

## HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: possíveis diálogos com o passado através da simulação

Isa Beatriz da Cruz Neves [UFBA/ UNEB]<sup>1</sup>

Lynn Alves [UNEB/SENAI-Cimatec]<sup>2</sup>

Lygia dos Santos Fuentes [UNEB]<sup>3</sup>

Glória Valdelice Flores [UNEB]<sup>4</sup>

### Resumo

Este artigo objetiva socializar os resultados obtidos a partir da realização de uma pesquisa com docentes e graduandos de História, Pedagogia, Letras e Cinema que tiveram oportunidade de interagir com jogos digitais cujos enredos evidenciam e simulam acontecimentos históricos. Denominamos esses tipos de jogos de *History games*. Em especial, os sujeitos dessa pesquisa interagiram mais tempo com o jogo Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, justamente por que o intuito era identificar quais os sentidos e conotações que emergiam a partir do contato específico com esse jogo voltado para o ensino-aprendizagem de História.

**Palavras-chave:** *history games*, Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, ensino-aprendizagem de História

### Authors' contact:

<sup>1</sup> isabeatrizneves@gmail.com

<sup>2</sup> lynnalves@yahoo.com.br

<sup>3</sup> fuenteslygia@gmail.com

<sup>4</sup> gloriavfoa@gmail.com

## 1- Introdução

Os jogos digitais se constituem num dos produtos da indústria cultural mais proeminente, que nos últimos anos tem expandido e conquistado bastante destaque no cenário mundial. Atualmente, possui movimentação financeira de 60 bilhões de dólares ao ano<sup>1</sup>, e já existe perspectiva de seu faturamento subir para US\$ 73,5 bilhões em 2013. Segundo o vice-presidente de Relações Públicas da Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES), André Penha, em entrevista concedida para Agência Brasil no mês de março deste ano, só no Brasil há cerca de 40 milhões de usuários nas mais diversas plataformas, mesmo considerando a massiva pirataria destes produtos no país.

Vários fatores contribuem para esse sucesso dos jogos digitais, não somente entre o público infanto-juvenil ou público *teen*, mas entre jogadores de diferentes idades, sexos e raças. Podemos evidenciar os seguintes:

- aperfeiçoamento dos gráficos e das animações que em quase nada se assemelham aos jogos (Spacewar, Pong, Pac-Man, Tetris, etc);
- aumento da capacidade de interação e imersão dos jogadores;
- utilização de recursos de outras linguagens (história em quadrinhos, cinema, teatro, desenhos animados, etc.) como inspiração e aproximando-se de uma narrativa transmidiática ;
- aproximação da indústria cinematográfica lançando diversos títulos de filmes e jogos simultaneamente;
- criação de jogos para plataformas móveis (como celular, iPod Touch, iPhone, DS, PSP, etc.) e para redes sociais (Orkut, Facebook, etc);
- introdução de enredos bem elaborados baseados em acontecimentos fictícios e/ou históricos;
- desenvolvimento de novas plataformas com sistema sensível a movimentos (Nintendo Wii Sports, Xbox 360 Kinect e Playstation Move);
- dentre muitos outros.

Essa atrativa roupagem dos jogos digitais contribuiu para uma mudança significativa na sua utilização e elaboração. A confluência de todos esses fatores transformou os jogos digitais num campo híbrido, resultado de uma natureza intersemiótica, isto é, formada por um sistema de signos.

Todas essas linguagens passam por um processo de tradução intersemiótica, quer dizer, transposição de um sistema de signos a outro, para se adequarem aos potenciais abertos pelas novas tecnologias que são atraídas para a linguagem dos games. [SANTAELLA e FEITOZA 2009]

Todo esse desenvolvimento dos jogos digitais vem chamando muita atenção e não passa despercebido por algumas instâncias da nossa sociedade, principalmente pelos centros propulsores de ensino e pesquisa.

Somente agora os jogos digitais se tornaram importantes e seus entusiastas estão sendo ouvidos nas academias por que esse assunto deixou de ser encarado como tolice infantil e passou a ser entendido como propulsor da materialidade tecnológica da sociedade contemporânea. [XAVIER 2010]

---

<sup>1</sup> Informação retirada da matéria **Para Electronic Arts, menos é mais em videogames**, disponível: <http://portalexame.abril.com.br/negocios/noticias/electronic-arts-menos-mais-videogames-570722.html>. Acesso: junho de 2010

Conforme afirma Xavier [2010], as percepções sobre esse elemento cultural começaram a mudar no âmbito acadêmico, quando os pesquisadores passaram a visualizá-lo para além da concepção de mero artefato tecnológico não sério, utilizado como ocupação temporária de tempos livres e voltado apenas para atividades lúdicas que se encerram em si mesmo, isto é, no seu próprio ato.

Desde então, o multiverso dos jogos passou a atrair diversificadas pesquisas, desenvolvidas em universidades de vários países sob perspectivas como a dos pesquisadores portugueses: Licínio Roque (Universidade de Coimbra), Nelson Zagalo (Universidade do Minho), Oscar Mealha (Universidade de Aveiro), Joaquim Carvalho (Universidade de Coimbra), dentre outros. No Brasil, apesar de não possuir tradição acentuada de desenvolvimento de jogos como países da América do Norte, Europa e Ásia, também tem pesquisadores interessados em investigar essa área, com intuito de desbravar vertentes que vão além da concepção dos jogos digitais como mero meio de entretenimento, como: Lynn Alves (UNEB/SENAI), Edson Pfitzenreuter (UNICAMP), Filomena Moita (UEPB), Elieser Jesus (UNIVALI), Eucídio Arruda (UFU), Ivelise Fortim (PUC\_SP), Roger Tavares (SENAC-SP/GameCultura), Esteban Clua (UFF), Cristiano Max Pereira Pinheiro (FEEVALE), dentre outros.

Por meio do compartilhamento de saberes floresceram discussões sobre a possibilidade de se pensar os jogos digitais como recursos midiáticos capazes de auxiliar o processo de ensino-aprendizagem dessa geração de estudantes que já estão habituados ao convívio digital e preferem atividades ativas, rápidas, de caráter exploratório e com informações disponíveis em vários suportes paralelos. [KIRRIMUIR E MCFARLANE 2004] Trata-se de crianças, adolescentes e jovens que já nasceram imersos num mundo cuja linguagem predominante é a digital. Esse contexto é completamente diferente da época alcançada, talvez, por seus pais e docentes quando a linguagem predominante era a analógica. A incompatibilidade dessas linguagens é a geradora de conflito entre as gerações.

