

O papel do historiador no desenvolvimento de um game

Filipe Pereira*

Lynn Alves**

Resumo

A produção de jogos eletrônicos voltados para educação com conteúdos históricos, exige a presença de um profissional com formação em História que possa transitar nos grupos de trabalho, contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento do roteiro, evitando o anacronismo e permitindo um ponto de equilíbrio entre a história ficcional e a dita real. Assim, esse artigo pretende apresentar as possíveis articulações entre o profissional de história e o processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Games, Design, Historiador

Authors' contact:

* filipetlp@hotmail.com

** lalves@yahoo.com

1. Introdução

A percepção de que o mundo contemporâneo abriga uma sociedade amplamente tecnológica não é nenhuma novidade. A tendência desse processo é fomentar o desenvolvimento de ambientes sem limites, imprevisíveis e principalmente multiculturais, onde soluções dadas há pouco tempo como infalíveis perdem seus espaços. Essa nova realidade indica que o processo de transformação humano e social atual está diretamente ligado à chancela dessas tecnologias.

Na Educação, o impacto da incorporação dessas tecnologias vem provocando algumas mudanças necessárias. O que tende a ocorrer é uma oxigenação da prática docente, onde o processo de ensino é trabalhado de forma mais democrática e dialética, deixando a escola de ser o único ambiente pedagógico, bem como deixando de ser o professor a referência exclusiva de conhecimento.

A respeito dessas tecnologias, é imprescindível destacar o papel e a potencialidade dos jogos eletrônicos voltados para educação como elementos mediadores na construção do conhecimento, percebendo-se neles uma alternativa dinâmica e interativa, capaz de otimizar o papel do educando como construtor em seu próprio processo cognitivo.

No caso específico do ensino da História, se faz imperativo que o educador seja capaz de enxergar a necessidade de estar sintonizado com essa nova forma de pensar a educação, posicionando-se mais

como um provocador, estimulador e mediador nesse processo de ensino aprendizagem.

Essa observação, aliás, vale para todo o segmento educacional, pois não há mais como negar que as novas mídias permeiam o cotidiano dos alunos, e, por isso, é imprescindível que compreendam esse segmento como mais uma alternativa para o processo ensino e aprendizagem.

Dentro desse contexto, o presente artigo tem por objetivo analisar, a partir do processo de criação do jogo *Búzios: Ecos da Liberdade*, de que forma o historiador pode ser inserido como um profissional habilitado a atuar tanto como educador (capaz de dialogar com jogos eletrônicos como elemento pedagógico), quanto como pesquisador integrado diretamente ao campo de construção de um jogo eletrônico voltado para educação.

2. A História e as tecnologias

De forma geral, é válido considerar a História como uma área que possibilita e estimula o ato de pensar. Apesar da inegável necessidade de transmitir os conteúdos para os alunos, é inerente ao educador em História a noção de preocupar-se com a formação do indivíduo pesquisador, do sujeito historiador que analise os variados contextos de forma múltipla e invariavelmente crítica, e principalmente do cidadão capaz de compreender e melhorar o mundo que o cerca.

É inegável também que, a priori, a visão que se tem da História e do seu estudo é de algo bem denso, com leituras maçantes e com a descabida idéia de que sua análise se limita ao aprendizado (para não dizer memorização) de datas, acontecimentos e heróis.

Freqüentemente considerada como a “mais chata”, a disciplina se vê refém de um trabalho cada vez mais repetitivo em torno de livros didáticos inadequados pedagogicamente, fato que não contribui em nada para que o aluno possa deixar fluir naturalmente suas questões e curiosidades sobre a História, tanto a do passado quanto a do presente.

Contudo, as novas concepções historiográficas vêm contribuindo de forma decisiva na alteração dessas perspectivas educacionais vigentes até então. Não se pretende com isso uma modificação completa no que tange à percepção do que é História. O objetivo deve ser transformá-la em um meio mais acessível e atraente, focando nas alternativas de interpretação, e não no acontecimento em si.

