem ser formuladas. Na formulação de Umberto Eco em *O nome da rosa*, é *infinita a vertigem dos possíveis*. Esses *possíveis* podem ser constituídos como narrativas – as *intrigas* de Paul Veyne – abordando eventos propondo relações entre eventos que são escolhidos dentre uma gama de possibilidades e com menos ou mais complexidade, formulando um *itinerário* que precisa ser explicitado como escolha e cujo tamanho será definido pelo historiador que constitui essa mesma *narrativa*.

Com essa base epistemológica e filosófica pode-se pensar que a constituição do conteúdo de uma <série> de um jogo de entretenimento produzida por um/a historiador/a é resultado da definição de uma *intriga* determinada, isto é, de uma *narrativa*, que será trabalhada pelo estabelecimento de relação entre eventos determinados, também escolhidos dentre uma variedade possível. As figuras e textos que aparecem numa tela depois de completado um *quebra-cabeças* determinado mostram algumas das relações que o/a historiador/a da narrativa daquela <série> está propondo. O tamanho da narrativa sobre uma relação de eventos da *História do Brasil colonial* que é construída pelo/a historiador/a é pequeno, mas pode dar conta de determinadas relações formulando um *itinerário* não complexo e por isso delimitado a ser compreendido com o auxílio de imagens e de textos breves pelo usuário do jogo de entretenimento. Também o jogo de entretenimento da <série> *especiarias*, como exemplo, pode ser entendido como uma asserção – um jogo de linguagem – que pode funcionar como *uma régua que colocamos ao lado da realidade para, operando como objeto de comparação*, possibilitar a formação de uma compreensão entre as muitas possíveis sobre o evento *especiarias* participa.

A possível importância da elaboração de jogos de entretenimento com conteúdo de *História do Brasil*

*colonial*, por isso, não tem como objeto principal veicular conteúdo historiográfico: não trata de salientar como foram interpretadas as narrativas de Marco Pólo, de Bartolomeu Dias, de Fernão de Magalhães ou as crônicas sobre suas viagens. Não pretende ensinar a Verdadeira história sobre essas viagens. Constituídas as narrativas breves e estabelecendo relações entre eventos determinados e em formato também determinado – sendo formato o dos tipos de jogos: *quebra-cabeças*, *memória*, *caça-palavras* –, o objetivo do Projeto de pesquisa é o de favorecer a prática das habilidades de raciocínio para a formulação de conclusões e isso levando seriamente em consideração que não há como garantir que todos cheguem à formulação das mesmas conclusões trabalhando com aqueles eventos selecionados pelo/a historiador/a. O exercício das habilidades de raciocínio – as capacidades de análise, de síntese, de comparação, de contextualização, de estabelecimento de relações, por exemplo – na direção da indicação de que é possível fazer – infinitas – propostas de narrativas (as *intrigas*) com sentido.

Essas *intrigas* podem ser compreendidas por outros por meio do conteúdo de jogos a partir da aplicação das mesmas habilidades de raciocínio utilizadas para a formulação deles, essa compreensão permitida sem implicar concordância/Verdade ou discordância/Mentira contida na epistemologia platônico-aristotélica. O jogo de entretenimento, o meio, que tem acrescido a ele o conteúdo resultante de produção acadêmica pode ser um interessante modo de valorizar a imaginação, tão necessária para o exercício da criatividade na produção científica em qualquer área acadêmica. A verificação dessa potencialidade oferecida pela atividade dos jogos de entretenimento é um dos próximos passos propostos dentre as contempladas nos projetos de pesquisa do *Laboratório de História em interface digital*.

## Referências

- ECO, U., 1993. *O nome da rosa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- FEYERABEND, P., 1989. *Contra o método: esboço de uma teoria anárquica da teoria do conhecimento*. 3. ed. Rio de Janeiro: F. Alves.
- OTTE, M., 1993. *O formal, o social e o subjetivo: uma introdução à Filosofia e à didática da Matemática*. São Paulo: EdUNESP.
- PIAGET, J., 1946. *A noção de tempo na criança*. Rio de Janeiro: Record.
- SOKAL, A.; BRICMONT, J., 1999. *Imposturas intelectuais: o abuso da Ciência pelos filósofos pós-modernos*. Rio de Janeiro: São Paulo: Record..
- VEYNE, P., 1972. *Como se escreve la Historia: ensayo de Epistemología*. Madrid: Fragua.
- WITTGENSTEIN, L. 1988. *Investigaciones filosoficas*. Barcelona; México: Editorial Crítica; IIF/UNAM.