



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
MESTRADO E DOUTORADO PROFISSIONAL
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO - UEMA

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL**

WEBER ALBUQUERQUE NEIVA FILHO

**HISTÓRIA, ESCOLA E GAMES: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS HISTÓRICOS
BRASILEIROS NO AMBIENTE ESCOLAR**

**São Luís
2024**

WEBER ALBUQUERQUE NEIVA FILHO

**HISTÓRIA, ESCOLA E GAMES: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS HISTÓRICOS
BRASILEIROS NO AMBIENTE ESCOLAR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História - Mestrado e Doutorado Profissional, da Universidade Estadual do Maranhão, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em História.

Orientador: Prof. Dr. Moab Cesar Carvalho Costa

**Linha de Pesquisa: Linguagens e Construção do
Conhecimento Histórico**

**São Luís
2024**

Neiva Filho, Weber Albuquerque.

História, escola e games: A utilização de jogos históricos brasileiros no ambiente escolar / Weber Albuquerque Neiva Filho. – São Luís, 2024.
-- f.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação do Mestrado em História, Ensino e Narrativas, Universidade Estadual do Maranhão, 2024.

Orientador: Prof. Dr. Moab Cesar Carvalho Costa.

1. Jogos Eletrônicos. 2. Ensino de História. 3. Videogames. 4. Fontes Históricas. I.Título.

CDU 93/94:371.333

WEBER ALBUQUERQUE NEIVA FILHO

**HISTÓRIA, ESCOLA E GAMES: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS HISTÓRICOS
BRASILEIROS NO AMBIENTE ESCOLAR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em
História - Mestrado e Doutorado Profissional, da
Universidade Estadual do Maranhão, como requisito
parcial para obtenção do título de Mestre em História.

Banca Examinadora:



Documento assinado digitalmente
MOAB CESAR CARVALHO COSTA
Data: 09/01/2025 10:44:49-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Moab Cesar Carvalho Costa (orientador)
(PPGHIST/UEMA)



Documento assinado digitalmente
EDUARDO ROBERTO JORDAO KNACK
Data: 10/01/2025 04:22:45-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Eduardo Roberto Jordão Knack (Examinador Externo)
(PPGH/UFCG)



Documento assinado digitalmente
LEONARDO DALLACQUA DE CARVALHO
Data: 10/01/2025 08:17:30-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Leonardo Dallacqua de Carvalho (Examinador Interno)
(PPGHIST/UEMA)



Documento assinado digitalmente
MARCOS VINICIUS DE FREITAS REIS
Data: 11/01/2025 14:08:33-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Marcos Vinicius de Freitas Reis (Suplente)
(PPGHIST/UEMA)

*“The people and the friends that we have
lost, or the dreams that have faded... Never
forget them” – Yuna, Final Fantasy X*

AGRADECIMENTOS

A caminhada que aqui se encerra só foi possível graças aos inúmeros apoios que recebi. Meu eterno obrigado se estende, em primeiro lugar, para minha família. Minha mãe e meu irmão, a base e essenciais durante todo o percurso. Minha companheira, que me fez acreditar no destino. Ao meu irmão que compartilha o amor pela história e pelos jogos e aos meus irmãos distantes. Ao tio historiador que estendeu sua mão e me trouxe de volta para o mundo acadêmico e os primos, tios e tias que apoiaram, ouviram e vibraram com minhas vitórias durante esses quase dois anos, bem como todos os outros que falho em mencionar pela falta de espaço. Eu amo todos vocês.

Registro aqui também minha gratidão à Universidade Estadual do Maranhão, que forneceu as possibilidades de ensino e o fomento financeiro com o qual contei por boa parte do meu tempo como mestrando. Agradeço em igual medida ao meu orientador, Moab César Carvalho Costa, que me agraciou com seus ensinamentos e confiou nessa pesquisa desde o primeiro dia. Estendo também minha profunda gratidão aos membros de minha banca, Leonardo Dallacqua de Carvalho e Eduardo Roberto Jordão Knack, cuja contribuição, apontamentos e questionamentos enriqueceram e muito essa pesquisa.

Meu agradecimento aos novos amigos, que a academia me presenteou. Entre as horas em salas de aulas, preparações de trabalhos, eventos, risadas em mesas de bar ou encontros dignos da realeza imperial, o caminho foi menos solitário graças a vocês. E aos velhos amigos, sejam eles cavaleiros banhados pelo sol, servos da imperatriz ou moradores da ilha do amor e que permanecem aqui por décadas: vocês são uma dádiva, tenham certeza disso.

Por último, peço desculpas aos quais não menciono diretamente, mas que tiveram papel e fizeram parte desse processo. Fica aqui meu agradecimento sincero, por tudo.

RESUMO

Os jogos eletrônicos são um produto cultural dotados de características singulares que fundamentalmente são atribuídas ao seu imenso apelo popular e relevância na atualidade. Sua relação com a educação, contudo, não é um avanço recente. Ao longo das últimas cinco décadas, pesquisadores e entusiastas buscam compreender as possibilidades dos videogames dentro da sala de aula, considerando-os mídia propícia para o ensino por meio dos *Serious Games*. Com o passar dos anos e com o estabelecimento do *Game Studies* como área de pesquisa, novos conceitos e perspectivas foram levantadas, especialmente em meados dos anos 2000 por meio dos *Historical Games* (Jogos Históricos). Esse trabalho almeja elucidar os usos dos jogos ditos comerciais que reproduzem a História do Brasil e sua aplicação, considerando as questões sensíveis para o cenário escolar. Para tal, analisaremos o percurso desses jogos ao passar das décadas e as discussões sobre o tema antes e após o estabelecimento da indústria, culminando na análise de quatro produções nacionais recentes dentro do arcabouço proposto por Jeremiah McCall, o Espaço-Problema Histórico. O produto educacional originado deste texto é o e-book “Jogando a História do Brasil: Um guia para educadores sobre os jogos em sala de aula”, cujo objetivo principal é apresentar os videogames de uma forma objetiva e dinâmica, destacando seus benefícios para os professores, bem como justificando e propondo estratégias para seu uso.

Palavras-chaves: Jogos Eletrônicos; Ensino de História; Videogames; Fontes Históricas

ABSTRACT

Digital games are cultural products with singular characteristics which are fundamentally responsible for their current immense popularity and relevance. Their relationship with education, however, is not a recent advancement. Over the last fifty years, researchers and enthusiasts have tried to comprehend the possibilities of videogames within the classroom, believing them to be a suitable medium for teaching through Serious Games. With the establishment of Game Studies as an academic field, new perspective and concepts have been proposed, especially in the mid-2000s thanks to the Historical Games. This research aims to bring light the usage of the so-called commercial games with the History of Brazil in context and their application, considering the school's issues and reality. To that end, we will analyze the history of videogames throughout the decades and the discourse about the topic before and after the establishment of the industry, leading to an analysis of four national games within the framework proposed by Jeremiah McCall, the Historical Problem Space. The educational product resulted will be an e-book called "Playing the History of Brazil: A guide to educators about videogames in the classroom", with the main objective of presenting digital games in an objective and dynamic view, highlighting their benefits to teachers, as well as justifying and proposing strategies for their use.

Keywords: Electronic Games; Teaching History; Video Games; Historical Sources.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
O Historiador e os Jogos Eletrônicos.....	8
1. JOGOS E A PESQUISA ACADEMICA.....	13
1.1 Os jogos como objeto de estudo.....	13
1.2 Os primeiros estudos de videogames.....	24
2. OS JOGOS ELETRÔNICOS, A HISTÓRIA E A SALA DE AULA.....	31
2.1 Considerações sobre os jogos na escola.....	31
2.2 Os jogos eletrônicos históricos.....	35
2.3 Os Jogos Históricos na Escola.....	47
2.4 Fundamentos para os <i>videogames</i> no ambiente escolar.....	54
3. A HISTÓRIA DO BRASIL NOS VIDEOGAMES.....	61
3.1 O Brasil e os videogames.....	61
3.2 O Espaço-Problema Histórico como estrutura de análise.....	67
3.3 <i>Dandara: Trials of Fear</i>	70
3.4 <i>Língua</i>	85
3.5 <i>Punhos de Repúdio</i>	96
3.6 <i>Mandinga: A Tale of Banzo</i>	109
CONCLUSÃO.....	130
REFERÊNCIAS.....	134

INTRODUÇÃO

O Historiador e os Jogos Eletrônicos

A História, como disciplina, sofreu muitas mudanças ao longo de sua existência como saber científico. Os historiadores, munidos de seus novos objetos, dão início a uma época em que fazer história é algo inédito, com formas novas. Da história oral ao uso da iconografia, não há de fato uma restrição ao *métier* do historiador. Exceto, claro, o rigor que se exige do pesquisador da história.

O fazer histórico exige um cuidado especial do historiador, pois este não pode fazê-lo sem a seriedade que lhe é necessária. O historiador, ao fazer história, critica e analisa. Prost afirma que “o método crítico é o único apropriado à história” (Prost, 2008, p. 64). A observação do objeto permite, motiva e conduz a análise.

O cinema como fonte é um exemplo perfeito para exemplificar tal questão. Outrora visto com péssimos olhos, é só a partir do final da década de 1960 que grupos são formados para pensar e pesquisar a viabilidade histórica, iniciando assim um processo que eventualmente romperia com a resistência da academia sobre o tema (Carreiro, 2013). No Brasil, o cinema passou a ser pensado desde a década de 1930 no contexto da sala de aula, mas apenas se fosse detectado uma “verdade histórica” na narrativa audiovisual contida na produção cinematográfica (Abud, 2004).

Não passa despercebido à Barros que a pluralidade contida nos novos objetos “foi uma conquista gradual dos historiadores” (2019, p.13). O cinema serve, neste caso, como exemplo tanto em sua aceitação quanto no processo de aceitação a que foi submetido, mas está longe de ser o único. Ainda há uma certa resistência quando há a proposição de novas mídias, como é o caso em questão dos jogos eletrônicos.

Uma rápida busca no site de Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES revela uma realidade interessante. A busca pelo termo “jogos eletrônicos” resulta em 698 resultados, dos quais 468 são dissertações e 123 teses. Ao utilizar o termo “jogos digitais”, este número sobe para 1168, com 656 trabalhos finais de mestrado e 283 de doutorado. Os números destacados constam em um apanhado geral. Quando há o refinamento para que a História seja a única área de conhecimento escolhida durante uma nova pesquisa, os números surpreendem: o termo “jogos eletrônicos” rende apenas 10 resultados. Com o termo “jogos digitais”, o valor final é de 9 trabalhos. Procurar “videogames” rende 477 resultados, e apenas 19 no campo da história.

É importante destacar alguns desses termos contém resultados repetidos (ou seja, um trabalho aparece em mais de um dos termos pesquisados)¹.

É curioso, para se dizer o mínimo, a resistência da história em relação aos jogos eletrônicos. Os jogos, bem como outras mídias da atualidade, são produtos culturais com grande influência e impacto social. E se há um espaço para a cinematografia dentro da pesquisa da história, há um lugar para os jogos eletrônicos.

Alguns autores se debruçaram sobre a dificuldade do fazer historiográfico nos jogos ao longo dos anos. Ian Bogost, no prefácio de sua obra *Persuasive Games: the expressive power of videogames* argumenta que, ao passo que se faz essencial construir e criticar os videogames de modo a pensar sobre as representações que essa mídia faz sobre o mundo em que vivemos, a resistência da aceitação do jogo eletrônico como produto cultural relevante parece não diminuir, relegando os videogames a um lugar de subcultura (Bogost, 2007).

Segundo o autor, duas razões principais são utilizadas para justificar a permanência desta visão: os jogos são uma mídia para crianças que não deve ser levada a sério e, além disso, são marcados pela trivialidade, onde o tempo gasto jogando é uma distração ruim e qualquer outra ação seria mais relevante. Bogost refuta a primeira de modo simples: se é correto pensar que a mídia é infantil, por que a literatura infantil é discutida e até mesmo premiada na academia (o autor inclusive cita exemplos de grupos, universidades e pesquisadores que enaltecem esse tipo de literatura) e os *videogames* sequer possuem espaço para o debate? (Bogost, 2007, p. vii)

A trivialidade citada pelo autor é parte de uma justificativa pautada na imaturidade de seus críticos, algo que autores posteriores vão destacar, ainda que especificamente no campo da História. Carreiro (2013) argumenta que há uma espécie de “chauvinismo acadêmico” por parte dos historiadores, que permitiram que os jogos eletrônicos hoje passem pelo menos problemas e resistência vistas no passado com os quadrinhos e com os filmes, sendo necessário uma defesa acirrada para que o desbravamento destas mídias fosse aceito como fontes históricas, dignas do olhar acadêmico.

Se pensarmos no fator de impacto e influência cultural como valores chave para o estudo e observação do historiador, talvez não haja melhor exemplo que os jogos digitais. A FTC (*Federal Trade Commission*), órgão responsável pela proteção do consumidor americano,

¹ Para obter os resultados descritos, o refinamento deu-se após a busca pelos termos selecionados. Todas as opções que listam “História” dentro do tópico “áreas de conhecimento” foram marcadas, para evitar que trabalhos específicos não fossem contados. Não houve qualquer distinção entre programas *strico-sensu*. A pesquisa foi feita em outubro de 2023, e os resultados poderão diferir dos números atualizados. Para maiores detalhes, acessar o site (<https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>).

afirmou durante o documento de denúncia administrativa contra a *Microsoft* e sua tentativa de aquisição da *Activision Blizzard*, teceu o seguinte comentário sobre a indústria²:

Atualmente, jogos são a maior categoria dentro do entretenimento, com lucros que excedem e muito os da indústria de filmes e música. Neste ano, espera-se que os jogos eletrônicos passem a valer mais de 170 bilhões em lucros globais, um valor cinco vezes mais alto do que lucros das bilheterias globais de filmes (Federal Trade Commission, 2022. Tradução nossa).

A afirmação da FTC por si só é significativa, mas não é necessário ir muito longe para dar outros exemplos. A proposta de compra feita pela *Microsoft* para a *Activision Blizzard*, uma das maiores desenvolvedoras de jogos do planeta, foi de não menos que 68,9 bilhões de dólares. *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2015) vendeu mais de 185 milhões de cópias³, alcançando números exorbitantes em comparação com outros setores da indústria do entretenimento. Os números apontam um cenário claro: a influência econômica, em constante ascensão, demonstram claramente que os jogos eletrônicos produzem um impacto cada vez maior, reforçando sua importância como um produto cultural.

Não adianta, porém, estudar o jogo eletrônico como uma nova fonte histórica sem o rigor que é necessário para a pesquisa. Como “historicizar” o jogo eletrônico? Quais métodos podem ser pensados para analisar e fundamentar o pensamento crítico sob determinado jogo? Existem formas, arcabouços estruturais e pensamentos que facilitem o processo?

Felizmente, essa caminhada foi iniciada: os primeiros autores que desbravaram o tema datam da primeira metade do século XX. Ao longo das décadas, diversos autores das mais diferentes áreas buscam entender a importância, a centralidade e a essência do jogo para a sociedade humana. É fundamental frisar que tais pesquisas e autores são extremamente pertinentes para o campo teórico, tanto por seu pioneirismo bem como pelo estabelecimento de pensamentos e conceitos gerais que ainda são muito caros para o campo.

Comparando-se, contudo, com outras áreas e campos da pesquisa historiográfica, esse tempo é recente. São menos de um século de discussões, debates e pensadores ativamente trabalhando em cima de um tema. A década de 1970 apresenta os primeiros trabalhos na figura

² O documento foi publicado no final do ano de 2022. A FTC perdeu o caso em julho de 2023. O documento da denúncia pode ser lido na íntegra (exceto pelas partes consideradas sensíveis ao público) no link a seguir: https://www.ftc.gov/system/files/ftc_gov/pdf/D09412MicrosoftActivisionAdministrativeComplaintPublicVersionFinal.pdf

³ Dados do site statista: <https://www.statista.com/statistics/1247955/gta-v-unit-sales-worldwide-total/>

de Abt (1970) e de trabalhos da revista *Simulation & Gaming*, com gradual interesse e discussão acadêmica sobre o tópico em questão.

Dentro do campo da História, os jogos ainda lutam por uma validação. Considerando a pluralidade da fonte, não é de se espantar seu caráter interdisciplinar, como bem destaca Ribeiro (2024), ao lembrar que campos como a Pedagogia e a Sociologia já discutem a possibilidade do jogo eletrônico como objeto de pesquisa, cuja bibliografia supera em grande quantidade o que se encontra dentro da historiografia. Outros autores, como Carvalho (2024), corroboram ao questionar o motivo pelo qual os historiadores, adeptos dos *Annales*, negaram-se a relegar a possibilidade dos jogos eletrônicos como fonte histórica.

A expansão de fontes, consequência direta dos *Annales*, garantiu possibilidades para o historiador, possibilitando perspectivas além do documento físico. Contudo, a revolução proposta pela escola francesa curiosamente não venceu grande parte do tradicionalismo de seus adeptos. É problemático, sem dúvidas, notar comportamentos datados, carregados de concepções que prejudicam o desenvolvimento de um campo de pesquisa. Contudo, antes de adentrarmos a fundo tal questão, é necessário debatermos sobre o princípio dos estudos voltados para os jogos.

O trabalho que aqui se apresenta busca pensar os jogos eletrônicos dentro do espaço da sala de aula sob uma perspectiva voltada para o campo da História, compreendendo essa mídia como um produto cultural de valor relevante e como objeto de estudo do historiador. A introdução dos jogos na escola não é um processo recente ou em si inovador, mas a imensa maioria dos esforços são voltados para um debate puramente pedagógico com uma clara ausência de um debate teórico mais aprofundado.

A proposta nasceu de um particular interesse referente ao objeto de estudo em questão, reforçado pelos usos dos videogames como instrumento interdisciplinar didático ao longo de mais de uma década de experiências como educador na Educação Básica. A ideia central desse texto é apresentar uma alternativa complementar dentro do campo dos jogos eletrônicos. O primeiro capítulo discorre sobre alguns autores fundamentais na busca pela compreensão do que é o jogo e o ato de jogar, com conceitos abrangentes. Vários destes abordam o jogo no âmbito social, intrinsecamente ligado à experiência humana. São pensadores e pesquisadores que mostram afinidade com as pesquisas de jogos em geral, nomes que se mostram relevantes e pertinentes dentro do campo do *Game Studies* e para o estabelecimento dos estudos de jogos eletrônicos nas últimas duas décadas.

Em tempo, se faz necessário ressaltar que alguns desse autores antecedem a criação dos videogames e, em momento posterior, do estabelecimento de gêneros mais populares, o que por

sua vez requer uma leitura mais cuidadosa. Suas ideias são frutos de seu tempo, com possibilidade de diálogo em maior ou menor grau com conceitos e ideias mais atuais, e ocasionalmente divergindo do que é tipicamente aceito na contemporaneidade.

A parte final do capítulo contará com uma breve retrospectiva histórica dos videogames, algo essencial para o entendimento da fonte. Desde as primeiras tentativas nos anos 1950, passando pelos primeiros consoles e fliperamas nos 1970 e com as várias mudanças tecnológicas, criação de gênero e inovações nos mais diferentes formatos. Do *Magnavox Odyssey* ao *Playstation 5*, de *Spacewar!* até *Minecraft*, os jogos eletrônicos foram inicialmente um produto comercial que gradativamente conquistaram um lugar de excelência entre os produtos de extrema relevância cultural.

O segundo capítulo abordará um debate sobre jogos e educação, com ênfase nos *historical games*. O termo, cunhado em meados dos anos 2000, estabelece a base do que hoje conhecemos como *Historical Game Studies*. Inicialmente avaliando os jogos com temáticas e contextos históricos, o campo de pesquisas se expandiu de modo significativo na década passada, permitindo um horizonte de estudos, problematizações e ideias que infelizmente ainda estão fortemente centrados na língua inglesa, salvo raras exceções.

Analisar tais jogos e seus prospectos, bem como a evolução das pesquisas e desenvolvimento entre os diferentes autores ao longo das duas últimas décadas é um processo que permite justificar e comprovar a eficácia além da ideia dos *Serious Games*, que por muito tempo foram pensados como os únicos tipos de videogame aptos ao ambiente escolar. O olhar mais cuidadoso também habilita ao historiador e ao educador discutir temas pertinentes ao desenvolvimento de um saber crítico pautado na conscientização histórica dos alunos e os problemas que se manifestam devido ao posicionamento neutro adotado pela academia.

A criação de um jogo, a interação do estudante ou do leigo com a representação histórica, os temas que são transmitidos por meio de diversos componentes e tantos outros debates pertinentes apenas serão possíveis com o esforço de conhecer, avaliar e aceitar os videogames como uma fonte crucial para a sociedade em que vivemos.

O terceiro capítulo, por sua vez, culmina na análise de quatro jogos brasileiros *indies* segundo o Espaço-Problema Histórico, um arcabouço estrutural por Jeremiah McCall para avaliar e estudar *Historical Games* tanto na academia quanto na escola. Os jogos em questão são *Dandara: Trials of Fear* (Long Hat House, 2018), *Mandinga: A tale of Banzo* (Uruca Game Studio, 2021), *Língua* (Guilherme Giacomini, 2021) e *Punhos de Repúdio* (BrainDead Broccoli, 2022). O foco na produção nacional nos permite discutir temas sensíveis dentro da realidade brasileira, ao passo que estimula um olhar além das produções mais populares entre

os entusiastas dos temas, como as franquias *Assassin's Creed*, *Sid Meier's Civilization* e *Call of Duty*, por exemplo.

Os jogos em questão serão descritos em detalhe, com ênfase nos componentes descritos por McCall dentro da estrutura idealizada pelo autor. Em seguida, descrições sobre as representações históricas presentes no jogo, análise da jogabilidade e do gênero, bem como sugestões de práticas e temas a serem utilizados em sala de aula. Apesar dos escolhidos terem pouca duração no geral, recortes de momentos específico também estarão registradas para que os professores possam guiar as discussões desejadas de modo mais direto.

Por fim, o capítulo em questão será fundamental para a produção do Produto Técnico Tecnológico que acompanhará este trabalho: um *e-book*, visando um diálogo com os educadores, para a utilização de videogames históricos na sala de aula. O Espaço-Problema Histórico (doravante EPH) de McCall será utilizado como exemplo, bem como os jogos analisados, sob a premissa de facilitar o entendimento dos professores familiares ou não com a nova linguagem.

1. JOGOS E A PESQUISA ACADÊMICA

1.1 Os jogos como objeto de estudo

É inviável falar do histórico da construção de um pensamento crítico sobre os jogos eletrônicos sem considerar o fato crucial que esse tipo de jogo não pode ser entendido de modo isolado, especialmente se lembramos que o primeiro jogo eletrônico data do final da década de 1950. A complexidade e o início de uma representação significativa não serão presenciados até a década de 1970, com a ascensão dos *arcades* (ou fliperamas, como conhecidos no Brasil) e a comercialização dos primeiros *consoles*. Antes disso, não havia qualquer ideia ou planos sobre os jogos eletrônicos nessa perspectiva, porém há um interesse do jogo dentro do âmbito acadêmico. E, por consequência, pesquisadores se debruçam sobre os jogos desde a década de 1930. Quando se pensa nos jogos em um âmbito total, existem dois pensadores que formulam a base do que seria o estudo interdisciplinar dos jogos no âmbito acadêmico, sob os quais dissertaremos neste momento.

O primeiro destes autores é Johan Huizinga, historiador holandês que publicou *Homo Ludens*, uma obra que aborda uma profunda discussão sobre os tipos de jogos e seu impacto social, afirmando que o homem é intrinsecamente ligado ao jogo, uma atividade que desenvolve por vontade própria e que exerce uma importância ímpar na cultura da sociedade. Na perspectiva do autor, a “realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana” (Huizinga, 2000, p. 6), revelando que o jogo é algo inerente, elemento essencial do viver. Não pode ser definido facilmente e muito menos explicado por meios tradicionais como a lógica. É uma experiência que pode ser descrita, mas não conceituada de forma exata.

O trabalho de Huizinga é a primeira tentativa de fato de pensar e observar os jogos sob um olhar mais crítico e que esteja pautado em uma perspectiva dentro do campo acadêmico. O autor afirma que o jogo é uma função social crucial, estabelecendo ideias que são relevantes para os pesquisadores aos dias de hoje. O jogo pode ser sério ou risonho, pode estimular a diversão ou priorizar a competitividade. Sua primeira característica é a liberdade, e a segunda é representar a vida, onde o fazer de conta e a imaginação não necessariamente significam o distanciamento da seriedade. Ele é limitado, finito, mas é possível que torne-se memória, ficando marcado ao obtermos sua conclusão (2000, p.11).

O autor indica como característica principal do jogo a capacidade de “criar e ser ordem”. Cada jogo possui uma série de regras previamente estabelecidas, que precisam ser mantidas e cumpridas para que o jogo permaneça viável, o que o torna capaz de impor uma perfeição

temporária sobre a vida, cujo valor é absoluto e rebelar-se ao que por elas é imposto é, sem dúvida, destruir o jogo.

Outra característica é a socialização que é permitida por meio do jogo. As comunidades formadas em prol do ato de jogar continuam mesmo quando a sessão acaba, criando laços que se estendem para os jogadores e apenas para eles. Do mesmo modo, os acontecimentos registrados durante o ritual são carregados por grande importância, especialmente por apresentarem algo como uma “suspensão temporária do mundo habitual” (Huizinga, 2000, p.13), presente em rituais das mais diversas sociedades antigas e contemporâneas.

O círculo mágico proposto por Huizinga compreende o jogo como um aspecto central à experiência humana. Ir contra os pressupostos pré-estabelecidos por um jogo é de fato ferir a noção da perfeição proposta pelo ato de jogar, onde o jogador que não segue o que foi estabelecido anteriormente quebra a ilusão do momento. Encontra-se no jogo um aspecto igualmente comunitário, onde as pessoas não apenas jogam, mas mantêm-se conectadas após o término de um jogo, seja qual ele for. É a confirmação do fator social do jogo, de sua importância para a humanidade.

Portanto, o jogo é intrinsecamente ligado à cultura, seja por seus mistérios ou por seu impacto social. Suas definições e elementos lhe são particulares e ao mesmo tempo apresentam condições que se assemelham aos ritos religiosos, dotados de uma sacralidade única. É livre, mas necessita de regras específicas para funcionar corretamente. Aqueles que vão contra os pressupostos estabelecidos são desonestos e estraga-prazeres, atentando contra a própria ideia do círculo mágico.

Em tempo, é possível que exista uma nova manifestação graças à quebra ou modificação de regras. A comunidade que interage intimamente com um jogo é capaz de transformá-lo em uma experiência própria, que eventualmente tornar-se-á um novo ritual. Exemplos atuais não nos faltam, como a ideia do futevôlei (que combina regras do futebol com o vôlei de praia) ou, até mesmo, as diferentes versões de jogos de cartas e tabuleiros com regras dissidentes ao que seria considerado “original e oficial”⁴.

A discussão proposta por Huizinga é frutífera ao ponto de instigar outros a tecerem comentários sobre sua teoria. Roger Caillois, um sociólogo francês e o segundo autor cuja leitura é necessária para qualquer pesquisador de jogos, publicou no ano de 1958 a obra *Os*

⁴ Um bom exemplo contemporâneo a tal processo de subscrição e modificação de regras pode ser visto no jogo de cartas Uno, bastante popular no Brasil. Diversas regras popularizaram-se devido à vivência de diferentes grupos sociais, ao ponto que os perfis oficiais responsáveis costumam postar as regras oficiais em redes sociais, além de diversas matérias ensinando a forma “correta” de ser jogado, como a da revista Magg (que ressalta, entre outras regras, o costume de ignorar a limitação das cartas coringa +4 para que sejam utilizadas em qualquer momento): <https://magg.sapo.pt/cultura/artigos/afinal-como-e-que-se-joga-mesmo-ao-uno#:~:text=O%20objetivo%20do%20UNO%20é,ficarem%20sem%20cartas%20na%20mão.>

jogos e os homens. Em um diálogo direto com Huizinga ele concorda com o autor holandês e diz que a forma com que ele conseguiu demonstrar as características do jogo e sua importância dentro do desenvolvimento social é uma análise magistral (2017, p.28).

Para o autor, o jogo tem por natureza a liberdade. A imprevisibilidade é natural, seja na forma de erros ou de resultados e ações inesperadas. Um jogo que possui um resultado premeditado e imutável não condiz com o que se espera, visto que parte do processo do jogo “consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta que *é livre dentro dos limites das regras*” (Caillois, 2017, p.33).

O autor é em igual partes admirador e crítico do trabalho de Huizinga, destacando os pontos em que o historiador holandês comete deslises. Caillois, ao remeter sobre a definição de um jogo proposta por Huizinga,⁵ renega o argumento que os jogos não podem ser motivados por interesses materiais, o que excluiria obrigatoriamente os jogos de azar e apostas em geral. Evita pautar o mistério como algo essencial para o jogo, pois compreende que o segredo, quando performado em um ritual, o transformaria em uma instituição, e em seu entendimento o ato de jogar é ligado ao conhecimento. É preciso que o jogo permita que a diversão seja predominante, ou seu propósito estará além do jogo.

Uma das contribuições mais pertinentes de Caillois para os estudos dos jogos se encontra no segundo capítulo de sua obra. Apropriadamente chamada de “Classificação dos Jogos”, o autor brevemente comenta sobre diferentes tipos de jogos, deixando clara a impossibilidade de agrupar determinados jogos, ao passo que elucida sua proposição: os jogos podem ser divididos em quatro categorias diversas de acordo com as suas características e tipos: *Agôn, Alea, Mimicry, Ilinx*.

Agôn refere-se aos jogos competitivos, onde há uma disputa direta entre dois ou mais jogadores (cujos exemplos citados são o xadrez e o futebol). *Alea* é o grupo que converge os jogos de cassino, azar e apostas. *Mimicry* são os jogos que envolvem interpretações e representações (como o teatro). E, por último, os jogos que são descritos como *Ilinx* desestabilizam seus jogadores por meio da vertigem em uma busca por adrenalina (como os jogos da infância onde giramos no mesmo lugar por algum tempo e depois tentamos andar em linha reta). Ao decorrer da segunda parte, o autor elucida com maiores detalhes suas motivações pelo uso de tais termos e como esse jogos convergem, além de deixar abundantemente claro que não é de sua intenção criar uma mitologia sem sentido. Os jogos agregados à tais categorias

⁵ Huizinga infere que os jogos são ações livres, com uma habilidade ímpar de envolver seus jogadores em uma ficção além da realidade, e incapaz de ser imbuída de valor material e utilitário. As regras demandam um espaço e um tempo únicos, onde a relação dos indivíduos envolvidos (os jogadores) não apenas são voluntárias, mas permanecem após o término do jogo.

não são exatamente iguais e podem exibir diferenças fundamentais em vários elementos, de modo que se faz necessário uma forma universal de distinguir esses jogos entre si.

O sociólogo francês entende que as categorias previamente citadas não conseguem abranger todos os jogos no momento de sua escrita, e não separou jogos infantis de jogos adultos. Considera, então, dois extremos que abarcam os jogos: *Paidia* e *Ludus*. Diferente dos quatro tipos, estes extremos são oposições de estados absolutos do jogo, a existência que se define por meio da dualidade da liberdade e das regras. O primeiro dos termos aborda as “manifestações espontâneas do jogo” (Caillois, 2017, p.56), ou seja, aquilo que traduz o espontâneo, o impulso e a improvisação. Suas primeiras formas não possuem uma nomenclatura específica, mas seria ele o ponto de partida que leva a criação de jogos específicos e das quatro categorias principais. Em outras palavras, *Paidia* é quase como um estado primário dos jogos, onde o instinto sobrepõe a organização das regras.

O *Ludus*, por sua vez, é a dificuldade que alguém encontraria ao tentar aprender ou aperfeiçoar sua habilidade em um jogo, presente em todos os jogos que não dependem de fatores incertos para que sejam completados. Permite o treino, a melhoria constante, e tem uma interação mais direta com as quatro categorias, pois ao passo que elas existem após a *Paidia*, é com o *Ludus* que elas se entrelaçam e geram efeitos e possibilidades sem fim⁶.

O jogo é um elemento socialmente presente e pertinente segundo a visão dos dois autores. Não existe comunidade sem o jogo, e diferentes sociedades podem aplicar regras e costumes diferentes para um mesmo jogo. As possibilidades são imensas e é difícil pensar, especialmente após a leitura dos dois autores em questão, que os jogos não são essenciais ao ser humano, um fator cultural imenso e inegável.

Os pontos mencionados solidificam a leitura e o entendimento de Caillois e Huizinga para o campo de estudos de jogos. São obras que devem ser lidas, apreciadas e vistas como essenciais para os estudiosos que decidem seguir este caminho. Bem como o sociólogo é bastante crítico ao historiador ao comentar sua obra, cabe também aos pesquisadores e entusiastas tal papel.

Outros autores se debruçaram sobre as pesquisas, definições e na busca da compreensão sobre o jogo ao longo das décadas. Revisitando as duas obras ou focando em pontos mais específicos (por escolha de um determinado tipo ou categoria, como tabuleiro ou cartas), o trabalho acadêmico voltado ao jogo nunca de fato parou. Contudo, a produção intelectual, em

⁶ Ao abordar o *Ludus*, Caillois debate e exemplifica as possíveis aplicações do *Ludus* com as categorias: no *Agôn*, é o desafio autoimposto, onde o jogador não busca o embate direto e sim o melhoramento pessoal. Com *Alea*, a aplicação pode ser vista com a habilidade empregada, ainda que tenha efeito mínimo. Em *Mimicry*, os jogos que envolvem construções. Pela natureza que é comum aos jogos do *Ilinx*, a interação com o *Ludus* é limitada, servindo como o modo de equilíbrio e autocontrole.

grande parte, permaneceu dentro de um espectro muito específico e que ainda não conseguiu romper de fato a bolha da resistência em determinados campos (a História é particularmente culpada disso). A produção também se concentra no exterior e, salvo os nichos previamente citados, o debate sobre o tema é recente e desbravador.

Clark Abt é um nome proeminente para os estudos de jogos com seu livro *Serious Games* (1970). A obra está entre um dos primeiros textos acadêmicos voltados para a discussões de jogos de computador e suas aplicações práticas além do entretenimento, algo especialmente significativo quando pensamos no estado dos videogames e do desenvolvimento de jogos na época em questão.

Abt considera que os jogos, produtos culturais prioritariamente visados sob a lógica do entretenimento, são possuidores de características singulares. Um ponto muito presente em seu discurso é a crença na seriedade, independente do seu potencial de entretenimento. Abt acredita que existem dois componentes principais do jogo. O primeiro deste, racional, se relaciona diretamente com aspectos da vida do jogador (como família e amores, guerra, educação e outros) e que, por sua vez, influenciam os fatores que levam os entusiastas, seus objetivos, recursos e intencionalidade em vencer. Assim, a ideia de quem vencerá é sempre um fator a ser decidido dentro da constante que é a vitória e a derrota na partida.

O segundo componente principal seria o componente emocional, formado pela junção de crenças tanto positivas quanto negativas. Interage com a ideia da sorte e da nova chance (algo bom) com o respeito pelas chances e a incerteza destas (algo ruim). Também é responsável por uma ideia de superação do obstáculo, da vida em constante combate e da implementação dos adversários como forma de representar o bem vencendo o mal, “algo que o jogo da religião desenvolveu há muito tempo” (Abt, 1970, p.6).

Buscando uma definição do termo, o autor define “jogo” como uma atividade feita por duas ou mais pessoas que, para obter seus objetivos dentro de um contexto limitado, tomam decisões. Tratando-se das possibilidades, afirma que:

“Jogos podem ser significantes e sem seriedade, interessantes mas não hilários, honestos e com um propósito sem deixar o humor de lado e difíceis mas não frustrantes. Eles podem lidar com problemas comportamentais importantes e substantivos em quase todas as áreas intelectuais e acadêmicas” (Abt, 1970, p.10).

Dentro do reino de tais possibilidades jaz a argumentação utilizada por Abt em defesa do jogos sérios, especialmente (mas não exclusivamente) ligado ao fator educacional. A ideia é que essa categoria seria capaz de oferecer um espaço seguro para o debate de inúmeras

questões pertinentes para a sociedade. O desenvolvimento tecnológico permitiria que diversas áreas utilizassem esse tipo de jogos para um aproveitamento maior.

Ainda que a argumentação do livro esteja, em grande parte, focada na questão educacional, a menção de outras atribuições aos jogos sérios são presentes no livro, como o uso visando o treinamento militar e financeiro. As ideias do autor, importantes para o pensamento do jogo eletrônico em sala de aula, fomentam uma limitação que apenas seria percebida nas décadas futuras (algo que detalharemos mais profundamente no segundo capítulo).

O esforço, contudo, é significativo: o debate sobre os jogos no ambiente escolar, considerando as promissoras ideias que logo seriam vistas mais claramente nos consoles e nos novos jogos dos fliperamas acabaram por modificar significativamente a opinião de uma parcela dos pensadores e acadêmicos da época, que passariam a investigar como melhor aplicar jogos eletrônicos para ensinar e transmitir diversos tipos de conhecimento. A obra é decerto um marco importante para tais pesquisas (Laamarti *et al*, 2014).

Outros autores que merecem menção são Elliot Avedon e Brian Sutton-Smith, que em conjunto lançaram *The Study of Games* (1971). O trabalho é uma coletânea de dois volumes, sendo que o segundo é voltado para o ato de jogar e brincar⁷. O conteúdo da obra em questão é vasto e cuidadoso para a época, com uma clara tentativa de divulgar e incentivar mais pesquisadores a investirem no tema. Cada um dos treze capítulos possui uma recomendação de obras correlacionadas ao tópico em questão, permitindo uma aproximação mais direta com o que era pesquisado nos mais diversos âmbitos dos estudos de jogos.

O primeiro capítulo, assinado por P.G Brewster, versa sobre a importância de se estudar os jogos dentro de uma perspectiva antropológica. Critica as pesquisas que investigaram os fatores econômicos, sociais e religiosos de povos nativos mas não deram atenção aos passatempos, jogos e brincadeiras em seus estudos. O autor reforça que o grande ponto de ter um olhar sobre esse tema é pensar no fator social que está intrinsecamente ligado a ele (Brewster, 1971, p.25).

Apesar dos diversos exemplos centrados na Antropologia, Brewster considera a interdisciplinaridade como elemento fundamental, pontuando como diversas áreas poderiam ser beneficiadas ao buscar o entendimento dos jogos, com muito aprendizado a ser conquistado. Ressalta que não é preciso que os interessados sejam de fato especialistas nos jogos que decide

⁷ A citação direta é: “*The Study of Games* is the first of two companion volumes, this one being devoted to games, and the second to play” (Avedon, Sutton-Smith, 1971, p.1). O uso do verbo “*to play*”, que pode ser utilizado como tradução direta aos verbos jogar e brincar, ressalta a abrangência do jogo na visão dos autores, que por si só incluiria brincadeiras e jogos dos mais diferentes tipos. Essa ideia acaba por ser reforçada quando, nos parágrafos posteriores, há a sugestão que a definição do jogo, visto a sua versatilidade, apresentará uma arbitrariedade de acordo com a intencionalidade e o viés acadêmico de análise.

estudar (ainda que entendê-los previamente seja um ponto muito positivo), pois um olhar cuidadoso e detalhista produziria um esforço significativo.

Outros capítulos contidos abordam temas como fontes arqueológicas e folclóricas, porém nota-se que há uma diferenciação entre jogos ditos recreativos (que incluem jogos de tabuleiro, xadrez, jogos de azar e até esportes) e o papel dos jogos dentro da educação. Eles poderiam sim estar aplicados no contexto educacional, mas um jogo voltado para tal objetivo não é o mesmo que um jogo com o princípio comercial (ainda que a introdução do capítulo voltado ao tema ressalte a possibilidade e registros de usos dessa “categoria” dentro dos estudos sociais).

Coleman (1971), responsável pelo capítulo *Learning Through Games*, destaca as vantagens do uso dos jogos para o processo de ensino. A primeira das virtudes intrínsecas (termo elaborado pelo autor) é a qualidade do foco da atenção do estudante, argumentando que o mundo artificial proposto pela atividade permite que o jogador tome um papel ativo em sua própria aprendizagem. A segunda seria a diminuição da influência do professor nas notas e no desempenho do aluno, pois as consequências de suas ações são percebidas diretamente na vitória ou derrota de uma atividade (Coleman, 1971, p. 324).

Kraft (1971), no capítulo seguinte, comenta que aprender na escola deve ser um processo prazeroso, com doses de humor e diversão tanto quanto for possível, algo que os jogos naturalmente incentivam. Entretanto, é crítico das ideias de Coleman, especialmente aplicadas aos jogos que não permitem um diálogo aberto entre professor e estudantes sobre seus valores e ideias⁸.

Corroborar a ideia de que o professor deva agir menos como juiz, mas ressaltar que os educadores falham ao não combaterem essa ideia em imediato. Do mesmo modo, é contraproducente pensar que ele se torne um agente passivo dentro da sala de aula, cujo objetivo seria interagir minimamente e contar pontos (Kraft, 1971, p.329). Educar exige um papel ativo e de constante troca, algo que felizmente é considerado o mínimo esperado nos dias de hoje.

