

---

## NARRATIVA, HISTÓRIA E FICÇÃO: OS *HISTORY GAMES* COMO OBRAS FRONTEIRIÇAS

Helyom Viana Telles & Lynn Alves

---

### RESUMO

O presente trabalho foi originado a partir das reflexões suscitadas por uma pesquisa de pós-doutorado que investiga como os *history games* podem contribuir para a produção e o compartilhamento de representações, de imagens e de um imaginário sobre o passado. Entendemos por *history games* os jogos eletrônicos digitais que possuem, em sua estrutura, narrativas ou simulações de elementos históricos (Neves, 2010). A noção de termo “obras fronteiriças”, é utilizada por Glezer e Albieri (2009) para discutir o papel de trabalhos literários e artísticos que, situando-se fora do campo historiográfico e possuindo um caráter ficcional constituem-se em formas de difusão do conhecimento histórico e de aproximação com o passado. Pretendemos demonstrar como, sob o impacto do giro linguístico, as fronteiras entre história e ficção foram esmaecidas. Em autores como White (1995) e Veyne (2008) encontramos, tanto uma convergência ou identidade entre a narrativa histórica e a literária, como um questionamento ao estatuto epistemológico da História como ciência. Os desdobramentos dessas críticas implicaram em uma valorização das obras ficcionais tanto para o conhecimento, como para a divulgação do conhecimento histórico sobre o passado. Em seguida, examinaremos os elementos das narrativas audiovisuais dos jogos eletrônicos (Calleja, 2013; Frasca, 1999; Jull, 2001; Murray, 2003; Zagalo, 2009), buscando compreender a sua especificidade. A seguir, investigaremos o lugar das narrativas e simulações históricas dos jogos eletrônicos na cultura contemporânea (Fogu, 2009). Por fim, discutiremos como os conhecimentos históricos são apropriados e representados através dos *history games* (Arruda, 2009; Kusiak, 2002) e analisaremos o seu impacto na produção de uma consciência histórica ou de um imaginário sobre o passado.

### PALAVRAS-CHAVE

História; narrativa; jogos eletrônicos

---

### INTRODUÇÃO

As reflexões apresentadas neste artigo foram originadas pela pesquisa de pós-doutorado que desenvolvo junto ao Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia (Uneb), sob a supervisão da Professora Lynn Alves. O projeto conta com financiamento da CAPES/FAPESB e, de modo geral, tem por objetivo discutir a relação entre História, Memória Social e Jogos Eletrônicos.

Na trajetória do Grupo Comunidades Virtuais, a reflexão sobre o tema das relações entre história e jogos eletrônicos ocupa um lugar importante, uma vez que trata-se de um grupo de pesquisa que, não apenas se propõe a estudar o fenômeno dos jogos eletrônicos, mas também investe em sua produção, a exemplo dos jogos Tríade (2008) e Búzios (2010) que foram desenvolvidos com objetivo de suscitar a aprendizagem de conteúdos de História, como a Revolução Francesa e a Revolta dos Alfaiates.

O presente trabalho pretende contribuir para ampliar a compreensão das relações entre História, narrativa e jogos digitais. Essa discussão é importante, uma vez que os estudos sobre ensino de história e jogos eletrônicos no Brasil, paradoxalmente, tenderam a problematizar, basicamente, a relação entre a simulação, ou realidade virtual e a História, deixando de lado os elementos narrativos. Ora, quando falar História é necessariamente evocar a dimensão narrativa. Além disso, a discussão final proposta no texto, sobre a relação entre modelos narrativos, estilos de jogos e concepções da história é central para a compreensão de como o conhecimento histórico pode ser comunicado através dos jogos eletrônicos.

### **NARRATIVAS E JOGOS ELETRÔNICOS**

O termo narratologia foi introduzido por Tzvetan Todorov, em sua obra “Gramática do Decameron” publicada em 1969. Enquanto campo de estudo, a narratologia busca analisar os sistemas narrativos com o objetivo de descrever seus padrões internos, além de comparar esses sistemas em si, projeto que remonta ao estudo pioneiro desenvolvido por Propp (2010) em 1928 quando, ao publicar “Morfologia do Conto Maravilhoso”, formulou o conceito de estrutura narrativa. Propp definiu a estrutura narrativa como composta por funções que ocorrem em sucessão temporal de ações, que associadas produzem uma totalidade. Já o objetivo de Todorov (2004) era desenvolver uma gramática capaz de classificar as estruturas narrativas que existem subjacentes a toda narrativa. Todorov toma como referência o postulado antropológico da unidade psíquica da humanidade para expandir a noção de gramática, do nível da língua para toda a vida simbólica humana em geral:

“O estudo da novelas do Decameron nos levou, por exemplo, a ver nesse livro apenas dois tipos de história. O primeiro (...) poderia ser chamado ‘a punição evitada’. Aqui o trajeto completo é seguido (equilíbrio-desequilíbrio-equilíbrio); por outro lado, o desequilíbrio é causado pela transgressão de uma lei, ato que merece punição. O segundo tipo de história (...) é chamado de conversão (...) parte-se de um estado de desequilíbrio para chegar a um equilíbrio final (...) Poder-se-ia objetar que, assim fazendo, não chegamos a explicar a narrativa a tirar dela conclusões gerais. Mas o estado atual dos estudos sobre a narrativa implica que nossa primeira tarefa seja a elaboração de um aparato descritivo: antes de poder explicar os fatos é preciso aprender a identificá-los” (Todorov, 2004: 146).

