

Fora de jogo: compreensão histórica e jogos digitais

Offside: historical comprehension and digital games

Filipe Penicheiro

He is a researcher at CEIS20 Coimbra's University Centre for 20th Century Interdisciplinary Studies. He completed his undergraduate studies in History and holds a post graduate specialisation in Information Science. He is currently a PhD candidate in Contemporary Studies at the Institute of Interdisciplinary Research of the University of Coimbra. He has been assisting tutor at the University of Coimbra in Educational Technology and Game Studies Design and Development courses and is project manager of the EuroMACHS Network [European Heritage, Multimedia and Information Society], which involves 5 european universities. As a researcher or as a consultant Filipe was involved with several game development projects in Portugal and Brazil.

penicheiro@gmail.com

Resumo

Equacionar a exploração de experiências de jogo de jogos digitais baseados em simulações, para promover a compreensão e análise da complexidade dos processos históricos pode apresentar-se como uma proposta em claro “fora de jogo”. Afinal a história é uma área onde a criteriosa análise de evidências, corroboração e contextualização, é fator indispensável para a produção de conhecimento e, por outro lado, os jogos digitais são um produto de entretenimento, parte da cultura popular, onde a verosimilhança histórica é facilmente preterida a favor da manutenção de um divertimento. O presente artigo pretende contextualizar os desafios colocados à utilização deste meio de comunicação na divulgação e aprendizagem da história, destacando as características ímpares que o tornam incontornável ao abordar a problemática da compreensão de fenómenos complexos no âmbito da história. Apresentar-se-ão resultados de experiências de jogo com o título *Portugal 1111-A conquista de Soure* e como estas foram potenciadoras do desenvolvimento de uma compreensão histórica onde a problematização, contextualização e corroboração é pedra de toque.

Palavras-chave

Jogos digitais, educação histórica, comunicação histórica, simulações, compreensão histórica

Abstract

Offside: historical comprehension and digital games

Digital games are leisure products that are part of popular culture, in which entertainment is given priority over historical accuracy. This article aims to contextualize this medium's challenges as regards the dissemination and learning of history, highlighting the unique characteristics that make it essential to consider the problem from the perspective of understanding these complex phenomena in the context of history. The results of game experiences are presented based on the title (game) "Portugal 1111- The conquest of Soure" and we show how the development of historical understanding was enhanced in the game, and how questioning, contextualisation and corroboration of that understanding forms the cornerstone of the digital game.

Keywords

Digital games, historical education, historical communication, simulations, historical understanding

Recibido: 09/08/2012 Aceptado: 02/11/2013

1. INTRODUÇÃO

"Será que a história se vai repetir?" A interrogação, retirada da publicidade do jogo digital *Rush for Berlin* (2006) é provocadora. Este jogo digital⁵, como vários outros jogos digitais comerciais inspirados em cenários históricos, parecem desafiar a natureza do conhecimento histórico ao possibilitar que o jogador (re)faça, num contexto lúdico jogável, acontecimentos passados, a história. Neste contexto equacionar a exploração de experiências de jogo com jogos digitais baseados em simulações, para promover a compreensão e análise da complexidade dos processos históricos pode apresentar-se como uma proposta em claro "fora de jogo".

Se por um lado o discurso historiográfico assenta na hermenêutica e na heurística dos traços deixados pelo passado, permeado por uma criteriosa análise de evidências, corroboração e contextualização, por outro lado, os jogos digitais são um produto de entretenimento, parte da cultura popular, onde a verosimilhança histórica é facilmente preterida a favor da manutenção de um divertimento (Rollings, Adams 2003). Mas os jogos digitais, entendidos

⁵ Inicialmente publicado para a plataforma PC. Em Portugal é comum a designação de "jogos de computador" ao referir este tipo de jogo. No presente artigo optámos pela utilização do termo "jogos digitais", incluído referência a diferentes plataformas.

como meios de comunicação, contém um conjunto de características ímpares, particularmente interessantes para a compreensão histórica. Os jogos digitais permitem manipulação de fenômenos complexos de uma maneira interativa, podendo colocar, ao jogador, desafios análogos ao de atores em diferentes épocas históricas, a diversidade de resultados possíveis a partir de um conjunto de regras sistêmicas simples, o papel do acaso, a interação entre personagens relevantes e as massas anônimas ou as questões de determinismo histórico que nos remetem para a discussão sobre natureza do conhecimento histórico.

2. O JOGO DA HISTÓRIA: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS

Várias das questões que preocupam a historiografia contemporânea são naturalmente abordados quando jogamos um jogo inspirado em temáticas históricas. Desde logo, constituindo-se como um desafio jogável, o artefato lúdico pode permitir condições de sucesso distintas daquelas que ocorreram historicamente.