Os dois autores apresentam pontos interessantes em suas análises. Um jogo deve sim permitir um papel mais ativo do discente, o que proporciona um protagonismo direto e, que se

⁸ Kraft é extremamente crítico ao jogo proposto por Coleman e seus companheiros, o *Legislature*. A ideia central é colocar o jogador como um candidato à reeleição, onde ele recebe cartas com objetivos e um número de eleitores que apoiam ou criticam as leis ali citadas. Após exibir um dos objetivos recebidos, o jogador ganha dois minutos para debater e ganhar o apoio dos outros jogadores (que também buscam a reeleição). O vencedor é aquele que conseguiu novamente o cargo por meio do maior número de votos positivos, de acordo com o que foi ou não aprovado pelos jogadores em consenso (Coleman, 1971, p.323). Coleman considera que *Legislature* é um ótimo exemplo de jogo de simulação. Kraft considera o jogo irrealista, tanto na ideia de que um político pode obter um novo mandato apenas por agradar seus eleitores diretos, como por ignorar realidades sensíveis (como ir contra leis e projetos para que uma minoria seja protegida de seus efeitos) e até mesmo a ideia do maior número de votos vencer uma eleição, visto que nos EUA o processo eleitoral não se define dessa forma (Kraft, 1971, p.327).

bem pensado, gerará bons frutos. Contudo, é preciso ter cuidado. O professor não pode se tornar refém de qualquer dinâmica, linguagem ou proposta educacional que é apresentada em sala. A diversão é um bom fator, mas ela em si não ensina. O aluno precisa pensar, desenvolver um olhar crítico em relação ao que lhe está sendo proposto.

Não seria incorreto afirmar que as duas obras previamente citadas são o início de uma discussão mais focada sobre a presença de jogos na educação, mas definitivamente não são os primeiros a fazê-lo. A parte de referências do tema no *The Study of Games* lista trabalhos do final do século XIX, como o *Study of Children's Games* de Fletcher (1896). É interessante também lembrar que os estudos sobre jogos continuaram, espalhando-se entre os diferentes tipos e perspectivas.

The Grasshopper: games, life and utopia, escrita pelo filósofo Bernard Suits, é uma obra lançada em 1978 e age como um misto entre uma discussão filosófica direta do autor e seu entendimento sobre o jogar, por meio de uma alegoria que utiliza o mestre Gafanhoto e seus dois discípulos para a exposição de diálogos sobre jogos, o ato de jogar e como viver uma vida “digna de ser vivida”. Suits é um nome proeminente nas discussões da filosofia do esporte, mas o livro em questão recebeu uma versão traduzida para o português apenas em 2017, em uma edição portuguesa.

Um dos pontos principais levantados por Suits é a relação entre a regra e o jogo. Por meio de seu personagem, o autor entende que o jogo se define pela regra, e que quebrar as regras do jogo invalidam o processo:

“Minha conclusão é que jogar um jogo é engajar em uma atividade direcionada a causar um estado específico de situações, utilizando apenas meios permitidos pelas regras, onde tais regras proíbem os meios mais eficientes para priorizar os menos eficientes, onde tais regras são aceitas pelo simples fato de tornarem a atividade em si possível” (Suits, 1978, p.34)

Ao enfatizar a importância das regras, tal como Huizinga, um dos principais preceitos do jogo: a obediência pelas regras, pois são elas que lhe conferem um estado de existência. A alteração ou a criação de novas apenas reforça o respeito e a condição natural do ato de jogar para seus praticantes. Contudo, tais regras não são o único fator de interesse para os jogadores dentro do processo. Existem quatro elementos considerados essências segundo a visão do autor: o objetivo, os meios para obter seu objetivo, as regras e a atitude lusória.

O primeiro elemento, o objetivo, parece autoexplicativo mas carece de uma elucidação maior. Há três tipos distintos, que derivam de momentos específicos da atividade: o objetivo

prelusório (que se aplica igualmente a quase todos os tipos de jogo, algo como vencer a partida), o objetivo lusório (algo como ‘participar do jogo’ ou ‘obter fama’, justificativas que se aplicariam mais ao viver do que ao ato de jogar em si) e o objetivo poslusório (que só é alcançável no final da atividade, ao respeitar todas as condições de existência do jogo).

Os meios e as regras estão intrinsecamente ligados, pois a compreensão do primeiro só pode ser vista a partir de uma análise segura do segundo. Os dois meios pensados por Suits são os meios lusórios e os meios ilusórios, e como a nomenclatura sugere, são as formas pelas quais o sucesso de um jogo deve, ou não, ser obtido. O estabelecimento de regras constitutivas infere e afeta diretamente no que pode ser feito dentro do círculo mágico. Um jogo de vôlei, por exemplo, tem por objetivo marcar o maior número de pontos para vencer os sets, algo que só pode ser obtido quando a bola toca a quadra adversária após passar pela parte de cima da rede (meio lusório). Jogar a bola por baixo da rede direto na quadra do time adversário não resultará em qualquer pontuação (meio ilusório).

O segundo tipo de regra estabelecida é a regra de habilidade. Ao contrário da constitutiva, falhar não significa impreterivelmente a falha no jogo em si. Essa categoria de regra aborda questões específicas que são possíveis durante a prática da atividade em si. A diferença maior entre os dois tipos de regras é bem resumida pelo autor, quando afirma que “quebrar uma regra de habilidade é geralmente falhar, ao menos em tal dimensão, de jogar bem o jogo, enquanto quebrar uma regra constitutiva é falhar (em tal aspecto) de jogar o jogo em si” (Suits, 1978, p.38).

O conceito de atividade lusória, elaborado pelo próprio Suits, constitui-se da mentalidade e atitude de um jogador ao jogar o jogo. O seu estado psicológico, as regras que escolhe seguir para o bem-estar do processo, a inserção de obstruções que dificultam a vida do jogador e até mesmo condições impostas por si mesmo, ou outros, para validar a experiência de jogar um jogo. Todos esses fatores constituem esse elemento, um fator significativo para que o jogo continue sendo, em si, o jogo.

Os elementos acima descritos completam a definição anteriormente ofertada pelo autor, com os devidos adendos. Por meio do Gafanhoto, ele expressa que:

“Minha conclusão é que jogar um jogo é tentar enganar alcançar um estado específico de situações [objetivos prelusórios], utilizando apenas meios permitidos pelas regras [meios prelusórios], em que tais regras proíbem os meios mais eficientes para priorizar os menos eficientes [regras constitutivas], onde tais regras são aceitas pelo simples fato de tornarem a atividade em si possível [atitude lusória]. Eu então ofereço a seguinte definição, mais simples e portátil por assim dizer, do que foi dito acima: jogar

um jogo é a tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários” (Suits, 1978, p.41)

A importância das regras é uma opinião compartilhada pelos três autores aqui citados, bem como sua indizível importância para a experiência humana. Ao passo que um conjunto de regras vai em si permitir e materializar o jogo do campo do imaginário para o real, estas mesmas regras não visam o desenvolvimento otimizado da atividade em questão. Definem o jogo como jogo por sua existência e, por vezes, até mesmo quando estas mesmas regras são quebradas ou redefinidas.

Por meio de seu personagem, Suits faz questão de enaltecer sua crença de que a vida é um jogo, e apenas ao jogar e aproveitar esse jogo poderemos ser capazes de aproveitá-la verdadeiramente. O autor reforça uma ideia de necessidade do ato de jogar na vida das pessoas, em si uma atitude voluntária e de escolha própria, destacando-a como algo de fundamental importância para a sociedade e para o bem-estar do homem.

As conclusões do filósofo vão de encontro às ideias previamente apresentadas. Tanto Huizinga quanto Caillois consideram o jogo como uma atividade que rompe com o cotidiano, e o faz por meio de seus obstáculos, regras e implicações sociais. O jogador sabe quando o jogo começa e termina e, portanto, o jogar difere-se do viver.

Os obstáculos, ao contrário do que afirma Suits, não são voluntários. Não é uma escolha do participante enfrentar ou ignorar, pois fazem parte do conjunto que constitui o jogo. Em superar os desafios pré-estabelecidos, quaisquer natureza que estes sejam, há uma aderência do jogador ao rompimento de realidade proporcionado pela experiência. Ou seja, ele escolhe participar ou não do jogo, mas esse tem postulados e expectativas que não podem ser ignoradas. Quebrá-las resulta na quebra do próprio jogo em si. Entretanto, a relevância social da atividade é um ponto de concordância entre os autores.

A ascensão e extrema popularização dos jogos eletrônicos em meados da década de 1980 promoveu um verdadeiro debate entre os acadêmicos. O que teriam a oferecer além de um entretenimento infantil, comumente associado a crianças? A relação entre videogames e o ensino é próxima, tanto para a criação de novos gêneros quanto para o desenvolvimento dentro de universidades e escolas.

O preconceito com a mídia era, contudo, imenso. Os universitários tiveram uma participação significativa nos jogos eletrônicos, mas sofreram represálias de seus professores e de pesquisadores, insatisfeitos que os caros computadores da época estariam sendo utilizados para “brincar” e “perder tempo”. Os temas apresentados nos jogos seriam futuramente

estudados e duramente criticados pelo incentivo à violência e por prejudicar o desenvolvimento das crianças que os consumiam.

1.2 Os primeiros estudos de videogames

Um dos primeiros autores que defenderam a ideia do jogo eletrônico em um patamar artístico foi Chris Crawford. Professor universitário que deixou de lado a profissão após se encantar com os jogos eletrônicos, foi contratado pela Atari e desenvolveu *Eastern Front (1941)* em 1981, um jogo histórico que simula a invasão alemã ao território soviético durante a Operação Barbarossa. Após sua demissão em 1984, foi o único responsável por *Balance of Power* (Chris Crawford, 1985), jogo que alcançou sucesso de público e crítica⁹.

Sua primeira obra literária foi *The Art of Computer Game Design*, em 1984. Já no prefácio há uma defesa da identidade dos jogos eletrônicos como arte, especificadamente pelo tipo de arte que evoca emoção por meio da fantasia. Considera que os computadores, na época uma tecnologia ainda em crescimento, apresentaria as possibilidades de validar essa nova forma de se fazer arte. A interação e participação do jogador com os videogames mostravam-se como o ponto principal que diferenciaria esta nova arte, mesmo com as capacidades limitadas da época (Crawford, 1984, p.xiii).

Ao elaborar que o maior problema atrelado ao design de jogos de computador é a ausência de teoria, o autor analisa de modo sensível o estado da mídia no momento de sua escrita. Não seria a melhora do poder do aparelho que em si tornaria um jogo, mas sim que compreender jogos eletrônicos como arte sem elementos estéticos, críticos e estruturais jamais seria possível.

Corroborando com a opinião dos outros autores aqui apresentados, Crawford entende o jogo como parte essencial da experiência humana, algo que em si transcende o momento do

⁹ Crawford demonstrava grande afinidade com jogos de guerra (*wargames*). Enquanto *Eastern Front (1941)* colocava o jogador na pele do exército alemão, *Balance of Power* permite que você escolha entre o presidente dos Estados Unidos ou o Secretário Geral da União Soviética como personagens, reagindo à eventos mundiais e expandindo o prestígio de sua nação. Ao contrário de outros jogos da época, iniciar uma guerra nuclear (ou seja, causar atritos no adversário de modo que ele reaja por meio do combate) automaticamente encerra o jogo, com uma mensagem negativa para o jogador. Segundo o próprio Crawford, durante uma entrevista para Dan Bunt em na ORIGINS 84 (convenção de jogos para computadores), ele relata: “Estou trabalhando em um jogo para o Macintosh chamado ARMS RACE baseado na filosofia que ‘bombas de hidrogênio não matam pessoas, a geopolítica mata pessoas’” (Crawford, 1984, p.30). ARMS RACE eventualmente teria seu nome mudado para *Balance of Power* antes de ser lançado e reafirmar a posição de importância do desenvolvedor no cenário de jogos de computador.

jogar e se permeia por diversos momentos da vida, inclusive nosso vocabulário¹⁰. Tamanha influência causa dois problemas centrais ao entendimento dos jogos eletrônicos.

O primeiro seria um errôneo e exacerbado entendimento do que é um jogo em si. Não havia, até então, um debate acadêmico conciso e pertinente ante o tópico, e a maioria dos que apresentavam os videogames em um debate apresentavam críticas ao produto em si, mas não à forma ou aos processos de criação e desenvolvimento. Em tempo, muitos programadores acreditavam que, por possuírem tal habilidade, não se permitiam aprender (ou não se preocupavam) em ver a mídia como arte, o que minava tanto seu potencial de aprendizagem quanto o de melhoria na idealização e execução de ideias.

A ambiguidade é outro problema a ser combatido. O uso indiscriminado do termo consequentemente ressalta a imprecisão imposta, a ausência de termos e considerações entre os desenvolvedores. Para o autor, a melhor forma de fazê-lo não é apenas definindo o conceito de jogo, mas abordá-los em quatro categorias maiores, que auxiliariam no processo: tabuleiro, cartas, atléticos e computadores (onde aqui se encaixaria todos os tipos, sejam eles produzidos para consoles, arcades e afins). Por fim, identifica elementos fundamentais, que são a representação, a interação, o conflito e a segurança (Crawford, 1984, p.3).

Crawford também, em momento posterior, elucida sobre o motivo pelo qual as pessoas jogam. Essencialmente e em seu modo mais primal, a resposta é uma só: a aprendizagem. O jogo é um lugar seguro, e a motivação inicial sempre esteve em torno do ensinar e aprender, mas não os únicos¹¹.

É consciente o esforço do autor de ponderar, teorizar e propor estruturas, definições e conceitos que seriam futuramente abraçados por diversos criadores ao longo dos anos que viriam. A preocupação de desmistificar o processo de desenvolvimento de um jogo, dando-lhe razão ao produzir considerações fundamentais sobre diversos tópicos sem esquecer da argumentação inicial: jogos eletrônicos são uma forma de arte.

Crawford continuou a defender suas ideias, produzindo mais livros, dando palestras e trabalhando como desenvolvedor. Diversas proposições feitas em *The Art of Computer Game Design* mostram-se pertinentes, ainda que o passar dos anos permitiram uma evolução tecnológica rápida e impactante que exige do acadêmico e do educador um olhar mais atento, especialmente pela taxionomia de jogos eletrônicos proposta no livro.

¹⁰ Os exemplos dados por Crawford são expressões e *phrasal verbs* populares com o uso do verbo “to play” (“play along” e “play ball”, por exemplo) que não se aplicariam tão bem na língua portuguesa (Crawford, 1984, p.1).

¹¹ As razões pelas quais Crawford justifica a interação com os jogos são a fantasia, a rejeição aos impostos sociais (como violência, revolta e afins), o desejo de testar a si mesmo, a vontade de ser reconhecido, como exercício e para melhorar interações sociais (lubrificação social) (Crawford, 1984, p.13-17).

Com o passar dos anos, o número de pesquisadores interessados em estudar os jogos eletrônicos e seus muitos fenômenos, perspectivas e prospectos interdisciplinares apareceram, mas poucos contribuíram tanto quanto Espen Aarserth, sem dúvida um dos nomes mais importantes para o campo acadêmico. Um dos nomes responsável pela criação do periódico *Game Studies*, sua abordagem e propostas estruturais para a análise dessa mídia são contribuições sensíveis e dignas de nota.

A obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) é marcante pela proposições e os arcabouços apresentados. Inspirado na proposição de Norbert Wiener sobre o cibertexto, Aarserth apresenta o conceito de Literatura Ergódica, uma forma de escrita que não só é estruturalmente diferente do que se espera de um texto comum, mas também demanda de seu leitor um esforço ativo e significativo para que seja consumido (o termo *ergódico* deriva-se de duas palavras gregas: *ergon* e *hodos*, respectivamente trabalho e trajeto).

É de suma importância, em primeiro lugar, determinar o que seria um texto no contexto do livro. O autor explica que o entende como um fenômeno que se apresenta de muitas formas, divergindo do método comumente aplicado pelos linguistas. Portanto, ele poderá ser um esforço escrito tanto quanto um programa computacional que será percebido em uma máquina (o computador) com um operador apto a utilizá-lo e entendê-lo (Aarserth, 1997, p.21).

Por definição, um texto ergódico é não-linear e pode ser apresentado no papel, com vários exemplos destacados pelo autor. Aarserth o entende como “um objeto de comunicação verbal que não é apenas uma sequência fixa de letras, palavras e sentenças mas algo em que as palavras ou sequências possam mudar a cada leitura devido a forma, convenções ou mecanismos do texto (Aarserth, 1997, p.41). Contudo, o meio pelo qual é realizado o contato do leitor é de fundamental importância.

A diferença aí está no problema que o autor detecta logo no início de sua fala: quem está aprendendo sobre o tema foca muito no que está sendo lido, quando deveria pensar mais no onde aquilo está sendo consumido. O desenvolvimento tecnológico que introduz a computação abriu portas para novas formas de escrita e leitura, mas é importante frisar que o autor entender o cibertexto mais como uma perspectiva, uma forma de observar os textos do que uma nova categoria própria (Aarserth, 1997, p.24).

O autor defende a ideia de tais elementos serem importantes ao considerarmos a ideia da interatividade inerente ao ato do jogar (aqui aplicado especificamente ao jogo eletrônico). Os exemplos voltam-se quase sempre para os jogos de aventura, que apesar de demonstrem constante melhorias até o ponto de escrita da obra, possuem uma origem fortemente ligada ao

texto (onde diversas aventuras eram puramente textuais, evoluindo constantemente desde então).

Entre exemplos impressos, digitais e jogos, o texto firma uma discussão conceitual e filosófica sobre tipologias, dinâmicas de análise de hipertexto e cibertexto, propondo soluções e terminologia para auxiliar o estabelecimento de uma estrutura apta a estudar essa nova forma de literatura. Entretanto, não é de bom tom absorver sem um olhar mais crítico, especialmente quando consideramos o estado atual da mídia.

Afirmar, por exemplo, que os jogos de aventura textuais¹² eram um gênero morto em 1997 sem descendentes reais (o próprio Aarserth cita que jogos de “realidade virtual” como *Doom* não se encaixam) denota um desconhecimento de outros esforços além do cenário de jogos, analógicos ou eletrônicos, americanos¹³.

Em momento posterior (2003), o pesquisador discute sobre a necessidade de estabelecer formas concisas, baseadas em método, para a análise de jogos. Dado a relevância cultural e a interdisciplinaridade, estudar o jogo era uma proposta quase sempre secundária quando na verdade deveria assumir e ser o principal (Aarserth, 2003, p.1). Considera, então, que é impossível que toda a pesquisa de jogos eletrônicos esteja contida em um só campo e assim destaca a Estrutura Curricular, sugerida pela *International Game Developers' Association*¹⁴.

Em sua concepção, é preciso primeiro entender como caracterizar os jogos visto que os elementos analisados sempre são um reflexo direto do motivo pelo qual escolhemos aquele objeto de estudo. Propõe o termo “jogos em ambientes virtuais” em detrimento de “jogos de computador”, com o simples objetivo de facilitar e melhor representá-los. Finalmente, apresenta uma forma tridimensional para melhor estudá-los: *Gameplay* (jogabilidade – as motivações, ações e estratégias do jogador), *Game-structure* (estrutura do jogo – as regras contidas nele) e *Game-world* (o mundo do jogo, que contém o design, texturas, escolhas dos níveis e afins).

¹² Em todos os momentos, o autor utiliza “Adventure Game” como nome do gênero, mas considerando o grandioso número de jogos que eram considerados de aventura em 1997, é necessário fazer a distinção na tradução para o português. Maiores comentários sobre gênero de jogos no capítulo 2.

¹³ Importante ressaltar que o computador foi essencial para o desenvolvimento de diversos jogos de RPG e Visual Novels no Japão, que muito se encaixariam no conceito de texto não-linear ergódico que Aarserth defende para os jogos de aventura textuais. Visto que o autor também considera textos impressos como possíveis participantes, as aventuras solo e outros exemplos dos RPGs de mesa (iniciados com *Dungeons & Dragons*, a maior inspiração desses jogos como veremos no capítulo 1) apenas reforçam que o gênero em si estava longe de ser de fato condenado ao esquecimento.

¹⁴ Os nove estabelecidos pela *IGDA* levam em consideração o jogo em um ambiente acadêmico, destacando os temas que seriam aplicáveis em cursos relacionados aos jogos eletrônicos. Os tópicos são: Análise, Crítica e História dos Jogos, Jogos e Sociedade, Sistemas e Design, Algoritmos, Programação e Habilidades Técnicas, Design visual, Design de Audio, Escrita, Roteiro e Narrativa Interativa, Negócios no Jogos e Gerenciamento de Processos e Pessoas.

A ideia central por trás dessas visões tríplices é sugerir que, de acordo com os elementos que chamam mais atenção dentro de um jogo, um pesquisador apresenta maior ou menor afinidade de se aproximar sob uma perspectiva específica de acordo com seu campo (Aarseth, 2003, p.3). Há certa validade no argumento, de fato. Mas estruturas de análises mais atuais comportam uma ideia mais completa dessas três categorias, permitindo que um entusiasta seja capaz de incorporar os três em uma observação mais completa e cuidadosa, que poderá até incluir componentes e ideias de outros campos.

Aarseth também destaca a importância de conhecer a fundo os jogos eletrônicos para que estes possam ser objetos de estudo. A forma como nos aproximamos de um jogo, como ele é jogado e até mesmo as dinâmicas que o jogo estabelece entre sua jogabilidade, componentes e regras são questões cruciais para que um pesquisador possa de fato exercer sua habilidade e conhecimento prévio e corretamente considerar uma observação mais cuidadosa.

Entre os autores que dialogam sobre elementos, desenvolvimento e design, Salen e Zimmerman são igualmente interessantes e pertinentes, com um atrativo ainda maior graças à sua obra, *Regras do Jogo*, ter uma versão em português publicada em 2012. Lançado inicialmente em 2004, a versão brasileira possui quatro volumes baseados nas unidades principais da versão original.

Segundo os autores, o livro se apoia na ideia de prover diversas visões diferentes para o melhor entendimento dos jogos. Ao entender os padrões e pontos em que os jogos divergem e convergem em um nível de design, é possível beneficiar a todos os interessados, sejam na pesquisa, em sua criação ou mesmo para jogadores (Salen & Zimmerman, 2004, p.2).

Um dos primeiros elementos apresentada na obra é a retrospectiva de autores, ideias, conceitos e visões sobre a temática, entre Clark Abt, Christopher Alexander, Jesper Jull, Henry Jenkins, entre outros. A sintetização de tais pesquisas fornece uma base de diálogo entre as referências citadas e o texto em si, em demonstrar diferentes perspectivas na tentativa de melhor entender o fenômeno cultural em questão.

Salen e Zimmerman convergem em três esquemas para a organização das ideias descritas no livro: as regras, o jogar e a cultura. Não são estruturas fixas, mas um método para que as informações dentro dos níveis de design possam ser abrigadas. As regras, por exemplo, tratam obviamente das ideias estabelecidas durante a construção do sistema, enquanto o jogar versa sobre como é a interação do jogador com tais pressupostos impostos em sua forma mais básica. A cultura, por sua vez, são os contextos em que o produto está contido e condicionado, seja pela influência de seus desenvolvedores ou simplesmente pela ideia central do jogo.

O ato de jogar, segundo os autores, precisa ser realizado com sentido. Ou seja, fazer com que a experiência do jogador seja interessante e envolvente, que tenha um propósito – a chave de um design bem-sucedido. Cada ação produz uma reação no ambiente, não importa qual seja o estilo de jogo em questão, e a qualidade de tal relação é o que por fim define esse jogar ser ou não significativo, algo que pode ser identificado pelos autores como uma jogada significativa de caráter descritivo.

A relação de definição desse pressuposto é bastante clara. Nenhum *designer* deseja que seu jogo seja maçante ou desinteressante. Toda interação vai gerar sim efeito, por mínimo que seja, mas nada garante sua qualidade. A definição baseada na avaliação gira em torno disso: o quão prazeroso é a sensação de jogar esse ou aquele jogo.

Esse conceito avaliativo, juntamente do descritivo, é base primordial da hipótese e das ideias apresentadas no livro. Quando o jogador é capaz de entender e perceber de forma clara a consequência da ação tomada, ele é discernível. Quando a atitude em questão permite um conhecimento sobre as condições futuras do jogo, ele é integrado. Em termos mais diretos, o primeiro é o que acontece, enquanto o segundo é como afeta o jogo (Salen & Zimmerman, 2004, p.5). A junção destes é o indicador direto do jogar com sentido.

Parece óbvio, mas a combinação dos estilos permite noções de progresso muito claras aos jogadores, que em seu turno habilitam toda a ideia do jogo com sentido. Para melhor exemplificar o caso, consideremos *Megaman X*, do *SNES*. É tradição da série que o personagem principal obtenha uma arma baseada nos poderes dos oito primeiros mestres robôs derrotados, conhecidos como *Maverick* (ou *Irregular*, na língua original), e cada uma delas funciona de maneira específica em cada um destes inimigos especiais.

Ao utilizarmos *Electric Spark* contra Armored Armadillo, ele perde sua armadura protetora permanentemente, algo discernível (que é expelida do corpo do alvo devido ao efeito elétrico) e torna o combate contra o chefe mais fácil (Armadillo pode bloquear qualquer tiro se estiver no chão e utilizando a armadura). Vencê-lo em combate confere a arma *Rolling Shield* para X, além de diminuir a lista de chefes para que a história possa continuar – ação ativamente integrada aos sistemas.

As observações e considerações propostas, corroborada nas considerações de outros autores, tornam *Rules of Play* uma leitura necessária que felizmente está disponível em nossa língua. Entender o jogo eletrônico significa estudar diversos elementos e componentes distintos que incluem, mas não se limitam aos seguintes: jogabilidade, influências culturais e de mercado, mecânicas, regras do sistema, ciclo de desenvolvimento, dinâmica trabalhista, entre outros. Os

esforços empregados pelos autores citados nesse capítulo auxiliaram na construção de um campo hábil e repleto de possibilidades para a variedade de ideias, disciplinas e olhares.

O *Game Studies* evoluiu significativamente ao longo das décadas, acompanhando de perto as inovações e revoluções proporcionadas pelos *videogames*. Diversos autores corroboram ideias e apresentam pontos em comum, seja na análise dos jogos em geral (como o diálogo de Huizinga e Caillois e pontos comuns com futuros autores, reforçando sua importância como leitura básica) ou específicos (a defesa do potencial dos videogames dentro de uma perspectiva educacional e artística, bem como o diálogo com autores do passado). Tais perspectivas fundamentam ainda mais a defesa do objeto de estudo e seu local em sala de aula.

De modo a ir ao encontro no ideal de historicizar os jogos, é necessário discutir à fundo seu histórico, seus dilemas e o longo processo que resultou em seu estabelecimento como o maior produto cultural da atualidade (em termos de alcance, influência e consumo).

2. OS JOGOS ELETRÔNICOS, A HISTÓRIA E A SALA DE AULA

2.1 Considerações sobre os jogos na escola

Os jogos, como um produto cultural, são inteiramente relevantes e presentes em diversos aspectos da vida cotidiana, sejam eles sociais, de entretenimento ou agindo como facilitadores de processos educativos. É bem verdade que os jogos, em sua totalidade, não são uma novidade para o ambiente escolar. Mas há distinções e ponderações necessárias a serem feitas, de modo a evitar armadilhas e problemáticas um tanto quanto comuns.

Em primeiro lugar: não há modo correto de se aplicar jogos em sala de aula. Cada ambiente é único e cada turma de uma escola é particular em sua vivência e prática, então pensar que há uma fórmula pré-determinada que sempre funcionará é algo descabido. Mesmo se considerarmos os arcabouços estruturais, dinâmicas e processos de gamificação, há sempre o fator humano ali, que pode tornar a experiência algo fascinante e digna de um relato ou levar o educador a ponderar o que poderia ter sido feito diferente.

A construção do saber por meio do game, contudo, exige alguns cuidados. É importante que as práticas voltadas para seu uso estejam pautadas em estimular conhecimentos previamente adquiridos em sala de aula, e em paralelo com outras linguagens (o livro didático é a mais comum). Elas precisam dialogar, em maior ou menor grau, com a experiência humana dos alunos que praticam a atividade, algo que por sua vez estimula o desenvolvimento crítico.

Tais ideias fundamentais para a aplicação dos videogames em sala de aula ressoam com os pensamentos e postulados de autores pertinentes para o ensino de história e o processo de ensino-aprendizagem no geral, como Paulo Freire (e sua educação libertadora) e Jörn Rüsen (e as noções de consciência histórica).

O segundo ponto é que, justamente por não existir um jeito mágico de aplicar os jogos, diversas metodologias e propostas são absolutamente possíveis e viáveis dentro desse contexto escolar. Seja pelos jogos focados no aspecto educativo ou no quesito do entretenimento, cabe ao professor saber como lidar com cada uma dessas propostas e utilizar aquele que melhor lhe convir, mantendo sempre a máxima de que é necessário um conhecimento profundo sobre aquilo que se deseja utilizar.

O presente capítulo abrange jogos eletrônicos cujo objetivo principal é proporcionar entretenimento aos seus jogadores. A ideia central não é atacar as fontes com funções educativas, mas ressaltar que existem diversas possibilidades de qualidade nos dois lados. O lúdico é uma boa ferramenta, contando que esteja associada a um bom planejamento para promover discussões e reflexões sobre o que é jogado e o que é vivido.

Dito isto, a presença de jogos de tabuleiro e outros são bem mais predominantes do que os jogos digitais, que ainda precisam encarar uma significativa resistência dentro da escola, e uma defesa do uso de tal linguagem pode ser uma missão mais difícil do que a justificativa de qualquer outro material (Grott *et al*, 2016, p. 20).

Esse estigma, que data ainda das primeiras décadas de surgimento e estabelecimento dos videogames, é responsável por uma construção social de que a mídia em questão é algo infantil, que prejudica a cognição e que pode ser extremamente prejudicial o contato com a violência que muitos jogos apresentam, algumas inclusive discutidas no capítulo passado.

O resultado disso é uma desconfiança quanto ao uso e o valor educativo dos jogos em sala de aula. Ao considerar a Há um estigma muito claro, em igual parte por alguns profissionais da educação e por uma parte da população, administradores e pais de alunos que entendem tais produtos como uma forma vazia de entretenimento.

A associação dos jogos eletrônicos como uma arte popular e extremamente relevante resultou em diversos tópicos de discussão interessantes ao longo das décadas. Uma abordagem mais “cinematográfica” dos jogos, focados em contar uma narrativa elaborada acabou por propiciar experiências únicas e fomentar uma ideia que já vinha sido construída: a que os videogames não eram apenas coisas de crianças (Carreiro, 2013, p.168).

Jogos voltados para um público mais maduro são constantes dentro da história do jogos, como citado no capítulo anterior. Produtos como *Final Fantasy VII* e *Resident Evil* abordam temáticas que logo seriam encaixadas no sistema de classificação criado graças à intervenção do senado americano para barrar os jogos que estariam prejudicando as crianças, como *Mortal Kombat*. A criação de tal classificação apenas daria liberdade aos criadores e desenvolvedores a realizarem sua visão sem preocupar-se com possíveis censuras (algo que a Nintendo era especialmente culpada).

A expressão artística nos jogos acabaria sendo reconhecida em 1998, com a inclusão de jogos na categoria de *Interactive Entertainment Awards* do *BAFTA* (Carreiro, 2013, p. 169). Desse momento em diante, os jogos apenas afirmariam ainda mais a sua capacidade cultural e seu lugar como uma nova arte que precisava ser valorizada e reconhecida.

Pensar em jogos eletrônicos com um mero brinquedo é reduzir a capacidade interativa, artística e cultural desse produto. Quando o transportamos para a sala de aula, essa resistência é acentuada vertiginosamente, com desafios únicos ao profissional da educação que entende a importância e o potencial dos jogos para ensinar seus alunos em maior ou menor nível.

Tais desafios são infelizmente rotineiros. Entre os problemas mais comuns enfrentados pelos educadores que almejam usar os jogos eletrônicos, é possível citar “acesso insuficiente à

tecnologia, a falta de experiência e entendimento geral sobre os jogos utilizados no ensino e a ausência de dados e de opiniões avaliativas desses jogos” (Grott et all, 2016, p.20). Se trouxermos a fala dos autores para a realidade nacional, podemos citar ainda alguns fatores como a falta de infraestrutura escolar para a realização de atividades tecnológicas (especialmente na rede pública), a dificuldade de lidar com materiais em outras línguas, como a inglesa (onde se reúnem a maioria dos lançamentos de jogos e que até meados dos anos 2010 não se via uma onda de localização para o português) e o completo desconhecimento sobre os jogos eletrônicos em geral, o que geralmente está atrelado ao pensamento de que o jogo só serve para divertir crianças.

O pior desses é o desconhecimento dos jogos como um todo. Tal ponto será frisado em diversos momentos deste trabalho, pois é impossível aplicar uma dada linguagem em sala de aula sem entendê-la à fundo. Esse, inclusive, é um dos problemas mais comuns ao analisar o uso de mídias digitais e outras possibilidades: será que o educador em questão tem domínio e propriedade sobre aquilo que está sendo proposto? Estaria ele preparado para os questionamentos, proposições e até mesmo a frustração dos alunos ao serem imersos em tal ideia?

Do mesmo modo que passar um filme com contexto histórico em sala de aula e não interagir com os alunos sobre o que foi assistido não é de fato um bom uso do cinema como linguagem escolar, apenas introduzir jogos com o único propósito de jogar ou divertir não é um bom uso dos jogos. O fator lúdico é fundamental quando pensamos no ato de jogar, seja tal ato aonde for, mas não é plausível justificar uma proposta em sala de aula apenas com tal ideal em mente. Afinal, o lúdico não ensina nada.

Não é apenas sobre modernizar, mas sim sobre propor uma análise factual sobre um produto cultural que todos os alunos possuem contato, em maior ou menor grau. Ainda que não sejam de fato jogadores, seus amigos, parentes e conhecidos consomem por intermédio das mídias digitais, redes sociais ou até mesmo indiretamente em uma adaptação aplicada ao filme, livro e afins. Poderão estar cientes de detalhes que os professores por vezes podem não saber. É possível também, em igual parte, que os alunos sejam relutantes em participar de projetos e atividades que envolvam jogos, ou por acharem desinteressante ou por não levarem a proposta à sério.

Todos esses desafios fazem parte e podem, ou não, se fazer presentes durante o processo de adaptação do ambiente escolar para o uso dos jogos eletrônicos no ensino. Seria então mais fácil apenas ignorar e seguir as dinâmicas mais comumente utilizadas e aceitas, evitando a “dor de cabeça”.

A pandemia causada pela COVID-19 mostrou um grande déficit dos educadores em relação à tecnologia e suas possibilidades em sala de aula. As barreiras podem em si parecerem numerosas, mas esse esforço precisa ser feito por diversos motivos, alguns destes destacados ao longo desse texto. Os jogos eletrônicos, cada vez mais presentes na sociedade, não vão desaparecer. Como produtos culturais, há visões artísticas e propostas que podem enriquecer e muito os debates em sala de aula.

O potencial dos jogos é imenso, mas ele só poderá ser verdadeiramente entendido e analisado caso exista no professor uma disposição real de superar seus velhos preconceitos e entender à fundo como utilizá-los efetivamente. Nem todos os jogos serão propícios para a sala de aula e nenhum discurso pode ser transmitido sem um debate cuidadoso e preciso sobre as intenções de seus criadores.

Esse movimento de conscientização para o uso dos jogos já começou. Pesquisadores do tema corroboram a importância dos jogos eletrônicos, afirmando que “as relações estabelecidas entre jogadores e jogos transcendem o momento em que este é executado, bem como vivemos uma época em que os consoles também são transcendidos” (Knack, 2024, p. 62), onde os jogos definem-se como “um software que apresenta um design em três dimensões, narrativas complexas, alto nível de interação, jogabilidade e realismo imagético” (Coelho; Silva, 2023, p.115).

Ao reunirmos as ideias acima apresentadas com a influência artística que os jogos eletrônicos provaram ser capazes de exercer ao longo das décadas, o impacto torna-se ainda mais claro. Desde *Pac-Man* os jogos mostram o quão “poderosos” podem ser, ao criar uma febre cultural capaz de instigar a televisão, a música e até mesmo o cinema.

Esse fenômeno não mostra quaisquer sinais de diminuição: o número de produções baseadas em jogos digitais cresce cada vez mais. Basta olharmos para os serviços de streaming, o cinema, as plataformas digitais como o Youtube e Tik Tok. O conteúdo sobre jogos apenas cresce, enquanto as animações, séries e filmes baseados em jogos estão cada vez mais presentes, usualmente seguidas de grande número de aceitação da crítica e do público¹⁵.

Dito isto, como trazer esses jogos para a sala de aula? O que a História tem discutido sobre o assunto, e como nos valer desse produto cultural para o ensino de história? Para abordar tais tópicos, é necessário versar sobre a dinâmica das pesquisas presentes no *Game Studies*, bem como conceitos fundamentais para a análise dos jogos sob o olhar do historiador.

¹⁵ Produções recentes, como *The Last of Us* (2023), exibida no serviço de streaming Max, e *Fallout* (2024), disponível no Prime Video, foram sucessos de crítica e público, inclusive levando vários espectadores a testar os jogos em que essas produções foram baseadas.

2.2 Os jogos eletrônicos históricos

Como expressado anteriormente, a História como campo de estudo apresenta grande resistência às possibilidades de novas mídias, fontes históricas e perspectivas. Contudo, ao longo das últimas duas décadas, pesquisadores e educadores buscam acabar com essa realidade ao proporem pesquisas, conceitos e até mesmo fomentarem a criação de um subcampo dentro dos *Game Studies*.

É importante frisar neste momento introdutório que o jogo eletrônico, para o historiador, é uma fonte histórica. Como produto cultural, ele conversa sobre sua época, sobre as ideias principais reproduzidas em seus diferentes elementos e sobre a visão de um mundo escrito por seus desenvolvedores, designers, roteiristas e outros.

O termo “Jogo Histórico” (*Historical Game*, no original) não é aplicado de forma exclusiva aos jogos eletrônicos. Antes da criação dos primeiros jogos digitais, é possível perceber a expressão sendo aplicada a vários outros tipos de jogos com fundo histórico, tais como os *Board War Games*, jogos de tabuleiros cujo objetivo era a recriação de um conflito histórico, e não são tão modernos quanto se pensa.

Phillip von Hilgers, no prefácio de seu livro *War Games: A History in Paper*, narra que a história desses jogos é extensa. Seus primeiros registros de fato se darão ainda durante a Idade Média (com Batalha dos Números sendo o primeiro exponencial e datando do século XII) e que sobreviveram de um modo ou outro até a atualidade e sua popularização nos anos 1970 em uma via mais comercial.

As primeiras tentativas de criações de jogos eletrônicos estão fortemente ligadas aos processos de transpor jogos de tabuleiro para o meio digital, como o próprio Turing almejou ao buscar meios de digitalizar o xadrez ou o esforços da década de 1970 de transpor *Dungeons & Dragons* para os computadores da época. De fato, os primeiros jogos históricos eletrônicos serão tentativas de recriar batalhas e momentos específicos de grandes conflitos, bem como os *war games* da época.

Essa conexão fica ainda mais aparente quando analisamos alguns dos primeiros jogos históricos: *Eastern Front, 1941* (Chris Crawford, 1981) e *Guns of Fort Defiance* (Microcomputer Games, 1982) são claramente descritos como *war games* para computador. O primeiro destes se passa no contexto da Segunda Guerra Mundial, com um mapa que busca emular o continente europeu. O segundo se passa durante o ano de 1812, com o conflito armado entre Estados Unidos e Inglaterra que se estendeu até 1814, encerrado com o tratado de Ghent.

A reprodução histórica contida nos dois jogos é parcial no melhor dos casos, parte disso devendo-se ao fato de a tecnologia na época era um fator extremamente limitante, impedindo

quaisquer fatores mais complexos para emular os eventos em si retratados. Ao levarmos tal fato em consideração, não seria impreciso afirmar que estes jogos são tão historicamente precisos quanto possível para sua época (MacCallum-Stewart; Parsler, 2007, p. 204).

Ainda que o foco recaia sobre uma perspectiva de desenvolvimento estadunidense, vale lembrar que outros países logo engajaram na ideia de retratar a história por meio de jogos. O primeiro jogo da série de estratégia *Nobunaga's Ambition* foi lançado para computadores no Japão em 1983. A franquia narra os eventos do *Sengoku Jidai*¹⁶, um período de conflitos e guerras entre 1540 a 1600, com foco no primeiro grande unificador Oda Nobunaga. O jogador vive os dilemas econômicos, políticos e territoriais dos *daimyos*, tomando decisões para avançar seu poderio e conquistar o Japão. O segundo jogo teve seu lançamento três anos após e foi inclusive lançado oficialmente fora do país, com versões em diversos consoles da época (como *NES* e *SNES*) e totalmente em inglês, recebendo diversos elogios da crítica especializada.

Os jogos citados elucidam como foi o princípio dos jogos históricos eletrônicos nos anos 1980. Ao passo que a tecnologia foi evoluindo, mostrou-se a necessidade de jogos mais complexos, que retratassem melhor os períodos históricos em questão. Tal entendimento em si gerou dois problemas específicos: ao tratar como desnecessário um contexto histórico mais complexo, a simplicidade levaria a uma linearidade ineficaz e a exclusão de fatos ou personagens importantes (MacCallum-Stewart; Parsler, 2007, p.205).

A partir deste momento, o elemento contrafactual passa a ser utilizado com maior frequência entre os desenvolvedores de jogos históricos, onde conteúdos e aspectos específicos seriam editados e/ou removidos para que a experiência do jogador fosse divertida acima de tudo. MacCallum-Stewart e Parsler, os primeiros a abordarem uma conceituação para o termo, concordam plenamente com tal visão. Os autores afirmam que “Jogos Históricos precisam, em um nível padrão, envolver elementos contrafactuais – ainda que os eventos ali representados sejam recriados corretamente, há a necessidade de criação ou alteração para facilitar o gameplay” (MacCallum-Stewart; Parsler, 2007, p. 205).

Entende-se, desde o primeiro momento, que a fidelidade histórica não é um aspecto primordial e necessário para que um Jogo Histórico seja de fato pertinente para o pesquisador ou para o educador. É inclusive esperado que esses jogos tenham sim modificações em diferentes níveis, para que o jogador não se sinta limitado ou frustrado por tais escolhas (Neiva Filho, 2024a, p.61).

¹⁶ O termo *Sengoku* é usualmente traduzido pela Koei, produtora de jogos históricos japoneses como *Nobunaga's Ambition* e *Samurai Warriors*, na versões de língua inglesa como “*Warring States period*”, ou Era dos Estados Combatentes (tradução nossa).

