

Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades

Isa Beatriz da C. Neves Lynn R.G. Alves Abelmon de O. Bastos

UNEB, Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais

Resumo

Nas últimas três décadas diversos acontecimentos históricos de repercussão regional, nacional e internacional foram gradativamente entrelaçados nos enredos dos jogos digitais resultando na criação de diversos títulos de grande sucesso. O desenvolvimento desses jogos, mesmo aqueles sem finalidade pedagógica explícita, tem gerado o interesse de pesquisadores como Schut, McMichael, Squire, Carvalho, Penicheiro entre outros que acreditam no seu potencial para o aprendizado colateral da História. Com o intuito de promover uma discussão teórica sobre esses tipos de jogos de ficção histórica, que aqui serão denominados de *history games*, o presente *short paper* tecerá algumas reflexões a partir desta definição e do levantamento e classificação deste tipo de jogo.

Keywords: Jogos digitais, História e aprendizagem.

Authors' contact:

{isabeatrizneves, lynnalves, abelmon}@gmail.com

1. Introdução

A História tem sido há alguns anos a fonte que retroalimenta os enredos de peças teatrais, obras literárias, filmes, novelas, histórias em quadrinhos, animes, *games* etc. Essa parceria no caso do cinema, data mais de um século [Napolitano 2006] e, até hoje, alguns títulos considerados clássicos são indicados ou exibidos nas salas de aula para promover aprendizagens, como exemplo: Danton: o processo da revolução [1982], O nome da rosa [1986], 1492 - A Conquista do Paraíso [1992], A lista de Schindler [1993], dentre outros. Já na mídia televisiva brasileira o resultado da aproximação com a História ficou conhecido como 'trabalhos de época', aparecendo apenas na década de 70, lançando sucessos de audiência conhecidos nacionalmente e, em alguns casos, internacionalmente tais como: Escrava Isaura [1970], Sinhá Moça [1986] etc.

O uso da História pelos jogos digitais seguiu o mesmo caminho dessas duas mídias, aliando conteúdos históricos e ficção o que possibilitava não apenas a visualização, mas também a interação, ou até mesmo, a imersão nos ambientes simulados. Cabe aqui ressaltar, que, antes mesmo de ser utilizada nos jogos com formato digital, a História já era utilizada como fonte dos jogos no formato 'analógico' (conhecidos também como jogos de tabuleiro). Destacam-se, entre esses jogos: *War* [1972], *Yatzi* [1983], *Cabral: descobrimento*

e criação [2000], *Alexander* [2003], *Age of Heroes* [2003], *Angus - Batalhas Medievais* [2004], *Band of Heroes* [2005], *Conquistadores* [2006], *War Império Romano* [2007] dentre outros.

Os acontecimentos e fatos históricos tiveram suas primeiras aparições nos jogos digitais do tipo *Role-Playing Game* (RPG), que começaram a surgir durante a década de 1970. Estes jogos contribuíram expressivamente para a compreensão de que a História poderia ser utilizada nesses suportes, assim como já acontecia em outras mídias. Tais jogos deram sua parcela de ajuda, na medida em que articulavam em seus enredos jornadas épicas para enriquecer suas narrativas (sem um caminho linear ou final pré-estabelecido) com personagens e ambientes que remetiam o jogador ao passado e a um mundo de fantasia. Dessa forma, ao incorporar narrativas, os jogos digitais transformaram a tradição narrativa visual e revolucionaram a forma como as histórias passaram a ser contadas [Novak 2010].

A partir daí a História marcava presença nos jogos digitais de estratégia, que, por sua vez, adotavam em seu enredo acontecimentos históricos reportando épocas passadas, como temática central ou apenas pano de fundo para construção do enredo, mesclando ficção aos fatos 'reais'. Os primeiros jogos de estratégia geralmente se desenrolavam em ambiente militar, no qual o jogador tinha que gerir os recursos e a construção de diversos tipos de edifícios e unidades. Segundo Novak [2010], até o início da década de 90, quase todos os jogos digitais desse tipo (como *Civilization*) eram baseados em turnos (*turn-based strategy* ou TBS), que permitiam a gestão de recursos através de decisões específicas sobre produção, localização e a maneira mais vantajosa de usá-los, com a disponibilidade de tempo necessária para tomar essas decisões. Como se pode perceber, esse é o típico jogo digital que, dentre outras coisas, estimula o jogador a investir algum tempo raciocinando estrategicamente antes de tomar decisões. Anos depois, surgiram os jogos de estratégia em tempo real (*real-time strategy* ou RTS), com integração de acontecimentos históricos, que pressionam o jogador a tomar decisões em um tempo cronometrado, sem muita oportunidade para avaliar minuciosamente suas ações.