O viés narrativo na abordagem sobre games é debitário dos trabalhos de Laurel (1999), Ryan (2001) e Murray (2003). Esta última propõe pensá-los como narrativas generativas com enredos multiformes. Tentando compreender os impactos do computador sobre o campo da narrativa literária, a autora afirma que a elevada capacidade midiática dos computadores possibilitou o desenvolvimento de um novo tipo de narrativa ficcional. Ambientada nos espaços digitais, essa narrativa adquiriu propriedades

singulares como a interação e execução de tarefas em ambientes ficcionais navegáveis com elevada capacidade de armazenamento da informação. A experiência estética produzida por esse tipo de mediação fundamenta-se nas sensações de imersão ou participação em outro lugar, no prazer de atuar e provocar mudanças nessa realidade ficcional e na possibilidade de experimentar constantes transformações.

Murray (2003) chama a esses novos modelos narrativos engendrados pelo computador de “histórias multiformes”, por apresentarem múltiplas, contraditórias e autênticas possibilidades. Essa estrutura narrativa não-linear estaria alinhada com a relativização do caráter absoluto do espaço e do tempo oferecida pelas construções teóricas da física do século XX, no sentido de pensar o fluxo da realidade com base na coexistência simultânea de múltiplas possibilidades paralelas. Toma como referência para esse modelo narrativo, a situação paradoxal texto literário de Borges “O jardim dos caminhos que se cruzam”, no qual o leitor é inserido na colisão de inúmeras ocorrências simultâneas dos possíveis variações de uma mesma história:

“A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas (...) O poder caleidoscópico do computador permite-nos contar histórias que refletem com maior autenticidade nossa sensibilidade da virada do século. Não acreditamos mais numa realidade singular, numa visão única e integradora do mundo, nem mesmo na confiabilidade de um só ângulo de percepção (...) A solução é a tela caleidoscópica, capaz de apreender o mundo como ele se apresenta desde diferentes perspectivas...” (Murray, 2003: 158-159).

Em geral, as abordagens narratológicas sobre os jogos eletrônicos consistem em análises de suas estruturas narrativas. Dito de outro modo, são tentativas de enquadrar um determinado jogo em um modelo de estrutura narrativa. Por exemplo, ao analisar o game *God of War* (2005), Cassar (2013), considera que, em função da sua organização em níveis, os jogos digitais contam histórias em pedaços e peças, cada etapa liberando certo tipo de informação para o jogador, produzindo um tipo de narrativa espacializado de narrativa (Dovey & Kennedy, 2006). Essa característica, juntamente com a caracterização do avatar como personagem, aproximaria a narrativa do videogame da estrutura narrativa presente em formas tradicionais de contar história, a exemplo do conto popular e do monomito de Campbell, a “Jornada do Herói”. Cassar também observa que as sequências narrativas presentes no game obedecem ao esquema dramático de três atos definido por Aristóteles (2005) na *Poética*. Apresenta, portanto, um começo, com a enunciação de um conflito; um desenvolvimento e uma conclusão satisfatória. Esse esquema estrutura o jogo como um todo e também cada um dos seus níveis ou fases. Desse modo, a experiência do jogo consistiria em uma repetição contínua dessa estrutura narrativa.

Já Stobbart (2013) inspira-se no trabalho de Gerárd Gennete (1995) para analisar a estrutura narrativa de *Assassin's Creed II* (2009). Segundo Stobbart, esse jogo apresenta uma estrutura narrativa complexa, dotada de múltiplos níveis temporais, a saber, a

Narrativa do personagem Desmond Miles, entendida como a narrativa principal e a Narrativa do personagem Ezio Auditore da Firenze, apontada como uma narrativa subordinada. Apesar da narrativa de Ezio ocupar a maior parte do jogo, ela é emoldurada pela narrativa de Desmond. Trata-se portanto de uma história dentro de uma outra história, a exemplo do que acontece tipicamente na estrutura de uma fábula. Com base nessa estrutura narrativa, inúmeros recursos, a exemplo da interface visual do jogo, ganham sentido ao mesmo tempo em que o nível de imersão e interação com o jogo é ampliado, à medida que determinadas informações que dão significado ao jogo (mapas, personagem, reanimação, etc.) são disponibilizadas dentro, e não fora, do mundo do jogo. Para Stobbert, esse recurso — que tende a reforçar a experiência de adesão ao universo discursivo do jogo, ao invés de problematizá-lo — é exponencialmente potencializado pelas características midiáticas dos jogos eletrônicos.