Frisar tal ponto é de fundamental importância para que debates vazios sobre precisão histórica não comprometam as pesquisas e discussões sobre os Jogos Históricos. É um problema que não é inédito e exclusivo dos jogos eletrônicos (o uso do cinema dentro do ambiente escolar no Brasil teve dilema semelhante em seus primórdios, onde apenas as produções dotadas de uma “verdade histórica” deveriam ser utilizadas¹⁷), mas que deve ser combatido a qualquer custo. A busca por uma fidelidade histórica dentro dos videogames é difícil, pois é de comum acordo que tal autenticidade seja algo que beira o impossível (Carvalho, 2024, p.17). Há diferentes formas de representação e a “qualidade” desta é algo aberto a diálogos e diferentes concepções, usualmente com níveis variáveis de sucesso.

O que seria então um Jogo Histórico? A primeira definição para o termo é proposta por Esther MacCallum-Stewart e Justin Parsler, e condensa os argumentos até aqui observados: um jogo que se propõe a ser histórico precisa ter um contexto dentro de uma história real, algo que foi vivido e registrado. Essa experiência histórica pode e deve ser alterada e pensada em diferentes olhares para que a experiência do jogo em si não seja prejudicada.

Ou seja, a pretensão de um Jogo Histórico é estar inserido dentro de uma ambientação que seja coerente com o acontecimento real, com um período histórico ou um evento específico, mas sem a idealização de representá-lo perfeitamente em seus mínimos detalhes. Escolhas específicas dentro dos componentes de um Jogo Histórico, como a narrativa, a jogabilidade, a mecânica e o gênero, dentre outros, serão capazes de ditar regras e exclusões com a função de manter o engajamento de seus jogadores dentro do jogo em questão.

É igualmente pertinente mencionar que Jogo Histórico não é um gênero de jogos. Inicialmente, os jogos de estratégias em turnos e em tempo, bem como os jogos de tiro em primeira pessoa são os gêneros mais comuns que se utilizam da história como ambientação, mas não são os únicos (MacCallum-Stewart; Parsler, 2007, p.204). A discussão sobre os tipos de gêneros de jogos ampliou-se muito nos quase vinte anos desde a publicação, com autores nomeando a importância do gênero na manifestação do Jogo Histórico, e como este reproduz a história que a ele cabe.

Gêneros de jogos eletrônicos são usualmente definidos por elementos específicos e bem característicos, moldando a experiência inteira baseado em tais componentes. Isso, em si, pode ser categorizado como algo perigoso para o estudioso do campo, pois espera-se certos procedimentos (especialmente no fato da jogabilidade) que executarão a reprodução histórica

¹⁷ Kátia Maria Abud elucida melhor a questão em seu artigo “*A construção de uma Didática da História: algumas ideias sobre a utilização de filmes no ensino*”, onde ela destaca tal necessidade da autenticidade histórica dentro dos filmes em um momento inicial dos debates de seus possíveis usos na sala de aula, algo que logo perde força, especialmente com o avanço das pesquisas históricas na área.

de modos completamente diferentes baseados em seu gênero (McCall, 2024). A expectativa de determinados elementos como categorização de um gênero em especial também denotaria, por sua vez, que sua ausência invalidaria um gênero em si.

É, portanto, fundamental entender o gênero do Jogo Histórico. Dada a possibilidade que, teoricamente falando, podemos ver representações históricas em qualquer tipo de jogo eletrônico, a conclusão é que há certos componentes, mecânicas e elementos atrelados a cada tipo de gênero, mas que estes mesmo gêneros em si não precisam seguir as convenções tradicionais que lhe são impostas. A situação ganha um agravante quando pensamos na possibilidade muito comum de mistura de elementos de diferentes gêneros, ato que levou ao estabelecimento de novos subgêneros ou gêneros de jogos em si (Neiva Filho, 2024a, p.63).

Sobre o assunto, ressaltamos que:

Um jogo de mundo aberto tal como *Assassin's Creed II*, que empodera o jogador ao dar-lhe controle de um personagem que exibe exímia precisão em combate e move-se com imensa liberdade de movimento no chão, escalando muros e torres ou correndo entre telhados, ofertará ao seu jogador uma experiência diferente do que *Gone Home* (Fullbright, 2013), em que o gameplay está contido em um único local, uma casa vazia e apta à exploração, contando a história de uma família no ano de 1995. Por consequência, a representação histórica é imensamente diferente entre as duas mídias (Neiva Filho, 2024a, p. 64).

Jogos Históricos de gêneros diferentes reproduzirão a história de formas diferentes. Ao estabelecermos esse concessão, somado à capacidade criativa dos desenvolvedores e aos processos de experimentação, combinação e idealização (algo visto com maior frequência nos criadores de jogos *indie*, que não estão amarrados pela dinâmica da grande indústria de jogos), é possível perceber um potencial grandioso para esse tipo de jogos, que superam e muito a definição e análises do início do século.

A pluralidade dos Jogos Históricos é sua maior característica, mas a que demanda o maior cuidado: se faz necessário conhecer o gênero do jogo e suas convenções mais básicas para que se possa compreender diversas questões importantes. Como esses elementos básicos do gênero reproduzem a história? Quais dos componentes considerados básicos foi omitido? Há elementos de outros gêneros que ampliam ou prejudicam a representação histórica?

Apesar dos primórdios dos Jogos Históricos apontarem uma clara preferência para certos gêneros e sua relação com a disciplina, não há um gênero melhor ou pior. Existe, porém, uma preocupação constante com a qualidade de tal representação histórica. Tal qualidade pode levar a discussões pertinentes sobre a história pública para os jogadores e a visão do

desenvolvedor ao cria-lo, e que não estará atrelada à autenticidade histórica apresentada na mídia. Tanto o historiador quanto o educador precisa estar atento ao discurso estabelecido pelos jogos, pois nem todos poderão ser corretamente aproveitados para inferir, propor e dialogar com os seus respectivos campos.

Há um segundo momento importante no que se refere ao conceito de Jogo Histórico. Em sua obra *Digital Games as History: How videogames represent the past and offer access to historical practice*, Adam Chapman comenta sobre a importância do diálogo do Jogo Histórico e uma necessidade de ampliação do termo, bem com a relação destes com a história pública. O autor entende que a definição predominante até o momento de sua escrita era boa, mas não abrangia todas as possibilidades.

Sua sugestão reescreve a definição, tornando-a mais ampla. Jogos Históricos, segundo Chapman, não são jogos que precisam estar ambientados dentro de um contexto histórico real do mundo, sendo possível que façam alusão ou apresentem-no sob uma nova roupagem. É uma mudança significativa, ainda que não pareça em um primeiro olhar.

A nova conceituação proposta não apaga aquela feita por MacCallum-Stewart e Parsler. Ela acaba por apenas oferecer um novo espaço para que jogos que retratam uma realidade baseada na história sejam abarcados pelo termo. O exemplo utilizado por Chapman é pontual: *Wolfenstein, The New Order* (MachinaGames, 2014), um jogo cujo contexto histórico se insere na ameaça nazista da Segunda Guerra Mundial, mas com o Terceiro Reich vencendo a guerra e bombardeando os EUA com ogivas nucleares. O jogador assume o papel de William Joseph (ou, como é mais conhecido, B.J.) Blazkowicz, um soldado que acorda quase duas décadas após a vitória alemã e se vê obrigado a lutar contra um regime que destruiu tudo aquilo que lhe era precioso.

O contexto histórico não é real, claro. O nazismo foi derrotado durante a segunda grande guerra. Mas as ações bárbaras, o louvor à raça ariana, o domínio cruel e a evolução tecnológica sem escrúpulos... Todos os elementos presentes na obra, seja em sua ambientação, narrativa, jogabilidade e mecânicas vão ressaltar os horrores do nazismo e a necessidade de combatê-lo em todas as instancias sociais. Não é preciso que os fatos narrados no jogo sejam verdadeiros, pois eles estimulam um discurso pertinente para os dias atuais, ainda mais com o levante e eleição de líderes da extrema-direita e movimentos neonazistas na última década.

Wolfenstein: The New Order é um jogo FPS, portanto os elementos e componentes básicos do gênero nos auxiliam a situar o jogo de uma forma mais precisa quanto à representação histórica. Se pensarmos apenas no fator da autenticidade pura e simples, ele não se encaixa de modo algum. Porém, um olhar mais cuidadoso sobre o gênero e seu diálogo com

a História nos possibilitarão ver que, de fato, há uma fidelidade aos que foi visto como práticas nazistas até a Segunda Guerra Mundial. Vai além da ideia original, mas sem dúvida também é História.

Os Jogos Históricos interagem com o mundo de uma forma ainda mais próxima e íntima do que outros jogos, justamente por trazem em suas composições, eventos e questões que são debatidas dentro e fora do jogo (MacCallum-Stewart; Parsler, 2007, p. 210). A forma com que eles o fazem é sem dúvida pertinente, pois em grande parte dos casos não é o elemento da História presente no jogo que motiva sua compra. Os jogadores interagem e vivenciam as representações históricas ali contidas independente, e isso se perpetua de uma forma ou outra (Chapman, 2016, p. 14).

O profissional tem método, um olhar crítico e consegue interagir com as fontes históricas de um modo analítico, algo não esperado daquele que apenas engaja com a História como um hobby ou como disciplina escolar. Mas a apropriação e as diversas dinâmicas da relação humana com o conhecimento mais do que justificaria entender como os jogadores lidam com os processos históricos que eles possuem, adquirem e iniciam, por vezes sem dar-se conta disso?

Esses fatos não são exclusivos dos Jogos Históricos, diga-se de passagem. Os estudos e diálogos estabelecidos desde o início dos anos 2000 evoluíram ao ponto de pensarmos em um campo das pesquisas de jogos dedicados aos Jogos Históricos e aos movimentos historiográficos em suas mais amplas concepções e percepções, o *Historical Game Studies*.

Chapman, Foka e Westin abordam o tópico em um artigo de 2017 intitulado *Introduction: what is historical game studies?*. O texto discorre, em detalhes, sobre as movimentações dos historiadores dentro das pesquisas de jogos eletrônicos, destacando diversos trabalhos, análises e olhares importantes, ampliando o escopo original do que se pensaria ser possível dentro da relação entre *videogames* e História.

Ao discorrer sobre a definição proposta no ano anterior que conceitua os Jogos Históricos como “os estudos daqueles jogos que de alguma forma representam o passado ou se relacionam em seus discursos sobre ele” (Chapman, 2016, p.16), os autores comentam que até essa nova forma de definir soa ultrapassada, especialmente se levarmos em conta a condição geral do *Historical Game Studies*.

O campo, como o nome bem diz, traz uma abordagem histórica para o estudo dos jogos. Apesar de ainda ser relativamente recente, os pesquisadores envolvidos buscam elucidar diversas inquietações que se fazem necessárias na análise do jogador, do jogo, do homem e da História. Entre as pesquisas envolvendo os Jogos Históricos, pode-se destacar análises sobre

gêneros e subgêneros contidos nestes jogos, descrições sobre as propriedades, elementos e componentes de um jogo histórico, olhares sobre representações de períodos específicos e práticas históricas como criação de *mods* (Chapman et al, 2017, p. 361).

Se considerarmos o impacto cultural do jogo eletrônico e atribuí-lo um status de artefato cultural, entender as movimentações dos Jogos Históricos parecem mais do que naturais entre os historiadores, visto que há uma necessidade de compreender tais jogos, suas influências em seus jogadores e como estes laços perduram em debates como o da história pública percebida por meio da mídia.

É igualmente válido ressaltar que, ainda que um Jogo Histórico não busque uma autenticidade ou fidelidade histórica na maioria dos casos, eles ainda são objetos de estudo, fontes históricas importantes ao ressoar visões e representações de um passado atrelado a um olhar do presente. Discutir a qualidade de tais esforços, bem como os elementos que simulam a História, se fazem mais do que necessários. Foi ao pensar na importância dessas análises que Chapman cunha um termo que soou controverso para alguns historiadores: o *desenvolvedor-historiador*.

O nome é bastante autoexplicativo, mas podemos observar um pouco mais além: é de comum acordo que qualquer um pode fazer história. Diversos historiadores frisam o quão essencial é perceber que a academia não é a única detentora do conhecimento, e que as discussões devem abranger todos aqueles que estão envolvidos no processo histórico, sejam eles quem forem.

O termo pensado pelo autor nasce dessa mesma fonte: não é de fato necessário que o time responsável por um jogo que possui um contexto histórico tenha historiadores envolvidos em sua produção. Contudo, o ato de pensar, elaborar e simular História nos videogames acaba por ser, em si, uma apropriação do passado. Não apenas isso, mas um fazer histórico carregado de opiniões, interpretações e olhares únicos, vindos daqueles que se dedicam ao trabalho e a arte de criar um jogo eletrônico do zero.

Esses desenvolvedores não são historiadores no sentido literal da palavra: eles desconhecem as estruturas e os métodos acadêmicos. Mas ao fazerem uma obra que dialoga, representa e faz alusão a um passado, permitindo debates e comentários sobre o período em questão, eles se encaixam no termo *desenvolvedor-historiador*. É até mesmo possível que os historiadores influenciem em maior ou menor grau na interpretação da História contida no jogo (Carvalho, 2024, p.17). O autor propõe uma nomenclatura similar para os jogadores (*jogador-desenvolvedor*), remetendo não apenas ao fato do ato de jogar ser um contato interativo e

interpretativo da História em si, mas também pelas práticas de preservação, alteração e discussão desses mesmos jogos (algumas citadas anteriormente).

Contudo, o olhar do historiador não necessariamente precisa recair apenas sobre os Jogos Históricos. Existem diversas formas de observar apropriações e representações do registro, e tais movimentos devem vir à tona, acompanhados de comentários, análises e esforços pertinentes. Outras áreas do *Historical Game Studies* discutem justamente possibilidades além das considerações sobre Jogos Históricos, provando que a área de estudos possíveis dentro da ligação entre História e jogos eletrônicos está longe de encontrar seus limites.

Esse olhar expansivo permitiu um entendimento maior sobre as relações entre os jogadores, a reprodução histórica e os jogos. Pesquisas sobre perspectivas da história por parte de desenvolvedores e dos consumidores, memória coletiva e jogos eletrônicos, práticas históricas realizadas por fãs em jogos não-históricos, e herança e educação histórica, além do uso de jogos para o ensino de História, são alguns exemplos das discussões presentes nos últimos anos (Chapman et al, 2017, p.361)

O que torna clara essa necessidade de expandir o campo é a simples percepção que algumas destas práticas são incrivelmente comuns entre a comunidade que se interessa por jogos eletrônicos como um todo: seus criadores, seus jogadores e entusiastas. E que, pela talvez ausência de um olhar crítico apto a identificar tais elementos e propor as questões corretas, acabem por parecer mais simples do que realmente são.

Consideramos, por exemplo, práticas históricas criadas por fãs. A preservação e o uso de *mods* para conservar e “dar nova vida” a um jogo, bem como criar um “*fangame*” usando arquivos e elementos de jogos passados são extremamente populares entre algumas comunidades ao ponto que as empresas que publicaram tais jogos passaram, em alguns casos, a aceitar essa comunidade e permitir que ela influenciasse em maior ou menor nível os conteúdos dos jogos¹⁸.

Outro processo comum em determinadas comunidades é usar os mods para “consertar” determinados jogos considerados controversos, resolvendo bugs, rebalanceando a experiência

¹⁸ A visão das desenvolvedoras e empresas em geral são bem discordantes com uma ideia geral de fazer “vista grossa” a tais iniciativas, mas nem todos compartilham de tal ponto de vista. A Nintendo é conhecida por ter uma postura mais agressiva em relação ao assunto sob a justificativa de proteger suas propriedades intelectuais, usualmente utilizando das vias legais para parar esses esforços (sendo *Pokémon Prism*, um fangame que seria lançado em 2016, um exemplo clássico da atitude da empresa). A Bethesda, empresa responsável por títulos como *The Elder Scrolls* e *Fallout*, anunciou no dia 09 de junho de 2024 um update para *Starfield* que teria envolvimento da comunidade. A Valve permite que seus jogadores criem *skins* para seus jogos (como *Counter Strike: Global Offensive*), que podem ser inclusive vendidos em sites, leilões e afins. Em outro espectro, a Capcom chegou a financiar o jogo *Mega Man vs Street Fighter*, um projeto iniciado pelo fã Seow Zong Hui em 2009, e lançá-lo como *Street Fighter x Megaman* de graça em seu site oficial em 2012. Uma segunda versão foi lançada em 2013 com melhorias e novas fases, também disponível de graça no site Capcom Unity, podendo ser baixado no link: https://static.capcom.com/sfxmm/sfxmm_dl_pt.html

ou até mesmo recriando os jogos do zero. *Sonic P-06*, por exemplo, é uma recriação completa de *Sonic The Hedgehog* (Sega, 2006) e que está em desenvolvimento há sete anos, tendo seu último demo lançado em novembro de 2023 com a adição das histórias de Silver, o último dos três ouriços disponíveis no jogo original, junto de Sonic e Shadow¹⁹.

O poder e alcance conferido pelas redes sociais deram vozes e visibilidade para conversas que, ainda que acontecessem, estavam limitadas entre seus interlocutores em uma esfera local. Discussões sobre os jogos, bem como movimentos de preservação e divulgação de suas histórias foram tornando-se cada vez mais comuns, especialmente considerando o dilema atual de indisponibilidade de acesso de jogos mais antigos, presos em plataformas mais antigas.

Esforços de compilação e explicações da história de um jogo também são, em si, um fazer histórico dos jogadores. Youtubers como VaatiVidya, cujos vídeos são dedicados a contar em detalhes a cosmogonia, o mundo e o arco narrativo presentes nos jogos criados pela FromSoftware (famosa por criar e popularizar o gênero *Soulslike*), ou esforços como o *Ishtar Collective*²⁰, que copia e publica em seu site todos os livros de história e diálogos presentes no dois jogos da série *Destiny*, são em seu próprio modo, importantes por realizar um esforço semelhante ao do pesquisador do campo da história. São, como Chapman acertadamente conceitua, um tipo diferente de *jogadores-historiadores*.

Este é apenas um dos vários campos que podem ser pensados dentro das pesquisas do *Historical Game Studies*. Os exemplos acima citados não são isolados e estão longe de serem os únicos. A ampla possibilidade dentro dos estudos dos jogos eletrônicos nos mostra que há ainda um longo caminho a ser percorrido.

Ao considerar tal fato, Chapman, Foka e Westin propõe uma nova conceituação, que cabe ao *Historical Game Studies* mas que pode também ser igualmente aplicada aos Jogos Históricos em geral. Os autores escrevem que podemos definir como

Os estudos de jogos que de algum modo representam o passado ou estão relacionados a ele gerando discursos e visões sobre ele, as possíveis aplicações de ais jogos em diferentes campos de conhecimento e atividades, e as práticas, motivações e interpretações de jogadores desses jogos e outras partes interessadas em sua produção ou consumo (Chapman et al, 2017, p.362).

¹⁹ O criador do jogo, ChaosX, afirmou em sua conta na plataforma X (o antigo Twitter) que não pretende adicionar as cutscenes e terminar a história do jogo, mais por um desejo de seguir adiante com outros projetos (ele participou inclusive do desenvolvimento de outros *fangames* de Sonic durante os sete anos de desenvolvimento do *Sonic P-06*), mas prometeu uma atualização final. A declaração pode ser lida no link <https://twitter.com/ChaosX2006/status/1798413148111708179>.

²⁰ O *Ishtar Collective* é um esforço da comunidade, e qualquer pode entrar nos locais de discussão (como os fóruns oficiais do site ou o servidor do *Discord*) para dar seu feedback, participar ou auxiliar no projeto. O site oficial é <https://www.ishtar-collective.net>.

Os autores reconhecem, ao propor tal conceito, que o campo como um todo passou por diversos processos e está em constante evolução, assim como seu objeto principal de estudo, os jogos eletrônicos. É, ao mesmo tempo, compreender os caminhos percorridos e a necessidade de objetividade em seus olhares críticos, sem ousar perder do foco o potencial grandioso que tal produto cultural apresenta.

A historiografia pode ofertar contribuições inestimáveis para a área dos jogos eletrônicos. Ainda que existam resistências e descrenças em relação ao processo de aceitação dessa mídia como uma fonte viável para a academia, é fato notável que os primeiros passos já foram traçados.

Existem, contudo, tópicos que ainda são marginalizados dentro das pesquisas. Há um grandioso número de jogos com destaque aos mesmos momentos centrais da História, o que por si só indica uma problemática séria: ainda que os Jogos Históricos sejam imensamente populares, a diversidade do debate histórico e dos períodos abordados são ainda diminutas, com temáticas descrevendo a marginalização e a opressão de povos, com grande ênfase no homem branco europeu (Chapman et al, 2017, p. 365).

Isso se deve, em grande parte, a uma grande concentração da produção de jogos nos EUA e em alguns países da Europa. Algumas franquias de estúdios maiores, como *Assassin's Creed*, passaram a experimentar e contar histórias em outros países após estarem estabelecidas entre o público, mas usualmente em jogos menores (como *Assassin's Creed India* e *Assassin's Creed China*) ou delegando tais funções para outras mídias (como quadrinhos), o que denota uma dinâmica altamente eurocêntrica de destaque histórico.

Jogos Históricos de tiro, usualmente do gênero *FPS*, sofrem de um mal similar: há uma ênfase demasiada no período das duas grandes guerras mundiais, algo que pode ser facilmente analisado com os últimos lançamentos e números de vendas: *Battlefield I* (DICE, 2016), *Call of Duty WWII* (Sledgehammer Games, 2017), *Battlefield V* (DICE, 2018), *Hell Let Loose* (Team17, 2019), *Call of Duty Vanguard* (Sledgehammer Games, 2021), *Sniper Elite 5* (Rebellions Development, 2022) são alguns exemplos de jogos que possuem grande aprovação de público e alto engajamento, muito em parte pela temática histórica contida em seu desenvolvimento.

Considerando por si só o tamanho das franquias *Call of Duty* e *Battlefield*, tanto em lucros quanto em número de jogadores²¹, é bastante óbvio que tais ambientações históricas são

²¹ Consideradas duas das principais franquias de FPS do mundo, tanto *Call of Duty* quanto *Battlefield* excedem quaisquer expectativas quando combinam uma jogabilidade interessante com o contexto histórico. Em 2018, *Battlefield I* alcançou 25 milhões de jogadores, de acordo com um anúncio oficial feito pela Electronic Arts

um elemento importante do sucesso destes jogos, algo que também justifica a proximidade de tantos títulos dentro de contextos históricos parecidos em tão curto período, alguns dentro das mesmas franquias.

A predominância do homem branco europeu, como bem descreve Chapman, traz à tona um problema de representatividade e protagonismo, além de um crescimento constante do público feminino consumidor de jogos durante uma época em que se acreditava que jogos eletrônicos e o domínio da tecnologia em si eram destinados apenas para os homens (Donovan, 2010, p. 264).

Com o passar do tempo, há um movimento ativo de diversos nomes dentro das empresas que buscam entregar novos protagonistas e histórias de modo a dar vozes aos marginalizados durante as primeiras décadas do desenvolvimento da indústria. Um exemplo que retrata esse comportamento é o anúncio recente do novo jogo da franquia *Assassin's Creed: Assassin's Creed Shadow*. Com lançamento previsto para novembro de 2024, o jogo atenderá um antigo pedido dos fãs da série ao ser ambientado no Japão, mais precisamente no *Sengoku Jidai*. Os jogadores terão acesso a dois protagonistas: uma assassina chamada Naoe, que segundo indícios trilhará durante o jogo os passos da Ordem dos Assassinos, e Yasuke, o conhecido samurai negro.

Houve um movimento forte por parte de determinados grupos de “gamers” que foram abertamente contra a presença de Yasuke como protagonista. Comentários descreviam a necessidade de forçar um protagonismo em um homem negro que nem mesmo havia se tornado samurai. O vídeo de anúncio do jogo, em junho de 2024, tem mais *dislikes* do que *likes*.

É possível, a partir deste ponto, elucidar a importância do debate da História Pública, sua divulgação e sua relação com os jogos eletrônicos, além do uso da busca de uma autenticidade histórica para invalidar protagonismos de personagens diferentes do que é esperado por esse tipo de jogador: o homem branco europeu. Quando *Nioh* (Team Ninja, 2017), um *soulslike* ambientado no mesmo contexto histórico de *Assassin's Creed: Shadows*, foi lançado com um protagonista branco e europeu chamado William, o discurso utilizado contra Yasuke sobre autenticidade histórica não ganhou tamanha tração por parte alguma do público interessado no então recém-lançamento.

(proprietária da franquia). *Call of Duty WWII*, por sua vez, vendeu mais de 19 milhões de cópias, sendo a franquia de FPS mais bem-sucedida do planeta. Os dados podem ser conferidos em sites como o Screerant (<https://screenrant.com/call-of-duty-best-selling-games/#:~:text=Over%2019%20Million%20Copies%20Sold,a%20campaign%20and%20multiplayer%20online>) e Venture Beat (<https://venturebeat.com/games/eas-battlefield-1-hits-25-million-players-thanks-to-dlc-and-discounts/>).

O que torna o debate ainda mais surpreendente é que Yasuke está presente em *Nioh*, inicialmente como um adversário. E nem mesmo era a primeira vez que o personagem histórico estava sendo apresentado para o público: Team Ninja é uma equipe de desenvolvedores ligadas à Koei Tecmo, uma empresa japonesa conhecida por seus Jogos Históricos. Ainda que não sejam muito populares fora das terras nipônicas, diferentes estúdios cuidam das franquias *Romance of the Kingdoms* e *Nobunaga's Ambition*, jogos de estratégia históricos, e da franquia *Warriors*, com duas linhas principais: *Dynasty* e *Samurai* (jogos de *Hack n' Slash* que abordam, respectivamente, o mesmo período dos jogos de estratégia previamente citados).

Nos jogos da empresa que abordam o mesmo período que *Assassin's Creed: Shadows*, Yasuke foi citado em *Nobunaga no Yabou: Haouden* em 1992. Torna-se um dos personagens jogáveis em *Samurai Warriors 5*, onde sua presença na última parte da história de Nobunaga Oda, servindo como seu guarda-costas pessoal e recebendo do *daimyô* o título de samurai uma oportunidade de discutir sua presença e importância dentro do referido contexto histórico, bem como instigar debates sobre protagonismo e combatendo a ideia de que não houve a presença de pessoas negras no país.

Contudo, esse movimento não é exclusivo dos jogadores. Desenvolvedores, ao criar um game, acabam por solidificar suas visões sobre o mundo e as inserem, em maior ou menor grau, na obra que produzem. É igualmente possível que eles não apenas acreditem em tais narrativas, como as reproduzam em suas criações.

Meotti (2023) analisa o caso de *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018). Daniel Vávra, desenvolvedor-chefe e representante público do jogo, manifestou-se publicamente após discussões sobre a ausência de pessoas de outros grupos étnicos presentes no registro mas ausentes no jogo (2023, p.13). Em uma tentativa de enaltecer a cultura tcheca, pautado em uma visão nacionalista, a apropriação histórica vista em *Kingdom Come: Deliverance* mostra-se incorreta ao estabelecer uma narrativa distinta.

Curioso é que o próprio desenvolvedor, ao demonstrar tendências racistas e sexistas ainda durante o processo de produção, crítica a “tentativa” de imposição de um revisionismo histórico, demonstrando desconforto ao ser questionado sobre a omissão de pessoas não-brancas em seu jogo (Meotti, 2023, p.66).

Críticas sobre a inclusão de maior diversidade nos jogos não se resumem aos Jogos Históricos, como é o caso de *The Witcher 3* (CD Projekt Red, 2015), acrescentada posteriormente por meio de uma expansão para atender os pedidos (Meotti, 2023, p.165). Em tempo, exemplos de títulos imersos na fantasia medieval com presença diversa existem, com a franquia *Dragon Age* (iniciada em 2009 pelo estúdio Bioware) sendo um dos mais populares.

Não importa que os pesquisadores ressaltem desde 2007 que a busca por uma fidelidade ao registro não é algo condizente ou necessário aos jogos criados em contextos históricos, ou que existam documentos que fomentem a visão de vários títulos em utilizar um protagonista negro. Em uma era de *fake news* e com uma ascensão política crescente de grupos de extrema-direita, estes locais são ideias para que o historiador utilize de seus conhecimentos para conduzir o discurso e evitar deturpações no ambiente da História Pública.

São situações como a descrita acima que ressaltam uma necessidade do olhar crítico e da luta contra as ideias retrogradadas que se apresentam com tamanha intensidade entre grupos de jogadores e desenvolvedores. Entender como tais ideias se propagaram e como combatê-las também é um papel relegado ao historiador que estuda jogos eletrônicos.

Perceber que a maioria desse público não consome a História além do que é ensinado na Educação Básica é um passo importante e necessário, pois há uma oportunidade real de, especialmente em uma época assolada pela mazela das *fake news*, que discussões errôneas e dissidentes assumam um papel de destaque, especialmente com jogos dentro de uma simulação mais realista e que buscam uma suposta fidelidade histórica.

Esse aspecto é também fundamental no contexto da sala de aula. O contato diário que os alunos possuem com diversas mídias digitais (incluindo-se aí os videogames) faz com que consumam tais conteúdos, reforçados por algoritmos, criadores de conteúdo e disseminadores de mentiras. Ainda que os Jogos Históricos sejam objetos da História, sua autenticidade histórica pode vir a ser um instrumento nas mãos daqueles que não compreendem seu propósito e potencial educacional.

2.3 Os Jogos Históricos na Escola

O ambiente escolar é um local com amplo potencial para a utilização de jogos, e pesquisas vem sendo realizadas há décadas para comprovar tal fato, aplicando-se a quase todos os tipos de jogos. Há, porém, uma questão clara contra o uso de jogos eletrônicos específicos dentro da escola.

Em primeiro lugar, faz-se necessário o comentário: aplicar os jogos eletrônicos em salas de aulas, especialmente brasileiras, é um desafio por si só. Não obstante a resistência dos profissionais da educação que desconhecem e demonstram verdadeiro preconceito com tal produto cultural, é de conhecimento geral que o nível de infraestrutura não estimula tais propostas tecnológicas, especialmente na rede pública.

Cabe ao professor arcar com os custos e descobrir a melhor forma de executar tais projetos. Isso, somado ao ritmo intenso de aulas, preparação de aulas e tantos outros empecilhos

e dificuldades de entendimento da mídia em si, mais do que justificaria a baixa adesão de professores aos benefícios dos *videogames*. Há, contudo, uma diferenciação necessária a ser estabelecida antes de prosseguirmos por esse caminho, que é o debate entre as categorias de jogos eletrônicos.

A aprendizagem baseada em jogos digitais é, em sua grande parte, dividida entre os jogos educativos e os jogos de entretenimento. Os primeiros, também conhecidos pela alcunha de *Serious Games* (doravante, Jogos Sérios) são vistos como uma espécie de epítome do uso de jogos para o aprendizado, visto que são feitos com esse intento acima até mesmo da experiência que o jogador terá ao jogá-lo. A segunda categoria, também referida como Jogos Comerciais, trata dos jogos cujo foco é entreter e divertir seus consumidores em troca de um retorno financeiro.

Tais definições, por si só, são problemáticas. Considerando a lógica para que possamos considerar um jogo qualquer dentro da ideia do Jogo Sério exigiria um conhecimento sobre as intenções dos seus desenvolvedores (Laamarti et al, 2014), algo que pode não ser tão claro para todos os casos. Além disso, do mesmo modo que é importante filtrar que tipo de jogos serão apresentados ao público da esfera escolar quando se pensa na qualidade das discussões propostas.

O próprio termo, Jogos Sérios, ressalta uma impossibilidade dos jogos de entretenimento para que sirvam como uma nova linguagem dentro da sala de aula, baseado em um pensamento retrógrado de que os videogames causam malefícios para as crianças, com um foco especial na questão da violência por eles apresentada. Um dos primeiros casos de pesquisadores que buscaram “abrir os olhos” da sociedade em relação aos jogos eletrônicos ocorre no início dos anos 1990.

Eugene Provenzo Jr, professor da Universidade de Miami, analisou quarenta e sete jogos diferentes do NES em seu livro *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Lançado em 1991, o trabalho ressaltava a presença da violência e do racismo nos jogos lançados na plataforma (Donovan, 2010, p.226). O pesquisador chegou a ser uma das testemunhas ouvidas no caso que o Senado estadunidense montou com a ascensão de jogos “perigosos” como *Mortal Kombat* (algo discutido no capítulo passado).

Considerando que o cinema enfrentou décadas de pressão e limitação criativa graças ao código Hays²², o quadro de demonizar os jogos está de acordo com a época e com o padrão do

²² O Código Hays (ou o Código de Produção do Cinema) foi uma série de regras autoimpostas à indústria cinematográfica por meio de duas importantes associações: a *Motion Picture Association of America* (MPAA) e a *Motion Picture Association* (MPA). Recebeu o nome mais conhecido por causa de Will H. Hays, presidente do MPAA entre 1922 e 1945. O Código passou a valer em 1930, impondo restrições até sobre como os filmes deveriam terminar (com o bem sempre vencendo o mal), e durou até meados da década de 1960, quando foi

conservadorismo visto na época. O problema maior está na crença de que apenas os Jogos Sérios são capazes de amontoar efeitos educacionais positivos, justamente por ir contra o próprio paradigma da interação e possibilidade proporcionada pelos jogos digitais.

Prensky (2001) é um dos primeiros nomes que vai contra essa ideia. Ao abordar a questão da aprendizagem baseada nos jogos, ele reafirma três pontos essenciais para que seja uma abordagem de fato efetiva: o nível de interatividade do jogo e da aprendizagem por ele proposta com o jogador, o engajamento e envolvimento da mídia e como estes dois fatores são mesclados para propiciar o objetivo inicial de ensinar o aluno.

Esses dois primeiros fatores, inclusive, não são exclusivos dos Jogos Sérios. Na verdade, é de se esperar que qualquer tipo de jogo possa produzir um efeito semelhante em seus jogadores, pois é o mínimo que se espera de uma mídia que se baseia na interação com o seu consumidor. Um jogo que não consiga manter um alto nível de envolvimento com o público certamente não fará sucesso. Portanto, a visão de Prensky sobre a dimensão da relação entre aprendizagem e jogabilidade é o ideal.

A ideia de separar o Jogo Sério dos outros jogos eletrônicos é estapafúrdia. Não faz sentido capitalizar no jogo como produto cultural com alto poder de engajamento e destoar essa produção como se fosse algo novo. Do mesmo modo, pensar que apenas essa categoria de jogos é relevante para o uso no ambiente escolar beira o ridículo, bem como o próprio termo “Jogos Sérios” soa como um fator excludente.

Um jogo eletrônico não é mais sério por escolher ter outras propostas, sejam estas educativas ou não. Ele é, acima de tudo, um jogo digital, um *videogame*. E isso não deveria ser um problema em si. Entreter, divertir e propiciar experiências interessantes e que estimulam seus jogadores não é algo ruim, e jogos com propostas educacionais que falham em alcançar tal patamar acabam por gerar desconforto em seus jogadores, pois falharão em sua proposta mais básica.

Alves (2008) traz comentários pertinentes sobre a discussão em questão. A autora se opõe ao pensamento que apenas os jogos educativos podem ter expressividade e uso nas salas de aula. Considera também que utilizar os jogos eletrônicos apenas por sua condição com um fenômeno cultural que conquista os alunos é um movimento certo de fracassar, como se presenciou com a introdução de elementos tecnológicos computacionais no final da década de 1990.

finalmente substituído pelo sistema de classificação etária até hoje em vigor. Para maiores detalhes, ler: Donovan, 2010, p. 168-169, Maciel, 2021.

Planejar e conhecer os jogos digitais é o mínimo. Sem o devido conhecimento e preparo, a experiência é fadada ao fracasso. Em tempo, é fundamental superar as concepções errôneas sobre os jogos eletrônicos, baseadas em ideias estapafúrdias que constantemente estabelecem os videogames como uma espécie de constante vilão ao ressaltar apenas pontos negativos como a violência, desmotivação e evasão escolar, entre outros (Alves, 2008, p.8).

Os comentários da autora carregam um apelo para a comunidade acadêmica e escolar para que considerem os jogos eletrônicos como uma nova linguagem. Durante a construção do texto, são estabelecidos diversos exemplo de experiências e projetos bem-sucedidos sobre o uso dos jogos no ambiente escolar. A experiência da pesquisadora é especialmente significativa, considerando seu trabalho no desenvolvimento de jogos históricos por meio do Comunidades Virtuais²³.

Corroborando os argumentos de Alves, McCall (2022) também comenta sobre o uso dos Jogos Históricos e dos videogames em geral dentro da aula. Ao abordar o aspecto lúdico do jogos, o autor resalta dois pontos que devem ser considerados pelos professores antes da aplicação de qualquer jogo: justificar o uso dos jogos eletrônicos apenas pelo potencial de ludicidade sem um preparo por parte do educador é simplesmente inviável. É possível que os alunos levantem discussões e pontos que, em condições normais, poderiam ser associados aos usos de outras linguagem para complementar o processo de aprendizagem. Sem o devido cuidado, a ausência de conhecimento do jogo em si pode levar a ideias errôneas sobre a representação histórica e os temas ali discutidos.

O segundo ponto do autor lida com o fator lúdico, especialmente sobre a ideia do jogo eletrônico apoiada em um contexto que tem a diversão com um fator prioritário. Quando bem pensada, qualquer atividade utilizando essa linguagem pode ser bem efetiva e gerar interesse por parte dos alunos, mas analisar e jogar em sala de aula, ponderando, criticando e discutindo tópicos não é a mesma coisa que jogar em casa, sem as obrigações da tarefa proposta.

Há de se considerar também que nem todos os discentes envolvidos terão preferência por jogos, tornando o fator de divertimento algo absolutamente relativo. McCall exemplifica bem essa ideia ao questionar sobre a diversão nos jogos eletrônicos para o aluno:

Comparado a quê? Passar tempo com os amigos relaxando fora da escola? Ir para um parque de diversões? Assistir a um programa de comédia? Tomar sorvete? Todas estas atividades são divertidas e talvez ainda mais ao invés de ser obrigado a criticar um jogo de forma rigorosa. Até o ato de jogar o próprio jogo apenas pelo prazer que traz

²³ O Comunidade Virtuais é um grupo de pesquisa afiliado à Universidade Estado da Bahia e que desenvolve pesquisas sobre jogos e já produziu vários Jogos Históricos ao longo de sua existência. No texto em questão, Alves cita *Tríade – igualdade, liberdade e fraternidade* (um jogo de aventura e RPG ambientado na França e aborda a Revolução Francesa) ainda em produção na época, mas o grupo já lançou treze jogos no total. Mais informações sobre os projetos e os jogos lançados podem ser obtidos no site oficial: <https://comunidadesvirtuais.pro.br/>.

ao jogador está mais alto na escala de diversão do que jogar com propósito, fazer anotações, analisar e avaliar (McCall, 2022, p.18, tradução nossa).

Do mesmo modo que não é plausível pensar em exibir uma produção cinematográfica em sala de aula sem uma conversa, um olhar mais crítico e uma atividade pensada para estimular o pensamento crítico dos estudantes, é totalmente inviável acreditar que aplicar um jogo eletrônico automaticamente produzirá uma experiência interativa, divertida, lúdica e capaz de produzir questionamentos e discussões pertinentes entre os alunos.

Os dois autores acima destacados convergem na idealização dos jogos eletrônicos na sala de aula, sejam eles pertencentes a qualquer uma das categorias já destacadas. Os jogos educacionais e os jogos de entretenimento podem acrescentar muito à vivência da sala de aula, visto o contato e o imenso poder do jogo como um produto cultural de extrema relevância para a sociedade contemporânea. Até mesmo porque um jogo pensando sobre a premissa de educar não será efetivo se ele não for capaz de entreter seu usuário.

Considerar que os Jogos Sérios são a única possibilidade para a sala de aula é reafirmar as ideias reducionistas sobre os videogames, impondo sobre estes uma máscara de fundamentos incoerentes com o processo de aprendizagem. Talvez seja a hora de considerar que até mesmo a expressão utilizada é problemática: a seriedade do jogo se dará se os desenvolvedores envolvidos são capazes de realizar suas ideias e ambições de uma forma clara, criando uma experiência atrativa e interessante para o jogador, seja este quem for.

Uma abordagem pautada no uso de jogos eletrônicos não terá, como prioridade, alterar significativamente o ambiente escolar, visto que “a intenção não é transformar as escolas em *lan houses*, até por que são espaços de aprendizagem diferenciados e com lógicas distintas” (Alves, 2008, p.8). A ideia geral é expor esses alunos aos novos métodos, novas maneiras de se observar, analisar e pensar o mundo por intermédio desses produtos culturais e dessas mídias digitais, hoje tão presentes.

Os *videogames* também não buscam substituir o livro didático ou qualquer outra linguagem preestabelecida na escola. O bom uso será aquele associado com outros materiais, reforçando conteúdos e propiciando perspectivas ainda não exploradas pelo professor com seus alunos. É um esforço que soma, que indica novos caminhos e proporciona novos meios de estudo, diálogo e apresentação de conteúdo.

Reforçando a relação dos jogos com a história, é possível perceber ao longo das três últimas décadas um interesse crescente sobre os jogos de entretenimento, para *consoles* e computadores, em pesquisas e esforços que precederiam e dariam força ao futuro campo do *Historical Game Studies*, dentro e fora do território nacional.

Entre algumas destas pesquisas, podemos ressaltar os esforços de Kurt Squire, em 2004, que defendeu o uso de *Sid Meier's Civilization* para o ensino de história na educação básica. Eucídio Plínio Arruda, em 2009, pesquisou o processo de aprendizado histórico por parte de jogadores de *Age of Empires II* além do contato escolar, afirmando categoricamente que a exposição do jogador com o Jogo Histórico permitiu que conhecimento histórico fosse disseminado sem o auxílio de um professor ou da escola.

