

REVISTA TÓPICOS

JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA: LIMITES E POSSIBILIDADES

DOI: 10.5281/zenodo.10958790

Danilo Américo Pereira da Silva¹

RESUMO

O presente artigo tem como finalidade suscitar uma reflexão sobre as possibilidades e limites do uso dos jogos digitais no processo ensino aprendizagem de História. Os jogos digitais fazem parte da cultura de muitos educandos e partir de um elemento conhecido por eles para mediar o conhecimento histórico pode ser mais uma metodologia em prol da aprendizagem em História. Nesta pesquisa, evidenciamos o uso do jogo digital como mais uma possibilidade de ensino, por outro lado, também evidenciamos limites quanto ao uso do mesmo, a saber: falta de jogos nas escolas, nem todos os professores estão preparados para usar esse tipo de tecnologia em suas aulas e por fim o risco de alguns alunos entenderem que o jogo representa a realidade de um determinado tempo e espaço.

Palavras-chave: Jogos digitais, ensino de História, limites, possibilidades.

1. INTRODUÇÃO.

Os jogos digitais, conhecidos popularmente como *videogames*, ou simplesmente como *games*², desenvolveram-se ao final do século XX, se

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

popularizaram como forma de entretenimento entre os jovens na virada do milênio e detém forte presença nesse seguimento da sociedade até os dias atuais. É importante ressaltar que os *games* tratados neste artigo, são aqueles concebidos para fins comerciais de entretenimento e não aqueles exclusivamente elaborados como recursos didático-pedagógicos.

Os jogos digitais apresentam em suas estruturas elementos como regras, história, enredo, ambientação, lógica, desafios e objetivos, sendo cada um destes aspectos plausíveis de serem abordados positivamente no que se refere ao aprendizado dos conteúdos históricos ministrados pelos professores.

O objetivo geral deste artigo é apresentar uma reflexão sobre as possibilidades educacionais dos jogos digitais propondo uma exemplificação de um conteúdo a ser trabalhado na disciplina de História e também apontar os limites da inserção dos jogos digitais na prática pedagógica dos professores. Para este estudo nos pautamos nos estudos de: Bruner (2008), Huizinga (1996), Lakomy (2008), Lourenço (2005), Prensky (2007) e Silva (2010).

2 JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA.

As metodologias de ensino brasileiras contemporâneas apontam as novas linguagens como recursos que podem e devem ser explorados no processo de ensino e aprendizagem. Neste contexto, a inserção dos *vídeogames* no ambiente de ensino e aprendizado se torna uma alternativa, e ao mesmo tempo um desafio, para os professores de história que desejam inserir este

REVISTA TÓPICOS

recurso em sua prática pedagógica. Fazer o uso crítico desta forma de lazer imposta pela cultura tecnológica do século XXI poderá beneficiar o ensino da disciplina de História, aproximando os alunos dos conteúdos de forma interativa.

A sociedade contemporânea é imediatista, focada nas vivências e experiências, com suas raízes firmadas no capitalismo. Se a sociedade é imediatista, assim o são seus indivíduos e conseqüentemente seus jovens. Os jovens atuais estão imersos em um ambiente de facilidades tecnológicas que lhes propiciam as vivências e experiências imediatas, através dos computadores, internet, mídias sociais, telefones celulares e ainda uma infinidade de outros meios de conseguirem e trocarem informações. A soma dos meios tecnológicos, com a facilidade de disseminação/aquisição de conteúdos nos dias atuais é o que chamamos de “cultura digital”.

Parte integrante da cultura digital e também da realidade da juventude contemporânea, seja ela composta de crianças, adolescentes ou jovens adultos, se encontram os jogos digitais³, formas de entretenimento e lazer a primeira vista, porém se nos atentarmos mais profundamente é possível perceber um potencial educacional em suas estruturas.

O cotidiano da sociedade contemporânea é outro, diferente daquela sociedade de meados do século XX, cujos métodos de ensino eram tradicionalistas, voltados para a lousa, o livro didático e as aulas expositivas, a sociedade contemporânea compreende a informação e a experimentação imediata como foco principal de sua aprendizagem.