“É preciso, portanto, para fazer a boa história, para ensiná-la, para fazê-la ser amada, não esquecer que, ao lado de suas necessárias austeridades, a história tem seus gozos estéticos próprios. Do mesmo modo, ao lado do necessário rigor ligado à erudição e à investigação dos mecanismos históricos, existe a volúpia de aprender coisas singulares; daí desse conselho, que me parece também muito bem vindo ainda hoje: Evitemos retirar da nossa ciência sua parte de poesia.” [LE GOFF, 2001]

Fica claro, portanto, a necessidade de se alterar esse viés tradicional aplicado ao ensino e à escrita em História. Torna-se urgente a ampliação das possibilidades a partir da utilização de diversificadas linguagens, pois com isso a compreensão do processo histórico tende a tornar-se cada vez mais pertinente e significativo.

Levando-se em consideração essa sociedade amplamente audiovisual contemporânea – sociedade essa que se utiliza de um sem número de mídias como a televisão e a internet - o profissional de educação em História deve estar devidamente conectado com o seu tempo, apresentando-se como elemento mediador nesse processo de utilização de novas perspectivas, sem deixar de continuar lançando os germes históricos. Afinal, o professor de História tem por obrigação estabelecer uma articulação entre o patrimônio cultural da humanidade e o universo cultural do aluno. [SCHIMIDT, 2002]

Contudo, como afirmam Jaime Pinsky e Carla Bassanezi Pinski [2003], na ânsia de estarem sintonizados com essas novas tendências do mundo contemporâneo, muitos são os educadores que se deixam enfeitiçar por esses aparatos tecnológicos que dizem ser os substitutos dos livros, sem atentar, todavia, para o enorme risco que esta prática pode induzir: a troca do pensamento analítico pelo “achismo”, ou da pesquisa bibliográfica pelas rasas informações dos sites:

“O grande desafio que se apresenta neste novo milênio é adequar nosso olhar às exigências do mundo real sem sermos sugados pela onda neoliberal que parece estar empolgando corações e mentes. É preciso, nesse momento, mostrar que é possível desenvolver uma prática de ensino de História adequada aos novos tempos (e alunos): rica do conteúdo, socialmente responsável sem ingenuidade ou nostalgia [PINSKY&PINSKY, 2003].

Essa mesma percepção vale para a utilização dos games como instrumento pedagógico. Muitos são os jovens que são seduzidos pelos jogos digitais e passam períodos enormes totalmente imersos nos desafios destes artefatos de mídias, dando a impressão de que nada seria capaz de tirá-los daquele estado de concentração. Os jogos de videogames e

computadores representam um dos setores com maior propensão na indústria de mídia e entretenimento.

Esse longo tempo que é dedicado aos games poderia ser mais bem aproveitado em muitas outras atividades, como o estudo, por exemplo. Isto gera entre pais e professores uma grande insatisfação, pois estes gostariam que seus filhos e alunos dispensassem às atividades escolares o mesmo patamar de interesse e aceitação dedicado aos jogos. [KIRRIEMUIR; MCFARLANE, 2004].

Contudo, desviar a atenção que os alunos dão aos jogos para as atividades de ensino é um desafio, no mínimo, complexo. A solução que vem se desenvolvendo cada vez mais no Brasil é tentar articular diversão e ensino a partir do desenvolvimento de jogos educacionais, a exemplo dos editais das agências de fomento à pesquisa científica como a FINEP, dentre outras.

Essa é uma estratégia que tem tudo para dar certo, pois algumas das características mais necessárias à interação com os games podem ser redirecionadas para o processo ensino aprendizagem, a exemplo do desenvolvimento de habilidades cognitivas como a atenção, a memória, a investigação e a capacidade de solucionar problemáticas.

3. A História e a indústria de games

A indústria de games educativos no Brasil ainda é bem incipiente. Segundo dados da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames), hoje há um número de 560 profissionais da área empregados por um total de 42 empresas¹. Mas, há de se fazer a ressalva de que esse número representa os produtores de games de todos os gêneros, educativos ou não.

Essa observação precisa ser feita, pois um dos grandes desafios dessa nascente produção de games educativos é conciliar as características de jogos tipicamente comerciais com os de jogos educativos, afinal esses exigem uma lógica totalmente diferenciada de desafios e construções teóricas que conferem ao jogo grandes possibilidades de não ser viável e atrativo comercialmente.