São trabalhos norteadores, pois permitem uma análise categórica sobre o efeito do contato com esses jogos se manifestam entre jogadores de Jogos Históricos. Cabe considerar que, ainda que os números de algumas franquias e gêneros de Jogos Históricos sejam impressionantes (especialmente nos *FPS*), uma grandiosa parte desses consumidores não se importam com a qualidade da autenticidade histórica ou as discussões que levaram os desenvolvedores a pensar naqueles aspectos.

Os jogadores desejam experiências interessantes e relevantes, e o contexto histórico de um jogo será um quê adicional e não o fator principal que vai conduzir ou impedir que certo jogador engaja com a obra em si. Como comentado anteriormente, há uma predileção por temas e representações, mas há cada vez mais um sentimento de exposição à novas ideias, especialmente ao considerarmos os desenvolvedores independentes (também conhecidos como *indies*).

É absolutamente possível que jogos utilizem a contextualização histórica de forma errônea. Péssimos usos são infelizmente comuns, causando problemas devido a interpretações e representações distorcidas e gerando discussões que prejudicam e muito a percepção sobre os jogos digitais. Elliot (2017) elucida sobre o assunto ao destacar que existem inúmeras formas de representar a História e inúmeras formas diferentes de jogar um mesmo Jogo Histórico, de acordo com a intenção do jogador.

Dentro dessas múltiplas possibilidades é que se encaixam as más interpretações e contextos históricos. O autor relembra o caso de *Freedom!*, um jogo lançado em 1993 com o objetivo de educar crianças e estudantes sobre as dificuldades dos homens e mulheres escravizados nos Estados Unidos, mas que acabou sofrendo imensas críticas por elementos que reforçavam estereótipos e propagavam ideias racistas²⁴. Após ameaças de processos de pais e associações afro-estadunidenses, o jogo foi recolhido e não mais vendido de nenhuma forma.

²⁴ *Freedom!* foi desenvolvido pela MECC (Minnesota Educational Computing Consortium), e inspirado em *The Oregon Trail* (MECC, 1985), o jogo que tornou a organização conhecida entre os educadores. Comparado ao antecessor, *Freedom!* traz uma experiência de jogabilidade mais difícil, com diversos elementos criados com o intuito de prejudicar o jogador. Na tentativa de ser historicamente preciso, o jogo faz com que os escravos por vezes falem palavras impossíveis de serem compreendidas em dialetos não explicados em qualquer momento, seja durante o gameplay ou no manual do jogo, além de controle de alimentação, hidratação e outros sistemas e

Como dito acima, não é raro presenciar jogos eletrônicos que falham em sua tentativa de reproduzir a História, sejam estes jogos para educar ou para entreter. Como outros exemplos podemos ressaltar *JFK: Reloaded* (Traffic Games, 2004), que propõe aos seus jogadores que recriem o assassinato de John F. Kennedy, recebendo pontuações maiores na medida que reproduzem o “evento” da forma mais fiel possível (Elliot, 2017, p.14), além de *Playing History: The Slave Trade* (Serious Games.net, 2014) que contava com um “Slave Tetris”, onde o jogador deveria “encaixar” os escravos no navio bem como no icônico jogo de mesmo nome, algo eventualmente removido de futuras versões (Mukherjee, 2017, p.294) e o recente *Simulador de Escravidão* (Magnus Games, 2023), jogo com ênfase na tortura de escravos, reforçando o pensamento racista de seus jogadores e defensores nos poucos dias em que esteve online na plataforma da Google (Knack, 2024).

É evidente que nem todos os jogos serão adequados ao contexto da sala de aula. Exposições indevidas gerarão um movimento completamente oposto ao que se busca alcançar quando se introduz uma nova linguagem naquele ambiente, onde prender a atenção do aluno e instigá-lo é tão difícil quanto se possa imaginar. Mas o uso de tecnologias ativas, em especial as que demandam uma interação mais constante e direta, não podem sem uma minuciosa análise prévia.

A escolha do material certamente se encaixa nesse grupo. Dois dos jogos acima citados são voltados para o ambiente escolar, e sem dúvida alguma poderiam ser encaixados tanto nas categorias de Jogo Histórico quanto nos Jogos Sérios. Os outros, além da imensa falta de tato e cuidado com assuntos importantes, banalizam discussões de absoluta importância em prol de proporcionar momentos de “diversão” para seus jogadores, com todos os receios e cuidados que se deve ter com o uso do termo em tal contexto.

Portanto, é um tanto quanto óbvio a razão pela qual o professor deve conhecer previamente e em demasia sobre o jogo eletrônico que pretende utilizar em sala de aula. Quais os debates que seriam iniciados, as condições dos alunos em absorver as mensagens ali propostas, entre outros. Não é sobre ser um jogador nato ou ter um consumo da mídia em questão, mas estar atento ao que se propõe e aos potenciais (e falhas) daquilo que se está sendo apresentado.

O tópico em questão versa sobre os Jogos Históricos, mas a regra equivale a qualquer produto cultural, incluindo outros jogos – analógicos ou digitais. É preciso que se tenha em

mente que a dinâmica e o lúdico, por si, nada ensinam. São chamativos, e podem ser bem utilizados por bons educadores, mas nada mais além disso.

2.4 Fundamentos para os *videogames* no ambiente escolar

Há princípios que consideramos essenciais para a correta utilização dos jogos eletrônicos em sala de aula. Afinal, por que levar os jogos para os estudantes? Não há aqui qualquer pretensão de fingir ou argumentar que essa nova linguagem é fundamental, absolutamente necessária e certamente produziria resultados que nenhuma outra seria capaz de emular. Nenhum autor aqui citado crê que uma educação de qualidade estará intrinsecamente ligada aos videogames.

Na tentativa de propor uma visão além dos pensamentos e observações já apresentados durante esse capítulo, acreditamos que assim como há um lugar para os quadrinhos, os filmes, as animações, a literatura e tantas outras formas pensadas e adaptadas para um cenário que envolva professor e aluno, o jogo também pode oferecer muito de um ponto de vista artístico (afinal, há uma intencionalidade clara no design de jogos por meio de seus desenvolvedores e as ideias transpostas para a obra), histórico e, claro, educacional.

É importante também considerar o estado do mundo após a pandemia da COVID-19, que mostrou a urgência de preparar seus educadores para o contato tecnológico. A total falta de familiaridade com os computadores, *livestreams* e outros conceitos comuns durante o período levaram a uma dura realidade: é essencial preparar e entender as novas mídias. Com base no entendimento que não há como fugir desse mundo, se faz necessário pensar sob que premissas devem ser aplicadas as abordagens apoiadas nos jogos eletrônicos.

A primeira abordagem pertinente nesse debate são as ideias apresentadas por Rüsen (2006). Suas contribuições em relação à educação histórica apresentam uma relevância singular e que inevitavelmente beneficiam o ato de jogar dentro da escola ao reforçar a necessidade do reconhecimento da Didática da História com fundamento impar dentro do que a História se propõe a estudar em todos os níveis.

A crítica inicial feita pelo autor é a manutenção de uma ideia que a Didática da História serve apenas como “uma abordagem formalizada para ensinar História em escolas primárias e secundárias, que representa uma parte importante da transformação de historiadores profissionais em professores de História nessas escolas” (Rüsen, 2006, p.8), algo muito distante da realidade.

Rüsen afirma que a didática da história é de essencial importância tanto para o professor de história quando para o pesquisador, e que substituí-la por uma metodologia de pesquisa é

ineficiente. Não é apenas considerar o que se ensina na sala de aula, ou os problemas enfrentados nelas. Pensar sobre ela é avaliar o que é dito fora dos ambientes em que o historiador predomina, as visões, representações e constantes históricas no domínio público e na mídia.

A didática da história é, em si, a ciência que rege o aprendizado histórico, que por sua vez assume o desenvolvimento de habilidades e qualidades cognitivas específicas (Schmidt, 2017, p.61). Entrelaçar a vivência e a ciência de modo que o processo de aprendizagem histórico seja baseado nas condições de vida do sujeito, sua participação social e seu entendimento como indivíduo conjugado com o saber histórico.

É dentro destes parâmetros que o autor sugere o conceito de consciência histórica, algo que vai além do simples conhecimento adquirido de um livro ou em uma aula. Perpassa todos os âmbitos da ciência e do ensino de história, onde o passado é experimentado e entendido. Ele conceitua a consciência histórica “como um conjunto coerente de operações mentais que definem a peculiaridade do pensamento histórico e a função que ele exerce na cultura humana (Rüsen, 2006, p.14). É uma relação complexa, pautada pontos cruciais.

O primeiro fator é o entendimento que saber sobre acontecimentos passados não é em nada equivalente à consciência histórica. Compreender esse conceito significa abraçar a complexa ideia de empoderar o conhecimento para que este tenha poder sobre o passado, o presente e o futuro. Entender as influências do que passou para que se tenha clareza no momento e uma dimensão do que está por vir.

A narração histórica possui fundamental importância nessa dinâmica, visto que é um processo de prover uma razão aos eventos de outrora com a finalidade de proporcionar a experiência de viver ao decorrer dos anos (Rüsen, 2006, p.15). Contudo, há passos que devem ser seguidos, algo que muito se assemelharia ao ato de analisar um jogo: todos os elementos e componentes precisam ser cuidadosamente ponderados a fim de observar como cada ato passado é constituído pelo modo de comunicação, por ações e pensamentos distintos. Considerando que tanto a teoria quanto a didática da história apresentam conclusões semelhantes ante a relação da narração com a consciência histórica, prova-se então que a ruptura entre a academia e didática jamais deveria ter acontecido.

Em suma, a consciência histórica empodera o indivíduo, estabelecendo assim uma noção de identidade baseada na educação recebida, na profunda conexão entre a narração e a didática da história. A educação vai além do simples conhecer datas ou aprender eventos do passado. A ideia central aqui é que esse aluno, após ter contato com uma educação que de fato

destaque esses fatores, possa perceber-se como um participante ativo, compreendendo o passado graças ao aprendizado histórico, uma das facetas da didática.

A cultura histórica, por sua vez, é a interação entre a sociedade e a cultura com a consciência histórica previamente discutida. Percebe-se atrelada na didática da história que, segundo o autor, possui a obrigação de buscar a cultura histórica em todos os sentidos na vida geral, tanto em seus detalhes quanto de modo geral (Rüsen, 2012, p.121). Apresenta-se em três dimensões (a estética, a política-moral e a cognitiva), que definem a didática da história como a ciência que lida com o conhecimento transmitido por meio do ensino de história.

O processo de ensino-aprendizagem histórico acontece na mesma medida em que se obtém a capacidade de entender pelo ponto de vista da história. Exige que o indivíduo entenda a si mesmo como parte dessa história, e sua influência sobre sua vida. Permite uma conexão entre práticas sociais e a consciência do que é ensinado pela história, transformando o conhecimento. Em outras palavras, a “cultura histórica como processo de aprendizagem” (Rüsen, 2012, p.135).

Os conceitos discutidos por Rüsen são muito preciosos para a utilização dos videogames em sala de aula. A hipótese que sustentamos entende que os jogos eletrônicos não podem ser utilizados de forma leviana, pois apenas fomentaria o notável preconceito já existem por grande parte do quadro educacional, cujos motivos já citamos anteriormente.

A interatividade e as mecânicas únicas apresentadas em um videogame permitem que o discente se coloque em um papel ativo de protagonismo na obra e na história ali narrada. Ele sentirá em primeira mão os impactos, frustrações e vitórias disponíveis pelo ato de jogar e, portanto, assumiria uma posição única no contato com um jogo histórico. Há uma similaridade com algumas outras formas de engajar com determinadas mídias como o cinema e a literatura, onde certas obras causariam reflexões fortes e profundas. Fazer que o jogador experimente tais emoções e ideias por ser o elemento que dá continuidade a história é algo muito exclusivo aos jogos eletrônicos.

Se ponderarmos na relação entre o aprendizado e a consciência histórica, é fácil perceber como os videogames são uma poderosa linguagem no ambiente escolar. Para o aluno que já tem o costume de jogar, ele poderá ter uma reação imediata ao pensar que a oportunidade de “jogar na sala de aula” será divertida. Até poderá ser, contudo esse não é o objetivo principal. Aqui, retomamos a ideia pensada por Salen e Zimmerman do jogar com propósito, mas em uma perspectiva um tanto diferente: com o estabelecimento de um loop de jogabilidade significativa e interessante por parte do desenvolvedor, o aluno terá um contato mais apurado com os elementos históricos presentes na obra, o que certamente facilitará o trabalho do professor.

Outro autor que corrobora a ideia da “forma certa” de jogar é McCall (2022). Educador do Ensino Básico com experiência na utilização de jogos como *Sid Meier's Civilization IV* em sala de aula, McCall comenta que não faz sentido expor o estudante a um contato com o jogo sem os ajustes adequados. Ora, jogar por jogar, com o intuito de distrair, divertir ou apenas passar o tempo já é possível em vários outros locais, inclusive no conforto de casa.

O autor defende que o educador precisa estabelecer, em primeiro lugar, o que pretende obter com o uso dos videogames. Que tipos de discussões a exposição a determinado jogo causará? Quais os impactos e surpresas que os alunos podem vir a experimentar? Quais as diferenças das representações históricas demonstradas dentro do mundo-jogo em relação a outras linguagens comuns na escola, como o livro didático?

Essas e outras perguntas são inestimáveis para que o processo de aprendizado por meio do jogo eletrônico seja estabelecido. Não é a dúvida se algo será aprendido, mas a qualidade e o cuidado do que será absorvido durante as aulas. Portanto, é fundamental frisar que o desenvolvimento da capacidade crítica, bem como as habilidades investigativas, dos estudantes seja uma peça-chave na dinâmica, um processo muito similar ao que os historiadores praticam na academia (McCall, 2022, p.8).

As expectativas devem ser realistas. Contudo, do mesmo modo que o fazer histórico é uma exclusividade do historiador, as habilidades que McCall sugere desenvolver nos alunos não são únicas aos acadêmicos. Estimular o crescimento afasta a possibilidade que os discentes fiquem presos em práticas arcaicas de decorar informações e datas específicas com o único objetivo de passar em uma prova.

Para o autor, aguçar tais perícias na atualidade é algo extremamente necessário. Saber observar e ponderar de forma crítica sobre interpretações do passado, reconstruções e entender como e por que do acontecimento dos fatos são perícias inestimáveis, especialmente quando consideramos problemas do tempo presente como as *fake news* (McCall, 2022, p.9). O contato quase constante com as redes sociais, por consequência, nos expõe a todo e qualquer tipo de informação.

Aprender a distinguir, analisar fontes, considerar as verdadeiras intenções de uma postagem são habilidades fundamentais para o mundo em que vivemos. As vantagens de estimular esse tipo de aprendizado são um tanto quanto óbvias, mas cabe mencionar que a tecnologia continua avançando, e a escola não pode ficar para trás. Os educadores, especialmente após a pandemia, devem preparar-se para tal desafio.

McCall também considera o aprendizado histórico dentro do âmbito da História Pública, ressaltando que o conhecimento acadêmico produzido por pesquisadores é o menos efetivo com

o público em geral, que usualmente consome informações e conceitos históricos por meio de diversas outras formas e mídias: documentários, museus e outros.

Os usuários que consomem Jogos Históricos absorvem as informações, enquanto os desenvolvedores interagem com um contexto e o realizam dentro de uma visão específica. Ideias, conflitos, mecânicas e diversos outros elementos são fundamentais para a experiência. Do mesmo modo, isso em si é um ato de engajar com a História Pública, assim como jogar e discutir esses mesmos jogos (McCall, 2024, p.12).

A proposta do autor, após uma análise factual da influência da mídia em questão, é uma defesa do entendimento que o jogo eletrônico é um instrumento perfeito para o estabelecimento de uma dinâmica de observação dos humanos, suas ações e escolhas dentro de um sistema para desenvolver nos alunos um olhar e pensamento histórico. Aqui voltamos a ver a ideia do jogo com um propósito, pois não faria qualquer diferença simplesmente permitir que este seja jogado sem qualquer objetivo maior – não há valor educacional intrínseco ao lúdico.

O arcabouço estrutural pensado por McCall (2024), o Espaço-Problema Histórico, contribui para a ideia de extrair propósitos específicos de seus objetos de análise: ao destrinchar como a reprodução histórica acontece em cada um dos elementos e componentes, o jogador (que nesse momento interage como o jogo como um de seus agentes) se imersa em sistemas, escolhas e consequências para extrair informações e considerar os melhores resultados. Com isso, sente o impacto de suas decisões e compreende o poder que carrega dentro daquele mundo.

Esse ideal é muito bem reproduzido em Jogos Históricos, o que os torna candidatos imprescindíveis dentro do ambiente educacional, mas não é exclusivo destes, e sua aplicação será diferente de acordo como o jogo em questão. Em um RTS, como *Age of Empires*, o objetivo é avançar sua civilização enquanto se mantém prospero, combate adversários e coleta recurso, tudo visando a evolução. Por sua vez, um jogo de ação como *Assassin's Creed*, fará que o mundo-jogo seja impactado de acordo com missões, sub-missões, segredos e outros eventos disponíveis. Os dois jogadores estão tomando decisões em ambientes de contexto histórico e moldando o local em que os sistemas, elementos e componentes convergem. A forma que o fazem é diferente, condizentes com as ações disponíveis de acordo com as convenções tradicionais de gêneros esperadas de jogos.

Portanto, um professor poderia colocar seus alunos em uma aula onde um determinado Jogo Histórico seja disponibilizado, permitindo uma dada quantidade de tempo para que eles joguem e observem atentamente o jogo, para que discorram posteriormente sobre o que lhes saltou aos olhos. Como os componentes do jogo representam a História, e qual a qualidade dessa representação? Há talvez um motivo pela adaptação ou omissão de elementos históricos

importantes? Em que se assemelha com os conhecimentos prévios do assunto visto em sala de aula? Todas essas, e mais perguntas, são instigantes e poderão ser discutidas amplamente em uma aula onde o jogo eletrônico é usado com um objetivo claro. Jogar com significado é ir além do que usualmente os jogadores “comuns” vão, e esse olhar crítico traz benefícios imensos aos que desenvolvem tal habilidade.

As sugestões mais básicas dentro do EPH proposto pelo autor são, inclusive, focadas na ideia de estimular os alunos a perceber a diferença entre a História presente em diferentes fontes históricas, algo que abordaremos com mais calma no próximo capítulo.

As ideias de McCall e Rüsen, quando aplicadas ao jogo, completam-se. O aluno que refina sua capacidade crítica é mais fácil de se identificar e compreender como parte da história. O jogo eletrônico que estabelece diversas possibilidades também oferece um lugar apto ao pensamento crítico e consciência histórica, que faz com que o indivíduo observe com clareza as consequências de eventos passado em seu presente, além de influenciar o futuro.

A interatividade e o protagonismo permitido por meio da jogabilidade é algo ímpar, diferente das outras formas de arte que buscam provocar apenas um efeito passivo em seu observador. O jogador que passou horas imerso em uma história, esforçando-se para obter resultados condizentes por meio da jogabilidade e respeitando (usualmente) os sistemas do jogo, estará sim suscetível aos elementos e componentes, pois ele vê a si mesmo ali. A frustração ao ter que tentar de novo ou o sucesso da vitória são alguns dos vários exemplos possíveis.

O educador que planeja utilizar jogos eletrônicos em sala de aula precisa ter em mente esses dois fatores fundamentais intrínsecos ao modo correto de aplicá-los: ele precisa promover um diálogo que estimule o pensamento crítico histórico do aluno (de modo que ele seja capaz de perceber e até mesmo avaliar os modismos e representações históricas) para que seja capaz de desenvolver a conscientização histórica (reforçando o seu lugar no mundo como alguém dentro da História).

Não existem regras específicas e ditadas sobre como e quando utilizá-los, mas se essas máximas não estiverem absolutamente claras na visão do educador, o processo não será bem-sucedido. Ele poderá sim angariar interesses e despertar curiosidades, mas dificilmente conseguirá de fato ensinar História. De maneira alguma o uso dos jogos deve estar atrelado apenas a uma preferência do educador, em uma simplicidade que por vezes é vista na justificativa de “eu gosto de jogos, portanto vou usá-los”.

É obvio que os entusiastas dos jogos digitais vão preferi-los, bem como terão conhecimento prévio sobre. É igualmente incorreto, como dito em momento prévio, pensar em

sua aplicação sem de fato ter contato e experiência. Mas resumir suas possibilidades pedagógicas de forma leviana e rasa é certamente algo que não pode ser permitido, de modo algum.

Para ajudar no combate dessa ideia ultrapassada, o capítulo seguinte abordará um pouco sobre o EPH, sua aplicação em jogos e pesquisas e exemplos práticos de análise, por meio de quatro jogos brasileiros: *Mandinga: A Tale of Banzo*, *Dandara: Trials of Fear*, *Língua e Punhos de Repúdio*. Nosso objetivo principal é demonstrar como eles podem ser usados em sala de aula por intermédio de seus meios, temas, contextos e representações históricas.

3. A HISTÓRIA DO BRASIL NOS VIDEOGAMES

3.1 O Brasil e os videogames

Como discutido no capítulo anterior, Jogos Históricos, quando bem utilizados, podem enriquecer a experiência de ensinar e aprender História. Os professores precisam ter cuidado, conhecer a fonte, conjecturar as possibilidades de acordo com a sua realidade e, acima de tudo, planejar corretamente para que as diferentes linguagens dentro da sala de aula dialoguem entre si. São uma opção categorizada primeiramente por sua alta capacidade interativa, protagonismo e poder de decisão nas mãos dos jogadores.

Dar ao aluno a oportunidade de experimentar algo que talvez lhe seja familiar sob uma nova perspectiva é algo que defendemos durante todo o processo desse trabalho. Também já foi aqui discutido a visão norteadora que se faz necessária para que o processo seja possível. Cabe então o questionamento, tão importante quanto aceitar essa nova fonte histórica como algo tangível e possível para o educador: de que modo podemos analisar e aplicar esse produto cultural na sala de aula? Para que possamos corretamente respondê-la, é necessário discutir alguns pontos cruciais.

Em primeiro lugar, há uma discussão pertinente e atual, embora não exatamente recente, sobre o estudos dos *games*. A interdisciplinaridade inerente do campo acabou por conduzir pesquisadores do mundo inteiro a formularem métodos e estruturas focadas para obter análises mais precisas e cuidadosas, ainda que poucas de fato voltam seus olhares para o ensino. Isso é ainda mais visível entre os historiadores, que por vezes voltam-se para o cinema, literatura e outras fontes e adaptam conceitos e arcabouços para melhor observar os jogos eletrônicos.

Encontra-se aqui, portanto, a base primária do *Game Studies*: não existe uma fórmula mágica ou especial, uma estrutura ou método concreto e certo para se estudar ou formular ideias sobre jogos. É possível focar em um aspecto narrativo, como o *gameplay* formaliza conceitos que são intrinsicamente ligados ao mundo, ou até mesmo a forma que os desenvolvedores demonstram suas próprias crenças por meio de escolhas deliberadas de mecânicas e componentes.

Em si, não há problema em fazê-lo. Por vezes é até mais recomendado retirar uma parte para que a devida atenção lhe seja dada, de modo a compreender como determinado componente age tanto para o fluxo da dimensão em que ele existe (que, devemos lembrar, é uma série de pressupostos programados e que não divergem, usualmente, do que foi pensado), quanto por si mesmo.

Contudo, a cautela é necessária. Não observar o todo consequentemente leva ao desconhecimento de influências e temas sociais, culturais e históricos que são fundamentais para a construção do jogo e do mundo e sociedade sob o qual ele foi criado. Olhar os diferentes componentes, ligados a um sistema procedural e pré-estabelecido por regras e condições impostas é essencial para a construção de um saber coerente com o entendimento do que é, de fato, um jogo digital. Não é fácil, e nem todos estão dispostos a tal. Porém, existem nuances que só podem ser observadas dessa forma.

Utilizemos um exemplo para melhor ilustrar essa ideia. No primeiro jogo da série *Final Fight*, três personagens estão disponíveis para o jogador (a citar: Cody, Guy e Haggar), cada um com suas motivações pessoais para enfrentar a gangue Mad Gear (que giram em torno do rapto de Jessica, filha de Haggar e namorada de Cody) e seus diferentes estilos de combate²⁵. Durante as seis fases do jogo, chamadas de *Rounds*, diversos oponentes são enfrentados, incluindo os cabeças da facção criminosa, levando ao seu eventual colapso quando Belger, o chefe final, é derrotado e jogado da janela do edifício onde ocorre a batalha (Saboia, 2018, p. 74). Nada fora do esperado para um *beat 'em up*.

Durante o processo de localização do jogo para a língua inglesa, porém, diversas mudanças foram feitas. A primeira delas acontece na animação de introdução do jogo, com o sequestro de Jessica, quando um dos membros da gangue mostra a refém para seu pai em uma tentativa de chantageá-lo²⁶. A segunda mudança que é interessante refere-se à Roxy e Poison, as únicas mulheres enfrentadas durante toda a campanha em *Metro City*. Até dois dos chefes tiveram seus nomes alterados para a versão internacional do *SNES*²⁷.

Saboia (2018) relembra que as inimigas em questão foram mudadas durante a produção final do jogo de mulheres cisgênero para transgênero, sob a justificativa que a equipe de desenvolvedores achou que grupos feministas da época se incomodariam com mulheres apanhando dos heróis. Quando o jogo finalmente recebeu uma versão para o SNES, o sprite de

²⁵ Os dados dos personagens disponíveis são descritos antes do jogo, antes que a ficha seja colocada no fliperama. Cody é o mais balanceado dos três, enquanto Guy, um ninja do estilo Bushin, é o mais rápido e Haggar é especialista no uso de técnicas de *wrestling* (Saboia, 2018, p. 67-68).

²⁶ Na versão japonesa, após Haggar receber a ligação pedindo que ele ligue a tv, é possível ver Jessica usando apenas um sutiã branco. Quando o jogo foi lançado em outros países, a cena foi omitida (versão dos *arcades*) ou ela aparecia usando um vestido vermelho (na primeira versão para o SNES).

²⁷ Os chefes em questão são os chefes dos *Rounds* 1 e 2, Damnd e Sodom, que receberam respectivamente as alcunhas de Thrasher e Katana, visto o risco dos nomes originais. Damnd é uma reescrita de *damned*, “condenado” (ou “maldito”), e Sodom é “Sodoma” na língua inglesa. O medo das referências religiosas no mínimo duvidosas para a sociedade ocidental pode ser visto como um acidente por parte dos desenvolvedores nipônicos, visto que é uma prática comum de utilizar os mais diversos tipos de referências para os nomes de personagens, além da influência musical de um dos membros da equipe que acabou nomeando boa parte dos npcs do jogo (Saboia, 2018, p.115-116).

Roxy e Poison foi alterado completamente para que fossem homens, de modo a não correr o mesmo risco no mercado internacional.

Se isolarmos as duas alterações apresentadas, elas nos mostram pouco. Ao afirmar que queriam evitar um processo, Akira Nishitani em tese responde o motivo pelo qual a decisão em si foi tomada (Saboia, 2018, p.118). Sem saber, os desenvolvedores criaram uma contradição ambulante na figura de Poison, que reapareceu em jogos da série *Street Fighter* (graças à iniciativa registrada nos três jogos de *Street Fighter Zero* ao incluir personagens da série *Final Fight*, entre eles Guy e Cody, além dos chefes Sodom e Rolento), em que a empresa ainda evita se posicionar de forma clara sobre a orientação sexual da personagem em questão (chegando ao ponto de ter mensagens diferentes nas versões em língua inglesa e japonesa).

Ao analisar o contexto total do jogo, por meio de sua idealização, gameplay, escolhas de design e outros, um figura bem clara é visível quanto ao modo que as duas sociedades (nipônica e estadunidense) percebiam temas como protagonismo feminino (ou melhor, a ausência deste), identidades LGBTQIAP+, feminicídio e o então não-tão-velho clichê da “dama em apuros” no início dos anos 1990. É um produto de sua época, claro, mas que nos permite inferir diversas informações apenas pela forma como os criadores do jogo portaram-se durante esse processo²⁸.

Entendemos que a melhor forma de estudar e compreender os jogos eletrônicos é associar perspectivas e conceitos já estabelecidos à arcabouços voltados exclusivamente para estes. É preciso ter em mente que, como fonte, os videogames apresentam diversas características que se mesclam de um modo peculiar e único, e que não é semelhante ao que pode ser visto em outras mídias e documentos. Reduzi-los a um ou outro componente é igualmente diminuir o potencial do próprio objeto de estudo.

Para que sejam devidamente propostos para a sala de aula, é igualmente importante que as formas de observação e análise levem em consideração o ambiente em questão, ou que ao menos sejam devidamente adaptadas a ele. Ao ponderar sobre qualquer processo, os métodos utilizados precisam ter como prioridade a boa aplicação de uma dinâmica efetiva de ensino-aprendizagem entre professor e aluno.

A segunda questão que provoca uma inquietação remete ao comentário crítico por parte de Chapman sobre a predominância do homem branco como protagonista nos jogos eletrônicos. Ainda que exista um movimento silencioso dentro da indústria para modificar o *status quo*, ele encontra constantes desafios com a existência dos grupos de *gamers* que acreditam que a

²⁸ Para uma discussão aprofundada sobre a questão da violência e cultura em *Final Fight*, *Streets of Rage* e outros *beat 'em ups*, ver Saboia, 2018.

“cultura woke” (ou lacração, como é mais conhecida em nosso país) está “estragando os videogames”. Embora sejam minorias em número, são barulhentos e causam estragos consideráveis, especialmente no campo da internet com a possibilidade de ataques virtuais de forma anônima.

A situação torna-se ainda pior quando analisamos a proporção dos temas abordados nos Jogos Históricos. Considerando que a produção de jogos digitais é concentrada no exterior, identificar uma clara tendência de momentos e datas abordadas, geralmente ligados à eventos específicos segundo uma perspectiva eurocêntrica, não é difícil. Esse fato em si não é uma surpresa, visto a ligação dos *wargames* com a origem das pesquisas e estudos dos historiadores sobre o tema, mas é um fator agravante quando o objetivo é trabalhar o ensino de História além do viés europeu. Se estamos visando uma forma de ensinar períodos e países que estão fora do eixo comum, é inevitável que teremos dificuldades com o tópico.

De modo a fugir do foco comum da História nessa fonte, é necessário considerar uma fuga do que já está bem estabelecido na indústria e voltando nossa atenção para o cenário e a produção local, com um olhar especial para os *indies*, uma vasta categoria que com o passar dos anos ganhou reconhecimento da crítica e público. Empresas como a Nintendo, Ubisoft e a Valve ativamente apoiam esses jogos, garantindo que eles possam proliferar de forma bem-sucedida sem depender unicamente de uma ou outra plataforma.

Cabe salientar que alguns desses lançamentos feitos por um pequeno grupo de pessoas, ou até por apenas um desenvolvedor, alcançaram um status quase que lendário. O exemplo mais fácil da lista é certamente *Minecraft* (Mojang AB, 2011)²⁹, mas há diversos outros que podem ser citados, como *Undertale* (Toby Fox, 2015) *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016), *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), *Celeste* (Maddy Makes Games Inc, 2018), *Hades* (Supergigant, 2020), entre outros.

E claro, há Jogos Históricos nesse meio. Entre os diversos Podemos citar *This War of Mine* (11 bit studio, 2014), *Never Alone (Kisima Ingitchuna)* (Upper One Games, 2014), *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020), *The Legend of Tianding* (Creative Games Computer Graphics Corporation, 2021). Com a exceção do segundo jogo listado, que aborda a perspectiva de jornalistas na Alemanha durante o Terceiro Reich, todos são pensados em contextos históricos e culturais locais dos desenvolvedores, abordando seus temas com um cuidado ímpar. Para o Brasil, o processo não seria diferente.

²⁹ Vale ressaltar que *Minecraft* é um esforço de quase dois anos iniciado por Markus Persson. Trabalhando no jogo desde 2009, ele foi um sucesso quase que instantâneo em suas fases de testes até seu lançamento oficial em 2011. O jogo já vendeu mais de 300 milhões de cópias, sendo um dos mais vendidos na história dos videogames, juntamente com *Tetris* e *Grand Theft Auto V*. Para maiores informações, ver <https://www.statista.com/statistics/680124/minecraft-unit-sales-worldwide>

É preciso, em primeiro lugar, discutir sobre o nível real de relação entre os consumidor e a mídia em questão no Brasil. Pesquisas realizadas no território nacional descrevem o cenário atual, permitindo discussões sobre a presença dos videogames na vida do brasileiro. O relatório final referente ao ano de 2023 da ABragames revelam que, apesar da queda de lucro mundial registrada em 2022, a América Latina está entre as regiões onde houve crescimento, juntamente com o Oriente Médio e a África (Cardoso, Gusmão, Harris, 2023, p.10).

O Brasil é uma peça-chave no contexto mundial, pois apresenta a quinta maior presença online referente aos jogos, com mais de 100 milhões de jogadores. Ao que se refere à produção, mais de 2600 jogos digitais foram lançados entre os anos de 2020 e 2022, e 65% dos estúdios que investem no mercado internacional obtém pelo menos 50% de seu lucro dessa forma.

Além disso, há uma indicação de interesse de investimentos nessas empresas brasileiras, como é o caso citado da compra da Aquiris pela Epic Games em 2023 (Cardoso et al., 2023, p.13). Os desenvolvedores em questão são conhecidos pelo trabalho no bem-sucedido *Horizon Chase* (Aquiris, 2015) para celulares, e posteriormente sua versão melhorada *Horizon Chase Turbo* (Aquiris, 2019), acrescentando os consoles *Playstation 4* e *Xbox One* e os computadores para a lista de plataformas jogáveis.

As últimas páginas da introdução do relatório apresentam uma pequena linha do tempo, que destaca os principais momentos da indústria nacional. Entre estes, encontram-se o lançamento do primeiro jogo comercial brasileiro, *Amazônia* (Renato Degiovani, 1983) e o primeiro a ser publicado por uma empresa internacional (*Take Two Interactive*), o *Outlive* (Continuum, 2001).

Outros marcos dignos de nota são a escolha de um dos jogos analisados nessa pesquisa, *Dandara: Trials of Fear*, como um dos 10 melhores jogos de 2018 pela revista *Time* e as políticas públicas de apoio aos designers brasileiros, por meio de editais como JogosBR (publicado pelo Ministério da Cultura em 2004 e 2005) e, em 2023, graças à Lei Paulo Gustavo (Cardoso et al., 2023, p.15-18).

Já na Pesquisa Game Brasil 2024 (PGB 2024) há uma indicação que o hábito de jogar é crescente, saltando de 70,1% em 2023 para 73,9% em 2024, além da predominância das mulheres na maioria entre os jogadores (50,9%). Os consumidores com maior presença são os adultos entre 20 e 39 anos, que somados equivalem à 61,7% dos entrevistados.

44,6% do total de jogadores declarou-se brancos, seguidos dos pardos, 41,2%. Os videogames também são mais populares nas classes sociais B1, B2, C1 e C2, ainda que a classe A apresentou um aumento atribuído aos consoles e aos computadores (Pesquisa Game Brasil,

2024, p.21). Os videogames são muito mais populares entre os que possuem Ensino Médio completo (31,1%) e Ensino Superior completo (40,2%).

Tais números apresentam um cenário expressivo: jogos eletrônicos são populares, perdendo apenas para a TV como principal forma de entretenimento (Cardoso et al, 2023, p.9), mas ainda alcançam um público bastante específico, algo que pode ser atribuído ao alto custo monetário envolvido na obtenção de consoles e computadores e até mesmo ao valor atual dos jogos em si (um recém-lançado pode alcançar o valor de R\$350,00 de acordo com a plataforma em que for obtido).

Essa argumentação é reforçada pela crescente preferência dos jogos de smartphone (61% entre as mulheres, 39% entre os homens), que usualmente são grátis para acessar, mas lucram por meio de compras extras que aceleram o progresso ou proporcionam benefícios inacessíveis para os consumidores que se eximem de arcar com tais valores (chamados de *Free to Play*, grátis para jogar).

Quando essa realidade é transposta para a sala de aula, a discrepância é ainda mais notável. Professores da rede pública possuem, em grande parte, acesso à internet nas escolas utilizando conexões pessoais, pois ainda que estes a tenham, apresentam baixa qualidade e não são comumente de livre acesso pelos alunos (Alves, Torres, 2017a, p. 52).

Outro ponto importante a ser discutido é a falta de letramento para os profissionais da educação referente aos videogames. Seu consumo é quase sempre casual e voltado para o entretenimento, fator que parece limitar sua compreensão ante as possibilidades já estudadas e documentadas, especialmente com uma presença maior, porém tímida, da fonte em pesquisas acadêmicas (Alves, Torres, 2017a, p. 53).

É necessário abordar também a resistência aos jogos eletrônicos, especialmente presente entre pais de estudantes, que não acreditam no potencial da mídia como instrumento de ensino (Alves, Torres, 2017b, p. 107). A infraestrutura escolar apresenta-se como um último desafio ao ato de jogar na escola, devido aos fatores já previamente mencionados (altos custos, ausência de conhecimento para inseri-los na sala de aula e preconceito etc.).

As questões que cercam o uso dos videogames em sala de aula são presentes, mas auxiliar os professores é o primeiro passo para mudar tal realidade, apresentando formas de utilização dos jogos dentro do ambiente escolar por meio de práticas e estruturas específicas. Esse processo fornecerá os instrumentos para que entendam seu potencial, e eventualmente tornem-se capazes de propor suas próprias maneiras e análises de jogos de modo a auxiliar a aprendizagem dos alunos.

Portanto, dentro do contexto do ensino de História do Brasil, jogos *indies* produzidos no país são fontes ideais para a sala de aula. Eles apresentam contextos históricos importantes e relevantes, além de possibilitar discussões familiares e necessárias dentro da realidade dos estudantes, reforçando o desenvolvimento de um pensamento crítico-histórico e de uma conscientização como seres influenciados e pertencentes a tal história.

3.2 O Espaço-Problema Histórico como estrutura de análise

O arcabouço estrutural utilizado na presente pesquisa será o *Historical Problem Space* (Espaço-Problema Histórico, ou EPH, proposto por McCall (2022, 2024). Tal estrutura visa estudar, observar e abordar Jogos Históricos tanto no contexto escolar quanto no acadêmico, produzindo formas de análise úteis aos pesquisadores e aos professores, tratando-os como uma fonte que é composta por sistemas que devem ser pensados em um todo, e não de forma isolada (McCall, 2024, p.86).

O autor descreve os componentes essenciais de um jogo:

Um *agente jogador* primário representando algum de ator histórico, feito por um designer com um ou mais objetivos, que se expressam no fim como condições de vitória, operando dentro de

Um *mundo-jogo* virtual, um mundo simulado que usualmente refere-se à locais históricos específicos e contém os componentes do jogo, essencialmente o sistema do jogo, contido em um ambiente e geografia que incluem

Vários *elementos do mundo-jogo*: agentes, laçaios, recursos, obstáculos e ferramentas, cuja função primária é permitir e/ou restringir o agente jogador em obter sucesso dos objetivos designados;

E então o jogador forma *estratégias*, faz *escolhas* e adota *comportamentos* para alcançar estes objetivos, otimizando ao capitalizar as habilidades e superando, ultrapassando ou trabalhando dentro das limitações do espaço virtual do jogo (McCall, 2024, p.86-87).

Esses espaços-problemas criados são diretamente relacionados ao gênero (ou gêneros) de jogos existentes, e apresentarão diferenças significativas por conta desse fator. O arcabouço é baseado na ideia do desenvolvedor-historiador apresentada por Chapman (2016), previamente apresentada neste trabalho, e em sua produção histórica por meio de seus esforços no desenvolvimento e *design* de jogos nesse contexto.

Considerar os gêneros é fundamental dentro do contexto de análise do arcabouço proposto, visto que o espaço-problema é escrito, alterado e repensado graças à tais escolhas de

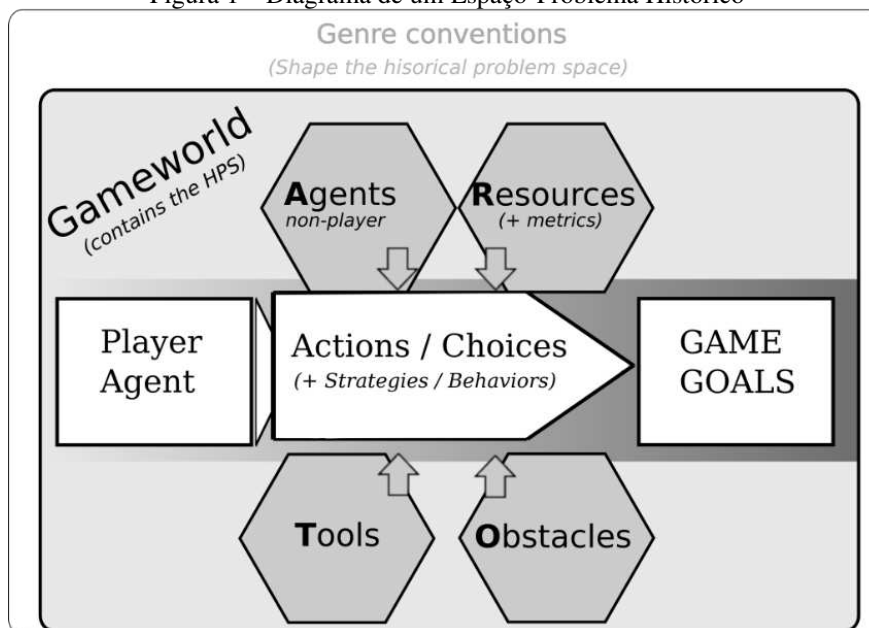
design usualmente aceitas e tidas como esperadas ou comuns. Um agente jogador, por exemplo, pode ser apresentado como algo físico e corpóreo de acordo com as dinâmicas do título, que em sua vez reforçadas pelas convenções já citadas.

