

Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História

Helyom Viana Telles¹

Lynn Alves²

Resumo: Este trabalho trata de uma discussão trazida à tona durante o desenvolvimento de um projeto de pós-doutorado que procura compreender como os *history games* podem contribuir para a produção e o compartilhamento de representações, de imagens e de um imaginário sobre o passado. Os desdobramentos da crítica pós-moderna sobre a produção do conhecimento histórico, implicaram em uma valorização das obras ficcionais tanto para o conhecimento, como para a divulgação de um saber sobre o passado. O artigo aponta como os conhecimentos históricos são apropriados e representados através dos *history games* e analisa o seu impacto na produção de uma consciência histórica ou de um imaginário sobre o passado.

Palavras-chave: História. Ficção. Jogos Eletrônicos.

Abstract: This paper is a discussion brought to light during the development of a post-doctoral project that seeks to understand how history games can contribute to the production and sharing of representations, images and an imaginary about the past. The consequences of the postmodern critique of the production of historical knowledge, resulted in an appreciation of fictional works both for knowledge, and for the dissemination of knowledge about the past. The article points out how historical knowledge is appropriate and represented through history games and analyzes their impact on the production of a historical consciousness or of an imaginary about the past.

Keywords: History. Fiction. Videogames.

Introdução

O presente trabalho resulta de um pesquisa de pós-doutorado que, a grosso modo, busca aprofundar a compreensão sobre as possibilidades de diálogo entre os jogos eletrônicos ou digitais e esfera do ensino de história. Compreendendo o

¹ Helyom Viana Telles é doutor em Ciências Sociais (UFBA), com pós-doutorado sobre jogos eletrônicos, história, memória e educação pela UNEB. Foi coordenador do Núcleo de Antropologia da Imagem e História Visual da rede FTC (Faculdade de Tecnologia e Ciência). É pesquisador do grupo Comunidades Virtuais (UNEB).

² Lynn Alves é doutora em Educação (UFBA), com pós-doutorado na área de jogos eletrônicos e aprendizagem (Università degli Studi di Torino, Itália). É docente e pesquisadora do SENAI CIMATEC (BA), no Núcleo de Modelagem Computacional e professora Titular da UNEB, onde coordena o Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais, com doze jogos digitais produzidos para distintos cenários de aprendizagem e investigações na área de cultura digital e suas mediações no campo da educação e da psicologia, destacando especialmente os jogos digitais.

processo da educação formal (aquela que tem lugar na escola) como importante parte do permanente processo de aquisição de representações e práticas culturais, indagar sobre história e jogos digitais significa investigar qual o papel que podem vir a desempenhar na aquisição de representações sobre o passado e como isso se dá.

O esforço feito aqui vai no sentido de compreender as conexões entre jogos eletrônicos e História de dentro da própria historiografia e a partir dos seus próprios referenciais. Isso não significa negar a produção narratológica ou ludológica, mas buscar apropriá-las para ressignificar as questões por elas propostas de modo a recolocar problemas que são próprios ao pensamento historiográfico e que, desse modo, podem ser melhor resolvidos de dentro da própria historiografia. Aliás, via de regra, é precisamente essa a atividade intelectual constante do historiador, a saber, buscar no passado os elementos para a compreensão do presente.

Na matéria em questão, esse objetivo pode ser facilmente alcançado, porque os jogos produzidos com recurso ao uso da simulação digital são um caso da dimensão mais elementar da experiência humana, a saber, as práticas miméticas ou simulacionais³. Nas páginas a seguir, tentaremos demonstrar como o desenrolar do pensamento historiográfico reposicionou a distância dos mundos ficcionais em relação ao campo da ciência da História e vem discutindo ativamente questões análogas às que são postas em relação às simulações digitais. Nesse sentido, pretendemos demonstrar, não apenas que a interação com as simulações lúdico-digitais podem ser um recurso legítimo para refletir sobre o passado, mas desejamos propor que a própria teoria da História é um valioso auxiliar para compreender a interação humana com os jogos eletrônicos, sobretudo no caso dos jogos a que chamamos de *history games*⁴.