A discussão sobre o nível narrativo de um videogame também pode levar à indagar sobre a dinâmica da interação entre narrativa e simulação digital. Procurando distinguí-los, Frasca (1999) afirma que se, para um observador externo, uma sessão de videogame aventura pode se assemelhar a um conjunto de sequências narrativas, jogar e assistir a um jogo são coisas completamente distintas. Admite que alguns tipos de ludus, sobretudo nos videogames de aventura, podem produzir sequências narrativas. No entanto, não seria correto afirmar que os videogames são narrativas de aventura, pois o ludus consiste em conjunto de possibilidades, enquanto a narrativa é um conjunto de ações encadeadas.

Para Nielsen *et al.* (2008) o referencial cultural no qual está inserido jogador fornece os princípios interpretativos que orientam e conferem sentido à sua experiência no jogo, experiência essa que consiste na integração de diferentes níveis como a narrativa e a jogabilidade. Trata-se de uma complexa e dinâmica combinação de envolvimento narrativo e solução de problemas que permite ao jogador preencher as eventuais lacunas intencionalmente ou propositalmente existentes no jogo, de modo que a aderência à uma dada pauta interpretativa que permite ao jogador desfrutar da amplitude da experiência lúdica, tal qual foi inicialmente concebida pelos desenvolvedores do jogo. A relação entre narração e engajamento também é destacada por Massarolo (2008) para quem é a *diegese* que confere significado ao universo ficcional-interativo do jogo. Afirma que a arquitetura narrativa é central para associar à experiência da navegação em espaços interativos, possibilidades de imersão dramática. Esse é um dado cuja importância tem sido, progressivamente, reconhecida pelo campo do *game design* que tem investido, tanto na construção de enredos estruturados nos moldes da narrativa tradicional, como na elaboração de experiências interativas complexas.

“Para haver interação com os universos ficcionais que criam realidades paralelas, realidades ficcionais, os elementos do *gameplay* devem possuir um significado narrativo e serem coerentes com a realidade representada na tela (...) são os acontecimentos, personagens e os fatos que dão forma à realidade desta história, mas ao contrário de um filme, num videogame o jogador tem liberdade para modificar os elementos” (Massarolo, 2008: 346).

Contudo, de acordo com Cassar (2013), só é possível falar em “liberdade” se nos referirmos à interação com a simulação digital, uma vez que os desenvolvedores de jogos costumam blindar o enredo à participação dos jogadores que, costumeiramente, assistem à narrativa na forma de cutscenes e interação somente com a simulação<sup>1</sup>. A não ser nos momentos das lutas contra os chefes do jogo, as ações performadas pelos jogadores não possuem nenhum impacto estrutural na narrativa. Por isso, os combates com os chefes representam os momentos de fusão entre o nível narratorial e o lúdico.

A perspectiva narratológica também abriu espaço para pensar as relações estéticas entre os jogos eletrônicos e as narrativas cinematográficas. Gomes (2009) explora a interpenetração entre cinema e videogame, sobretudo, a partir do momento em que os jogos adquiriam uma configuração narrativa mais complexa. O “corpo” do avatar e a incorporação do expediente da câmera subjetiva, pelo design dos games a partir de meados dos anos 1990, permitiram ao espectador do cinema a experiência da “entrada no filme”, ou seja, de participar de uma narrativa visual. No entanto, a autora também identifica um impasse, a que chama de “dilema narrativo”<sup>2</sup> dos videogames, que é oposição entre a defectividade inerente ao roteiro e a necessidade de oferecer liberdade de escolha que motive a interação dos jogadores.

“O aparecimento de sistemas digitais com interação gráfica, nomeadamente através de tecnologias de realidade virtual (RV), deu lugar à criação dos chamados ambientes virtuais. Ambientes que permitiram o desenvolvimento de novos níveis de representação, capazes de proporcionar a criação de novos modelos de videogames (...) São evidentes as diferenças que separam um objecto narrativo mediado por media tradicionais, como o cinema, e um objecto suportado pelos media interactivos, como os videogames (...) Assim um ambiente virtual pode ser de ordem narrativa, mas é sempre por natureza um ambiente interactivo (...) No entanto, enquanto narrativo e interactivo, este não é apenas responsável por uma inovação, mas é ele próprio também responsável pelo chamado ‘paradoxo narrativo’; isto é, quanto menos controlo o autor tem sobre a narrativa, menos esta parece tornar-se interessante para o receptor. Por outro lado, a manutenção de um controlo por parte do autor parece limitar a suposta liberdade que um mundo virtual pressupõe oferecer” (Zagalo, 2009:17).