REVISTA TÓPICOS

Huizinga (1971) reconhece os jogos como algo inato aos homens, ou seja, nascemos com a predisposição a interatividades lúdicas e prazerosas. As atividades interativas infantis do século XX (pique, cirandas, bate-palmas, etc.) propiciavam uma socialização dos jovens de forma subjetiva, isto é, a intencionalidade dos jovens daquela época ao praticar estas brincadeiras não estava diretamente ligada ao fator socializante, porém o ato de brincar em grupos desenvolve nestes indivíduos a adequação à coletividade e a interação social. Seguindo este exemplo é possível trabalhar os jogos contemporâneos, os digitais, direcionando-os para um objetivo específico, a aprendizagem.

Se a cultura, a sociedade e seus indivíduos se desenvolvem e se transformam, assim também ocorre com as formas de entretenimento, as brincadeiras de outrora deram espaço as novas formas de interatividade, e estas no século XXI são voltadas às tecnologias abundantes. Condição esta que é ressaltada por Marc Prensky quando comenta sobre o cotidiano dos jovens do século XXI.

Os jovens estão acostumados ao imediatismo das mensagens instantâneas e a baixar músicas; tem celulares com câmera em seus bolsos, uma biblioteca em seus laptops; mensagens e gratificações imediatas em constante transmissão. Eles estiveram

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

conectados em rede durante a maior parte ou toda a sua vida. Tem pouca paciência para aulas expositivas, lógica passo a passo... (Prensky, 2010, p. 61).

Partindo desta perspectiva é possível que o uso dos jogos digitais no ensino de História possibilite para os alunos um aprendizado significativo. Um jogo digital como o primeiro da franquia *Assassin's Creed*⁴ lançado⁵ em 2007, apresenta uma ambientação focada no século XII, precisamente na cidade de Acre⁶ em 1191, na época da terceira cruzada, o *game* possibilita interações com figuras históricas como Ricardo Coração de Leão enquanto o jogador assume um papel importante no desfecho das batalhas entre os cruzados e o sultão Saladino. Este enredo permite que o professor explore com os alunos, conceitos e conteúdos pertinentes ao ensino de História.

Partindo desta perspectiva, a inserção de elementos culturais contemporâneos nos métodos de ensino, talvez sejam referenciais didáticos complementares mais adequados para os jovens do século XXI.

Atribuir novas formas de aprendizado inserindo elementos da cultura jovem pode ser uma proposta desafiadora para o professor de História. Contudo, este desafio pode ser vencido se considerarmos que no uso dos jogos digitais, professor e alunos são aprendizes, o professor pode aprender

REVISTA TÓPICOS

a técnica com o aluno e o aluno poderá se apropriar do conhecimento histórico através da mediação do professor.

2.1. Experimentação

Os jogos digitais necessitam de habilidades, as quais podem ser desenvolvidas e até superadas, ou seja, "para vencer os complicados desafios propostos pelos games, as crianças e jovens precisam aprender, por meio de um raciocínio complexo, a criar estratégias para superar obstáculos e ser bem sucedidas nos games" (Prensky, 2010, p.35). Esta condição pode possibilitar um aprendizado a partir de uma interação em que a apropriação do conhecimento histórico dar-se-ia pela ação do aluno, mas ao mesmo tempo pela relação deste com os conteúdos que precisou utilizar no *game* para concluir seus objetivos.

A utilização dos jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem tem como referencial o método da aprendizagem pela descoberta proposta por Bruner (2008) que afirma a capacidade do educando em aprender quando são estimulados através de questionamentos direcionados pelo educador. Lakomy (2008) ressalta esta capacidade ao exemplificar a maneira hipotética de se ministrar uma aula "na qual o professor trabalha o conteúdo sob a forma de problema, a ser resolvido de forma ativa pelo aluno, por meio de investigação perguntas, pesquisas, experimentação, etc." (2008, p. 58).

Os jogos digitais comumente apresentam objetivos a serem alcançados e desafios a serem superados, sendo ambas as características passíveis de

REVISTA TÓPICOS

serem utilizadas como forma de problematização dos conteúdos a ser ensinados pelo educador. Os enredos dos jogos escolhidos como ferramenta didática, definiriam os métodos para a conclusão dos objetivos e desafios, e ainda suas formas de investigação e exploração. Tais metas somente são limitadas pela interface⁷ e jogabilidade⁸ adotada pela desenvolvedora do jogo digital em questão.