Outro fator importante a ser considerado dentro do EPH são as *action-choices*, ou seja, as ações e escolhas tomadas pelo jogador e que influenciam diretamente a experiência e o ato de jogar. São necessárias pois o conduzem aos objetivos designados marcados como essenciais para o sucesso e encerramento da aventura.

Os desenvolvedores criam e permitem que um agente jogador interaja com eles da forma que deseja, desde que os sistemas e as regras do mundo sejam respeitados. Elas podem se apresentar como o desenvolvimento e utilização de recursos, exploração da área jogável, controle de reinos e impérios e conflitos em prol do controle de espaços (McCall, 2022, p.26).

Todos esses componentes causam, em si, a construção do EPH que por sua vez nos permite a analisar um jogo e o contexto histórico por ele apresentado. Na figura abaixo, McCall sugere como o arcabouço funciona em nível estrutural:

Figura 1 – Diagrama de um Espaço-Problema Histórico



Fonte: <https://gamingthepast.net/theory-practice/the-historical-problem-space-framework-for-game-analysis/>

A estrutura analítica sugerida por McCall entende o jogo como um conjunto que forma sistemas e regras específicas, algo que favorece observações de seus componentes dentro de uma visão total para compreender a representação da História contida na mídia em questão. Existem padrões, expectativas e caminhos a serem traçados, previstos durante a construção, bem como alguns componentes não possuirão o mesmo rigor e fidelidade ao registro histórico.

Há certamente um nível passável de aplicabilidade da História dentro do Jogo Histórico em si, ainda mais quando consideramos o EPH, algo que pode ser descrito como modelos e

analogias defensáveis (McCall, 2022, p.30). Contudo, reduzir os videogames a uma lista das “falhas históricas” por eles apresentadas é raso e prejudica a observação geral que pode ser feita em sala de aula.

O autor sugere questões pertinentes quanto ao uso das coerências e incoerências encontradas nos jogos:

1 A que nível os objetivos designados, o agente jogador e ações-escolhas disponíveis são defensivamente análogas aos agentes históricos, seus objetivos e ações-escolhas disponíveis? 2 Em que nível são os elementos e sistemas do mundo-jogo (agentes, recursos, ferramentas e obstáculos) historicamente defensáveis? E, como sempre, como os estudantes podem interagir por meio de evidências históricas para criticar tais jogos com a orientação do professor? (McCall, 2022, p.30).

Um jogo eletrônico inserido em um contexto referente não precisa ser fiel ao registro histórico para tecer críticas ou prover discussões dentro do ambiente escolar (McCall, 2022, p.31). Propor diálogos e buscar entender os pontos fortes e fracos do título estudado enfatizará um debate baseado no pensamento crítico dos alunos.

Portanto, a ideia geral é pensar em como os sistemas, componentes e elementos de um Jogo Histórico específico criam um espaço-problema, entendendo a influência do gênero da fonte, seu funcionamento para a reprodução histórica, e, quando um ou outro elemento divergem do esperado, o motivo para tal (McCall, 2024, p.89). Escolher elementos isolados, dentro do EPH, é uma atitude errada, que acaba por não reforçar a ideia do jogo eletrônico como um sistema cheio de regras e preposições e que deve segui-los para seu bom funcionamento.

O fato da estrutura EPH ser voltada para a possibilidade de uso na escola permite que essa seja um instrumento importante para o profissional da educação e para o ambiente escolar em si. É igualmente importante considerar o que se planeja obter dentro dos objetivos de uma aula que utilizará os jogos como linguagem, e preparar-se de acordo. O professor deve não apenas conhecer à fundo, mas considerar detalhes e guiar os alunos dentro das atividades propostas, estimulando suas descobertas e análises e inserindo ideias que talvez ainda não tenham sido apresentadas ou debatidas com a devida importância.

O diagrama proposto por McCall deve ser apresentado aos alunos durante a discussão do uso do EPH, ainda que apresentem dificuldades iniciais com os conceitos e as ideias principais do arcabouço. De modo semelhante, espera-se que eles estejam cientes e entendam a dimensão da prática em sala de aula. As discussões devem ser pertinentes aos temas e o docente deverá ser apto a responder questões que envolvem qualquer um dos componentes com precisão, de modo a evitar que tais dúvidas tomem o foco da atividade. A estrutura de análise

será utilizada nos quatro objetos escolhidos como parte dessa pesquisa, sob a argumentação do uso para o ensino de História do Brasil.

3.3 *Dandara: Trials of Fear*

A primeira fonte a ser investigada e observada é um título que alcançou renome popular e de crítica na época de seu lançamento. Inicialmente lançado como *Dandara* em 2018, recebeu atualizações gratuitas que levaram ao nome atual e elevaram a experiência por meio de novas áreas, desafios e até mesmo um novo final secreto.

Dandara: Trials of Fear é o segundo trabalho de João Brant e Lucas Mattos e a vontade que os dois colegas de universidade possuíam de criar jogos eletrônicos. O primeiro esforço da dupla, *Magenta Arcade* (Long Hat House, 2015) foi um *shoot 'em up* (gênero popular nos anos 70 e 80, consagrado por *Space Invaders*) lançado para celulares *Android* e *IOS*. Dada a boa recepção do público, o título reforçou a ideia que eles poderiam progredir e continuar a caminhada no desenvolvimento e criação de videogames (Resck, 2020, p.82).

A proposta inicial pensada pelos designers brasileiros era ambientar seu trabalho dentro de um contexto histórico nacional. A dupla eventualmente decidiu por focar na Guerra dos Palmares e na resistência dos negros escravizados no Quilombo dos Palmares durante os 105 anos de sua existência, elaborando ideias de personagens presentes na aventura e cenários em que o jogo se passaria.

Contudo, após estabelecer cenários e a personagem principal, entenderam que precisariam de uma pesquisa histórica extensa e cuidadosa, o que eventualmente colocaria em risco os prazos de lançamento e o número diminuto de envolvidos no projeto (Resck, 2020, 83-84). *Dandara*, a protagonista, foi mantida, bem como a ideia da luta contra a opressão e defesa daqueles que não poderiam lutar por si mesmos.

Dandara foi lançado em 2018, após uma parceria com a Raw Fury, que agiu como distribuidora. O jogo ganhou a atenção de parte do público e da crítica, recebendo elogios por suas inovações. O jogo base possui quatro áreas principais, e é relativamente curto. A expansão *Trials of Fear*, lançada em 2020, adicionou novos desafios e um final secreto ao jogo, para encerrar a história.

Em um primeiro momento, *Dandara: Trials of Fear* não parece ser um Jogo Histórico, pois não possui de fato um contexto histórico direto e parece não fazer alusão a nenhum, apenas utilizando *Dandara dos Palmares* como inspiração para a protagonista do título. Contudo, é

igualmente importante considerar a intencionalidade do design ao escolher a figura histórica como referência, assim como todos os componentes do game.

Cabe ressaltar que o cuidado que os desenvolvedores apresentam com a História é louvável, como visto por declarações em entrevistas após o lançamento do jogo. Os esforços de retratar uma narrativa pautada no esforço de buscar a liberdade é significativa e bastante clara durante o jogo, ao ponto que o golpe inicial de ataque de Dandara é a Flecha da Liberdade, além de estar equipada com o Cachecol da Liberdade.

Outros indícios que podem ser citados são as mensagens de abertura e após qualquer derrota e retorno ao último *checkpoint*, as duas sendo referentes aos esforços de Dandara (“Suas ações não serão esquecidas” e “Você caiu no esquecimento”, respectivamente), bem como a ideia dourada e o que ela representa. Tais escolhas deliberadas ressaltam não apenas a inspiração em Dandara dos Palmares e seus feitos, mas estabelecem que a luta por liberdade e justiça jamais são apagadas de fato.

Knack (2024) argumenta bem sobre a historicidade da fonte, ressaltando que:

Ao contrário de um jogo como o Simulador de Escravidão (uma representação do racismo recreativo), Dandara alinha ficção com elementos da cultura brasileira, com uma narrativa que leva os usuários a pensarem sobre o papel da resistência contra todo tipo de opressão, estimula uma curiosidade sobre suas referências que envolvem características da história, da geografia e da arte brasileira. Dandara não é meramente reprodução de imagens desconexas, pois além de trazer uma mecânica de jogo inovadora, tem uma narrativa que atribui sentido ao passado (e ao futuro) (Knack, 2024, p.79).

A atribuição de um significado ao passado, permitindo um diálogo claro com a História, é um processo de dar um sentido na ficção ao debater temas como racismo, resistência e outros tópicos que são importantes dentro do contexto brasileiro (Knack, 2024, p.81). As inspirações, elementos do mundo, mecânicas, história e outros claramente reforçam o tema principal do jogo, e a presença de Dandara como protagonista (uma mulher negra referenciada pelos habitantes do Sal) torna tudo ainda mais significativo.

Portanto, ao considerar as formas de caracterizações comuns e estabelecidas de um Jogo Histórico citadas no capítulo 2, a argumentação aqui é que *Dandara: Trials of Fear* se encaixa na proposta, podendo ser categorizado como tal. É uma abrangência talvez necessária ao que foi estabelecido previamente (inicialmente por MacCallum-Stewart e Parsler, e quase uma década após por Chapman), visto que o jogo eletrônico em questão prova que os temas históricos podem ser apresentados de formas ainda não-convencionais para o *Historical Game Studies*.

Para que a estrutura EPH seja empregada corretamente, é preciso em primeiro lugar discutir seu gênero. *Dandara* é um *metroidvania* usualmente estabelecido pela progressão

modular por meio da conquista de objetivos, exploração constante e combate em um mundo-jogo procedural. O jogo apresenta também inspirações e elementos de *soulslike*, um subgênero de RPGs, com pontos de controle específicos, necessidade de evoluir por meio das essências encontradas prioritariamente ao derrotar inimigos e a possibilidade de perder a experiência ao ser derrotada, obrigando ao jogador a retornar ao ponto de morte para recuperá-la.

Além disso, o game possui um diferencial particular: o jogador não se movimenta andando, mas saltando entre locais, constantemente alterando entre o chão, paredes e o teto. Existem espaços específicos em que a personagem pode de fato ocupar, marcados por camadas brancas nas superfícies, e que possibilitam uma experiência diferente do que se espera de uma obra do estilo.

Figura 2 – O estilo único de movimentação de Dandara



Fonte: Dandara: Trials of Fear

A narrativa do jogo se passa no mundo do Sal, um local onde todos eram livres para pensar, criar e viver respeitando e cuidando uns dos outros. Um nova forma de pensamento, a ideia dourada, pautada na opressão e na injustiça passou a crescer e tornou-se uma ameaça com a criação do Exército Eldariano, que rapidamente buscou prender e escravizar todos os que se opunham ao novo modo de vida.

Em um ato de resistência, o Berço da Criação cria Dandara com o intuito de lutar pela liberdade, acabar com a ameaça vinda dos eldarianos e se tornar a esperança de todos os oprimidos e perseguidos, como artistas, engenheiros e pensadores. A heroína desperta, e após uma breve área introdutória, ouve uma voz familiar que lhe pede ajuda.

Dandara é marcante em seus movimentos, combate e habilidades, mas o jogo deixa claro que sua existência é especial. Tanto no momento de sua criação quanto no encontro com NPCs

ela é exaltada como uma campeã do povo e da paz, sendo instantaneamente reconhecida por eles e inclusive inspirando-os a acreditar que as coisas voltarão ao que costumavam ser.

A heroína pode receber melhorias ao encontrar itens especiais e ganhar habilidades novas ao consumir Apelos do Sal, usualmente obtida de inimigos derrotados. É possível também absorvê-la de pessoas que não resistiram ao domínio imposto por Eldar, e deixaram uma impressão física no mundo após sua morte. Ao serem coletadas, seus nomes e razão de sua partida passam a fazer parte de Dandara, para que eles também não sejam esquecidos.

Figura 3 – Dandara



Fonte: *Dandara: Trials of Fear*

Logo na primeira área, a Vila dos Artistas, a protagonista encontra integrantes do exercito adversário e alguns moradores que a auxiliam, habilitando passagens por plataformas ativadas por pinturas e por sons. A protagonista, graças aos auxílios dados por Tarsila, Thommaz e Johnny B., alcança o Templo da Criação e encontra um comandante inimigo e o primeiro chefe da aventura: Augustus, O Caturro Imutável.

Mesmo após a bravata inicial, o general inimigo não é capaz de parar Dandara, que finalmente se encontra com a dona da voz que lhe pediu ajuda, Lazúli. Ela informa que derrotar o vilão foi um feito grandioso e a parabeniza, mas ressalta que gastou todo o seu poder e não poderá ser de muita ajuda no confronto que se iniciara e que a protagonista é a única esperança para que o Sal volte a ter dias de paz.

Por fim, ela pede que Dandara leve consigo a Pedra da Criação, um artefato místico que confere ao seu portador a habilidade de saltar grandes distâncias quando está próximo a um dispositivo da criação. Com novas possibilidades e uma missão ainda a cumprir, a protagonista segue em frente.

Ao adentrar o Deserto das Lembranças, Lazúli informa Dandara que um amigo seu e guardião do conhecimento ali contido está preocupado com o fato de Eldar exercer tamanha influência mesmo estando tão distante. Ela também aponta que, se os inimigos forem bem-sucedidos, tudo o que está ali, incluindo os saberes dos Velhos Tempos, cairão no Esquecimento.

Após caminha por diversos locais no Deserto, Dandara encontra o Escritor, o amigo mencionado por Lazúli. Ele reclama de sua falta de inspiração que não o permite continuar seu trabalho de protetor das memórias, mas se surpreende com a capacidade da heroína em ter chegado tão longe em um local agora tão perigoso. Ele pede que ela tenha cuidado, e que há perigos se continuar subindo a Torre.

A guerreira comprova as palavras do escriba ao ascender e encontrar um novo inimigo que guarda a sala final. Sem muito esforço, ela elimina a planta que bloqueava o acesso à Rocha das Lembranças, item que reage e abre caminhos ligados aos saberes de outrora. Antes mesmo de deixar o Museu, Dandara obtém o Feixe de Memórias graças ao artefato obtido, e segue rumo ao próximo local.

Antes que a guerreira perceba, ela é emboscada por um novo chefe: Bélia, A Coração de Pedra. Uma série de desafios de mobilidade é feita para que Dandara possa de fato encarar o desafio, mas seu triunfo liberta O Coração Valente de seu estado corrompido pela ideia dourada. O ser agradece, revelando que Dandara o permitiu sentir-se vivo e curado da dor que sentia.

Figura 4 – O Coração Valente, após o combate com Dandara



Fonte: *Dandara: Trials of Fear*

Ele afirma que suas raízes voltaram a se espalhar nos cantos mais distantes do Sal, e menciona uma área de cavernas cheias de podridão, antes bloqueada pelas Mandíbulas. O

Coração não apenas libera a passagem, como avisa que existe alguém “muito querido” na área, mas não sabia dizer se a pessoa estava presa ou escondida.

A próxima área é nada menos que a Capital da Intenção, o centro das operações de Eldar. Ao contrário do resto do Sal, a área apresenta extremo avanço tecnológico e bélico, o que é reforçado pela perseguição constante que Dandara sofre ao chegar nos Portões Eldarianos até adentrar, de fato, a cidade e a constante presença de robôs, armadilhas de laser e bombas. Com diversos inimigos e perigos superados, a heroína alcança o Berço da Intenção e quebra o cristal principal que guardava a Pedra da Intenção, que se baseia na lógica e permite que ela interaja com novos tipos de plataformas.

Com o novo artefato obtido, Dandara ganha acesso às Terras dos Sonhos. O novo local é descrito por Lazúli via telepatia como um “mundo pintado em uma paleta de sensações, ambições, histórias e memórias”. Após pedir que Dandara acredite em seus sonhos, ela encerra a comunicação. O local inicial é composto por vários pequenos tornados, que servem de passagem para outras seções mais tangíveis, e tudo isso contido dentro de um vórtex imenso de energia.

Ao explorar e até mesmo encontrar uma cópia idêntica da Vila dos Artistas ali presente, a guerreira obtém a Pérola dos Sonhos, que permite que seu usuário viaje entre os sonhos. Em termos de jogo, esse artefato desbloqueia a viagem entre os acampamentos que servem de descanso e checkpoint para Dandara.

É por meio dessa nova habilidade que ela finalmente invade a Fortaleza Dourada, a área final do jogo. Lazúli comenta o quão problemáticas são as ações de Eldar, e sua inflexibilidade com a Criação em si, ao ponto de ter iniciado uma guerra para extingui-la do Sal. A telepata faz questão também de lembrar que a guerreira pode superar qualquer desafio, especialmente seu próprio medo.

Dandara se infiltra no local e enfrenta inúmeros inimigos e armadilhas para alcançar seu objetivo. Ao finalmente chegar na Sala de Controle, Eldar, A Voz Exterior aparece via um monitor gigante para transmitir sua mensagem. Ele comenta que a heroína é uma tola por travar uma batalha tão grande com ele, que só deseja o bem e a felicidade do Sal, alguém que luta sozinha enquanto ele possui inúmeros apoiadores.

O tirano critica a Criação, afirmando que ela apenas atrapalha o progresso, enquanto ele seria capaz de proteger totalmente o Sal ao envolvê-lo em suas muralhas, e que a paz resultante será ainda maior. Ele logo se irrita e parte para o combate, utilizando a tela gigante como sua arma. A luta demora, mas a guerreira obtém a vitória.



Fonte: *Dandara: Trials of Fear*

Ao ser destruído por Dandara, espinhos destroem o aparelho e a verdadeira forma do chefe aparece: uma esfera dourada gigante com inúmeras faces formando o corpo externo, e no núcleo a imagem de várias pessoas. A nova ameaça recebe o nome de Eles, Eldar, O Coro Implacável e parte para cima de Dandara com toda sua força, mas ainda assim não é o suficiente para derrotá-la. Quando ela obtém a vitória, a esfera explode revelando um corpo deformado com três cabeças douradas. Com um golpe preciso, Dandara faz com que o vilão seja finalmente derrotado.

O final original se encerra com uma série de imagens e mensagens, dizendo que Eldar caiu no Esquecimento e o Sal sentiu as mudanças que viriam. Muito tempo depois, o Escritor eventualmente retomou seu trabalho de escrever histórias de Liberdade. A expansão *Trials of Fear*, porém, traz o final verdadeiro.

Antes de enfrentar Eldar, Dandara encontra o local previamente mencionado pelo Coração Valente, os Reinos Ocultos. Lazúli entra em contato, um tanto surpresa pela dificuldade de conversar por conta da interferência que o local produz, mas sente algo, ou alguém, importante nas profundezas daquele lugar.

A Estação Efêmera guarda uma surpresa: uma senhora muito parecida com Dandara e que ao vê-la não mede esforços em dizer que seu esforço é fútil. Ela pede para que a guerreira fique ali com ela, fazendo-lhe companhia, pois já sabia como tudo isso terminaria. A luta que travou contra Eldar não acabou bem, e Dandara também não seria bem-sucedida. A heroína ignora as palavras da mulher e segue em frente, mas ela acaba caindo em uma armadilha, sendo obrigada a vencer desafios para conseguir escapar e seguir em frente

Antes que ela possa de fato prosseguir em sua jornada, ela encontra a Presença Deslocada, um poder novo que a permite alcançar pontos distantes e antes impossíveis ao lhe conferir a capacidade de teleportar para a primeira plataforma possível marcada pela esfera. Por

meio da nova habilidade, ela encontra o Auditório dos Mestres. Os três homens ficam surpresos com sua presença, declarando seu pleno apoio a Eldar.

O Nobre, O Persistente e O Aventureiro se negam a acreditar na capacidade de Dandara, e lhe propõem três desafios, cada um deles referentes aos jogos em quem são inspirados³⁰. Cada um possui uma área exclusiva no mapa e conversam com a guerreira na medida em que ela eventualmente progride, até por fim concederem sua aprovação. Ao romper as barreiras propostas e vencer os três desafios, ela é presenteada como o Costurador de Pele, uma nova arma que lança espinhos na superfície escolhida e que seguem em frente devorando tudo à sua frente.

Com o uso do novo poder, Dandara consegue acessar o Baile de Máscaras, uma área cheia de artistas perdidos. Lazúli entra em contato e menciona que há muita dor ali, e que ela não deve ser jamais esquecida. A telepata afirma ainda esperar a volta daqueles que se perderam e que os ama da mesma forma que antes. Por fim, ela pede para que a guerreira tenha compaixão e sempre dê chance aos dispostos a mudar, antes de encerrar sua comunicação.

O salão inicial é composto por várias decorações de máscaras empilhadas e presas em uma espécie de pedestal, presas e congeladas ao expressar diversas emoções diferentes. A heroína encontra diversos indícios e propaganda que estimulam e convidam pessoas a participar do Baile, e logo em seguida presencia os monstros do local pisando no corpo de uma mulher morta por eles, o que inicia um longo combate.

Dandara eventualmente supera os desafios e abre caminho para mais um artefato que lhe ajudará em sua jornada, o Espelho de Concha. Seu poder especial permite que sua portadora enfrente o que a amedronta, e por consequência, torne-se capaz de destruir os olhos que bloqueavam a passagem para o Exílio das Contemplações.

Tão logo que chega ao novo local, a guerreira é forçada a enfrentar um novo chefe. O Carcereiro, Supressor dos Inesquecíveis, está fora do alcance e só pode sofrer dano por meio da destruição dos olhos, espalhados pela grande arena de combate e protegidos por diversos outros inimigos do jogo. A luta é cansativa e difícil, mas Dandara eventualmente triunfa e segue em frente para então descobrir a prisioneira: Nara.

³⁰ Os NPCs em questão são referências aos criadores de jogos que auxiliaram na criação dos gêneros em que Dandara se encaixa. O Persistente é baseado em Hidetaka Miyazaki (criador de *Demon Souls* e posteriormente *Dark Souls*, com uma vestimenta assemelhando-se a Solarie), O Nobre é baseado em Koji Igarashi (criador de *Castlevania* e vestido como Drácula, o vilão principal da série), e O Aventureiro é inspirado em Yoshio Sakamoto (criador de *Metroid*, trajando uma armadura de combate similar à heroína Samus Aran). Vale lembrar que, apesar de *Metroid* ter sido o pontapé de jogos do tipo, o gênero só ganhou popularidade e destaque com *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami, 1997), o que levou ao nome utilizado atualmente, uma junção dos nomes principais das franquias – metroidvania.

A voz do protesto reconhece a heroína e a agradecer por ter sido libertada, revelando que foi presa por comentar sobre as maneiras de Eldar e propor mudanças e críticas ao seus métodos. A cantora também fala sobre o Espelho de Concha de Dandara, comentando que quando ela o olha, ela vê o medo do próprio Sal, e que esse medo fede. Ela promete que ninguém irá lhe calar e voltará a cantar pelas mudanças no Sal quando a guerreira estiver frente a frente a esse medo.

Figura 6 – A libertação de Nara



Fonte: Dandara: Trials of Fear

O ato de libertação da prisioneira é o que promove o início do final secreto. Após a derrota de Eldar, Dandara é enviada para outra área e Lazúli entra em contato, informando que a canção de Nara era o que faltava para uma mudança verdadeira. Contudo, o Sal sente medo e hesita em aceitar o que está por vir. Por meio de uma mensagem telepática, pede que Dandara se apresse e volte para a Ponte Colossal.

Todas as áreas foram tomadas pelos Reinos Ocultos, com diversos elementos, inimigos e até mesmo armadilhas sufocando tudo que existe. A esperança da Criação é obrigada a voltar para a área inicial, desviando de todos os perigos para alcançar Lazúli. Quando finalmente a encontra, esta parece resignada ao dizer que o Sal não vê um futuro em que ela esteja inclusa. Contudo, Dandara é diferente. O Berço a desejou, e só ela é capaz de trazer a verdadeira mudança.

A hesitação do Sal, unida com o medo cria Tormenta, O Medo Indescritível. A guerreira mal consegue reagir quando vê a entidade matar Lazúli diante de seus olhos, destruindo até mesmo a essência deixada para trás. Sem uma alternativa, ela se lança no portal deixado e começa a verdadeira batalha final.

A luta é caótica. A inquietação do Sal é visível nas ações da Tormenta, que não poupa esforços em destruir a adversária, forçando-a a mudar de arena durante várias fases do combate. Dandara precisa se movimentar constantemente, analisar as poucas aberturas e evitar o máximo

possível os ataques que podem vir de qualquer direção, enquanto contra-ataca com as armas adquiridas durante a aventura e usa os poderes do Espelho de Concha para apagar os olhos de Tormenta, uma manifestação física do medo que envenenou o Sal.

Figura 7 – O início do confronto contra a Tormenta



Fonte: *Dandara: Trials of Fear*

Após muito esforço (e uma interrupção feita pelos Três Mestres, em direta referência à vida real³¹), a heroína consegue obter a vitória, destruindo a ameaça definitivamente. O final mostra que a derrota da Tormenta acabou com o medo, o que levou o Sal a aceitar as ações de Dandara e o fim definitivo de Eldar, que não mais atormentaria ninguém. E, enquanto o Escritor enchia o Deserto de obras belas e alegres, Nara voltou a cantar na Vila dos Artistas canções de harmonia, liberdade e paz.

Dandara: Trials of Fear é uma experiência única. Marcada pela movimentação diferenciada que exige muito de seu jogador em momentos cruciais, uma narrativa de esperança e luta contra a opressão com temas e personagens interessantes e uso emblemático e cuidadoso das referências nacionais que despertam interesse e curiosidade nos jogadores, é um jogo eletrônico que inova sem macular as influências e gêneros em que foi inspirado.

Analisando o jogo dentro da estrutura do espaço-problema histórico, é possível constatar sua aderência. O *agente jogador* refere-se a personagem que é controlada pelo jogador e que por meio de suas ações interage com o mundo ali apresentado. Dandara é um exemplo claro de

³¹ Há uma chance aleatória de Dandara ser interrompida no meio do combate com a Tormenta pelos Três Mestres, que afirma que sua performance é deplorável, vergonhosa e triste de ser presenciada. Em unanimidade, eles conferem uma nota em um pergaminho: 5/10. Essa momento faz uma referência a uma das reviews do jogo assim que foi lançado em 2018, pela Edge Magazine, que deu a nota 5 e disse que os criadores de jogos que influenciaram os gêneros vistos no gameplay estariam “decisivamente não-impressionados” (tradução nossa). A nota e o resumo podem ser vista no site Metacritic: <https://www.metacritic.com/game/dandara/critic-reviews/?platform=nintendo-switch>

um arquétipo histórico: alguém que de fato não existiu em um momento da história, mas que reproduz ações ou desempenha papéis documentados. A inspiração em Dandara dos Palmares, somada à luta pela liberdade e a resistência ao movimento opressor de Eldar, fortalecem o argumento.

A relação de poderes do agente jogador retrata as exatas dinâmicas presentes em jogos de simulação realista³²: Dandara possui superpoderes que a destacam e permitem que esteja equiparada ao desafio que está enfrentando, bem como diversos tipos de armas (em sua maioria necessárias para alcançar um novo local). Seu acesso à informação também é coerente com os jogos do estilo em questão, pois o jogador vivencia a narrativa e o mundo-jogo por meio de suas atitudes, interações e investigações.

O *mundo-jogo* é, claro, o Sal, um lugar marcado por duas grandes forças que movem tudo: a Criação e a Intenção. Como é esperado do gênero em questão, o espaço é explícito, explorável e navegável, ou seja, prioriza-se a dinâmica de mover-se, descobrir e explorar o máximo possível. A protagonista é criada no Berço da Criação, que protege e estimula a criatividade, a imaginação e a liberdade. A Vila dos Artistas é um reflexo desse ideal, onde todos podem ser o que quiserem e o cuidado com o próximo e a felicidade reinam.

A Intenção, por outro lado, é uma representação da lógica. Algo não necessariamente ruim, pois até mesmo Lazúli comenta das condições na Capital da Intenção: movendo-se mais rápido e estimulando a evolução, porém corrompido pelos ideais de Eldar. No passado o Sal era pacífico, e as conversas com os moradores da Vila dos Artistas após obter a Pedra da Intenção indica uma tristeza pelo atual estado do lugar (nas falas de Tarsila e Thomazz) e até mesmo saudade dos amigos que permaneceram no local (por meio do diálogo de Johnny B.).

A ideia de um ciclo imutável é constantemente reforçada pelos NPCs que Dandara encontra durante a aventura. Johnny B., após a vitória da heroína aos três desafios feitos pelos Mestres, comenta que eles são exímios criadores, mas seguir suas regras não altera o resultado, e que apesar da resistência natural de muitos ao novo, mudanças são necessárias. A Velha, por sua vez, não só tenta “conscientizar” a guerreira da tolice de lutar e perder seu tempo, como aparece após as derrotas de Dandara contra a Tormenta, pedindo que ela permaneça ao seu lado e espere que o ciclo se repita. Em termos de jogo, aceitar sua proposta permite ao jogador voltar

³² O Espaço-Problema Histórico possui forte ligação com a estrutura dos estilos de simulação propostas por Adam Chapman. Um jogo cuja simulação pertence ao estilo realista busca mostrar o mundo da forma mais próxima do real quanto possível, reproduzindo locais, vestimentas, costumes e outros elementos de modo tal que o jogador possa presenciar isso. Já o estilo de simulação conceitual é, como antecipa o nome, mais abstrato. Ele apresenta uma ideia do que seria real, sem qualquer tentativa de representar fielmente o universo que retratam, usualmente mostrando mapas, menus e texto.

a um estado do mundo antes da derrota de Eldar, caso precise retornar a algum ponto e obter algum tesouro.

Os objetivos de *Dandara: Trials of Fear* se dividem em primário (libertar e salvar o Sal) e secundários (derrotar Augustus e salvar Lazúli, obter os artefatos que permitem acesso à fortaleza, impressionar os mestres, invadir a prisão, salvar Nara, derrotar Eldar e a Tormenta), necessários para obter o final verdadeiro e secreto. Metas pessoais, impostas pelo próprio jogador como “obter todos os tesouros” ou “terminar o jogo o mais rápido possível”, não são inclusas pois são uma forma de expressão (McCall, 2024, p.97).

Um dos objetivos secundários que merece maior destaque é a libertação de Nara, a voz do protesto. Ela também é baseada em uma personagem histórica (a cantora Nara Leão³³), bem como outros moradores da vila. Seu aprisionamento por se posicionar contra Eldar destaca o perigo que ela representava, especialmente pelo fato que ela foi apagada da memória de todos que a conheceram ao ser colocada na Gaiola.

Nara é representada como uma mulher com asas de pássaro, que voa e canta livremente. Ela é uma constante visão da liberdade e do desejo de mudança, e após Dandara derrotar o Carcereiro e acabar com o cativeiro, ela pode ser vista ao fundo de diversos locais do Sal, voando e entoando suas canções. Ao estudarmos um pouco sobre a vida da personalidade que lhe serviu de inspiração direta, uma mulher que marcou sua época ao se impor tanto na vida social quando no mundo da música, é impossível negar que o visual escolhido não faça jus ao fato histórico.

O papel da personagem também destaca um contraste direto com Lazúli, uma antiga defensora do Sal. Uma foi necessária para uma mudança verdadeira, enquanto a outra interpretou erroneamente as ações do próprio lugar, resultando em sua morte pelas mãos da Tormenta. É apenas em seus momentos finais que a telepata entende que nunca teve medo de fato de Eldar, e que a presença da voz era o suficiente para causar uma mudança drástica que eventualmente poderia levar no fim de tudo, ou na quebra definitiva do ciclo. Ela perece, mas o Sal e seus habitantes permanecem, pois seu medo não a permitiria desfrutar do futuro.

³³ Nara Lofego Leão nasceu em 1942 e obteve renome nacional e internacional. Participou ativamente da criação do movimento da Bossa Nova, e futuramente da Tropicália. Aproximou-se do CPC (Centro Popular de Cultura, criado pela União Nacional dos Estudantes) durante a ditadura civil-militar e mostrava-se extremamente crítica ao exército. Saiu do país durante o final da década de 1960, com medo de ser presa pelos militares. Faleceu em 1989, resultado de um tumor no cérebro, mas não sem lançar diversos discos, retornar ao Brasil e deixar um legado musical importante. Seu repertório foi utilizado pelos desenvolvedores para solidificar não apenas a inspiração, mas também a personagem do jogo também canta pedaços de algumas canções conhecidas, como Opinião ("Podem me... *cof* até... Que eu não mudo de..." / " Podem me prender, podem me ferir, mas nunca me calarão") e Canto Livre ("Eu canto, enquanto espero").

Os *elementos* são partes importantes do mundo-jogo e do game em si. O primeiro destes, os *recursos*, se apresenta no game por meio dos fragmentos chamados Apelos do Sal (necessárias para que Dandara suba seu nível, saúde e energia, obtidas por meio de baús, derrota de inimigos e coleta dos resquícios dos moradores que já se foram), das Essências do Sal (que permitem que a heroína cure danos recebidos após sua utilização) e Infusão do Sal (que recuperam a energia mística de Dandara, possibilitando mais usos de suas armas especiais) e seus respectivos aprimoramentos.

No quesito *obstáculos*, existem diversos obstáculos físicos que exigem o uso de um ou mais artefatos e habilidades que impedem o avanço em determinadas áreas. Além disso, há por vezes a necessidade de avançar na narrativa (um bom exemplo é a derrota de Bélia para liberar os Reinos Ocultos) para ser capaz de prosseguir. Os do tipo agente também se fazem presentes na forma dos diversos tipos de inimigos do exército eldariano e nas áreas ligadas à prisão de Nara.

O game não contém *agentes rivais*, cujo objetivo é obter a vitória no lugar do jogador e podem ser representados tanto pela inteligência artificial do jogo quanto por outros jogadores. Esse tipo de elemento não costuma ser presente em jogos do gênero metroidvania, que dão ênfase ao ato de explorar e descobrir mais sobre o mundo-jogo. Contudo, existem inúmeras *ferramentas*, que são as armas e os artefatos que são coletados pela protagonista enquanto a aventura acontece.

Dandara: Trials of Fear aborda temas interessantes e de grande aderência para a sala de aula. Ao começar pela identidade visual do agente jogador (devido ao diminuto número de mulheres negras como personagens principais, passando pelos debates sobre criatividade e criação, opressão e liberdade, há muito que pode ser explorado e discutido por alunos. Contudo, como é comum aos jogos do gênero, ele pode ser longo se o jogador não souber que caminho seguir e otimizar seu tempo.

O momento que o Coração Valente é despertado é um ótimo exemplo. O jogador passar pelo primeiro local que dá acesso aos Reinos Ocultos antes de seguir para o Deserto, e pode ser acesso no momento posterior à derrota de Bélia. O problema é que a área é mais difícil, tanto na movimentação quanto no combate, e foi pensada para que fosse concluída após a obtenção de certas habilidades e artefatos.

Para remediar tal questão, a sugestão é que o professor, se possível, acompanhe a turma por meio de um material ou uma pequena lista sugerindo os locais na ordem descrita por esse texto. É importante ressaltar que as sessões de jogo devem ser registradas pelos alunos, com anotações e análises sobre tópicos, personagens, mecânicas e outros elementos do mundo-jogo.

O professor pode e deve pedir descrições precisas e estimular debates com base no material que lhe for entregue, e guiar por entre as referências e escolhas de design.

Considerando a realidade brasileiras e experiências como as descritas por Alves e Torres (2017), a escola pode não possuir os recursos necessários para que todos os discentes possam jogar, ainda que em grupos. Uma solução viável é a preparação de pontos de salvamento para o jogo (*Dandara* possui espaço para até três aventuras diferentes) para mostrar experiências e momento específicos. Outra possibilidade seria dividir os alunos em grupos e permitir que estes joguem uma mesma aventura do princípio, repartindo o tempo de aula em partes iguais para todos.

É inteiramente esperado que alguns alunos não percebam todas as dinâmicas do jogo e de seu uso como linguagem na escola, especialmente se não houve um costume e um contato com os videogames. O papel do professor em momentos como esse é guiar e permitir que eles entendam e descubram tudo isso por meio de seu esforço e, claro, auxiliando quando houver a necessidade.

Como dito anteriormente, *Dandara: Trials of Fear* utiliza seus temas e tópicos centrais muito bem, propiciando um debate produtivo em sala de aula. Alguns dos tópicos que podem ser mencionados são o protagonismo negro e feminino (pela figura da própria Dandara), o combate ao racismo, a importância da liberdade e da luta contra a opressão, as inspirações e influências brasileiras constantemente presentes no jogo, a corrupção e o domínio sob a proposta de proteção e cuidado, o receio e o desejo de mudança.

Em um caso extremo de impossibilidade de utilizar o jogo em si, o educador pode optar por utilizar vídeos em sites como o YouTube, que possuem diversos usuários que gravaram suas experiências no jogo. É recomendado, porém, que os vídeos de *speedrunners* sejam evitados. Ainda que seja estimulado pelos desenvolvedores³⁴, a dinâmica e os desafios de uma *speedrun*³⁵ comprometem o entendimento e a relação da narrativa e dos elementos do mundo-jogo para o estudo da História.

Abaixo, apresentamos um resumo da aplicação do arcabouço estrutural no jogo em questão:

Quadro 1 – Visualização do espaço-problema histórico de *Dandara*

O EPH de <i>Dandara: Trials of Fear</i>

³⁴ *Dandara* possui algumas conquistas relacionadas ao tempo de jogo. A primeira desteas conquistas é chamada “Novato de Speedrun”, e requer que o jogador termine a aventura em menos de duas horas. A segunda é “Vença os desenvolvedores”, que só pode ser obtida caso o jogo seja terminado em menos de uma hora e 17 minutos.

³⁵ *Speedruns* são desafios impostos por jogadores cujo objetivo principal é terminar o jogo o mais rápido possível. Não existe uma restrição aos gêneros, e a comunidade registra os melhores, bem como técnicas, glitches e outras formas de explorar o código do jogo para obter seu sucesso.

Gênero	Metroidvania com elementos de RPG e Soulslike
Agente Jogador	<i>Arquétipo histórico:</i> Dandara (Baseada em Dandara dos Palmares) <i>Poderes:</i> habilidades especiais – disparos de energia (Flecha da Liberdade), teletransportação (Presença Deslocada). <i>Acesso à informação:</i> limitada (estilo de simulação realista)
Mundo-Jogo	O Sal: Espaço explícito (explorável e navegável)
Objetivos	<i>Primário:</i> Libertar o Sal da opressão; <i>Secundário:</i> Derrotar Augustus e salvar Lazúli; Obter os artefatos que permitem acesso à Fortaleza Dourada; Mover-se pelos Reinos Ocultos; Vencer o desafio da Velha; Impressionar os Três Mestres; Invadir a prisão; Salvar Nara; Derrotar Eldar e a Tormenta.
Elementos	<i>Recursos:</i> Apelos do Sal, Essências do Sal e Infusão do Sal. <i>Obstáculos:</i> físicos e narrativos (áreas trancadas), agente (inimigos do exército eldariano e dos Reinos Ocultos) <i>Agentes rivais:</i> Nenhum <i>Ferramentas:</i> Armas (Feixe de Memórias; Choque de Ansiedade; Bomba de lógica; Braçadeiras do Paciente; Costurador de Pele); Artefatos (Pedra da Criação; Rocha das Lembranças; Pedra da Intenção; Pérola dos Sonhos; Espelho de Conchas).

Dandara: Trials of Fear é uma escolha segura para a utilização do jogo eletrônico em sala de aula. Ainda que não aparente ser um Jogo Histórico em si, a obra dialoga bastante sobre tópicos sensíveis e discute-os de forma interessante e fazendo jus aos personagens históricos inspirados e referências nacionais utilizadas na construção do Sal, de sua narrativa e seus habitantes. A jogabilidade, especialmente na movimentação, é carregada de uma narrativa poderosa que instiga, com temas que ressoam com a atualidade, reforçando seu lugar como instrumento pedagógico.

Em seguida, discutiremos o segundo jogo escolhido para esta pesquisa. Ambientado na contemporaneidade, *Língua* estabelece uma conexão entre o sertão e o fantástico.

3.4 Língua

O termo “sertão” é tão antigo e marcado por especificidades quanto o próprio Brasil. Ao evocar uma palavra que possui muitos sentidos e pluralidades atemporais, o sertão permanece influente na historiografia que busca desvendá-lo e no imaginário social, ainda tomado pelas representações passadas de autores que definiram a memória popular. Dotado de certa pluralidade, seu uso pode ser traçado desde o século XII, segundo Janaina Amado (1995). Ao abordar sobre um histórico do termo, a autora relata que mesmo que a grafia fosse um tanto diferente, a palavra era utilizada para narrar localidades contidas no interior de Portugal, mas com dita distância de sua capital Lisboa (Amado, 1995, p.147).

Sertão, com o passar dos séculos, passa a ter uma conotação mais negativa, ressaltada pelos viajantes e imortalizada por Euclides da Cunha em sua obra previamente citada. O termo passa a descrever uma área árida, cruel com seus moradores e com violência presente (Oliveira, 1998, p.197). Ainda que possamos acompanhar várias fases e interpretações do sertão na literatura brasileira regionalista, a denúncia de uma terra abandonada e que é retrógrada passa a ser pensado como uma antítese da cidade, a moderna, equipada e civilizada.

Esta visão acaba por enfatizar uma visão eurocentrista, que coloca uma dualidade sempre presente: sertão é oposto à cidade, o interior que jamais poderia representar a civilização (Oliveira, 1998, p. 200). O termo “sertão” passa a ser sinônimo de tudo aquilo que vai contra a modernidade e o certo. Neves (2012) sintetiza o processo quando escreve que “em todos os países lusófonos designa o ‘incerto’, o ‘desconhecido’, o ‘longínquo’, o ‘interior’, o ‘inculto’, ‘numa perspectiva de oposição ao ponto de vista do observador’, ‘num lugar privilegiado, na civilização’” (Neves, 2012, p.16).

