

HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

## REFLEXÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS HISTÓRICOS CONTRA OS DISCURSOS HEGEMÔNICOS

ESTRELA, Vitória Pimenta<sup>1</sup>

**Resumo:** Esse trabalho se propôs a refletir sobre a produção e utilização dos jogos digitais como forma de disseminar discursos minoritários que enfrentam barreiras socioeconômicas para sua difusão e discussão. Para tanto, partimos da análise dos principais componentes que permitem aos jogos participar do processo de formação da memória. Utilizamos como estudo de caso dois jogos de FPS *Sniper Elite 2* e *Medal of Honor Above and Beyond*, que têm como tema a 2ª Guerra Mundial. Ambos os jogos são casos de sucesso que foram construídos com base no discurso estadunidense sobre este conflito. Baseado nesse sucesso propomos a reflexão sobre como poderíamos utilizar os jogos digitais como meios para a disseminação de discursos minoritários, abordando alguns exemplos atuais, discutindo alguns dos pontos que podem estar relacionados ao fato destes jogos não terem atingido sucessos tão grandiosos. O caminho traçado por esta reflexão, ainda inicial, permitiu observar que os jogos com discursos minoritários não contam com tantas ferramentas de engajamento quanto as suas contrapartes, contudo, consideramos que este problema pode ser sanado através de iniciativas de vinculação com empresas menores de jogos, ou mesmo com desenvolvedores solo.

**Palavras-chave:** Jogos digitais, Discursos de poder, Ensino de história.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Ciências Naturais, na Universidad Nacional de La Plata (FCNyM/UNLP).  
E-mail: vitoria.p.estrela@gmail.com

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

# VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

## Introdução

O presente trabalho objetiva refletir e discutir sobre o potencial dos jogos digitais como instrumentos de manutenção de discursos, sejam estes hegemônicos ou não. Tal reflexão está pautada no entendimento de que os jogos são veículos de comunicação construídos por indivíduos que tem seus próprios entendimentos da realidade. Isto é, os indivíduos que os desenvolvem têm seus próprios objetivos e ideologias, as quais são repassadas para os jogos.

Consideramos importante estudos sobre os jogos como ferramentas de comunicação imbuídas de objetivos e ideologias próprias por compreender que estes são familiares gerações pós final da década de 1990. E como apresenta Marc Bloch (2002), os indivíduos se parecem mais com seus contemporâneos do que com seus pais e familiares. Indalécio e Ribeiro (2017) transmutam essa ideia no conceito de geração como “um conjunto ou grupo de pessoas dentro de uma população que experimenta os mesmos eventos significantes em um determinado período de tempo” (INDALÉCIO e RIBEIRO, 2017, p.138). Dialogando com tais autores é possível entender que a relação dos indivíduos com si e com o mundo é um produto do seu contexto de vivência.

Prensky (2001) e Griban e Griban (2020) apontam uma ruptura abrupta do contexto de vivência das gerações pré e pós desenvolvimento da Web 2.0, responsável por uma descontinuidade nas estratégias de comunicação entre estes indivíduos. Esse rompimento tem sido um dos fatores que mais dificultam a comunicação entre as gerações e o processo de ensino e aprendizagem, isto porque, Nativos Digitais<sup>2</sup> consideram os ambientes virtuais como parte de sua realidade, tornando as experiências virtuais tão significativas quanto às vivenciadas fora (PRENSKY, 2001; GRÓS, 2007). Entendendo que a concepção dos ambientes digitais como uma parte da realidade resulta na mente dos jovens aceitando as experiências virtuais como parte de sua vivência (PRENSKY, 2001). Podemos conceber que o mundo virtual passou a competir com outros espaços (p. ex.

---

<sup>2</sup> Prensky (2001) define como nativos digitais todas as gerações que nasceram a partir do desenvolvimento da Web 2.0 (final do século XX), tendo contato com as mídias digitais desde sua juventude.

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

# VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

escola) no processo de formação da memória e da consciência histórica dos jovens (GRIBAN; GRIBAN, 2020; RÜSEN, 2001).