História, Narrativa e Ficção

No campo da produção historiográfica, os anos 1970 foram marcados pela publicação de três obras que questionavam a produção do conhecimento e o estatuto

³ Nos diz Aristóteles: “A tendência para imitação é instintiva no homem, desde a infância. Neste ponto, distingue-se de todos os outros seres, por sua aptidão, muito desenvolvida para, desde a infância. Neste ponto, distingue-se de todos os outros seres, por sua aptidão, muito desenvolvida para imitação. Pela imitação a adquire seus primeiros conhecimentos, por ela todos experimentam prazer” (2005 p. 30).

⁴ O conceito de *History Games* foi utilizado por Neves (2011) para fazer referência aos jogos digitais que possuem acontecimentos e fatos históricos em seu enredo.

científico da História a partir da sua relação com a retórica e com a narrativa (Chartier, 2009): Como se escreve a História, de Paul Veyne; A escrita da História, de Michel de Certeau, e Meta-História, de Hayden White. Nas duras críticas elaboradas à disciplina da História, Veyne (2008) a define como uma narrativa sobre eventos passados. Ela não nos faz revivê-los, apenas os inscreve em um texto. Não possuindo leis, não seria possível pensá-la como uma ciência. Sua abordagem é essencialmente parcial e subjetiva⁵, possuindo um status epistemológico semelhante à astrologia.

Segundo Certeau (1982), a “operação histórica” consiste em uma articulação entre o natural e o cultural operada através da seleção das fontes de pesquisa do historiador. De acordo com Certeau, esse processo seletivo não se dá ao acaso, mas obedece a um enquadramento epistêmico que será dado pelo lugar social, mais precisamente, em função da situação institucional na qual o historiador está inserido. É a partir dessa referência que se delineiam os objetos, métodos e a própria produção do conhecimento histórico.

Enquanto produção escrita e forma de discurso, História e Literatura se aproximam. O discurso histórico diverge do literário por orientar-se para a posse de um conhecimento verificável. Para isso, se vale de dispositivos retóricos que têm o objetivo de legitimar o seu status de cientificidade. Uma das formas de legitimar o discurso histórico é o recurso à citação. A citação é utilizada com o objetivo de oferecer credibilidade aos argumentos esboçados no discurso histórico. Por fim, enquanto prática social, a História possui a função social de transmissão de valores morais. Nesse “teatro de erudição” (Chartier, 2009) o discurso historiográfico se estabelece enquanto escrita sobre outros textos que possui o objetivo de apresentar o passado, mas não apenas isto. O discurso do historiador também busca exibir as qualificações do pesquisador, demonstrar que ele possui um exímio manejo das fontes. Essa são operações retóricas que têm como objetivo, sobretudo, obter o convencimento do leitor.

Para White (2008), a imaginação histórica radica nas quatro figuras de linguagem da retórica e da poesia clássica: metáfora, metonímia, sinédoque e ironia. Esta seria a base meta-histórica da História. No argumento estruturalista de White,

⁵ Ver Vesentini (1990): “Com que critério um historiador fala das lutas e agentes de uma época que não é a sua?”.

esse modo linguístico subjacente ao discurso determinaria as possibilidades do pensamento. Duas questões norteiam o argumento de White (1991): O que é o discurso histórico? Com que tipo de conhecimento ele lida? Para White, há um fundamento metafísico no discurso histórico que é a pressuposição de que o passado existe e que pode ser conhecido. É a imputação da condição de passado a determinados objetos que as torna passíveis de serem estudadas pela história.

Na medida em que os eventos passados podem ser estudados por uma miríade de disciplinas, não é possível sustentar que são exclusivos da História, ainda que a sua historicidade resida na sua condição de vinculação ao passado. Desse modo, White (1991) considera que eles pertencem ao conhecimento do tipo arquivístico. A historicidade deles deriva do modo como são representadas pela História, a saber, a forma de uma narrativa escrita.

Uma vez que a posse de informações sobre o passado é a condição elementar para que um discurso sobre o passado seja produzido, o discurso histórico não produz uma informação nova sobre ele. Ele apenas produz interpretações sobre as informações disponíveis, interpretações que podem assumir inúmeras formas, indo de simples crônicas às complexas filosofias da História. O ponto em comum existente em todas essas formas é o seu modo narrativo de representação. Este argumento, nos termos apresentados por White, opõe narrativa e teoria, colocando a primeira no centro das discussões sobre a epistemologia da História e diluindo as fronteiras entre o texto histórico e o literário, entre a realidade e a ficção.