Vale também ressaltar que o sertão, sendo uma direta oposição à cidade, pode ser aplicado a qualquer área distante. Todos os estados terão um sertão, até mesmo os mais modernos e ricos, com suas próprias versões do homem que vive, ou sobrevive, neste local. Entretanto, é comum entender o Nordeste como o espaço representante do sertão, como se não fosse sequer possível existir outros (Pacheco Filho, 2014, p.36).

Língua (Guilherme Giacomini, 2021) é um Jogo Histórico ambientado no período contemporâneo do Brasil, mas em momento algum é explicitado o local exato em que a trama acontece, ainda que é possível imaginar devido aos comentários e declarações feitas pelo criador na época do lançamento³⁶. A história, que se passa “em um pedaço do sertão nordestino”

³⁶ Guilherme Giacomini afirmou que *Língua* é baseada em sua experiência pessoal de infância no interior da Bahia. O autor fez este e outros comentários sobre a importância da Bahia como sua “segunda casa” e a repaginação do folclore brasileiro no terceiro episódio do podcast Controles Voadores, idealizado pelo site de mesmo nome, disponível em <https://www.controlesvoadores.com.br/post/1%C3%ADngua-jogo-retr%C3%B4-puzzles-baiano>

(segundo o próprio trailer na página da *Steam*) traz diversos elementos folclóricos e mágicos, juntos de uma trilha sonora encantadora e um estilo retrô.

Figura 8 – Arte de Língua



Fonte: página oficial do jogo no X, antigo Twitter (<https://x.com/linguagame>)

O protagonista é Beto, um garoto quieto e muito gentil que adora ajudar os outros. Ele vive em uma área do sertão nordestino afetada pela seca, e a família vem passando por necessidades. Ao cogitar a possibilidade de vender o bode da família, Gaiato, no dia seguinte para a compra de alimentos, a mãe acaba por assustar o menino que sai correndo pela porta da casa.

Para a surpresa de Beto, Gaiato não está onde deveria. Com um olhar cuidadoso, ele vê pegadas e corre atrás do animal sob o cenário da caatinga: seca em todos os lugares, rios sem qualquer gota de água e árvores totalmente desprovidas de folhas e alimentos. Ao resolver alguns desafios e ajudar um homem a fazer um suco (coletando as escassas frutas em cenários passados), o garoto chega em uma caverna misteriosa.

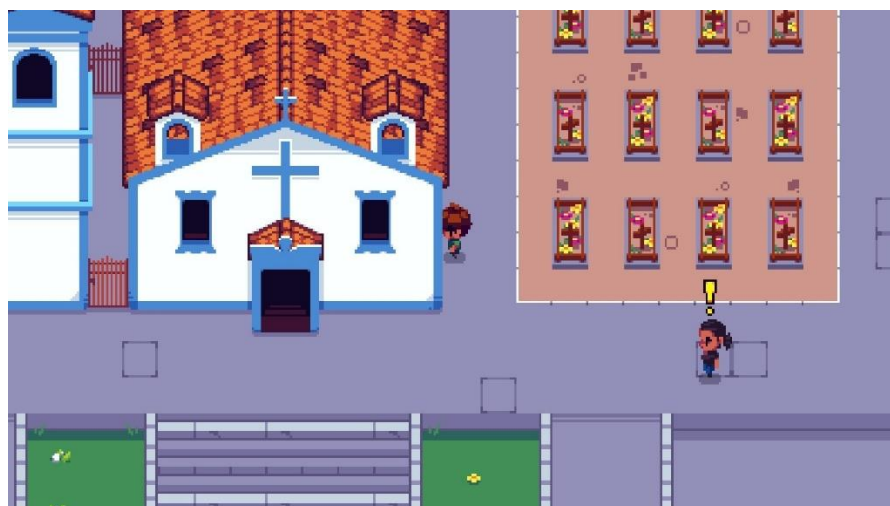
Ao adentrar, uma figura aparece: um espírito da natureza chamado Fulô. Falante e atrevida, Fulô pede ajuda ao garoto para cumprir uma missão: encontrar a língua de Bumbá, o espírito do boi das danças tradicionais de bumba-meu-boi. O silencioso garoto (que nem mesmo seu nome diz) concorda com um sorriso, mas recua quando Fulô lhe oferece um estilingue ao dizer que ele precisará se defender de alguns espíritos inquietos de animais que estão ali. Sentindo a inquietação de Beto, ela afirma que os espíritos precisam descansar e aquela arma seria a única forma de fazê-lo, o que leva o resistente garoto a aceitar o presente e seguir em frente.

Figura 9 – o sertão segundo *Língua*

Fonte: *Língua*

Neste momento, alguns novos elementos são inclusos. O jogo, que até o momento parecia ser um jogo pertencente ao gênero aventura e quebra-cabeça (*puzzle*), ganha combates com mecânicas de *Bullet Hell*³⁷. Após sair das cavernas, Beto vai para uma cidade próxima graças aos poderes de Fulô. A cidade não surpreende Beto (que já conhecia o lugar no passado), mas age como uma oposição direta ao modo de vida que ele conhece; Enquanto eles lutavam para sobreviver com pouca plantação, todos viviam em abundância. O burro era o único ajudante para a família, especialmente na locomoção, já a cidade possui diversos carros à vista. Tudo que parece não ser sequer próximo da realidade de Beto ali se apresenta com naturalidade, reforçando a distância entre sertão e cidade.

Figura 10 – Beto na cidade



Fonte: *Língua*

³⁷ Este gênero de jogos (cuja tradução literal é algo como “inferno de balas”) tem por característica a imensa quantidade de ataques que os inimigos são capazes de disparar, em forma dos tipos mais variados de projeteis, contra o jogador. É comum que os títulos que atendem a tais convenções exijam destreza e atenção.

A terceira sessão do jogo consiste em ajudar diversas pessoas para que Beto e Fulô obtenham dois objetos específicos: milho para dar para que os pombos comam, e um item brilhante para atrair a atenção de Dinho, um pombo amigo de Fulô. Da flor para a mulher que perdeu a avó, a receita obtida para o restaurante, o cd raro da bunda Geri e Gonça entregue nas mãos da fã número 1, a lista é razoável e cheia de mini games para passar o tempo.

Ao finalmente encontrar Dinho, o pombo propõe mais um desafio: se Beto utilizar seu estilingue de forma correta e impedir os entulhos de serem jogados no chão da praça, as informações da língua do Bumbá será dada. O garoto obtém sucesso, o que leva a dupla a conhecer um perigoso monstro conhecido como Quibungo, que devora tudo e todos que cruzam seu caminho, e que provavelmente consumiu a língua de Bumbá. Antes de permitir que a dupla siga seu caminho, o pombo fornece à Beto um novo item: um pião.

Antes de prosseguirem, a avó de Beto o vê na rua e o convida para comer em sua casa. Assumindo que a mãe do garoto estava no mercado próximo, ela diz que será rápido e o arrasta com ela. Entre comentários da magreza, das roupas furadas e do silêncio do neto, ela diz que faz o que pode para ajudar, mas sabe que ele é um bom menino. Após ser bem alimentado com pão e café, ele sai da casa e Fulô, que o acompanha sabendo que apenas Beto pode vê-la, fica muito animada ao descobrir o nome do menino, afirmando que é tão lindo quanto o sorriso que ostenta.

Figura 11 – A avó de Beto o leva para sua casa ao encontrá-lo na cidade



Fonte: *Língua*

Em posse de seu novo equipamento, os dois retornam para as cavernas mágicas de Fulô na tentativa de encontrar o poderoso monstro. Entre novos quebra-cabeças, novos espíritos a serem pacificados, a conquista de uma pipa e várias conversas (que demonstram o quão Fulô é temerosa em relação aos seres humanos, mas bastante afeiçãoada à Beto), a dupla triunfa sobre

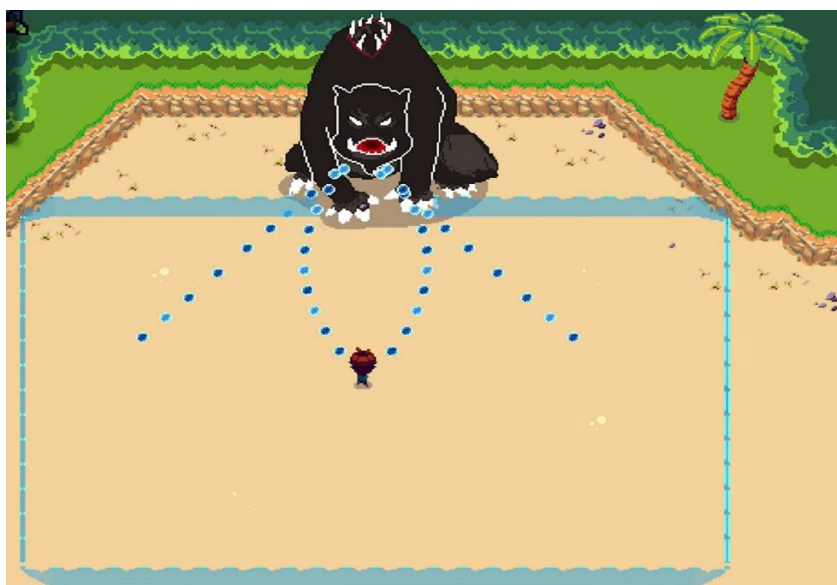
os desafios impostos até aproximarem-se da saída das cavernas, onde sentem uma perigosa energia.

Fulô, aterrorizada com o que sentiu, revela a Beto que ela já o observava há tempos devido à bondade e carinho que ele destinava a Gaiato. Ela temia a humanidade devido à maldade e os maus tratos que presenciou durante séculos contra à natureza, mas o cuidado e a delicadeza do menino chamaram sua atenção. Para forçar um encontro, o espírito da natureza decidiu pregar uma peça, escondendo o bode e criando pegadas dele para que Beto seguisse e encontrasse tanto ela quanto Bumbá. Ela pede desculpas pelo feito e diz que usará suas energias para levar o garoto de volta para casa, alegando que Joana, sua mãe, deve estar preocupada.

Ao contrário do que Fulô pensa, Beto demonstra com o olhar que não pretende sair sem terminar a missão que lhe foi dada. O espírito se surpreende a princípio, mas logo assume que Beto e Bumbá são parecidos: os dois estão em busca de quem são, e de serem completos. A busca pela língua do boi místico também é a procura pela língua de Beto, que não fala e evita contato com outros. Ainda mais impressionada com o espírito e a determinação do menino, eles seguem em frente.

Ao saírem das cavernas, a dupla encontra uma belíssima praia que está infestada de espíritos inquietos. Depois de vários combates seguidos, o monstro conhecido como Quibungo finalmente aparece, animado com a possibilidade de devorar a alma de uma criança. Um árduo combate se inicia. Os golpes de Quibungo inundam o campo, forçando Beto a utilizar todos os seus equipamentos para manter-se firme. Quando o ser maligno apresenta qualquer sintoma de cansaço, ele reúne os espíritos perdidos que ele destruiu e os usa como arma contra o corajoso garoto. A luta parece não ter fim.

Figura 12 – o monstro e o menino



Fonte: *Língua*

Mas então, Quibungo fraqueja. O monstro relata seus feitos malignos: as vidas ceifadas, as vilas queimadas. E então diz que não consegue mais segurar sua fome, demonstrando medo. O momento de honestidade com seus sentimentos faz que a criatura se transforme em pura energia e seja dissipada. Fulô deseja que os espíritos e o próprio Quibungo encontrem seu caminho e sua paz, para então gritar de alegria, exultante pela vitória de Beto. A língua de Bumbá aparece, e os dois retornam para entregar o artefato para seu respectivo dono.

Ao chegarem, Beto entrega a língua para Bumbá, que fala pela primeira vez em muitos anos. Ao direcionar uma pergunta ao garoto, perguntando seu nome, Fulô logo se antecipa para dizer que o menino não fala com ninguém, até ser cortada pelo próprio, que diz com todas as letras: “Meu nome é Beto”.

Fulô, surpresa e chocada, promete ficar quieta enquanto os dois conversam (após gritar e fazer um escândalo ao ouvir a voz de Beto pela primeira vez). Bumbá diz que a aventura de Beto não trouxe apenas a capacidade de fala, mas a vitalidade e a força do boi místico de volta, e ele sente que o mesmo aconteceu com o menino, que finalmente encontrou sua voz. O espírito agradece a Beto e pede que ele nunca se esqueça do que descobriu, e das pessoas que serão ajudadas porque ele trouxe a força de Bumbá de volta.

Figura 13 – A recuperação de Bumbá



Fonte: *Língua*

Fulô, preocupada com o horário, transporta ela e Beto de volta para a casa do menino e, para a surpresa dos dois, a colheita que não havia prosperado naquele ano magicamente cresceu, e em grande quantidade. O espírito protetor assume que aquilo é um presente de Bumbá, e diz que Beto não precisará se desfazer do bode para comprar comida, o que deixa o menino radiante e feliz.

A figura mística que acompanhava o garoto finalmente diz que vai embora, e que ela não deve mais incomodá-lo. Para sua surpresa, Beto pergunta se eles não podem ser amigos.

Fulô, emocionada, diz sim e que fará visitas anuais ao amigo. É então que a mãe e o irmão de Beto saem da casa, e Fulô some. A mãe não consegue acreditar que o filho bom havia sumido por tanto tempo, e ainda menos na colheita tão farta que estava diante de seus olhos. Ela diz que mesmo isso não poupará o garoto de um castigo, e que ele iria dizer exatamente onde estava. O irmão, incrédulo, diz que ele não deve ter feito nada por ser muito medroso. Beto, ciente de sua aventura e de quem realmente é, apenas sorri.

A narrativa do jogo mescla um sertão real, pobre e cheio de dificuldades com a ideia do folclore, místico e encantador. A visão quase euclidiana da área inicial do jogo é colocada em contraste direto com os elementos fantásticos escolhidos para a obra. O início do terceira área, a cidade, não deixa de reforçar a dualidade entre o interior e a capital, entre o sertão e a cidade. Beto, nosso agente jogador, vive na pobreza, suas roupas são rasgadas e a família trabalha, mas não tem como manter seu sustento, especialmente com a dura realidade da seca.

O que parece ser apenas uma reprodução da visão do sertão de uma memória popular pautada no olhar negativo sobre o termo ganha encanto com a introdução do folclore e refinamento graças às atitudes de Beto. Ele sempre está disposto a ajudar, tem um sorriso largo e as pessoas que o conhecem ficam aliviadas por tal, sempre afirmando a bondade e cuidado do garoto com tudo e todos.

Ao chegar nas cavernas, a total repulsa de Beto a atacar animais, ainda que estes fossem espíritos e precisassem disto para finalmente estar em paz, é característica chave para entender o protagonista. Ele precisa ser convencido por Fulô, e ainda assim a forma como que ele dispara, levando tempo para preparar-se e com disparos cadenciados, reafirma que o garoto é apenas um garoto, que não deixa que o medo o impeça de procurar um amigo perdido e nem ter prazer no que faz.

O garoto é um agente jogador do tipo não-histórico, que é utilizado para descrever personagens que não existiram no período e assumem as funções necessárias para mover os sistemas e componentes. Não aparenta ter quaisquer poderes especiais, obtendo suas habilidades de jogo por meio das ferramentas que recebe em diferentes momentos da narrativa.

O mundo-jogo, por sua vez, é um composto de vários cenários diferentes dentro do sertão nordestino. Praia, cavernas, sertão, uma cidade e uma praia. É um espaço explícito, que pode ser navegável e explorável. A maior parte da interação acontece na terceira área, o município, que guarda a grande maioria das missões secundárias do jogo. O modo de falar dos cidadãos nos remete ao nordeste e apresenta um contraste tecnológico direto com o local em que o próprio protagonista vive. Contudo, seus dilemas e personagens carecem da bondade e do cuidado demonstrado pelo sertão na figura de Beto. Durante seu curto período, o menino

ajuda e presença diversas coisas: pessoas que tentam enganar as outras, pessoas que só pensam em si mesmas e pessoas que, ao verem um menino, tentam tirar proveito de sua bondade.

Beto age como um contraponto essencial para o mundo do jogo. Suas escolhas-ações estão sempre pautadas em ajudar Bumbá, Gaiato e quem mais precisar. Até mesmo o combate do jogo salienta isso, pois Beto não deseja que ninguém mais sofra. Como se espera, ele é testemunha do processo histórico do jogo, e serve como prova de um registro histórico coerente com uma ideia do sertão já bem discutida: ele não é inculto ou está jogado ao descaso, ele é exatamente o que as pessoas precisam ser: boas, cuidadosas e sempre dispostas a pensar no próximo.

Todos os objetivos do jogo, inclusive, pairam e se resumem na vontade de ajudar que o garoto possui, sejam os primários (recuperar Gaiato inicialmente e após isso recuperar a língua de Bumbá) quanto os secundários. A solução dos vários enigmas que o jogo eletrônico apresenta também são parte dos desafios em prol da execução da missão que lhe fora oferecida.

Os *NPCs* que Beto conhece em sua trajetória parecem esperar por ele para legitimar seus problemas. É espero que missões sejam dadas para os jogadores em jogos, mas toda missão de Beto é uma boa ação, o que acaba gerando um efeito imediato positivo e permitindo que o garoto continue sua jornada. Até mesmo quando a dupla é enganada na cidade, Fulô faz questão de dizer que Beto não parece preocupado e que sabe que “gentileza gera gentileza”. E como esperado, a solução do problema se dá quando aquele que lhes enganou recebe o troco ao ter suas falcatruas descobertas pela namorada, que termina tudo na porta da igreja da cidade, permitindo assim que o item necessário para chamar a atenção de Dinho fosse obtido.

Língua não dá recursos extras ao seu jogador. A aventura se passa ao longo de um único dia, e Beto não possui formas de evoluir por meio de mecânicas presentes no espaço do game. Os obstáculos, porém, são em grande número e se apresentam em maior quantidade em forma físico (por meios dos quebra-cabeças), seguido da justificativa narrativa e, em pouquíssima quantidade, no enfrentamento dos inimigos do jogo.

As ferramentas são os já mencionados equipamentos de Beto (a citar: o estilingue, o pião e a pipa) possuem efeitos tanto dentro e fora do combate, demonstrando que aquele garoto não possui qualquer pretensão de combater a quem quer que seja, e sua maestria sobre tais objeto é pouca. O pião, usado para deter ataques e impedir inimigos de se moverem momentaneamente, pode ser usado em rápida sucessão. O mesmo pode ser dito da pipa, que permite que Beto mova-se em uma direção de forma acelerada por um curto espaço de tempo

e imune à dano durante o movimento, um *dash*³⁸. Dos três itens, apenas o pião não possui energia espiritual e é apenas um objeto comum.

Língua é um amalgama de conceitos e composições quanto se trata de seu gênero, algo que traduz a intenção em seu *design*. É comum que jogos de aventura apresentem enigmas, mas a grande presença deles com os ocasionais momentos de combate com elementos de *bullet hell* permitem que o jogo claramente expresse sua intenção. Os encontros com inimigos sempre acontecem de forma limitada e com dois grupos diferentes. Beto não é um guerreiro, e suas habilidades são seu caráter e bondade.

A escolha de retratar o folclore brasileiro é bem pontual. Segundo Guilherme, em uma entrevista para o podcast Controles Voadores, sua inspiração veio das mitologias europeias, muito presentes em jogos digitais: “Eu não vou apresentar esses personagens folclóricos e pegar a mitologia brasileira dessa forma mais educativa, eu vou colocar esses personagens e vou tratar eles como as pessoas tratam os dragões. Ninguém pergunta o que é um dragão, as pessoas só aceitam” (Giacomini, 2022).

A abordagem do autor certamente tem efeito, pois os personagens ali inseridos parecem mesclar-se perfeitamente com o mundo do jogo, o que leva aos jogadores a se perguntar quem eles são e de onde vieram, propiciando um maior interesse pela mitologia brasileira e seu folclore. Os seres mitológicos apresentados funcionam ao estabelecer um justificativa para a narrativa fantástica apresentada nos componentes do game.

Fulô é um espírito livre e que diz o que pensa, escondendo seus receios em relação aos homens por suas atrocidades contra a natureza. É o coração bondoso de Beto que a instiga a observá-lo de longe e acaba arrastando-o para o eventual confronto com um espírito criado pela maldade e com séculos de vida. Ela não esconde a felicidade de ouvir finalmente a voz do garoto, bem como aceita imediatamente sua proposta de amizade.

Bumbá, por sua vez, representa a alegria, a abundância e a festa. Antes impotente devido ao fato de ter perdido sua língua, ele retribui a bondade de Beto ao fazer que a colheita da família crescesse muito além do que é esperado, mostrando suas habilidades místicas (ao ponto de Joana afirmar que era um milagre). O boi aparece pouco, mas seu visual é uma referência direta aos grupos de bumba-meu-boi, tradição popular no São João nordestino.

³⁸ O movimento do *dash* é bastante comum em jogos de ação e aventura, utilizado especialmente como forma de se esquivar de um adversário ou aproximar-se para cobrir a distância entre o jogador e seu alvo. RPGs de mesa também o apresentam como mecânica, dobrando a velocidade normal do usuário ou permitindo que ele mude de combate corpo-a-corpo para distância, e vice-versa, sem gastar um turno. Pode ser traduzido como ímpeto ou impulso, e costuma conferir invencibilidade durante seu uso.

Quibungo, por sua vez, é um espírito maligno composto por incontáveis almas devoradas ao longo dos séculos, concedendo-lhe poder e estendendo sua vitalidade. Ele se delicia com almas jovens e é um contraponto ao protagonista. Existem três momentos distintos durante a aventura em que o garoto pode encontrar um espírito que narra uma história de dor, que alude ao passado do antagonista, e algo mencionado pelo próprio brevemente após sua derrota. A fera é representada como um monstro dotado de uma escuridão intensa, com uma boca gigante em suas costas. É capaz de atacar em inúmeras direções ao mesmo tempo, possui golpes que não podem ser bloqueados e convoca outros espíritos para lutar por ele, supostamente do suprimento de almas que carrega dentro de si. Após ser vencido, ele explode e liberta as almas que estavam presas dentro de seu corpo sem deixar qualquer vestígio.

Língua é um jogo eletrônico propício para a sala de aula. Sua história apoiada em elementos mitológicos é fácil de entender, tem mecânicas mais simples e pode ser concluído em poucas horas. Os temas presentes são magníficos para o contexto educacional, permitindo ao professor propor discussões sobre mito e símbolos culturais (na figura de Fulô, Bumbá e Quibungo), a sociedade contemporânea, noções e usos do termo sertão, comportamento (com a “bondade” de Beto ser associada ao seu silêncio e quietude), preservação da natureza e altruísmo.

Uma proposta para o uso efetivo é separar os alunos em grupos e, após uma breve explicação, permitir que joguem com a recomendação de observar e perceber os detalhes e elementos do jogo. Só após este momento uma discussão pode ser feita entre os grupos e sobre mediação do professor, que servirá de guia ao analisar os pontos levantados pelos alunos e a forma que estes perceberam o espaço problema histórico.

No caso de ausência de recursos para utilização em sala de aula, um vídeo de gameplay direcionado em sites como o Youtube podem vir a solucionar o problema. A recomendação, caso o educador não consiga jogar por inteiro na escola, seria demonstrar as áreas 1 (a caatinga) e 3 (a cidade). Tais locais, ainda que sejam apresentados em sua totalidade, são curtos e permitem que os alunos tirem suas próprias conclusões. Os cortes específicos não durariam mais que 20 minutos, enquanto o jogo inteiro pode ser completo em menos de quatro horas.

Ainda sobre o quesito da representação do espaço do sertão, há a chance de utilização de outras linguagens para abordar o tema. A literatura nacional, por meio de *Os Sertões* e *O Auto da Compadecida*, além dos comentários presentes nos livros didáticos, são opções para questionar a forma pela qual ele vem sendo apresentado, e o que é comumente entendido pelo público em geral.

Como feito anteriormente com *Dandara: Trials of Fear*, os componentes do jogo eletrônico foram inseridos em um quadro para melhor visualização do espaço-problema histórico. Segue abaixo o resumo do jogo dentro do arcabouço:

Quadro 2 – Resumo da análise de Língua

O EPH de Língua	
Gênero	Aventura, <i>Puzzle</i> e elementos de <i>Bullet Hell</i> (combate)
Agente Jogador	<i>Agente não-histórico</i>: Beto <i>Poderes</i>: nenhum. As habilidades que Beto apresenta durante a aventura são adquiridas por meio da ferramentas. <i>Acesso à informação</i>: limitada (estilo de simulação realista)
Mundo-Jogo	Sertão Nordestino: Espaço explícito (explorável e navegável)
Objetivos	<i>Primário</i>: Resgatar Gaiato e Recuperar a língua do Bumbá <i>Secundário</i>: procurar o bote perdido; obter as frutas umbu; investigar a caverna; ajudar Fulô e Bumbá; libertar os espíritos dos animais; enfrentar Quibungo.
Elementos	<i>Recursos</i>: Nenhum <i>Obstáculos</i>: físicos e narrativos (áreas trancadas), agentes (espíritos dos animais maltratados) <i>Agentes rivais</i>: Nenhum <i>Ferramentas</i>: Armas (Estilingue); Artefatos (Pião, Pipa)

Língua é um projeto interessante e que estabelece uma ligação interessante com o sertão e suas possibilidades dentro do ambiente escolar. O protagonista, Beto, é um exemplo de bondade, altruísmo e coragem, que entra em uma aventura mística graças ao cuidado e carinho que alimenta por Gaiato, que surpreende Fulô. A jornada para recuperar a força vital de Bumbá serve como alusão direta ao próprio garoto, cuja timidez o impede de falar. Ao conquistar a vitória e recuperar a voz do espírito, ele também encontra a sua.

Ao contrário do que acontece com *Dandara*, *Língua* atende de imediato aos requisitos mais básicos de um Jogo Histórico, ao passo que seus temas são pertinentes e dialogam com os mitos e ideias sobre o sertão nordestino. E, com isso, iniciamos o estudo do terceiro título, que

reproduz uma recente e cruel realidade do Brasil nos últimos anos, por meio de referências, remédios nucleares e humor ácido.

3.5 Punhos de Repúdio

O terceiro objeto de estudo é o também o mais recente no quesito de lançamento e do período histórico retratado. Ao recontar o período da pandemia da Covid-19 no Brasil, especificamente focando na parte dos negacionistas e seu apoio ao então presidente Jair Messias Bolsonaro, o jogo em questão aborda de forma bem-humorada e satírica a revolta da população que sofreu e se revoltou durante o auge da crise.

A letalidade do vírus e o descaso do então Chefe de Estado, que proferiu absurdos e negou-se a tomar decisões de modo a preservar a vida da população, custou muito caro ao país. Mais de 700 mil pessoas vieram ao óbito por causa da Covid-19 em março de 2023³⁹, sendo um dos países com o maior número de mortes no planeta⁴⁰.

A recusa de investir em vacinas, o comportamento de completa passividade ante à questão, ao ponto de afirmar que não passava de uma “gripezinha” e promover um falso remédio, a cloroquina, marcou o governo de Jair Bolsonaro. Entre tantos outros absurdos, o ex-presidente chegou a imitar uma pessoa sem ar e ignorar questões emergenciais, o que levou a constituição da CPI da covid.

O trabalho da comissão descobriu ainda mais descasos do governo, inclusive sua recusa de comprar as vacinas para proteger a população do vírus. Após seis meses de trabalho, a comissão apontou crimes por parte do então presidente Bolsonaro e de vários outros que o auxiliaram e promoveram suas ideias, pedindo assim o indiciamento de 66 pessoas⁴¹.

Este é o clima de instabilidade e medo que a população brasileira vivia, que afetou o modo de vida e o bem-estar de todos. A situação drástica também provocou mudanças e desafios inesperados na educação, como a necessidade imediata de modernização da sala de

³⁹ Informações retiradas do site oficial do governo, visíveis no seguinte link: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2023/marco/brasil-chega-a-marca-de-700-mil-mortes-por-covid-19>

⁴⁰ Em números absolutos, o Brasil encontra-se atualmente em quinto lugar no número de mortos acometidos pela Covid-19, atrás dos Estados Unidos, Índia, França e Alemanha. Ao considerar o número de mortes por milhão de habitantes, o país cai para a terceira posição em 2024, mas esteve em primeiro até maio de 2023. Os dados podem ser vistos, respectivamente, nos links: <https://www.worldometers.info/coronavirus/> e https://ourworldindata.org/explorers/covid?zoomToSelection=true&facet=none&pickerSort=desc&pickerMetric=total_cases&hideControls=true&Interval=Cumulative&Relative=to+Population=true&Color+by=test+positivity=false&country=IND~USA~GBR~CAN~DEU~FRA~ZAF~SAU~ARG~AUS~BRA~CHN~KOR~IDN~ITA~JPN~MEX~TUR~RUS~European+Union&Metric=Confirmed+deaths

⁴¹ Como consta no site oficial do senado: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/10/20/com-nove-crimes-atribuidos-a-bolsonaro-relatorio-da-cpi-e-oficialmente-apresentado>

aula e do debate sobre educação à distância. Ainda que já prevista na Lei de Diretrizes e Base (a Lei 9394/96), mais precisamente no artigo 80, a melhor definição veio por intermédio do Decreto nº9.057/2017, que narra a dinâmica e os cuidados necessários para sua devida aplicação (Santana; Sales, 2020, p.79).

Dentro do contexto educacional, a utilização do termo *ensino remoto* ganhou rápida adesão, ao passo que os docentes passaram a enfrentar inúmeras complicações e dificuldades devido ao novo processo. Há uma diferença significativa entre o ensino à distância e o ensino remoto, visto que a primeira demanda experiência e preparação, enquanto a última foi uma estratégia imediatista para solucionar o problema do ensino (Ludovico et al., 2020, p.61).

São nessas condições que *Punhos de Repúdio* (BrainDead Broccoli, 2022) é idealizado. O jogo eletrônico em questão é um *indie* feito por apenas cinco pessoas. O estúdio é composto por Kainã Lacerda (arte, animações e roteiro), Ulisses D'Ávila (programação), João Matheus Nascimento (trilha sonora), Vitor Miyai (Efeitos de som e mixagem), Luiza Bartolette (comunidade e mídias sociais). O time inicialmente lançou uma demo gratuita em outubro de 2020, que levou pouco tempo para ser feita, e ressaltou o incrível apoio popular e o carinho recebido pela criação e representação de determinados grupos⁴².

A grande recepção positiva da demo fez com que o time apostasse em um financiamento coletivo para arcar com os custos de produção. Uma página no site Catarse foi feita, com previsão de entrega do jogo para o final de 2021. A meta final era de apenas cinco mil reais com metas estendidas visando o lançamento em outras plataformas, a adição de mais duas personagens e multiplayer local. A arrecadação foi dez vez maior do que o pedido, cumprindo todas as metas pedidas pela equipe.

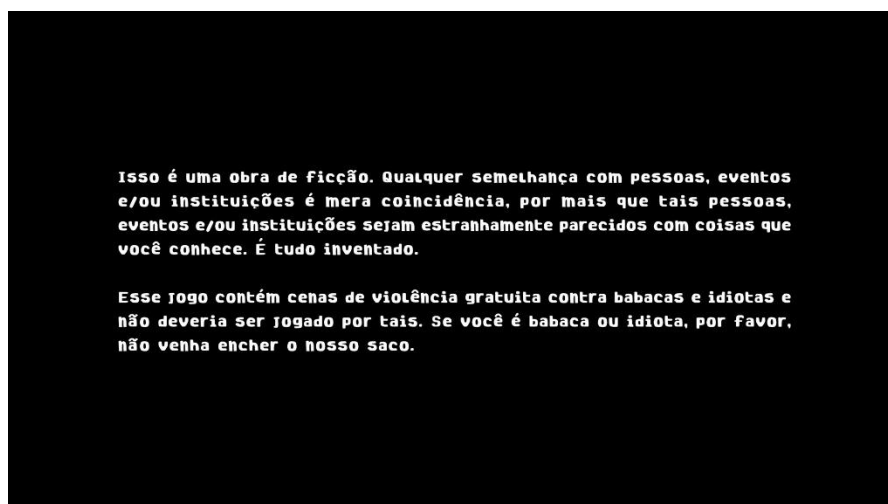
O lançamento oficial aconteceu em 10 de agosto de 2022 para a plataforma *Steam* no PC, enquanto as outras prometidas nas metas estendidas (*Playstation 4*, *Xbox One* e *Nintendo Switch*) ainda estavam sendo resolvidas. Eventualmente, os desenvolvedores lançaram apenas para a plataforma da Nintendo em maio de 2023⁴³, quase um ano após o lançamento na plataforma original. *Punhos de Repúdio* foi premiado na SBGames 2022, levando o prêmio de Melhor Jogo nos júris técnico e popular.

⁴² Em entrevista ao site Warpzone, Luiza Bartolette comentou que os primeiros esboços e inimigos foram feitos em questão de dez dias, mas a demo total levou três meses para apenas uma fase. Para maiores detalhes, a entrevista foi publicada e está disponível no seguinte link: <https://warpzone.me/quem-esta-por-tras-do-jogo-punhos-de-repudio/>

⁴³ Em sua página oficial na rede social X (antigo Twitter), os desenvolvedores comentaram que não receberam as devidas permissões das empresas Sony e Microsoft para lançar o jogo em suas respectivas plataformas (*PS4* e *Xbox*). Segundo o tweet, mesmo o esforço conjunto com a QUByte Interactive não foi o suficiente para conseguir a liberação. O mesmo pode ser visto no link a seguir: <https://x.com/punhosderepudio/status/1657822391639347207>

A página do título na Steam apresenta 96% de aprovação de análises, de um total de 462 feitas por usuários que obtiveram o jogo. Em nenhum momento a mensagem do jogo é dita de forma indireta, e a sátira vista durante a história e outros componentes (como o “bestiário”, que mostra os inimigos que você enfrenta durante a aventura) deixam claro a visão dos desenvolvedores. Há inclusive uma mensagem, assim que o jogo inicia, reforçando tais ideias.

Figura 14 – a mensagem dos desenvolvedores



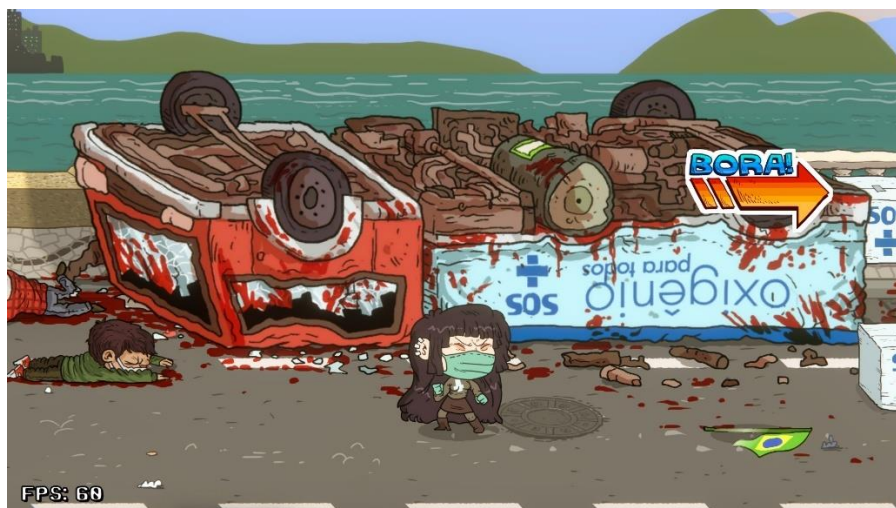
Fonte: *Punhos de Repúdio*

É válido ressaltar que é possível jogar em outras línguas, e até o nome oficial para o mercado internacional é diferente: *Pulling No Punches*. Com isso, é comum que as pessoas “babacas e idiotas” descritas na imagem acima deixem opiniões negativas ou comentem na Central da Comunidade (lugar onde as pessoas podem comentar, perguntar e discutir tópicos, compartilhar guias, entre outros)⁴⁴.

O Jogo Histórico se passa em um cidade assolada por uma pandemia mortal e que vê uma boa parte de sua população ir contra as medidas de segurança recomendadas pelo órgãos mundiais e pelo SOS (Sistema Ótimo de Saúde). Tais moradores seguem as ideias do Presidente, um negacionista típico ao afirmar que não existe uma pandemia e que tudo é invenção de seus inimigos.

Figura 15 – Apropriações históricas presentes no jogo

⁴⁴ Dentro da sessão “Discussões”, é possível encontrar diversos tópicos que criticam abertamente a mensagem do jogo, seja em português ou em inglês. O jogo foi listado como “woke” por grupos que buscam “combater o movimento nos videogames”, além de reclamações sobre liberdade de expressão, compartilhamento de matérias jornalísticas duvidosas e outros, com o tópico mais recente datado de setembro de 2024. Para maiores informações, basta acessar o seguinte link: <https://steamcommunity.com/app/1425760/discussions/>



Fonte: *Punhos de Repúdio*

A recusa ao uso de máscaras e a completa ignorância ao serem contra o distanciamento social leva Laura, Nina, Olga e Lola, quatro amigas que seguiam todas as recomendações, a se revoltarem. Vendo que o diálogo não iria resolver nada, elas decidem resolver tudo na base da violência. Equipadas com suas máscaras e luvas, as protagonistas vão para as ruas bater na cara de qualquer negacionista que encontrem. Todos os adversários não estão utilizando nenhum equipamento de proteção e é igualmente impossível causar dano nos diversos NPCs espalhados nas ruas (pessoas que aderiram ao financiamento coletivo e pagaram para serem “adicionados” ao jogo).

Figura 16 – Tela de seleção das protagonistas



Fonte: *Punhos de Repúdio*

Punhos é um beat ‘em up, gênero tradicionalmente mais conhecido no Brasil como “briga de rua”, e bastante popular nos anos 1980 e 1990. O termo nacional é interessante, visto que existem diversos jogos do estilo que se passam em ambientações distintas do mundo contemporâneo, como em fantasias medievais (Saboia, 2018, p. 52). A presença de contextos históricos também é comum, e vários podem ser considerados Jogos Históricos.

A jogabilidade segue os padrões aceitáveis do gênero: diversos inimigos na tela para que os agentes jogadores possam vencê-los por meio de sequências de golpes, socos, chutes e agarrões. É possível usar quebrar partes do cenário na tentativa de obter itens (como novas vidas, recuperação de saúde), bem como a disponibilidade de armas para uso dos protagonistas. A progressão é linear, com fases (ou no caso aqui apresentado, capítulos) e tendem a ser tradicionalmente curtos, onde é possível terminar toda a aventura em menos de uma hora e meia.

Cada uma das quatro personagens disponíveis possuem um estilo próprio de combate, e na tela de seleção é possível conferir seus atributos disponíveis: força bruta (a quantidade de dano causado em golpes), agilidade (a velocidade de movimentação, salto e esquiva), alcance (a distância máxima para acertar alguém) e repúdio. O quarto é o único em que todas as mulheres compartilham o nível máximo.

É possível desbloquear novas habilidades com cada uma delas, em um total de 32 novas técnicas, divididas igualmente (oito para cada). Para obter todas, o jogador precisa passar por todas as quatro fases do jogo encontrando os pedaços dos livros rasgados (cada três partes forma um livro e desbloqueia uma habilidade), além de vencer as duas fases bônus que aparecem após a conclusão do primeiro e do segundo capítulo (e permanecem desbloqueados para que sejam acessados a qualquer momento).

Laura possui força e agilidade em níveis próximos, mas seu alcance é baixo. Nina, que ataca com o Robson, um robô criado pela própria, tem o maior alcance e taxas menores de força e agilidade. Olga é a única que possui agilidade no máximo, e seus outros dois status são os menores entre as quatro. Lola é a mais forte e apresenta o segundo maior alcance do jogo, porém sua agilidade é a menor entre todas.

Cada protagonista também possui uma barra que enche durante o combate ao causar dano e, quando cheia, permite que um Especial seja usado. A habilidade é o maior dano que pode ser aplicado de uma vez só aos inimigos, e a maioria deles será derrotada ao serem afetados. Esses poderes também diferem entre si, sendo específico para cada uma das mulheres.

Ao utilizar o seu especial, Laura ergue a mão que segura o celular para o alto, e um entregador aparece e passa de moto pelo cenário, com a frase “Trabalhador Essencial” visível no meio da tela. Nina, por sua vez, se transporta momentaneamente para a sala de sua casa, senta-se no sofá e começa a usar seu computador, fazendo seu “*Home Office*”. Olga, que é descrita como uma antissocial que odeia mais os negacionista do que a si mesma, força todos os inimigos a se afastarem por meio do seu “Distanciamento Social”. Por último, Lola puxa um

lançador de granadas e começa a “Distribuição de Máscaras”, usando os acessórios como munição e disparando contra os adversários.

Como dito anteriormente, a campanha é relativamente curta, contendo apenas quatro capítulos. O primeiro, Sem Pensar no Amanhã, coloca as heroínas em uma rua bem movimentada que tem um bar aberto, funcionando normalmente. É possível encontrar pessoas com máscara, mas essas estão afastadas e não podem ser atacadas. Existem diversas lojas duvidosas na rua dos Filhos da Puta, sendo a primeira delas o mercado em que as protagonistas se encontram ao baterem nos primeiros negacionistas (o local é listado como Mercado & Necrotério). É possível ver alguns bares abertos também, o “Pague Mais Caro pela sua cerveja”, o “Cantinho da Infelicidade” e o “Bar da Cerveja Choca”.

Elas seguem seu caminho, enfrentando diversos tipos de adversários até encontrar o Vibe Errada Nightclub, descrito como um antro de otários, algo reforçado por placas e dizeres como “Seja homem, não use máscara!” e “Festeje hoje, preocupe-se amanhã!”. Novos tipos de inimigos aparecem, e com pouco esforço elas chegam no segundo andar da boate, e encontram o chefe Michael Douglas, que cresce e fica mais forte após tomar uma bebida alcoólica. Além de dançar no ritmo da música, ele tende a tirar selfies após derrubar qualquer uma das garotas, além de requisitar ajuda de todos os tipos de adversários vistos até agora.