Entendendo que a história é uma construção das pessoas sobre um passado, e que tais construções partem de seus referenciais (teóricos, sociais, políticos, etc), sendo, portanto, permeada com ideologias e objetivos próprios (RÜSEN, 2001; LE GOFF, 2001). E que a formação da consciência apreende conteúdos de diferentes fontes que dialogam com os indivíduos em seu cotidiano (ANNETTA, 2008; LE GOFF, 2001). Estruturamos este trabalho que tomou como objeto de análise os conteúdos dos jogos históricos, buscando entender como as representações apresentadas podem servir como ferramentas para a construção de discursos. Refletindo sobre como os jogadores abaixam suas barreiras mentais com relação ao conteúdo dos jogos, tornando-os menos resistentes a assuntos “delicados” no cotidiano<sup>3</sup>. E como os discursos minoritários (contra hegemônicos) que enfrentam fortes barreiras sociais, ou aqueles que não tem grande visibilidade, poderiam ser introduzidos nos jogos e ali se estruturarem.

Para tanto alguns conceitos e conteúdos deverão ser trabalhados, o que resultou na estruturação desta apresentação em outros dois subtítulos além da introdução. O tópico 2 apresenta as definições de jogos digitais e históricos, contemplando uma discussão sobre as características que os tornam ferramentas de comunicação eficientes, e dois estudos de caso. No tópico 3 seguimos para uma discussão reflexiva sobre jogos com temas ou discursos de pouca visibilidade social, como estes têm sido recebidos, quais os pontos que podem estar influenciando em sua recepção e algumas ideias de melhoria.

## 2. Jogos digitais e jogos históricos

---

<sup>3</sup> Apesar de abstrato o pensamento de que a resistência dos indivíduos sobre determinados assuntos (morais, sociais, políticas, etc) pode oscilar conforme o ambiente que estes são discutidos, trazemos aqui um exercício de reflexão. Algumas sociedades ocidentais, em especial as que são maioria cristã, tem uma grande resistência ao assassinato. Este é objeto de condenação moral e taxado como errado/pecado. Contudo jogos de tiro, cujo principal objetivo é matar o adversário, tem grande entrada nestes países, são vorazmente consumidos por jovens e adultos. Apesar de sutil, esta observação permite que identifiquemos a forma como as barreiras morais da sociedade nem sempre seguem erguidas com o conteúdo dos jogos.

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

# VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

Os jogos são hoje a maior indústria do entretenimento mundial, movimentando 100 bilhões de dólares ao ano, e contando com um público de cerca de 31% da população mundial (NEWZOO, 2022<sup>4</sup>). Apesar dos estudos desenvolvidos pela Newzoo não contemplarem todos os países e tão pouco a população total, servem como importantes parâmetros de referência para o grande público abarcado por este entretenimento.

A crescente visibilidade dos jogos devido ao seu impacto econômico e grande público são apenas duas das questões que têm levado diversos estudiosos (GRÓS, 2007; PRENSKY, 2001; ANNETTA, 2008) a olharem para os jogos digitais com mais seriedade. Talvez a questão mais relevante para os estudos atuais esteja no potencial dos jogos como meios de comunicação e os seus efeitos no comportamento, nas habilidades e na consciência humana (PRENSKY, 2001; ANNETTA, 2008; DONALD, 2017).

De modo geral os jogos digitais podem prover um reforço nas capacidades cognitivas e motoras dos indivíduos. Esse reforço é variável em função da proposta de jogabilidade, jogos como Tetris, por exemplo, tem um foco na resolução de problemas pelo raciocínio lógico, já Pacman, tem uma proposta muito mais relacionada a capacidade motora do jogador.

Apesar de jogos mais antigos já conterem um potencial interessante para a cognição dos seus usuários, o desenvolvimento dos consoles de 7ª Geração é considerado um grande marco para os estudos sobre jogos. Isto porque, os consoles posteriores a esta geração, são capazes de rodar jogos mais longos e com gráficos muito mais detalhados. O que permitiu a produção de jogos com temáticas muito mais variadas, enredos mais profundos e representações mais próximas à realidade.

A possibilidade de dar aos jogos narrativas mais densas e detalhadas facilitou a incorporação de discursos e conhecimentos subliminares. Isto resultou nos jogos como meios de comunicação capazes e de aprendizagem, que não ficaria mais restrita a

---

<sup>4</sup> <https://newzoo.com/key-numbers>

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

## VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

conhecimentos mais práticos. A partir deste momento conhecimentos de ciências como geografia, biologia e história passaram a compor, significativamente, as tramas dos jogos.

