
Dossiê: História Digital: tecnologia e fazer historiográfico entre
teoria e prática

<http://doi.org/10.34019/2594-8296.2024.v30.43958>

**O diálogo com a Comunicação na construção de narrativas históricas
digitais em jogos:
A cultura do povo indígena Huni Kuin**

*Dialogue with Communication in the building of digital historical narratives in games:
The culture of the Huni Kuin indigenous people*

*El diálogo con la Comunicación en la construcción de narrativas históricas digitales en
juegos:
La cultura del pueblo indígena Huni Kuin*

Camila Escudero*

<https://orcid.org/0000-0002-9399-1207>

Helena Schiavoni Sylvestre**

<https://orcid.org/0009-0004-9170-3293>

RESUMO: Este trabalho propõe um diálogo entre os campos da História digital e da Comunicação para a Transformação Social (CCS), na análise do jogo eletrônico “Huni Kuin: Yube Baitana”. Nosso objetivo é verificar de que forma a história da cultura e identidades do povo indígena Kaxinawá – ou Huni Kuin, como eles próprios se denominam – é narrada. Para isso, partimos de uma abordagem qualitativa, fazendo uso da técnica de análise exploratória a partir do registro e representação no jogo de: 1) Histórias e mitos; 2) Arte tradicional; 3) Trilha sonora cultural; 4) Figuras míticas e seres sobrenaturais; 5) Língua Huni Kuin. Entre os principais resultados,

* Doutora em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), com período de pesquisa no Latin American and Latin Studies Program da University of Illinois at Chicago (UIC). Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo, na linha de pesquisa Culturas, organizações e transformações sociais. Membro da equipe de formadores do Núcleo para a Educação das Relações Étnico-Raciais (NEER), da Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura de São Paulo. Consultora UNESCO, das Nações Unidas, escritório do Brasil. Coordenadora da plataforma de dados Brasileiros no Exterior. E-mail: camilaescudero@uol.com.br.

** Doutoranda em Comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo, mestra em Mídia e Tecnologia pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” e graduada em Jornalismo pela mesma instituição. Tem como principais temas de estudo os jogos eletrônicos e a educomunicação. Bolsista da CAPES. E-mail: helenassylvestre@hotmail.com.

destacam-se as convergências entre os campos da História Digital e da CCS na tentativa de compreensão de processos de preservação da memória e identidade cultural, inovação e disseminação do conhecimento.

Palavras-chave: História digital. Comunicação para a Transformação Social (CCS). Jogo eletrônico. Povo indígena Huni Kuin. Identidades culturais.

ABSTRACT: This paper proposes a dialogue between the fields of Digital History and Communication for Social Transformation (CCS), in the analysis of the electronic game “Huni Kuin: Yube Baitana”. Our objective is to verify how the history of the culture and identities of the Kaxinawá indigenous people – or Huni Kuin, as they call themselves – is narrated. To do this, we start from a qualitative approach, using the exploratory analysis technique based on the recording and representation in the game of: 1) Stories and myths; 2) Traditional art; 3) Cultural soundtrack; 4) Mythical figures and supernatural beings; 5) Huni Kuin language. Among the main results, we highlight the convergences between the fields of Digital History and CCS to understand processes of preserving memory and cultural identity, innovation and dissemination of knowledge.

Keywords: Digital History. Communication for Social Transformation. Electronic games. Huni Kuin indigenous people. Cultural identities.

RESUMEN: Este trabajo propone un diálogo entre los campos de la Historia Digital y la Comunicación para la Transformación Social (CCS), en el análisis del juego electrónico “Huni Kuin: Yube Baitana”. Nuestro objetivo es verificar cómo se narra la historia de la cultura y las identidades del pueblo indígena Kaxinawá – o Huni Kuin, como ellos mismos se llaman. Para eso, partimos de un enfoque cualitativo, utilizando la técnica de análisis exploratorio basado en el registro y representación en el juego de: 1) Historias y mitos; 2) arte tradicional; 3) Banda sonora cultural; 4) Figuras míticas y seres sobrenaturales; 5) Lengua Huni Kuin. Entre los principales resultados destacan las convergencias entre los campos de la Historia Digital y la CCS en un intento de comprender los procesos de preservación de la memoria y la identidad cultural, la innovación y la difusión del conocimiento.

Palabras clave: Historia Digital. Comunicación para la Transformación Social. juego electrónico. Pueblo indígena Huni Kuin. Identidades culturales.