Apesar de discussões sobre a possível aliança entre jogos digitais e educação estarem ocorrendo de forma fluida em diferentes meios de comunicação e não somente no âmbito acadêmico, por diversos motivos os jogos ainda enfrentam algumas resistências por parte de docentes que não concordam com seu uso nem dentro das instituições escolares, e muitas vezes, nem mesmo fora. No caso específico de História essa atitude é bastante recorrente. Percebendo essa realidade implícita na postura de alguns docentes de História surgiu o desejo de investigar através de uma pesquisa em nível de mestrado quais os sentidos que estes docentes atribuem aos jogos. Chegara o momento de

aprofundar as discussões sobre jogos digitais e docentes de História já que, lamentavelmente<sup>2</sup>, ainda são poucas as pesquisas que relacionam essas duas áreas.

Para dar início a investigação, no primeiro semestre do decorrente ano foi realizado um Curso de Extensão<sup>3</sup>, com reuniões durante cinco sábados pela manhã, na Universidade do Estado da Bahia – UNEB. Participaram cerca de 3 docentes e 14 graduandos de diversas áreas do conhecimento e de várias instituições, convidados por meio de cartazes e e-mail de divulgação. Vale ressaltar que, devido ao tempo e a disponibilidade dos sujeitos, optou-se por investigar mais a fundo os sentidos que emergiam a partir da interação de um único jogo digital voltado para educação: Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade.

Procurou-se averiguar também se potencialidades foram visualizadas para mediar o processo de ensino e aprendizagem, principalmente de História. Haja vista, esse jogo se enquadrar na categoria que denominamos de *History games*<sup>4</sup>, isto é, jogos que simulam acontecimentos históricos que podem ser desde a Antiguidade Clássica até os mais contemporâneos como: a Invasão do Iraque pelos Estados Unidos.

## 2- Cenário nacional das pesquisas sobre jogos digitais

Antes de começar a investigação foi necessário saber o que já havia sido pesquisado no âmbito acadêmico entre dissertações e teses sobre jogos digitais, educação e História. Até mesmo, para conhecer o estado da arte e identificar quais os conteúdos das discussões realizadas no nosso país sobre essa temática.

Para tanto, foi realizado um levantamento das dissertações e teses no portal do Banco de Teses da Capes<sup>5</sup>, utilizando como palavras-chave: jogos eletrônicos, videogames, games, jogos digitais. Ao todo foram encontradas 117 produções, sendo 98 dissertações e 19 teses, de diferentes áreas do conhecimento durante o período de 1996 à 2009. Constatamos que, apenas a partir do início deste século houve uma maior sistematização de estudos relacionados aos jogos digitais, apesar desse

<sup>2</sup> Verificar no tópico seguinte a estatística feita a partir do Banco de Dados da Capes sobre dissertações e teses sobre jogos digitais.

<sup>3</sup> Locus que se constituiu o campo empírico da pesquisa que esse artigo se refere.

<sup>4</sup> Esse assunto será mais bem abordado no tópico 3 deste artigo.

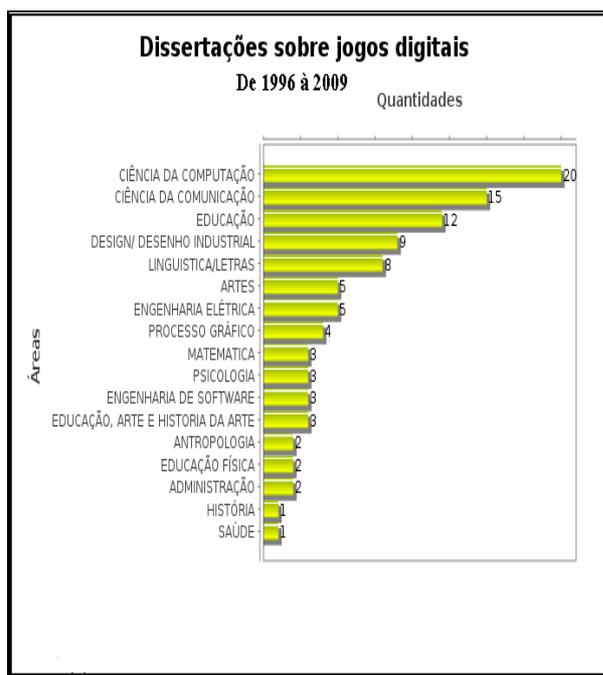
<sup>5</sup> Disponível em:

<http://www.capes.gov.br/servicos/banco-de-teses>

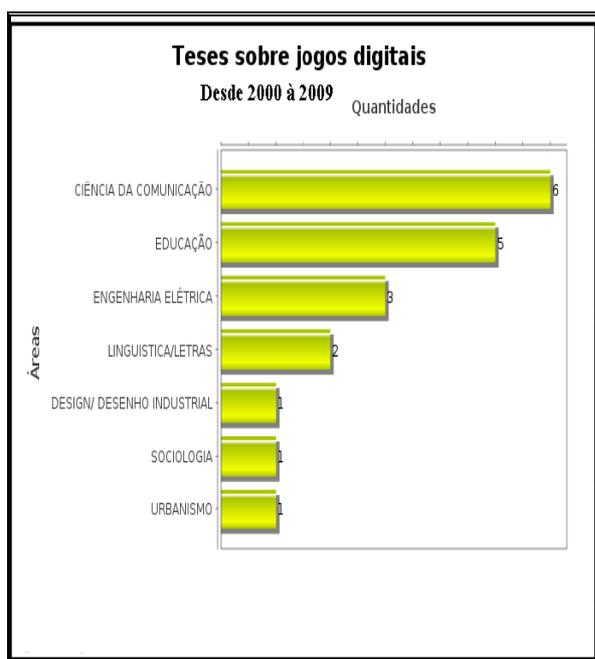
elemento cultural ter mais de cinco décadas de história.

Dentre as dissertações mapeadas, a área que possui a maior quantidade de produções é a Ciência da Computação com 20 (vinte) ao todo. E as áreas do conhecimento com menos produções são História e Saúde, com apenas uma. No entanto, áreas como Administração (2), Educação Física (2), Antropologia (2) e outras conforme pode ser visualizado no gráfico tem produções pouco elevadas.

