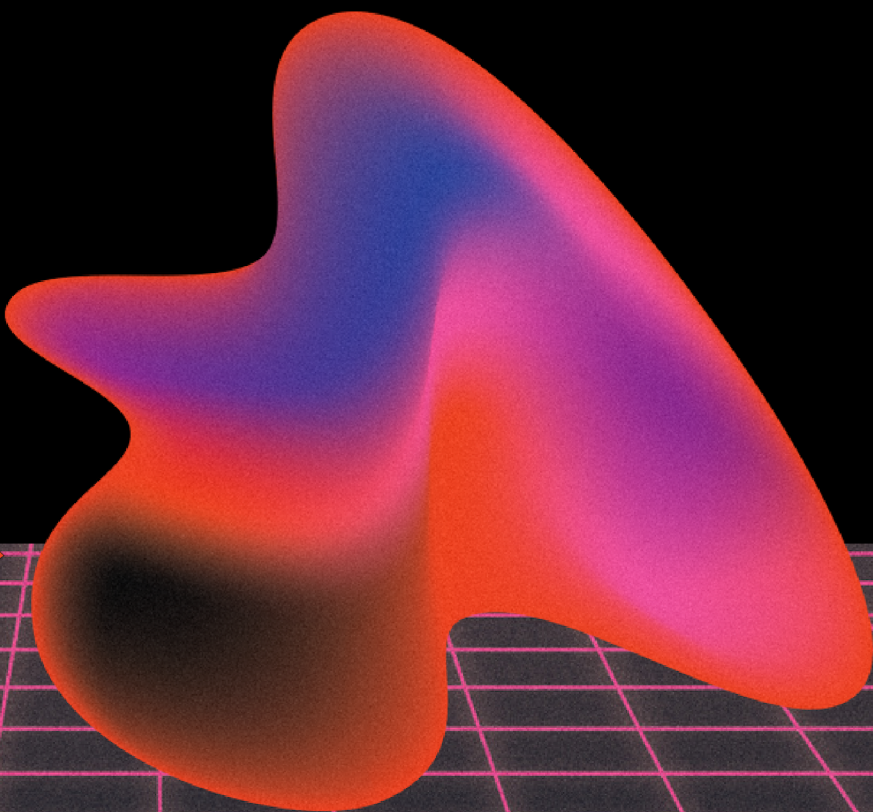
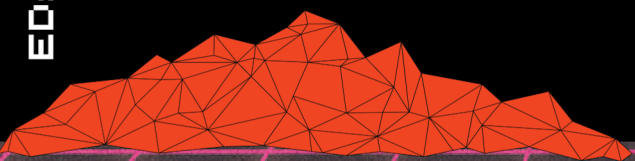


**PODE O VIDEOGAME EMPODERAR
ALGUÉM? REFLEXÕES PARA UMA
PROPOSTA DE ENSINO DE
DESENVOLVIMENTO DE JOGOS
NARRATIVOS AUTORAIS**

Beatriz Blanco
Julia Stateri

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

PODE O VIDEOGAME EMPODERAR ALGUÉM? REFLEXÕES PARA UMA PROPOSTA DE ENSINO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS NARRATIVOS AUTORAIS

CAN VIDEOGAME EMPOWER ANYONE? REFLECTIONS ABOUT A TEACHING
PROPOSAL FOR AUTHORIAL NARRATIVE GAMES DEVELOPMENT

Beatriz Blanco

Beatriz Blanco é doutoranda pela Universidade do Vale do Rio dos
Sinos (UNISINOS) – E-mail: biablancaelric@gmail.com. ORCID:-
0000-0001-9007-924X.

Julia Stateri

Julia Stateri é doutora pela Universidade Estadual de Campinas (UNI-
CAMP) – E-mail: julia@oficialudica.com.br. ORCID: 0000-0001-
8818-5158.

RECEBIDO EM: 31 de março de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

Resumo: O objetivo da presente pesquisa é discorrer sobre a aprendizagem de conteúdos geográficos por escolares mediante o desenvolvimento e a aplicação de jogos lúdicos em turmas de ensino fundamental e médio, de modo a refletir sobre a relevância da formação docente pela pesquisa geoetnográfica. Realizada entre 2019 e 2020, durante as atividades do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), e do estágio supervisionado do curso de Geografia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), *Campus* de Pau dos Ferros. Adotou-se a metodologia geoetnográfica e o percurso formativo geoetnográfico no qual o professor em formação ao mesmo tempo em que obtém uma ampla visão do espaço de pesquisa, analisa-o não somente aspectos pelos físicos, mas também os emocionais e subjetivos das vivências escolares. Nesse sentido, o uso do jogo do bingo geográfico, do jogo do tabuleiro emocional e do jogo da memória conceitual revelou-se eficaz para o ensino e a aprendizagem de conteúdos geográficos factuais, conceituais, procedimentais e atitudinais. Além disso, mostrou-se amplamente eficiente, tanto para a formação acadêmica do professor, quanto para o desenvolvimento humanístico e afetivo, aproximando, criando elos entre o professor, alunos e escola.

Palavras-chave: Geoetnografia; Jogos; Conteúdos da aprendizagem; Educação básica.

Abstract: The objective of this study is to discuss the learning of geographic content by students through the development and application of playful games in elementary and high school classes, in order to reflect on the relevance of teacher training for geoethnographic research. The study was carried out between 2019 and 2020, during the activities of the Institutional Program for Scholarships in the Introduction to Teaching (Pibid), and the supervised internship of the geography course, at the State University of Rio Grande do Norte (UERN), Pau dos Ferros Campus. For this, the geoethnographic methodology and the geoethnographic training path were adopted, in which the teacher-in-training, while obtaining a broad view of the research space, analyzes it not only for the physical aspects, but also for the emotional and subjective aspects of school experiences. In this sense, the use of the geographic bingo game, the emotional board game and the conceptual memory game proved to be effective for the teaching and learning of factual, conceptual, procedural and attitudinal geographic contents. In addition, it proved to be highly efficient both for the academic training of the teacher, as well as for the humanistic and affective development, bringing together, creating links between teacher, students and the school.

Keywords: Geoethnograph; Games; Contents of learning; Basic education.

INTRODUÇÃO

Para podermos falar das relações entre jogos e narrativas, bem como da proposta de uma estruturação antiopressão na intersecção destes, é necessário delimitarmos o que entendemos aqui como ‘jogo’ e como ‘narrativa’. Entretanto, para que possamos falar sobre este assunto sem nos delongarmos, tanto quanto possível, escusamos a enumeração de ampla gama de autores que versam sobre tais temas e nos resumimos numa visão geral dentre as definições mais comuns e mais coerentes com a abordagem aqui adotada e, enfim, aquelas que elegemos para desenvolvermos nossa linha de raciocínio.