Calleja (2013) entende que para dar conta do problema da narratividade nos jogos eletrônicos é necessário desprender-se das noções clássicas de narrativa e elaborar uma reconceitualização com base nas propriedades cibernéticas dos jogos eletrônicos e a experiência humana. Propõe um modelo de compreensão da experiência narrativa

<sup>1</sup> Juul (2001:1) afirma que, ainda que as narrativas sejam fundamentais para o pensamento humano, nem tudo deve ser descrito em termos narrativos. Apesar do fato de vários jogos de computador conterem elementos narrativos e videogames e narrativas compartilharem algumas características estruturais, a narração e a interatividade não podem ocorrer ao mesmo tempo, nem existe uma história completamente interativa.

<sup>2</sup> Ryan (2009: 45) refere-se ao paradoxo interativo como a oposição entre o desejo de liberdade, por parte do jogador, e o controle autoral existente ao nível do design.

combase em seis dimensões do engajamento do jogador, a saber: envolvimento cines-tésico, espacial, compartilhado, participação narrativa, envolvimento afetivo e envolvimento lúdico.

Veremos a seguir como, no campo da Historiografia, a reflexão sobre a narrativa tratada acima sob um viés estético, será deslocada para a inquirição epistemológica.

## HISTÓRIA, HISTORIOGRAFIA E NARRATIVA

A história do conceito de história no pensamento alemão, proposta por Koselleck (2013) revela que a constituição do campo científico da historiografia entre os séculos XVIII e XIX implicou em um reposicionamento radical do lugar da narrativa em relação à História. Com a modernidade e a consolidação da ordem burguesa, diversos conceitos políticos foram ressignificados, incluindo o próprio conceito de história. Se ele antes era utilizado na forma plural (histórias) ou como equivalente ao relato, passa a ser tomado de forma abstrata e generalizada, capaz de abarcar todas as histórias possíveis. No plano linguístico, a forma singular *Geschichte* deu lugar à flexão plural *die Geschichte(n)*.

Contudo, uma importante transformação semântica também ocorreu, pois *Geschichte* incorporou os significados da palavra latina *Historie*. Desde o medievo, *Historie* era utilizada para referir-se à narrativa de acontecimentos, não aos acontecimentos em si mesmos. Em termos práticos, *Geschichte* passou a referir-se tanto à História como coisa ou realidade, mas também ao próprio conhecimento do passado, ou seja, ao que chamamos de Historiografia.

Pelo fato da História ser o discurso da modernidade (Vattimo, 2007) ela, estrutura-se nos moldes de uma história universal, pautada na concepção de progresso da razão iluminista e no pressuposto da existência de uma marcha da superação inerente à civilização ocidental. Exatamente por isso será duramente criticada, em função pelo seu etnocentrismo, que reduz a história das outras sociedades a fragmentos da história passada da Europa (Gaboriau, 1963).

A discussão sobre o papel da narrativa no pensamento histórico vem assumindo um papel central na reflexão sobre o estatuto epistemológico da Historiografia na atualidade. A crítica pós-moderna revelou a existência de aspectos estéticos e retóricos inerentes à prática do historiador, levando à desconstrução de um certo realismo historiográfico e à relativização do discurso do historiador enquanto lugar da verdade sobre o passado. Por outro lado, instalou também um certo pessimismo ou mal estar no sentido de duvidar da possibilidade efetiva da história aderir ao passado, lançando-a no terreno ocupado pela ficção literária.

De acordo com Chartier (2009) História e Literatura se aproximam enquanto produção escrita e forma de discurso. No entanto, Chartier sustenta que o discurso histórico diverge do literário por orientar-se para a posse de um conhecimento verificável. Para isso, se vale de dispositivos retóricos que tem o objetivo de legitimar o seu status de cientificidade. Uma das formas de legitimar o discurso histórico é o recurso à citação. A citação é utilizada com o objetivo de oferecer credibilidade aos argumentos esboçados no discurso



histórico. Por fim, enquanto prática social, a História possui a função social de transmissão de valores morais. Nesse “teatro de erudição” o discurso historiográfico se estabelece enquanto escrita sobre outros textos que possui o objetivo de apresentar o passado, mas não apenas isto. O discurso do historiador também busca exibir as qualificações do pesquisador, demonstrar que ele possui um exímio manejo das fontes. Essa são operações retóricas que tem como objetivo, sobretudo, obter o convencimento do leitor.

Veyne (2008) define a História como uma narrativa sobre eventos passados. Ela não nos faz revivê-los, apenas os inscreve em um texto. Não possuindo leis, não seria possível pensá-la como uma ciência. Sua abordagem é essencialmente parcial e subjetiva<sup>3</sup>, possuindo um status epistemológico semelhante à astrologia.

