



## OS USOS DOS JOGOS ELETRÔNICOS NA CONSTRUÇÃO DE UMA CONSCIÊNCIA HISTÓRICA E APLICABILIDADE DA COMPETÊNCIA NARRATIVA

Vitor Alves Souza Alecrim<sup>1</sup>  
Éder Mendes de Paula<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Jataí / [vitordealecrim1@gmail.com](mailto:vitordealecrim1@gmail.com)

<sup>2</sup>Professor do Curso de História da Universidade Federal de Jataí / [edermendes@ufg.br](mailto:edermendes@ufg.br)

### Resumo:

A busca constante por maneiras instigantes de se ensinar história, se faz muito presente nos últimos anos, no campo do Ensino de História, percebe-se a busca por propostas de práticas inovadoras e de fontes que adentrem a realidade dos alunos. A partir deste momento, ao pensarmos que os jogos eletrônicos se tornam constituintes da cultura, se torna possível analisar certas representações e construções presentes em sua narrativa e construção, por meio da perspectiva da História Cultural. Objetiva-se neste resumo, evidenciar os jogos eletrônicos como objeto de estudo pela História Cultural, objeto este no qual busca-se identificar suas representações, analisá-las ao olhar da historiografia, e colocar os olhos sobre os usos práticos dos Jogos, por uma visão da Didática da História (Rüsen). Convém-se assim discutir alguns conceitos, abordagens, a partir de um levantamento bibliográfico, para a construção de uma proposta que se utilize dos jogos como ferramentas pedagógicas.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos. Representações. Ensino de História.

### Introdução

É perceptível que nos últimos anos houve um aumento da publicização da história, através de várias plataformas digitais, estabelecendo debates pertinentes ao campo historiográfico de diversas maneiras. Neste sentido, não intuito concentrar nos revisionismos e negacionismos que surgiram devido ao nosso contexto atual. Mas sim voltar-se para os jogos eletrônicos, que acabam por divulgar visões e versões variadas sobre épocas e episódios históricos, criando suas próprias representações sobre o passado. A ideia é aventurar-se em uma análise sobre ensino de história e os jogos eletrônicos, percebendo este como uma prática pedagógica inovadora para a contribuição na aprendizagem da disciplina de História. Tal análise se torna, então, o foco da presente pesquisa.

O objetivo é lançar olhares e tecer análises, sobre Beholder & Beholder 2, jogos eletrônicos produzidos por uma desenvolvedora Russa, que em sua narrativa, traz à tona uma visão sobre um regime totalitário que controla todos os aspectos da vida pública e privada, onde as leis são opressivas e a vigilância é total, onde a privacidade está morta.

Para auxiliar na busca de respostas para a problematização do projeto, os conceitos de representação e ficção histórica se mostram essenciais e ambos partem da obra de Sandra Pesavento (2008). Adentraremos, também, aos conceitos de consciência histórica e competência narrativa, presentes na obra de Rüsen (2019) de sua visão dos usos práticos do conhecimento histórico. Para se pensar os jogos e sua ludicidade, partimos de Huizinga (2019) e sua obra, a respeito da leitura dos jogos na cultura e sua ludicidade, para se avaliar, o porquê de colocar os jogos não educacionais (jogos de Entretenimento do grande mercado) como fonte a se analisar e a se utilizar em detrimento dos jogos educacionais (jogos feitos para ensinar História).

Desta forma, a presente pesquisa tem como objetivo analisar as representações e discursos presentes na ficção histórica de Beholder & Beholder 2 sobre regimes totalitários e como seu uso pedagógico pode dialogar com as ideias de Rüsen.

## **Metodologia**

A presente pesquisa parte de uma abordagem metodológica qualitativa, que se debruça sobre análises dos jogos em questão a partir dos conceitos da História Cultural, buscando analisar e compreender as narrativas, representações, imaginários presentes nos jogos e como tais aspectos se relacionam com a ideia de consciência histórica e competência narrativa de Rüsen.

Como aponta Johan Huizinga, “[...] o jogo se baseia na manipulação de certas imagens[...]nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. (HUIZINGA, 2019, p.5). Levantamos, então, uma abordagem analítica sobre os jogos eletrônicos, partindo de suas representações e narrativas que o compõe. Deste olhar, podemos pensar a articulação, onde a representação é o cerne de toda a análise, que nos fazer adentrar à dimensão da história cultural, por uma abordagem tecida por Pesavento, que define a história cultural como aquela que “[...]visa a atingir as representações, individuais e coletivas, que os homens constroem sobre o mundo. (PESAVENTO, 2008, p.76).