Como citar este artigo:

Escudero, Camila; Sylvestre, Helena Schiavoni . “O diálogo com a Comunicação na construção de narrativas históricas digitais em jogos: A cultura do povo indígena Huni Kuin”. *Locus: Revista de História*, 30, n. 1 (2024): 63-78.

Introdução

Há uma intrínseca relação entre as áreas da História e da Comunicação, enquanto campo do conhecimento. Isso porque, além de ambos estarem relacionados a questão tempo e espaço, a história só pode ser conhecida quando comunicada, ao mesmo tempo em que a comunicação depende de situações e contextos históricos para se materializar.

Entendemos que a evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), especialmente no fim dos anos 1990, com a popularização da Internet e das práticas de digitalização, têm introduzido transformações importantes no acesso e compartilhamento e na comunicação do conhecimento histórico, especialmente, na forma como se produzem os registros. Um dos resultados dessa mudança é a disseminação da informação em uma amplitude e velocidade nunca anteriormente verificadas, ainda que em um contexto de caminho múltiplos, complexos e não-lineares de desdobramentos, surgidos com os formatos tradicionais, desde a época da prensa de Gutemberg, até o ciberespaço (Sodré 2012, Briggs e Burke 2024).

Por parte da História, esse contexto da chamada “história digital” delega ao campo o desafio de pensar sobre conceitos, experiências, tendências, perspectivas, problemáticas, temas e interfaces relacionados, em última instância, à produção de uma consciência histórica, em um cenário de constante evolução. Por parte da Comunicação, oferece possibilidades de se pensar para além do aspecto tecnicista dos meios e das características das linguagens produzidas, a articulação, o engajamento e a participação social, bem como a apropriação dos processos de conteúdo comunicacionais, especialmente no nível de grupos minoritários e comunidades e povos tradicionais, como defende a linha da Comunicação para a transformação social (CCS, em espanhol).

Assim, o presente artigo tem como objetivo verificar de que forma a história da cultura do povo indígena Kaxinawá – ou Huni Kuin, como eles próprios se denominam – é narrada e pode ser conhecida a partir da relação entre tecnologias, comunicação e fazer historiográfico. Interessamos saber como o jogo eletrônico “Huni Kuin: Yube Baitana” se utiliza de elementos históricos e identitários do grupo, como os cantos, grafismos, mitos e rituais, possibilitando uma circulação desse conhecimento por uma rede mais ampla e de um modo alternativo de comunicação.

Para isso, partimos de uma abordagem qualitativa, fazendo uso da técnica de análise exploratória (Gil 2008) do jogo eletrônico, desenvolvido através da plataforma gratuita Unity3D e em um formato de apresentação bidimensional, no ano de 2018. A produção foi realizada por equipes de pesquisadores, técnica e de narradores, desenhistas e cantadores indígenas, os quais buscaram um esforço permanente de tradução entre culturas, mídias e formatos.

Este texto está dividido em três partes principais, para além desta Introdução e das Considerações Finais. Na primeira, discorreremos sobre os pontos de convergência entre a história digital e a comunicação. Na segunda, apresentamos uma breve descrição sobre o povo Huni Kuin a fim de contextualizar nosso objeto de estudo. Na terceira, expomos o jogo “Huni Kuin: Yube Baitana”, analisando-o a partir de cinco categorias: 1) Histórias e mitos; 2) Arte tradicional; 3) Trilha sonora cultural; 4) Figuras míticas e seres sobrenaturais; 5) Língua Huni Kuin.

História digital e Comunicação: Pontos de intersecção para a proposta de um diálogo

Parece consenso entre autores como Maynard (2016), Brasil e Nascimento (2020), Lucchesi (2013; 2014) e em diversos artigos presentes nas obras organizadas por Nicodemo, Rota e Marino (2022) e Soares, Rovai, Carvalho e Porto Jr. (2017) que o termo história digital envolve uma abordagem de estudo, exame e representação do passado e da memória em conjunto com as TICs e já está amplamente disseminado com destaque para iniciativas e reflexões relevantes. No entanto, a partir de visões bastante críticas e o questionamento de se pensar os fatos em meio ao constante e veloz desenvolvimento tecnológico, ainda é um campo de discussão em construção no Brasil, no qual se verifica a possibilidade de pleno fortalecimento.

Apesar de a informação contida na fonte continuar “sendo a mesma” – no sentido de que a digitalização não alteraria substancialmente o conteúdo do registro histórico –, podemos dizer que a modificação na ‘materialidade’ da fonte histórica nos conduz, inevitavelmente, a uma nova condição em relação ao modo de lidarmos com a informação ali contida (Brasil e Nascimento 2020, 201).