Para White (2008), a imaginação histórica radica nas quatro figuras de linguagem da retórica e da poesia clássica: metáfora, metonímia, sinédoque e ironia. Esta seria a base meta-histórica da História. No argumento estruturalista de White, esse modo linguístico subjacente ao discurso determinaria as possibilidades do pensamento. Duas questões norteiam o argumento de White (1991): O que é o discurso histórico? Com que tipo de conhecimento ele lida? Para White, há um fundamento metafísico no discurso histórico que é a pressuposição de que o passado existe e que pode ser conhecido. É a imputação da condição de passado a determinados objetos é que as torna passíveis de serem estudadas pela história. A partir dos anos 1990, com o aumento do interesse pela narrativa histórica, o pensamento de White tornou-se uma referência, influenciando na construção de uma crítica epistemológica, de uma auto-reflexividade no pensamento historiográfico que sinalizou que o percurso intelectual que levou à construção do campo científico da história havia escamoteado uma questão central à própria História, a saber, o problema da narrativa (Hartog, 1998).

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

Uma vez que a posse de informações sobre o passado é a condição elementar para que um discurso sobre o passado seja produzido, o discurso histórico não produz uma informação nova sobre ele. Ele apenas produz interpretações sobre as informações disponíveis, interpretações que podem assumir inúmeras formas, indo de simples crônicas às complexas filosofias da História. O ponto em comum existente em todas essas formas é o seu modo narrativo de representação. Este argumento, nos termos apresentados por White, opõe narrativa e teoria, colocando a primeira no centro das discussões sobre a epistemologia da História e diluindo as fronteiras entre o texto histórico e o literário, entre a realidade e a ficção<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Ver Vesentini (1990:9): “Com que critério um historiador fala das lutas e agentes de uma época que não é a sua?”.

<sup>4</sup> Em resposta a essas provocações, Rüsen (2001:83) afirmará que, se a História faz uso da retórica, ela também precisa buscar vestígios no passado. A narratividade é importante por que através dela ocorre a construção da consciência histórica a formação de identidades e a orientação para a ação (Berbert, 2007: 36).

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

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

Para Vattimo (2007), pouco sobrou para a História na pós-modernidade. Na verdade, o sentido possível para o discurso da pós-modernidade enquanto negação da modernidade é exatamente a superação do próprio discurso da modernidade, não através da proposição de uma outra época histórica, mas, ao contrário, com a afirmação do fim da própria história. Esse fim aparece como resultante da percepção da contradição inerente à própria história, ou seja, da percepção dos mecanismos retóricos, do viés ideológico inerente à história universal que resultaram na impossibilidade de sustentar a tese de uma narrativa totalizante. Ao mesmo tempo, a noção de fim da história é uma crítica epistemológica que aponta a perda da consistência e da unidade da historiografia. Mas ela também corresponderia à constatação de que o avanço e a expansão da mídia pulverizaram os centros de produção da história:

“O que, ao contrário, caracteriza o fim da história na experiência pós-moderna é que, enquanto na teoria a noção de historicidade se torna cada vez mais problemática, na prática historiográfica e em sua autoconsciência metodológica a ideia de uma história como processo unitário se dissolve, instaurando-se, na existência concreta condições efetivas (não apenas a ameaça da catástrofe atômica, mas também e sobretudo a técnica e o sistema da informação) que lhe conferem uma espécie de imobilidade realmente não histórica (...) A história contemporânea, desse ponto de vista, não é apenas a que diz respeito aos anos cronologicamente mais próximos de nós; ela é, em termos mais rigorosos, a história da época em que tudo, mediante o uso de novos meios de comunicação, principalmente a televisão, tende a



nivelar-se no plano da contemporaneidade e da simultaneidade, produzindo também, assim, uma des-historicização da experiência” (Vattimo, 2007: 16).

## HISTORIOGRAFIA E OBRAS FRONTEIRIÇAS

O impacto da crítica pós-moderna implicou em um novo reposicionamento da História face à poética. Indo além da problematização dos aspectos narrativos, os historiadores passaram a se interessar pela possibilidade de utilizar modelos narrativos oriundos da literatura, além de se aproximarem de outras formas de narrativa sobre o passado, a exemplo da memória. Silva (2007) argumenta que, de forma distinta da literatura o conhecimento histórico está preso à “compulsão da realidade”. Por outro lado não é sustentável dissociar o ficcional do real:

“...tanto a escrita da história apresenta aspectos performáticos quanto a obra ficcional explicita um certo caráter documental. Dizer que a história respeita a verdade apenas por registrar documentalmente os fatos é um despropósito, assim como acreditar na ideia de que a ficção não é um registro. Sabemos que o valor cognitivo das narrativas está em oferecer uma conexão unitária de mundos que, sem elas seriam inacessíveis” (Silva, 2007: 83).

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

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

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

O conceito de obras fronteiriças à história, diz respeito aos inúmeros tipos de obras e narrativas que se distanciam dos cânones da produção acadêmica historiográfica, mas que tomam como referência o passado. O romance histórico figura como um exemplo típico, mas o conceito abarca também os relatos orais, as memórias, biografias e autobiografias, textos jornalísticos, além de produtos audiovisuais como filmes, quadrinhos e, segundo Glezer & Albieri (2009), abrange também os jogos eletrônicos e digitais.