A discussão apresentada por Pesavento em sua obra, nos traz como representação, aquilo que se faz por meio de instituições, normas, discursos, imagens e ritos. Assim, mostra como por meio destas representações o homem constrói sua realidade, constrói suas condutas e práticas, dão sentido ao mundo, se identificam, se reconhecem, legitimam e até mesmo excluem. Ao mesmo tempo se compreende que a História é uma narrativa que constrói

representação sobre o passado, corrente essa que busca entender as relações entre a representação narrativa e a representação do passado, ou seja, a ideia de que a escrita tem significados e mensagens que podem ser interpretados de várias maneiras. Ou seja, a representação tem um caráter simbólico, ela fala mais do que aquilo que mostra para nós. Como bem aponta Huizinga (2019) nas citações iniciais deste capítulo, os jogos carregam consigo “[...]uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa.” (HUIZINGA, 2019, p. 16). Ou mesmo, “[...]passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.” (HUIZINGA, 2019, p. 16). Tal análise se faz mais necessária ainda em jogos que se propõem a desenvolver ficções históricas em suas narrativas, como o caso das fontes escolhidas para o projeto. Desta forma se faz necessário aqui contextualizar as fontes escolhidas e sua escolha.

Ambos os jogos escolhidos como fonte de análise para a presente pesquisa propõem narrativas que tecem visões, de políticas, de poder, de ética, de liberdade e de controle. Assim se torna a escolha teórica por uma dimensão da história cultural, a qual busca compreender o passado por meio de suas representações. Nesta dimensão o historiador busca reconstruir através das fontes, as representações dos homens do passado.

Para esta pesquisa, a história cultural colocará os olhos nas representações dos homens do presente sobre o passado, onde o passado vem a nós por meio dessas representações dos jogos, ou seja, “A *História Cultural se torna, assim, uma representação que resgata representações, que se incumbe de construir uma representação sobre o já representado.*” (PESAVENTO, 2008, p.42-43)

Pensar essas representações, logicamente nos fará adentrar a uma discussão teórica sobre as diferentes narrativas sobre a história, em uma relação – Ficção Histórica (Produzidas pelo Jogos) e Narrativa Historiográfica (Desenvolvida pela História Acadêmica). Ou seja, a partir disso se torna possível observar as representações que compõem a narrativa propostas pelos jogos e as relações existentes entre o saber historiográfico e a Ficção Histórica desenvolvida em Beholder & Bedolder 2 e como ambas produzem representações sobre o passado, ou melhor dizendo, representações históricas. Como bem diz, Pesavento (2008), a História é uma forma de ficção, uma ficção controlada pelas fontes e as possibilidades que oferecem. Percebendo assim que existe uma ficção histórica nas fontes escolhidas, busca-se analisar tal ficção narrativa dos jogos de uma maneira comparativa a narrativa historiográfica.

Desta forma para a análise destas fontes e suas representações sobre tal regime, terá

como suporte outros meios que possam demonstrar a aproximação entre a ficção histórica e suas representações com o saber e a narrativa historiográfica. Assim buscamos aqui correlacionar os jogos em um modelo comparativo, com a consagrada obra de Hannah Arendt (2012), intitulada, *As Origens do Totalitarismo*, outra obra teórica base para se tecer os paralelos entre as narrativas presentes nos jogos e a narrativa historiográfica sobre uma mesma temática. Será a partir de Hannah Arendt que iremos abordar o totalitarismo e seus principais elementos, para buscar perceber ou não, aproximações entre essas duas narrativas. Hannah se torna então nosso sustento teórico sobre o que é, e como funciona um regime totalitário, no processo de análise comparativa das narrativas.

E como fica pensar toda essa análise das representações, se voltando para o ensino de História? Aqui ela acaba culminando na Didática da História de Rüsen, que aparece para nós por meio da consciência histórica e da competência narrativa. Busca-se aqui pensar os usos práticos dos jogos e suas representações no ensino de história, inicialmente de forma mais ampla, e logo então em uma correlação com as teorias russelianas, pensando: O que os jogos possibilitam ao ensino de história?

Pensar os jogos em nossa era, e em relação aos últimos 10 anos, é perceber uma expansão dos seus domínios. Assim é possível para além de uma análise das representações internas a eles e suas narrativas, um outro aspecto fundamental para a História, que excede suas representações, é os usos práticos dos mundos criados por estes jogos.

Este olhar da pesquisa sobre os usos dos jogos no ensino permite compreender como a indústria dos jogos, mais especificamente os produtores lidam, classificam e atribuem discursos e representações ao produto cultural qual desenvolvem e como eles podem ser utilizados no ensino-aprendizagem. Assim, é importante levar em consideração as proporções que tais discursos podem alcançar na sociedade das redes e tecnologias do século XXI. Qual o impacto na sociedade e a forma como se estabelecem os jogos eletrônicos. O estudo do alcance, por meio de pesquisas e censos, será uma ferramenta interessante no cumprimento do objetivo de se perceber os jogos eletrônicos como constituintes de uma consciência história pré-escolar, visto que é necessário perceber que eles se expandiram consideravelmente na vida cotidiana dos alunos.