Assim, Lucchesi (2013) argumenta que falar em história digital remete a um novo jeito de escrever a história, não somente em uma produção de história sobre a cultural digital, mas sobre uma nova prática. “Nova porque, ora, se contrastada com as anteriores apresentará inovações ou desvios (Lucchesi 2013, 9)”.

Nossa compreensão é a de que existem potencialidades inexploradas no meio digital, que vão muito além de simplesmente comunicar, acessar e processar dados: novos sentidos são criados em cada relação tecnologicamente mediada – sentidos retóricos, políticos, históricos. (...) Não basta que a comunidade histórica acadêmica acesse bancos de dados online, acervos digitais, crie listas de discussões, sites ou blogs. Isso já acontece de forma bastante compartilhada. O problema (...) é que determinadas atitudes, sejam elas práticas ou subjetivas, de elaboração/abstração, muitas vezes são tomadas como óbvias e, como tais, não são questionadas porque se naturalizaram, se camuflaram em meio a rotina do trabalho (Lucchesi 2014, 50).

Nesse contexto, diversas possibilidades emergem em duas frentes principais. A primeira compreende conceituações epistemológicas, metodologias de ensino e aspectos éticos e legais da historiografia digital. A segunda, podemos dizer, envolve mais o empírico, ou seja, experiências e campo de pesquisa, como digitalização de acervo histórico e disponibilização de dados (e acesso),

arquivos digitais e patrimônio cultural, entre outras. Especificamente nesta segunda, reside a visão essencial para este trabalho: a construção de narrativas históricas em ambientes digitais em formato alternativo, reconhecidas como formas de escrita, de representação e de conhecimento histórico.

Paralelo a isso, dentro da Comunicação Social, Thompson (2014) diz que a mídia permite um distanciamento “*espaçotemporal*” e a fixação da forma simbólica, ou, pelo menos, sua preservação em diferentes graus de durabilidade. Além disso, não só favorece o registro e a reprodução do conteúdo, mas é capaz de multiplicar o conteúdo de diferentes formas simbólicas. Consideramos essas características marcadas pelo autor como um primeiro ponto de diálogo que propomos neste trabalho, entre os campos da História Digital e da Comunicação.

O segundo ponto, ao nosso ver, está na possibilidade de formas da narrativa historiográfica, isto é, no uso de “linguagens e processos alternativos” para registro e disseminação de um fato. O termo alternativo, no âmbito social, costuma ser utilizado para designar tudo aquilo que não está alinhado ao comportamento e práticas vigentes. Nesse sentido, as ações alternativas de registro de memória, de fatos e de comunicação se configuram um processo orgânico, muito alinhado a movimentos sociais, populares, minorias, povos tradicionais, entre outros grupos, que lutam não só pela preservação de uma identidade cultural compartilhada (que engloba todo um conjunto de hábitos, tradições, costumes e valores), mas, também, visibilidade e reconhecimento.

Antes de prosseguir, importante ressaltar aqui que adotamos neste trabalho o conceito de identidade cultural de Hall (2005). Segundo o autor, as identidades estão localizadas em diferentes dimensões dentro de um sistema amplo de representação social. Envolve reivindicações essencialistas sobre quem pertence e quem não pertence a um determinado grupo ou aparecem baseadas em marcadores sociais como etnia, raça, nacionalidade etc. Frequentemente, elas estão ancoradas em alguma versão essencialista da história do passado (na qual a história é constituída como uma verdade imutável – tradições).

Ao invés de tomar a identidade por um fato que, uma vez consumado, passa, em seguida, a ser representado pelas novas práticas culturais, deveríamos pensá-la, talvez, como uma “produção” que nunca se completa, que está sempre em processo e é sempre constituída interna e não externamente à representação. Esta visão problematiza a própria autoridade e a autenticidade que a expressão “identidade cultural” reivindica como sua (Hall 1996, 68).

Ressalta-se que, ainda de acordo com Hall (2005), as identidades estão vinculadas também a condições sociais e materiais, uma vez que o social e o simbólico se referem a dois processos diferentes. E, por fim, as identidades não são unificadas; há contradições no seu interior que precisam ser negociadas a todo momento (Escudero 2017, 93).