O efeito dessa argumentação no campo historiográfico foi conferir à teoria literária o papel de uma importante ferramenta epistemológica para o historiador, na medida em que ela possibilita a análise da função dos elementos figurativos no discurso histórico, auxiliando a separar forma e conteúdo no seu interior, e desconstruindo a ideia de que a lógica desse discurso era orientada unicamente pelos fatos. Desse modo, a História passou a ser pensada e arguida a partir de um elemento essencial, a saber, linguagem.

Ora, o desprezo da filosofia da linguagem pelos problemas da narrativa resultava da certeza de que era possível dissociar o conteúdo factual do discurso da sua estrutura literária. Contudo, mesmo em outros campos do saber, como a Física, é

muito difícil distinguir o que é dito do modo como é dito. Sendo assim, o conteúdo do discurso histórico não pode ser separado da sua expressão literária:

O discurso literário pode diferir do discurso histórico devido a seus referentes básicos, concebidos mais como eventos imaginários do que reais, mas os dois tipos de discurso são mais parecidos do que diferentes em virtude do fato de que ambos operam a linguagem de tal maneira que qualquer distinção clara entre sua forma discursiva e seu conteúdo interpretativo permanece impossível (...) Em resumo, o discurso histórico não deveria ser considerado primordialmente como um caso especial dos trabalhos de nossas mentes em seus esforços para conhecer a realidade ou descrevê-la, mas antes como um tipo especial de uso da linguagem que, como a fala metafórica, a linguagem simbólica e a representação alegórica, sempre significa mais do que literalmente diz, diz algo diferente do que parece significar e só revela algumas coisas do mundo ao prego de esconder outras tantas (White, 1991, p. 6).

A matriz teórica de White, oriunda de um diálogo entre a filosofia analítica e o estruturalismo, pensa a prática historiográfica como uma estrutura verbal construída enquanto um discurso narrativo. Se na época da sua publicação, a obra *Meta-História* foi recebida com frieza, posteriormente recebeu atenção crescente, não apenas da dos historiadores, como de profissionais de áreas afins. White é considerado, hoje, o historiador com o maior número de citações em outras áreas (Telles, 2011). A partir dos anos 1990, com o aumento do interesse pela narrativa histórica, o pensamento de White tornou-se uma referência, influenciando na construção de uma crítica epistemológica, de uma auto-reflexividade no pensamento historiográfico que sinalizou que o percurso intelectual que levou à construção do campo científico da história havia escamoteado uma questão central à própria História, a saber, o problema da narrativa (Hartog, 1998).

Ao se debruçarem sobre o problema da dimensão retórica da historiografia, autores como LaCapra (1985), Rüssen (2009) e Ricoeur (1994) entendem que, ao historiador, não é possível escapar às estruturas que condicionam o próprio fazer histórico. Por sua vez, a discussão sobre a estruturação narrativa do discurso historiográfico levará ao problema da demarcação entre arte e ciência, história e ficção (Ricoeur, 2007), delineando a centralidade da seguinte questão: Efetivamente, é possível distingui-las? As respostas serão variadas. Barthes (2004) nega que seja possível ao historiador refugiar-se na objetividade do fato histórico e escamotear o

problema, uma vez que a substância do fato também é linguística. Ou seja, o que é apresentado como “fato” é, precisamente, a própria narrativa que, oferecida como signo e prova da realidade, faz equivaler o nível do discurso ao plano do real.

Tratando da distinção entre História e ficção, Chartier (2009) observa que o plano do real orienta e lastreia o texto histórico, enquanto o discurso ficcional contém elementos e informações do real, mas não pode ser afiançado por ele⁶. Exatamente por isso, a literatura exibe um notável poder de influência sobre as representações coletivas, uma força que é muito superior do que a dos textos históricos. Contudo, a liberdade poética implica, usualmente, na inexatidão histórica, na presença de ambiguidades e contradições. Segundo Reichel:

(...) conhecer a realidade se constituía no objetivo da História e produzir ficção, no da literatura. Ambas se colocavam em campos opostos: a História era ciência, a literatura, arte. (...) A mediação entre conhecimento e realidade objetiva, realizada pelas representações, levou os historiadores a aceitar que a História se apresenta através de uma escritura que até há pouco era considerada como escrita de ficção, utilizando fórmulas, figuras e estruturas próprias da narração literária. Isto não permite concluir que, na produção historiográfica, tudo é representação, e que, por conseguinte, a História pode ser confundida com a Literatura (Reichel, 1999, p. 57-8).