O que torna os jogos uma ferramenta pedagógica capaz de colocar em prática a aprendizagem histórica de Rüsen, é a capacidade imersiva e experimental que estes possibilitam. Aqui se faz necessário evidenciar as teorias do pensamento russeliano, utilizadas

pela presente pesquisa em sua análise para os usos dos jogos eletrônicos, e especialmente do Game Design (o que compõe, como funciona, tudo que forma o jogo, como é construído) para se pensar como estes podem dialogar com as ideias russelianas. Dessa maneira, pensar os jogos por vieses das representações, atrelado com um uso prático para uma aprendizagem histórica russeliana, torna particular tal análise, que não busca se manter no local comum de usar tais jogos como formas ilustrativas de um certo conteúdo, não pensar tal fonte da pesquisa, por tais caminhos teóricos e metodológicos é sair do aspecto de ferramenta ilustrativa e viés de confirmação para a explicação sobre o funcionamento de regimes totalitários. Tal análise possibilitaria compreender os jogos como ferramentas pedagógicas extremamente benéficas para um ensino que coloque o discente em um patamar tão almejado pelo ensino, de agente do próprio conhecimento. Fazer apenas uma análise das representações oriundas dos jogos e de suas narrativas, seria deixar de lado as possibilidades pedagógicas de tais produtos culturais para um ensino que busque uma consciência histórica nos discentes. A ideia é repensar as possibilidades de acesso ao passado apresentadas pelos jogos, e reconfigurá-lo em usos práticos para o ensino de história.

Assim, é através destas análises e levantamentos que se intenta construir a pesquisa, que direciona o seu olhar sobre as representações e narrativas presentes na ficção histórica de *Beholder & Beholder 2* sobre regimes totalitários e seus usos no ensino de história para a construção de uma consciência histórica e a aplicabilidade da competência narrativa pensado por Rüsen.

### **Resultados e discussões**

Mesmo que a pesquisa ainda esteja no início, é possível traçar hipóteses, que versam em um sentido que, os jogos educacionais no mercado cultural de jogos se tornam pouco relevantes para grande parte dos jovens consumidores do mercado. Em uma contrapartida, os jogos não educacionais são o maior produto deste mercado e ao mesmo tempo o de maior consumo pelos jovens da atualidade. Tal análise e levantamento quantitativo coloca os jogos não educacionais como as principais fontes de análise, por serem os principais formuladores da consciência histórica dos jovens consumidores deste mercado, que quando analisados por um viés da didática da história, traz à tona aspectos estruturais que conversam com a competência narrativa de Rüsen.

Isso faz com que a competência da experiência se articule à Narrativa e ao estilo de

jogabilidade. Competência de interpretação se articula às representações presentes no jogo, assim como com a possibilidade de ter diversas experimentações da mesma narrativa. Além disso, a competência da orientação que se articula com os conceitos, os modelos, adquiridos no processo de jogar e do processo de imersão do mundo e suas regras, enquanto as representações presentes na narrativa dos jogos Beholder & Beholder 2, trazem ao jogador o contato direto com um regime totalitário, colocando sobre o seu controle personagens que atuam tanto internamente quanto externamente no sistema de regime totalitário, fornecendo arcabouços teóricos e práticos sobre o funcionamento de tal sistema.

### **Considerações Finais**

Pensar os jogos eletrônicos bem inseridos em um currículo bem organizado, pode introduzir novas práticas para o ensino de História, bem como uma forma de aprendizado profundo de valores agregados ao conteúdo, além de colocar em prática as habilidades esperadas e entendimentos conceituais, ao se perceber estes, como uma ferramenta de estudo e de uso para o ensino de história, por serem experiências virtuais centradas na resolução de problemas, possibilitando até mesmo a nos levar para uma aplicabilidade da ideia de “História Problema”, além de gerarem o aprendizado e o domínio como uma forma de prazer. Assim, lançar olhos sobre os jogos eletrônicos pela lente da Historiografia, em uma perspectiva para os usos por uma didática da história, coloca os jogos como ferramentas pedagógicas inovadoras no ensino por desenvolver práticas alicerçadas na cultura em que os alunos estão inseridos fora da escola, ao mesmo tempo que formaliza uma aprendizagem histórica baseada na consciência histórica pré-escolar e em seu desenvolvimento para o apreender a competência narrativa, possibilitando assim estudos mais abrangentes com inúmeros jogos eletrônicos com narrativas de ficção histórica.

### **Referências**

ARENDET, Hannah. **Origens do totalitarismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012. 832p

CERRI, L. F. **Ensino de História e consciência histórica**: Implicações didáticas de uma discussão contemporânea. Rio de Janeiro: FGV, 2011. 140p

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura, 9ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019. 304p

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & história cultural**. 2ª Edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. 132p

SCHMIDT, Maria Auxiliadora; BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão de Rezende (Org.). **Jörn Rüsen e o Ensino de História**. Curitiba: Editora da UFPR, 2019. 152p