

VIDEOGAME E ENSINO: A GEOGRAFIA NOS GAMES.

VIDEOGAME AND TEACHING : GEOGRAPHY IN GAMES

MARCOS RODRIGUES ORNELAS DE LIMA

Me. Geografia (UFRJ) e doutorando em Geografia (UERJ).

Professor do Colégio Pedro II (Campus São Cristóvão II).

Coordenador do Núcleo de Games, Atividades e Metodologia de Ensino (NuGAME)

marcoslima.geo@gmail.com

RESUMO: OS JOGOS ELETRÔNICOS POSSUEM UMA ESPACIALIDADE QUE TEM SE MANTIDO LONGE DAS SALAS DE AULA, SEJA PELA NÃO APROPRIAÇÃO DOS GAMES COMO OBJETO DA GEOGRAFIA ESCOLAR, OU AINDA PELA NÃO UTILIZAÇÃO DOS VIDEOGAMES COMO FERRAMENTAS DE ENSINO. O PRESENTE ARTIGO BUSCA CONTRIBUIR COM ALGUMAS QUESTÕES NO SENTIDO DE APROXIMAR GEOGRAFIA, GAMES E ENSINO, TENDO COMO REFERÊNCIA PRÁTICAS DESENVOLVIDAS NO NUGAME – NÚCLEO DE GAMES, ATIVIDADES E METODOLOGIA DE ENSINO – NO COLÉGIO PEDRO II.

PALAVRAS-CHAVE: JOGOS ELETRÔNICOS; ENSINO; NUGAME.

ABSTRACT: VIDEO GAMES OWN A SPATIALITY HAS KEPT AWAY FROM THE CLASSROOMS, EITHER BY THE NOT APPROPRIATION OF THE GAMES LIKE EDUCACIONAL GEOGRAPHY OBJECT, OR EVEN BY THE NON-USE OF THE VIDEOGAMES AS EDUCATION TOOLS. THIS ARTICLE SEEKS TO CONTRIBUTE WITH SOME ISSUES IN THE EFFORT TO APPROXIMATE GEOGRAPHY, GAMES AND EDUCATION, HAVING AS REFERENCE DEVELOPED PRACTICES IN NUGAME – NÚCLEO DE GAMES, ATIVIDADES E METODOLOGIA DE ENSINO – NO COLÉGIO PEDRO II.

KEYWORDS: ELECTRONIC GAMES; EDUCATION; NUGAME.

INTRODUÇÃO

Imagine uma atividade tão gratificante que seus participantes já teriam gasto coletivamente 5,93 milhões de anos fazendo isso e que essa atividade fosse um jogo eletrônico. Parece impossível? Pois bem, não só é verdade como o jogo foi lançado em 2004 e hoje possui um total geral de mais de 50 bilhões de horas coletivas ou 5,93 milhões de anos – World of Warcraft.

Mcgonigal (2011) ao colocar esse número em perspectiva, observa que 5,93 milhões de anos correspondem, praticamente, ao momento da história em que nossos primeiros ancestrais ficaram de pé. Ou seja, como conclui a autora “por medida, já passamos mais tempo jogando World of Warcraft do que evoluindo como espécie” (p. 63).

Claro que a conclusão da autora é um tanto quanto superestimada, mas é inegável o papel que os jogos eletrônicos desempenham nas sociedades modernas. O crescimento do mercado de jogos eletrônicos produziu um novo campo para ciências sociais (FERNANDES et al., 2009; SANTAELLA & FEITOSA, 2009; ZANOLLA, 2010) e em particular para a Geografia (DRUMMOND, 2014). Entretanto, a Geografia Escolar tem dado pouca atenção para esse novo campo, seja enquanto objeto inteligível a partir da disciplina ou mesmo como uma ferramenta de ensino amplamente difundida entre os alunos (LIMA, 2015).

O presente trabalho busca contribuir para suprir essa ausência a partir de dois itens relacionados ao tema: i) games, explicitando o que se entende por jogos eletrônicos; e, ii) ensino, ilustrando a partir da criação de um núcleo de pesquisa no Ensino Básico de que forma games e o ensino podem dialogar a partir da Geografia.