Jogos e narrativas se fazem presentes nas organizações culturais humanas, pode-se arriscar dizer, “desde sempre”. Tão logo os seres humanos passaram a apresentar a necessidade de organizar elementos fatuais e não fatuais numa ordem específica que pudesse ser compartilhada com seus pares, estabeleceu-se a base da estrutura narrativa. Paralelamente, os jogos se faziam presentes – para Huizinga (1980) – desde antes da civilização humana e fora dela, inclusive. Haja vista que os animais também participariam de brincadeiras e simulações com objetivos de entreter, em um ‘lugar’ e em um ‘momento’ fora da organização na vida prática voltada à sobrevivência.

Porém, é necessário pensar que esse lugar do jogo, como um espaço para exercício das sociabilidades, também o coloca como um veículo e, de certa forma, um amplificador das estruturas hierárquicas de poder e dominação nas sociedades (Dyer-Witheford, Peuter, 2009). No caso dos jogos digitais,¹ na contemporaneidade, eles ocupam um lugar ambivalente no sistema de mídias, onde ao mesmo tempo são alvos de pânicos morais e de um certo desprezo da crítica cultural — o que leva muito dos seus consumidores à identificá-los com uma suposta rebeldia contra o *status quo* cultural (Ryerson, 2017) — e por outro lado têm a maior parte de sua produção mainstream profundamente vinculada a valores hegemônicos em relação a questões como gênero, violência e militarismo (Ryerson, 2017; Dyer-Witheford, Peuter, 2009; Burrill, 2008; Anthropy, 2012). Conscientes disso, produtores independentes de jogos digitais têm proposto estratégias para se apropriarem das estruturas de poder do videogame e subvertê-las para a exposição de ideias contra hegemônicas, visando o questionamento dessas hierarquias por meio de narrativas pessoais (Pozo, 2018; Rubberg, 2019; Anthropy, 2012).

Da narrativa, se desejarmos remontar suas possíveis origens, podemos dizer que antes mesmo que os seres humanos pudessem articular o que temos como o código falado, fosse da necessidade de registro ou da intencionalidade em contar uma história que se gostaria de ver manifesta (como no caso das pinturas rupestres desejando bons auspícios numa caçada, por exemplo), surge a estrutura que hoje reconhecemos. É o que defende Olson (1997), na contramão da suposição defendida ainda no período aristotélico da criação de um alfabeto fonético evolucionário. Atualmente acredita-se que nossa necessidade de contar histórias, assim, surge realmente antes da complexi-

1 Neste trabalho consideramos os termos jogos digitais, games e videogames como sinônimos, nos referindo a jogos desenvolvidos e jogados em suportes digitais como computadores, consoles e celulares.

dade implicada pelo falar.

Para além da necessidade de memorização e registro, podemos dividir a discussão sobre qual seria o catalizador do surgimento da narrativa em duas linhas: a ontogênica e a filogênica. Ontogenicamente, as narrativas teriam surgido como uma resposta à nossa necessidade de organização de acontecimentos e pensamentos em forma linear, enquanto filogeneticamente, teriam surgido da nossa necessidade de compreender o mundo, o papel dos seres humanos e o nosso papel nesse primeiro. Neste caso, as narrativas serviriam de referencial para nossa formação moral, contando e recontando atos que consideramos de heroísmo, registrando a história dos conflitos entre nações - quase sempre com ampla divulgação do ponto de vista descrito pela parte vencedora - bem como, sempre que possível, apresentando momentos tristes e dramáticos do passado que nos fariam buscar evitar a todo custo o mesmo desenrolar em nosso tempo.

Em suma, podemos dizer que as narrativas são utilizadas como registro de memória, mas também servem ao propósito de recontar fatos – do ponto de vista de quem compôs a obra, como vemos em inúmeros volumes históricos – ou transmitir valores que podem ser religiosos, políticos e ideológicos. Para pensar onde entram as narrativas antiopressão, precisamos passar pela definição do que seriam as chamadas “narrativas autorais”.

Para o teórico literário Franz Karl Stanzel na sua *A Theory of Narrative* (1986), a característica genérica que separa a narração de outras formas de arte literária é o que ele chama de ‘mediacy’ (que poderíamos traduzir como ‘mediação’ com algumas reservas, se aplicarmos o conceito às mídias que sofrem outros tipos de mediação tecnológica, por exemplo). A ‘mediação’ de Stanzel diz respeito ao fato que, quando algo é reportado, há um mediador. A voz do narrador é audível de alguma forma em três situações narrativas possíveis: Na situação narrativa em primeira pessoa, a mediação da narração pertence totalmente ao mundo ficcional dos personagens: o mediador, ou seja, o narrador em primeira pessoa, é um personagem desse mundo tal qual os outros personagens. O mundo dos personagens é idêntico ao mundo do narrador; na situação de narrativa autoral, o narrador encontra-se fora do mundo dos personagens. O mundo do narrador existirá, portanto, num nível diferente do dos personagens, o que faz com que o processo de transmissão seja originário de uma perspectiva externa; Já na situação de narrativa figural, o narrador mediador é substituído por um refletor: um personagem que pensa, sente e percebe, mas não fala ao leitor como um narrador. O leitor olha para os outros personagens da narrativa pelos olhos do personagem refletor. Como ninguém “narra” nesse caso, a apresentação parece ser direta. Cada uma das situações trabalha com um ponto: pessoa, perspectiva e modo, respectivamente.

Por sua vez, Luz Auroral Pimentel (2006) dirá que no caso específico das narrativas autorais, temos uma situação na qual o sujeito que faz a mediação e a perspectiva que é narrada coincidem. O viés do olhar do narrador, seu posicionamento perante o contexto no qual este se insere, sua visão de mundo, ganham voz e tornam-se ainda mais cristalinos. A autora também nos alerta para o fato de que não devemos confundir o narrador com o autor, sugerindo inclusive que o termo

‘narratorial’ seria mais correto do que ‘autoral’, embora, por questões de pragmática, admita que devamos seguir utilizando o termo ‘autoral’ já consolidado e amplamente aplicado. O narrador da história pode, então, contá-la no papel de sujeito da enunciação. Isso não significa, entretanto, que a história contada será sempre a do autor, como numa narrativa biográfica. Pimentel nos explica que o personagem pode ser visto como um refletor da realidade que se vê representada na obra.