Os dados podem ser verificados nos gráficos abaixo:



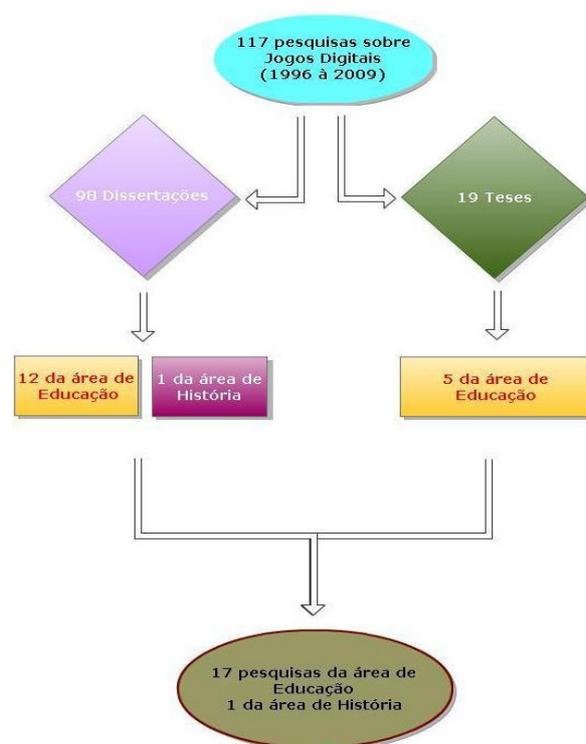
**Gráfico 1- Dissertações sobre jogos digitais.**  
Fonte: Banco de Teses Capes



**Gráfico 2- Teses sobre jogos digitais.** Fonte: Banco de Teses Capes

Entre as teses a Ciência da Comunicação lidera o rank com 6 (seis) produções. Design, Sociologia e Urbanismo apontam os menores índices com apenas uma. Vale ressaltar que nenhuma tese foi encontrada sobre o tema em questão na área de Ciência da Computação, o que nos leva a supor que as pesquisas desta área restringem-se ao âmbito do mestrado ou seus pesquisadores migram para outras áreas no doutoramento.

A respeito da área de Educação pode-se dizer que em comparação com as demais áreas do conhecimento que estudam jogos digitais, suas produções encontram-se num nível elevado, contendo 12 dissertações e 5 teses, conforme pode ser verificado na figura adiante. De modo geral, esse número ainda é baixo se comparado a outros objetos de pesquisas na área da educação.



Com base nesse mapeamento do Banco da Capes há apenas uma produção sobre jogos digitais na área de História, que é a dissertação *Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial* de Christiano Britto Monteiro dos Santos defendida em 2009 na Universidade Federal de Fluminense (UFF). Foi identificada uma tese que apesar de ser defendida na área de Educação propôs o estudo da relação jogos digitais e História. A referida é *Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* de Eucídio P. Arruda, defendida na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) também em 2009.

Sendo assim, comprovamos que até o momento em âmbito nacional só existem duas produções que articulam essas duas temáticas, vindo à pesquisa aqui socializada fortalecer essa discussão que ainda é incipiente no cenário acadêmico.

### 3- History Games

Designamos de *History games* a categoria de jogos que adotam em suas narrativas acontecimentos históricos, como temática central ou apenas pano de fundo para construção do enredo, mesclando ficção aos fatos 'reais'. Mesmo sendo ficção acreditamos que esses jogos dão contribuições significativas ao conhecimento histórico do "cidadão comum", bem como acontece nos romances históricos.

Desde modo, compreendemos que os *History games* são jogos cujas narrativas não necessariamente são desenvolvidas numa plataforma digital. Antes mesmo de se tornarem digitais já existiam no formato 'analógico', nos tabuleiros. Como por exemplo, os *History games* de tabuleiro: War (1972), Yatzi (1983), Cabral: descobrimento e criação (2000), Age of Mythology: The Boardgame (2003), Alexandros (2003), Age of Heroes (2003), Angus - Batalhas Medievais (2004), War of the Ring (2004), Band of Heroes (2005), Conquistadores (2006), War Império Romano (2007), Quéops: uma aventura no Egito (2008), dentre outros.

É necessário destacar que a maioria desses jogos simulam guerras e demandam dos jogadores habilidades, planejamento estratégico e tomada de decisão tática como fator determinante para se vencer. Por isso, são denominados de jogos do estilo estratégia, jargão emprestado do contexto militar, que superar o fator sorte e aleatório presente em outros modelos de jogos. Porém, apesar de serem conhecidos mais como jogos de estratégia podem ser chamados de jogos de expansão territorial.

Podemos sublinhar que mesmo com o surgimento dos jogos em plataforma digital, os jogos de tabuleiro não deixaram de existir. Continuam sendo fabricados e comercializados, conquistando também uma parcela do público que gostam desse tipo de jogo. A coexistência desses dois formatos de jogos vai de encontro à retórica da revolução digital que na década de 90 disseminava a idéia das tecnologias emergentes eliminando completamente as antigas.

[...] Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas. O paradigma da revolução digital alegava que os novos meios digitais mudariam tudo. [JENKINS 2009]

A compreensão de Jenkins (2009) é que uma mídia/tecnologia não substitui a outra, o que ocorre é um fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos. Essa é a principal característica da cultura da convergência, "onde as velhas e novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis".

Como frutos desse fluxo de conteúdos surgem os *History games* digitais. Sua aparição no mercado somente começa a partir da década de noventa, através do pioneirismo de desenvolvedores como Sid Méier, programador e designer canadense que desenvolveu a Civilization, considerado um dos primeiros jogos a adotar temática histórica no seu enredo.