Ainda assim, a distinção poder ser difícil, uma vez que a literatura pode inspirar-se na História, fazendo uso de personagens, referenciando-se em fatos históricos e fazendo uso de comentários e técnicas historiográficas. Essa ambiguidade radica na própria definição do termo história, entendido como “narração das coisas como ocorreram ou poderiam ocorrer”. É preciso, portanto, opor história e fábula, os relatos verossímeis e aqueles que não são. Muitas obras literárias fazem uso de estéticas realistas com o objetivo de fortalecer ainda mais o seu regime ficcional⁷.

A relação entre História e ficção variou consideravelmente na História do pensamento ocidental, assim como o valor atribuído a elas. Na Poética, Aristóteles

⁶ Para Bellei (2000, p. 96): “(...) se é necessário afirmar, de um lado, que todo discurso é ficcional, é também necessário, de outro, afirmar que nem todas as ficções são iguais e que a crítica de certas histórias mal contadas é possível, contanto que se entenda que a procura do mais verdadeiro e do mais bem contado não pretenda jamais atingir a verdade final e absoluta. Trata-se, antes, da procura de uma verdade provisória, cuidadosamente obtida pelo rigor analítico capaz de detectar problemas e inconsistências e sugerir alternativas plausíveis”.

⁷ Um exemplo é a narrativa empregada por Eco (1989). Goes (2009) sugere que a provocação de Eco sobre o problema do riso no medievo é verossímil. Há indícios de que o segundo livro da Poética, onde existiria uma apologia ao riso, tenha sido, de fato, perdido. Além disso, a fronteira entre o cômico e o sério era pouco definida na Idade Média.

separou História e poesia, atribuindo à segunda um status mais virtuoso e filosófico do que à primeira. Para Aristóteles, a poesia pertencia à ordem do universal, enquanto a História se ocupava do particular. Cabia ao historiador dizer o que aconteceu e, ao poeta, o que poderia ter acontecido.

Burke (1997) esclarece que, no período, não havia uma linha rígida entre História e ficção. Era aceitável, por exemplo, que um historiador inventasse um discurso que afirmava ser verdadeiro. A Idade Média não alterou esse quadro. Apenas no Renascimento a História desenvolveu uma preocupação com o verídico.

O impacto da crítica pós-moderna implicou em um novo reposicionamento da História face à poética. Indo além da problematização dos aspectos narrativos, os historiadores passaram a se interessar pela possibilidade de utilizar modelos narrativos oriundos da literatura, além de se aproximarem de outras formas de narrativa sobre o passado, a exemplo da memória. O interesse de Ricoeur pela memória e o esquecimento enquanto níveis intermediários entre o tempo e a narrativa é um exemplo desse deslocamento do realismo histórico lastreado em uma dicotomia entre o histórico e o ficcional:

Em tempo e narrativa, Paul Ricoeur mostrou o quanto era ilusória essa cesura proclamada. Com efeito, toda a história, mesmo a menos narrativa, mesmo a mais estrutural, é sempre construída a partir das fórmulas que governam a produção das narrativas. As entidades que os historiadores manipulam (sociedades, classes, mentalidades, etc.) são quase personagens, dotados implicitamente das propriedades que são aquelas dos heróis singulares e dos indivíduos comuns que compõem as coletividades designadas por essas categorias abstratas (Chartier, 2002, p. 86).

Esse é contexto da afirmação de Guinsburg (1991) quando propõe que o trabalho do historiador pode ser entendido enquanto uma “ficção controlada”. A palavra ficção é utilizada em seu aspecto criativo: *fictio* não é interpretada enquanto *fingere* (mentir, simular) mas, como *figulus*, a ação do oleiro. De forma análoga, o historiador cria a partir de suas fontes. O ficcional diz respeito à esfera do verossímil. Nesse sentido, ele não se opõe ao verdadeiro, posto que a oposição do verdadeiro é o falso. Considerando o fato do ficcional referenciar-se em alguma dimensão do real, seja ela social ou emocional, Iser (2002) propõe abandonar a oposição fictício e real em

função da tríade real, fictício, imaginário, entendida como constituinte do texto ficcional.