Trazendo os conceitos apresentados para a discussão referente às narrativas sobre opressão (ou antiopressão) nos videogames, não podemos deixar de citar o trabalho de Gonzalo Frasca em sua dissertação de mestrado apresentada em 2001 no Georgia Institute of Technology, *Videogames of the Oppressed: Videogames as means for critical thinking and debate*, que posteriormente foi publicada como um capítulo do livro *First Person*, – uma transcrição da dialógica de Frasca, Ito e Zimmerman sobre o tema - publicado em 2004 com o título *Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues*. O autor nos traz como proposta, ainda em 2004, a transposição do Teatro do Oprimido - criação do dramaturgo brasileiro Augusto Boal sob influência da Obra de Paulo Freire Pedagogia do Oprimido e da *praxis* de Bertolt Brecht - para o meio dos videogames no que ele chama de Videogames dos Oprimidos. Pelo método de Boal, o Teatro do Oprimido consiste na aplicação dos princípios de reapropriação dos meios para a produção teatral pelas pessoas que sofrem opressão, pela quebra da quarta parede separando público e atores, por fim, do entendimento da produção teatral como algo que não gera transformação social por si só, mas que precisa tomar parte em articulações maiores. Por conseguinte, os “videogames dos oprimidos” de Frasca quebrariam também a quarta parede que separa jogador e personagem no contexto do jogo, gerando o distanciamento necessário para que se possa acessar narrativas de opressão que se mostrem, inclusive, traumáticas. Em lugar de gerar catarse ou pretensa empatia em “colocar-se no lugar do outro”, Frasca trabalha com a ideia de que tal distanciamento facilitaria uma discussão mais desengajada sobre a narrativa apresentada em jogo.

Partindo dessas proposições sobre os paralelos entre narrativas pessoais e a produção de videogames que pensam criticamente as estruturas sociais, este trabalho tem como objetivo apresentar uma reflexão crítica sobre a possibilidade de um videogame antiopressão, por meio do relato de experiências do processo de ensino de desenvolvimento de jogos digitais.

PODE O VIDEOGAME EMPODERAR ALGUÉM?

Tendo contato com o conceito de hipertexto nos idos da década de 80, escrito dois livros sobre o assunto, o professor emérito em história da arte e especialista em literatura vitoriana George Landow aborda as políticas do hipertexto, já questionando se este poderia empoderar alguém, no seu livro *Hipertexto 3.0* (2006). No último capítulo deste, Landow parte do questionamento sobre se o hipertexto e a tecnologia poderiam democratizar pessoas e sociedades. O autor reconhece os grandes efeitos sociais e econômicos dos adventos tecnológicos, embora admita que as mudanças de ordem tecnicista não entregam a utopia projetada pelo otimismo científico que se constituiu

nas primeiras versões da internet. Afinal, nenhuma tecnologia vem de graça e, segundo Landow (2006), todo meio de informação traz consigo algum tipo de desvantagem.

Olhar para uma publicação de 15 anos atrás e identificar problemáticas que seguem sem solução serve para dar-nos perspectiva sobre a maneira que abordamos as suas múltiplas facetas e desdobramentos em busca de respostas pragmáticas. Se antes se acreditava que a internet se comportaria como um ambiente livre, autorregulável entre seus usuários, no qual os governos pouco deveriam interferir e que romperia inclusive as barreiras geográficas de acesso, com a maturidade adquirida experienciando o meio, percebemos que a intrincada complexidade do sistema social on-line não nos permite sonhar ingenuamente.

Se há 15 anos os maiores problemas apontados pelo autor se davam na ordem das leis de segurança implementadas pelos governos de seus respectivos países, alinhavadas por políticas corporativas de monitoramento, em contraponto vemos hoje na falta de políticas que assegurem a acessibilidade, ubiquidade e segurança da rede, desafios ainda maiores. Idealmente tal base estrutural deveria ser estabelecida para que pudéssemos começar a falar de uma verdadeira democratização (em especial no campo da educação para o qual Landow apresenta seu projeto na Universidade Brown), sobretudo quando temos, segundo artigo publicado pela ONU News em abril de 2020, metade dos alunos sem acesso à educação por conta da pandemia de COVID-19 e sem computador nos seus lares. No mundo inteiro, são cerca de 826 milhões de alunos fora da escola e, de acordo com a UNESCO, 706 milhões que sequer possuem qualquer maneira de acessar a internet em casa. Nos países em desenvolvimento, a exemplo dos da África Subsaariana, 56 milhões de alunos sequer possuem acesso às redes de telefonia móvel, que costumam figurar como a alternativa possível de acesso no ensino emergencial remoto. Como o foco deste artigo está nas narrativas antiopressão, cabe apresentar como exemplo de diferenciação no acesso das minorias sociais às tecnologias de conectividade o recorte de gênero, que também segundo a ONU News em artigo de 2019 - cenário pré-pandemia - apresenta um distanciamento de 52% numa população global feminina sem acesso à internet por qualquer meio de conexão. Trouxéssemos aqui outros marcadores sociais para além do gênero, como é o caso do recorte étnico-racial, de certo encontraríamos diferenças ainda mais gritantes.

Queremos dizer com isso que, sim, tanto Landow quanto Aarseth, citado por Landow (2006) como um crítico de seu trabalho com o hipertexto, estão corretos ao mencionar a ideia foucaultiana de que a autoria dependeria mais da categoria social que da tecnologia em si. Em se tratando de hipertexto, internet ou videogames, que representam aqui o objeto de nossa análise, é necessário propiciar acesso e familiaridade de uso que precedem a experiência autoral que Landow chama de democratizadora. Ainda sobre o projeto Landow na universidade Brown, o autor homônimo diz, em resposta às críticas publicadas por Aarseth, que o hipertexto tem potencial educacional, embora não se resolva em si só. Demanda uma reformulação de metodologias, apresentação de tarefas e métodos avaliativos por parte dos instrutores envolvidos, sendo o foco do processo de

democratização e empoderamento o fato dos leitores poderem colaborar com seus escritos, tornando-se também autores. Em suma, para Landow a democratização seria resolvida (dado o estabelecimento das bases discutidas) na possibilidade de autoria dentro do sistema. O autor falava de hipertexto, mas poderíamos falar igualmente dos videogames no paralelo que nos interessa traçar.

Na publicação que apresentou o debate entre Frasca, Ito e Zimmerman (2004) mencionada anteriormente, Ito deixa uma chamada para ação que se relacionava diretamente com a necessidade da popularização do acesso às ferramentas para o desenvolvimento de videogames. Quando do lançamento da referida publicação, as ferramentas disponíveis ainda exigiam certo grau de conhecimento de lógica e linguagem de publicação, codificação pura no caso de soluções para uso livre ou softwares proprietários economicamente inviáveis para a aquisição por pequenos estúdios independentes. Não por acaso, era muito raro ouvir de criadores independentes que trabalhassem isoladamente. Em geral o perfil do desenvolvedor que dominava o código era o do programador especializado na função, não generalista e que não transitava - e muitas vezes sequer conversava - pelas atribuições das demandas artísticas.