Arruda (2009), ao desenvolver sua tese de doutoramento relacionando Jogos digitais e História afirma:

O interesse por assuntos relacionados à História pode ser observado no amplo número de jogos comercializados no mercado. Em minha pesquisa levantei 77 jogos cuja temática são eventos e acontecimentos históricos (além daqueles que contém a temporalidade). Posso afirmar que a maioria dos jogos de estratégia vinculá-se a temáticas históricas, cujo trabalho do jogador refere-se a gestão de seus espaços (sejam eles um país ou um pequeno espaço) e a expansão destes. Há ainda um número significativo de jogos que privilegiam o tiro em primeira pessoa (como se fosse a simulação de um combatente), mas que possui um amplo grau de desenvolvimento de estratégias como "motor" de sua História. p.157

A partir dessa colocação procuramos realizar um novo levantamento desses jogos que o autor chama de relacionados à História e comprovamos que de 2009 até 2010 essa relação de jogos já aumentou. Atualmente, possuímos cerca de 92 *History games* digitais. É relevante informar que nessa relação não entram os jogos *on line* disponibilizados em sites.

Dentre os *History games* encontrados no levantamento podemos destacar títulos em inglês e português como: a série Civilization (1991; 1996; 2001; 2005; 2010), Age of Empires (1997; 1998; 1999; 2005; 2006; 2007), Caesar (1998), Faraó (1999), Rune (2000), Age of Mythology (2002), Medal of Honor (2002), Onde está Carmen Sandiego? (2002), Portugal 1111 (2004), Tríade (2008), Cabanagem (2009), Estrada Real (2009), Capoeira Legends (2009), Búzios: ecos da liberdade (2010), etc.

Chegamos à conclusão de que existem dois tipos de *History games* digitais: os desenvolvidos sem nenhuma finalidade pedagógica, voltado única e exclusivamente para o mercado comercial; e os idealizados e desenvolvidos para educação, como os *serious games*.

A grande maioria se enquadra no primeiro tipo, pois são jogos que não assumem qualquer responsabilidade em utilizar suas potencialidades para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Seus produtores apenas visam a venda do seu produto, utilizando-se dos acontecimentos da História apenas para fins lucrativos. Todavia, o fato de não serem pensados para educação não impede que seus jogadores aprendam conteúdos sobre a História ali existente por meio de uma aprendizagem indireta, colateral, paralela ao ato de jogar. Já os idealizados e desenvolvidos para educação, como os *serious games* adotam como principal tarefa o grande 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]

Independente do tipo de *History games* é importante destacar que eles são simulacro da realidade, assim como as imagens e 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 de “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 conseqüentemente, são parcialmente inventados.

[...] Ao mesmo tempo, toda ficção é parcialmente “fiel” ao passado [...] A verdade na história não é a única verdade sobre o passado; cada história é verdadeira em infinitas maneiras, maneiras estas que são mais específicas na história e mais gerais na ficção. [LOWENTHAL 1998]

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. Ciente de que se trata de representações da História e não retrato fiel de uma verdade, haja vista serem frutos de escolhas, seleções, adaptações e percepções de seus roteiristas e desenvolvedores.

#### **4- Desbravando o *History Game* Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade**

O Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, jogo que os docentes mais interagiram nessa pesquisa, faz parte da categoria de *History games* voltado para educação.

Trata-se de um jogo do tipo Adventure com características de Role Play Game (RPG) que foi desenvolvido com o objetivo de possibilitar o aprendizado da História, em especial sobre a Revolução Francesa. Para isso, utiliza-se de uma comunicação midiática híbrida, articulando texto, imagem, história em quadrinhos, animações, músicas, etc. ao enredo que retrata da maneira mais fiel possível a realidade vívida do acontecimento abordado. Até porque “[...] é impossível recuperar ou recontar mais do que uma pequenina fração do que ocorreu [...]” e que “[...] nenhum relato histórico consegue recuperar a totalidade de qualquer acontecimento passado”. [LOWENTHAL 1998]

O cenário do jogo é a ambientação de um país europeu na época revolucionária durante o final do século XVIII, nos quais foram registrados acontecimentos importantes do período em questão. Seguindo o esquema geral de um RPG, esses ambientes são visualizados através de mapas, dispostos em três níveis: a) uma visão panorâmica do país europeu, onde o jogador estará situado quanto à disposição da cidade; b) uma visão intermediária, onde o jogador terá noção do espaço geográfico da cidade, podendo se deslocar, por exemplo, da feira para sua casa, etc; c) uma visão micro, na qual o jogador visualizará o espaço interno das edificações presentes no mapa da cidade, tais como: o interior de sua casa, de um palácio, etc.

O jogo pode ser jogado apenas no modo single player (um usuário por vez) e ao todo o jogador tem a possibilidade de jogar com três personagens. Os embates físicos são inevitáveis, contudo, o jogo não faz apologia à violência. O jogo tem pelo menos, dois possíveis finais. No momento em que é oferecido aos jogadores a possibilidade de escolha entre dois enredos, que representam cada um deles, a hegemonia de interesses e anseios bastante diferentes, estamos favorecendo não somente a compreensão dos acontecimentos referentes ao período histórico estudado, mas a possibilidade do aluno/ jogador refletir acerca de outras possibilidades históricas.

#### **5- Socialização da pesquisa**

A pesquisa aconteceu concomitantemente ao Curso de Extensão que foi ofertado a princípio para docentes e estudantes de História. Porém, devido à demanda foi estendido para pessoas de outras áreas como Letras, Cinema e Pedagogia. Ocorreu durante cinco sábados das 08 às 12hs ao longo dos meses de Maio à Julho na Universidade do Estado da Bahia – UNEB.

A proposta do Curso foi possibilitar aos participantes maior contato com os *History games*,

em especial o Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, permitindo-lhes interação e reflexão sobre a experiência vivida através do jogo. Sendo assim, o curso se caracterizou pela intensa interação dos sujeitos com jogos digitais, saindo da esfera da teoria e direcionando o foco para a prática, ou seja, para o exercício de jogar. Por outro lado, o intuito da pesquisa foi identificar quais os sentidos e conotações que emergem a partir do contato específico dos docentes e graduandos com o Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade. A adoção do Estudo de Caso como caminho metodológico foi de extrema importância para realização dessa pesquisa, principalmente, por causa de dois aspectos: a) devido o caráter peculiar da pesquisa de estudar um único jogo, o *History game* Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade; b) porque esse é um tipo de estudo profundo de um único objeto, o que permite seu amplo e detalhado conhecimento [GIL 2007]

Nesse mesmo sentido optamos por uma abordagem quali-quantitativa. Na concepção de Flick (2009), a pesquisa do tipo qualitativa e quantitativa não são opostas, incompatíveis e que não devem ser combinadas. Todavia, estávamos cientes que a pesquisa qualitativa pressupõe uma compreensão diferente das pesquisas em geral, vai além da decisão de utilizar um questionário, por exemplo. O emprego das duas abordagens não considera uma superior, ou melhor, do que a outra, mas num mesmo patamar de igualdade quanto ao papel desempenhado na pesquisa, independente da ordem e da quantidade de vezes empregadas. Usamos das características da abordagem quantitativa antes da interação dos sujeitos com o jogo Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, como forma de mapear e fazer análises preliminares sobre o perfil dos sujeitos e seu contato com jogos digitais. Para tanto, foram aplicados questionários semi-estruturados com perguntas abertas e fechadas.