Especificamente sobre a História, existem mais de setenta títulos [ARRUDA, 2009]. Alguns já extremamente consagrados comercialmente, mas quase nenhum deles com a construção deliberadamente pautada sob a lógica de jogos educativos:

- *Age of Empires*: é uma famosa série de jogos para computador do gênero estratégia em tempo real. Permite ao usuário vivenciar diversos eventos históricos, participando de inúmeras civilizações em diferentes eras, a exemplo da Idade Média, da intervenção espanhola na América ou da expansão do Império Romano.

- *Call of Duty*: é um jogo de tiro em primeira pessoa baseado nas guerras de infantaria da Segunda Guerra Mundial.
- *Battlefield*: é uma série de jogos de simulação de guerra (também em primeira pessoa) que teve seu primeiro lançamento no ano de 2002. Tem como foco principal os eventos da Segunda Guerra Mundial e seu diferencial é possibilitar, além dos combates de infantaria, as batalhas entre tanques, barcos e aviões.
- *Shadow of Rome*: é um jogo de ação baseado nos eventos políticos que sucederam à morte de Julio César, líder do Império Romano. Não tem o interesse de educar, mas trata bastante de vários aspectos da sociedade romana.
- *Onimusha*: é um jogo de ação/aventura sobre os samurais do Japão Feudal. Retrata com bastante competência muitos elementos da cultura oriental.
- *God of War*: é um jogo de ação/aventura baseado na história de um general de Esparta. Possui como pano de fundo alguns aspectos da mitologia grega como os deuses, semideuses e monstros lendários. É atualmente considerada um os jogos mais bem sucedidos, dadas as suas inovações em relação ao gênero e à estética do jogo.

Todos esses jogos citados acima são muito bem conceituados entre os *gamers*. São mídias que oferecem um alto nível de envolvimento social, político e cultural sobre várias civilizações, impressionando pela capacidade gráfica e pelo nível de interatividade oferecido ao usuário.

Esse é o caso do *Age of Empires*, onde o jogador tem a possibilidade, por exemplo, de visualizar a dinâmica produtiva da sociedade egípcia ou de comandar as subdivisões de um exército construído a partir dos aspectos da mitologia nórdica.

Todos eles, também, possuem uma característica em comum: a reprodução de ações violentas no *gameplay*. É óbvio que jogos que retratam os conflitos diretos entre povos (como os samurais do Japão e a Segunda Guerra, por exemplo) não poderiam ser retratados de outra forma.

No senso comum o que se alega é que esse tipo de característica do videogame tende a ser um responsável direto pela reprodução de comportamentos violentos dos jovens jogadores.

O que ocorre de fato é uma espécie de “medo do desconhecido”. Por saber pouco sobre o que representa esse nível de imersão e interação que os suportes tecnológicos oferecem, alguns segmentos da sociedade (inclusive os próprios professores) se rebelam contra esse novo elemento, legando aos jogos caracterizações pejorativas, reducionistas e nefastas.

Levando em consideração os estudos sobre esse tipo de visão simplista, percebe-se que a postura pedagógica mais adequada diante dessa característica dos jogos é tentar notar que de fato não há uma relação de causa e efeito entre os games e a violência. Afinal, a compulsividade de alguns jogadores tende a estar atrelada a outros aspectos que não exclusivamente aos games, como por exemplo, as deficiências em questões afetivas (falta de estrutura e acompanhamento familiar) e socioeconômicas (má distribuição de renda e falta de emprego).

Cabe aos professores e pesquisadores não mais dar as costas para essas tecnologias. No caso específico da História, jogos como os citados acima podem ser levados à sala de aula, principalmente para trabalhar a questão imagética ou até mesmo fazendo análises críticas sobre quais aspectos os jogos tendem a valorizar.