Ao propor como meta a resolução de um desafio específico presente em uma das fases⁹, capítulos ou subcapítulos de um *game*, ou mesmo a conclusão de um jogo específico, o professor de História estaria utilizando-se de um recurso didático ainda não explorado, mas previsto pelos Parâmetros Nacionais de Educação - PCN.

2.2. Possibilidades.

O uso dos jogos digitais direcionado ao ensino da disciplina de História pode tornar o aprendizado mais próximo à cultura dos alunos do século XXI, utilizando de sua familiaridade com as tecnologias contemporâneas em prol de um ensino mais condizente com o seu cotidiano.

Sobre a importância de atualizar-se à linguagem dos jovens Prensky ressalta:

Os professores de hoje têm que aprender a se comunicar na língua e estilo de seus

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

estudantes. Isto não significa mudar o significado do que é importante, ou das habilidades de pensamento. Mas significa ir mais rápido, menos passo-a-passo, mais em paralelo. (Prensky, 2007).

Com o auxílio dos jogos digitais é possível aproximar o objeto de ensino aos educandos, isto é, dar-lhes a capacidade de participar, tomar decisões, auxiliar os acontecimentos, fatos e figuras históricas, em um nível pessoal através do simples ato de jogar um jogo com uma ambientação adequada ao conteúdo pretendido.

O ato de jogar esta condicionada à imersão do jogador no ambiente, na narrativa, na estrutura e regras impostas pelo jogo digital escolhido. A imersão leva ao jogador a aceitar tais condições com o objetivo de concluir os desafios propostos pelo jogo digital. Ao falar dos jogos em geral define suas estruturas como "uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias" (Huizinga, 1971). Tais condições são também encontradas nos games quando definem as ações possíveis do jogador em relação ao enredo, ou seja, regras para a conclusão dos objetivos.

REVISTA TÓPICOS

A proposta de aprendizagem pela descoberta propõe a apresentação do conteúdo sob a forma de um problema a ser resolvido de forma ativa pelo educando por meio de investigação, perguntas, pesquisa, experimentação e etc. Relacionar os objetivos e desafios contidos nos jogos digitais pode tornar a aprendizagem dos conteúdos da disciplina de história mais próxima dos alunos contemporâneos, dando-lhes uma possibilidade de participar ativamente a construção dos conhecimentos históricos através do contato com jogos que contenham uma metanarrativa e/ou ambientação histórica, a qual deve ser problematizada pelo professor.

Alguns exemplos de jogos que contenham estas metanarrativas e ambientações podem ser dados, como os da franquia *Assassins's Creed* que atualmente conta com mais de seis jogos ambientados em momentos e situações históricas como as cruzadas, a renascença e a independência americana. Há também aqueles da franquia *God of War*¹⁰, ambientados na época mitológica grega e também jogos como *Age of Empires*¹¹, que suas franquias utilizam do desenvolvimento cultural de nações específicas, em determinados tempos históricos, para oferecer um jogo de estratégia para seus adeptos. Há ainda muitos outros passíveis de utilização, aguardando para serem explorados e limitados apenas pela falta de domínio e da técnica de jogo por parte de muitos professores.

2.3. Limites

A princípio, as limitações pertinentes à utilização dos jogos digitais como recurso didático estão centradas em três condições a serem superadas pelos educadores interessados. Em primeiro lugar, a familiaridade do

REVISTA TÓPICOS

profissional para com o *game* escolhido como recurso didático, em seguida, a transposição didática da metanarrativa contida nos jogos de forma que possibilite o ensino dos conteúdos, e por último, a realidade da falta de disponibilidade de aparelhos de *videogames*, os *consoles*¹² e mídias¹³, em escolas de ensino público e privado no Brasil.

Familiarizar-se para com o *game* escolhido como recurso didático, requer simplesmente que o profissional da educação tenha anteriormente jogado o jogo a ser utilizado como recurso didático. É fundamental a experimentação por parte do educador, pois este se ambientado para com a jogabilidade e regras impostas pelo *game*, poderá melhor aproveitar o seu potencial didático ao escolher as fases, níveis, capítulos, subcapítulos e etc., com finalidade didática a serem superados por seus educandos seguindo suas orientações.