## HISTÓRIA, JOGOS DIGITAIS E CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

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

Para Kusiak (2002), o mercado de jogos digitais produz uma versão simplificada do passado com o objetivo de produzir entreter o jogador. Tratando-se de um produto industrial, os jogos digitais são orientados pela lógica do entretenimento. Na dinâmica entre a autenticidade e jogabilidade, realismo e diversão, a jogabilidade e a diversão tendem a prevalecer sobre o que seria considerado “historicamente correto”, ou historicamente preciso e que possua aderência à teoria e ou objetividade histórica. Trata-se portanto de considerar a importância decisiva da interação entre designer e jogador no quadro de análise das possibilidades de simulação do passado em jogo eletrônico. De modo análogo ao historiador ao escrever um livro, o designer orienta a sua produção para uma determinada audiência. E é ele quem, nesse campo de produção, constrói a mensagem histórica e, até mesmo ressignifica, o significado do conceito de História. Essa abordagem é interessante para a compreensão dos limites entre o histórico e o ficcional no campo dos jogos digitais:

“Qualquer valor histórico encontrado em um jogo de computador é um resultado direto da interação entre o designer do jogo e o jogador. A história é aqui uma variável cujo valor é definido pelas exigências desses atores numa troca regida pelo objetivo de distribuir e receber entretenimento” (Kusiak, 2002: 40).

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

Analisando o jogo *Age of Empires III*, Arruda (2009, 2011) afirma que, se é possível encontrar conceitos históricos nos jogos eletrônicos, eles não são submetidos à devida análise histórica. Contudo, entende que o uso da analogia por parte dos jogos é um ponto positivo para a aprendizagem de raciocínios e ideias históricas. Ainda que não seja possível encontrar a história como discurso ou narrativa naquele jogo eletrônico, o passado nele se faz presente através de elementos como a construção digital do cenário, da paisagem, e dos personagens. Essa é uma dimensão importante, pois a virtualidade do jogo eletrônico oferece bons parâmetros para a compreensão de fenômenos históricos,

pode ser mais convincente que a objetividade histórica presente nos meios transmitida pela historiografia tradicional (textual), uma vez que, ao estimular o exercício da imaginação — ainda que de forma anacrônica — veicula conhecimentos sobre o passado, estimula a tomada de decisões, possibilita a compreensão do tempo como transformação, além de favorecer a compreensão da história como uma construção.

Resta ainda compreender qual o impacto dos jogos eletrônicos sobre a consciência histórica. Para isso, vamos examinar como alguns historiadores têm discutido a relação entre história e jogos eletrônicos. Enfrentando essa questão, Fogu (2009) afirma que os videogames promovem uma mudança paradigmática sobre a semântica histórica que leva à ruptura com os pressupostos modernistas que estruturam a Historiografia desde o século XVIII, a saber, a associação da história com o passado e a visão linear e progressista do tempo histórico. Isso ocorre com a substituição do testemunho pela simulação e a virtualidade: através da interatividade dos videogames, o tempo histórico é espacializado. Kansteiner (2007) compartilha do otimismo de Fogu (2009) em relação ao videogames. Ele afirma que os mundos virtuais e os elementos ficcionais dos videogames oferecem oportunidades notáveis para um exercício de exploração histórica contrafactual.

#### **NARRATIVA E COMUNICAÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO ATRAVÉS JOGOS ELETRÔNICOS**

Como vimos, acima, para os historiadores, a discussão sobre narrativa, história e jogos eletrônicos implica em indagar qual a concepção de história está presente em um dado jogo, ou como conjunto de eventos pode ser narrado ou representado. De acordo com Kee (2011) essas questões são relevantes para transformar os jogos eletrônicos em um eficaz meio de comunicação do conhecimento histórico, no sentido de construir no universo dos jogos digitais, as convenções necessárias para que eles, enquanto mídia, sejam capazes de expressar o conhecimento científico. Para o autor, esse é um processo lento, mas possível e a história da comunicação impressa revela que os próprios livros levaram um longo tempo para estabelecer as convenções adequadas à expressão dos conhecimentos científicos. Kee (2011) afirma que a análise da estrutura inerente e capacidades de um game precisa levar em conta seu gênero, sua narrativa e a mecânica. Kee analisa o que entende como sendo os principais gêneros de games, a saber: games ação, simulação e aventura fazendo uso da tipologia narratológica proposta por Todorov (2004) aliada a alguns princípios ludológicos.

De acordo com Kee (2011), os jogos de ação possuem uma estrutura narrativa marcada por um final definido. Todorov denominou as histórias que se movem de um estado negativo para um estado positivo de “narrativas mitológicas”. A meta desse tipo de narrativa e a mudança de um termo em seu oposto ou contraditório. O jogo oferece aos jogadores objetivos bem definidos e há predominância de uma mecânica simulacional baseada no *ludus* (Caillois, 1990). Os jogos de simulação correspondem a narrativas denominadas por (Todorov, 1971) como ideológicas, no sentido de possuírem uma ideia ou regra abstrata que gera diferentes aventuras. Elas empregam variações de uma situação específica ou aplicações paralelas da mesma regra. Não possui objetivos

pré-estabelecidos, havendo uma mistura de *ludus e paidea*. Os jogos de aventura evitam tanto a estrutura de narrativa única e a variação de um mesmo tema. Corresponderia à narrativa chamada por Todorov “gnosiológica”, por envolver a transição da ignorância para o conhecimento através da exploração do mundo do jogo.