Voltando à questão do alternativo, na Comunicação, o conceito de comunicação alternativa é constantemente revisitado, como propõe Peruzzo (2009, 58-59):

A comunicação alternativa se recria continuamente. Sua vertente comunitária vem ganhando expressividade e distinção no Brasil desde o final dos anos 1990. Recentemente a comunicação comunitária, popular-alternativa e o jornalismo alternativo se atualizam e assumem diversas feições. As motivações para tanto possivelmente vêm do interesse social presente nos cidadãos e nas organizações civis em interferir nos sistemas geradores e mantenedores da desigualdade, além das possibilidades inovadoras, como a efetiva interatividade, que as novas tecnologias de informação e comunicação oferecem (Peruzzo 2009, 58-59).

Está alocado em um conceito mais amplo, de Comunicação para a Transformação Social (sigla *Comunicación para el Cambio Social – CCS*, em espanhol). Para Gumúcio-Dagron (2011), os processos de CCS são heterogêneos e suas características vão de acordo com a realidade envolvida. Entretanto, as ações têm em comum: 1) participação comunitária democrática e apropriação dos processos e dos conteúdos comunicacionais; 2) legitimidade a partir da língua e das identidades culturais envolvidas; 3) geração de conteúdos próprios que resgatem o saber acumulado através de muitas gerações; 4) uso da tecnologia apropriada e dimensionada com as necessidades e possibilidades de acesso de cada grupo; e 5) a constituição de convergências e redes que contribuem não só para consolidar os processos, como para dar visibilidade às ações.

Os *games* no contexto da CCS para a construção de narrativas históricas

É recorrente na literatura a utilização dos *games* para o estudo de registro e disseminação da história, uma vez que esse tipo de produção, segundo Bello e Vasconcelos (2017), apresenta um discurso sobre o passado por meio de narrativa audiovisual ambientada em espaços virtuais estruturados em regras de jogo.

Os jogos eletrônicos são resultado de um processo histórico de desenvolvimento de questões sócio-tecnológicas a partir do cinema e do computador, e sua particularidade é expressa em sua relação específica entre sua forma e conteúdo, isso é, entre as estruturas de regras, a composição audiovisual, as possibilidades de interatividade e a narrativa transmitida. É possível observar em tal composição múltiplas dimensões do social, tanto em sua representação imagética, quanto na própria maneira em que foram historicamente construídos para serem jogados, já que a interatividade coloca o jogador em uma posição onde sua ação é constantemente requisitada e causa interferência e resposta do emissor eletrônico (Bello e Vasconcelos 2017, 221-222).

Dessa forma, para captar a essência das representações no contexto da CCS em mídias como videogames é crucial considerar como elas se inserem em seu próprio contexto histórico e nas identidades envolvidas. Isso significa entender a perspectiva dos criadores, levando em conta seu tempo, cultura e técnicas, a fim de verificar como eles visualizaram ou desejavam o passado. Em outras palavras: essas representações não comunicam a história de forma literal, mas sim como foi escolhida e interpretada, refletindo uma memória histórica socialmente moldada.

Neste cenário, é importante considerar, também, a imaginação. Apesar de a história ser inventada e simulada pelo jogador, não há fontes concretas para uma análise direta. As possibilidades de interpretação se expandem, já que esses “experimentos” com diferentes cenários

históricos oferecem uma variedade quase ilimitada de possibilidades (Eucídio, 2010). No entanto, as identidades culturais exploradas pela narrativa, acabam por garantir uma espécie de legitimidade dos temas envolvidos, como prevê a CCS.

García (2006) destaca que esse aspecto é uma das principais forças dos *games* com temas históricos. Ao colocar o jogador no papel de um personagem histórico, a narrativa permite que as ações dos jogadores afetem a história simulada e provoquem reações dos oponentes. De acordo com autor, esse processo é benéfico, uma vez que “ajuda” os jogadores a entender como as ações dos personagens do passado tiveram efeitos significativos na história.

Atualmente, é impossível ignorar a interconexão entre a historiografia acadêmica e a história pública amplamente disseminada pelos meios digitais (Malerba 2017). O crescente número de jogos digitais na cultura histórica atual tem possibilitado a exploração de novas fronteiras de diálogo entre a historiografia e os chamados *history games* (Telles e Alves 2015). Esses jogos não apenas destacam seu potencial para o aprendizado do pensamento histórico, mas também surgem como novos formatos populares de interpretação e comunicação do passado.