Quanto à transposição das metanarrativas é importante ressaltar que:

Os jogos que fazem uso de representações da cultura histórica são metanarrativas que didatizam a História e produzem seus próprios efeitos discursivos. O que importa, portanto, é pensar: quais efeitos? E, nesse sentido, quais são as contribuições dos jogos digitais para a formação do pensamento histórico de

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

adolescentes? Quais ideias históricas estes produtos culturais são capazes de fornecer? Quais passados possibilitam acessar? (Silva, C. 2010).

Como ressaltou Cristiani Bereta (2010), é necessário questionar a utilização de trechos, mecânicas e desafios propostos pelos jogos digitais para melhor incorporá-los em um contexto educacional. Para superar esta condição é necessário o uso da imaginação e capacidade do professor interessado na utilização deste recurso didático.

Por último, a questão da disponibilidade de recursos, os consoles e mídias. A utilização desta proposta didática está fadada a mentalidade preconceituosa ainda presente na sociedade e instituições de ensino, de que os jogos digitais em nada auxiliariam aos propósitos educacionais, o que justificaria a ausência de recursos primordiais para sua execução nas escolas, como os aparelhos de *videogame* e as mídias contendo os jogos. Felizmente podemos contar com a realidade dos jovens contemporâneos que consomem tecnologia em abundância, como celulares, notebooks, entre outros, havendo então a possibilidade real dos mesmos possuírem os consoles e mídias em suas residências, condição esta que pode ser aproveitada pelo educador.

REVISTA TÓPICOS

Obviamente outras limitações podem aparecer para dificultar o trabalho com este novo recurso didático, no entanto as três supracitadas parecem ser aquelas que devam ser prioritariamente superadas até o momento.

2.4. METODOLOGIA.

Para a produção deste texto definimos um jogo a ser analisado, a saber: sobre o uso de jogos digitais como recurso didático e metodológico, foi escolhido o jogo "*Assassins Creed III*" da desenvolvedora Ubisoft para ser analisado de um ponto de vista educacional. A escolha do mesmo se pautou em sua ambientação, o jogo específico ocorre no período da Revolução Americana, sua a disponibilidade no uso de legendas e dublagem em português brasileiro e também a sua recente data de lançamento, outubro de 2012, estes são os fatores que nos levaram a analisá-lo.

Selecionamos um pequeno trecho com duração média de doze minutos para nossa análise. O trecho em questão é intitulado pelo próprio *game* como "A Festa do Chá de Boston", uma simulação do evento ocorrido em 1773 onde os colonos norte-americanos, em resposta às taxações abusivas da metrópole, invadiram navios mercantes ingleses e jogaram ao mar o carregamento de chá inglês, constituindo assim um dos eventos chaves do processo de independência das colônias inglesas na América.

A simulação proposta pelo *game* propõe o uso do protagonista *Ratonhnhaké'ton*, um nativo americano iroquês que participa do processo de independência das colônias inglesas na América de forma indireta enquanto busca a salvação das terras de sua tribo. O protagonista deve

REVISTA TÓPICOS

então auxiliar John Hancock, mentor do protesto no porto de Boston, a infiltrar-se nos navios e garantir a segurança dos revoltosos enquanto o chá é despejado no mar. O game possibilita uma séria de abordagens possíveis, como ser sorrateiro, atacar diretamente, utilizar de armas de época e até mesmo chamar pela ajuda de outros personagens pré-programados.

Um total de dez indivíduos jovens¹⁴, entre homens e mulheres, na faixa dos 14 aos 28 anos foram selecionados e condicionados aos procedimentos metodológicos escolhidos para a pesquisa, consistindo em quatro simples etapas: primeiro a exposição do conteúdo a ser trabalhado de forma concisa através de uma aula expositiva com vinte minutos de duração, em segundo a apresentação do jogo digital a ser trabalhado, sua mecânica, controles e possibilidades, em terceiro jogariam o trecho escolhido recebendo direcionamentos do professor e também do *game*, e por último o preenchimento de um questionário sobre o período histórico e a participação do jogador no mesmo através dos *videogames*.