GAMES: ESPAÇO, JOGOS E GAMIFICAÇÃO

Um conjunto indissociável de sistemas de objetos e ações. Para o leitor familiarizado com o debate acerca da Geografia e seu objeto, a frase inicial remete a uma definição amplamente

difundida do que seria o espaço geográfico; para outros leitores, pode significar um tanto de outras possibilidades de interpretação, dentre as quais se inserem a definição de jogos.

Do mais simples ao mais complexo, os jogos utilizam um sistema de objetos que podem ser o corpo ou mesmo um pequeno fragmento de rocha, assim como envolvem ações que dão sentido à prática desenvolvida a partir daquele sistema de objetos. Os jogos se realizam e ganham sentido através do conjunto formado pelos objetos utilizados em cada jogo e das ações que dão sentido a ele.

Moreira (2007) ao trabalhar as relações sociais e os arranjos espaciais utiliza a quadra poliesportiva como metáfora para explicitar sua análise. Dessa forma, nosso esforço aqui é caminhar no sentido inverso: utilizar o espaço como metáfora para explicar o que entendemos como jogos, e em particular, como games.

Para Huizinga (2012), o historiador holandês e autor do clássico *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura, publicado originalmente em 1938, o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica, é uma função significativa, ou seja, carrega um determinado sentido. Para o autor, “no jogo existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” (p. 4). Esse sentido à ação não ocorre da mesma forma em todos os lugares, ao passo que uma mesma dinâmica desenvolvida em diferentes espaços pode se caracterizar como jogo em uma e não em outra. Para o autor, o lúdico desempenha esse papel de caracterização da ação como jogo. E em que um game se diferencia e se aproxima dessa noção de jogo?

A palavra game, no presente trabalho, refere-se aos videogames ou jogos digitais jogados em diversas plataformas (computadores, consoles, dispositivos móveis etc.). Esse tipo de jogo tem características próprias, que os distinguem de outras mídias, como defende Galisi (2009):

Um jogo é um objeto que se assemelha a muito outros, mas possui as suas

especificidades; sendo assim, tem a sua própria metodologia de desenvolvimento. Ele se assemelha a um website, pelo fato de possuir uma interface digital e visual, mas um website não tem elementos fundamentais para o sucesso de um videogame, como regras e estratégias de jogos; é similar a um filme, pois, em muitos casos, apresenta cenário, personagens e roteiro, mas, até que se prove o contrário, o cinema é um meio cuja estrutura (quadro a quadro) é linear e cuja interação é pouco participativa, no que diz respeito à construção da narrativa por parte do usuário. Desenvolver um jogo é, muitas vezes, parecido com construir um software aplicativo, mas este é uma ferramenta, e o jogo é um produto de entretenimento e cultura. (p. 234)

Se os jogos envolvem uma dimensão lúdica a partir de um sistema de ações carregados de significados, os games fazem o mesmo, porém a partir de um outro sistema de objetos marcados por interfaces digitais. Aqui a prática não se realiza nos moldes de uma quadra poliesportiva tradicional, mas conforme já ressaltamos em Lima (2015) produz uma espacialidade com ressignificações na construção de lugares e territórios. Nesse sentido, se a quadra poliesportiva pode ser uma analogia para explicar o espaço, o espaço pode ser uma analogia para explicar os games.

Nesse sentido, o debate em torno do termo gamificação revela o quanto jogos e games são dois lados de uma mesma moeda, mas com especificidades para além de seus arranjos espaciais.

Imagine sair para correr pela manhã, fazendo uma atividade física com grandes benefícios em relação a sua saúde, ouvindo o som da rua, observando as paisagens que a cidade pode lhe oferecer. Então, se animou? Muitos não. Diante dessa situação, a Nike, em parceria com a Apple, criou o Nike Plus, que é um aparelho que conta os passos que um usuário dá ao andar ou correr. Além de contar os passos do corredor, o programa registra recordes, compara

desempenhos em uma rede social com outros usuários, e, mediante “quebra de recordes” e cumprimento de tarefas, premia os usuários com medalhas/troféus virtuais, etc. A Nike gamificou a atividade de correr e praticar um esporte.