O Conceito de Obras Fronteiriças

As proposições de Hayden White, ao delinearem uma semelhança estrutural entre a narrativa histórica e a ficcional, reposicionaram a historiografia, deslocando-a do plano científico, para o cenário literário. Por outro lado, a aproximação entre história e ficção resultou numa valorização epistêmica da literatura e da arte diante da História.

O “conceito de obras fronteiriças” ou obras de “quase história” foi proposto por Glezer e Albieri (2009) com o objetivo de refletir sobre a relevância das representações não-historiográficas para a difusão do conhecimento sobre o passado. Segundo as autoras A obra ficcional tem como característica principal ser o resultado de um processo de criação que tem como referência a atividade da imaginação, de modo que o mundo produzido pertence ao plano da fantasia. Desse modo os personagens ficcionais, enquanto produto da imaginação, são opostos aos históricos, uma vez que estes, de fato, existiram.

Contudo, num exame mais apurado, é possível encontrar nos romances históricos eventos, situações e cenários construídos com base em notável precisão histórica, ainda que rodeados por personagens ficcionais ou, de outro lado, ver personagens e contextos históricos retratados em arranjos ficcionais. Essas duas configurações são encontradas nas obras fronteiriças. Elas se distanciam do contexto da pura ficção por apresentarem, em sua constituição (personagens, cenários, narrativas, etc.), “convenções discursivas da História”.

O conceito de obras fronteiriças à história, diz respeito aos inúmeros tipos de obras e narrativas que se distanciam dos cânones da produção acadêmica historiográfica, mas que tomam como referência o passado. O romance histórico figura como um exemplo típico, mas o conceito abarca também os relatos orais, as memórias, biografias e autobiografias, textos jornalísticos, além de produtos audiovisuais como

filmes, quadrinhos e, segundo Glezer e Albieri (2009), abrange também os jogos eletrônicos e digitais.

História e Jogos Digitais

Se os jogos digitais podem ser pensados como obras de quase história, que relação guardam com o conhecimento do passado? O que e como é possível aprender sobre História através da interação com os jogos digitais? Para responder a essa pergunta, tomaremos como objeto dessa discussão os jogos eletrônicos construídos ou centrados na apresentação de uma narrativa ou de uma simulação de “acontecimentos históricos” (Neves, 2010).

Analisando o jogo Age of Empires III, Arruda (2009, 2011) afirma que, se é possível encontrar conceitos históricos nos jogos eletrônicos, eles não são submetidos à devida análise histórica. Contudo, entende que o uso da analogia por parte dos jogos é um ponto positivo para a aprendizagem de raciocínios e ideias históricas. Ainda que não seja possível encontrar a história como discurso ou narrativa naquele jogo eletrônico, o passado nele se faz presente através de elementos como a construção digital do cenário, da paisagem, e dos personagens. Essa é uma dimensão importante, pois a virtualidade do jogo eletrônico oferece bons parâmetros para a compreensão de fenômenos históricos, e pode ser mais convincente do que a objetividade histórica presente nos meios transmitida pela historiografia tradicional (textual), uma vez que, ao estimular o exercício da imaginação - ainda que de forma anacrônica - veicula conhecimentos sobre o passado, estimula a tomada de decisões, possibilita a compreensão do tempo como transformação, além de favorecer a compreensão da história como uma construção:

O jogo, nesse sentido oferece poder ao jogador, para que ele construa e experimente situações históricas não registradas nos livros didáticos e historiográficos (...) A imaginação do jogador relaciona-se com a construção do saber histórico, ao permitir que ele, literalmente, se coloque no lugar do outro, analise as características de uma sociedade, determine ações e meios de obter vitória em embates históricos (Arruda, 2009, p. 173).