Após a luta, ele reverte a sua forma normal e a missão é cumprida. A cena seguinte mostra o Presidente lendo o jornal Nova Direita Alternativa, que expõe a foto das quatro mulheres com a manchete “Doidas das máscaras colocam cidadãos de bem no hospital”. O jogo então permite acesso ao mapa principal, onde os jogadores podem conversar com NPCs, comprar lanches (que podem ser usados para recuperar a saúde e prover vários benefícios diferentes) e acessar as outras fases.

“Picaretagem Sagrada” é o segundo capítulo da aventura. Nele, as protagonistas seguem pela avenida Miliciano Alves da Silva para alcançar a Catedral da Santa Lorota, comandada pelo Pastor Cruzes. Uma nova leva de inimigos, seguidores e frequentadores do local, passa a bloquear o caminho. Após diversos combates, Laura e suas amigas conseguem invadir o templo e forçam um confronto contra o primeiro sub-chefe do jogo, Formigorothe. O demônio em forma de formiga era o responsável pelo sucesso de Cruzes, mas imagens pintadas na igreja sugerem que ele age na terra há muitos anos e é supostamente o culpado por diversos problemas do mundo, incluindo guerras.

Após sua derrota, as amigas são enviadas para uma parte subterrânea da Catedral. Além dos demônios que tomam conta do lugar e do aspecto horrível, é possível ver fieis aprisionados e definhando em jaulas com placas que “justificam” o motivo de sua prisão. No final do local,

elas finalmente encontram a fortuna do Pastor Cruzes em ouro e pedras preciosas, até o momento em que o próprio chega em um elevador. O chefe mostra habilidades sobrenaturais e um corpo deformado pelo contato com os seres daquele inferno, e seu corpo é dissolvido após ser derrotado, deixando apenas suas vestimentas.

O terceiro capítulo, chamado “Liberdade para ser imbecil”, se passa em dois locais diferentes. No primeiro momento, as amigas encontram diversos negacionistas protestando em favor da terra plana (com a presença do mascote) e da nucleoroquina, o remédio nuclear que é apoiado pelo Presidente como solução para tudo. O que seus usuários não esperavam é que o remédio é, obviamente, altamente radioativo, e passa a alterar os corpos de todos que consumiram.

Nesse momento do jogo, a violência gráfica fica ainda mais forte, e os inimigos passam a ser deformidades baseadas nos inimigos passados. Duas cabeças em um só corpo, uma cabeça com tentáculos, um bebê preso ao corpo da mãe e outras coisas do tipo. A Nucleoroquina é extremamente perigosa, e as mutações passam a ter ajuda da polícia. Com muita dificuldade, as heroínas chegam na segunda área do capítulo.

Figura 17 – Manifestação presente no terceiro capítulo



Fonte: *Punhos de Repúdio*

O Centro de Pesquisa Médica do SOS havia sido atacado pelos mutantes para impedir a fabricação da vacina que seria a solução no combate ao vírus da pandemia. Frases escritas com sangue podem ser lidas nas paredes, e diversos corpos de pessoas usando máscaras se encontram nos corredores do local, alguns em condições deploráveis.

Após cenas grotescas e mais uma horda de inimigos a serem enfrentados, elas finalmente alcançam o laboratório principal e encontram o próximo chefe, Tiozão do Zap, matando um dos cientistas acorrentados. A primeira forma consiste em usar o celular para atacar, invocar mais inimigos e postar *fake news*. O problema real começa quando ele é derrotado.

Como seguidor fiel do Presidente, o Tiozão do Zap consumiu muita Nucleoroquina, e para ajudá-lo, diversos negacionista se juntam e eles tornam-se uma entidade só, o Nucleoroking, uma massa de carne com diversas cabeças, uma pintura da suástica em verde e amarelo no meio do corpo e celulares em duas das mãos do monstro. A batalha é difícil e a resistência da abominação é alta, mas eventualmente as protagonistas saem vencedoras, apesar de bastante machucadas.

Figura 18 – O chefe Tiozão do Zap captura os cientistas



Fonte: *Punhos de Repúdio*

Antes que elas possam salvar os cientistas acorrentados, o Presidente age. Ao assistir a derrota do último chefe, ele aperta um botão e manda uma fake news explosiva para o celular do Tiozão que, transformado em uma bomba, explode e ceifa a vida dos pesquisadores. As quatro mulheres mal conseguem reagir e acabam com os restos mortais das vítimas em seus corpos. Furiosas com a situação e com a crueldade, elas decidem levar a luta para o vilão.

“Tudo uma merda” é o capítulo final do jogo, e é ainda mais denso em seus combates do que os três anteriores. As protagonistas são atacadas em todo o momento, pelas mais diversas combinações de adversários. A fase começa no metrô, algo bastante presente em títulos desse gênero, e continua pela cidade, já completamente devastada.

Após muita resistência, elas conseguem acesso ao Palácio Presidencial, totalmente contaminado pelos efeitos da Nucleoroquina. Há diversos quadros mostrando a conexão do Presidente com algumas das figuras apresentadas na história, e ao lado da bandeira da nação encontra-se uma bandeira nazista. Ao passo que elas avançam, a própria estrutura do lugar fica completamente maculada com os efeitos do remédio nuclear, cheio de pedaços de carne, pus e outros horrores.

Figura 19 – Bandeiras encontradas no Palácio do Presidente



Fonte: Punhos de Repúdio

O Presidente as espera no telhado do local, cercado de barris tóxicos. A luta possui duas fases, assim como o capítulo anterior. Na primeira, o chefe mostra sua verdadeira forma, permanentemente afetado pelo uso contínuo da radiação. Ele é lento e forte, derrubando qualquer uma das mulheres com apenas um golpes. O final da luta acontece com ele sendo jogado contra os contêineres radioativos, o que promovem uma mudança em maior escala. O Presidente se transforma em um monstro gigante, com tentáculos e a capacidade de utilizar veneno e radiação como golpes.

Com enorme esforço, o vilão é derrotado e seu corpo original é expelido quando a besta monstruosa explode. Ao abrir os olhos, ele percebe que está sendo observado, e Olga é a primeira a agir, socando-o com tanta força que ele morre. Os pedaços de seu corpo são colocados em exposição na frente do Palácio, dando fim ao reino de terror promovido pela criatura.

Figura 20 – A introdução do Presidente, corrompido pelo remédio nuclear



Fonte: Punhos de Repúdio

Contudo, o final indica que o mau criado pelo Presidente ainda permanece, afetando permanentemente alguns dos seus seguidores, que ainda defendem suas ideias mesmo após sua morte. Os ex-humanos passam a viver de forma marginalizada, visto que seus corpos foram permanentemente alterados pelo consumo do lixo tóxico presente no remédio, destruindo tudo o que restou. E com a morte dos principais cientistas, as pesquisas na busca de uma vacina estavam paralisadas. As mensagens finais são de esperança. Esperança de que, com a retomada das pesquisas, uma solução seria encontrada. E que eventualmente haveria um resquício de normalidade no país.

Punhos de Repúdio é uma representação histórica que propositalmente exagera na violência e nos acontecimentos de sua narrativa para lidar com as frustrações e preocupações de seus desenvolvedores e designers, visto que o jogo saiu antes mesmo da Pandemia ter sido oficialmente dada como encerrada (algo que só aconteceu em 2023). Na época de seu lançamento, Bolsonaro ainda era presidente e o sentimento de luto apenas crescia com o assustador número de mortes no país, além de diversas outras barbaridades cometidas pelo governo em gestão.

As personagens Laura, Nina, Olga e Lola são agentes jogadores do tipo não-histórico. Elas não existiriam no registro, mas representam a revolta das pessoas que tomaram as medidas necessárias para se proteger. Elas são personagens em um mundo cruel, e exceto pela habilidade que pode ser utilizada após o carregamento da barra de Especial, não apresentam qualquer tipo de poder sobre-humano. O mesmo pode ser aplicado ao acesso das agentes à informação, limitada seguindo uma narrativa linear.

O jogo disponibiliza diversas ferramentas, na forma de armas. Nenhuma é permanente, e usualmente são objetos comuns (pedaços de madeira com pregos, vuvuzelas, garrafas de vidro etc.), mas podem ser obtidas com facilidade em locais do cenário, ou até mesmo recuperando-as de inimigos que a carregavam. Também é possível agarrá-las em pleno ar, caso o jogador decida utilizar o botão de agarrão no momento correto. As protagonistas não são capazes de obter as armas de fogo usada pelos policiais e sargentos que aparecem a partir do terceiro capítulo e não são capazes de bloquear seus tiros, ressaltando as características de normalidade e a ausência de habilidades especiais.

O mundo-jogo é constituído por espaços explícitos (os quatro capítulos jogáveis e o mapa) e implícitos (os prédios, casas e outros locais que aparecem nos dois tipos previamente mencionados). Como de praxe, todos os espaços explícitos são exploráveis e navegáveis, contendo pequenas áreas ocultas para guardar determinados segredos. O estilo de simulação

apresentado é realista, pois busca por meio da sátira e do choque explicar a visão dos desenvolvedores sobre as condições do lugar e suas inspirações na cultura brasileira.

A linearidade e os quatro capítulos fazem com que seus objetivos sejam diretos. O objetivo principal é remover os negacionistas das ruas, eventualmente transformando-se na derrota do Presidente. Os objetivos secundários passam a ser as conclusões de cada capítulo, batendo no maior número de adversários quanto possível.

Quanto aos elementos, *Punhos de Repúdio* apresenta recursos limitados (os contos, o dinheiro utilizado para obter itens, os pedaços de livros que quando reunidos em conjuntos de três desbloqueiam novas habilidades e os lanches, usados para recuperar a saúde e receber diversos *buffs*). Os obstáculos são tradicionais do gênero, dos tipos físicos (locais bloqueados e impossíveis de trafegar) e agentes, na forma dos diversos negacionistas inimigos. Não existem agentes rivais que buscam a vitória ao invés do jogador, contudo.

Quadro 3 – resumo de *Punhos* na estrutura de análise

O EPH de <i>Punhos de Repúdio</i>	
Gênero	Beat ‘em up
Agente Jogador	<i>Agente não-históricos</i> : Laura, Nina, Olga, Lola. <i>Poderes</i> : Nenhum. A única habilidade especial é conferida através de itens que as protagonistas possuem desde o início <i>Acesso à informação</i> : limitada (estilo de simulação realista)
Mundo-Jogo	Cidade brasileira: Espaços Explícitos (explorável e navegável) e Implícitos.
Objetivos	<i>Primário</i> : derrotar os negacionistas.
Elementos	<i>Recursos</i> : Contos, lanches e pedaços de livros <i>Obstáculos</i> : físicos e narrativos (áreas trancadas), agentes (os negacionistas e apoiadores do Presidente) <i>Agentes rivais</i> : Nenhum <i>Ferramentas</i> : Armas descartáveis (vuvuzelas, madeiras, tacos de baseball, garrafas de vidro).

Punhos de Repúdio precisa ser utilizado com cuidado na sala de aula. O número de palavras chulas, xingamentos e violência gratuita pode ser chocante para alunos mais novos e para seus responsáveis. O recomendado aos professores é utilizar cortes específicos, especialmente as partes iniciais do capítulo 1 (que se passa na rua, em direção ao Vibe Errada nightclub) e capítulo 3 (os primeiros momentos do protesto a favor da Nucleoroquina). Turmas mais velhas, no final do Ensino Médio, apresentarão maior resistência ao modo em que os temas são apresentados.

Contudo, as representações exageradas do Jogo Histórico em questão servem como um alerta e uma denúncia sobre os horrores reais vividos durante a pandemia graças aos negacionistas e o governo de Jair Messias Bolsonaro. O fato de utilizarem a radiação como justificativa para o uso dos monstros introduzidos nos dois últimos capítulos é uma clara forma de desumanização desses personagens por parte do design, uma escolha intencional reforçada por vários outros elementos do jogo⁴⁵.

O processo de bater nos negacionistas é, segundo muitas reviews do jogo, catártico⁴⁶. O mundo-jogo proposto por *Punhos* é exacerbado e indigesto por vezes, mas o apresentado não passa de uma forma de releitura dos acontecimentos da época. A ideia do design, pautado na sátira, no humor negro e na crueldade das ações das protagonistas contra seus adversários não só exemplificam quão frustradas elas estão, mas permitem que o jogador libere a sua própria por meio delas.

Em tempo, produtos como o objeto aqui analisado são necessários de um ponto de vista de denúncia quanto artístico. O jogo eletrônico é carregado de intenção e escolhas específicas no momento de sua concepção, e desde o momento inicial os desenvolvedores deixam claro a sua por meio de todas as escolhas tomadas, iniciando-se com a mensagem que antecede até mesmo o menu inicial.

Segundo apurações feitas pela CPI da Pandemia, estima-se que em torno de 400 mil pessoas poderiam ter sido poupadas caso o governo da época estivesse de fato comprometido com a vida e a saúde de sua população⁴⁷. O sofrimento imensurável de inúmeras famílias com

⁴⁵ Na sessão de extras do jogo, as duas primeiras partes seletivas são a de personagens (que conta com as quatro protagonistas e uma pequena biografia e sua motivação para estarem naquela aventura) e a do bestiário. Este último contém todos os inimigos dos jogos, sejam eles humanoides ou não, com referências aos influenciadores e apoiadores de Bolsonaro durante a pandemia. Cada um dos “monstros” igualmente possui um nome e um resumo de sua vida e personalidade. O texto encerra com dicas e alertas em relação aos padrões de ataques dos adversários, de modo a facilitar a vida do jogador.

⁴⁶ Tais reviews podem ser lidas na página do jogo na plataforma *Steam*, que apresenta avaliações negativas e positivas (estas em número muito maior). Para maiores informações, basta acessar o seguinte link: https://store.steampowered.com/app/1425760/Punhos_de_Repdio/

⁴⁷ A notícia, publicada pelo site oficial do Senado, pode ser lida aqui: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/06/24/pesquisas-apontam-que-400-mil-mortes-poderiam-ser-evitadas-governistas-questionam>

as barbaridades proferidas e em diversas vezes transformadas em ações pelos apoiadores do então presidente deixaram marcas profundas, que ainda precisarão ser revistadas para entender a real dimensão dos problemas que o bolsonarismo causou e ainda causa no país.

Punhos de Repúdio é um produto cultural que foi bem-sucedido em estabelecer críticas relevantes por meio de suas escolhas de design, sistemas e componentes do game. É uma crítica pontual, que ressalta o verdadeiro horror não está nos monstros radioativos, mas sim nos que os inspiraram.

Por fim, chegamos ao último dos jogos aqui estudados. Ao abordar mito, religiosidade e cultura de povos originários, a obra retrata um Brasil cruel e real, colocando dois homens escravizados no lugar de protagonistas na luta para controlar seus próprios destinos.

3.6 *Mandinga: A Tale of Banzo*

O último dos quatro títulos é um Jogo Histórico com diferenças pontuais. É o único que teve o envolvimento direto de um historiador durante sua fase de design e produção, pois a narrativa e os agente jogadores são extremamente ligados aos males passados do país, em específico a escravidão imposta aos homens e mulheres africanos. Ele coloca seu jogador na pele de dois homens escravizados, algo ainda raro dentro das perspectivas de jogos eletrônicos e seus protagonistas.

Mandinga também não é o primeiro jogo da franquia, sendo na verdade um *spin-off* da série *Banzo*, contudo em um gênero completamente diferente (Neiva Filho, 2024, p.66). A preocupação dos desenvolvedores e o cuidado com os componentes do game o tornam especialmente notável como exemplo para a representação dos horrores que os escravizados sofreram durante a época.

O projeto nasceu graças a um edital do Fundo de Apoio a Cultura (FAC), que o estúdio Uruca Game Studio foi contemplado em 2018, possibilitando os recursos necessários para sua idealização e produção. A ideia principal de manter-se dentro da cultura brasileira permitiu uma continuação do universo criado em *Banzo: Marks of Slavery* (Uruca Game Studio, 2018), um game de estratégia centrado na manutenção, defesa e cuidado do Quilombo do Urubu, local de refúgio de negros escravizados na área de Salvador e sob a proteção de Orixás.

Mandinga, por sua vez, traz uma história igualmente centrada nos ideias de liberdade, resistência e luta do povo africano. O objetivo final é justamente a localização do quilombo presente no jogo anterior, ainda que ele não seja citado diretamente até a metade da narrativa.

Alguns personagens, como a líder Zeferina, aparecem em dados momentos comprovando a ligação entre os títulos.

A preocupação com o recorte histórico foi feita com cuidado, especialmente no que tange aos dois protagonistas, Obadelê e Akil, e suas crenças, costumes e diferenças. Mostrar a diversidade presente dentro do continente africano foi um ponto chave durante o design, enfatizando as diversas culturas, linguagens e vivências dos povos forçados a atravessar o oceano na condição de escravos pelos europeus⁴⁸.

O gênero do jogo é o RPG, com inspirações claras ao estilo popularizado por jogos do estilo japonês dos anos 80 e 90, incluindo uma referência direta aos jogos da franquia Final Fantasy⁴⁹. Os agentes jogadores andam pelo mapa e interagem com ele, e em determinados momentos entram em batalhas aleatórias com feitores, soldados e até animais. As batalhas seguem o modelo de turno (*turn-based system*).

O diferencial jaz na essência do combate: ao contrário dos jogos em que é inspirado, Mandinga usa dados para definir as ações dos personagens. Cada um deles possui até cinco dados disponíveis, atrelados aos equipamentos escolhidos. O jogador tem a liberdade de configurar a ordem dos dados e que habilidades serão lançadas antes do momento do combate, bem como dispõe de três conjuntos, que podem ser mudados durante o turno livremente.

O componente escolhido sugere um nível de acontecimentos aleatórios e com baixa taxa de falhas (existe uma chance em três da rolagem sair em branco, não acontecendo nada). Contudo, as regras são impostas tanto ao jogador quanto aos inimigos que encontra, permitindo um balanceamento justo, especialmente com a possibilidade de, em níveis mais altos, preparar diferentes padrões de dados e usá-los de acordo com a necessidade.

Logo nos primeiros momentos do game, há o anúncio de que a história não é verídica, junto com a preocupação de estipular as diferenças nas vidas de Akil, um negro de ganho alfabetizado e que trabalha vendendo a produção da fazenda em Salvador, e Obadelê, um homem escravizado como qualquer outro, que vive na senzala e sofre os horrores impostos aos africanos. É dado o controle dos personagens, um ao seu turno, de modo a simbolizar e ressaltar suas diferenças, uma perspectiva comum em determinados RPGs eletrônicos.

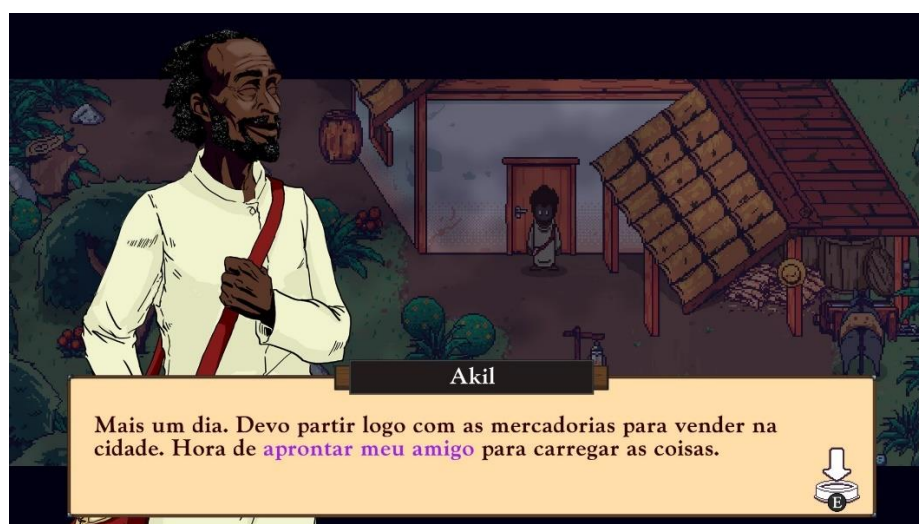
⁴⁸ Em entrevista ao Jornal de Brasília, o produtor do game Phillipe Alves comentou sobre a questão da diversidade: “‘Não eram um só, não era só uma etnia, não era só uma África, como muita gente acredita. Queríamos mostrar justamente essa diversidade entre os personagens e a diferença entre os dois principais, cada um tinha sua cultura, sua língua e tudo mais. Esse foi o nosso guia para o game’”. A matéria completa pode ser lida no site a seguir: <https://jornaldebrasil.com.br/brasil/negros-escravizados-em-busca-de-quilombos-game-brasiliense-investe-em-historia-e-educacao/>

⁴⁹ A conquista “Outro Universo, Outro Poder” requer que o jogador encontre itens que fazem referência direta à mitologia estabelecida da série Final Fantasy: a espada Excalibur e o Colar Última. Para maiores detalhes, ver Neiva Filho, 2024b.

Akil, o Mandinga, é muçulmano. Sua religiosidade é parte determinante de quem ele é, com o uso de expressões típicas na língua árabe e com o momento da oração antes de voltar para a fazenda no final do dia. Obadelê, por sua vez, é devoto dos Orixás e segue sua crença com fervor semelhante ao carinho que demonstra por sua prima, Ayedê.

No primeiro dia, o mandinga é o foco. Ele faz diariamente uma viagem da fazenda para Salvador para vender, para cumprir seu papel. No segundo momento, seguimos Obadelê e suas árduas tarefas de cortar cana e trabalhar sem parar no sol quente. Há detalhes sensíveis na forma em que os dois homens vivem: enquanto Akil tem um lugar próprio dentro da fazenda e juntava dinheiro para comprar sua liberdade, a senzala era mostrada como um lugar escuro, sem qualquer conforto mas com sangue no chão dos negros recentemente açoitados.

Figura 21 – Akil se aprontando para cumprir suas obrigações como negro de ganho



Fonte: *Mandinga: A tale of Banzo*

A narrativa avança quando Obadelê nota o sumiço da prima durante a noite. Confuso e preocupado, ele decide procurá-la mesmo correndo risco de ser visto e, por consequência, morto. Nesse momento, a jogabilidade passa para uma cena de furtividade, onde o capoeirista precisa passar por todos os guardas e suas lamparinas sem ser visto. O que ele não sabia é que Lucas, um dos feitores, forçou Ayomide a segui-lo para fora da fazenda, a violentou e, por fim, a matou. Akil voltava de Salvador e presenciou o fato, mas não disse nada a ninguém pois acreditava que só traria problemas.

Figura 22– A Senzala em que os outros escravizados vivem



Fonte: *Mandinga: A tale of Banzo*

Obadelê consegue falar com Akil, que nega ter visto a mulher. Preocupado, o iorubá decidir procurá-la fora da fazenda, mas antes mesmo que possa sair, Lucas começa a gritar para que ele se entregue. Ele foge mas logo é encontrado na estrada para Salvador, muito próximo ao local em que Ayomide perdera sua vida. O feitor coloca dois de seus subordinados para lutar contra Obadelê, que vence por pouco. Aproveitando o cansaço e os ferimentos sofridos, Lucas passa a torturá-lo.

O Mandinga, sem conseguir dormir graças à sua imensa culpa, acaba saindo mais cedo da fazenda e vê de longe a cena: Obadelê sendo espancado por Lucas, que aparenta estar aproveitando. Aterrorizado pela ideia de deixar mais um inocente perecer por conta de sua fraqueza, ele rouba a arma de fogo que o feitor deixara em um canto em uma tentativa de assustá-lo, mas o confronto resulta na morte de Lucas. Obadelê, agradecido, insiste que os dois vão para a mata e fujam.

Enquanto o capoeirista se sente agradecido pelo ato do mandinga que lhe salvou a vida, este lida com visões de um ser místico em seus sonhos, culpando-o da morte de Ayomide. Eles avançam pela mata e encontram uma caverna. Obadelê sugere que pode ser um bom lugar para passar a noite, e reforça seu pensamento ao encontrar uma cabaça na parte mais interna. Ele, animado, afirma que aprendeu com sua prima que aquele era um símbolo de proteção dos orixás, e que estariam seguros.

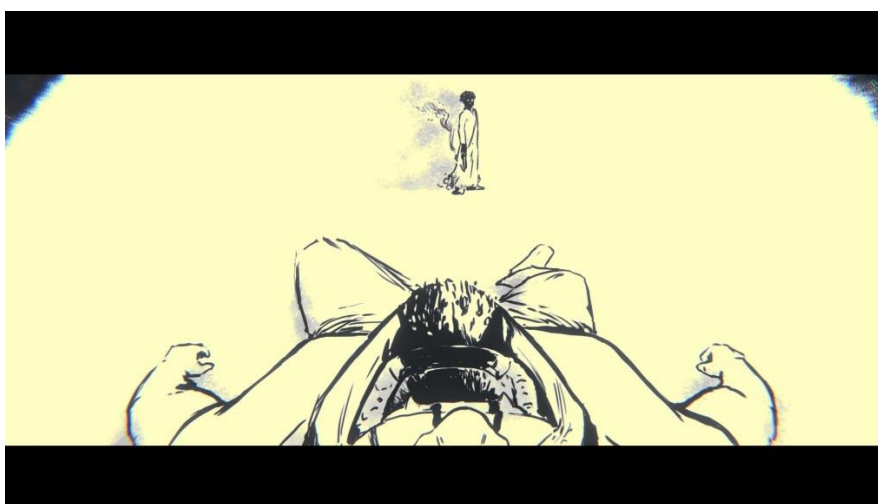
Akil discorda, dizendo que apenas Alá pode proteger alguém, e ele não crê que assassinos estejam nessa lista. Irritado, Obadelê retruca, dizendo que um deus que abandona alguém por salvar uma vida não é tão bom assim. O mandinga, enfurecido, puxa a arma de fogo e afirma que o iorubá é um selvagem, e que não são do mesmo povo.

O guerreiro pede que o mandinga se desarme, pois não tem qualquer intenção de brigar com ele, ressaltando que seu ódio é apenas dos brancos por tudo que fizeram com seu povo.

Akil, por sua vez, diz que o ódio não gera nada além de coisas ruins. Eles discutem com veemência, e o Mandinga, indignado, pergunta onde estavam os espíritos quando Obadelê foi capturado. Irritado, o capoeirista na mesma moeda: “Talvez no mesmo lugar que seu Deus”, o que encerra a discussão.

No dia seguinte, os dois conversam e concordam que passaram dos limites, e que precisam se ajudar para sobreviver. Em consenso, decidem buscar comida, e voltam para a floresta. Após caçar com sucesso alguns animais, eles retornam e Obadelê comenta sobre a habilidade culinária de Akil, e ele responde que teve que aprender sozinho pois nunca conseguia muito na fazenda. O iorubá novamente cita Ayomide, e diz que gostaria de procurá-la nos arredores na manhã seguinte. Culpado, o mandinga concorda.

Figura 23– Os pesadelos de Akil



Fonte: *Mandinga: A tale of Banzo*

Akil acorda novamente mais cedo, por conta de seus pesadelos diários. Eles seguem caminho e voltam para a estrada de Salvador, e não encontram sinal algum da mulher. Obadelê sugere que ela poderia ter ido para a capital, mas o mandinga comenta que ainda que houvesse uma possibilidade, a entrada dela seria impossível sem estar acompanhada de um branco ou ter uma permissão de ganho, como a que ele tinha.

Ao retornar, os dois são atacados por uma onça. O combate é difícil mas uma flecha assusta o animal, que foge. O iorubá associa a flecha ao orixá Oxóssi, o caçador, e Akil desconversa rápido, sugerindo que a fera poderia voltar. Ainda durante a noite, enquanto descansavam, Akil ouve vozes após acordar de um pesadelo e percebe que há pessoas procurando por eles. Ele mal consegue acordar Obadelê antes do primeiro grupo entrar e iniciar um combate.

Após a derrota, o mandinga começa a se desesperar, vendo que matou ainda mais pessoas da forma como o ser em seus sonhos lhe dizia que faria. O iorubá menciona estar farto da atitude e dos gritos que ele ouve durante a noite, e que eles precisam continuar. Ele então sugere que eles corram para Salvador, pois ninguém pensaria que eles seriam capazes de sequer entrar na cidade. Relutante, Akil concorda e eles seguem em frente.

Logo na saída da caverna eles encontram Bento, o feitor responsável pelo grupo que atacou durante a noite. Eles saem vitoriosos e se esquivam dos capangas na mata, em um momento similar com o que Obadelê precisou passar no início do jogo. A dupla ainda encontra o primo de Bento ao chegarem na parte que levaria à estrada de Salvador, mas ele também não é páreo e acaba morto.

Com um pouco de sorte, Akil consegue enganar os soldados na entrada da cidade, afirmando que estava sendo acompanhado dessa vez porque a barraca havia quebrado e ele não teria forças para consertá-la antes do amanhecer. Com o intuito de se manterem o mais indetectáveis quanto possível, o iorubá aceita ser deixado na parte pobre da cidade, enquanto espera o resultado da ideia de Akil.

Figura 24— Os grupos de feitores e mercenários que perseguem a dupla



Fonte: *Mandinga: A tale of Banzo*

O mandinga decide procurar ajuda no grupo de ex-escravizados que conseguiram obter suas liberdades, e após um susto com um guarda imperial que o reconhece e lamenta que ele não tenha mais verduras para vender, entra na sede do grupo. Lá, ele encontra Bakari, um homem velho que fica chocado quando descobre que Akil matou um feitor. Ele diz que não é possível lutar contra os brancos e que esse erro colocaria a vida de todos em risco, e que não se arriscará após comprar sua liberdade novamente por um crime de outro.

Indignado e vendo que foi enganado, Akil exige o dinheiro que doou ao grupo de volta, mas Bakari disse que o ajudaria ao não o denunciar para os guardas. Ele volta para o porto e

começa a se desesperar, e começa os crimes que cometeu. É nesse momento que o monstro de seus sonhos fala com ele e invoca dois jinns, forçando o mandinga em um combate mortal. Ao vencer, o mandinga vê um monstro de fogo em sua frente, que se despede ao dizer que não vai desistir.

Enquanto esperava, Obadelê é abordado por três brancos, que exigem que ele se mova daquele local. Ele prontamente afirma não querer confusão e espera um amigo, ao passo que o bandeirante ri dele e diz que vai ensinar-lhe bons modos. Uma batalha se inicia e o capoeirista, apesar de conseguir se defender bem dos primeiros atacantes, se vê atacado por diversos bandidos e feitores sobre a promessa do dinheiro oferecido pelo bandeirante.

Dois outros guerreiros, com panos nos rostos para ocultar suas identidades, passam a ajudar Obadelê. Com a ajuda dos dois, todos os adversários são derrotados. Grato, ele pergunta quem são eles, ao passo que o homem, Oumar, o convida para segui-los. Ele menciona que não pode sair pois espera um amigo, e a mulher, Adede, lembra que a missão deles não é levar ninguém. Antes de sair, Oumar pede que o iorubá procure a Rainha dos Urubus caso decida um dia lutar.

Akil chega logo depois com as más notícias, e Obadelê conta que foi salvo por dois lutadores negros. A surpresa do mandinga é curta, pois dois soldados imperiais se aproximam e exigem os documentos que permitem que a dupla possa transitar por Salvador. Sem muita escolha, os dois vencem os soldados e decidem procurar a dupla de guerreiros.

Figura 25– A cidade de Salvador



Fonte: *Mandinga: A tale of Banzo*

O iorubá sugere que Bakari é o motivo pelo qual os guardas os encontram, e o mandinga nega, dizendo que ele jamais seria capaz de fazer algo do tipo. Após pedir informações para uma conhecida, Obaba, que trabalha como meretriz, eles descobrem que precisam procurar um homem que está associado a eles.

Com certa procura, eles o encontram. Thiago os convida para entrar e desafia Obadelê e Akil para um combate, exigindo que ele prove ser o homem do qual Oumar falou mais cedo. Com a prova obtida, o homem diz esconder homens e mulheres escravizados em sua casa até que eles possam fugir da cidade. Ele oferece o local para que descanssem até a noite, a melhor hora para sair de Salvador.

Mas ao saírem pelos portões da cidade, a dupla encontra o feitor Matias, o mais velho da fazenda e que acompanhou Lucas enquanto ele violentava Ayomide. Durante o combate, ele os provoca e, próximo da morte, revela o fim da prima do iorubá e que sabia que Akil estava assistindo o tempo todo. Obadelê, furioso, nocauteia o feitor e foge sozinho, deixando o mandinga entre os seus, os mentirosos.

Com os protagonistas tomando rumos diferentes, o jogador é apresentado a uma tela, onde deve escolher qual dos dois personagens deseja seguir. Os acontecimentos a seguir acontecem simultaneamente até determinado ponto, enfatizando o ponto de vista e a vivência do escolhido.

Caso o escolhido seja Akil, ele permanece em Salvador, frustrado e cheio de culpa. Ele vaga sem rumo pela cidade, constantemente provocado pelo espírito maligno que o atormenta. A madrugada acaba e pela manhã ele observa um senhor, vestido em trajes diferentes, com uma túnica e um turbante na cabeça. Curioso, ele se aproxima e o velho pede que Akil encontre um pão para que ele possa se alimentar.

O mandinga é procurado na cidade, então todos os seus passos devem ser dados com cuidado, visto que entrar em sua linha de visão inicia uma batalha, e aumenta o nível de procura. Caso ele seja visto com um nível 3, o jogo automaticamente termina e volta para a tela inicial. Mesmo sob tais condições, ele decide atender o pedido do senhor e se dirige para a feira.

Chegando no local ele presencia um padeiro deixar um pão grande cair ao chão. Ao pegá-lo, um menino se aproxima e pergunta se ele poderia entregar o pão, e relutante Akil lhe dá metade. Correndo de alegria, o garoto corre para dividir com a irmã, o que o motivo o suficiente para dar a outra metade para as crianças. No momento que ele entrega o alimento, dois guardas se aproximam e Akil se vê forçado a lutar.

Ao retornar ao Velho Sábio, ele comenta não ter conseguido o que lhe foi pedido, no que o outro retruca que não acreditava que ele conseguiria trazer nada, enfatizando novamente quão belo era o dia. O mandinga é distraído quando um homem chega e pergunta se ele deu pão para duas crianças que lhe pediram.

Ele confirma, e Nico agradece, informando que é o irmão mais velho dos dois. Grato pela atitude, ele oferece um lugar para Akil passar a noite, e servindo como um mercador (o

jogador obtém itens por meio do escambo, visto que em momento algum eles possuem dinheiro). Ele pergunta o motivo de estar parado ali, especialmente quando se é um homem procurado. O mandinga comenta que conversava com um senhor muito inteligente, mas não vê ninguém quando tenta mostrá-lo. Atribuindo o evento ao cansaço, ele decide ir descansar.

Durante o sono, ele é novamente visitado pelo espírito e enfrenta dois jinn. Quando a situação parece irremediável, Akil ouve duas vozes, e vê Raqib e Atid, também conhecidos como Kiraman Kabitin⁵⁰. Eles se surpreendem ao ver a resistência do mortal ao Shayatin (um tipo maligno de jinn, muito mais poderoso), e ignoram o pedido de ajuda, pois são meros espectadores. Antes de se retirar, porém, eles lembram Akil que ele nunca esteve sozinho.

No raiar do novo dia, Akil novamente se dirige ao porto e encontra o Velho Sábio. Ao falar de seu sonho, o ancião afirma que a melhor forma de encontrar as respostas certas e ouvindo e pensando no próximo. As palavras ressoam com o mandinga, que parte em uma busca pela cidade para ouvir pessoas.

Para tal, ele se desloca pela cidade, buscando o maior número de pessoas interessadas em conversar com ele. Ele é ajudado por dois negros, leva uma carta de amor em nome de um negro que não pode chegar perto de sua amada, além de receber um presente de uma mulher branca que agradeceu por ele ter dado uma fruta ao filho quando ele ainda trabalhava vendendo na feira. Por fim, a irmã mais nova de Nico pede ajuda, pois não pode mais comer mangas desde que um grupo começou a impedir os negros de terem acesso a ela.

Ao chegar no local, o mandinga percebe que há um senhorzinho e seus dois capangas, cobrando das pessoas caso eles desejassem um fruto da árvore. Ele, irritado, expulsa os três e leva uma fruta para a criança, que agradece profundamente. Ao passo que decide voltar para encontrar o Velho, Akil vê Bakari.

O ex-escravo de ganho se surpreende em vê-lo, e logo puxa sua arma para matar Akil, que responde na mesma altura. Um combate inicia e Bakari consegue invocar um jinn para ajudá-lo, e logo em seguida o shayatin aparece. Sem medo, o mandinga se refere a ele pelo nome correto, Ifrit, e oferece uma última chance para o ex-companheiro escapar, o que é aceita quase imediatamente.

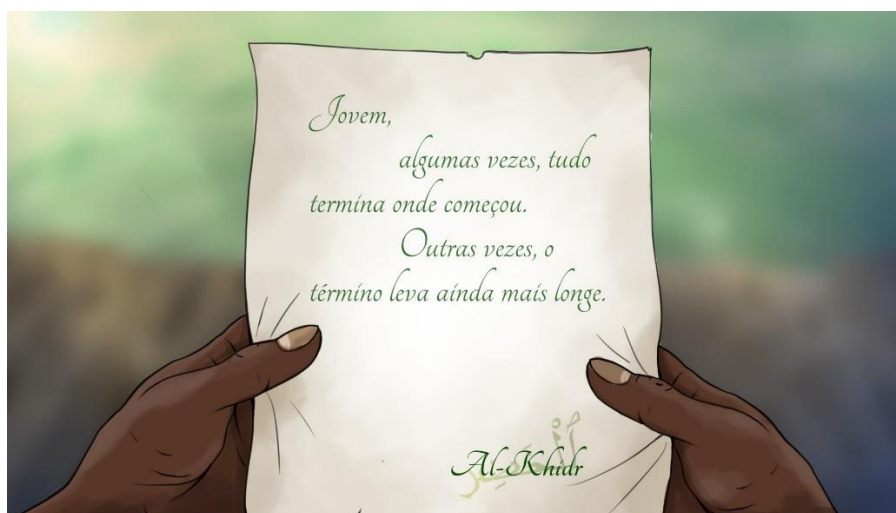
Nico o encontra no porto, e brinca sobre o senhor que só ele vê, argumentando que é tudo cansaço. Seguindo a recomendação do novo amigo, ele volta para descansar, mas é acordado durante a noite por uma visão de Ayomide, pedindo que ele vá procurar Obadelê. Assustado, ele se levanta e descobre que os irmãos mais novos do marinheiro sumiram.

⁵⁰ A dupla de anjos é responsável por registrar as ações dos mortais, independente de quais sejam, para que eles sejam julgados por elas no momento correto.

Arriscando um palpite, ele se dirige para a feira e encontra as duas crianças, sendo maltratadas por guardas imperiais. Sem pensar duas vezes, ele entra em combate, mata os três e liberta as crianças, seguindo-as por um caminho seguro de volta ao abrigo. Nico diz não ter como agradecer a Akil por novamente ajudar sua família, e ele retruca que precisa de uma forma urgente para sair de Salvador.

O marinheiro afirma que é possível, mas apenas durante a noite, pedindo que o mandinga o espere no porto. Ao retornar ao local em que se encontrava com o Velho Sábio, ele encontra uma carta assinada por Al-Khidr, o sábio imortal protetor dos mares. Surpreso, Akil encontra Nico, e espera até a madrugada, conseguindo fugir da cidade por meio de um buraco no muro escondido pela mata.

Figura 26– A carta



Fonte: *Mandinga: A tale of Banzo*

Caso o jogador decida seguir Obadelê, a cena inicial é sua chegada ao local da morte de Ayomide, se questionando por que Akil salvou apenas ele. Enquanto lamentava, Oumar e Adede se aproximam, surpresos que ele tenha conseguido escapar ileso da cidade. Eles perguntam sobre o mandinga, mas o iorubá diz que ele é um mentiroso e ficou para trás.

A mulher, nem um pouco comovida, comenta que já perderam tempo demais e precisam voltar. O companheiro concorda e diz que se Obadelê desejar lutar, ele precisa derramar sangue inimigo e ajudar seus aliados, lembrando-o que a mata é da Rainha do Urubu, e protegida pelos Orixás. Sem entender muito, ele segue em frente sozinho.

Ao retornar para a floresta densa, o iorubá é parado por Toê, um indígena que implora por sua ajuda. Ele conta que membros de sua tribo foram capturados por mercenários, e ele não tem força para lutar, mas Obadelê sim. O guerreiro associa as palavras de Oumar a esse evento, e por fim decide ajudar.

Ele caminha até o córrego e encontra um grupo de bandeirantes, como esperado. Ele se aproxima e tenta se passar por um deles, mas logo é descoberto e uma batalha começa. Com certa dificuldade, ele vence os adversários e liberta os indígenas aprisionados, convencendo-os de suas boas intenções ao mencionar Toê.

Ao cair da noite, Obadelê encontra uma fogueira acesa pelo mesmo homem que lhe pediu ajuda mais cedo, e muito grato, lhe oferece um prêmio por seu heroísmo. Ele nota o cansaço do iorubá e diz que ele pode descansar ali, e oferece trocas de itens e utensílios que não forem mais necessários (servindo como mercador nesse lado da história).

Depois de dormir por muitas horas, Obadelê acorda subitamente e Toê percebe a cabaça que ele encontrou na caverna. Ele oferece o objeto ao indígena, que recusa prontamente, perguntando se ele não é capaz de sentir a energia especial. O iorubá não entende, o que leva ao comentário que ele deveria tentar entender a razão pela qual algo tão especial acabou em suas mãos. Ainda sem compreender muito, ele decide dar uma volta para aquietar os ânimos.

Após avançar até o córrego em que enfrentou os bandeirantes, Obadelê ouve duas vozes conversando. Se escondendo com cuidado, ele vê Oumar e um bandeirante conversando, dando a entender que o então guerreiro da Rainha do Urubu estaria vendendo informações por moedas. Ele espera o mercenário se afastar e se aproxima, pedindo uma explicação.