A situação acima ilustra como uma mesma ação pode ganhar diversos sentidos a partir do seu significado. A gamificação não implica em criar um game que aborde um problema, recriando a situação em um cenário virtual, mas sim usar as mesmas estratégias e métodos utilizados para resolver aqueles problemas nos cenários virtuais em situações reais. Logo, gamificar não significa necessariamente criar um jogo reproduzindo uma dada ação da realidade. A gamificação pressupõe a utilização de elementos encontrados nos games em outras atividades que não estão diretamente associadas a eles, tais como sistemas de feedback e recompensas, narrativas, conflito, cooperação, competição, objetos e regras claras, níveis, tentativa e erro, interação e principalmente diversão (FARDO, 2013).

O termo *gamification* foi traduzido como gamificação e ludificação, evidenciando essa distinção, ainda em debate, sobre o que é transformar uma atividade de forma lúdica e o que é transformá-la a partir de um processo de gamificação. Utilizar elementos lúdicos voltados para o ensino não necessariamente representa um processo de gamificação. Como alerta Fardo (2013), “abordar um problema de forma lúdica não implica em contemplar objetivos e seguir uma metodologia mais precisa, que é o que a gamificação propõe” (p. 2).

Vejam como esse debate pode ser aplicado em espaços de aprendizagens, ou como games e ensino podem dialogar.

O ESPAÇO: A CONSTRUÇÃO DO NuGAME

Imagine uma situação onde o aluno passa mais de 8 horas por dia tentando resolver um problema, mesmo com todos os atrativos que teoricamente poderiam afastá-lo dessa tarefa. Agora imagine que ele paga valores elevados para ter o direito de se colocar nessa posição e

que quando não consegue solucionar, não hesita em procurar ajuda para desvendar a questão, buscando outros interlocutores. Pois bem, essa situação ocorre quotidianamente e infelizmente não é na escola. A indústria dos jogos eletrônicos tem criado um dado que as escolas, em sua maioria, têm dificuldade para incorporar ao seu cotidiano. A situação ilustrada acima traz implícito um ponto importante: os jogos eletrônicos são ferramentas de aprendizagem (LIMA, 2015). Eles, segundo a literatura educam de alguma forma: seja no sentido de reforçar práticas inadequadas como o consumo (CABRAL, 1997); ou para a violência (AGUIAR, 2002), ou para o entendimento da história (ARRUDA, 2011). De uma forma ou de outra, nos últimos anos essa dimensão pedagógica dos jogos eletrônicos vem ganhando espaço dentro da Academia e infelizmente, não vem ganhando eco nas salas de aula.

Como então criar pontes entre uma atividade que o aluno pratica intensamente em casa – jogar - com uma atividade que ele pratica pouco na escola – aprender? Simples: aprender jogando. A resposta parece simples, mas sua execução é complexa e cheia de obstáculos.

Um dos grandes obstáculos para inserir os jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas no ambiente escolar é desconstruir alguns mitos sobre o tema. Em sua maioria o discurso produzido em relação aos games se resume a problemática do vício, da violência, dos transtornos de atenção, dentro daquilo que Triclot (2014) aponta como uma atmosfera de pânico moral.

Mattar (2010) lembra que no início, os estudos sobre os efeitos da televisão em crianças e jovens também privilegiaram a questão da violência. Entretanto, ao partir dessa premissa, considerando as máquinas como produtoras de comportamentos, desconsideraram-se as outras variáveis que atuam em paralelo, seja no sentido de reforçar esses comportamentos ou mesmo negá-los por completo. Esse fetichismo da técnica produz leituras simplistas que se difundem amplamente no senso comum e em muitos casos, criam obstáculos para utilizarmos os games como práticas de ensino.

Como observa Mattar (2010) além da resistência natural da escola em lidar com o novo, muitas das informações que recebemos sobre games vêm de pessoas que não jogam. Ainda de acordo com o autor, é importante notar que games ainda são considerados pela sociedade formas culturais ilegítimas e triviais, não sendo posicionados no mesmo nível de filmes, livros, músicas etc.