Estes desafios podem ser considerados contextos de acção onde os jogadores exploram um conjunto de estratégias, de soluções para um, ou vários problemas. Tal como acontece aquando de uma investigação historiográfica, a história não é apresentada imóvel, feita, dada, antes ela é (re)construída a partir de evidências, hipóteses e verificação da plausibilidade dessas mesmas hipóteses. No caso de jogos baseados em simulações, que modelam fenómenos passados com base em variáveis modeladas a partir de inferências historiográficas, estes contextos de acção são particularmente interessantes, não só pelo modelo de explicação que está subjacente, mas também pelo tipo de interpretação potencializam, e pelo desenvolvimento de um pensamento crítico ancorado em conceitos de segunda ordem como evidência, causa, empatia, significância...

As investigações sobre a compreensão e aprendizagem em História, apontaram progressivamente para a necessidade de "explorar as ideias dos alunos sobre a natureza da História, o que ia para além da pesquisa sobre o pensamento histórico substantivo" (Barca 2000:25). Vários autores salientam a "natureza situada da construção do conhecimento histórico", realçando a importância das denominadas "ideias de segunda ordem" ou "conceitos meta históricos" como parte indissociável do processo de aprendizagem da História. Assim, além de "conceitos (ideias) substantivos" como estado, governo, democracia ou

comércio, é fundamental dominar outro tipo de ideias, tais como “causa, compreensão, explicação, evidência (interpretação de fontes), mudança ou tempo”. Peter Lee explana esta questão da seguinte maneira:

“Historians talk and write about things that go on in the world. Their histories are full of pioneers, politicians, and preachers, or of battles, bureaucracies, and banks. They give their readers explanations, they use evidence, and they write accounts, but their books are not about the idea of explanation, or the notion of evidence, or what kind of thing a historical account is. Rather, they use their own (usually sophisticated) understandings of evidence or explanation to write books about Columbus or the Maya or the American Revolution. Nevertheless, concepts such as evidence lie at the heart of history as a discipline. They shape our understanding of what it is to “do” history and allow us to organize our content knowledge” (Lee 2005:32).

Os jogos digitais podem oferecer oportunidades de exercitar esta abordagem. Mais do que “recitar o que aconteceu”, como referimos em outros locais, os jogos digitais potencializam contextos de participação que nos ajudam a compreender a historicidade de espaços e eventos de uma maneira lúdica, com uma abordagem baseada em problemas. Afinal, “um problema, é precisamente o princípio e o fim de toda a história. Se não há problemas não há história” (Febvre 1953) e os jogos podem ser considerados como problemas abordados com uma “playfull attitude” (Schell 2008).

Confrontar os jogadores, com diferentes alternativas e perspectivas sobre uma determinada questão historiográfica é fundamental para o desenvolvimento de uma compreensão histórica verdadeiramente significativa (Squire 2004:55). É desejável que o jogo promova um contexto propício a um questionamento significativo e uma explicação histórica não apenas baseada numa simplista causalidade cronológica.

Esta reflexão leva-nos necessariamente a equacionar a outra face da moeda: a necessidade de lidar com questões do tipo “e se” (what if) muitas vezes conotadas com movimentos com uma agenda política e ideológica, que promovem um revisionismo ahistórico da explicação sobre o passado. Ora, compreendemos que, “It’s hard enough finding out what was, let alone reaching any kind of tenable conclusions about what wasn’t” (Evans 2004), mas a geração de hipóteses, e a sua confrontação com as evidências, ou traços disponíveis do passado, constitui prática comum na investigação historiográfica

e na busca de uma interpretação historicamente contextualizada. Este confronto entre hipóteses de explicação e evidências disponíveis configuram a gênese de qualquer argumento em diferentes áreas do conhecimento, e não é uma particularidade da investigação historiográfica. Não devemos, contudo, confundir esta abordagem problematizadora, com algum interesse *revisionista* da história, que embora possa acontecer, não tem a suas raízes na metodologia apresentada, mas sim em agendas políticas e ideológicas que simplesmente instrumentalizam áreas do conhecimento histórico.

Neste contexto, e de forma a desenvolver uma perspectiva mais ampla sobre um ou um conjunto de eventos do passado, consideramos que os jogos digitais, particularmente os baseados em simulações, potencializam oportunidades de “experimentação” sobre o fenômeno modelado, que, tipicamente, não são utilizados de forma abundante em investigação histórica, promovendo uma problematização contextualizada e potencialmente enriquecendo o tipo de compreensão sobre o fenômenos complexos em história (Shaffer et al. 2005).

