

A História é um jogo? Games, juventude e aprendizagens em história

Eucídio Arruda*

Lana Mara de Castro Siman**

1. Introdução

A pesquisa em curso, intitulada “História e Tecnologias Digitais: relações entre jogos de computador e construção do conhecimento histórico”, procura anunciar um campo de trabalho não só pouco explorado como também permeado por alguns “pré” conceitos da academia: os videogames (*games* de computador) e suas relações com a aprendizagem escolar. Ela vem sendo desenvolvida desde março de 2006 e faz parte da Tese de Doutorado em curso, realizado no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Minas Gerais e é financiada pelo Propic/Fumec/Funadesp.

O objetivo dessa pesquisa é investigar e analisar as concepções de história e formas de pensar historicamente construídos por jogadores adolescentes com idade entre 14 e 17 anos através dos usos e apropriações de *videogames* de computador que simulam e concretizam “situações históricas virtuais” em ambientes virtuais “multijogadores”¹

Este campo de estudos, em vista da dificuldade decorrente de uma base conceitual mais “delimitada”, necessita de múltiplas teorias que lhe dêem sustentação, ou nos ajudem a desenvolver a análise que se configura nas páginas a seguir. Em função disso, tornou-se necessário ampliar o universo teórico, buscando referenciais nas áreas da História, Educação, Tecnologia, Informática, Filosofia, Psicologia, dentre outras. O que poderia ser uma aparente “miscelânea” perigosa para a análise do objeto, poderá ser, conforme a ser explicitado, de suma importância para o problema de pesquisa que ora se configura.

Objetivo Geral

- Investigar e analisar as concepções de história e formas de pensar historicamente construídos por jogadores adolescentes com idade entre 14 e

¹* Fumec/FaE/UFMG

** FaE/UFMG/Puc-Minas (orientadora)

Trata-se de um ambiente baseado na Internet no qual os jogadores, estabelecidos em várias partes do mundo, jogam entre si, estabelecem comunicações via bate-papo e foruns, trocam informações e criam comunidades de jogadores (clãs).

17 anos através dos usos e apropriações de *games* de computador que simulam e concretizam “situações históricas virtuais” em ambientes virtuais multijogadores.

Objetivos específicos

- Identificar e analisar os usos e apropriações que os sujeitos jogadores fazem dos jogos de computador que simulam acontecimentos históricos no que concerne
- às estratégias de aprendizagem (em geral) e em História utilizadas pelos jogadores no ambiente virtual multijogador a partir de situações de interações hipermidiáticas possibilitadas por esses meios.
- concepções e raciocínio histórico desenvolvidas por meio das estratégias do jogo e das apropriações dos sujeitos jogadores

2. Percursos do Projeto

Início a apresentação do projeto mostrando os percursos trilhados ao longo do ano de 2006 em busca de organização e melhor delimitação do problema de pesquisa.

2.1 - Tecnologias, games e História: em busca de interfaces

Em uma sociedade aparentemente do efêmero, do presente, como se situa o conhecimento histórico, o passado e a memória, para os jovens? A partir de nossa experiência como pesquisador e docente, tal questão foi continuamente posta em nossa prática. Afinal, em História trabalha-se com algumas categorias que, aparentemente, são pouco comuns no campo da tecnologia.

Minha hipótese é que sujeitos que têm acesso às diferentes mídias criam novas relações de saberes, novas maneiras de interpretar o mundo e, por que não, novas formas de aprendizagem e de raciocínio da História

As questões que, muitas vezes, são apresentadas por pais, professores e “especialistas”, costumam limitar-se a aspectos supostamente “negativos” das mídias digitais. A partir dessas preocupações, muitos questionamentos passam a alardear os meios de comunicação e as produções acadêmicas, como: a mídia contemporânea, ao privilegiar a

cultura do espetáculo não estaria “prejudicando” a formação de valores, saberes das novas gerações? Os games digitais, a Internet e seus componentes, ao simular situações reais e e criar mundos fantasiosos não estariam representando um distanciamento do que chamamos de “mundo real”? As mídias, de maneira geral, não privilegiam ações de violência, terror e competição extremada, prejudicando as sociabilidades?

