

O *game* como fonte de diálogo no ambiente escolar

LUA: Uma aventura na mata através dos olhos do indígena

Cristiano Natal Tonéis¹

Pós Graduação em Educação Matemática
Anhanguera Uniban
São Paulo, Brasil
cristoneis@gmail.com

Felipe Carajilescov Campesinos Corral²

Tecnologia em Jogos Digitais
Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU
São Paulo, Brasil
felipecampesinos@gmail.com

RESUMO: A pesquisa que culminou no (protótipo) *game* Lua apresenta um prisma da Cultura Indígena Brasileira, com referências em Jakupé [2, 9], Munduruku [3] e FUNAI entre outros, sob uma narrativa fictícia, Alencariana caracterizando-se como um *edutainment game* para educação indígena escolar. Neste *game* protótipo, apresentado como trabalho de conclusão de curso em jogos digitais, o jogador assume o papel de um jovem indígena – Jaci – que com o auxílio dos espíritos da mata como: Curpira, Saci, Iara e enfrentará muitos desafios (*quests/puzzles*) em sua jornada no coração de uma floresta tropical, para salvar seu povo e sua amiga e escolhida Cunhatai, adquirindo força e conhecimento para restaurar o equilíbrio na mata. Na produção dos cenários, objetos e personagens do *game* procurou-se a fidelidade aos ambientes dos nativos e por meio desta hiperídia *game* gerar diálogos desvelando o sincrético em nossa cultura e valorizando os povos indígenas presentes nela.

Key-words: *edutainment game*, educação indígena escolar, diversão.

Abstract: *The review culminated in (prototype) game Lua presents a prism of Brazilian Indigenous Culture, with references in Jakupé [2, 9], Mundurukú [3] and web site of FUNAI between others, under a fictitious narrative Alencarian characterized as a edutainment game for indigenous education school. This prototype game, presented as final paper of digital games course, the player assumes the role of a young indigenous - Jaci - that with the help of the spirits of the forest as Curpira, Saci, Iara, among others, confront many challenges (quests / puzzles) on your journey in the heart of a tropical forest, to save his people and his friend, the chousen Cunhatai, acquiring strength and knowledge to restore the balance in the forest. In production of scenarios, objects and characters the game tried to be fidelity to the native environments and through this hypermedia game generate dialogues unveiling the syncretic in our culture and valuing indigenous peoples presents.*

Keywords— *edutainment game, indigenous education school, fun.*

I. INTRODUÇÃO.

Nesta pesquisa apresentamos o jogo digital Lua, fruto de uma pesquisa que culminou em um trabalho de conclusão de curso em jogos digitais. O desenvolvimento de um jogo digital educativo – *edutainment game* – no qual nossa proposta indica para este universo dos jogos digitais um caminho empolgante para o ensino da cultura indígena escolar bem como um estudo para interface deste tipo de *game* como apresentado em Tonéis [1]. Desta forma procuramos apresentar uma proposta que associa conhecimentos teóricos e práticos com a finalidade de

atendermos as expectativas pedagógicas, bem como despertar o interesse pela pesquisa e observação no jogador. Com isso introduzimos nossa questão de pesquisa a qual objetiva a construção de um *game* protótipo, assim: De que forma um *game* pode apresentar-se como um espaço para diálogo no ambiente escolar tendo como tema a educação indígena escolar?

Por meio de elementos encontrados nas obras de Jakupé [2], Munduruku [3], Cascudo [4] bem como a apresentação de jogo em Huizinga [5] como uma atividade livre, por meio de uma narrativa fictícia Alencariana oferecemos ao jogador um espaço no qual o processo de desvelamento do sincrético seja realizado de maneira a conduzir o jogador a questionar-se quanto a representatividade dos seres míticos que habitam a cultura indígena brasileira, muitas vezes simplificada como “folclore”. Por meio da apresentação da cultura indígena, como descrito em “o Saci verdadeiro [2]” como sendo um jovem indígena com poderes em seu *baetá* – colar – e ainda a Iara apresentada como uma linda indígena guardiã das águas, estes personagens entre outros presentes na riquíssima cultura indígena brasileira. Além disso, acreditamos que ao passo que apontamos para um processo de *des-sincretização* também colaboramos para compreensão do fenômeno de sincretização e sua representatividade na formação cultural de um povo, particularmente no povo brasileiro.

Observamos, durante os últimos anos, que o mercado de jogos digitais educativos no Brasil apresenta-se favorável para a produção e utilização deste meio no processo educativo. Pesquisas como as desenvolvidas na UNEB (Universidade Estadual da Bahia), entre outras, com jogos como “Búzios: Ecos da Liberdade” e os “Guardiões da Floresta” retratam esta realidade emergente. Além disso, a constante necessidade de buscarmos novas formas para utilizarmos as tecnologias multimidiáticas como recurso didático para oferecermos dinamismo ao processo de construções de conhecimentos e para promovermos a inclusão digital. Para nós, pesquisadores e desenvolvedores, este mercado apresenta-se como um campo aberto à criatividade no qual o nosso grande desafio está em educarmos sem “obrigarmos”, ou seja, produzirmos um jogo educativo que não seja “chato ou entediante”. Compreendemos que se faz necessário inovar na criação de contextos de jogadores para os jogos digitais educativos e particularmente neste, enfocamos uma abordagem para crianças a partir dos 10 anos de idade e elegemos o gênero de aventura, de forma que a narrativa permita ao jogador

¹ Doutorando em Educação Matemática – Tecnologias Digitais e Educação Matemática – sob orientação da Prof. Dr^a Janete Bolite Frant pela Anhanguera Uniban – SP. É mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUC/SP e entre suas atividades é professor de Matemática aplicada aos Jogos Digitais – FMU/SP e orientador do projeto LUA.