Assim a questão inicial, “será que a história se vai repetir?” é de particular interesse para estimular o desenvolvimento de uma compreensão histórico ancorada no desenvolvimento de ideias de segunda ordem como causa, evidência e a provisoriade da explicação histórica.

Como reafirma Barca impõe-se pois, a necessidade de desenvolver e estimular nos alunos da disciplina de história, ideias de segunda ordem, que lhes permite lidar com a complexidade do conhecimento histórico (Barca 2000).

Outra das questões interessantes que não podemos deixar de referir, prende-se com a alteração do papel destes jogadores, de consumidores para participantes na produção de sentidos e práticas culturais a partir da experiência de jogo (Raessens 2007).

Não podemos neste abordagem deixar de referir, que no mercado de jogos digitais existem inúmeros títulos onde a inspiração em temas históricos constitui apenas um cenário, ou seja, não existe na mecânica de jogo nenhuma relação com a investigação historiográfica do tema, e eventualmente a única preocupação que existe estará associada a uma representação gráfica plausível de determinados elementos do jogo. É comum neste tipo de jogos, tal como em outros media, que sejam projectadas visões presentistas sobre um

passado desconhecido, um apassado que continua a ser um “país estranho”. Esta historicização popular merece claramente uma investigação mais profunda para estabelecer as relações sobre o tipo de compreensão histórica que potencializa. Neste artigo, contudo, o nosso foco recairá sobre jogos cujo modelo simulacional, de alguma forma pretende modelar um modelo de explicação historiográfico. Assim voltaremos a nossa atenção para o jogo desenvolvido em 2004 em Portugal sobre o período do século XII onde a Península Ibérica assistia à convivência e confronto entre duas civilizações: cristãos e muçulmanos.

3. PORTUGAL 1111 - A CONQUISTA DE SOURE: EXPERIÊNCIAS DE UTILIZAÇÃO

Os pressupostos teóricos atrás enunciados constituem a base da abordagem da corrente pesquisa, realizada em Portugal, com o jogo intitulado *Portugal 1111 - A Conquista de Soure*. Este jogo tem merecido a nossa atenção em virtude de ser um projecto pioneiro, em Portugal, na tentativa de alcançar um grau aceitável de verosimilhança histórica ambicionando uma utilização pedagógica em contexto escolar, ainda que não se afirme como um produto de *edutainment*.

Trate-se de um jogo digital para computador, de estratégia, com perspectiva isométrica, onde partindo de um castelo, geograficamente localizado a sul da cidade de Coimbra, os jogadores têm como desafio manter a população aí existente. É um jogo simétrico, pelo que é possível ao jogador escolher jogar com qualquer uma das duas “civilizações” presentes no jogo: cristãos e muçulmanos. As representações gráficas são obviamente diferentes, mas o modelo e as acções possíveis são idênticas, ainda que as estratégias possam ser diferentes.

Localizado numa zona de fronteira, tal como aquela que existiria nesta região geográfica no início do século XII, o jogador é confrontado com a necessidade de desenvolver um sistema económico, que lhe permita a sustentabilidade da população ao redor do seu castelo, assegurando ao mesmo tempo, a necessidade de defesa contra ataques.

O jogo tinha 3 objectivos: divulgar a história do concelho de Soure, no distrito de Coimbra, possibilitar uma utilização pedagógica em ambiente escolar ou extra-escolar e inovar do ponto de vista da indústria. Sendo um dos primeiros

jogos a ser desenvolvido em Portugal sobre esta temática, foi um relativo sucesso comercial.

O jogo utiliza um modelo de simulação baseado em agentes, onde o jogador controla unidades dando indicações das tarefas a executar, ao estilo do *Age of Empires* e outros jogos similares. Foi dada atenção à verosimilhança histórica na representação gráfica de estruturas e unidades e o mapa de jogo foi baseado no perfil geográfico do terreno onde a acção se inspira.

Imagem 1/2: Jogo Portugal 1111

Decorrente do sucesso comercial do jogo e do interesse que ainda no presente o mesmo desperta, foram conduzidas um conjunto de explorações em contextos escolares com a utilização do jogo Portugal 1111. De uma forma geral, e decorrente dessas explorações, e da análise do perfil dos sujeitos intervenientes, podemos afirmar, preliminarmente, que a percepção dos alunos quanto à fidelidade das várias representações da história, no jogo, se pode agrupar no mesmo conglomerado dos romances históricos e filmes de ficção.

Destes dados, é interessante notar que os meios associados à ficção partilham



um perfil idêntico na percepção por parte dos alunos. Os jogos digitais merecem destes alunos um olhar tão crítico quanto os romances ou os filmes de ficção, o que, à primeira vista, não inviabiliza a utilização destes em contextos educativos formais. Revelam igualmente que os jogos digitais poderão ser um catalisador para a construção de um discurso crítico sobre a representação da história.