Atualmente o cenário é diferente. A partir da década de 2000 surgem gradualmente ferramentas mais acessíveis para desenvolvimento de jogos digitais, com custo baixo ou zero e que não demandam conhecimentos técnicos aprofundados em programação. Também surgem fóruns e plataformas para publicação e venda de jogos que facilitaram a distribuição desses produtos de forma independente e sem intermediários, como a *Steam*², de propriedade da desenvolvedora Valve, que a partir de 2005 passou a disponibilizar jogos de outros produtores e se tornou uma das maiores plataformas de compra e venda de jogos independentes. Esses dois fatores possibilitaram que jogos feitos por poucas pessoas, muitas vezes apenas uma, pudessem circular em um mercado antes totalmente dominado por grandes empresas do setor.

A mudança técnica foi seguida por uma gradual transformação cultural iniciada a partir da década de 2010, em que a cobertura crítica da imprensa especializada em videogames deixa de falar exclusivamente de aspectos técnicos dos jogos (como desempenho gráfico, jogabilidade, duração, etc.) e passa a abordá-los como produtos culturais, debatendo seu contexto social e sua vinculação ao debate público. Esse movimento traz consigo uma valorização do videogame independente por este conter mais possibilidades de crítica social em seus temas, principalmente pelo seu caráter pessoal, acompanhada também de uma certa romantização desse potencial dos jogos indies³. Um exemplo desse tipo de discurso é o documento *Indie Game: The Movie*⁴, de 2012, que

2 Disponível em: <https://store.steampowered.com/?l=portuguese> .

3 Como são também conhecidos os jogos independentes.

4 Disponível em https://store.steampowered.com/app/207080/Indie_Game_The_Movie/ .

foi muito popular entre imprensa especializada e público consumidor de videogames na época de seu lançamento. A narrativa do documentário se repete em algumas reportagens da época: desenvolvedores corajosos e solitários produzindo jogos autorais, com grandes sacrifícios pessoais, estão ajudando a resgatar a criatividade da indústria de videogames⁵.

Uma visão mais crítica desse momento e da produção de videogames focados em narrativas pessoais está na obra da desenvolvedora e teórica Anna Anthropy. Seu livro *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back ... People Like You Are Taking Back an Art Form* (2012) é ao mesmo tempo uma reflexão crítica sobre o status da produção de jogos digitais mainstream como reprodutora das opressões estruturais do capitalismo tardio, um manifesto para a produção de videogame independente focado em narrativas autobiográficas e um guia inicial para quem deseja produzir os próprios jogos. O texto se relaciona com a produção de Anthropy, que ganhou visibilidade na imprensa de videogames com jogos sobre suas experiências como mulher lésbica e transexual e que é também um exemplo dos problemas de uma acolhida acrítica das produções autorais por parte de crítica e público de videogames independentes, principalmente as movimentações em torno de seu jogo *Dis4ya*.

Dis4ya é um jogo lançado em 2012 que fala sobre a sensação de disforia vivida por Anthropy durante seu processo de transição como mulher transexual. O jogo foi um grande sucesso por parte da imprensa e do público consumidor interessado na representação de questões de gênero no videogame. Porém, boa parte dessa repercussão positiva reproduzia a interpretação de que o jogo seria um veículo para vivenciar as experiências de Anthropy, uma máquina de empatia com a capacidade de colocar o jogador no lugar da autora. Isso irritou a criadora que escreveu uma carta pública renegando o próprio jogo e criou uma instalação-resposta chamada *Empathy Game*, onde o público era convidado a caminhar com suas botas (uma referência a expressão inglesa “*walk on my shoes*”) (KLEPEK, 2015).

Esse episódio é relevante para entender como produtos com narrativas pessoais são posicionados no sistema comercial de crítica e circulação de jogos digitais hoje, e como esse posicionamento reflete e complexifica as questões de acesso à tecnologia aqui apresentadas. Com o crescimento e ganho de visibilidade do cenário de desenvolvimento de jogos independentes a partir da década de 2010, narrativas antiopressão foram rapidamente cooptadas pelas estruturas do mercado de videogames como ferramentas de validação, e até mesmo “redenção”, dos jogos digitais. Isso acontece porque o videogame, historicamente, teve algumas dificuldades em seu posicionamento como objeto de análise da crítica de mídia, como acusações de ser uma influência violenta para crianças e jovens e, apesar de anacrônico, ainda um certo descrédito por parte do público quando

5 Embora o autor seja bastante crítico aos abusos sofridos por trabalhadores da indústria de jogos digitais, o livro *Sangue, suor e pixels: Os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames*, do renomado jornalista especializado em games Jason Schreier (2018), é um bom exemplo dessas narrativas de vitória e superação entre desenvolvedores independentes, especialmente os capítulos sobre os jogos *Shovel Knight* e *Stardew Valley*.

é posicionado como produto cultural (Donovan, 2010). Sendo assim, é compreensível que algumas estratégias de validação sejam usadas por setores do mercado de jogos digitais como forma de delimitar sua produção para além dessas questões. Muitas dessas estratégias passam pela adoção de terminologias visando a distinção do mercado de entretenimento, como por exemplo, o termo *serious game* (Susi, Johannesson, Backlund, 2015). É o caso também dos *empathy games*, categoria em que trabalhos autobiográficos como o de Anthropy são posicionados pela indústria de crítica e comercialização de jogos independentes com bastante frequência.

Embora parte dos indies sejam marcados por abordagens contestadoras e anti-hegemônicas, nem todos estes jogos se caracterizam por rupturas formais e temáticas com o status quo da indústria. Porém, independente da tomada ou não destas posições, um segmento significativo do mercado indie abraçou com entusiasmo o termo *empathy games* como estratégia de posicionamento midiático, mesmo com críticas vindas dos desenvolvedores do movimento queer, cuja produção foi inicialmente vinculada ao termo, sendo a carta de Anthropy renegando *DisAya* um dos exemplos mais conhecidos dessas críticas.

Essas intervenções expressam como o antigo interesse dos jogos indie no desenvolvimento de novas formas de intersubjetividade e expressão emocional se tornou problemático para o surgimento dos jogos queer e para a criação de um cânon para esses jogos, mesmo que inicialmente ele tenha ajudado os jogos pessoais a ganharem reconhecimento na área. Particularmente, “empatia” possibilitou que fãs cissexuais de jogos digitais imaginassem estar mais próximos das vidas de pessoas trans do que realmente estavam. A distribuição digital também possibilitou que jogos digitais pequenos, criados por artistas mulheres transexuais, circulem livremente, limitando suas condições para serem remuneradas por eles e os contextos em que esses trabalhos serão consumidos (tradução nossa) (POZO, 2018).