Se eles priorizam determinadas civilizações em detrimento a outras, se eles constroem uma narrativa linear ou anacrônica sobre determinado processo histórico, se eles fazem apologia a alguma vertente historiográfica específica. Enfim, as possibilidades são variadas, o que se faz necessário é um preparo prévio dos profissionais para aproximar os professores, os alunos e, sobretudo, a escola dessa incontestável geração tecnológica que se manifesta.

4. A História e os jogos educativos

Em relação aos jogos deliberadamente construídos com a alcinha de educativos, a preocupação dos efeitos dos jogos sobre os usuários é um pouco menor. Isso porque, desde os primeiros passos de sua elaboração, esse tipo de game conta com o acompanhamento de princípios pedagógicos que visam deixar o produto adequado para ser utilizado como parte do processo cognitivo do jogador.

Como foi dito anteriormente, a produção de jogos ainda é novidade na indústria cultural brasileira. Numa escala de produção ainda menor encontram-se os jogos com propostas pedagógicas previamente definidas. O fato é que, apesar de nova, as perspectivas dessa área são as melhores possíveis.

Primeiro, porque, de acordo com o que já foi citado, constitui-se numa necessidade para o processo educacional diante dessa nova geração tecnológica, e segundo, porque profissionais dos mais variados segmentos estão visualizando nessa área boas possibilidades de desenvolvimento acadêmico e financeiro.

Um grupo que vem trilhando um caminho diferenciado na produção de jogos educativos está sediado na Bahia, mais precisamente na Universidade do Estado da Bahia (UNEB). O Grupo de Pesquisa chama-se Comunidades Virtuais e está cadastrado ao CNPq desde 2002. O diferencial dessa equipe é buscar o desenvolvimento de jogos digitais para finalidades educacionais e empresariais através de uma interação acadêmica multirreferencial, contando com membros da área de Educação, Informática, História, Design,

Música e Computação, atentando-se sempre para as possibilidades pedagógicas dos games.

O primeiro jogo educativo produzido pelo grupo recebeu o nome de Tríade, e trata especificamente dos acontecimentos que antecederam o evento da Revolução Francesa ocorrida na França do século XVIII. Esse game tem como público alvo os educadores da área de História e alunos do Ensino Fundamental e Médio.

O grande mérito dessa mídia é tentar ressignificar o conhecimento dos alunos a respeito desse acontecimento que foi considerado por muitos historiadores como a grande influência de muitas outras Revoluções que se seguiram. Nele, o jogador tem amplas possibilidades de imergir nos aspectos sociais, políticos e culturais da França pré-revolucionária do século XVIII, sem, no entanto, sentir-se distante do que está sendo trabalhado. Afinal, uma das características primárias dos jogos eletrônicos é tornar o jogador um agente responsável por tudo que acontece (este é, aliás, o grande desafio dos educadores da História: conscientizar os alunos que estes são também agentes históricos, e, por isso, estudar História é estudar a eles mesmos.)

Atualmente o grupo Comunidades Virtuais encontra-se em processo de desenvolvimento de um segundo game: Búzios. Este possui basicamente o mesmo público alvo do jogo anterior e tem por objetivo tratar a Revolta dos Alfaiates, uma revolta que ocorreu no fim do século XVIII em Salvador, Bahia, e é considerada pela historiografia a primeira revolta social do Brasil que agregou sujeitos pertencentes a camadas sociais diversas.

A importância de trabalhar essa temática como um jogo educativo está cercada de argumentos.

Primeiro por abordar uma revolta social que, diferente da que ocorreu na França, por exemplo, se revestiu de um caráter mais popular, onde vários segmentos sociais (escravos, alfaiates, soldados e outros) tiveram participação efetiva, valorizando a participação desses sujeitos como participantes da História.

Segundo, porque, mesmo dentro da academia, trata-se um tema que ainda carece de maiores pesquisas e estudos, levando-se em consideração o contexto social da Revolta e a significado dela em termos de importância sócio-cultural.

Terceiro, por ser um tema muito mais próximo tanto em termos geográficos quanto em aspectos sociais. Para o caso de alunos da cidade de Salvador, por exemplo, o jogo será, além de uma bela aula de História, um passeio pela sua cidade, onde o jogador terá a possibilidade de interagir com elementos culturais comuns ao seu cotidiano, aumento ainda mais as possibilidades de imersão dos jogadores em relação ao game.