Empregamos a abordagem qualitativa no tratamento das informações que foram obtidas através da observação-participante e da técnica de pesquisa de Grupo Focal, isto é, um conjunto formado por pessoas selecionadas para discutir e comentar um tema a partir da experiência pessoal mediado por um facilitador, que de modo geral, deve ser flexível, objetivo, empático, persuasivo, um bom ouvinte [FLICK 2009]. No caso dessa pesquisa, o grupo focal foi formado pelos docentes e estudantes integrantes do Curso que interagiram com os diferentes *History games*, inclusive com o Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade. Esse grupo possuía a mediação da pesquisadora dessa investigação.

É como se os participantes do grupo fossem convidados a assistir um filme ou a examinar um texto sobre determinado assunto e depois dialogasse sobre eles na presença de um facilitador ou moderador que cuida para que o grupo desenvolva a comunicação sem ingerências indevidas da sua parte,

a exemplo de opiniões particulares. Segundo Gatti (2005), essa postura não deve ser confundida com uma postura não diretiva absoluta por parte do facilitador, cuja função é fazer encaminhamentos quanto ao tema e intervir facilitando as trocas de informações e opiniões.

## 5.1 Análises dos questionários

A pesquisa contou com a participação de 17 pessoas, sendo 3 docentes e 14 graduandos, na faixa etária de 18 a 45 anos de idade. Durante o decorrer da pesquisa foi destaque a forte presença do público feminino. Para se ter idéia, no universo de 17 sujeitos, 12 eram do sexo feminino e apenas 5 do sexo masculino. Essa estatística comprova o crescente interesse desse público pela área de jogos digitais, um espaço que até então, era completamente dominado pelo interesse masculino.

Pesquisas a exemplo de 'Mulheres e Games do Brasil'<sup>6</sup>, elaborada pela empresa Sophia Mind Pesquisa e Inteligência de Mercado, vem agregar valor a essa discussão e apontar novas direções contrárias a assertiva: jogar é um ato extremamente masculino. Ao entrevistar 525 mulheres obteve vários resultados significativos dos quais podemos destacar: a) as internautas brasileiras quando estão online transpõem grande parte do seu tempo jogando para se distrair; b) 45,8% das usuárias de Internet costumam jogar games online; c) Em média, gastam 2,8 horas por semana jogando; d) Os jogos mais procurados pelas mulheres são os 'casual games' e os simuladores de estabelecimentos comerciais femininos (salão de beleza, Spa, restaurante, academia de ginástica); dentre outros.

No que se refere às áreas de atuação dos graduandos, 50% eram do curso de Pedagogia e a outra metade estava dividida entre as áreas de Letras (7%) e História (43%). Vale sublinhar que todos os graduandos de Pedagogia, cujo percentual representa a metade dos participantes do Curso fazem parte do Departamento do Campus I da Universidade do Estado da Bahia – UNEB que apoiou o Curso de Extensão por meio da divulgação e da concessão de certificados para os participantes. Talvez a aderência significativa desse público seja proveniente dessa circunstância. Os demais participantes são graduandos de outras instituições públicas e privadas, convidados a participar do Curso por meio da divulgação em cartazes e e-mails repassados em listas de discussões.

---

<sup>6</sup> Para saber mais detalhes sobre essa pesquisa, consultar:

<http://blogs.ezoneonline.com.br/pushstart/mundo-dos-games/pesquisa-revela-as-mulheres-estao-tomando-conta-dos-jogos-casuais/> Acesso: julho de 2010.

Pudemos constatar que todos os graduandos da pesquisa haviam interagido com algum tipo de jogo digital. Com relação à interação com os *History games*, cerca de 50% além de conhecer, afirmaram já ter jogado algum jogo dessa categoria. Esse mesmo percentual não foi acompanhado entre os docentes que apesar de afirmarem já ter interagido com pelo menos um dos jogos digitais, demonstraram pouco contato com os *History games*: apenas 33% declarou conhecer e interagir.

A respeito da quantidade de vezes que os sujeitos interagem com os jogos digitais, constatamos o seguinte entre os graduandos: 7% interagem de três a cinco vezes na semana, 21% todos os dias; 21% somente aos finais de semana; e 51% raramente. Entre os docentes, 67% interagem raramente, enquanto 33% deles não interagem. Esses dados comprovam que tivemos nessa pesquisa uma boa quantidade de pessoas que costumam interagir com jogos raramente, mas, que nem por isso deixaram de participar espontaneamente de um Curso de Extensão sobre essa temática.

É relevante destacar que a maioria dos docentes (67%) tiveram seu primeiro contato com jogos digitais somente entre 10-15 anos, diferentemente dos graduandos, que apresentaram um número maior de sujeitos (57%) antes dos 10 anos. Percebe-se através dessa estatística que cada vez mais cedo os 'nativos digitais' [PRENSKY 2004] entram em contato com mídias como os jogos digitais, ao contrário dos 'imigrantes digitais' que somente na fase da adolescência ou adulta começam a interagir e se habituar aos elementos midiáticos desse novo mundo.

## 5.2- Trocando em miúdos os sentidos sobre o jogo Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade

A realização do Grupo Focal possibilitou o surgimento de dados que foram registrados através de gravações de áudio e imagem, como também por meio do diário de bordo. Todos esses recursos nos ajudaram a identificar os sentidos que os docentes e graduandos construíram para o Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade.

Em meio à análise, observamos nos relatos dos sujeitos, diferentes perspectivas sobre aspectos dos jogos digitais como: habilidades desenvolvidas, características, potencialidades, papel da família como mediador, letramento digital, aprendizagem, conteúdos, jogabilidade e como não poderiam falta, os reverses (violência, vício, isolamento, compulsividade, etc).