Apresentamos aqui o debate sobre os *empathy games* como um exemplo que demonstra que para pensar o videogame como um veículo de empoderamento a partir da produção de narrativas autorais, como propomos em nosso relato de experiências, é preciso levar em conta as estruturas de cooptação que atravessam o sistema de circulação, crítica e consumo desses jogos. Também é preciso que o “antiopressão” seja sobre estratégias para manter a centralidade dos criadores nesse processo. A partir dessa perspectiva, trazemos alguns relatos de aplicações dessas reflexões no desenvolvimento de videogame independente.

RELATO DE EXPERIÊNCIA: DEMOCRATIZANDO FERRAMENTAS PARA A CRIAÇÃO DE JOGOS DE TEXTO COM NARRATIVAS AUTORAIS

Vimos a democratização ao acesso e domínio das ferramentas de desenvolvimento como ponto central para a estruturação de um cenário mais igualitário na produção e consumo dos videogames. Partindo deste contexto, foi realizada uma investigação orientada pela metodologia da Pesquisa-ação, considerada por Tripp (2005): “[...] uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu

ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos [...]”.

Foi com este foco que, em 2020, se estabeleceram duas frentes de trabalho com alunos da rede pública de educação nas modalidades do Ensino Médio e Superior: iniciadas por reuniões de Diagnóstico estabelecidas no primeiro semestre de 2020, pouco tempo depois da implementação de aulas remotas como estratégia de contenção do Coronavírus em território nacional. Com base nas informações proporcionadas por docentes previamente envolvidos com os grupos visados, foram traçados planos educacionais com o intuito de atender remotamente tanto as alunas bolsistas contempladas pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio PIBIC-EM/CNPq da Universidade Estadual de Campinas, (vinculado à Faculdade de Educação junto ao projeto Jogos educacionais em africanidades brasileiras, proposto e coordenado pela professora doutora Debora Cristina Jeffrey) como os alunos do Ensino Superior interessados na proposta do curso intitulado Jogos Narrativos Autorais (com cinquenta horas, para atendimento online da Universidade Federal do Maranhão) acolhida pelo Grupo de Pesquisa LABDesign, sob liderança das professoras doutoras Fabiane Rodrigues Fernandes e Livia Flávia de Albuquerque Campos.

Embora o planejamento geral do conteúdo tenha seguido os mesmos moldes, foram feitas adequações nas apresentações de conceitos e encaminhamento de atividades, dadas as diferenças nos perfis dos discentes participantes.

A fase de Planejamento da Ação, levando em consideração a necessidade identificada em diagnóstico do oferecimento de embasamento teórico, dedicou encontros virtuais realizados com ambas as turmas proporcionando, primariamente, uma base conceitual sobre jogos, narrativa, estruturas narrativas em desdobramentos midiáticos diversos, desembocando nas especificidades das narrativas autorais presentes nos jogos de videogame. No grupo do projeto Jogos educacionais em africanidades brasileiras, os encontros estabeleceram-se duas vezes por semana, dentre os quais, em um dos dias a proposta aqui descrita entrava em ação, mantendo-se focada na conceitualização midiática e oferecimento de ferramental para o desenvolvimento prático posterior, enquanto professores e pós-graduandos coordenados pela professora doutora Debora Jeffrey trataram da discussão acerca das temáticas propostas e aprovadas pelo programa, tais como: a aprendizagem e ensino das africanidades brasileiras, a superação do racismo na escola, metodologias ativas para uma aprendizagem profunda, bem como o levantamento bibliográfico de pensadores negros, dentre outras. Já no oferecimento do curso Jogos Narrativos Autorais, foram realizados encontros uma vez por semana, com as 40 vagas disponíveis para participantes sendo totalmente preenchidas e gerando uma lista de espera. Entretanto, notou-se que - possivelmente pela longa duração do curso e pelo cansaço gerado pelas demandas online ligadas à educação e trabalho remoto em tempos de pandemia - cerca de 18 inscritos acompanharam as atividades de fato. Oferecidos os fundamentos para o desenvolvimento dos jogos narrativos de texto junto a esta turma, a temática a ser trabalhada não buscou um eixo orientador específico, ficando a critério dos autores decidirem sobre qual assunto construir suas respectivas narrativas. Os materiais de apoio, referências,

informações sobre projetos propostos pelos alunos, em suma, o fluxo de trabalho de modo geral, teve sua organização centralizada na ferramenta Trello⁶ (Figuras 1 e 2) com repositórios anexados

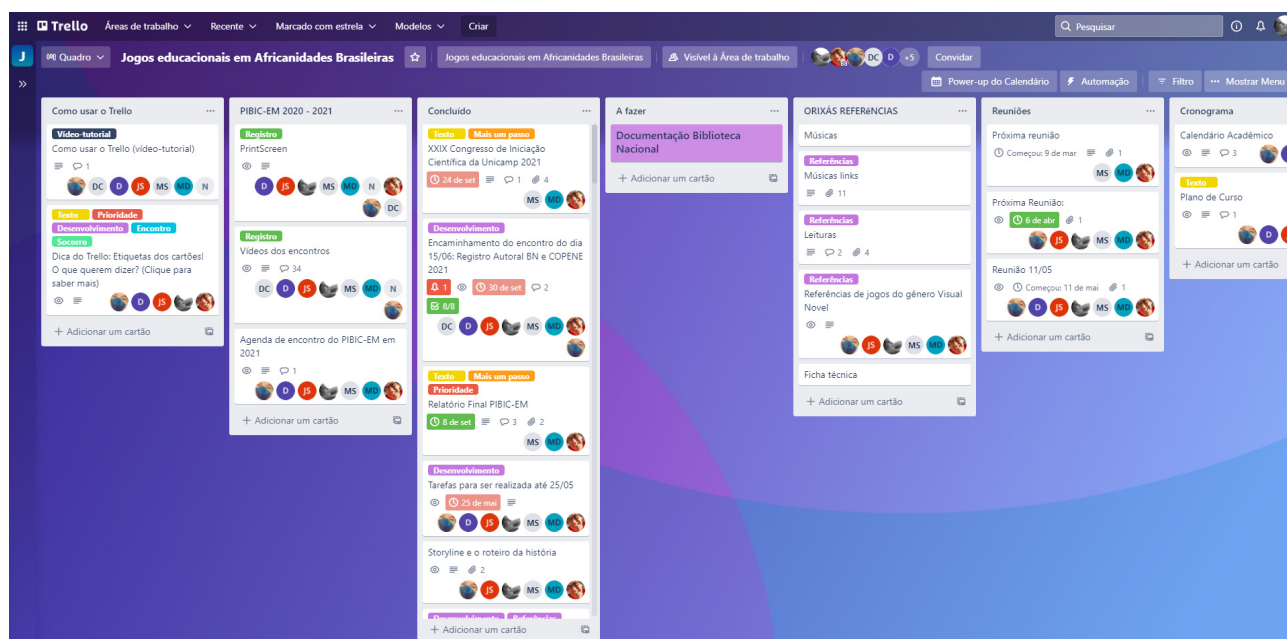


Figura 1 – Quadro do Trello “Jogos educacionais em africanidades brasileiras”