Bem, acredito que na atual configuração tecnológica, concordando com Prenski (2006), Johnson (1999 e 2005), Tavares (2006), Pacheco (2004), dentre outros, cria, ao invés desse suposto “retrocesso” nos processos de formação das novas gerações, situações de aprendizagem com níveis de complexidade cada vez maiores à medida em que informação e conhecimento ocupam cada vez mais espaço nas produções midiáticas.

A produção dos jogos eletrônicos é cada vez mais elaborada e demanda da empresa fabricante a contratação de centenas de profissionais que participam do desenvolvimento do jogo, desde o roteirista até mesmo um historiador (caso o jogo trabalhe com elementos/acontecimentos históricos). Isso leva-nos a refletir sobre o papel desses jogos na construção de saberes das novas gerações de jovens e, no nosso caso, na construção de modos de operar com o saberes, ou seja, com o desenvolvimento de raciocínios históricos.

Na pesquisa em questão, interessa-nos conhecer e analisar: quais concepções de História e formas de pensar a história estariam, pois, os jovens adquirindo na interação com os jogos de conteúdo histórico? Qual a natureza e grau de complexidade de seus raciocínios?

2.2 - Delimitação do referencial teórico da pesquisa – campos dispersos, proximidades teóricas latentes

Em função de se tratar de um tema ainda incipiente no que diz respeito a discussões teóricas mais precisas, iniciamos nosso um trabalho, ao longo de 2006, que consistiu no levantamento amplo de uma bibliografia que desse conta das nuances próprias da temática em questão. Pudemos, a partir dessas incursões no universo teórico e empírico do nosso objeto de estudo identificar, a existência de quatro eixos teóricos que o tangenciam de forma importante².

2.2.1 - Cultura tecnológica e cultura *gamer*.

² Apresento, como anexo, o levantamento bibliográfico de cada um dos eixos teóricos apresentados. Acredito que as leituras desses referenciais constituirão a base de análise do trabalho proposto.

O levantamento desses referenciais nos mostrou que, para além de se conhecer o que se tem escrito sobre jogos eletrônicos, precisaríamos também conhecer elementos mais amplos das formas de relações culturais que são criadas com o desenvolvimento da microinformática nas duas últimas décadas. O que se percebe é que a cultura *gamer* está diretamente relacionada à cultura tecnológica contemporânea. Nessa linha teórica, destacam-se autores como Pacheco (2004), Santaella (2004), Mendes (2006), Prensky (2006), Tavares, Alves (2004), entre outros..

De maneira geral, os autores identificam mudanças conceituais nos paradigmas de aprendizagem e relação como conhecimento (seja ele científico ou do senso comum). Tais mudanças representam, para a escola, um mundo completamente a descoberto, ou seja, as novas gerações têm organizado seus pensamentos de forma diferente daquela com a qual a escola está acostumada a sistematizar seus conhecimentos, o que demanda uma preocupação urgente quanto ao próprio sentido da escola nesse novo paradigma.

Saliento também a necessidade de utilização de referenciais teóricos que discutam o lugar do corpo na sociedade tecnológica atual. Na medida em que é também espaço de pesquisa os sistemas multijogadores, cabe uma análise das sociabilidades e relações com a história em uma configuração em que o corpo (físico) deixa de ter a usabilidade e importância conhecida por nós. Em substituição ao corpo físico, vemos a emergência dos avatares e ciborgues.

O avatar é a representação humana em um mundo construído por bits e bytes. Ele pode ser considerado não existente, na medida em que não há composição física, no entanto, ele é a própria constituição da realidade, na medida em que sua existência é uma composição de ações e interações humanas, transplantadas para o mundo digital. Segundo Johnson (2001), esses avatares seriam como “agentes” constituintes de nossos cérebros.