A exploração do jogo, neste contexto educativo, estava ancorada na premissa de que a reflexão e discussão sobre a experiência de jogo são essenciais para a consolidação de aprendizagens com estes artefactos. Estribava-se também na apresentação do cenário do jogo como um problema semelhante ao que os actores que viveram naquele período histórico se confrontaram: a necessidade de ocupação e manutenção de um espaço territorial desconhecido, ou mal conhecido.

Esta abordagem problematizadora e os períodos de discussão, potenciaram o desenvolvimento do pensamento histórico dos alunos sobre o fenómeno da "Reconquista", enquadrando-a no contexto ainda mais amplo dos temas abordados no currículo oficial. Também colocaram os professores num papel de coordenadores e dinamizadores e não tanto como "retransmissor do que aconteceu".

As inúmeras questões colocadas pelos alunos, identificaram assuntos discutidos durante as aulas que não têm uma representação específica no jogo e indiciam que os alunos (pelo menos os grupos que verbalizaram estas questões) questionaram o modelo de representação do jogo à luz dos seus conhecimentos e do grau de significância histórica que lhe atribuíram.

Os indicadores que estas sessões de exploração proporcionam apontam claramente para três conclusões: a) a importância do papel do professor como facilitador da introdução e da aprendizagem com jogos em contexto escolar; b) que o jogo Portugal 1111 – A conquista de Soure, potenciou algumas questões sobre o tema da "Reconquista" que podem concorrer para a aprendizagem de conhecimentos históricos sobre este período; e c) é notória uma trajectória temporal através dos objectivos de aprendizagem do artefacto, da dinâmica de jogo e do domínio modelado, com implicações para o design e para as estratégias de exploração do jogo.

Estes dados, ainda que preliminares, permitem uma ampla base de discussão quando se procuram boas práticas na exploração de jogos em contexto escolar e na estruturação dos papéis que professores e alunos podem desempenhar neste contexto.

4. CONCLUSÃO

A utilização de jogos no âmbito da promoção de uma compreensão histórica e como meio de divulgação de temáticas relacionadas com o passado pode ser considerado como uma proposta “fora de jogo”. As características que fazem dos jogos digitais um meio de comunicação ímpar acarretam questões particularmente delicadas para a construção de uma explicação historiográfica de determinado evento: afinal um jogo não se limita a replicar a história tal como ela aconteceu. Um jogo oferece um desafio, eventualmente modelado por um conjunto de modelos de explicação historiográfica, e para ser realmente um jogo têm de prever possibilidades de sucesso, ou de exploração, que não mimetizam erosivamente o que aconteceu. Os jogos digitais possibilitam contextos de participação, de ação, onde, com base num conjunto de regras sistêmicas, o jogador é confrontado com desafios análogos ao de determinada época histórica. Embora não abundem exemplos comerciais que explorem na totalidade as potencialidades desta perspectiva, o presente artigo perspectiva esta abordagem teórica com base no jogo *Portugal 1111- A Conquista de Soure*, como base de discussão destes postulados. Os resultados obtidos da investigação a decorrer demonstram a potencialidade deste meio concorrer para o desenvolvimento de explicações históricas progressivamente mais complexas, onde o papel do questionamento e da argumentação com base em evidências se torna um aspecto central. Desta forma concorre para o desenvolvimento de uma compreensão histórica onde a problematização, contextualização e corroboração é pedra de toque.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARCA, I. 2000. O pensamento histórico dos jovens: ideias dos adolescentes acerca da provisoriedade da explicação histórica, Braga, Universidade do Minho.
- EVANS, R. J. (2004). "Telling It Like It Wasn't". *Historically Speaking: The Bulletin of the Historical Society*. Vol. 5, no. 4.
- FEBVRE, L. (1953). *Combats pour l'Histoire*. Paris: Armand Colin.
- LEE, P. (2005) Putting Principles into Practice: Understanding History. In Donovan, M. (ed.) *How students learn. History, mathematics, and science in the classroom*. Washington: National Academies Press. p. 29-78.
- RAESSENS, J. (2007). Playing history. Reflections on mobile and location-based learning. In T. Hug (ed.), *Didactics of microlearning. Concepts, discourses, and examples* (pp. 200-217). Munster: Waxmann Verlag.
- ROLLINGS, A.; ADAMS, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis: New Riders Games.
- SHAFFER, D. W., SQUIRE, K., HALVERSON, R., GEE, J. P. (2005). Video Games and the future of learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105-111.
- SHELL, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. New York: Morgan Kaufmann.
- SQUIRE, K. (2004). *Replaying History: Learning World History through playing Civilization III*. Indiana University Press, Bloomington.