Fonte: Captura de imagem realizada pelas autoras

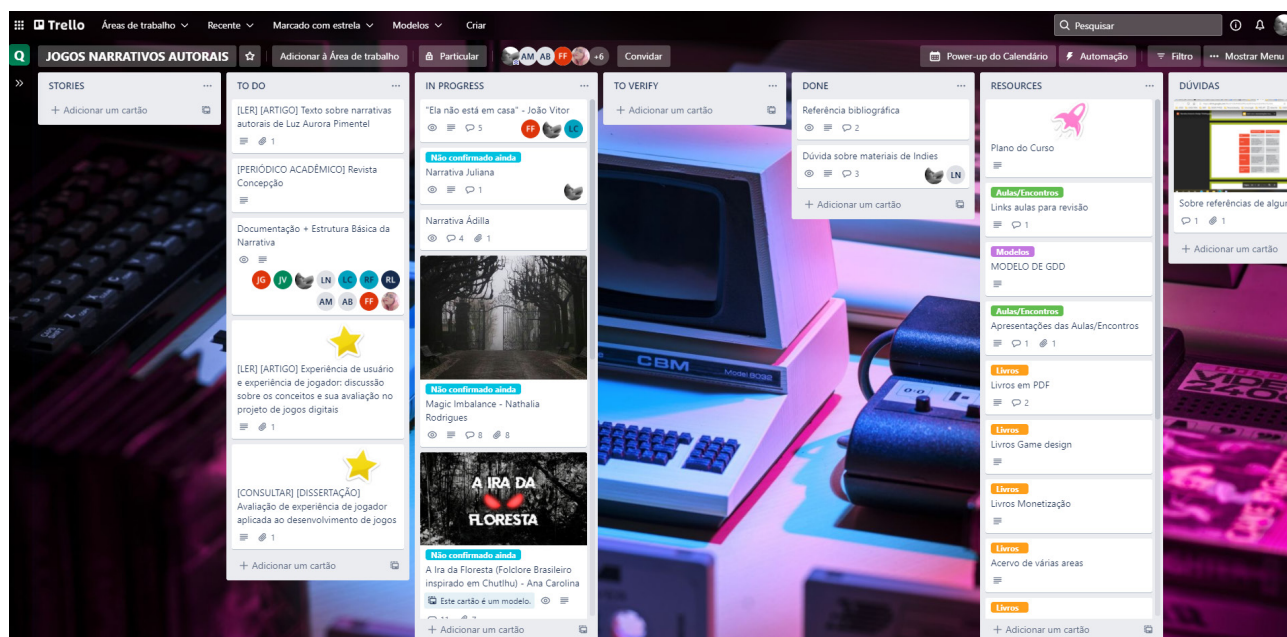


Figura 2 – Quadro do Trello “Jogos narrativos autorais”

Fonte: Captura de imagem realizada pelas autoras

Coincidentes foram as abordagens de metodologias da área do design e de games, - foram apresentadas Design Thinking (2009) e Game Thinking (2018) - de um *framework* para análise e criação - MDA Framework (2004) - e da ferramenta Inklewriter⁸ para a criação dos jogos de texto interativo. Os participantes tiveram chance de compreender conceitos, realizar análises durante

6 Disponível em: <https://www.trello.com>

7 Disponível em: <https://drive.google.com>

8 Disponível em: <https://www.inklewriter.com/>

os encontros virtuais, além de entrar em contato com desenvolvedores que fazem parte da comunidade indie nacional para conhecer suas próprias práticas de trabalho. Há que se destacar que durante o processo de Tomada da Ação, sobretudo quando da elaboração prática dos jogos, foi possível contar com a participação voluntária de Jaderson Souza como representante da Game Arte, produtora por meio da qual - ao lado de Tainá Felix - desenvolve videogames de maneira artesanal os quais, posteriormente, são utilizados como catalisadores de ações locais comunitárias de extrema importância principalmente no tratamento ao público preto periférico. São da criação desta produtora os jogos *A Nova Califórnia* (2017), valorizando a produção nacional do escritor negro Lima Barreto, e *Amora* (2018). Também estiveram presentes compartilhando suas experiências de maneira voluntária, incentivando os aspirantes contemplados pelas ações descritas, Felipe Pereira da Aoca Game Lab, Arthur Pinheiro e Kassio Souza, - criadores do jogo *Lunar Axe* que foi finalista da premiação Best Storytelling do SBGames de 2020 - Gabriel Santos Drummond e Flávia Naoshi - criadores do jogo *Marilha*, que enaltece a cidade de São Luís e traz referências folclóricas regionais. Vale salientar também, que os contatos com os últimos quatro voluntários citados foram estabelecidos graças à intermediação da AMA Games - Associação Maranhense de Games.

A participação destes desenvolvedores nos encontros propostos foi imprescindível para o bom andamento dos projetos, sobretudo num momento no qual os participantes se encontravam esgotados com o final do semestre se aproximando e as incertezas referentes aos rumos da pandemia, à volta das aulas presenciais e suspensão de políticas emergenciais tornavam um desafio ainda maior manter a disposição para o aprendizado e a criação. Os participantes ligados ao Grupo de Pesquisa LABDesign da Universidade Federal do Maranhão, foram orientados previamente a produzir artigos científicos paralelamente ao processo de desenvolvimento prático dos seus jogos de texto interativo. Idealmente, esperava-se que os participantes que se encontrassem na graduação produzissem short papers, enquanto os pós-graduandos deveriam produzir full papers ligando suas próprias pesquisas de mestrado ou doutorado à experiência de criação. Percebeu-se, no entanto, o impacto do acúmulo de atividades on-line sobre o moral dos envolvidos, fossem eles graduandos ou pós-graduandos, ao que se solicitou apenas a apresentação de uma proposta rascunhada que melhor poderia ser trabalhada futuramente em tempos mais oportunos tencionando a apresentação em eventos da área ou publicações em periódicos.

Em análise posterior durante o processo de Avaliação do aprendizado dos alunos acompanhado pelas líderes do LABDesign, concluiu-se que cursos mais curtos e pontuais, ainda que possam ser oferecidos sequencialmente e pensados de modo a se complementarem, terão maior adesão e menor taxa de evasão dos participantes. Quando no momento da composição deste artigo, estão sendo trabalhados alguns dos rascunhos elaborados pelos alunos para formatação enquanto artigos científicos e apresentação a periódicos acadêmicos. Paralelamente, estão sendo formulados cursos de curta duração para o atendimento de mais participantes com mais eficiência, maior possibilidade de replicabilidade, bem como se pensa a estruturação de grupos de desenvolvimento para a criação de visual novels sob a orientação de colaboradores externos à UFMA.