Partindo desse desafio, no início de 2015, foi criado no Colégio Pedro II o **NuGAME - Núcleo de Games, Atividades e Metodologia de Ensino** (www.nugame.org) com a proposta de levar os games para dentro da escola como ferramenta de ensino. Desde o início, dois pontos eram balizares na construção de um espaço com esse propósito: a) o objetivo não era criar um espaço para abrigar uma turma inteira do ensino regular e; b) a produção de pesquisas no interior do núcleo seriam mediadas pelos professores responsáveis e pelos alunos.

Embora os games sejam uma prática amplamente difundida entre os jovens, e não apenas entre eles, existem aqueles que não se interessam por essa atividade. Nesse sentido, gamificar uma atividade poderia acabar afastando um aluno das habilidades que pretendem ser desenvolvidas no NuGAME. Participar do núcleo deveria ser uma opção para os alunos interessados e não uma imposição institucional. O segundo ponto se deve a preocupação de reconhecer que os alunos, em alguns casos, possuem um domínio maior não só do acervo de jogos, como das habilidades trabalhadas nos games. Reconhecer isso e dar a eles o papel de mediador na construção de uma metodologia que utilize os videogames como ferramenta de ensino, inverte o papel usual do professor como mediador na sala de aula.

Tendo como referência esses dois pontos foram selecionados alunos-pesquisadores do ensino básico (8º e 9º anos do Ensino Fundamental II) para participarem do núcleo.

Importante destacar que os jogos utilizados para as pesquisas no NuGAME são os chamados jogos comerciais, os quais são produzidos

para atingirem o maior número possível de consumidores e mesmo apresentando dimensões pedagógicas em sua relação com o consumidor, essa não é no sentido *stricto sensu* de uma pedagogia escolar (GULARTE, 2010). Essa ressalva é importante tendo em vista a quantidade de trabalhos já realizados em diversas escolas sob a tutela dos chamados jogos educativos. Embora seja inegável o ganho de participação por parte dos alunos através de jogos desse gênero no ambiente escolar, eles apresentam algumas limitações importantes: são jogos de orçamento reduzido se comparado aos jogos comerciais, o que acarreta uma perda do componente gráfico e musical que não pode ser desconsiderada em uma sociedade cada vez mais imagética; são em sua maioria monotemáticos e não despertam nos alunos interesses para além da sala de aula e por fim, e mais importante, não fazem parte do cotidiano dos alunos. Em outros termos, os jogos escolhidos em sua maioria fazem parte do grupo de games considerados como vilões na formação dos jovens.

O uso desse tipo de jogo só foi possível através da colaboração da direção da escola e dos responsáveis dos alunos-pesquisadores, que assinaram um termo autorizando a utilização de games, independente da faixa etária, com fins pedagógicos dentro do NuGAME.

Selecionados os alunos-pesquisadores, começou o trabalho no sentido de desenvolver uma metodologia que permitisse a construção de um espaço onde games e ensino fossem a tônica dos objetos e ações desenvolvidos. Embora não seja para trabalhar conceitos da Geografia, o trabalho de Arruda (2011) traz um indicativo de caminho ao utilizar uma gama de jogos, como Age of Empires, Civilization, Rome, Total War e outros para trabalhar conceitos-chave da História: democracia, totalitarismo, monarquia. Buscando trilhar caminho semelhante, elencamos três linhas de trabalho para utilizarmos os jogos eletrônicos para trabalhar conceitos-chaves da Geografia:

a) Assassins Creed e a paisagem: através da série de jogos da série buscamos com os alunos

verificar de que forma as paisagens representadas no jogo, referentes a outros momentos históricos (Jerusalém em 1191 ou a Paris da Revolução Francesa), estariam hoje. O que mudou na paisagem? Ainda existem marcas na paisagem que permanecem inalteradas? Quais os usos dessas marcas que não foram alteradas? O jogo ajuda a visualizar as rugosidades no espaço?