A previsão de lançamento da produção é para o primeiro semestre de 2010.

A continuação do presente artigo será pautada a partir do processo de construção desse jogo

em específico, valorizando o trabalho do historiador como membro efetivo da equipe.

5. A participação do historiador na equipe de produção de jogos educativos

5.1 - A equipe

O desenvolvimento de games eletrônicos (educativos ou não), dada a sua complexidade, obviamente não segue padrões simplistas. É uma produção cada vez mais complexa que demanda da equipe fabricante a contratação de um grande número de profissionais que participam da produção do jogo. Até mesmo porque, esse é um tipo de tecnologia que se recicla a cada instante e as possibilidades, anseios e perspectivas são imensuráveis.

Por isso, a amplitude de áreas profissionais é cada vez maior, indo desde um músico até mesmo um historiador (caso o jogo trabalhe com elementos/acontecimentos históricos).

Esse é o caso do grupo Comunidades Virtuais na construção do jogo Búzios. A equipe está sediada na Uneb e é composto de designers, artistas plásticos, pedagogos, historiadores, músicos e os programadores que dominam a área da informática.

O interessante dessa equipe é que o conhecimento sobre a produção de games educativos vem sendo realizado literalmente a partir da prática. De um lado porque ainda não há uma graduação específica para esse tipo de atividade, e do outro porque o estado da Bahia ainda não possui um mínimo de tradição na produção de jogos eletrônicos.

Pode-se dizer que esse grupo de produção é composto na sua maioria por jogadores com larga vivência com os games, que, a partir de suas graduações e habilidades profissionais juntam-se nessa empreitada coletiva que é o desenvolvimento de jogos eletrônicos.

A equipe se divide em alguns pólos de produção:

- Equipe de roteiro: historiadores e pedagogos construindo a lógica do enredo e dos diálogos e adequando-as a princípios pedagógicos.
- Equipe de arte: designers e artistas plásticos elaborando as artes conceituais e as artes definitivas do game, como os cenários e personagens, por exemplo.
- Equipe de programação: responsáveis pelo que se chama de “motor do jogo”, esse é o grupo de informática que constrói, de forma genérica, as interações entre as artes e o roteiro, “dando vida” para o game.
- Equipe de interface: pode-se dizer que é uma subdivisão da equipe de design, mas é

considerado um trabalho à parte por conta de necessidades específicas de criação. É o responsável pela “cara do jogo”, elaborando os menus, as telhas de atalhos, as telas de pausa, enfim, os aspectos mais funcionais do jogo.

- Equipe de música: responsável pela criação das trilhas, fortalecendo a caracterização da ambiência do jogo. É uma área que atualmente possui grande destaque na produção de jogos comerciais pelo fato de movimentar um mercado cultural paralelo.

5.2 - A atuação do historiador

Além da já citada participação na construção do roteiro, onde o foco é a elaboração da narrativa; de maneira ampla, é possível afirmar que o historiador atua de forma a conectar as idéias gerais sobre a criação do game aos aspectos históricos do período estudado, atentando para que o grande vilão dele, o historiador, não se faça presente: o anacronismo.

O temor pelo anacronismo se justifica pelo fato de que, do ponto de vista historiográfico, cometê-lo significa levar até o passado um valor, idéia ou pensamento que lhe é hostil. Em outras palavras, seria algo como transportar um elemento típico de uma sociedade historicamente localizada para outra que não se enquadre [BLOCH, 2001], ou, no caso específico do desenvolvimento dos jogos, seria como desenvolver um desafio específico, criar um cenário ou personagem com aspectos que não eram comuns àquele momento histórico recortado.

A percepção teórica que se tem na construção do jogo também é uma função inerente ao historiador.

“A teoria remete a uma maneira de ver o mundo ou de compreender o campo de fenômenos que estão sendo examinados. Remete aos conceitos e categorias que serão empregados para encaminhar uma determinada leitura da realidade.” [BARROS, 2005]

No caso específico do jogo *Búzios*, a noção teórica que tende a nortear o desenvolvimento recai sobre as perspectivas de valorização dos sujeitos participantes da revolta que foi violentamente combatida na Bahia nos fins do século XVIII, dando outro significado a história daqueles que foram “vencidos”, e, por isso, esquecidos pela cultura ou tradição triunfante que tende a valorizar a historiografia dos vencedores.