2. History Games

O desenvolvimento dos jogos de ficção histórica denominados aqui de *history games* resulta de adaptações, montagens, restrições, seleções, generalizações e, até mesmo, criações espontâneas e

falsificadas, que, “às vezes, não guarda quaisquer relações com os acontecimentos ditos “reais” – tornando-se, assim, uma “história de mentira” [Arruda e Siman 2009]. Nessa lógica, simulam acontecimentos e fatos que se produzem nas e sobre as variadas dimensões da vida, no tempo e no espaço, como uma determinada sociedade, política, economia, cultura que pode ser realista ou alegórica, fidedigna ou fantasiosa, linear ou fragmentada. Assim, resgatam o passado – não necessariamente de maneira explícita – através da reconstituição dos vestuários, da arquitetura, dos símbolos, das concepções, das versões, das mentalidades, das dimensões, das vozes e dos costumes da época abordada.

2.1 Levantamento e Classificações

Os *history games* simulam e não somente representam os fatos ou acontecimentos históricos - como fazem os artistas plásticos em suas telas, os dramaturgos em suas peças ou os cineastas em seus filmes. Esses jogos possibilitam ao jogador assumir o centro das decisões de um ambiente intencionalmente projetado com elementos históricos cuja finalidade é recriar e fazer alusão a um contexto histórico que, não mais pode ser vivenciado (no sentido do interator tomar decisões) senão por meio da simulação. Dito, de outra forma, por meio do processo de imitação do mundo ‘real’, no qual é possível interagir, vivência a História do ponto de vista interno e não só externo – como acontece nas representações - através da tomada de diversas decisões: ir ou voltar, pegar itens ou descartá-los, atirar ou ignorar, invadir ou preservar etc.

Os *history games* são simulações históricas que não se esgotam em si mesmos [Neves 2011]. Em outras palavras, há sempre muito mais a ser apreendido, além daquilo que, neles, são dados a ler ou a ver. Por isso, a necessidade de ir além da dimensão mais visível ou mais explícita deles, pois há sempre lacunas, silêncios e códigos que precisam ser decifrados, identificados e compreendidos. O importante não é apenas identificar o que se simula do acontecimento ou fato histórico, mas como e o que não se simula também. Por isso é importante destacar que a escolha do tema histórico e a forma como ele é simulado, na maioria das vezes, são ditadas por influências do presente, pela repercussão mundial, pelos gostos e pelas expectativas do público. Dessa forma, quanto mais conhecido ou mais evidenciado for o acontecimento históricos mais possibilidade haverá de se tornar um jogo. Por isso, hoje se tem um número grande de jogos que simulam marcos da História como: I e II Guerra, Invasão do Iraque, Guerras Napoleônicas, Revolução Francesa etc.

Para conhecer e mapear quantos títulos de *history games* de “desktop” foram desenvolvidos até a atualidade realizou-se um levantamento em diversos sites de busca em âmbito nacional e internacional, utilizando como palavras-chave: jogos eletrônicos históricos, *games* de história, jogos digitais históricos e

history games. Foram encontrados nessa pesquisa cerca de 120 títulos desenvolvidos entre o período de 1986 a 2010 por empresas e grupos de acadêmicos. Através da análise desses dados, foi possível estabelecer algumas classificações relacionadas à intencionalidade (ou finalidade), ao conteúdo, à categoria (ou tipologia) e à forma.

No que tange à intencionalidade, os *history games* podem ser divididos em duas classificações: sem nenhuma finalidade pedagógica, voltado única e exclusivamente para entreter os jogadores e ser vendido no mercado comercial (nomeados aqui de *non-serious*); e os com fins voltados para educação e aprendizagem de saberes históricos escolares (nomeados aqui de *serious*). No levantamento feito, foram encontrados 113 *history games* que podem ser considerados *non-serious* e apenas 7 *serious*. Destacam-se, dentre esses jogos *serious*, Triade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, Estrada Real Digital, Cabanagem, Portugal 1111: A conquista de Soure e Búzios: ecos da liberdade, ambos desenvolvidos nos últimos quatro anos por grupos de pesquisas acadêmicos. Essa estatística demonstra que a maior parte dos *history games* encontrados não assumem qualquer responsabilidade em utilizar suas potencialidades para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Os produtores desse tipo de jogo visam apenas a venda da sua mercadoria utilizando-se dos acontecimentos da História apenas para fins lucrativos. Todavia, o fato de não serem pensados para a educação formal não impede que seus jogadores aprendam saberes históricos ali existentes, por meio de uma aprendizagem indireta, colateral [Dewey 1979; Johnson 2005], paralela ao ato de jogar. Para Johnson [2005] na aprendizagem colateral, os jogadores desenvolvem habilidades cognitivas, muitas vezes sem perceber que elas fazem parte dos conteúdos presentes no currículo escolar. Desse modo, aprendem indiretamente ao estabelecer links com ações concretas, materializadas no enredo do jogo e correlacionadas com o seu cotidiano.