Os procedimentos supracitados tiveram como propósito educacional ambientar os participantes fornecendo-lhes conhecimentos prévios sobre a história, o evento e a jogabilidade do *game*. Concluído o processo de exposição, o procedimento se focou no ato de jogar o trecho escolhido, propiciando assim a imersão do aluno/jogador em um ambiente propício em que ele poderia fazer uso do conhecimento histórico de forma íntima, através de seus atos durante o evento condicionado através do jogo digital.

Após a conclusão dos procedimentos e análise dos dados obtidos, foi possível constatar que os participantes, independente de seus gêneros ou

REVISTA TÓPICOS

idades foram capazes de concluir o trecho selecionado e preencheram o formulário de forma satisfatória, sendo possível salientar de acordo com suas respostas os seguintes aspectos sobre o conteúdo trabalhado:

- Todos os participantes perceberam que a infiltração nos navios ingleses se deu à noite e de forma sorrateira, sendo necessário o uso da força quando preciso.
- Todos ressaltaram que o despejo do chá foi feito por um grupo revoltoso, auxiliados pelo jogador que os defenderia contra os ingleses e em alguns casos o próprio jogador auxiliou no despejo do chá.
- Perceberam o apoio de outros personagens e multidões descontentes fora do navio, alguns chegaram a usar o auxílio de companheiros controlados pelo computador nos momentos difíceis.
- Os jogadores apontaram o evento como uma forma de oposição perante as imposições inglesas e também perceberam que aqueles atos não ficariam impunes.

Aliando os aspectos apontados pelos participantes desta pesquisa ao caráter mais objetivo da disciplina de história, o de perceber as relações humanas e seus desdobramentos históricos, podemos então concluir que o aprendizado de um conteúdo como a Revolução Americana, utilizando um recurso didático ainda pouco explorado, foi satisfatório.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Percebemos através da pesquisa que em sua maioria, os homens não tiveram dificuldade alguma em completar os objetivos propostos pelo jogo digital, o que facilitaria ao transmitir seu grau de compreensão durante o questionamento, no entanto as mulheres em geral sentiram alguma dificuldade ao completar os objetivos propostos, devido a este fator tiveram uma compreensão limitada do uso dos jogos digitais no ensino de História. Este dado sugere que as mulheres que participaram do jogo tinham menor ambientação com os jogos digitais.

A partir dessa observação é possível perceber que a presença de alguém que já tenha jogado o *game* escolhido, orientando e coordenando as ações, facilitou no processo conclusão dos objetivos propostos. Uma situação que não difere daquela presente na utilização dos recursos didáticos mais comuns, sendo presença de um professor que coordene e direcione a atividade essencial para um ensino satisfatório.

O uso de jogos digitais como mais um recurso pedagógico nas aulas de História, não torna obsoleto o uso da lousa ou do livro didático, mas se apresenta como proposta auxiliar no aprendizado dos conteúdos, limitando-se somente à mente criativa das empresas responsáveis por seus desenvolvimentos e a interação do professor da respectiva disciplina para com os jogos digitais.

Aliar o lazer ao aprendizado dos conteúdos parece ser um caminho promissor, no entanto algumas considerações devem ser feitas como o cuidado ao transpor as metanarrativas em forma de conteúdos, observando

REVISTA TÓPICOS

a problemática da tomada dos jogos como verdades históricas por parte dos educandos.

A ausência de jogos digitais como recursos presentes nas escolas brasileiras é justificada pelo desconhecimento de seu potencial e também por preconceitos arraigados à violência presentes em alguns jogos e a visão que os define como meros brinquedos, sem potencial didático. Porém é preciso aprofundar os estudos acerca desta forma de mídia tão popular e obviamente analisa-la e criticamente como as demais fontes didáticas no ensino de História.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRUNER, J. **Atos de Significação**. In: LAKOMY, Ana Maria. Teorias Cognitivas da Aprendizagem. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2008.

BRUNER, J. **Realidade mental, mundos possíveis**. In: LAKOMY, Ana Maria. Teorias Cognitivas da Aprendizagem. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2008.

BRUNER, J. **O processo da educação**. In: LAKOMY, Ana Maria. Teorias Cognitivas da Aprendizagem. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como elemento de cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LAKOMY, Ana Maria. **Teorias Cognitivas da Aprendizagem**. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2008.