O povo Huni Kuin: Breve contexto histórico

O povo Huni Kuin habita a fronteira brasileira-peruana da Amazônia. Em território brasileiro, as aldeias estão localizadas no estado do Acre, perto do município de Jordão, e se espalham pelos rios Taruacá, Jordão, Breu, Muru, Envira, Humaitá e Purus. Os Huni Kuin constituem a maior população indígena do Acre, com aproximadamente 7,567 indivíduos contabilizados (IBGE e FUNAI 2009).

Huni Kuin é a forma como esse povo indígena se autodenomina, e significa “povo verdadeiro” ou “povo da fumaça” em Hatxa Kuin, a língua derivada do tronco linguístico Pano. Os Huni Kuin também são conhecidos como Kaxinawá, nome que ganharam de outros povos.

A divisão entre os sexos é uma das bases da sociedade Kaxinawá e marca mais a vida cotidiana desse povo do que qualquer outra categorização. As crianças, assim que aprendem a andar sozinhas, são encaminhadas às atividades consideradas próximas de seu gênero. As tarefas produtivas consideradas mais importantes são feitas por homens e mulheres na fase adulta (Amazônia Latitude 2019).

A etnia Huni Kuin é formada por verdadeiros botânicos que trabalham com espécies vegetais medicinais integradas ao ambiente da floresta. Os desenhos típicos Huni Kuin respeitam a geometria sagrada ensinada pela Yube (Jiboia) e são denominados kenês. Mais que mera

decoração, simbolizam cura e proteção, e aparecem nos corpos, nas cerâmicas, na tecelagem e em adereços.

Com a chegada dos seringueiros no final do século XIX, muitos Huni Kuin decidiram avançar para as áreas mais isoladas da floresta com o intuito de fugir da escravidão. Os que se renderam ao domínio dos seringueiros acabaram se afastando da cultura indígena tradicional. Fato que até hoje tenta ser revertido pelas demais gerações. Tal resgate das identidades culturais do grupo esbarrou em dificuldades diversas, como a escassez de pessoas que de fato tenham vivido uma vida tipicamente aldeada, presenciando os rituais, cantos, danças, artesanatos, pinturas corporais e demais tradições que fazem parte dessa cultura (Instituto Nawá 2024).

Os Huni Kuin se caracterizam por uma subdivisão de dois grupos linguísticos (Aranque e Pano), com o histórico em comum de sobrevivência à atividade extrativista da borracha e do caucho desde 1860. A migração de nordestinos, bolivianos e peruanos, somada a ataques e massacres contra a população Kaxinawá, resultou no engajamento compulsório da etnia no extrativismo de látex e caucho (Amazônia Latitude 2019).

O jogo “Huni Kuin: Yube Baitana” como fonte de elementos identitários históricos e prática comunicacional

O jogo eletrônico “Huni Kuin: Yube Baitana” foi desenvolvido com o intuito de preservar a memória do povo indígena Kaxinawá, resgatando elementos de suas identidades culturais, ao mesmo tempo em que tenta promover o intercâmbio desses conhecimentos por meio da linguagem dos videogames.

Assim, podemos dizer que a proposta do jogo “Huni Kuin: Yube Baitana” é propiciar uma imersão no universo *huni kuin*, em que os jogadores possam entrar em contato com os elementos identitários indígenas, como os cantos, grafismos, mitos e rituais desse povo, possibilitando uma circulação desse conhecimento por uma rede mais ampla. Em outras palavras: serve como fonte de investigação historiográfica do grupo envolvido, em uma intersecção comunicação, tecnologias e práticas socioculturais.

Conforme dissemos na introdução deste texto, a produção do jogo foi realizada por uma equipe de pesquisadores, uma equipe técnica e de narradores, desenhistas e cantadores indígenas, os quais buscaram um esforço permanente de tradução entre culturas, mídias e formatos. Já o roteiro foi elaborado a partir de cinco histórias do povo Huni Kuin (Kaxinawá), denominadas *Shenipabu Mijyui* (história dos antigos): Yube Nawa Aïbu, Siriani, Shumani, Kuï Dume Teneni e Huã Karu Yuxibu.