² Graduado em Jogos Digitais e integrante da equipe para produção do jogo digital LUA.

envolver-se em diferentes ambientes de uma Floresta Tropical, bem como sua fauna e flora – Brasileira. Desta forma ao passo que encaminhamos nossa pesquisa para um jogo educativo vislumbramos neste o mesmo potencial dos jogos casuais (comerciais), inserindo em sua narrativa o elemento aventura, desafios – com *puzzles* e *quests* – que ofereçam ao jogador um encontro e neste uma motivação para prosseguir sua jornada no *game*. Em outras palavras, aproveitar-se deste encontro denota a experiência estética ocorrida da imersão sensorial, seja esta a mais variável possível, “quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele [6]”, assim há diversidade de experiências devido o espectro da experiência estética. quando o ambiente imersivo oferece inúmeros atrativos sensoriais como suas paisagens sonoras, texturas, efeitos (visuais/sonoros) animação e cenários compondo um conjunto de elementos que nos transportam para seu interior, para sua vivência.

II. OBJETIVO.

Desenvolver um *game* (*protótipo*), segundo os conceitos de um *edutainment game* envolvendo a cultura indígena.

A. Objetivos específicos

- ❖ Pesquisar diversos artefatos e culturas indígenas brasileiras;
- ❖ Verificar algumas das histórias “míticas” destes povos;
- ❖ Identificar e relacionar as semelhanças culturais entre estes povos;
- ❖ Modelar objetos para o *game* proposto segundo objetos reais pesquisados, bem como as pinturas corporais e animais da floresta tropical;
- ❖ Disponibilizar o *game* para testes iniciais e utilização nas escolas.

III. RELAÇÃO DO TRABALHO

Em diversas pesquisas encontramos formas de se apresentar conteúdos escolares a partir da hipermídia *game*. A fim de contribuir nas formas de se organizar, sistematizar ou ainda construir metodologias por meio de abordagens didáticas ou pedagógicas para o ambiente escolar. Toda contribuição é válida quando se procura formas de colaborar com a constituição de conhecimentos.

O ideal desta pesquisa encontra-se em uma cultural do universo indígena para apresenta-lo no ambiente escolar por meio de um *game* demonstrando assim a possibilidade de contribuirmos para o desenvolvimento de cidadãos conscientes de sua herança cultural.

IV. JUSTIFICATIVA.

Conhecemos os atuais desafios educacionais, pois também vivenciamos tais desafios. Desta forma apresentaremos neste artigo uma reavaliação dos “jogos educativos” que em seu desenvolvimento inicial (anos 80 no Brasil) foi marcado por nem sempre serem interessantes e engajadores. Para Mattar [7] o modelo de educação tradicional baseado na transmissão de

informações necessita ser revisto a luz dos jogos digitais, pois estas atividades, com o anteparo dos *games*, podem desenvolver aptidões necessárias para resolução de outros problemas da “vida real”.

Munduruku [3], em suas reflexões registradas na *web site*, irá nos dizer que o que está em jogo nesse caso, a educação escolar indígena, é o fato de que o sistema escolar não está conseguindo se atualizar – apesar da tão propalada tecnologia – “para lidar de forma mais humana com os novos tempos que vivemos. Infelizmente, no entanto, acontecem ainda muitos equívocos que diminuem todos os povos indígenas brasileiros”.

Desta forma, apresentamos estes autores, entre outros, como fundamentação teórica a fim de amplificarmos nossa justificativa na busca de novos meios para engajarmos nossos alunos ou aprendizes no processo de construção de conhecimentos, particularmente por meio de um *game*. O processo educativo não necessita ser exaustivo e enfadonho, e a presença dos *games* no ambiente escolar denota esta nova força para educação e para a construção de conhecimentos. Resta-nos compreender quais formatos são mais adequados e quais as necessidades emergem deste meio e ainda “qual tem sido o papel da escola na formação da consciência crítica de nossas crianças e jovens? [3]”

V. METODOLOGIA.

A. Procedimentos

Nossa pesquisa apresentará uma investigação teórico-empírica que tece uma metodologia entendida como *Design Based Research* (DBR) e posteriormente uma análise qualitativa proveniente de testes com o protótipo (*game testers*). O DBR ou como é conhecido por muitos como *Design Experiment* é uma metodologia extremamente eficaz na produção de um *game*, particularmente um *edutainment game*.