Arruda adverte que o jogo, diferente de um romance ou filme não se propõe a contar uma história ao jogador, mas solicita que ele participe de um conjunto de ações. Trata-se da preponderância da jogabilidade que implica na elaboração, pelo designer, de estruturas que permitam ao jogador desenvolver ações com o máximo de liberdade possível, dentro das regras programadas no jogo: “O que importa ao jogador não é a veracidade no jogo, mas se há coerência no roteiro do jogo, ou seja, se os personagens, figurinos, espaços geográficos, características técnicas e tecnológicas dos grupos são coerentes com os objetivos do jogo” (Arruda, 2009, p. 168).

Questões semelhantes às levantadas por Arruda (2009) já haviam sido abordadas por Kusiak (2002) que demonstrou sua relevância para compreensão dos limites entre o histórico e o ficcional no campo dos jogos digitais. Para Kusiak, o mercado de jogos digitais produz uma versão simplificada do passado com o objetivo de entreter o jogador. Tratando-se de um produto industrial, os jogos digitais são orientados pela lógica do entretenimento. Na dinâmica entre a autenticidade e jogabilidade, realismo e diversão, a jogabilidade e a diversão tendem a prevalecer sobre o que seria considerado “historicamente correto”, ou historicamente preciso e que possua aderência à teoria e ou objetividade histórica.

Trata-se portanto de considerar a importância decisiva da interação entre designer e jogador no quadro de análise das possibilidades de simulação do passado em jogo eletrônico. De modo análogo ao historiador ao escrever um livro, o designer orienta a sua produção para uma determinada audiência. É ele quem constrói a mensagem histórica: “Qualquer valor histórico encontrado em um jogo de computador é um resultado direto da interação entre o designer do jogo e o jogador. A história é aqui uma variável cujo valor é definido pelas exigências desses atores numa troca regida pelo objetivo de distribuir e receber entretenimento” (Kusiak, 2002).

De acordo com Roque, Carvalho e Penicheiro (2009) a discussão sobre jogos digitais e História precisa colocar em tela os tipos de aprendizagem por eles possibilitados, além do próprio conceito de História difundido pelo jogo. Para os autores, a aprendizagem de história necessita de jogos que estimulem o pensamento complexo. Isso significa ir além da memorização de datas, fatos ou personagens históricos. Implica em investir na modelização dos comportamentos sociais, simulando

o comportamento de inúmeros agentes artificiais que representam indivíduos de modo a produzir resultados complexos e evidenciar as questões debatidas pela historiografia contemporânea.

Uma simulação histórica precisa colocar em jogo conceitos como causa e evidência, além de estimular nos jogadores o desenvolvimento da empatia ou compreensão do significado de determinado contexto histórico. Para isso, é preciso oferecer uma narrativa não-linear e possibilidades de exploração em situações que simulem os mesmos problemas que os homens enfrentaram em uma determinada época, e possibilite ao jogador vivenciar soluções semelhantes às empregadas no passado.

Numa perspectiva que pode ser considerada mais cultural, Silva (2010) faz uso do conceito de “didática da história” para discutir as possibilidades educativas dos jogos eletrônicos no ensino fundamental. O campo da didática da História vai além da instrução formal, tentando dar conta dos “processos e funções da consciência histórica elaborados pelos sujeitos a partir de orientações formais e escolares, bem como informais e extraescolares”.

A didática da História está interessada em todas as formas de raciocínio e conhecimento histórico (científico ou não) na vida cotidiana a exemplo da televisão, cinema, imprensa e até mesmo a interação cotidiana, uma vez que esses fenômenos constituem a “consciência histórica”, através da dela temos a experiência do passado e o interpretamos a História. Silva (2010) afirma que os jogos produzem e fazem circular representações sobre períodos históricos, auxiliam a problematizar as relações com as temporalidades e constroem relações com a memória de crianças e adolescentes. Essa é uma relação complexa, pois os estudantes nem sempre conseguem discernir entre o mítico, o ficcional e o histórico.

Os jogos eletrônicos que possuem representações da cultura histórica são pensados por Silva (2010) como metanarrativas históricas que têm um efeito didático sobre a História e produzem efeitos discursivos específicos. Cabe, entretanto, ao professor de História investigá-los com o objetivo de determinar quais as ideias históricas que transmitem, quais as características do passado que reconstroem e

como, efetivamente, contribuem para a formação do pensamento histórico dos estudantes.