- **Yube Nawa Aïbu** conta sobre o aprendizado da medicina nixi pae (ayahuasca) pelo povo Huni Kuin; aprendizado que se deu com o povo jiboia que vive no fundo do lago. Essa versão é contada pelo pajé Dua Busẽ e compõe a primeira fase do jogo.
- **Siriani** conta como aconteceu o aprendizado dos kene (grafismos) pelas mulheres com a Jiboia Encantada. Os kene podem ser vistos hoje nos artesanatos, na tecelagem e na cestaria huni kuin.
- **Shumani** é um encantado da floresta, que corre muito rápido. A história contada pelo cacique Siã (Tadeu Mateus Kaxinawá) conta sobre o aprendizado do uso do jenipapo e do urucum pelos Huni Kuin.
- **Kuĩ Dume Teneni**, história contada pelo cacique Siã (Tadeu Mateus Kaxinawá) mostra como os Huni Kuin aprenderam a reunir o tabaco e as cinzas de árvores para a preparação do rapé (dume deshke) e utilizaram a sua força para vencer os encantados.
- Em **Huã Karu Yuxibu**, o pajé Dua Busẽ conta sobre o surgimento e a classificação das plantas medicinais utilizadas pelos Huni Kuin e o segredo da imortalidade. A história compõe a última fase do game.

Apesar de ser narrado na língua *hatxã kuĩ*, logo na tela inicial, o jogador de “Huni Kuin: Yube Baitana” tem a opção de escolher quatro idiomas para legenda: português, inglês, espanhol e o idioma nativo. Para jogar, é preciso movimentar a personagem usando as setas do teclado ou os botões A, W e D (caso o jogador esteja utilizando um computador). Por meio desses movimentos é possível pular obstáculos e plataformas, pegar itens como alimentos e ervas medicinais, escapar de espinhos, pular sobre buracos e troncos de madeiras. Usando o mouse para mirar e atirar, é possível caçar antas, pacas, veados, porquinhos-do-mato e japós.

No jogo, pode-se ainda juntar kenes (espécie de grafismos) espalhados pelas fases para receber itens especiais, como peças de artesanatos, que dão vários bônus de atributo à personagem. Outro ponto de destaque do game é o fato de que quando a personagem fere animais demais em pouco tempo, as entidades chamadas *Yuxibu* ficam bravas e se vingam transformando as caças em animais agressivos, tornando suas carnes podres e elevando seus atributos como pontos de vida, ataque e área de alcance.

Os alimentos comestíveis, como a banana, a macaxeira, o amendoim e a carne saudável, restauram a força vital do personagem. Já as medicinas, como o cipó, o tabaco e as cinzas de determinadas árvores possibilitam habilidades de pajelança quando se aciona o “especial”.

A partir de uma análise exploratória (Gil 2008), procuramos identificar os elementos identitários que constituem a história Huni Kuin presentes e representados no jogo eletrônico, por meio de narrativa audiovisual construída em um ambiente digital. Para fins de sistematização, elencamos cinco categorias, conforme se segue:

- 1) **HISTÓRIAS E MITOS:** O jogo apresenta uma variedade de histórias, mitos e lendas do povo Huni Kuin. Essas narrativas de caráter simbólico-imagético são frequentemente baseadas em eventos históricos, figuras lendárias ou experiências espirituais significativas para a comunidade. Em outras palavras: não é uma realidade independente, mas evolui com as condições históricas e étnicas relacionadas à cultura envolvida. No caso do jogo analisado, por meio dessas histórias, os jogadores podem aprender sobre a visão de mundo dos Huni Kuin, seus valores éticos, suas relações com a natureza e sua compreensão do universo.



Figura 1 — Lenda da jiboia Yube
Fonte: Reprodução de tela do jogo Huni Kuin: Yube Baitana.

- 2) **ARTE TRADICIONAL:** O estilo visual do jogo é fortemente influenciado pela arte tradicional dos Huni Kuin, entendida como práticas estilizadas que remetem ao caráter moral do povo envolvido. Pode-se dizer que é uma forma de expressão e comunicação coletiva. No *game* foco deste estudo, inclui padrões geométricos, formas abstratas, e representações de figuras e símbolos significantes para a cultura Huni Kuin. Essa estética reflete não apenas a estética visual, mas também os valores, mitos e tradições da comunidade.
-



Figura 2 — Os kenes (grafismos) criados pelos Huni Kuins
Fonte: Reprodução de tela do jogo Huni Kuin: Yube Baitana.

- 3) **TRILHA SONORA CULTURAL:** A trilha sonora do jogo é composta por músicas autênticas e instrumentos tradicionais Huni Kuin, como flautas, tambores, maracás e outros instrumentos de percussão. Essa música tradicional é criada em colaboração com membros da comunidade Huni Kuin, garantindo uma representação autêntica e respeitosa de sua cultura musical, de origem remota e ancestral e caráter poético que envolve, não só a história da comunidade, mas ainda a expressão de crenças e formas de organizações sociais.