Figura 1 | *Assassins Creed (2007) com a reprodução de Jerusalém em 1191 no jogo e imagem de Jerusalém hoje*
 Fonte: UBISOFT, 2007 / <http://www.asia-turismo.com/imagens/muro-lamentacoes.jpg>

b) GTA e a organização interna da cidade: o objetivo é andar pela cidade de Los Santos e perceber diversos processos representados, tais como: segregação sócio-espacial, organização interna da cidade e outros. A cidade fictícia de Los Santos, baseada em Los Angeles, é um rico laboratório para trabalhar a Geografia Urbana com os alunos. Onde encontramos processos de auto-segregação em Los Santos? E segregação imposta? Qual a localização dessas áreas em relação ao CBD (Central Business District)?



Figura 2 | *GTA V (2013) diferentes processos de segregação sócio-espacial observados em Los Santos.*
Fonte: ROCKSTAR NORTH, 2013

c) *Street Fighter* e construção de cenários geográficos: o jogo possui diversos símbolos no seu cenário relacionados ao momento histórico em que foi criado. Nessa linha de trabalho, o objetivo é jogar e mapear a paisagem identificando a forma como os elementos de cada país foram representados. Qual a ideia transmitida no cenário do personagem brasileiro Blanka? Como a URSS era representada no contexto da Guerra fria?

A utilização de games na escola é uma estrada com vários caminhos e fluxos. Podemos dizer que as linhas de pesquisa representam a relação mais íntima dentro dos objetivos propostos, porém em paralelo outras atividades, com menor interação entre games e ensino, estão sendo desenvolvidas no NuGAME. Uma delas merece ser destaca por permitir que mesmo professores que não joguem videogame possam desenvolver com seus alunos essa atividade.



Figura 3 | *Street Fighter II (1991) diferentes representações do espaço e do tempo carregadas de significados do período em que o jogo foi criado*
Fonte: CAPCOM, 1991

Imagine você chegar em uma festa onde não conhece ninguém. Provavelmente você vai se sentir desconfortável e um pouco deslocado. Ver um rosto conhecido vai ajudar a “aliviar a tensão”. Imagine sentar para fazer uma prova, o que geralmente é um momento tenso, e encontrar um rosto conhecido na prova. Isso não traria um certo alívio? Pensando nisso, foi desenvolvida uma dinâmica com os alunos do NuGAME onde eles deveriam formular questões de diversas disciplinas para as avaliações formais, tradicionalmente elaboradas pelos professores, utilizando os jogos de videogame como contextualização nas questões. Embora não envolva um processo de gamificação, essa atividade revelou a importância de transferir a mediação para os alunos dentro dos objetivos de criar um diálogo entre game e ensino.

Pioneira no país no debate sobre jogos e ensino, Alves (2005) ressalta as comunidades de

aprendizagem que se formam em torno dos jogos. Para a pesquisadora

A aprendizagem que é construída em interação com games não é mera cópia mecânica das situações vivenciadas, mas uma resignificação que os jogadores fazem das imagens e ações presentes nos conteúdos dos jogos eletrônicos mediante seus modelos de aprendizagem construídos ao longo de sua estruturação como sujeitos (p. 118).

Assim como cada jogador terá um olhar sobre o jogo, diversas leituras daquele espaço representado nos games serão possíveis. Embora a elaboração de questões seja destinada às avaliações formais, a sua dinâmica de construção pelos alunos-pesquisadores do NuGAME atua dentro do exposto na passagem acima, mas em sentido inverso, possibilitando uma resignificação dos conteúdos a partir dos jogos feita pelos próprios jogadores.

GAME OVER OU CONTINUE?

A proposta do trabalho em tela era de trazer para o debate alguns pontos para se pensar a relação entre games e ensino. O debate sobre videogame e ensino nos é bastante caro, pois como ressalta Zanolla (2010) se os educadores

se alienarem do debate, ele será feito por pesquisadores de outras áreas.