Como não poderíamos abordar todas as perspectivas de forma satisfatória neste artigo destacamos alguns diálogos dos participantes da pesquisa, que fizeram emergir algumas categorias de

análises, como: a) concepções sobre jogos digitais; b) Relação jogos digitais e alunos; c) Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade e História.

### • Concepções sobre jogos digitais

Nos momentos iniciais do Curso os docentes e graduandos foram convidados a interagir com diversos jogos digitais (não necessariamente *History games*), mas jogos de diferentes plataformas como PC, Playstation 2 e Nintendo Wii. O objetivo desse momento foi apresentar, de maneira generalizada, o universo diversificado dos jogos digitais principalmente para os sujeitos que não possuíam vivência contínua com essa mídia. Não deixou de ser também um momento que permitiu maior interação entre os sujeitos, jogadores ou não. Os participantes acolheram essa iniciativa com bastante entusiasmo. Mesmo com a disputa para jogar, sobretudo o Nintendo Wii, a maioria interagiu com as três plataformas.

Passado essa etapa, os sujeitos foram perguntados, no Grupo Focal, sobre quais seriam suas concepções sobre jogos digitais. Tanto nos relatos das duas docentes presentes nesse 1º encontro como nos dos graduandos, emergiram em muitos momentos, posicionamentos parecidos. Vale destacar que nem todos os participantes emitiram sua opinião.

Para a docente Mary<sup>7</sup>, que já tinha um pouco de experiência como jogadora, os jogos digitais são interessantes e podem fazer mediações no mundo real por meio da inserção do virtual na educação. Essa compreensão desses dois mundos - virtual e real - constitui-se foco de investigação de Lèvy [1996]:

[...] o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, a nó de tendência ou de força que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução e atualização.

Compartilhamos desta mesma concepção de virtual e real proposto por Lèvy [1996] e admitimos que a tendência é cada vez mais misturar, ou seja, fazer a mixagem entre eles.

Além desse aspecto, Mary afirma que jogos digitais desenvolvem a criatividade, ensina a competir e traçam regras que devem ser obedecidas para se vencer no jogo. Segundo ela, o exemplo de seguir as regras no jogo deveria ser resgatado na escola para dar mais limites aos alunos.

---

<sup>7</sup> Os nomes verídicos dos participantes da pesquisa foram preservados. Optamos em utilizar nomes fictícios para garantir o anonimato desses sujeitos.

“Eu acho muito interessante sim a questão dos jogos digitais dentro da perspectiva de você tentar criar certas limitações, desenvolver estratégias, ter iniciativa e fazer a interação”

A graduanda Pétala e a docente Flávia também concordaram com essa opinião e resgatam a questão dos limites que os pais devem estabelecer diante das crianças que jogam. Na concepção delas, a acessibilidade das crianças aos jogos sem o cuidado dos pais levam ao vício. Essa colocação demonstra que para essas participantes a mediação entre jogos digitais e crianças deve ser feita apenas pelos pais. Mary reforça ainda mais essa concepção dizendo que sem a devida vigilância dos pais os jogadores estão susceptíveis a trocar o mundo da realidade pelo virtual, tornando-se viciados e isolados do contexto social.

Em momento algum os docentes cogitaram na possibilidade de ocorrer essa mediação (jogos-jogadores) na sua própria prática pedagógica, isto é, no ambiente escolar, talvez isso ocorra por não conceberem a idéia de que tal ambiente também pode utilizar jogos desse tipo com seus alunos.

A colocação da docente Mary sobre o isolamento social fez surgir outras opiniões tanto favoráveis como contrárias a sua. Dentre as opiniões favoráveis está a da docente Flávia que ressalta o isolamento social como um agravante provocado pelos jogos, ao mesmo tempo em que desenvolvem o cognitivo dos jogadores. Indo completamente contra essa opinião o graduando Kleber diz que o jogo em si não leva ao isolamento, mas sim outros fatores internos ou externos ao indivíduo. Para ele, uma pessoa pode se isolar lendo um livro, ou mesmo, tocando violão.

“O jogo em si não leva ao isolamento. O que leva ao isolamento é uma série de outros fatores. Eu posso me isolar em meu quarto lendo um livro. Eu posso me isolar em meu quarto tocando violão. O jogo é só mais um suporte”

O fato da pessoa estar jogando sozinha, não necessariamente, significa que ela está isolada e sem qualquer comunicação naquele ambiente, já que pode estar havendo uma interação em tempo real no ciberespaço. Consideramos os jogos digitais, principalmente os *on line* e os *Massive Multiplayer* como um ciberespaço, isto é, local conforme definiu Pierry Lévy onde se processa comunicação e realizações de trocas simbólicas entre pessoas dos mais diversos locais do planeta, descartando a necessidade do homem físico.

Com relação à pergunta norteadora desse 1º grupo focal, tanto Kleber como as graduandas Silvia e Patrícia defendem que o jogo traz a aprendizagem

de outras formas e não somente da estipulada pela educação formal. Para eles, trata-se de um suporte que pode ser usado de forma lúdica na educação.

Sendo assim, chegamos à conclusão que as concepções sobre jogos digitais tanto por parte dos docentes como dos graduandos são as mais variadas, mas ambos concordam que os jogos são interessantes e podem trazer benefícios para aprendizagem dos jogadores, apesar de alguns deles ressaltarem que esses benefícios só estarão assegurados com a mediação dos pais.

- **Relação jogos digitais comerciais e serious games;**

No decorrer do curso os docentes e graduandos interagiram com *History games* digitais sem finalidade pedagógica (como Medal of Honor, God of War, Shadow of Rome, etc) e *History games* serious (Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade; Cabanagem, Estrada Real Digital, Búzios: Ecos da Liberdade, etc). Após a interação foi perguntado aos participantes quais as diferenças que eles perceberam entre esses dois tipos de jogos.

O docente Pedro e graduando Kleber compartilharam da mesma opinião sobre esse assunto. Para eles, a diferença está no fato dos *History games* serious apresentarem maior compromisso histórico, maior veracidade, uma vez que, possuem critérios de escolha dos conteúdos e não priorizam o entretenimento, mas a aprendizagem. Conforme afirma o graduando: “esses jogos pegam a História para se aprofundar e ensinar.” Enquanto, os *History games* digitais sem finalidade pedagógica são concebidos como àqueles que utilizam fatos históricos isolados apenas como pano de fundo para o enredo, haja vista ter como finalidade a vendagem e o entretenimento.