De acordo com Benjamim [1987], essa historiografia dos vencedores estabelece a continuidade a partir da lógica dos opressores, legando aos oprimidos um tempo invariavelmente descontínuo. E, como alternativa para combater esse tipo de tradição, faz-se necessário que o historiador saiba ler e escrever uma nova história, o que ele chama de “escrever a história a contrapelo”. Ou seja, dando voz

aos que são inaudíveis, estabelecendo dessa forma a narrativa histórica conhecida com a “história dos vencidos”.ⁱⁱⁱ

Além dessas preocupações mais historiográficas sobre o que se pretende com o jogo, o historiador acumula outras tarefas mais funcionais dentro do processo de criação.

- Levantamento bibliográfico e documental (se necessário) sobre o tema trabalhado no projeto.

Uma variada quantidade de estudos sobre o tema logicamente favorece uma compreensão mais ampla do processo histórico trabalhado, permitindo também maiores subsídios para a construção da narrativa, dos diálogos e dos desafios do game

- Referências imagéticas sobre o contexto histórico trabalhado.

Esta atividade atende diretamente às necessidades da equipe de design do projeto. Com esse levantamento é possível caracterizar os cenários (ruas, habitações, calçamento, vegetação, mobília) e os personagens (vestimentas e acessórios).

Faz-se presente nesta atividade a preocupação com o já mencionado anacronismo, atentando para que na construção da arte do jogo não apareçam referências a objetos, personagens ou cenários que não sejam condizentes com o contexto explorado pelo jogo.

Para sistematizar essa produção é comum a utilização de fichas de personagens e cenários. Nelas são trabalhados pequenos textos acompanhados das imagens necessárias para a elaboração da arte conceitual. Funciona, em outras palavras, como um documento de linguagem universal capaz de permitir a interação entre as equipes de design e roteiro.

- Produção de boa parte dos textos referentes ao jogo, excetuando o roteiro em si.

É comum ficar também a cargo do historiador a produção dos pequenos textos espalhados pelo game, a exemplo dos textos de abertura e finalização do jogo.

Mesmo possuindo minimamente alguns conceitos comuns ao ato de escrever em História, faz-se necessário que esses pequenos textos sejam curtos e com uma linguagem bem clara, dada a dificuldade de leitura e interpretação de boa parte do alunado.

O mesmo vale para a construção dos diálogos e dos textos que aparecem no gameplay.

- Participação na construção das quests (desafios).

As quests são os desafios que permeiam o enredo do game, como por exemplo, coletar um

determinado item ou dialogar com algum outro personagem para que seja possível continuar uma determinada missão.

São peças essenciais dos jogos do gênero Adventure, ou seja, jogos que tem como principal objetivo a exploração dos ambientes aliada à compreensão do enredo. Esse é o gênero adotado pelo jogo Búzios.

Os níveis de imersão e interação do jogador em relação ao game dependem bastante desse instrumento.

Cabe ao historiador participar do processo criativo desse elemento, contextualizando os eventos históricos e fornecendo os subsídios necessários para a construção dos desafios.

Recomenda-se que o historiador tenha um conhecimento prévio desse gênero de game, pois dessa forma o raciocínio criativo tende a ser mais eficaz.

- Participação na construção dos hipertextos.

Sendo a exploração do ambiente o princípio norteador dos jogos do gênero Adventure, no game Búzios, quando da interação do jogador com alguns objetos, aparecerão telas com os hipertextos, ou seja, pequenos textos descritivos sobre esses objetos que foram explorados.

Essas informações podem ser determinantes ou não para o prosseguimento do jogo, e justamente por isso, correm o risco de tornarem-se informações gratuitas, as quais os jogadores não terão interesse em ler.