No que diz respeito à frente estabelecida junto à UNICAMP, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio PIBIC-EM/CNPq tem duração prevista de um ano - tendo iniciado em setembro de 2020. Em dezembro de 2020 finalizamos os encontros do ano com a apresentação dos jogos de texto desenvolvidos pelas participantes, alunas bolsistas do Ensino Médio oriundas de escolas públicas da cidade de Campinas. As participantes conseguiram desenvolver cada qual seu próprio jogo de texto interativo utilizando a ferramenta gratuita Inklewriter (Figuras 3 e 4), aplicando conceitos e veiculando conteúdos sobre africanidades aprendidos durante os encontros. Para além disso, conseguiram compartilhar com seus familiares, amigos, colegas de turma e professores os jogos desenvolvidos, realizando testes, coletando *feedbacks* e impressões. A experiência foi percebida tanto pelas participantes, quanto pelos condutores dos encontros como sendo bastante positiva.

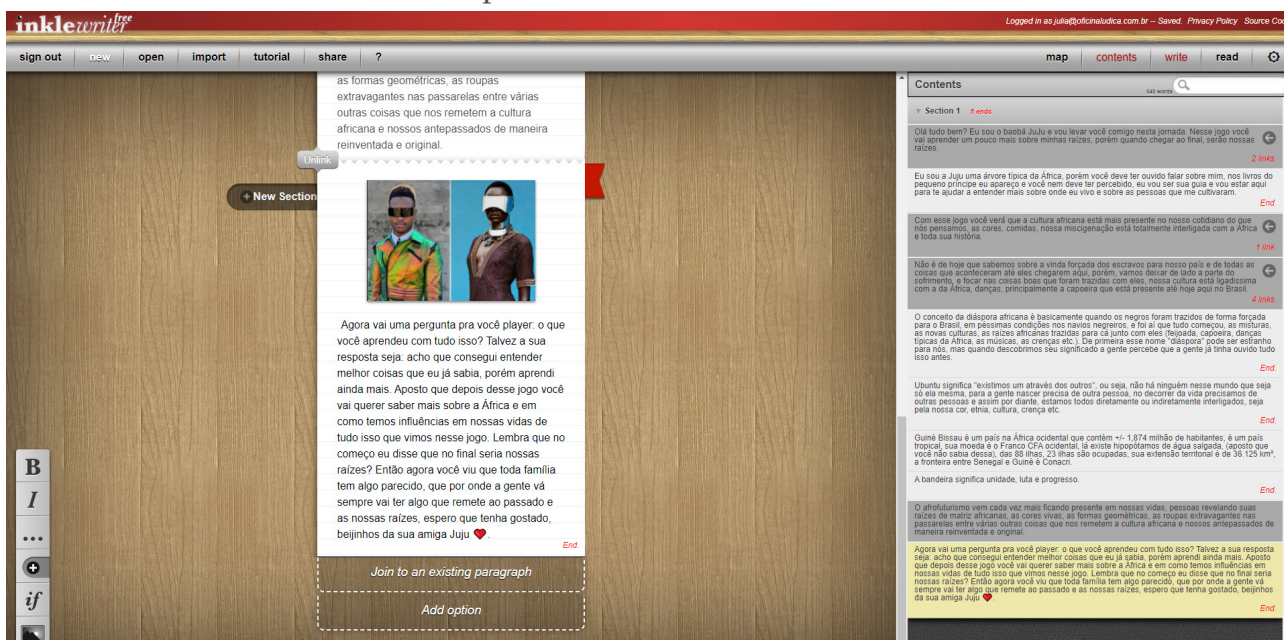


Figura 3 - Interface de escrita do Inklewriter com o trabalho de uma das alunas

Fonte: Captura de imagem realizada pelas autoras

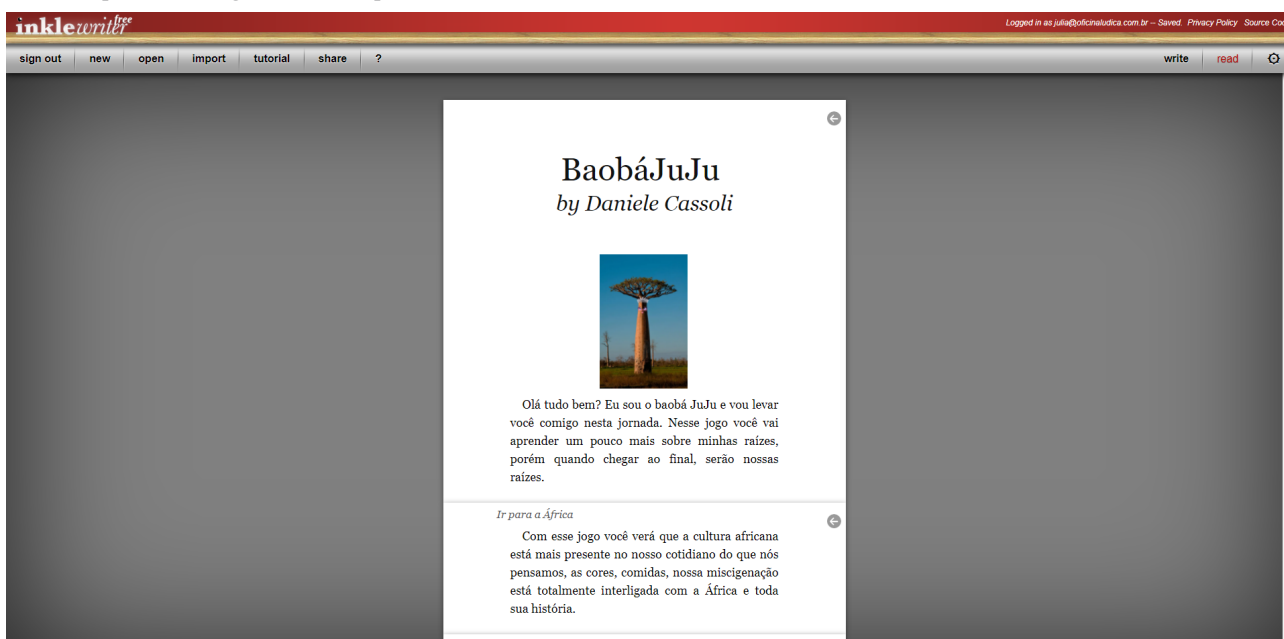


Figura 4 - Interface de leitura do Inklewriter com o trabalho de uma das alunas

Fonte: Captura de imagem realizada pelas autoras

Neste ano foram realizados, além dos relatórios de atividade, dois encontros de sondagem e alinhamento das expectativas das participantes. Estabeleceu-se que será organizado um único grupo de trabalho para a produção de um jogo do gênero *visual novel*, ao que as tarefas vêm sendo combinadas e entregues pouco a pouco, discutidas por reuniões rápidas que podem ocorrer semanal ou quinzenalmente. A incerteza quanto à retomada das aulas presenciais em Campinas - cidade que neste momento tenta enquadrar as escolas do ensino básico e fundamental como atividades essenciais - torna impossível prever a carga de estudos e atividades que será imposta tanto às alunas, quanto aos colegas professores que atuam como colaboradores do projeto. Dessa forma, buscando a continuidade do projeto sem o comprometimento de um planejamento a longo prazo, optamos pelo estabelecimento de pequenas metas que fracionam a entrega de um todo maior e complexo que será o jogo completo.