Figura 3 — Música tradicional do povo Huni Kuin
Fonte: Reprodução de tela do jogo Huni Kuin: Yube Baitana.

- 4) **FIGURAS MÍTICAS E SERES SOBRENATURAIS:** O jogo Huni Kuin apresenta uma variedade de personagens e seres míticos que desempenham papéis importantes na cosmologia e na mitologia do povo Huni Kuin. Estes podem incluir deidades, espíritos da natureza, animais mágicos e outras entidades sobrenaturais que habitam o mundo do jogo e influenciam a vida dos personagens. Tratam-se de recursos simbólicos para expressões de comportamentos e sentimentos envolvidos na organização da comunidade.



Figura 4 — A Jiboia Encantada
Fonte: Reprodução de tela do jogo Huni Kuin: Yube Baitana.

- 5) **LÍNGUA HUNI KUIN:** O jogo pode incorporar palavras, frases e diálogos na língua Huni Kuin. Isso não apenas adiciona autenticidade cultural ao jogo, mas, também, promove a preservação e a revitalização da língua indígena, que é uma parte vital da identidade do povo Huni Kuin. Sabe-se que os processos de comunicação não podem ignorar as particularidades de cada língua. Pelo contrário, deve se apoiar nelas para se legitimar. Dessa forma, as exposições e trocas linguísticas são “saudáveis” quando ocorrem em um contexto de equidade e respeito como visto no *game* analisado.



Figura 5 — Introdução do jogo, onde se pode optar por jogar com a língua original dos Huni Kuin
Fonte: Reprodução de tela do jogo Huni Kuin: Yube Baitana.

Ressalta-se, por fim, que o fato de considerarmos o jogo eletrônico “Huni Kuin: Yube Baitana” como uma fonte historiográfica digital não o isenta de pensarmos em um contexto específico de espaço e tempo, considerando que se trata de uma narrativa contada e de uma memória reconstruída por parte de um grupo. Porém, a partir das diferentes formas de apropriação e representação dos elementos identitários verificados, percebe-se que as dinâmicas de escolha levam em consideração aspectos vistos na CCS, como apropriação dos processos e dos conteúdos comunicacionais; a língua e os elementos identitários em comum dando legitimidade à narrativa; a geração de conteúdos próprios resgatando o saber acumulado através de gerações, além do uso da tecnologia apropriada e dimensionada com as necessidades e possibilidades de acesso de cada grupo, no caso “materializado” em um formato alternativo de game (e não, os tradicionais livros, documentários etc.), permitindo, ainda, uma interação e convergências em rede de pessoas que, não necessariamente, têm relação com a cultura envolvida, mas se identificam, de alguma maneira, com o ato de jogar.

Considerações finais

O estudo sobre a construção de narrativas históricas digitais em jogos, com foco na cultura do povo indígena Huni Kuin, nos conduziu neste trabalho a algumas reflexões sobre a interseção entre tecnologia, comunicação e historiografia. O jogo eletrônico "Huni Kuin: Yube Baitana" se mostrou, dessa forma, não apenas uma tentativa de preservação da memória e identidade cultural

Huni Kuin, mas, também, uma inovação no campo da representação e disseminação do conhecimento histórico.

Ao considerar o jogo eletrônico como uma fonte historiográfica digital, reconhecemos a importância de contextualizar sua narrativa dentro de um espaço e tempo específicos, compreendendo-a como uma memória reconstruída por parte de um grupo. No entanto, a utilização de elementos identitários verificados no jogo e indícios sobre a forma de produção – que, reconhecemos, requer pesquisa futura mais aprofundada – revela dinâmicas de apropriação e representação que se alinham com os princípios da Comunicação para a Transformação Social (CCS), promovendo a participação democrática, a valorização da língua e cultura indígena, e a geração de conteúdos próprios que resgatem o saber acumulado através de gerações.

Por fim, destacamos que o jogo "Huni Kuin: Yube Baitana" representa uma experiência única de imersão na cultura e história do povo Huni Kuin, ao mesmo tempo em que desafia conceitos tradicionais de narrativa histórica e abre novas possibilidades de representação e disseminação do conhecimento histórico em ambientes digitais comunicacionais. Ainda que haja lacunas e que se trate do resultado de uma memória construída – conceito que não chegamos a trabalhar aqui por delimitações do formato artigo – é um exemplo inspirador de como a tecnologia pode ser utilizada de forma criativa e responsável para preservar e compartilhar as histórias e tradições de povos indígenas, contribuindo para uma maior valorização e reconhecimento de sua rica herança cultural.