Conclusão

Um videogame, um jogo eletrônico é precisamente isto: um software, uma simulação digital, produzida para fins de entretenimento. Um *history game* pode ser definido como um mundo ficcional de natureza interativa, ambientado em representações ou num imaginário histórico, produzido com o recurso à simulação digital. Sua virtualidade, consiste exatamente em sua complexa natureza mimética, em função da qual pode, no processo educacional, contribuir para compreender e discutir sobre o passado.

Os últimos desdobramentos da teoria da História reposicionaram o lugar da ficção nas representações e nas práticas do historiador, abrindo espaço para a apreensão de visões e experiências do passado construídas nos mais diversos mundos ficcionais, a exemplo da literatura, da memória, do cinema e dos jogos digitais.

Essa perspectiva representou, para o plano do ensino de História, uma reaproximação dos mundos ficcionais que passaram a ser vistos como importantes elementos do processo didático. O fictício passou a ser compreendido, não como falso, mas como algo que radica no real e orbita a esfera do verossímil. Desse modo, o recurso aos mundos ficcionais pode representar para os educadores o estabelecimento de um diálogo com elementos da cultura cotidiana que atravessam o imaginário dos estudantes e são parte importante de sua cultura histórica.

De outro lado, noções como “consciência histórica” e “obras fronteiriças” conferem um estatuto positivo aos jogos digitais em campos como o da didática ou do ensino da História. Essa é uma nova possibilidade, aberta aos processo de ensino e aprendizagem, um percurso a que traz desafios complexos, porém instigantes, tanto para alunos como para professores.

É exatamente pelo seu caráter ficcional que os jogos digitais são relevantes para o ensino de História. Como vimos acima, a introdução da autorreflexividade no

trabalho do historiador implicou na problematização dos limites entre o histórico e o ficcional presentes na narrativa histórica.

Desse modo, ao propor aos alunos uma discussão que objetiva distinguir os elementos históricos do conteúdo ficcional existentes em um determinado jogo digital e pensar quais deles são ou não verossímeis, o professor de História estará possibilitando aos estudantes uma experiência que se assemelha ao percurso epistemológico do próprio fazer histórico.

Dito de outro modo, trata-se de instigar a pesquisa sobre o conhecimento e o significados atribuídos ao passado e de como esses significados variam em função de diferentes comunidades interpretativas como a dos historiadores, a dos designers e a dos próprios estudantes. É possível, por exemplo, que, em determinado jogo, os personagens apresentem aderência ao discurso historiográfico, mas o cenário seja fictício. Alternativamente, um personagem ficcional pode se mover através de uma simulação que apresente uma rica representação de um contexto histórico.

Se a virtualidade da simulação digital pode auxiliar na aquisição de raciocínios e ideias históricas, favorecendo a compreensão de um dado contexto histórico é preciso levar em conta que um *history game* é um produto da indústria do entretenimento. Logo a ênfase na construção da jogabilidade, tende a sacrificar a precisão histórica, esta entendida como a aderência do mundo ficcional às representações acadêmicas sobre o passado. Os interesses e o trabalho do designer, as expectativas do mercado de jogadores no processo de produção dos jogos eletrônicos têm uma importância que não deve ser negligenciada.

Nessa perspectiva, o esforço de exploração e análise dos jogos eletrônicos no ensino de História poderia consistir em propor as seguintes questões: Como determinar a proporção e a dinâmica que o imaginário, o fictício e o real assumiram na sua constituição? Como distingui-los? Quais os tipos de experiência são possibilitadas através da interação digital? De que maneira isto vem a ser interpretado pelas mais diferentes audiências? De que modo apropriar-se disto em um outro regime discursivo para apreender e falar sobre o passado?

Referências

ARISTÓTELES. *Arte Poética*. São Paulo Martin Claret, 2005.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. *O jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Belo Horizonte: UFMG, 2009, 235 p. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

_____. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. *Ensino Em Re-Vista*, v.18, n.2, P.287-297, jul./dez. 2011.

BARTHES, Roland. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BELLEI, Sérgio Luiz Prado. *Monstros, índios e canibais: ensaios de crítica literária e cultural*. Florianópolis: Insular, 2000.