As atividades desenvolvidas no NuGAME até o momento nos permite concluir que os chamados jogos comerciais carregam uma rica Geografia e negligenciá-la é mais do que desconsiderá-la como uma ferramenta de ensino, mas também desconsiderar o espaço e sua diversidade. Se o espaço metaforicamente pode ser entendido como uma quadra poliesportiva, desconsiderar os games é retirar da quadra o jogo mais divertido e mais praticado por muito dos alunos. Ou ainda, é utilizar a quadra não em suas múltiplas possibilidades de práticas esportivas e sim para sentar no chão e jogar jogos de tabuleiro.

No Brasil, o primeiro Atlas foi publicado em 1868. Trata-se do Atlas do Império do Brasil, de Candido Mendes de Almeida, e foi destinado aos alunos do Imperial Colégio Pedro II (AGUIAR, 2004). Passados quase 150 anos, a primeira experiência de um núcleo voltado para o ensino básico utilizando videogame como uma nova cartografia surge na mesma escola, e se hoje quase todas as instituições de ensino utilizam um Atlas, a proposta do NuGAME é pensar uma metodologia na qual em um futuro não muito distante outras escolas possam utilizar os games como ferramenta de ensino capaz de ajudar na leitura e reconstrução do espaço à luz da Geografia.



Figura 4 | Reunião dos alunos-pesquisadores do NuGAME (abril / 2015)
Fonte: O autor, 2015.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, V. T. B. de. Atlas Escolares: imagens e representações do mundo e dos lugares. **GeoUERJ**, Revista do Departamento de Geografia, n.15-16, p. 153-159, 1º e 2º semestre. 2004.
- AGUIAR, T. Na trincheira do virtual. **Veredas**, n. 76, abr. 2002. Disponível em: <www.cultura-e.com.br/Site/rvsVer/Edicao76/Especial03.asp.> Acesso em: 12 abr. 2002.
- ALVES, L. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005. 255p.
- ARRUDA, E. P. O papel dos videogames na aprendizagem de conceitos e analogias históricas pelos jovens. **Ensino em Re-Vista**, v. 18, n. 2, p. 287-297, jul./dez. 2011.
- CABRAL, F. Jogos Eletrônicos: técnicas ilusionistas ou emancipadoras. **Revista USP**, n. 35, p. 134-145, set./nov. 1997.
- DRUMMOND, W. **Representação espacial nos videogames: explorando o caso Simcity 4**. 135 f. Dissertação (Mestrado em Geografia)-PPGG, UFRJ, 2014.
- FARDO, M. L. A. Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, jul. 2013.
- FERNANDES, A. M., CLUA, E. W. G, ALVES, L. & DAZZI, R. L. S. (Org.). **Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas**. Florianópolis: Visual Books, 2009. 254p.
- GALISI, D. Videogames: ensino superior no Brasil. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 272p. p. 223-238
- GULARTE, D. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2010. 190p.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7ª ed. São Paulo, Perspectiva, 2012. 243p.
- LIMA, M. R. O. de. Videojogos, Geografia e ensino: em busca de um diálogo. In: IX CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TIC NA EDUCAÇÃO. 9., 2015, Braga. **Anais...** Braga: Universidade do Minho, 2015. CD-ROM.
- MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181p.
- MCGONIGAL, J. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. Nova York: Penguin Books, 2011. 377p.
- MOREIRA, R. **Pensar e ser em geografia**. São Paulo: Contexto, 2007. 188p.
- SANTAELLA, L. & FEITOSA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. 254p.
- TRICLOT, M. Super Mario chega ao museu. **Le monde diplomatique Brasil**, ano 7. n. 78, jan. 2014.
- ZANOLLA, S. R. S. **Videogame: educação e cultura**. São Paulo: Alínea, 2010. 190p.

JOGOS

- CAPCOM. **Street Fighter II: The World Warrior**. Osaka: Capcom, 1991. Disponível para Arcade e conversões para Super NES e Commodore 64, IBM PC e Commodore Amiga.
- ROCKSTAR NORTH. **GTA V. Nova York**: Rockstar Games, 2013. Disponível para Playstation 3, Xbox 360, Playstation 4, Xbox One e PC.
- UBISOFT. **Assassins Creed**. Montreal: Ubisoft Montreal, 2007. Disponível para PlayStation 3, Xbox 360 e PC.