No que se refere aos conteúdos, os *history games* podem ser classificados quanto aos períodos históricos que abordam como: **Pré-História** (*Evolution: The Game of Intelligente Time*); **História Antiga** (*Civilization: Call to Power*, Faraó, Cleópatra: *Queen of the Nile* etc.); **História Medieval** (*Age of Empires 2: The Age of Kings* etc.); **História Moderna** (*Versailles 1685*, Triade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade etc.); **História Contemporânea** (*Medal of Honor, 1942: The Pacific Air War, Across the Rhine: 1944 – 1945*, Búzios: ecos da liberdade, Estrada Real Digital, Cabanagem etc.); **todos os períodos históricos** (*Civilization II e Age of Empires* etc.). Tomando como base os *history games* encontrados, constatou-se que cerca de 48% desses jogos se remetem aos assuntos do período histórico contemporâneo e apenas 1% à Pré-história (ver Gráfico 1). Isso significa que os assuntos mais recorrentes nesses jogos são: I e II Guerra

Mundial, Nazismo, Terrorismo, Ataque de 11 de setembro, Invasão no Iraque, entre outros. Entre os *history games* que podem ser classificados como *serious*, 50% abordam assuntos também do período contemporâneo.

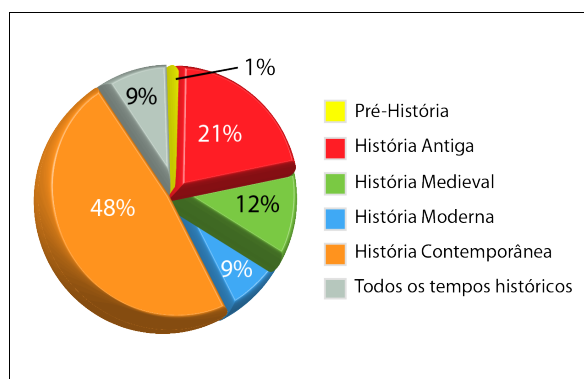


Gráfico 1: Divisão dos *history games* por períodos históricos. Fonte: própria [Neves 2011].

Apesar de qualquer jogo poder ser classificado em uma ou mais categorias (ou tipologia) ao mesmo tempo, devido à hibridização de algumas características, optou-se por classificar os *history games* em: RPG, Ação/Aventura, Educacional, Ação/FPS e Estratégia; tomando como referência a característica da jogabilidade que mais sobressaia. Nessa perspectiva, 53% eram de estratégia e apenas 5% *Role playing game* - RPG. Vale destacar, também, que, entre os *history games* pesquisados, 12% eram jogos educacionais, ou seja, jogos *serious*, que adotam como principal tarefa o desafio de aliar, de forma não convencional, os assuntos escolares à plataforma digital dos jogos, proporcionando uma aprendizagem diferenciada por meio do lúdico, da simulação e da resolução de problemas nos âmbitos semióticos dos jogos [Gee 2004].

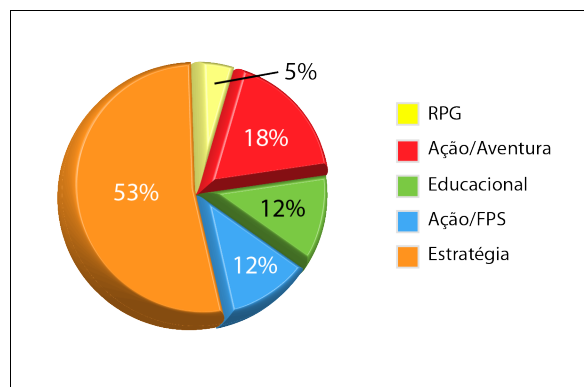


Gráfico 2: Divisão dos *history games* por categorias. Fonte: própria [Neves 2011].