Com o aumento dos estudos na intersecção entre os jogos e história foi cunhado o conceito de jogos históricos, englobando todos os videogames que utilizam elementos de eventos e/ou processos históricos (DONALD, 2007). Dentro do amplo espectro de gêneros de jogos, o *shooter* é um dos gêneros que mais conta com jogos históricos publicados. Por ser baseado no enfrentamento entre adversários, este gênero tem se entrelaçado com os conflitos de grande escala da história humana (KINGSEPP, 2006; ZWIETEN, 2011).

Esse gênero apresenta duas variações: os *First Person Shooter* (FPS) e os *Third Person Shooter* (TPS), que se diferenciam pelo tipo de câmera (visualização) utilizada. No primeiro tem-se uma visão em primeira pessoa, no segundo a câmera fica a uma distância do personagem do jogador.

Donald (2007) e Zwieten (2011) apontam esse gênero como importante para o estudo da influência dos jogos históricos na construção da memória e da consciência dos jogadores. Isto porque algumas características dos FPS e TPS facilitam a geração de um palimpsesto na mente dos usuários, mesclando fatos reais e fictícios, podendo gerar uma aproximação do jogador com as representações apresentadas, e com os discursos ideológicos que as formularam (KINGSEPP, 2006).

Esse palimpsesto está relacionado a construção dentro destes jogos de uma simulação com níveis extremos de detalhes, que remetem a realidade (p. ex. sons e texturas), mas sem estar necessariamente ancorados em algo real, isto é, essa simulação não precisa estar baseada em algo real (KINGSEPP, 2006; DONALD, 2007). Esse tipo de simulação é conhecido como hiper-realidade, e para sua existência dentro dos jogos é necessário antes a existência de *hipermeadicy*, que Kingsepp (2006) define como o processo de entrada de múltiplos estímulos sensoriais. Essa entrada de conteúdos com diferentes bases sensoriais (audição, visão e tato) aproximam a experiência digital da

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

## VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

realidade uma vez que nossos sentidos no mundo físico estão sendo constantemente bombardeado com estímulos de diferentes origens sensoriais (KINGSEPP, 2006).

Apesar de buscarmos aproximar suas representações da realidade, os jogos não têm o objetivo de serem idênticas a essa. Os jogos têm a necessidade de estabelecer um processo de mediação entre o jogador e o mundo virtual, esse processo é conhecido como *immediacy*, e é através dele que o usuário pode escolher como prosseguir na história. A possibilidade de decidir como a história vai continuar é considerado por Kingsepp (2006) como um item importante no processo do jogador apreender os conceitos e ideologias que estão entremeadas na representação dos jogos, porque o usuário assume um papel de protagonista no processo, sentindo que está buscando aquilo por sua própria vontade.

Outro ponto a se atentar é a história dentro dos jogos. A história dentro do gênero *shooter* é muitas vezes utilizada para estruturar a narrativa do título, e como tal tem um começo e um fim que atendem a um objetivo (RÜSEN, 2001). Deste modo não podemos entender os jogos digitais como coisas neutras, eles carregam em si, pelo menos os conceitos dos seus desenvolvedores, da sociedade na qual foi produzido e dos indivíduos que estruturaram o discurso histórico que está sendo perpetuado (DONALD, 2017; ZWIETEN, 2011). Na maioria dos jogos de FPS o discurso perpetuado é o do vencedor, afinal como Bloch (2002) aponta que o vencedor se apropria daquela história.

A proposta narrativa dos FPS/TPS envolve a facilitação do conflito, reduzindo toda a experiência para um embate entre o bem e o mal, no qual o personagem principal representa a justiça. Essa redução do conflito está ligada à jogabilidade deste gênero, que está centrada exatamente no combate, e, portanto, exige ferramentas que minimizem o impacto negativo disso no jogador.

Entretanto, consideramos que seria inocência vincular essa redução apenas à necessidade da jogabilidade dos FPS/TPS. O estabelecimento de um inimigo como o mal encarnado é essencial para gerar simpatia do público para com a parte do conflito que representa o bem (geralmente o vencedor que desenvolveu o jogo) (ZWIETEN, 2011).

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

# VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

Isto faz parte de uma estratégia conhecida como *just war* (DONALD, 2007) que se caracteriza pela tentativa de transformar as intervenções bélicas realizadas por um grupo, em algo necessário e benéfico, que caso não ocorresse resultaria no fim do estilo de vida defendido (DONALD, 2007; GRIBAN; GRIBAN, 2020). A *just war* tem como objetivo minimizar a opinião negativa em relação às intervenções bélicas e justificar tais atitudes, angariando a simpatia pública ao definir um inimigo claro e desumanizado (DONALD, 2007).