Retomando o objeto de pesquisa, pensar no avatar e ciborgue no contexto de análise das concepções e formas de pensar historicamente pelos jogadores remete-nos a situações abertas de apreensão, não só das maneiras de se jogar o *game*, mas também em relação aos usos atribuídos às fontes historiográficas no processo de desenvolvimento das ações dos games. Ou seja, o avatar é real, apesar de sua virtualidade – e é o avatar quem apropria-se, faz uso das diferentes fontes (materiais ou não) historiográficas para compreender

e desenvolver a jogabilidade do game. No entanto, o avatar não é aquele que pode ser “tocado” fisicamente – ele é um sujeito real residente das redes telemáticas.

2.2.2 - Cultura jovem (ênfase nas tecnologias digitais).

Em uma linha semelhante à anterior, procurei localizar produções que, para além da discussão das tecnologias digitais e dos games de forma geral, procurassem também mostrar a relação do jovem contemporâneo com todos esses aparatos técnicos, simbólicos e organizacionais.

O jovem atual é aquele que possui acesso às novas linguagens potencializadas pelos bits e bytes do mundo digital. Dentre as principais características desse jovem, algumas pesquisas publicadas em páginas especializadas de informática mostram que: a maioria gosta de utilizar a Internet para produzir materiais, editar vídeos, filmes etc. Ou seja, mais do que um mero expectador da mídia *massa* (TV e rádio, por exemplo), o jovem que utiliza as tecnologias digitais quer ser autor.

2.2.3 - Aprendizagem.

Conforme salientado no projeto, iríamos discutir a aprendizagem em história por jovens a partir do uso freqüente de jogos de computador. No entanto, um problema teórico-metodológico se fez presente no decorrer do trabalho: a qual aprendizagem nos referimos? A aprendizagem escolar ou a aprendizagem fora da escola? No caso da primeira, sob quais parâmetros seria possível estabelecer uma análise sólida sobre como o jovem aprende história “escolar” a partir dos jogos?

A partir desse problema, partiu-se para uma compreensão teórica mais ampla sobre processos de aquisição de conhecimento, independente dos espaços. Nesse caso, o referencial teórico de Vygotsky tem importância significativa. Para Vygotsky, o que nos torna humanos é a capacidade de utilizar instrumentos simbólicos para complementar a nossa atividade cognitiva. Os processos de aquisição de conhecimento depende, em essência, das interações entre os indivíduos, especialmente entre os que utilizam e dominam com maior desenvoltura as diferentes linguagens simbólicas existentes numa cultura, e os que estão iniciando o domínio destas habilidades – como entre adultos e crianças ou entre “iniciados” e “não iniciados” nos jogos eletrônicos, por exemplo.

No campo do ensino da História, ainda são raros os estudos que buscam explorar o quanto o uso de linguagens simbólicas quando interiorizadas ampliam as possibilidades de raciocínio dos sujeitos. SIMAN e COELHO consideram que (...) processo do ensino aprendizagem da história não pode prescindir do uso de signos variados, constituidores de diferentes fontes de conhecimento histórico. As fontes iconográficas, os objetos da cultura material, as fontes orais e escritas, os gráficos, as tabelas tem para o ensino e aprendizagem de história o valor de trazerem para o tempo e espaço presentes realidades ausentes - ou situadas em outras temporalidades; têm o valor de representarem a realidade

2.2.4 - Conceito de “Empatia” na aprendizagem da história.

Os autores que se destacam nessa linha são: Collingwood (1980), Booth (1986), Pereira (2003), Clements (1996), Gov (1987), dentre outros. Esse conceito promoveu discussões bastante intensas na Inglaterra na década de 1980. Trata-se de uma teoria que vincula a aprendizagem na história a partir de ações em que os alunos “assumem” papéis de personagens históricos.

