

APRESENTAÇÃO

O LÚDICO E A HISTÓRIA: CAMINHOS DE PESQUISA E ENSINO

Organizador

Prof. Dr. André Pereira Leme Lopes
Professor da Universidade de Brasília, Brasil
Doutor em História pela Universidade de Brasília, Brasil
e-mail: aleme@gmx.us

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-9213-1184>

DOI: <http://dx.doi.org/10.26512/hh.v7i13.24039>

Em 1938 o medievalista holandês Johan Huizinga publicou *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur), a primeira obra dedicada a examinar o elemento lúdico nas culturas e sociedades humanas. Em 1990, o assiriologista britânico Irving Finkel organizou um colóquio no Museu Britânico que deu origem à *International Board Game Studies Association*. Onze anos depois, a revista online *Game Studies* (Suécia/Dinamarca) publicava seu primeiro número, no qual o editor Espen Aarseth declarava 2001 como o “ano um” dos estudos de jogos eletrônicos.

Embora o campo tenha demorado a se constituir como uma área independente, a produção dos estudos lúdicos nos últimos vinte anos é tão vasta que se torna impossível listá-la. Impulsionada pela popularidade dos jogos eletrônicos, a ludologia se enraizou e se expandiu abarcando áreas previamente inimagináveis como o uso de jogos para a produção artística, o estudo das ‘economias virtuais’ internas aos jogos, a análise das ‘culturas lúdicas’ criadas pelos jogadores interconectados ao redor do mundo, o efeito dos jogos na saúde (especialmente os benefícios de jogar para idosos), a aplicação de conceitos lúdicos na administração de negócios reais ou em políticas públicas, entre outras.

A Historiografia não se manteve à parte desses desenvolvimentos. Por um lado, ela se enveredou em um tipo de estudo bastante venerável e tradicional: os jogos como instrumento de ensino. De fato, a pedagogia tem, por muito tempo, explorado a ludicidade: Platão já discutia o tema há 2.500 anos e os mais importantes pedagogos do século XX, como Piaget e Vygotsky, ou o pediatra britânico Donald Winnicott dedicaram páginas à questão.¹

¹ Sobre esse assunto, ver: BROUGÈRE, G. *Jogo e educação*. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998; MACEDO, L. (org.). *Jogos, psicologia e educação: teoria e pesquisas*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009; KISHIMOTO, T. M. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14 ed., São Paulo: Cortez, 2011.; LOPES, M. G. *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 7 ed., São Paulo: Cortez, 2011; SANT’ANNA, A. e NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. REVEMAT, Florianópolis, SC, v.6, n.2, p.19-36, 2011. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19>>. Acesso em: 20/03/2019; D’ANGOUR, A. Plato and play: taking education seriously in ancient Greece. *American Journal of Play*, Rochester, NY, v.5, n.3, p.293-307, 2013; WINNICOTT, D. W. *Playing and reality*. Londres: Routledge, 2005.

Um marco importante para esse tipo de estudo foi a tese de doutoramento (2004) do norte-americano Kurt Squire, hoje professor na Universidade da Califórnia em Irvine, sobre o jogo eletrônico *Civilization III* como forma de aprender história. Nela, Squire analisou importantes questões teóricas e realizou estudos de diferentes aplicações do jogo ao ensino, mostrando que era possível discutir conceitos historiográficos por meio de um jogo eletrônico.² No Brasil, até hoje essa é a subárea da ludologia mais explorada pelos historiadores, com publicações recentes como *Jogos e ensino de história* ou *Ensino de história e games*.³

Mas a historiografia também criou uma subárea própria dentro da ludologia, o estudo de jogos históricos.⁴ Aqui, o marco fundamental foi o texto do norte-americano William Uricchio, *'Simulation, history, and computer games'*, publicado em 2005 como um dos capítulos do *Handbook of Computer Game Studies*. Afastando-se da 'aplicação' de jogos à outras áreas (como o ensino) ou da análise isolada de seu conteúdo (e, portanto, da questão simplificadora de saber se o jogo era 'fiel' à realidade histórica como discutida na historiografia profissional), Uricchio analisou os jogos como uma 'forma' de historiografia, buscando compreender as características e implicações desse modo de fazer história, incluindo as teorias históricas que os jogos – com frequência inconscientemente – expressavam.

Essa nova subárea ainda é muito pequena em comparação com outros campos do estudo ludológico e menor ainda quando comparada com outros campos da pesquisa e da teoria historiográfica. Não obstante, trata-se de um horizonte de investigação em expansão com imenso potencial inexplorado, no qual começam a surgir contribuições deveras interessantes. Arrisco-me a listar, sem a intenção de ser exaustivo, as coletâneas *Playing the past. History and nostalgia in video games*, editada por Zach Whalen e Laurie Taylor (2008), *Playing with the past. Digital games and the simulation of history*, editada por Matthew W. Kappell e Andrew B. R. Elliott (2013) e *Early modernity and video games*, editada por Tobias Winnerling e Florian

² Uma versão atualizada de suas conclusões pode ser encontrada em: SQUIRE, K. *Video games and learning. Teaching and participatory culture in the digital age*. Nova Iorque: Teacher's College Press, 2011., p. 109-139. A tese original ainda pode ser lida em <<https://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html>>. Acesso em: 30/03/2019.

³ GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. (orgs.). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013; COSTA, M. A. F. *Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula*. Curitiba: Appris, 2017.

⁴ Sigo Adam Chapman, Anna Foka e Jonathan Westin ao definir um 'jogo histórico' como qualquer jogo que, de alguma maneira, tenha por tema o passado, relacione-se a discussões sobre o passado ou estimule práticas associadas à historiografia (CHAPMAN, A.; FOKA, A.; WESTIN, J. Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, Londres, v. 21, n. 3, p. 367, 2017. Disponível em <<https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>>. Acesso em: 30/03/2019).

Kerschbaumer (2014), além do instigante livro de Adam Chapman, *Digital games as history. How videogames represent the past and offer access to historical practice* (2016).

Neste dossiê, dois artigos caminham por essa nova seara dos estudos históricos. Alex Alvarez Silva, em *Simulações do tempo histórico em jogos eletrônicos: a estrutura procedimental da história universal em Sid Meier's Civilization*, analisa o tempo histórico conforme estruturado na popular série de jogos eletrônicos *Civilization* (1991-hoje). Conjugando a leitura de ludologistas como Jesper Juul com a de historiadores como Adam Chapman e Jörn Rüsen, o professor da Universidade Federal do Oeste da Bahia investiga a temporalidade do jogo, confrontando-a com noções como 'consciência histórica' e derivando questões interessantes para a constituição de uma cultura histórica pelos jogadores.

Marco de Almeida Fornaciari, em *Progredir ou perecer: modernidade, aceleração da história e etnocentrismo em Sid Meier's Civilization*, analisa igualmente o tempo histórico na mesma série de jogos, mas de um ponto de vista diferente, relacionando o sucesso no jogo ao domínio da temporalidade. De fato, caso o jogador deseje 'vencer o jogo', ele deve maximizar uma série de fatores que lhe permitam manter-se na temporalidade 'correta' ou, ao menos, 'à frente' de seus concorrentes no tempo da história (conforme narrada pelo jogo). Confluindo noções antropológicas e historiográficas, o artigo de Fornaciari complementa e expande os elementos discutidos por Alvarez Silva em seu texto.

O ensino de história e a sala de aula também se encontram representados neste dossiê. Rodrigo Cardoso Soares de Araújo, em *"Nunca foi tão divertido descascar batatas": os jogos como possibilidade a ser explorada no ensino de História*, analisa a ludicidade em sala de aula de um amplo ponto de vista, destacando os chamados 'jogos educativos', tanto em suas potencialidades quanto limitações. O texto do professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, traz diversas considerações teóricas e práticas sobre a ludicidade em sala de aula e certamente constitui uma contribuição instigante para professores que desejem se aventurar pelo caminho dos jogos.

Laura Bossle Carissimi e Roberto Radünz, em *A Ditadura Civil Militar e o ensino de História: o jogo Arquivo 7.0*, tomam uma perspectiva bem mais específica: a análise da história recente do Brasil em um jogo de tabuleiro particular. A partir da aplicação do jogo em sala de aula, os autores discutem as percepções discentes a respeito da história recente e como o jogo colabora para construir essas percepções em conjunto com outras fontes da prática pedagógica. Um interessante exercício das possibilidades educacionais do lúdico.

Por fim, Mateus Pinho Bernardes, em *Reflexões sobre o lançar de dados em sala de aula: considerações sobre o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro moderno para o ensino de História e suas possibilidades*, apresenta suas experiências com jogos em sala de aula. Depois de uma profunda análise das possibilidades oferecidas pelo tabuleiro, o texto envereda por um caminho diferente e até então inexplorado neste dossiê: a criação de um jogo para uso em sala de aula. Tentando sanar uma dificuldade em relação a um recorte da história brasileira na primeira república, o autor produziu um jogo novo que abordasse a conjuntura da época e propusesse problemas para os alunos.

Embora tenhamos aqui um conjunto diversificado de artigos, que abordam temáticas e problemas múltiplos, ainda resta um grande potencial inexplorado. Mais do que um panorama das pesquisas atuais, este dossiê pretende ser um convite aos colegas para pensarmos o lúdico e imbricarmos o jogo cada vez mais à produção historiográfica. Os jogos históricos continuarão a ser produzidos e, se o sucesso de séries como *Civilization* ou *Assassin's Creed* for algum parâmetro, cada vez mais pessoas aprenderão mais história por meio de jogos. Cabe a nós, historiadores, decidir se queremos fazer parte desse processo.