A seguir, Kee (2011) estabelece uma relação dos tipos de jogos com o debate sobre epistemologia e ensino da História no Canadá, tomando a tipologia proposta por Seixas (2000): a melhor história possível; a história disciplinar; a história pós-moderna.

No primeiro caso, temos uma narrativa única de uma evolução que objetiva fornecer aos jovens um entendimento comum sobre fatos históricos e um propósito coeso. Esse modelo é criticado por elidir o conhecimento de que não há consenso sobre o passado. A História disciplinar acredita que é necessário, fornecer aos estudantes, a oportunidade da avaliação de interpretações recorrentes sobre o passado, pois isso os aproximaria mais da realidade da prática dos historiadores. Essa perspectiva é criticada pelos historiadores pós-modernos que questionam a possibilidade dos historiadores construírem avaliações desinteressadas sobre o passado, e a possibilidade dos estudantes acessá-las objetivamente. A corrente pós-moderna acredita que os estudantes devem ir além da avaliação dos méritos dos argumentos históricos, para considerar os critérios subjacentes da construção histórica do argumento. Destaca o problema da nossa distância do passado e a dificuldade de construir uma figura precisa do que aconteceu. Essa corrente defende a necessidade de induzir os estudantes à prática da pesquisa histórica.

A epistemologia da “melhor história possível” pode ser expressa de modo adequado fazendo uso de uma narrativa mitológica, presente no jogos de ação e ambientada em um *gameplay* pautado no *ludus*. Uma concepção histórica nos termos da história disciplinar se alinha com um jogo de simulação orientado por uma narrativa ideológica. Uma concepção pós-moderna da história seria convenientemente expressa através de um jogo de aventura, orientado por uma narrativa gnosiológica.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

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

Essa perspectiva representou, para a difusão do conhecimento histórico, uma reaproximação dos mundos ficcionais que passaram a ser vistos como importantes elementos do processo de expressão e apreensão dos fenômenos históricos. O fictício passou

a ser compreendido, não como falso, mas como algo que radica no real e orbita a esfera do verossímil. Desse modo, o recurso construção de mundos ficcionais digitais pode representar para os historiadores um meio efetivo de expressão conhecimentos e representações históricas, oferecendo uma resposta positiva aos desafios propostos pela crítica pós-moderna à Historiografia. Uma vez que a História faz referência tanto aos acontecimentos, quando ao relato sobre os acontecimentos, é possível interagir com o passado, ainda que, em um determinado jogo, ele não esteja presente enquanto narrativa.

De outro lado, noções como “consciência histórica” e “obras fronteiriças” conferem um estatuto positivo aos jogos digitais em campos como o da didática ou da consciência histórica. Por fim, é importante indagar sobre qual a concepção de história presente em determinado jogo, bem como refletir sobre a relação entre as estruturas narrativas, a representação do passado e a concepção de História em determinado videogame. //

## REFERÊNCIAS

- Aristóteles. (2005) *Arte poética*, São Paulo: Martin Claire.
- Arruda, E.P. (2009) *O jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Tese (Doutorado em Educação), Belo Horizonte: UFMG.
- Arruda, E.P. (2011) “O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens”, *Ensino Em Re-Vista*,. 2: 287-297.
- Berbert, C. (2007) “A História e as aporias da narratividade: um estudo sobre Jörn Rüsen, Paul Ricoeur e Carlo Ginzburg” in Serpa, Elio Cantalicio & Menezes, Marco Antônio (eds.) (2007) *Escritas da História: narrativa, arte e nação* Uberlândia: Edfu, pp.33-49.
- Caillois, R. (1990) *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, Edições Cotovia: Lisboa.
- Cassar, R. (2013) “God of War: A Narrative Analysis”. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 7 (1): 81-99. disponível em <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-5>, consultado em 10/02/2014.
- Chartier, R. (2009) *A história ou a leitura do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Dovey, J. & Kennedy, H.W. (2006) *Games Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press.
- Frasca, G. (1999) *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*, disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. consultado em 02/06/2013.
- Fogu, C. (2009) “Digitalizing historical consciousness”, *History and Theory*, Wesleyan University, (47): 103-121, disponível em <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic645924.files/Fogu-HT-0509%20-%20Digitalizing%20Historical%20Consciousness.pdf>, consultado em 20/09/2013.
- Genette, G. (1995) *Discurso da narrativa*, Ed. Lisboa: Vega.
- Gaboriau, M. (1963) “Antropologia estrutural e História” in Lima, Luiz da Costa (ed.) (1963) *O estruturalismo de Lévi-Strauss*, Petrópolis: Vozes, pp.140-56.
- Gomes, R. (2009) *A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame*, disponível em [http://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/gamesar\\_renatagomes\\_final.pdf](http://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/gamesar_renatagomes_final.pdf), consultado em 4/06/2013.