Zwieten (2011), Donald (2007) e Griban e Griban (2020) ao analisarem FPS com temática da 2ª Guerra Mundial apontaram que os discursos presentes identificados estão vinculados à perpetuação do discurso hegemônico estadunidense (Ocidental). Com base nestas considerações apresentaremos a seguir a análise de dois títulos de FPS com temática da 2ª Guerra Mundial, a fim de entender como os discursos estão sendo apresentados e como os jogos estão estruturados. Para então partir para a reflexão das diferenças entre estes jogos e aqueles com temas menos visíveis na sociedade.

## 2.1. Sniper Elite 2

Em Sniper Elite 2 personificamos o integrante da OSS (que se tornou a CIA) Karl Fairburne, que se encontra infiltrado em Berlim no ano de 1945. Este jogo toma como pano de fundo a *Operation Paperclip* e *Overcast*, que foi uma operação estadunidense focada no recrutamento de cientistas alemães.

As missões realizadas no decorrer do jogo levam os jogadores a tentar recrutar cientistas, fazer a extração daqueles que desertaram para os EUA, roubar planos de equipamentos nazistas e em último caso eliminar cientistas que desertaram para outras nações. Devido ao conteúdo das missões desse jogo, o Sniper Elite 2 é considerado um FPS tático, isto porque, o uso da força bruta não é sempre recompensado, em alguns momentos do jogo abordagens mais sutis proporcionam melhores resultados.

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

# VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

## 2.2. Medal of Honor: Above and Beyond

*Medal of Honor: Above and Beyond* foi lançado em 2020, e é o primeiro da franquia *Medal of Honor* (MoH) em estilo de realidade virtual (RV). Devido a nova plataforma utilizada este título não insere o jogador em um personagem específico, permitindo-o escolher suas próprias características.

O jogo segue com a vinculação do personagem a OSS após sobreviver ao desembarque na praia de Omaha no Dia D, esse processo é comum a todos os títulos dessa franquia. O MoH *Above and Beyond* não apresenta grandes inovações nas missões abordadas, levando o jogador a experienciar cenários já conhecidos de outros títulos da franquia. Todos os cenários apresentados estão vinculados às frentes Ocidentais, nas quais os EUA e a Inglaterra atuaram com maior ênfase.

Além da plataforma utilizada pelo jogo (RV) o maior impacto deste jogo está relacionado a Galeria. Essa Galeria é um conteúdo extra do jogo que permite ao usuário assistir a documentários e entrevistas com pessoas que vivenciaram a 2ª Guerra Mundial. O testemunho de alguns destes indivíduos foi utilizado para as representações apresentadas, o que serve como marcador do tipo de discurso e ideologia que perpassa o jogo.

## 2.3. Representações dos FPS's históricos analisados

As representações da 2ª Guerra Mundial como apresentadas nos dois jogos abordados, *Sniper Elite 2* e *Medal of Honor: Above and Beyond*, permitem traçar diversos pontos de similaridade entre ambos. Essas semelhanças são significativas no que se refere ao tipo de heroísmo valorizado e no trato com a imagem dos adversários.

Apesar dos jogos serem produzidos por duas desenvolvedoras distintas, ambas optam por destacar a atuação individual do militar, cultuando um heroísmo solitário. Essa representação da ação individual como essencial para o sucesso militar foi recorrente nas produções do final dos anos 1990 e início dos anos 2000, e se estendeu para além do

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

## VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

entretenimento militar, com grandes produções sobre heróis solitários como Django, 007 (James Bond) e Rambo.

Entretanto, desde o atentado de 11/9/2001 e o início da Guerra ao Terror, as produções com teor militarista têm se voltado para uma valorização do coletivo, das forças militares como irmandades onde todos são importantes na mesma medida. Como os jogos analisados são produtos posteriores a 2010, a manutenção na imagem do herói solitário não tem um diálogo efetivo com outras produções.

Independente das motivações que levaram a utilização do “herói solitário”, o que podemos perceber é que esse tipo de representação é benéfico para a construção de um conceito de *just war*. Isto porque coloca o personagem principal em uma desvantagem o que torna suas ações mais heróicas e valoráveis, e os inimigos em um *status* mais opressor. Além disto, tal representação faz com que a inteligência e eficiência da força adversária seja questionada, afinal apenas um homem é o suficiente para derrubar toda uma equipe.