Surpreendido, Oumar diz que isso faz parte dos planos do quilombo. Que ele finge vender informações para os brancos acharem que ele está do lado deles, e assim enganá-los e libertar mais irmãos e irmãs. O iorubá diz não concordar com isso, que prefere lutar a usar táticas como essa, mas Oumar ressalta que a realidade exige medidas por vezes desnecessárias. Ele agradece a ajuda prestada ao indígena, mas informa que Obadelê ainda precisa impressionar a rainha para ser aceito no quilombo. E se despede caminhando mata adentro.

Obadelê volta para a fogueira e Toê, preocupado, pergunta o que aconteceu e se ele estaria bem. Ao obter uma resposta cheia de dúvidas, ele sugere ao guerreiro que descanse e durma, pois as coisas costumam ser mais claras no dia seguinte. Inquieto, ele decide seguir o conselho.

Ao amanhecer, a cena muda para a estrada de Salvador, onde os guerreiros do quilombo armam uma emboscada em busca de suprimentos. O que eles não esperavam é que a carroça ocultava diversos mercenários, e uma briga sangrenta se inicia. Obadelê, preocupado com o que havia escutado na noite anterior, chega bem em tempo de auxiliar os guerreiros.

Adede percebe a presença dele, e decide ajudá-lo ao notar um número maior de inimigos se voltarem contra o iorubá. Os inimigos são derrotados, e a mulher avisa a Oumar que suas informações estavam erradas. Ele concorda, e agradece a presença de Obadelê, o que gera um

comentário mais ríspido da guerreira, que destaca o informe passado de cinco homens, quando na verdade eles enfrentaram nove.

Obadelê se surpreende, pois esse foi o número dito durante a conversa da noite passada. Ele olha bem para Oumar antes de seguir o grupo do quilombo até a floresta, seguindo caminho para o local de Toê. O indígena percebe a inquietação do companheiro e, após ser perguntado sobre o quanto ele conhece Oumar, muda o semblante, mencionando que ele transita muito entre Salvador e a floresta, e que conhece quase tantos caminhos quanto seu povo.

A conversa é subitamente cortada por Adede, que interroga Obadelê por sua aparição repentina durante a emboscada. Suspeitando que ele sabe mais do que aparenta, ela o ataca. Forçado a se defender, Obadelê vira o jogo e, quando está na vantagem, se nega a continuar o combate e derramar sangue de seus irmãos.

Adede, surpresa com a capacidade de luta do iorubá, cede e sai em silêncio. Toê pergunta por que ele não contou a verdade para a guerreira. Ele afirma que não sabe o que está acontecendo, qual é a verdade e se ela sequer acreditaria em suas palavras. O indígena comenta que as vezes, a verdade é complicada, e sugere mais uma vez que ele descanse.

Quando o iorubá acorda, seu companheiro começa a falar sobre seu entendimento dos acontecimentos, ressaltando que a verdade é difícil de ser dita, e por vezes se revela de formas inesperadas quando não estamos prontos para ela. Obadelê imediatamente pensa em Akil e decide achar o quilombo e contar a verdade para Adede, de modo a prevenir um mal maior.

Logo no início de sua busca, ao se admirar com a extensão e a dificuldade da tarefa que escolhera, ele percebe uma pessoa caminhando. Supondo que ele é um servo da rainha, Obadelê decide segui-lo. A estratégia leva algum tempo, mas eventualmente ele vê o homem abrindo um caminho que parecia inacessível. Ao seguir por ele e se aproximar de seu objetivo, ele é atacado por dois jacarés ao passar por um córrego próximo.

A luta é difícil, mas o guerreiro vence os dois animais, forçando-os a fugir. Após finalmente relaxar, ele sugere que o próprio Oxóssi estaria guardando aquele local, o que justificaria a dificuldade imensa dos brancos de encontrar o lugar. Sem tempo a perder, ele continua a seguir caminho até finalmente encontrar a entrada do quilombo. Ao ser visto, os dois guardas se preparam imediatamente, mas seu único pedido é falar com Adede.

Um dos guardas entra no quilombo e volta com a mulher, que não faz ideia do como ele conseguiu chegar ali. O guerreiro pede que ela a acompanhe depressa, pois precisa lhe mostrar algo. Ela, desconfiada, aceita com relutância, e a dupla se dirige para o mesmo ponto em que Obadelê ouviu Omar com o bandeirante. Quando eles finalmente chegam e se escondem, eles

conseguem ouvir os gritos do branco, culpando o negro por não ter cumprido sua parte no acordo.

Oumar, acuado, oferece revelar a localização do quilombo em troca de não ter conseguido entregar os escravos. O mercenário ri, dizendo que um ataque frontal seria loucura, mas então o traidor sugere envolver a guarda imperial no ataque. Ele pede que em dois dias, volte com um mapa que ele marcará o lugar correto e como chegar lá, e o criminoso aceita. Quando ele se afasta de vez, Adede se revela.

Visivelmente perturbado, Oumar tenta dissuadi-la, mas Obadelê aparece e ele rapidamente entende o que aconteceu. Indignado, ele ataca a dupla para fugir, e o combate começa. A desvantagem, contudo, é visível e logo o trabalho dos dois guerreiros o faz recuar, mas não sem antes usar um golpe surpresa em Adede e feri-la. Obadelê, preocupado, corre para ajudar, mas recebe a missão de ir atrás do traidor para impedi-lo de revelar a localização e destruir o quilombo.

Figura 27– Obadelê reconta a história guerreira de sua família



Fonte: *Mandinga: A tale of Banzo*

As histórias individuais acabam em um mesmo local, na estrada para Salvador. Quando o iorubá finalmente alcança Oumar, ele percebe que Bakari está ao seu lado, e os dois discutiam seus planos em conjunto. Indignado com a aliança, ele se prepara para atacar, mas os vilões zombam, dizendo que ele está sozinho e não conseguirá fazer nada naquele estado. O mandinga, gritando que Obadelê não está só, se posiciona no lado oposto. Eles trocam um rápido olhar e entram em batalha juntos, eventualmente matando Bakari e Oumar.

Akil, após o combate, começa a pedir desculpas e é prontamente impedido pelo companheiro, que diz entender o dilema e que ele estava ali quando ele mais precisou. O iorubá elogia o espírito guerreiro que o amigo apresentou, comentando que finalmente havia visto a

ferocidade dos mandingas no olhar de Akil. Ele o convida para vir para o quilombo, e o mandinga prontamente aceita.

A dupla finalmente volta ao quilombo, e informam a situação para Adede, que os esperava. Obadelê convence a guerreira que Akil é de confiança, e ela menciona que precisam se preparar para uma grande ação, e precisam do maior número de pessoas dispostas para lutar. O comentário acende uma chama no mandinga, que sugere prontamente que o quilombo ataque a fazenda de Gaspar, o antigo dono dos dois, relatando que as defesas são menores do que o esperado e eles sabem chegar lá tranquilamente.

Adede leva a situação para a rainha, que aceita a proposta dos dois. Ela oferece que eles liderem o ataque e libertem todos os negros da fazenda, o que é prontamente aceito. Quando o ataque começa, Akil e Obadelê partem para ajudar os prisioneiros, eliminando o máximo de feitores possíveis. Quando finalmente eles encontram a guerreira, ela mostra que o exército não consegue avançar por conta das barricadas montadas, e o acesso ao casarão principal, o lar de Gaspar, foi cortado.

Eles então decidem ir por uma rota alternativa, para tentar comprometer as defesas inimigas. Quando se dirigem ao canavial, Akil é baleado por um capitão do mato. Obadelê, furioso, começa o combate, recupera o amigo e os dois acabam com os adversários. Ao chegar na área da plantação, eles encontram um feitor protegendo a esposa de Gaspar, com o filho dos dois em seus braços.

Figura 28— O encontro com o Capitão do Mato



Fonte: *Mandinga: A tale of Banzo*

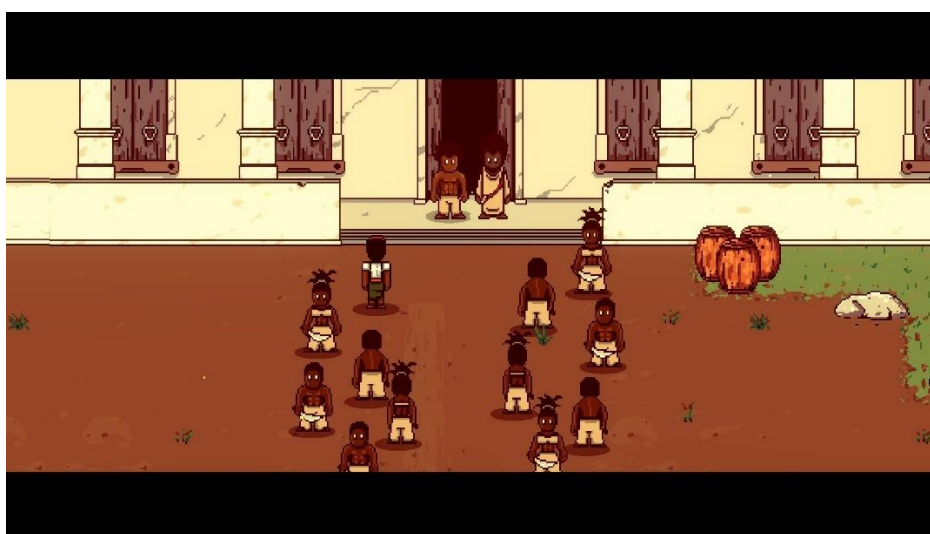
O feitor implora por piedade, o que promove uma resposta automática de Obadelê sobre a falta de compaixão pelos homens e mulheres escravizados ali. Ela começa a correr, enquanto o feitor força um combate para possibilitar sua fuga, mas ele não é páreo para os dois e é vencido

com facilidade. O iorubá verbaliza a intenção de perseguir a branca, mas o mandinga o impede, dizendo que não acredita que ela vá longe.

Ainda instigados pela raiva de tantos abusos e crueldade, os dois homens decidem iniciar um incêndio no canavial, acabando de vez com a riqueza de Gaspar. Eles se afastam enquanto as chamas consomem a plantação, e Obadelê se distrai ao ver o espírito de Ayomide, que indica o caminho. Ele sorri, e finge que nada acontece quando Akil pergunta o motivo. E então finalmente eles alcançam a casa principal.

No interior, Matias e Gaspar conversam quando são interrompidos por Akil e Obadelê. O dono da fazenda fica indignado com o mandinga por sua traição após tanto, e ele o corrige, afirmando que seus talentos foram usados para o enriquecimento enquanto ele era apenas um escravo, sem ter parte nisso, além de todos os outros males feitos com os outros negros da fazenda. Gaspar diz que não é responsável pela ação de seus homens, e o iorubá retruca que também não poderá impedi-los. Mandinga, em um tom mais sombrio, afirma que eles não viverão para ver o futuro.

Figura 29– A vitória da dupla e a libertação dos escravizados da fazenda



Fonte: *Mandinga: A tale of Banzo*

Após um longo e árduo combate, os protagonistas ferem os dois brancos mortalmente. Gaspar, em seu último suspiro, lembra da mulher e do filho, e Akil comenta que ele não precisa se preocupar, pois Alá é justo e eles vão se encontrar no lugar que melhor condiz com suas ações enquanto vivos. Com o trabalho feito, eles deixam a casa e encontram o exército do quilombo. A rainha do urubu, Zeferina, agradece aos dois pessoalmente por protegerem seu povo e provarem sua lealdade, e começa a discursar para os soldados ali presentes.

Ela ressalta a diferença entre eles. Em seu continente de origem, eles seriam rivais, inimigos e talvez estariam em guerra. Mas aquele não era a sua terra, e todos ali presentes eram seus irmãos e irmãs. Ela jura lutar pela liberdade de seu povo, e criar um verdadeiro lar para

eles. Por fim, ela promete que avançarão contra Salvador, ocupando a capitão e mostrando seu poder.

Mandinga: A tale of Banzo é um RPG enraizado na história nacional. Ele traz termos, personagens e mitologias pertinentes aos povos escravizados de forma natural. Sua narrativa, premiada no SBGames de 2021, centraliza bem o dilema dos protagonistas ao lidar com as condições injustas em que vivem, os males causados pela mentira e pela inércia, e o desejo de novamente ser livre.

O estilo de combate, baseado em turnos, segue os moldes estabelecidos pelos jogos dos anos 80 e 90, com a variação do sistema de dados em contraposição ao tradicional método de gerenciamento de recursos por meio de pontos de magia/mana (usualmente retratados pela abreviação *mp: mana/magic points*). O jogador tem sempre dois dados fixos, um referente a arma equipada e outro ligado ao equipamento defensivo. É possível não equipar um acessório e escolher uma habilidade entre as já desbloqueadas para compor o conjunto de dados, além de ser possível acessar o menu principal a qualquer momento (dentro e fora de combate) para reordenar a ordem em que eles são jogados, possibilitando as combinações mais fortes.

Todos os poderes possuem uma versão aprimorada, que amplia os efeitos positivos e negativos já esperados com seus usos. Contudo, alguns destes possuem Afinidades, que são ativadas pela junção de dois dados. Para os ofensivos, é necessário a versão ampliada da habilidade em questão e uma espada, que simboliza um golpe comum. Já para as defensivas, um dado de escudo e a versão crítica. A ordem em si não importa, o que possibilita ligar até quatro dados para que se obtenha resultados superiores. Uma vez usado, o mesmo ícone não poderá ser reutilizado.

Figura 30 – um exemplo de uma combinação: ataque (espada) com benção superior transforma-se em Ponteira, causando dano e chance de sangramento



Fonte: *Mandinga: a tale of Banzo*

Com de praxe ao gênero, existem diversos efeitos de estado positivos e negativos, quase todos compartilhados igualmente entre protagonista e inimigos. As únicas exceções são o efeito negativo Banzo (reduz os três atributos principais em 50% e causa 8% de chance de perder o turno) e o positivo Esperança (Aumenta os três atributos em 50% e recupera 3% de HP por turno), que só podem ser aplicados ao mandinga e iorubá.

A jogabilidade, por sua vez, carrega grande parte das referências religiosas e mitológicas. É possível obter itens ligados às crenças de cada um dos dois personagens como acessórios (que por sua vez conferem habilidades específicas), e suas habilidades são intrinsicamente marcadas por suas características físicas principais e o que acreditam.

Akil e Obadelê são agentes jogadores do tipo do tipo arquétipo histórico, pois ainda que não tenham existido de fato no registro histórico, representam os homens negros escravizados que lutaram pela liberdade durante o período da escravidão no Brasil. A reprodução contida em suas habilidades, história e ações ilustra a diferença entre os povos africanos, rompendo com narrativas de senso comum.

Os protagonistas em questão são extremamente poderosos, tanto por seus feitos quanto por sua conexão e proteção provinda das divindades que servem. São capazes de aplicar efeitos devastadores no campo de batalha, e à medida que avançam de níveis e ficam mais fortes, suas habilidades principais melhoram de modo considerável. Sobre o iorubá:

Obadelê é o típico guerreiro do grupo. Possui prioritariamente golpes físicos e buffs próprios associados ao seu estilo de luta e a suas crenças. Seus dados de ataque são golpes de capoeira (como ponteira, chibatada, queixada e coice) e apenas duas técnicas que consistem em invocar sua fé nos Orixás: como o Grito de Iansã (dano em todos os inimigos com chance de causar medo) e Graça de Xangô (dano nos inimigos, remoção de debuffs e aumento de atributos). Quase todas as técnicas defensivas, porém, contam com o auxílio da fé de Obadelê: Saúde de Omulu proporciona cura periódica, Determinação de Ogum concede aumento na força e Força Natural de Oxóssi reflete parte do dano sofrido de volta ao atacante (Neiva Filho, 2024c, p.68).

E referente ao mandinga, vemos que:

Akil, incapaz de combate físico, mas alfabetizado, usa a arma de fogo obtida e lê textos referentes ao Islã, recebendo intervenção divina direta. Suas habilidades de ataque são consideravelmente menores que as de seu companheiro de equipe, possuindo apenas três técnicas de ataque com arma (tiro certo, tiro debilitante e kill, que pode executar instantaneamente um alvo em um rolamento crítico). Suas outras

habilidades são ligadas diretamente a Alá, podendo causar dano e efeitos negativos. A versão crítica de Olhar de Malik causa Fogo e Maldição a todos os inimigos, enquanto as habilidades que consistem em usar outros nomes de seu deus (*Al-Qawiyy*, *Al-Mutakabbir* e *Al-Khaaliq*) podem, respectivamente, reviver aliados, causar dano e lentidão e remover debuffs do Mandinga. Akil também é o curandeiro da equipe, sendo capaz de restaurar a vida de seus aliados e impedir aflições (com técnicas como *Cura de Mika''El* e *Convicção de Fé*) (Neiva Filho, 2024c, p.69).

É possível notar a influência de um sistema de classes usualmente comum aos jogos de RPG, ainda que o game em si não expresse de forma direta. Outro ponto interessante é o destaque ao ato da manifestação divina em combate: apenas os personagens que creem nos orixás ou em Alá conseguem demonstrar poderes similares aos da dupla de protagonistas, ainda que em nível significativamente menor. Os adversários brancos não são capazes de executar nenhuma façanha mística, e apenas ganham efeitos positivos pelo uso de itens.

O mundo-jogo é uma representação do Brasil em 1826, mais precisamente da cidade de Salvador e seus arredores. Os espaços são todos explícitos, exploráveis e navegáveis. Existem áreas secretas no jogo, que só podem ser acessadas durante momentos específicos da aventura e que concedem equipamentos poderosos, mas que não são necessários para que a aventura continue.

O estilo de simulação conceitual retratado no game se mantém constante, tomando as liberdades necessárias para retratar o passado sem imensa fidelidade. A exceção é Salvador, em que é possível notar uma aproximação com a época, especialmente na reprodução de igrejas e vestimentas. A arte, em pixel, deixa claro as intenções e os cuidados com o período retratado. Cabe ressaltar que os elementos textuais que possam soar desconhecidos (nomes, títulos e afins) são destacados em roxo, tanto os de relevância para o mundo quanto para o avanço e vitória dos agentes históricos.

Os objetivos mudam durante alguns momentos específicos da narrativa, em uma espécie de evolução progressiva. A escolha-ação do jogador é presente mesmo que a linearidade constante seja levada em conta. Em um primeiro momento, os protagonistas buscam apenas permanecer vivos, em constante fuga dada a situação em que se encontravam e a dinâmica social que os tornava alvos.

Quando há a divisão dos caminhos, Akil e Obadelê vivem dilemas profundos e pessoais que ressoam e se conectam com a situação que os uniu, desenvolvendo um desejo de lutar contra a injustiça no Mandinga, e cultivam no iorubá a sabedoria de entender que o ser humano, e as condições em que eles se encontram, são mais complicadas do que possam parecer inicialmente.

Contudo, a luta por sua liberdade é o tema constante e que eventualmente guia as ações futuras da dupla, começando por sua reconciliação ao ataque ao antigo “lar”.

Tradicionalmente, RPGs possuem muitos recursos. No caso de *Mandinga*, ele se resume aos itens (que são consumidos após seu uso), e equipamentos (defensivos e acessórios, que promovem efeitos diversos). Na primeira, é possível classificá-los com recuperativos e ofensivos, este último sendo utilizável apenas em batalhas e causando dano e efeitos diversos. Já em relação aos equipamentos, eles podem ser gerais (equipáveis por qualquer um dos dois) ou exclusivos (feitos exclusivamente e apenas acessados por Akil ou Obadelê).

Geralmente, todos que forem relacionados de algum modo ao Islã são do mandinga, enquanto os que evocam a proteção dos Orixás pertencem ao iorubá. Tratamento similar é destinado as armas, que são as ferramentas do game. Akil usa diversos tipos de armas de fogo, entre pistolas, bacamartes e espingardas. Obadelê, por sua vez, usa armas brancas, que usualmente são cortantes (ainda que todos os seus ataques físicos estejam atrelados ao seu uso da capoeira), salvo poucas exceções.

Quadro 4 – quadro do espaço-problema do jogo

O EPH de <i>Mandinga</i>: <i>A tale of Banzo</i>	
Gênero	RPG (baseado em turnos)
Agente Jogador	<i>Arquétipos históricos</i> : Akil e Obadelê. <i>Poderes</i> : alta capacidade de combate corpo-a-corpo (Obadelê), manuseio de armas de fogo (Akil), habilidades diversas atreladas à religiosidade. <i>Acesso à informação</i> : limitada (estilo de simulação realista)
Mundo-Jogo	Salvador e seus arredores em 1826: Espaços Explícitos (explorável e navegável).
Objetivos	<i>Primário</i> : Conquistar a liberdade. <i>Secundários</i> : fugir da fazenda de Gaspar; caçar para sobreviver; esconder-se e buscar ajuda em Salvador; lidar com o dilema da morte de Ayomide; buscar respostas; salvar o quilombo; libertar os homens e mulheres escravizados na fazenda.
Elementos	<i>Recursos</i> : Itens (ataque, cura), equipamentos (defensivo e acessórios) <i>Obstáculos</i> : físicos e narrativos (áreas trancadas), agentes (ladrões, bandeirantes, mercenários, feitores, guardas imperiais, animais diversos) <i>Agentes rivais</i> : Nenhum

	<i>Ferramentas:</i> Armas brancas (Obadelê) e de fogo (Akil).
--	---

Mandinga: A tale of Banzo é um objeto ideal para o uso na sala de aula. Em poucas horas de jogo, ele consegue normalizar o debate das diferentes crenças e religiosidades presentes entre os diversos povos da África, apresenta a vivência de homens escravizados em uma realidade cruel e hostil, e lida com tópicos indigestos, porém necessário.

O gênero dos RPGs de turno talvez não seja o mais popular entre os jogadores, mas os personagens são diversos e humanos, e a dinâmica da batalha é em partes instigante e aleatória graças ao sistema de dados implantado pelos desenvolvedores. Os golpes e habilidades que manifestam a afinidade divina de Akil e Obadelê possuem uma identidade visual distinta, demonstrando uma expressão cultural importante.

O jogo, em geral, é curto. Não mais do que cinco horas são necessárias para finalizá-lo, mas será preciso duas jogadas para que acompanhem a história por completo quando há a separação. Educadores que desejarem introduzir o game na escola podem dividi-lo em partes, permitindo que os alunos vivenciem a experiência em sua totalidade.

Caso o tempo não permita, a parte de introdução do jogo (até a fuga de Akil e Obadelê) é uma escolha interessante graças ao cuidado com que foi montada, explicando de fora resumida a diferença entre a situação de vivência do mandinga (um negro de ganho, algo explicitado na tela antes mesmo de ver o personagem) e do iorubá, gerando debates pertinentes. A violência e eventual morte de Ayomide nas mãos de Lucas não é mostrada de fato, mas a situação é clara, o que pode gerar desconforto em turmas com alunos mais novos.

Jogos eletrônicos ainda apresentam certas resistências no que se refere ao protagonismo de pessoas negras e de minorias, com um crescimento recente, porém tímido, na última década. Raro encontrar um protagonista negro que se libertou da escravidão. No caso de *Mandinga*, quando obrigado a jogar pela primeira vez com Obadelê, um jogador se vê obrigado a cortar cana e trabalhar na plantação de Gaspar. Esse e outros momentos do jogo (especialmente a parte de Salvador, quando a dupla encontra o homem-tigre e Obaba) saltam aos olhos das humilhações e crueldades vividas por homens e mulheres negras no Brasil, e o que era preciso fazer para apenas sobreviver.

Uma aula sobre as culturas e religiosidades africanas pode ser iniciada com uma apresentação das habilidades de Akil e Obadelê, juntamente de explicações sobre termos específicos, como mandinga. Trechos do jogo podem ser utilizados para ilustrar dinâmicas expressas no livro didático. Caso seja difícil o acesso à computadores para a turma, gravar e

transmitir vídeos de sessões de jogo podem ser úteis para demonstrar e iniciar algumas discussões.

O Jogo Histórico permite que o estudante dialogue com a história de uma forma singular. O protagonismo e a interatividade, pontos de destaque da fonte, possibilitam uma imersão audiovisual profunda. As escolhas e ações, tomadas em tempo real, auxiliam a mudar o mundo-jogo e suas consequências são diretas e perceptíveis.

Mandinga reproduz um recorte histórico problemático e necessário da história brasileira. Akil e Obadelê são poderosos e capazes de muitos feitos dentro do espaço-problema no qual estão inseridos, mas eles ainda foram vítimas da crueldade e da escravidão imposta aos homens e mulheres africanos, com uma tentativa constante de apagamento de sua cultura. A liberdade por eles conquistada possui limites muito reais, e o registro histórico é utilizado de forma cuidadosa, criando um imaginário heroico pertinente ao mundo em que vivem.

CONCLUSÃO

Ao longo dos capítulos contidos neste texto, o Jogo Histórico apresenta-se como não apenas uma alternativa viável, mas uma linguagem escolar que carece de maiores estudos e aproveitamento. As quatro fontes aqui escolhidas dialogam sobre a História do Brasil e sobre tópicos pertinentes à medida que respeitam a cultura, religiosidade e o passado da nação, sem esquivar-se dos temas e tópicos sensíveis e por vezes ignorados.

O envolvimento do historiador no processo de design e desenvolvimento de um game não é estritamente necessário, mas é pertinente enfatizar que todos os criadores aqui citados possuíam um sensibilidade ao se debruçarem sobre os recortes que inspiraram ou foram reproduzidos em suas obras. Tal cuidado reforça o uso do termo desenvolvedor-historiador cunhado por Chapman (2016) e presente no arcabouço do EPH de McCall (2024).

Em tempo, cabe ao professor analisar a aderência e a qualidade de um game para que seja aplicado em sala de aula. Visto que até mesmo entre os objetos aqui analisados existem momentos e situações que certamente não são aplicáveis aos estudantes de menor idade, é absolutamente necessário que o educador que busca utilizar essa nova linguagem a domine com precisão (no que tange aos que forem selecionados para aplicação).

O espaço-problema histórico é uma estrutura de análise focada na relação do desenvolvedor e o seu ato de fazer história por meio do jogo, demonstrando como cada um dos componentes e sistemas do jogo reproduzem o registro. Entretanto, alguns de seus tópicos e estruturas de análise pertencem quase que unicamente aos games de estratégia real ou 4X, o que impedem o contato de alguns elementos de análise de serem aplicados a outros tipos (como o obstáculo do tipo agente rival).

Os quadros aqui apresentados foram simplificados para que o professor seja capaz de demonstrá-los aos seus alunos, com a possibilidade de que eles estejam eventualmente preparados para estabelecer um processo analítico e entender como tais componentes e a história estão interligados. Sugestões de temas, debates e comparação entre as análises são boas atividades complementares ao uso do jogo eletrônico, mas em momento algum são as únicas possíveis. O professor é livre para estabelecer novas dinâmicas, propor novas ideias ou até mesmo expandir seus horizontes para além do EPH.

O método aqui apresentado certamente possui preferências e elementos que exaltam o conceito do desenvolvedor-historiador cunhado por Chapman, mas educadores devem se manter atento às considerações de seus alunos, enquanto o processo de ensino de História deve

estar pautado no estabelecimento de responsabilidade, desenvolvimento crítico e consciência histórica, dinâmicas essenciais dentro da didática da disciplina.

A realidade brasileira em relação aos jogos mostra uma constante adesão dos mais diversos grupos, resultando em uma maior presença e influência social. Há um crescimento quanto ao número de pessoas que jogam nas mais diversas plataformas, e conseqüentemente cada vez mais alunos estão presentes e imersos nessa realidade, seja por via das redes sociais, jogando e socializando com seus amigos ou até mesmo sozinhos em suas plataformas disponíveis. Contudo, o preço dos jogos no país é exorbitante, destinando boa parte dos jogadores aos jogos de maior acessibilidade por meio de adesões gratuitas e em dispositivos portáteis, como o celular.

O professor pode e deve escolher quando e como utilizar os videogames de forma mais efetiva. Trabalhos em grupos em que os alunos se dividem em diferentes tarefas e analisam o jogo de um ponto de vista mais crítico, ou buscam inferências, temas e apropriações históricas condizentes com o período estudado é uma das várias possibilidades disponíveis ao ambiente escolar. Uma possibilidade interessante é o destaque de obras e títulos que lidam com a história do Brasil, desenvolvendo propostas de estudo e aplicação dentro da sala de aula.

É preciso, contudo, trilhar o caminho com relativa cautela. Exemplos mencionados previamente provam que nem todos os jogos possuem aderência em um contexto educacional, reforçando ideias extremistas e historicamente incorretas, o que prejudica a consciência crítica dos jovens. Os efeitos do conhecimento repassado por meio da história pública dos jogos exigem preparo.

O não-conhecimento da fonte histórica em questão não é algo em si grave, mas é igualmente importante que os profissionais da educação passem a considerar as novas mídias (dentre as quais os jogos digitais se apresentam). Ao analisarmos a situação atual da educação brasileira e o constante esforço comum aos professores, aprender e utilizar mais uma linguagem pode soar um trabalho grande demais para o esforço envolvido. Contudo, o diálogo com os videogames pode ser bastante frutífero.

Os esforços de pesquisadores em relação ao tema também merecem destaque, pois há uma gama de possibilidades levantadas em diversos gêneros, que podem se adequar aos mais diferentes gostos. Preferências de estilo à parte, os jogos eletrônicos são uma ótima ferramenta para complementar o ensino de História na escola juntamente com o livro didático e outras linguagens mais comuns ao ambiente em questão.

Diversos problemas foram apontados durante o percurso dessa pesquisa, alguns dos quais parecem tornar o trabalho do professor interessado nos jogos dentro do ambiente escolar

uma tarefa difícil. Os jogos eletrônicos aqui apresentados são exemplos de relativo fácil acesso, custo e suporte (rodando em várias gamas de computadores atuais). Os preços oscilam entre R\$15,99 e R\$46,99 na plataforma *Steam*, consideravelmente mais em conta do que outros títulos provindos de franquias AAA mais populares.

Jogos Históricos brasileiros são um reflexo não apenas do esforço de seus desenvolvedores, mas possibilitam dialogar com a cultura, a história e a sociedade do país. Em um nível estrutural, desde a fase inicial do design, todos os desenvolvedores envolvidos buscaram um comprometimento e cuidado com o registro histórico que, embora não necessário, é apreciado e fortalece a conexão com as possibilidades do processo de ensino-aprendizagem contidas na obra.

Em suma, as experiências audiovisuais, narrativas e sistemáticas de um jogo fornecem amplo material para o fomento de novas práticas educativas que não dependem dos videogames, mas que são enriquecidas por sua presença. Em médio e curto prazo, é possível que os títulos aqui citados, bem como outros, sejam destaques em métodos de aprendizagem que reúnem os elementos artísticos, entretenimento e educativos para formar pensadores críticos dentro das escolas, fortalecendo a relação entre a cultura histórica e a escolar.

Em tempo, é preciso romper a resistência que persiste no meio educacional, que em grande parte provém do desconhecimento e de uma construção social sobre os jogos, datando desde os primeiros esforços para combatê-los ainda nos anos de 1990. Abraçar os jogos eletrônicos e sua utilização pedagógica alinha-se com diversos dos conceitos e pensamentos dispostos ao longo dessa pesquisa, algo que se mostra cada vez mais atual e necessário.

O objetivo principal deste trabalho é demonstrar o lugar dos jogos eletrônicos dentro da sala de aula, demonstrando para o professor que não os conhece que há uma gama de possibilidades e ideias prontas a serem utilizadas. O produto educacional refletirá a pesquisa gerada nessa dissertação e abordará uma linguagem comum aos educadores, na honesta tentativa de propor um novo olhar aos videogames. E, quem sabe, mostrar uma nova forma de ensinar História.

O esforço aqui contido salienta uma das diversas oportunidades e possibilidades da utilização dos jogos eletrônicos dentro da sala de aula. Portanto, espera-se que esse trabalho possa contribuir com o ensino de história, servindo inclusive como base para que seja ampliado e superado por futuros pesquisadores e educadores. Os videogames são uma fonte histórica rica, que permite um diálogo extenso tanto com a sociedade que a produz e consome, quanto com o registro e a reprodução da História e de temas caros e sensíveis para o debate.

REFERÊNCIAS

- AARSERTH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Johns Hopkins University Press, UK, 1997.
- ABT, Clark. **Serious Games**. The Viking Press, New York, NY, USA, 1970.
- ABUD, Kátia Maria. A construção de uma Didática da História: algumas ideias sobre a utilização de filmes no ensino. **História**, v. 22, n. 1, p. 183-193, 2003.
- ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, vol. 1, n. 2, 2008, p. 3-10.
- ALVES, Lynn; TORRES, Velda. Jogos digitais e espaços de aprendizagem: Desafios socioculturais e possibilidades pedagógicas. **TIC EDUCAÇÃO Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas Escolas Brasileiras**, p. 51-58, 2017a.
- _____. Jogos digitais e pesquisa: o desafio de romper o estigma do mal. **Revista EDaPECI**, v. 17, n. 3, p. 100-109, 2017b.
- AMADO, Janaína. Região, Sertão, Nação. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, vl. 8, n. 15, 1995, p. 145-151.
- AVEDON, Elliott; SUTTON-SMITH, Brian. **The study of games**. New York: John Wiley & Sons, INC., 1971.
- BAER, Ralph H. **Videogames: In the Beginning**. Springfield: Rolenta Press, 2005.
- BARROS, José D'Assunção. **Fontes históricas: Introdução aos seus usos historiográficos**. Petrópolis: Vozes, 2019.
- BUNTEN, Dan. The CGW Computer Game Conference. **Computer Gaming World**, vol 4, n5, outubro 1984.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.
- CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio, HARRIS, Jonathan J. (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. ABRAGAMES: São Paulo, 2023
- CARREIRO, Marcelo. (2013). Jogando o Passado: Videogames como Fontes Históricas. **História e Cultura**, v.2, n.2, p. 157-173, 2013.
- CARVALHO, Leonardo Dallacqua de. **O Historiador e os videogames: uma introdução**. São Luís: EDUEMA, 2024.
- CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. Routledge, 2016.
- CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan Westin. Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History**, v.21, n.3, p.358-371, 2017.

CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. California: Osborne/MC Graw-Hill, 1984.

COELHO, George Leonardo Seabra; SILVA, Luiz Gustavo Martins da. Cultura digital, games e educação histórica: interfaces a partir da Netnografia. **Revista Hydra**, v. 6, n. 12, 2023, p. 104-137. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/hydra/article/view/14425>. Acesso em: 04 jun. 2024.

CONTROLES VOADORES #3: **Língua: uma aventura retrô com puzzles, peões e folclore brasileiro**. Entrevistado: Guilherme Giacomini. Entrevistador: Lucas Toso. Controles Voadores, 18 de fevereiro de 2022. Podcast. Disponível em: <https://www.controlesvoadores.com.br/podcast/episode/2378fdf6/03-lingua-uma-aventura-retro-com-puzzles-peoes-e-folclore-brasileiro-com-guilherme-giacomini>.

ELLIOT, Andrew B. R. Simulation and Simulacra: History in Video Games. **Práticas da História**, vol 5, 2017, p. 11-41.

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, 2022

GROTT, Jeniffer. MCCALL, Jeremiah. DARVASI, Paul. GILBERT, Zack. Using games in the classroom. In: SCHRIER, Karen. **Learning, Education & Games Volume 2: Bringing games into educational contexts** [e-book]. ETC Press, 2016.

HILGERS, Phillip von. **War Games: A History in Paper**. Translated by Ross Benjamin. MIT Press, 2012.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KNACK, Eduardo Roberto Jordão. Cultura digital e consciência histórica em interface: jogos eletrônicos e problemas contemporâneos da sociedade brasileira. In: CARVALHO, Leonardo Dallacqua de; RIBEIRO, Felipe Augusto (orgs). **Videogames e Jogos Eletrônicos: Caminhos teóricos e temáticos para a história**. [e-book]. São Luís, Editora UEMA, 2024, p.62-83.

LAAMARTI, Fedwa. EID, Mohamad. EL SADDIK, Abdulmotaleb. An Overview of Serious Games. **International Journal of Computer Games Technology**, vol.2014, n.1, 2014. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1155/2014/358152>. Acesso em: 06 de jun. 2024.

LUDOVICO, Francieli Motter; MOLO, Jaqueline; FRANCO, Sérgio Roberto Kieling Franco; BARCELLOS, Patrícia da Silva Campelo Costa. **Interfaces Científicas - Educação**, v.10, n.1, p.75–92, 2020. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9166>. Acesso em 20 out 2024.

MACCALLUM-STEWART, Esther; PARSLER, Justin. **Controversies: historicizing the computer game**. DiGRA, 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/47529402_Controversies_Historicising_the_Computer_Game. Acesso em: 14 jan. 2024

MACIEL, Rodrigo José Rodrigues. **Código Hays e as questões de gênero em *Quanto mais quente melhor* (1959).** Disponível em: http://www.joinpp.ufma.br/jornadas/joinpp2021/images/trabalhos/trabalho_submissaoId_285_28560fc70919c2c5.pdf. Acesso em 07 de jun. 2024.

MCCALL, Jeremiah. **Gaming the past: using video games to teach secondary history.** 2. ed. Routledge, 2022

_____. O arcabouço estrutural do espaço-problema histórico: jogos como fontes históricas. In: CARVALHO, Leonardo Dallacqua de; RIBEIRO, Felipe Augusto (orgs). **Videogames e Jogos Eletrônicos: Caminhos teóricos e temáticos para a história.** [e-book]. Tradução: Weber Albuquerque Neiva Filho. São Luís, Editora UEMA, 2024, p.84-116.

MEOTTI, Diego Neivor Perondi. **O Debate histórico-social nas discussões sobre o jogo Kingdom Come: Deliverance: identidades e medievalismos nos espaços virtuais no século XII** (2013-2018). Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal da Fronteira do Sul, Chapecó, 2023.

MUKHERJEE, Souvik. Vídeo Games e Escravidão. In: FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (org.). *Metagame: panorama dos game studies no brasil.* Tradução de Thiago Falcão. São Paulo: Intercom, 2017. p. 291-303.

NEIVA FILHO, Weber A. Ensinar ao jogar: um olhar sobre os jogos eletrônicos históricos no ensino de história. In: COSTA, Moab César C.; SANTOS, Raimundo Lima dos. **Histórias & Diálogos: múltiplos olhares – Vol. II** [e-book]. São Paulo: Editora Pluralidades, 2024a, p.55-74.

_____. Japão, Escola e Samurai Warriors 5: possibilidades e usos da História Oriental em sala de aula. In: VegaXP vol 1. 2023, Campina Grande. **Anais eletrônicos [...]** Campina Grande: Benares Editora, 2024b, p. 72-80. Disponível em: https://www.vegaxp.com/files/ugd/62dd1c_ff458b6fd80d48f2b1a6be7a8c35b0ed.pdf. Acessado em: 10 jul 2024.

_____. “Outro Universo, Outro Poder”: Representação histórica e mitológica no JRPG Mandinga: A tale of Banzo. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, v.1, n. 5, p51-75, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/1475>. Acessado em: 05 set 2024.

NEIVA FILHO, Weber A. COSTA, Moab César Carvalho. O Trauma, A Memória e os *Games*: Os Jogos Eletrônicos como Instrumento para Analisar o Trauma na Sala de Aula. **História e Cultura**. v.13, n.1, agosto/2024, p. 472-489, 2024.

NEVES, Erivaldo Fagundes. O sertão Recôndito, Polissêmico e Controvertido. IN: KURRY, Lorelai Brilhante (org.). **Sertões adentro: viagens nas caatingas séculos XVI a XIX.** Rio de Janeiro: Andrea Jakobson, 2012.

OLIVEIRA, Lúcia Lippi. A conquista do espaço: sertão e fronteira no pensamento brasileiro. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro, Vol. V (suplemento), pp. 195-215, Jul 1998.

PACHÊCO FILHO, Alan Kardec Gomes. **Um Sertão de Águas e de Letras**. Outros Tempos, vol. 11, n.17, 2014 p. 35-52.

PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning**. Minnesota: Paragon House, 2001.

PROST, Antoine. **Doze lições sobre a história**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

RESCK, Guilherme. **O Brasil nos games nacionais**. Porto Alegre: Fi, 2020

RIBEIRO, Felipe Augusto. Para uma crítica dos videogames: uma introdução teórica. In: CARVALHO, Leonardo Dallacqua de; RIBEIRO, Felipe Augusto (orgs). **Videogames e Jogos Eletrônicos: Caminhos teóricos e temáticos para a história**. [e-book]. São Luís, Editora UEMA, 2024, p.13-40.

RÜSEN, Jörn. Didática da História: passado, presente e perspectiva a partir do caso alemão. *Praxis Educativa*. Ponta Grossa-PR, v.1, n.2, jan./ jun, p. 7-16, 2006.

_____. **Aprendizagem histórica: fundamentos e paradigmas**. Tradução: Peter Horst Rautmann, Caio da Costa Pereira, Daniel Martineschen, Sibebe Paulino. Curitiba: W.A Editores, 2012.

SABOIA, Daniel Pacheco. **Briga de Rua: Imaginário da violência urbana através dos videogames**. Monografia (Graduação em História) – Centro de Ciências Humanas, Universidade Federal do Maranhão. São Luís, p.132, 2018.

SANTANA, Camila Lima Santanta E; SALES, Kathia Marise Borges. Aula em casa: Educação, tecnologias digitais e pandemia Covid-19. **Interfaces Científicas - Educação**, v.10, n.1, p.75–92, 2020. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9181>. Acesso em 20 out 2024

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. “Jörn Rüsen e sua contribuição para a didática da História”. **Intelligere, Revista de História Intelectual**, vol. 3, nº2, p. 60-76. 2017. Disponível em <http://revistas.usp.br/revistaintelligere>. Acesso em 10 jul 2024.

SUITS, Bernard. **The Grasshopper: games, life and utopia**. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. MIT Press, London, England, 2004.

VIANNA, Marcelo; PEREIRA, Lucas de Almeida. **Por uma história da informática no Brasil: os precursores das tecnologias computacionais (1958-1972)**. Jundiaí: Paco, 2022.