- Juul, J. (2001) "Games Telling stories?" *Game Studies The International Journal of Computer Game Research*. 1,(1).
- Kee, K. (2011) "Computerized History Games: Narrative Options", *Simulation & Gaming*, 42 (4): 423-440.
- Koselleck, R. (2013) *O Conceito de História*, São Paulo: Autêntica.
- Kusiak, J. (2002) *Virtual Historiography: How History is Presented in Entertainment. Based Computer Games*. Truman State University.
- Laurel, B. (1993) *Computers as Theatre*, New York: Addison-Wesley.
- Mallon, B. & Webb, B. (2005) "Stand Up and Take Your Place: Identifying Narrative Elements in Narrative Adventure and Role-Play Games", *ACM Computers in Entertainment*.
- Mayra, F. (2009) "Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies" in Perron, B. & Wolf, M.J.P. (eds.) *The Videogame Theory Reader 2*, New York: Routledge, pp.313-330.
- Nielsen, S.E. (2008) *Understanding Videogames: The essential Introduction*, New York: Routledge.
- Propp, V. (2010) *Morfologia do conto maravilhoso*. 2ª. ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Ryan, M. L. (2001) *Narrative as virtual reality: immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore; Londres: Johns Hopkins.
- Ryan, M. L. (2009) "From narrative games to playable stories", *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Nebraska, 1: 43-59.
- Rüsen, J. (2001) *Razão histórica: teoria da história; os fundamentos da ciência histórica*, Brasília: UnB.
- Silva, L. (2007) "Narratividade e filosofia da história: o debate pós-moderno II" in Serpa, Elio Cantalicio & Menezes, Marco Antônio (eds.), *Escritas da História: narrativa, arte e nação*, Uberlândia: EDFU, pp.81-93.
- Seixas, P. (2000) "Schweigen! die kinder! Or, does postmodern history have a place in the schools?" in P. Stearns, P. Seixas, & S. Wineburg (eds.), *Knowing, teaching and learning history: National and international perspectives*, New York: New York University Press, pp. 20-39.
- Stobart, D. (2013) "Playing with Fiction: Ludology and the Evolution of Narrative in Videogames", *5th Global Conference Videogame Cultures & the Future Of Interative Entertainment*, Oxford.
- Todorov, T. (1971) "The 2 principles of narrative", *Diacritics*, 1(1), 37-44.
- Todorov, T. (2004) *As estruturas Narrativas*, São Paulo: Perspectiva.
- Vattimo, G. (2007) *O fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*. 2ªed, São Paulo: Martins Fontes.
- Vesentini, C. (1997) *A teia do Fato*, São Paulo, HUCITEC: USP.
- Veyne, P. (2008) *Como se escreve a história; Foucault revoluciona a história*.Brasília: Editora UNB.
- Vogler, C. (2007) *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Michael Wiese Productions.
- White, H. (1991) "Teoria literária e a escrita da história" in *Estudos Históricos*, 7 (13): 21-48.
- White, H. (2008) *Meta-história: a imaginação poética do século XIX*, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Zagalo, N. (2009) *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*, Coimbra: CECS/UM, Gracio Editor.



## LUDOGRAFIA

Comunidades Virtuais – UNEB (2010), *Búzios*.

Comunidades Virtuais – UNEB (2008), Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade.

Sony Computer Entertainment (2005), *God of War*.

Ubisoft Montreal (2009), *Assassin's Creed II*.

## AGRADECIMENTOS

Nossos agradecimentos à FAPESB (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia) pelo apoio financeiro referente ao pedido 7017/2013 que possibilitou o desenvolvimento dessa pesquisa.

## NOTAS BIOGRÁFICAS

Helyom Viana Telles, doutor em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia, Pesquisador do Grupo Comunidades Virtuais; Pós-Doutorando em Educação pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

E-mail: helyom@gmail.com

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), R. Silveira Martins, nº 2555, CEP 41.150-000, Salvador, Bahia, Brasil.

Lynn Alves, pós-doutorado em Jogos Digitais e Aprendizagem pela Universidade de Turim, Professora e Pesquisadora da Faculdade de Tecnologia Senai Cimatec e Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

E-mail: lynnalves@gmail.com

Universidade do Estado da Bahia (UNEB), R. Silveira Martins, nº 2555, CEP 41.150-000; Salvador, Bahia, Brasil; Faculdade de Tecnologia Senai Cimatec, Av. Orlando Gomes, 1845, CEP 41650-010, Salvador, Bahia, Brasil

\* **Submetido: 30-11-2014**

\* **Aceite: 15-3-2015**