Assim, a empatia procura vincular a leitura do presente às atividades que façam o aluno assumir o lugar de outro sujeito de outro tempo histórico, para que, dessa forma, ele possa compreender as nuances, as características do pensamento histórico. As formas de assumir tais papéis passam pelas produções teatrais, de vídeos, de jogos etc. No jogo de computador há, necessariamente, situações semelhantes, na medida em que o jogador assume, literalmente, o papel de um rei, de um soldado, servo, clero ou guerreiro. O jogador, ao assumir o papel de um personagem histórico no jogo, precisa, necessariamente, pensar nos problemas vividos por esse personagem (ainda que seus referenciais estejam vinculados completamente às suas experiências do presente), nas reações que tem diante do outro, nas relações que empreendem com outros personagens, o que potencializa, a nosso ver, a sua compreensão a respeito da complexidade da ação humana ao longo da história

3 - Metodologia e Resultados parciais da pesquisa de campo

3.1 - Percursos metodológicos

O problema que se apresenta para análise da pesquisa é o de investigar e analisar as formas como os jovens jogadores, com idade entre 14 e 17 anos, constroem concepções históricas e formas de pensar historicamente através do uso de jogos de computador que

simulam e concretizam “situações históricas virtuais” em ambientes presenciais e virtuais de comunicação (Bate-papos internos dos jogos).

Inicialmente a proposta era a de analisar os adolescentes jogadores a partir do contato freqüente com os jogos de computador nos ambientes físicos das *Lan-Houses* - espaços que possuem computadores de última geração conectados à internet que vendem tempo de uso dos computadores para jogar ou navegar na Internet.

A partir desse procedimento metodológico, procurou-se fazer um mapeamento de todas as Lan-Houses da cidade de Belo Horizonte (Minas Gerais, Brasil). Esse mapeamento teve como objetivo:

- Traçar uma localização geográfica das Lan-Houses da cidade, com vistas a conhecer o perfil sócio-econômico cultural dos jogadores em questão;
- Levantar informações sobre os sujeitos jogadores como: faixa etária, principais jogos utilizados, gênero, tempo de permanência média na Lan-House, presença de grupos de jogadores que utilizam os espaços para jogar em conjunto ou mesmo para socialização “presencial”.
- Produção de um banco de dados para o tratamento dos dados, de maneira a permitir a seleção de estabelecimentos que poderiam ser pesquisados, bem como seleção dos adolescentes que seriam observados e/ou entrevistados;

Essa fase da pesquisa de campo demonstrou grandes dificuldades, conforme descreveremos a seguir

Realizamos um grande levantamento de instituições e pessoas que poderiam nos dar informações sobre como localizar as lan-houses em Belo Horizonte. Procuramos levantar dados sobre Lan-Houses nos seguintes locais: Sebrae-Mg, Fiemg, CDL, Prefeitura de Belo Horizonte, Secretaria da Fazenda de Minas Gerais, sites de buscas, listas telefônicas e profissionais que trabalham na área de entretenimento. Infelizmente essa estratégia apresentou resultados insatisfatórios, com um reduzido número de Lan-houses, o que inviabilizou metodologicamente nossa pesquisa.

A partir desse resultado, construímos outro percurso metodológico a partir da criação de outro critério para busca: ao invés de levantar *todos* os estabelecimentos, partimos da organização geopolítica da cidade em regionais e procuramos, a partir desse critério, localizar uma lan-house em cada uma das 9 regiões administrativas da cidade de Belo Horizonte. Os critérios para tal seleção foram os seguintes: Lan-House mais antiga ou mais visitada pelos jovens da região.

Paralelamente a esse trabalho fizemos um extensivo levantamento de jogos de computador nacionais e internacionais de simulação e “concretização” de “situações históricas virtuais”. No total alcançamos mais de 100 jogos. A partir dos resultados, escolhemos dois jogos: *Age of Empires III* e *Age of Mythology*. O primeiro trata do conteúdo “descobrimiento da América e sua colonização” e o segundo trata das mitologias.

O levantamento e seleção dos jogos levou-nos a criar mais um critério no levantamento de Lan-Houses: entramos em contato com as mesmas e selecionamos aquelas que possuíam um dos dois jogos instalados. Chegamos a apenas duas Lan-Houses a partir desse recorte: uma localizada na região centro-sul de Belo Horizonte, com 12 cópias do jogo *Age of Empires III* e outra localizada na região da Cidade Nova, com 10 cópias do mesmo jogo.