A sensação do inimigo como um opressor e o “questionamento” de sua eficiência podem ser entendidos como parte do processo de desumanização do Outro. Esse trato com a imagem adversária, na qual ele é subestimado e munido de características e atitudes condenatórias, é também uma parte importante da *just war*. Porque serve como forma de justificar as atitudes do personagem (e do que ele representa), imunizando-o de parte da responsabilidade dos seus atos.

Essa imunização é reforçada também pela minimização da relação dos jogadores com a morte. Aqui os jogos analisados se diferenciam, pois MoH apresenta de fato uma relação com a morte minimizada, já que o jogador não tem acesso a uma visão enfática do projétil acertando o inimigo. Além disso, os corpos não conservam grandes marcas do impacto das armas utilizadas, e nem ficam disponíveis por longo tempo no mapa.

Já Sniper Elite 2, apresenta a *Kill Cam: X-Ray*, que é ativada quando o jogador acerta um tiro excepcional. Essa câmera segue o projétil em câmera lenta, e permite que o usuário veja de maneira detalhada o ângulo de entrada e os danos causados pelo tiro no

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

# VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

inimigo. Essa câmera transforma a relação entre o jogador e as mortes que ele causa em algo agressivo, uma vez que ele não apenas toma ciência do seu ato, mas tem uma visão detalhada das consequências.

Entretanto, essa proposta não tem como objetivo chocar o jogador e fazê-lo questionar o ato de matar dentro do jogo (ou mesmo fora dele), isso é perceptível ao recordarmos que essa câmera é ativada como uma premiação a uma ação deste jogador. Isso resulta em um efeito contrário, onde o jogador passaria a apreciar essa câmera e o dano causado aos inimigos, pois isso estaria relacionado a um sentimento de sucesso.

As análises e discussões apresentadas sobre estes dois jogos, não tem o propósito de serem exaustivas e detalhadas. Ainda assim possibilitaram observar como os jogos não são entretenimentos inocentes estes estão imbuídos com discursos ideológicos que podem ou não estar explicitados. Além disso, podemos perceber como estes dois jogos utilizaram de diferentes estratégias para atingirem objetivos similares, o de justificar as ações militares empreendidas pelos EUA. Com isto podemos concluir que não há uma fórmula exata para passar uma mensagem aos jogadores, o sucesso em transmitir algo dependerá da construção total do conteúdo.

### **3. E o contrário?**

As discussões elaboradas neste trabalho têm demonstrado como os jogos podem ser ferramentas eficazes para a transmissão de discursos ideológicos através de seu enredo e de suas representações. A maneira como construímos uma narrativa é fundamental na construção da informação que queremos passar, pois um evento pode ser abordado desde diferentes ângulos. Isso é perceptível nos jogos analisados, que apesar de tratarem da 2ª Guerra Mundial, apresentam-na desde diferentes visões.

Dentro de um jogo não é diferente, a narrativa proposta é o que vai guiar o jogador pelo conteúdo que se quer apresentar. Esse conteúdo narrativo deve então dialogar com

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

## VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

as representações apresentadas, para que todo o conteúdo esteja caminhando conjuntamente.

Apesar de ser óbvio que a narrativa e a representação são importantes para a construção de um discurso, quando tratamos de jogos digitais ambos atributos devem respeitar as características próprias dessa plataforma. Por exemplo, a narrativa em um jogo não pode ser totalmente linear, o enredo deve ter pontos de virada ou conflitos de interesse que engajem o jogador. Sem isso o jogo se torna entediante, a atenção do jogador é perdida e o jogo não consegue estabelecer um diálogo com o usuário, logo as informações e discursos que deveriam ser trabalhados se perdem.

As representações devem ter um estilo que seja adequado a proposta do jogo, com jogo de cores, luz e sombra e processos de aparição que façam sentido dentro da narrativa. Um exemplo de divergência entre a proposta do jogo e as representações que resultou uma recepção ruim do público pode ser observado em Sambaquis e ‘O último banquete em Herculano’.