É justamente aí que reside mais um desafio para o historiador, pois além de criar textos interessantes, deve-se criar também uma interdependência entre o que se lê e o que se faz no jogo, através da lógica da recompensa, ou seja, para superar determinada quest o jogador precisará de determinada informação presente em algum hipertexto.

Esse instrumento pode ser bem explorado com textos sobre aspectos culturais ou somente sobre curiosidades do período trabalhado, mas nunca é demais ressaltar que os textos devem ser agradáveis e diretos.

Esse é um elemento que tende a ampliar as abordagens sobre o processo histórico do tema explorado pelo jogo, já que muitos aspectos que são interessantes e lúdicos acabam não sendo explorados na narrativa do game.

- Participação nas reuniões de game designers:

Em português, game designers significa algo como desenvolvedores do jogo. Na teoria, todos profissionais que participam do processo de criação fazem parte desse contexto, mas, dentro do grupo, essa terminologia determina aqueles que estão mais ligados diretamente à criação do jogo numa estância mais ampla, ou seja, seria o grupo responsável por adequar tudo que é produzido em termos criativos às características do

gênero selecionado. Nesse caso, o gênero Adventure.

Essas reuniões costumam ser realizadas dentro de prazos regulares, para que no intervalo delas o montante de produção se acumule.

Na prática, essas reuniões funcionam como um acabamento das idéias gerais do jogo. Seria algo como, adaptar determinada quest às necessidades da equipe de design, ou alterar determinada parte do cenário para atender à demandas da programação.

O historiador é uma parte importante desse processo, pois tende a delimitar em termos históricos as explosões de idéias comuns a esse tipo de reunião.

5.3 - A relação do historiador com os outros profissionais

No caso do jogo Búzios, pelo fato de se aprender muito sobre o desenvolvimento do jogo dentro do próprio processo, a relação de interação entre as equipes de produção é condição indispensável ao resultado final.

É evidente que cada equipe deve responder pela sua produção, mas é bastante comum o auxílio e/ou sugestão das equipes adjuntas, afinal, trata-se também de um trabalho em equipe, onde uma visão mais ampla sempre tende a enriquecer o produto.

No caso do historiador, componente da equipe de roteiro, a relação com os outros grupos deve ser nutrida num nível de proximidade elevada, mantendo constantes atualizações sobre o que foi e o que está sendo produzido.

- Relação com a equipe de Design:

A relação com esse grupo pode ser resumida através da criação das artes conceituais. O diálogo se dá inicialmente através das fichas, onde a equipe de roteiro explana as características necessárias para a construção de cenários e ou personagens, sinalizando para os ilustradores uma parte do caminho a ser seguido.

Acaba sendo um trabalho de via dupla, pois após a construção da arte conceitual, os designers demandam alguma outra referência para a arte definitiva de determinado elemento.

É comum também a equipe de design atentar aos roteiristas sobre as possibilidades técnicas das criações, informando o que é ou não viável, já que é comum a primeira idéia carecer sempre de alguns ajustes.

- Relação com a equipe de Interface:

Por se tratar de uma subdivisão da equipe de design, atenta à maioria das premissas citadas acima.

É o segmento responsável pela “cara do jogo” (menus e ícones, por exemplo) e por isso deve

manter também uma relação próxima com o historiador.

É também uma via de mão dupla, pois geralmente cabe ao responsável pela interface sinalizar à equipe de roteiro a quantidade de caracteres por tela, ou seja, quanto que é possível produzir de texto em cada momento, seja no diálogo ou no hipertexto.

- Relação com a equipe de Informática:

De todas, talvez seja a equipe que está mais distante do historiador, especialmente porque ela tende a trabalhar com o que há de mais finalizado.

É importante, porém, para alertar sobre o que pode ou não ser feito em termos de gameplay, ou seja, sobre de que forma um personagem poderá se movimentar ou de que forma os diálogos serão introduzidos no jogo.

Essa equipe mantém uma relação extremamente próxima com o que é produzido pela equipe de design.

- Relação com a equipe de Música:

A exemplo do que acontece com a equipe de informática, esta mantém uma relação menos estreita com o historiador, especialmente porque sua pesquisa demanda uma atividade mais específica. Mas, ainda assim, acontecem interações sobre o que há de produção sobre ambas as partes.