O principal problema encontrado nesse levantamento foi a dificuldade em se alcançar diferentes perfis de sujeitos jogadores a partir de uma pesquisa restrita a apenas duas regiões da cidade e duas lan-houses com um número reduzido de cópias dos jogos. Em uma conversa inicial com os gerentes das lojas, percebeu-se que é difícil a localização dos jogadores devido à incipiência da organização dos dados dos jogadores por jogo “alugado” na Lan-House.

Esses resultados nos mostraram a necessidade de alteração dos rumos metodológicos da pesquisa, uma vez que a Lan-House deixa de ser o espaço privilegiado para a observação, análise, entrevista e seleção dos sujeitos jogadores.

A partir das questões anteriormente colocadas, a pesquisa passou recentemente por uma alteração nos seus percursos teórico-metodológicos. O trabalho parte, na atual fase da pesquisa, para uma *análise intensiva dos mecanismos de comunicação* interna presentes dentro dos jogos *Age of Empires III* e *Age of Mythology*, ou seja, os sistemas de bate-papo dos jogos.

Percebemos que os espaços virtuais de comunicação não só permitem uma ampliação do nosso universo de pesquisa, mas também permite uma ampliação das características sócio-econômico-culturais do nosso jogador. Ou seja, ampliaremos o universo de pesquisados para além da cidade de Belo Horizonte, procurando traçar uma análise que possibilite conhecer o jovem brasileiro e suas relações com a aprendizagem em história via jogos de computador.

Em síntese, o que a pesquisa nos mostrou é que o melhor lugar para se compreender os processos de aprendizagem, comunicação e elaboração de teorias é o bate-papo específico do jogo de computador analisado.

Referências

- ALVES, Lynn, 2005 *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura.
- BOOTH, M.B., 1986, *Empathy in History*. Eastleigh: Southern Regional Examinations
- CLEMENTS, P. , 1986, Historical Empathy-RIP? *Teaching History*, October, 6-8
- COLLINGWOOD, R.G. , 1980. A idéia de história. *A imaginação histórica*. Porto: Editorial Presençap. 387-307
- EISENBERG, N. & STRAYER, J (et.). , 1987, *Empathy and its development*. Cambridge University Press
- GARBIN, Elisabete Maria, 2003, Cultur@as juvenis, indentid@ades e Internet: questões atuais? In: *Revista Brasileira de Educação*. N. 23, maio/Jun/Jul/Ago
- GOV, Z. , 1987, *Empathetic thinking in History teaching in the secondary school: as a mean to promote historical interpretation*, Unpublished M. Phil Thesis, Institute of Education, University of London
- JOHNSON, Steven, 2005, *Everything Bad Is Good For You: How today's popular culture is actually making us Smarter*. Riverhead Books
- LEE, Peter. & Ashby, r. , 1998, *History in an information culture*. Paper given t american educacional reserarch association Conference. San Diego, California
- LEE, Peter. Historical imagination. ,1984, In: DICKNISON, A & Lee, P. & Rogers, PJ (eds). *Learning History*. London: Heinemann
- LÉVY, Pierre, 1999, *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34
- MENDES, Cláudio Lúcio. , 2006 , *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. S.P. Papirus
- PACHECO, Samuel, 2004, *Aprendizagem e construção do conhecimento nas redes digitais*. Rio de Janeiro. (Tese de Doutorado)
- PEREIRA, Maria do Ceu de Melo, 2003, *O conhecimento tácito histórico dos adolescentes*. Braga, Universidade do Minho
- PRENSKY, Marc. , 2006, *Don't bother me mom – I'm learning: How computer and video games are preparing your kids for 21st century success – and how you can help!*. Paragon House, Minnesota
- SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo*. 2004, São Paulo: Paulus
- SUTHERLAND, M.B,1980, Education and Empathy. Ndon. *British journal of educational studies*, vol. XXXIV, 142-151
- SUTHERLAND, M.B. ,1984, *Thinking about Empathy*. London: british Psychological Society
- VIGOTSKY, L.S. , 1998, *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone-EDUSP