Com relação à forma dos conteúdos históricos trabalhados nos *history games* pesquisados foram classificados em:

- **Ficção Histórica** – aqueles que simulam enredo ficcional baseado em acontecimentos históricos, mas que segue um sentido próprio, que pode não ser igual à

História real (*Prince of Pérsia*, Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, Estrada Real Digital, Búzios: Ecos da Liberdade etc.);

- **Mitológicos** – aqueles que simulam elementos históricos da mitologia grega (*Age of Mithology*, *God of War*, *Zeus: Mestre do Olimpo*, *Acrópolis* etc.);

- **Biográficos** – aqueles que simulam a vida de um personagem histórico real, geralmente os considerados “grandes homens”, através da reconstrução no seu enredo (*Napoleon: Total War*, *Alexander*, *Caesar III*, *Cleópatra: Queen of the Nile* etc.)

- **Ficcionais de Guerra** – aqueles que simulam, no seu enredo, ambientes de guerra e toda a trama é desenvolvida em batalha entre tropas oponentes (*Medal of Honor*, *Call of Duty* etc.)

- **Reconstrução histórica** – aqueles que tentam simular, no seu enredo, acontecimentos históricos reais, com existência historiográfica comprovada, através da reconstituição do cenário e de personagens (*Cabanagem*, *Shadow of Rome* etc.)

Independente do tipo de *history games*, é importante destacar que eles são simulacros da realidade, assim como as imagens e os registros iconográficos não representam uma realidade histórica em si, nem a reprodução fiel de eventos ou de objetos históricos tal como teriam acontecido. Apesar de fazer menção a “traços, aspectos, símbolos, representação, dimensões ocultas, perspectivas, induções, códigos, cores e formas nela cultivada”. [Paiva 2004]. Lowenthal [1998] também compartilha deste posicionamento ao afirmar que todos os relatos sobre o passado contam histórias sobre ele, e consequentemente, são parcialmente inventados. Em outras palavras, significa dizer que não existe uma verdade histórica pura e absoluta de um determinado fato ou acontecimento, por mais que se esteja munido de muitas fontes históricas, que ajudam a recortar o ocorrido. Os historiadores dão-nos uma representação do passado, mas não a “representação” [Garcia 2006]. Assim, não se pode garantir com total precisão que uma narrativa histórica de fato ocorreu como ela está sendo contada, até mesmo porque, a depender da perspectiva abordada (vista de cima ou vista de baixo), resulta em posicionamentos distintos no momento de descrever o que aconteceu.

3. Conclusão

A mesclagem de conteúdos ‘verídicos’ e ficcionais (ou seja, desenvolvidos pelo imaginário de seus produtores), tanto nos jogos digitais como em outras mídias é um assunto que sempre suscita discussões, sobretudo, por causa da tênue fronteira que delimita essas áreas. Nos últimos anos, essa fronteira tem sido palco de instabilidade, principalmente, porque o paradigma de análise da realidade vêm sendo gradativamente repensado devido o acolhimento do imaginário pela ciência contemporânea. É, em meio a esse contexto, que se acolhe a criatividade, a imaginação e a invenção presentes nos jogos digitais.

Não como elementos que representam um conhecimento menor ou pior do que os outros, mas como uma nova forma de inteligibilidade, de possibilidades para novas práticas pedagógicas, capaz de trazer inovação e problematização de conceitos. Assim, mesmo se tratando de ficção, não se pode negar que esses jogos dão contribuições significativas sobre conhecimentos históricos (escolares e não-escolares), assim como vem acontecendo através de outras mídias, que resgatam tempos remotos, reconstituindo toda uma memória da época. Isto reforça a necessidade de cooperação do historiador com a equipe de desenvolvimento pois tanto a narrativa quanto a interface são elementos que comunicam o período histórico retratado.

Os *history games*, como qualquer outra linguagem, trazem embutidas as escolhas dos seus desenvolvedores e do contexto no qual foram produzidos. Esses são motivos suficientes para que os conteúdos neles inseridos não sejam tomados imediatamente como verdade ou retrato fiel de uma época. Portanto, cabe a quem utilizá-los decodificar os filtros e os ícones, para ir além das dimensões visíveis, além daquilo que é dado na forma explícita.