- Relação com equipe de Pedagogia:

Por ser também um segmento integrante da equipe de roteiro, é sem dúvida o profissional que trabalha mais próximo ao historiador.

Muitos são os motivos para isso: ambos possuem interesses educacionais com o resultado final do trabalho, ambos norteiam suas produções através de textos, seus trabalhos de pesquisas tendem a se completar e, acima de tudo, vale ressaltar que o resultado final do roteiro não é nada mais do que uma clara interação entre princípios pedagógicos e historiográficos imersos numa narrativa.

6. Conclusão

A imersão do historiador no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico se constitui em um outro segmento de mercado para inserção destes profissionais que na grande maioria ingressam no magistério, tendo que muitas vezes abrir mão da pesquisa. Participar deste desafio mantém o historiador articulando as questões pedagógicas do ensino da história orientando as reflexões em torno do processo de ensino aprendizagem desta área, mas também permite e exige que a veia investigativa esteja sempre presente através da pesquisa

historiográfica, que demanda visitas a museus, arquivos e bibliotecas públicas buscando subsídios para nortear o desenvolvimento do roteiro e os conteúdos pedagógicos de forma coerente, evitando anacronismo.

Referências

Livros

ALVES, Lynn. *Game over: jogos eletrônicos e violência.* São Paulo: Futura, 2005

ARRUDA, Eucídio Pimenta. *Jogos digitais e aprendizagem: o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Belo Horizonte: FAE/UFMG. 2009. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, UFMG, 2009.

BARROS, José D'Assunção. *O projeto de pesquisa em História.* Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2005

BENJAMIM, Walter *Obras Escolhidas*, v. II, Rua de mão única, trad. de R.R. Torres F. e J.C.M. Barbosa, São Paulo: Brasiliense, 1987.

BITTENCOURT, Circe Maria (org.). *O saber histórico na sala de aula.* 7 ed. São Paulo: Contexto, 2002.

LE GOFF, Jaques. In: BLOCH, March. *A apologia da História, ou, O ofício do historiador*; prefácio, Jaques Le Goff, Rio de Janeiro; Jorge Zahar Ed., 2001.

BURKE, Peter (org.). *A Escrita da História: novas perspectivas.* São Paulo: UNESP, 1992.

HOBSBAWM, EJ. *A era das revoluções.* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003

JANCSÓ, Istvan. *Na Bahia, contra o Império: história do ensaio de sedição de 1798.* Rio de Janeiro, Hucitec, 1996

KIRRIEMUIR, John; MCFARLANE, Angela. *Literature Review in Games and Learning.* Bristol: Futurelab, 2004. Disponível em: <http://www.futurelab.org.uk/resources/publication_s_reports_articles/literature_reviews/Literature_Review378>.

PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi. *Por uma História prazerosa e conseqüente.* In: KARNAL, Leandro (org.). *História na sala de aula.* 5ª ed, São Paulo: Contexto, 2008.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. *A formação do professor de História e o cotidiano da sala de aula.* Contexto, 2001.

Jogos

AGE OF EMPIRES III. 2005. Desenvolvedor Ensemble Studios. Publicador Microsoft. EUA.

BATTLEFIELD 1942. 2002. Desenvolvedor Digital Illusions. Publicador EA Games. EUA.

CALL OF DUTY. 2003. Desenvolvedor Infinity Ward. Publicador Activision. EUA.

GOD OF WAR. 2005. Desenvolvedor e Publicador Sony Entertainment. EUA.

ONIMUSHA. 2001. Desenvolvedor e Publicador Capcom. USA.

SHADOW OF ROME. 2005. Desenvolvedor Capcom. Publicador Capcom. Japão.

ⁱ Dados disponíveis em: <http://www.abragames.org/>>

ⁱⁱ **BARROS, José D'Assunção.** *O projeto de pesquisa em História.* Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2005

ⁱⁱⁱ **BENJAMIM, Walter.** *Obras Escolhidas*, v. II, Rua de mão única, trad. de R.R. Torres F. e J.C.M. Barbosa, São Paulo: Brasiliense, 1987.