REVISTA TÓPICOS

LOURENÇO, O. **Piaget e Vygotsky: Muitas semelhanças, uma Diferença Crucial**", in: Psicologia da Educação: Temas de desenvolvimento Aprendizagem e Ensino, G. Miranda & S. Bahia (org.), Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2005.

PRENSKY, Marc. **Digital game-based learning: practical ideas for the application of digital game-based learning**. St. Paul, MN: Paragon House, 2007. Resenha de João Mattar. Disponível em: <<http://joaomattar.com/blog/2009/01/24/digital-game-based-learning>>. Acesso em 04 maio 2013.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%2020Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 19 ago 2012.

PRENSKY, Marc. **Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!** São Paulo: Phorte, 2010.

SILVA, Cristiani Bereta. **Jogos digitais e outras metanarrativas históricas na elaboração do conhecimento histórico por adolescentes**. Antíteses, vol. 3, 2010. Disponível em : <<http://www.uel.br/revistas/eul/index.php/antiteses/article/view/4581>>. Acesso em: 15 maio 2013.

REVISTA TÓPICOS

¹ Professor de História, Vice-Diretor Escolar, Coordenador do NEM e Orientador Científico na EE José Soares Diniz e Silva (MG). Mestrando Profissional em Educação, pela UNIUBE. Pós-graduado em Metodologia do Ensino em História e Geografia, Gestão Escolar, Educação Especial, Docência no Ensino Superior e Tutoria em Educação a Distância. Graduado em História, Geografia, Letras e Pedagogia. Entusiasta em ludopedagogia, linha de pesquisa Jogos Analógicos e Digitais na Educação Básica.

daniло.americo@educacao.mg.gov.br

² As palavras "videogame" ou "game" pertencem ao vocabulário da língua inglesa, no entanto são comumente utilizadas para se referir aos jogos digitais, atuando como sinônimos.

³ Entende-se por "jogos digitais" todas as formas de interatividade que proponham metas e objetivos a serem alcançados que necessitem exclusivamente de meios tecnológicos para serem usufruídas, como computadores, celulares, videogames e etc.

⁴ Franquia de jogos baseados na temática de assassinatos e interação com figuras históricas em suas respectivas temporalidades, desenvolvido pela empresa Ubisoft. Tradução livre: "Crença dos Assassinos".

⁵ O uso da palavra "lançado" em substituição a palavra "publicado" parece se adequar melhor aos trabalhos de entretenimento como filmes, novelas e jogos digitais, sendo de uso comum entre os adeptos destes seguimentos.

REVISTA TÓPICOS

- ⁶ Cidade de Acre, capital do Reino de Jerusalém, um reino cruzado criado em 1099 d.c. [↑](#)
- ⁷ Interfaces são as formas escolhidas para definir a interação entre o jogo digital e o indivíduo, podendo ser limitada pela tecnologia, arte, enredo, roteiro, programação, entre outros meios utilizados pelos desenvolvedores dos jogos digitais.
- ⁸ Jogabilidade é um termo utilizado pela indústria de jogos digitais que descreve a facilidade do jogo a ser jogado, seus mecanismos e tempo de conclusão.
- ⁹ Palavra utilizada comumente pelos usuários/jogadores para definir as subdivisões específicas dos enredos presentes nos jogos digitais. [↑](#)
- ¹⁰ Franquia de jogos que tem como temática a tragédia grega em tempos mitológicos, desenvolvido pela empresa SCE Studios Santa Monica. Tradução livre: “Deus da Guerra”.
- ¹¹ Franquia de jogos baseado no desenvolvimento econômico e tecnológico das nações e culturas globais, desenvolvido pela empresa Ensemble Studios. Tradução livre: “Era dos Impérios”.
- ¹² A palavra "console" é utilizada pela indústria de jogos digitais para se referir aos aparelhos dedicados a utilização de jogos digitais.
- ¹³ Mídias são formas de armazenamento dos conteúdos digitais necessários para a utilização dos jogos digitais, sendo representados por cartuchos,

REVISTA TÓPICOS

discos de leitura óptica e outros.

¹⁴ O conceito de "jovens" adotado nesta pesquisa se refere aos indivíduos que estão em fase escolar, desde o segundo ciclo do ensino fundamental à aqueles universitários recém formados, ou seja, da pré-adolescência aos jovens adultos.