BURKE, Peter. As fronteiras instáveis entre história e ficção. In: AGUIAR, F. et al (Org) *Gêneros de fronteira – cruzamento entre o histórico e o literário*. São Paulo: Xamã, 1997. P.107-115.

ROQUE, Licínio ; PENICHEIRO, Filipe ; CARVALHO, JOAQUIM . Jogos de Computador e Ensino da História. In: CONGRESSO DA SOCIEDADE PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DOS VIDEOJOGOS, 2009, Aveiro. *Livro de Actas do Videojogos*. Aveiro: Comissão Editorial da Universidade de Aveiro, 2009. v. 1.P. 401-4012

CERTEAU, M.A Operação Historiográfica. In: *A Escrita da História*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1982.

CHARTIER, Roger. *À beira da falésia: a história entre incertezas e inquietudes*. Porto Alegre: UFRGS, 2002.

_____. *A história ou a leitura do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

ECO, Umberto. *O nome da rosa*. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

GLEZER, Raquel; ALBIERI, Sara. O Campo da história e as “obras fronteiriças”: algumas observações sobre a produção historiográfica brasileira e uma proposta de conciliação. *Revista IEB*, n. 48, março, 2009, P. 13-30.

GINZBURG, Carlo. Provas e possibilidades à margem de ‘Il ritorno de Martin Guerre’, de Natalie Zemon Davis. In: GINZBURG, Carlo; CASTELNUOVO, Enrico; PONI, Carlo. *A micro-história e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1991, P.188-191.

HARTOG, François. A Arte da Narrativa Histórica. In: BOUTIER, Jean ; JULIA, Dominique (Orgs.). *Passados Recompostos: campos e canteiros da História*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ: Editora FGV, 1998, P. 193-202.

ISER, Wolfgang. Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional. In: LIMA, Luis Costa (Org.). *Teoria da literatura em suas fontes*. vol 2. 3ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002, p.955-985.

KUSIAK, J. *Virtual Historiography: How History is Presented in Entertainment Based Computer Games*. Kirksville: Truman State University, 2002.

LaCAPRA, Dominick. *History and Criticism*. Ithaca: Cornell University Press, 1985.

NEVES, I. B. C. ; Lygia Fuentes ; Glória Flores ; ALVES, L. R. G.. História e jogos digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação. In: *Simpósio Brasileiro de jogos eletrônicos e entretenimento digital*. SBGAMES, Florianópolis. IX Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. Florianópolis, 2010.P.104-114.

REICHEL, Heloísa Jochims. Relatos deviajantes como fonte histórica para estudos de conflitos étnicos na Região Platina (séc.XIX). In: VÉSCIO, Luiz Eugênio; SANTOS, Pedro Brum (Orgs.). *Literatura e História: perspectivas e convergências*. Bauru: Edusp, 1999.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. Campinas: Papirus, 1994.

_____. *A Memória, a história, o esquecimento*. Campinas: Ed. UNICAMP, 2007.

RÜSEN, Jörn. Como dar sentido ao passado: questões relevantes de meta-história. *História da Historiografia*, n. 02, 2009. P. 163-209.

SILVA, Cristiani Bereta da. Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes. *Antíteses*, vol. 3, n. 6, P. 925-946, jul.-dez. 2010.

NEVES, I. B. *Jogos digitais e Ensino de História: um estudo de caso sobre o history game Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade*. Dissertação (Mestrado em Educação) Salvador: UNEB, 2011.

TELLES, Marcus Vinícius de moura. O problema da narrativa na historiografia. In: XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH, 2011, São Paulo. *Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH*, 2011, P.1-16. Disponível em < http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1308193045_ARQUIVO_MarcusTelles-ANPUH2.pdf>. Acesso em 20 dez. 2013.

VESENTINI, Carlos Alberto. *A teia do Fato*. São Paulo: HUCITEC: USP, 1997.

VEYNE, Paul. *Como se escreve a história; Foucault revoluciona a história*. 4ª ed., Brasília: Editora UNB, 2008.

WHITE, Hayden. Teoria literária e a escrita da história. *Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, vol. 7, n. 13, p.21-48, 1991.

_____. *Meta-história: a imaginação poética do século XIX*. 2 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.