Essas colocações nos levam a pensar que esses participantes diferenciam as duas categorias de jogos citados a partir de dois critérios: a) pela adoção da temática (como eixo central ou pano de fundo); e b) pela finalidade (para aprendizagem ou para entretenimento/vendagem).

Com relação à finalidade dos jogos destacada por esses participantes é relevante expressar que o fato de estar aprendendo/ou interagindo com um *serious games* não impede que os jogadores estejam exercendo uma atividade lúdica. Além do mais, deve-se pensar que jogos sem finalidade pedagógica podem ensinar mesmo não intencionalmente.

O graduando Kleber vai além nessa diferenciação trazendo para discussão a questão da estética. A partir do seu ponto de vista, a estética seria o divisor de águas entre os dois tipos de jogos, já que os *History games* sem finalidade pedagógica possuem tecnologia de ponta capaz de elaborar jogos

altamente sofisticados e atrativos esteticamente. Para Kleber é esse elemento que falta aos *History games serious* para concorrer com os outros jogos. Chega a afirmar que a pouca elaboração estética é o motivo desses jogos ficarem chatos e atrasados despertando pouquíssimo interesse dos jogadores.

De acordo com o graduando Fábio os *History games serious* não tem imersão, diferentemente dos com finalidade pedagógica. É importante destacar que apenas uma participante declarou não saber diferenciar as duas categorias de jogos. Os demais se posicionaram sobre questões que não faziam referencia a questão norteadora desse grupo focal e por isso não foram referenciado neste momento.

- **Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade e História**

Finalmente os jogadores tiveram oportunidade de interagir com o Tríade: Liberdade, igualdade e Fraternidade. Ao final das interações foram perguntados sobre quais impressões tiveram a partir do contato com esse *History game serious*. Surgiram as mais diversas opiniões que transitaram desde os elementos do cenário do jogo à opção historiográfica adotada para construir o enredo.

Inicialmente, percebemos que alguns participantes tiveram dificuldade para interagir com o jogo, pois requeria controle da câmera (através do mouse), direcionamento dos personagens (pelas teclas WASD) e leitura dos objetivos do jogo (situado no lado direito da tela, na parte superior). Acreditamos que essa dificuldade inicial ocorreu, pois esses participantes não eram acostumados a jogar esse tipo de jogo, ainda mais no formato 3D. Sendo assim, nesse primeiro contato com o Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, nem todos os participantes se sentiram a vontade e conseguiram chegar à segunda fase do jogo.

Ao interagir com o Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade pela primeira vez, o docente Pedro não apresentou dificuldades e afirma ter percebido imediatamente o seu caráter educativo. Enfatiza ser perfeitamente possível utilizá-lo como recurso no ensino e na aprendizagem, em especial com alunos que estão aprendendo sobre a Revolução abordada no jogo. Outros graduandos e docentes compartilharam da mesma concepção de Pedro com relação a esse aspecto do jogo. O graduando Fábio chega a dizer: “o Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade deixa claro a sua proposta didática que é expor um determinado momento histórico através de certo viés.”

Essa ressalva do docente Pedro é interessante porque destaca que o conhecimento histórico e o processo de ensino-aprendizagem podem ser provenientes de diversas fontes textuais e icônicas, de naturezas diferentes e multimodais. Assim, tanto o

*History game* Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, como os demais jogos com temática histórica, se constituem em fontes para a pesquisa-ensino-aprendizagem, já que através da aliança com elementos ficcionais, digitais e históricos conseguem gerar empatia com a dimensão vivencial dos seus jogadores, precariedade presente ao nível dos livros e do discurso historiográfico. Isso significa dizer que esses jogos podem cooperar para a construção por parte do aluno, de quadros de significado a partir de narrativas alternativas, admitindo a sua relatividade e provocando questionamentos.

Com relação ao cenário do jogo, o graduando José achou desnecessária a existência de alguns quadros com informações históricas situados em cômodos do cenário. Em contraponto a esse relato, Fábio e Kleber dizem ter gostado da presença dos quadros no cenário, pois estavam posicionados como elementos opcionais ficando a critério do jogador interagir ou não. Além do mais, acham que são fontes riquíssimas de informações históricas, assim como os demais cenários que foram criados para ambientar o jogador ao período da revolução abordada no jogo.

A colocação do graduando José remeteu a discussão sobre os conteúdos históricos disseminados no jogo. Sobre esse aspecto surgiram algumas controvérsias entre os participantes da pesquisa. Alguns consideraram que a opção feita para explicar a revolução foi de uma historiografia tradicional que enfatiza os feitos dos grandes homens, enquanto outros já não consideraram sob esse ponto de vista. Para Pedro o enredo do jogo não deveria começar tendo como personagem principal um membro da alta sociedade e sim uma pessoa do povo, pois dá a impressão de que foi essa classe da sociedade que liderou a revolução abordada no jogo. Já Mary diz que a introdução desse personagem no início do jogo não é um fator tão grave, e complementa dizendo que quando dá aula, às vezes prefere ensinar o fato histórico a partir da visão macro para micro. Considera que o jogo utilizou a mesma estratégia que ela.

Os docentes e graduandos focaram também a atenção para análise do conteúdo do jogo bem como para sua aplicabilidade no contexto escolar. Os participantes da pesquisa conseguiram identificar vários conteúdos que poderiam trabalhar na sala de aula. Entre eles estão: o contexto social, político, econômico, cultural; aspectos como arquitetura, clima e espaço das cidades retratadas.

A docente Mary compartilha da idéia de que é preciso antes de sugerir que seus alunos joguem o jogo, seja verificado o que se tem de errado e discrepância, tendo como base o livro didático. Compreende que não é possível ir ao jogo sem saber o conteúdo real. Já Pedro afirmou: “o jogo como ferramenta é muito bom, mas se faltar o viés crítico na sala de aula complica”. Esse relato traz para nossa

reflexão a importância da mediação do docente quando usar o jogo na sua sala de aula. Não necessariamente precisa fazer uma análise de conteúdo extensa e densa em toda a extensão do jogo, mas é essencial o conhecimento sobre o que o jogo aborda com o intuito de articulá-lo à sua práxis pedagógica.