É intenção tanto da professora doutora Debora Jeffrey, enquanto coordenadora e proponente, como de todos os participantes envolvidos, que o jogo produzido seja apresentado à comunidade envolvida direta ou indiretamente com o projeto de Jogos educacionais em africanidades brasileiras. Pretende-se apresentar para coordenadores, docentes, estudantes das respectivas escolas frequentadas pelas bolsistas, bem como todos aqueles interessados em conhecer os resultados desta iniciativa e em utilizar o jogo como um catalisador de discussões envolvendo a educação para as africanidades brasileiras.

Já no tratante à discussão proposta pelo presente artigo, espera-se que tanto produto, quanto documentações referentes à experiência destes encontros, com o intuito de democratizar ferramentas e saberes do desenvolvimento de games, possam servir de referencial para trabalhos futuros e ações que estimulem a ampliação destes acessos dentro e fora do ambiente acadêmico.

CONCLUSÃO: LOCALIZANDO E CONTEXTUALIZANDO A PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DE JOGOS AUTORAIS

A partir das reflexões aqui apresentadas, e do relato de nossa experiência, sugerimos alguns caminhos para o ensino do desenvolvimento de jogos digitais autorais e antiopressão. O primeiro seria a adoção de temas e problemáticas locais, promovendo uma imersão dos autores nos debates vinculados às vulnerabilidades sociais que são próximas aos estudantes, mesmo quando não diretamente afetados por elas. Também é importante um esforço estratégico e contínuo de aproximação entre estudantes e desenvolvedores locais, pensando alternativas tecnológicas mais democráticas não só para a produção de jogos, mas também para suas formas de circulação e divulgação, evitando assim a lógica cooptadora e muitas vezes esvaziadora do mercado em relação às interpretações e posicionamento mercadológico desses jogos.

Por fim, um videogame antiopressão deve considerar as vulnerabilidades não só dos marcadores sociais, mas também do espaço-temporalidade onde é produzido. Com as aulas acontecendo em meio à pandemia de COVID-19, precisamos pensar estratégias e adaptações para lidar com as

questões emergentes nesse cenário, incorporando essas fragilidades na experiência de aprendizado e produção. Para atuarem como catalizadores contra hegemônicos e como meios para a transformação social, é necessário inserir os videogames em seus locais e contextos, vinculando-os aos seus autores e suas comunidades e explicitando essa vinculação de sua concepção à sua circulação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTHROPY, A. **Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form.** Nova York: Seven Stories Press, 2012.

BROWN, T. **Design Thinking: Uma Metodologia Poderosa Para Deletar o Fim Das Velhas Ideias.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2020. Copyright de 2009.

BURRILL, D. A. **Die Tryin: Videogames, Masculinity, Culture.** Nova York: Peter Lang Publishing, 2008.

DONOVAN, T. **Replay: The History of Video Games.** Lewes: Yellow Ant, 2010.

DYER-WITHEFORD, N.; PEUTER, G. **Games of Empire: Global Capitalism and Video Games.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

FRASCA, G. **Videogames of the Oppressed: Videogames as means for critical thinking and debate.** Dissertação de Mestrado. Georgia: Georgia Institute of Technology, 2001

FRASCA, G.; ITO, M.; ZIMMERMAN, E. **Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues.** In Harrigan, P. & Wardrip-Fruin, N. (Org.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game.* (pp. 85-94) Massachusetts: The MIT Press, 2004.

HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 1980. Copyright de 1938

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. **MDA: A formal approach to game design and game research.** Disponível em: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2021. Copyright de 2004.

KLEPEK, P. “What Happens When You Hate The Thing You’ve Made”. **Kotaku**, set. 2015, disponível em: <https://kotaku.com/what-happens-when-you-hate-the-thing-youve-made-1735690650>. Acesso em: 30 mar. 2021.

KIM, A. **Game Thinking: Innovate Smarter & Drive Deep Engagement with Design Techniques from Hit Games.** Gamethinking.io, 2018.

- LANDOW, G. P. **Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006.
- OLSON, D. R. **O Mundo no Papel: As implicações conceituais e cognitivas da leitura e da escrita**. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- ONU NEWS. **Estudo da ONU revela que mundo tem abismo digital de gênero**. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2019/11/1693711> Acesso em: 30 mar. 2021.
- ONU NEWS. **Metade dos alunos fora da escola não tem computador em casa**. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2020/04/1711192> Acesso em: 30 mar. 2021.
- PIMENTEL, L. A. “Visión autoral/vision figural: una mirada desde la narratología y fenomenología”. **Acta poética**. vol.27 no.1 México abr./may. 2006. Disponível em: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-30822006000100012 Acesso em 13 mar. 2021.
- POZO, T. “Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft”. **Game Studies**, vol. 18, ed. 3, Dez. 2018. Disponível em: <http://gamestudies.org/1803/articles/pozo>. Acesso em: 30 mar. 2021.
- RYERSON, L. Duke Nukem’s Dystopian Fantasies. **Jacobin**, New York. Abr. 2017. Disponível em: <https://www.jacobinmag.com/2017/04/duke-nukems-dystopian-fantasies/>. Acesso em: 30 mar. 2021.
- RUBERG, B. **Video games have always been queer**. Nova Iorque: NYU Press, 2019.
- SCHREIER, J. **Sangue, suor e pixels: Os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames**. São Paulo: HarperCollins Brasil, 2018.
- SUSI, T., JOHANNESON, M.; BACKLUND, P. Backlund. **Serious Games – An Overview**. **Technical Report**, Nov. 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220017759_Serious_Games_-_An_Overview . Acesso em: 30 mar. 2021.
- STANZEL, F. K. **A theory of narrative**. Cambridge: Cambridge University Press, 1986. Copyright de 1972.
- TRIPP, D. “Pesquisa-ação: uma introdução metodológica”. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, Set./Dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/3DkbXnqBQyy-q5bV4TCL9NSH/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 26 out. 2021.