Referências

- Amazônia Latitude. O resgate da tradição Huni Kuin, 2019. Disponível em: <https://www.amazonialatitude.com/2019/10/16/o-resgate-da-tradicao-huni-kuin/#:~:text=Sua%20hist%C3%B3ria%20%C3%A9%20marcada%20por,deles%20permaneceu%20em%20territ%C3%B3rio%20brasileiro>. Acesso em: 18 mar. 2024.
- Bello, R. S, e Vasconcelos, J. A. O videogame como mídia de representação histórica. *Revista Observatório*, Palmas, v. 3, n. 5, p. 216-250, agosto. 2017.
- Brasil, E, e Nascimento, F. L. História digital: reflexões a partir da Hemeroteca Digital Brasileira e do uso de CAQDAS na reelaboração da pesquisa histórica. *Estudos Históricos* Rio de Janeiro, v. 33, n. 69, 196-219, Janeiro-Abril 2020.
- Briggs, A, e Burke, P. *Uma história social da mídia: De Guttemberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- Escudero, C. “Comunidades em festa: a construção e expressão das identidades sociais e culturais do imigrante nas celebrações das origens”. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, 2017.
- EUCÍDIO, F. “Jogos digitais e aprendizagem: o jogo *Age of Empires III* desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores?”. Tese (Doutorado em Programa de Pós Graduação em
-

Educação da Faculdade de Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte (MG), 2010.

García, S. G. Playing with the past: the role of digital natives in how we understand history. *Current Developments in Technology-Assisted Education*, 2006.

Gil, Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas, 2008.

Gumucio-Dagron, A. Comunicación para el cambio social: clave del desarrollo participativo. *Signo y Pensamiento*, 58 (XXX), pp. 26-39, 2011.

Hall, S. Identidade Cultural e Diáspora. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, n.24, p.68-75, 1996.

Hall, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.; FUNAI – Fundação Nacional do Índio. O Brasil Indígena. Projeto de Promoção da Cultura Indígena Asurini do Xingu – Museu do Índio, 2009. Disponível em:

https://indigenas.ibge.gov.br/images/pdf/indigenas/folder_indigenas_web.pdf. Acesso em: 19 mar. 2024.

Instituto Nawá. Site oficial. Os Huni Kuins. Instituto Nawá, 2024. Disponível em: <https://institutonawa.org/pt_br/uncategorized/lorem-ipsum-dolor-3/> Acesso em: 18 mar. 2024.

Lucchesi, A. Por um debate sobre História e Historiografia Digital. *Boletim Historiar*, n. 02, mar./abr. 2014, p. 45-57.

Lucchesi, A. História e Historiografia Digital: diálogos possíveis em uma nova esfera pública. Trabalho apresentado no XXVII Simpósio Nacional de História – Conhecimento Histórico e Diálogo Social - ANPUH. Natal (RN), de 22 a 26 de julho de 2013. Disponível em: https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548874925_2b1f92411cb733640b4eba3247c5ba43.pdf. Acesso em: 13 mar. 2024.

Malerba, J. Os historiadores e seus públicos: desafios ao conhecimento histórico na era digital. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v.37, n.74, 2017, p.135-154.

Maynard, D. C. S. Passado eletrônico: notas sobre história digital. *Acervo*, Rio de Janeiro, v. 29, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 2016 – p. 103-116.

Nicodemo, T. L.; Rota, A. R.; Marino, I. K. (Orgs.). *Caminhos da história digital no Brasil*. Vitória: Milfontes, 2022.

Peruzzo, C. M. K. Conceitos de comunicação popular, alternativa e comunitária revisitados e as reelaborações no setor. *ECO-Pós*, v. 12, n. 2, maio-agosto 2009, p.46-61.

Soares, F. da S.; Rovai, M. G. de O.; Carvalho, B. L. P. de.; Porto Jr., F. G. R. (Orgs.). História digital: perspectivas, experiências e tendências. *Revista Observatório*, Palmas, v. 3, n. 5, agosto. 2017.

Sodré, M. Antropológica do Espelho – *Uma Teoria da Comunicação Linear em Rede*. Petrópolis: Vozes, 2012.

Telles, H.; Alves, L. Narrativa, história e ficção: os *history games* como obras fronteiriças. *Comunicação e Sociedade*, Braga, vol.27, 2015, p.303-317.

Thompson, J. B., *A mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 2014.

Recebido: 20 de março de 2024

Aprovado: 18 de junho de 2024