Fábio finaliza o grupo focal afirmando que: “um dos pontos positivos do Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade é transmitir o conteúdo como o da Revolução Francesa na nossa própria língua materna, aproximando os jogadores dessa importantíssima temática”. Situação que não aconteceria, a seu ver, se fosse construído para fins não pedagógicos. Como ponto negativo ressalta o excesso de textos em algumas partes do jogo. Alega que fica cansativo e certamente é uma leitura que o aluno não irá fazer ao jogar.

## 6- Conclusão

Podemos concluir neste momento que tanto os docentes como os graduandos visualizam a possibilidade de utilização do jogo como aliado no processo de ensino-aprendizagem de História. Reforçam a premissa de que essa interação com jogos digitais deve ser muito bem controlada para que resulte num efeito contrário à aquisição de conhecimentos.

No caso da utilização do *History game* Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade expressam que não deve deixar o viés crítico de lado no momento da aplicação e discussões sobre o jogo, pois é essencial para que o aluno não tome todas as informações ali explícitas como verdade absoluta. Desta maneira, mesmo elencando pontos positivos e negativos do jogo Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade, percebemos que esses docentes e graduandos acreditam na viabilidade de utilizá-lo como recurso pedagógico. Essa aceitação é um grande passo na área de Educação. Isso demonstra que após serem conhecidos a partir da interação (e não apenas de ouvir falar) os jogos digitais estão deixando de ser julgados apenas sob as rigorosas lentes da desconfiança e da rejeição.

## Referências bibliográficas:

ARRUDA, E. 2009. *Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Belo Horizonte: UFMG. (Tese de doutoramento)

FLICK, U. 2009. *Introdução à pesquisa qualitativa*. Tradução: Joice Elias Costa. Porto Alegre: Artmed.

GATTI, B., 2005. *Grupo Focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas*. Brasília: Líber Livro Editora.

GEE, J., 2004. *Situated language and learning: a critique of traditional schooling*. London: Routledge,.

GIL, A., 2007. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas.

JENKINS, H., 2008. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.

KIRRIUIR, J. e MCFARLANE, A., 2004. *Literature Review in Games and Learning*. FutureLab., Disponível em: <http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/19/04/53/PDF/kirriemuir-j-2004-r8.pdf> [Acesso: 17 janeiro de 2010].

LÉVY, P., 1996. *O Que é o Virtual?* São Paulo, Editora 34.

LOWENTHAL, D., 1998. *Como conhecemos o passado. Projeto História*. São Paulo, n°. 17.

PAIVA, E., 2004. *História e imagens*. Belo Horizonte: Autêntica.

PRESNKY, M. *Digital natives, digital immigrants*. Tradução: Roberta de Moraes Jesus de Souza. Disponível em: <http://educacao.centralblogs.com.br/post.php?href=na+tivos+digitais+imigrantes+de+marc+prensky+e+trad+ucao+de+roberta+de+moraes+jesus+de+souza+pf+de+le+do+nte+de+rio+verde&KEYWORD=20348&P+OST=3504539> [Acesso: 20 julho 2009]

SANTAELA, L. e FEITOZA, M., 2009. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, p.03-22.

STRAUSS, A.; CORBIN, J. *Pesquisa Qualitativa: Técnicas e Procedimentos para o Desenvolvimento da Teoria Fundamentada*. Porto Alegre: Artmed, 2008.

XAVIER, G., 2010. *A condição eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos*. Teresópolis: Novas Idéias.

## Referências dos jogos:

**Age of Empires**. Desenvolvedor Emsemble Studios. Publicador Microsoft Games Studios, 2007.

**Age of Mythology**. Desenvolvedor Emsemble Studios. Publicador Microsoft Games Studios, 2002.

**Búzios: Ecos da Liberdade**. Desenvolvedor Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais – UNEB, cadastrado no Diretório do CNPq, 2010.

**Caesar**. Desenvolvido por Impressions Games. Publicador Sierra On-Line, Inc, 1998.

**Capoeira Legends: Path to Freedom**. Desenvolvedor Donsoft Entertainment, 2009.

**Civilization**. Desenvolvedor 2K Games and Firaxis Games, 2010.

**Cabanagem**. Desenvolvedor Laboratório de Realidade Virtual (LaRV) da UFPA, 2009.

**Game Estrada Real Digital**. Desenvolvedor Centro de Convergência de Novas Mídias – UFMG, 2009.

**Medal of Honor: Allied Assault**. Desenvolvedor 2015, Inc. Publicador Electronic Arts, Inc., 2002.

**Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead**. Desenvolvedor Eletronic Arts Los Ange les. Publicador Electronic Arts, Inc., 2002.

**Onde está Carmem Sandiego?** Desenvolvedor Brøderbund Software, Inc.Publicador Mattel, Inc.,

2000. **Pharaoh.** Desenvolvido por Impressions Games. Publicador Sierra On-Line, Inc, 2006.

**Portugal 1111.** Desenvolvido por Ciberbit. Publicador Visão, 2004.

**Rune.** Desenvolvido por Human Head Studios, Inc. Publicador Gathering of Developers, 2000.

**Triade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade.** Desenvolvido por Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais – UNEB, cadastrado no CNPq, 2008.

### **Jogos de tabuleiro:**

**Age of Mythology.** Desenvolvido por Eagle Games. Publicador Eagle Games, 2003.

**Age of Heroes.** Desenvolvido por Capcom. Publicador Capcom Production Studio 1, 2003.

**Alexandros,** 2003.

**Angus: Batalhas medievais.** Desenvolvido por Grow Jogos e Brinquedos. Publicador Grow Jogos e Brinquedos, 2004.

**Band of Heroes.** Desenvolvido por Matrix Games, 2005.

**Cabral: descobrimento e criação.** Desenvolvido por Rodrigues Mota Associados, 2000.

**Conquistadores.** Desenvolvido e Publicador Estrela, 2006.

**Quéops: uma aventura no Egito.** Desenvolvido por Pais e Filhos, 2008.

**Yatzi.** Hasbro, 1983.

**War.** Desenvolvido por Grow Jogos e Brinquedos, 1972.

**War Império Romano.** Desenvolvido por Grow Jogos e Brinquedos. Publicador Grow Jogos e Brinquedos, 2007.

**War of the Ring.** Desenvolvido por Fantasy Flight Games, 2004.