Sambaquis tem uma proposta de jogo realista, com visão tridimensional (3D) por uma câmera em terceira pessoa. Neste sentido o jogador espera que as representações dentro do jogo se assemelhem a realidade, que os movimentos sejam fluidos e que o jogo apresenta poucos problemas de código que interfiram em sua visualidade. A expectativa dos jogadores com relação a este tipo de jogo costumam ser altas, pois os jogos 3D de mundo aberto, ou semiaberto disponíveis no mercado apresentam níveis altos de produção. Contudo, em Sambaquis somos apresentados a um 3D bem distante da realidade e a interações pouco polidas.

Considero que este jogo tem um potencial maravilhoso para discutir a arqueologia, o período pré-colonial brasileiro e os grupos indígenas. Entretanto, para que essa produção não fique restrita apenas a salas de aula, e por insistência do professor, algumas modificações de códigos e de design são necessárias, deste modo o jogo poderá passar sua mensagem de forma mais fluida e eficaz.

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

# VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

O jogo ‘O último banquete em Herculano’ tem uma proposta 2D com uma câmera presa em estilo *top-down* (visão de cima para baixo), que simula um falso 3D. Jogos com essa proposta aceitam representações menos realistas e mais amadoras como as utilizadas. Os cenários devem contemplar toda a tela do computador ou smartphone, e é nesse quesito que ‘O último banquete em Herculano’ peca, o cenário em que o jogador está fica cercado por uma massa negra que entendemos ser a parte não jogável, o que dificulta a visibilidade do mapa, além de perder o atrativo visual.

Ambas as produções foram realizadas por grupos de estudo de universidades públicas, e podem ser caracterizados como *serious games*, esta categoria de jogos, engloba todos aqueles produzidos com o objetivo de serem educativos. Os problemas de construção apontados nestes jogos são recorrentes em produções educativas e é um dos principais problemas que afastam os jogadores deste conteúdo.

O jogo *Árida*, por exemplo, é uma produção de um estúdio de jogos e tem como proposta apresentar a vida de uma jovem no sertão brasileiro. O jogo apresenta aspectos dessa cultura que muitas vezes é pouco difundida, dando oportunidade aos jogadores de conhecer uma parte do Brasil a partir da visão de alguém de lá. Apesar deste jogo não ter uma visibilidade tão grande, por ser uma produção *indie* (não vinculada às grandes desenvolvedoras), considero-o como um importante passo para trazer temas menos evidentes para dentro dos jogos, e difundi-los de uma maneira mais interessante.

Este trabalho não teve como objetivo tecer críticas aos primeiros intentos brasileiros no sentido de trazer temas diversificados para os jogos, pelo contrário, consideramos os jogos aqui apresentados como referências produtivas. Propusemos apenas reflexões sobre pontos que podem ser otimizados para que esses jogos possam alcançar de forma mais eficiente o público e servir assim como formas de discutir discursos contra hegemônicos.

# HISTÓRIA, CRISE AMBIENTAL E

# VULNERABILIDADES SOCIAIS

PUC Goiás / 2 a 6 de maio de 2022/ Formato híbrido

## Referências

ANNETTA, L. A. Video Jogos in Education: Why They Should Be Used and How They Are Being Use. *Theory Into Practice*, v 47, pp. 229-239, 2008.

BLOCH, M. *Apologia da história, ou o ofício do historiador*. Editora Zahar, 2002.

DONALD, I. Just War? War games, war crimes and game design. *Games and Culture*, v. 14(4), pp. 367-386, 2017.

GRIBAN I.V., GRIBAN O.N. Playing with the Past: Computer Games as a Tool for Historical Memory Transformation of the Events of the World War II. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, v 437, pp. 232-237, 2020.

GRÓŠ, B. Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 2007, v. 40(1), pp.23–38, 2007.

INDALÉCIO, A. B.; RIBEIRO, M. G. M. GERAÇÕES ZE ALFA: OS NOVOS DESAFIOS PARA A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA. *Revista UNIFEV: Ciência & Tecnologia*, v. 2, pp. 137-148, 2017.

KINGSEPP, E. Immersive Historicity in World War II Digital Games. *HUMAN IT* 8.2, pp 60–89, 2006.

LE GOFF, J. *História e memória*. Campinas, SP Editora da UNICAMP, 1990.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. *NCB University Press*, V. 9(5), 2001.

RÜSEN J. *Razão Histórica. Teoria da história: os fundamentos da ciência histórica*. Editora da Universidade de Brasília, 2001.

ZWIETEN, M. V. Danger Close: Contesting Ideologies and Contemporary Military Conflict in First-Person Shooters. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*, 2011.