O uso qualitativo do jogo digital no ensino de História deve ser acompanhado de uma proposta didática que tenha a finalidade de contemplar sua utilização – não como mera ilustração ou reiteração do que foi dito na sala de aula ou lido nos livros didáticos – mas como uma linguagem ou fonte documental que traz sua própria versão da História, através da arte e do lúdico. Aproveitar as potencialidades dos jogos digitais no ensino de História constitui-se num grande desafio, principalmente por ser uma iniciativa ainda recente, na qual poucos docentes e pesquisadores ousam estabelecer uma discussão metodológica mais aprofundada. Como em outros documentos, os jogos encerram representações sociais construídas por seu(s) desenvolvedor(es) ao fazer(em) a sua própria releitura dos fatos, e que, portanto, não podem passar despercebidas ao serem utilizados.

O docente, ao usar o jogo digital no ensino-aprendizagem de História, não deve se limitar a recolher informações históricas ou a investigar se a simulação do passado, criada por seus desenvolvedores, confere com a historiografia - mesmo porque essa pode não ter sido a intenção deles ao criar o jogo. Cabe ao docente, juntamente com os discentes, desenvolverem a percepção para entender como a história foi construída dentro da narrativa do jogo, evidenciando a mentalidade que ali se faz presente.

Referências

- ARRUDA, E. P. E SIMAN, L. M., 2009. Jogos Digitais, juventude e as operações da cognição histórica. In: FONSECA, Selva. Ensinar e aprender História: formação, saberes e práticas educativas. Campinas: Alínea, p. 231 – 252.
- CARVALHO, J. R. E PENICHEIRO, F. M., 2009. Jogos de computador no ensino da História. Coimbra: Anais do Videojogos. p. 402-412. Disponível em: http://coimbra.academia.edu/FilipePenicheiro/Papers/363751/_Jogos_de_Computador_no_Ensino_da_Historia
- DEWEY, J., 1979. Experiência e educação. Tradução de Anísio Teixeira. São Paulo: Companhia Editora Nacional.
- GARCIA, S. G., 2006. Jogando com o passado: o papel de Jogos Digitais na forma como nos aprendem História. In: *Current Developments in Technology-Assisted Education*.
- GEE, PAUL J. W. 2004. *What video games have to teach us about learning and literacy*. USA: Palgrave Macmillan.
- JOHNSON, S., 2005. Surpreendente! a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Tradução: Luciana Teixeira Gomes e Lucy Hellen Duarte. Rio de Janeiro: Campus.
- LOWENTHAL, D., 1998. Como conhecemos o passado. Projeto História. São Paulo, nº. 17. nov.
- McMICHAEL, ANDREW., 2007. *PC Games and the Teaching of History. The History Teacher* v. 40.2. Disponível em: <http://www.historycooperative.org/journals/ht/40.2/mcmichael.html> [Acesso 9 abril de 2010].
- NAPOLITANO, M., 2006. A História depois do papel. In: PINSKY, Carla. Fontes Históricas. São Paulo: Contexto.
- NEVES, I. B. DA C., 2011. Jogos digitais e potencialidades para o Ensino de História: Um estudo de caso sobre o *history game* Triade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade. 2011. 243 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, UFBA, Salvador.
- NOVAK, J., 2010. Desenvolvimento de Games. São Paulo: Cengage.
- SCHUT, K., 2007. *Strategic simulations and our past: the bias of computer games in the presentation of history. Games and culture*, Sage Publications, v. 02, n. 03, jul. 2007. Disponível em: <http://gac.sagepub.com> [Acesso 9 novembro de 2011].
- SQUIRE, K.D. 2004. *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III* [online]. Disponível em: <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html> [Acesso 2 de dezembro 2010].
- Outras referências**
- 1492: CONQUEST OF PARADISE. (1492 - A conquista do paraíso), 1992. Direção: Ridley Scott. Estados Unidos. Duração: 150 min.
- AGE OF EMPIRES., 2007. Desenvolvedor Emsemble Studios. Publicador Microsoft Games Studios.
- BAND OF HEROES, 2005. Desenvolvedor Matrix Games, 2005.
- BÚZIOS: ECOS DA LIBERDADE, 2010, Desenvolvedor Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais – UNEB, cadastrado no Diretório do CNPq.
- CALL OF DUTY, 2003. Desenvolvedor Infinity Ward Trevarch. Publicador Activision..
- SCSHINDLER LIST. (LISTA DE SCHINDLER), 1993. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos. Duração: 195 min.
- TRIÁDE: LIBERDADE, IGUALDADE E FRATERNIDADE, 2008. Desenvolvedor Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais – UNEB, cadastrado no CNPq.
- WAR IMPÉRIO ROMANO, 2007. Desenvolvedor Grow Jogos e Brinquedos. Publicador Grow Jogos e Brinquedos.