Wang e Hannafin [8] afirmam que o DBR consiste em uma metodologia sistemática, mas flexível, destinada a melhorar práticas educativas através de uma interação entre a análise, o desenho, desenvolvimento e a implementação, baseadas na colaboração entre pesquisadores e profissionais em contextos do mundo real, e levando a princípios e teorias do *design* contextualizadas.

B. Participantes

Por meio de uma amostragem por conveniência foram convidados a jogar o jogo 9 (nove) *game testers*, com idade média de 21 anos, isto durante a V Feira de Inovação e Tecnologia da FMU (mai/2013) e posteriormente responderam a um questionário no qual avaliamos sua satisfação quanto interface, personagens, cenários, em suma, sua experiência no *game*. As observações decorrentes desta atividade reforçam a importância de um *game* que apresente a cultura indígena inserindo-a no contexto educativo, pois para a maior parte dos *game testers* um dos pontos que mais atraiu a atenção para o jogo foi exatamente a experiência com elementos da cultura indígena, seu universo, além disso, observamos o resultado positivo na construção da interface para um jogo educativo fruto da pesquisa realizada em Tonéis [1].

C. O game protótipo LUA.

LUA é um jogo *single player*, plataforma 3D com temática indígena brasileira, no formato de jogo educativo no qual o jogador assumirá o papel de um indígena – Jaci – que está em busca de um poder esquecido, com o objetivo de salvar seu povo e a sua amada.

Indicamos a utilização deste jogo digital para crianças a partir dos 10 anos de idade a fim de promovermos o diálogo ao passo que o descobrir personagens que diferem do senso comum transforme a descoberta em inquirição, como será o caso do Saci, por exemplo. Atualmente a educação indígena escolar apresenta-se no sexto ano do ensino fundamental e no primeiro ano do ensino médio. Assim em ambas as etapas o jogo será bem vindo promovendo diferentes diálogos e pesquisas podendo gerar peças de teatros, redações e projetos culturais como feiras ou palestras com a presença de indígenas.

VI. HISTÓRIA VIVA: A CULTURA INDÍGENA E A MOTIVAÇÃO PARA CRIAÇÃO DO GAME.

A denominação *índio* provém dos Europeus que ao chegarem as Américas em um primeiro momento acreditavam terem alcançado as Índias. Jakupé nos ensina que “o espírito índio habitava o Brasil antes mesmo de o tempo existir [9]”, desta forma esclarece que para os nativos toda palavra possui espírito, um nome é uma alma provida de assento (*tom*), “é uma vida entornada em uma forma”, assim o índio mais antigo desta terra se autodenominava *Tupy* – *tu* = som, barulho; *py* = pé, assento, entornado – de modo que o índio “é uma qualidade de espírito posta em uma harmonia de forma” e mesmo antes de serem chamados “índios”, os nativos, os indígenas habitavam o Brasil, pois o espírito dos que aqui habitavam se identificavam, nos mais diversos tons. E das diferentes manifestações das relações com a natureza originou-se a grande diversidade de nações indígenas cada qual com suas características distintas. Jacupé [2] relata que, atualmente, os antropólogos registram cerca de 206 povos indígenas e estes podem ser subdivididos em quatro troncos culturais básicos: *Tupi*, *Karib*, *Jê* e *Aruak*. Destes o mais marcante foi o Tupi.

Historicamente, aponta-nos Luciano [10], no período das grandes navegações (por volta de 1500 D.C.) os portugueses ao se lançarem ao mar em busca de uma nova rota para as Índias chegaram a um “Novo Mundo” e percebendo que estavam em um novo continente e não na Ásia, ainda assim denominaram os nativos como índios, possivelmente como forma de homogeneizar estes povos, ignorando assim as diferenças linguístico/culturais

Segundo informações da FUNAI³, não existe uma quantidade exata de nativos no Brasil antes da chegada dos Europeus, porém estima-se que existia algo em torno de 1 a 10 milhões de habitantes nativos. Atualmente existem cerca de 817 mil indígenas no Brasil, estes se dividem em 688 Terras Indígenas e áreas urbanas, além de 82 grupos indígenas não contados, sendo que 32 grupos são confirmados, além de grupos que estão requerendo o reconhecimento de sua condição indígena junto ao órgão federal Indigenista.

“Desde a primeira invasão de Cristóvão Colombo ao continente americano, há mais de 508 anos, a denominação de índios dada aos habitantes nativos dessas terras continua até os dias de hoje. Para muitos brasileiros brancos, a denominação tem um sentido pejorativo, resultado de todo o processo histórico de discriminação e preconceito contra os povos nativos da região. Para eles, o índio representa um ser sem civilização, sem cultura, incapaz, selvagem, preguiçoso, traíçoeiro etc. Para outros ainda, o índio é um ser romântico, protetor das florestas, símbolo da pureza, quase um ser como o das lendas e dos romances [10]”.

Para Luciano [10] a denominação de índios para todos os nativos do Brasil representava uma forma de “discriminação cultural”, ou seja, para o Europeu o nativo eram selvagens, homens sem cultura. No entanto nascia um novo país, que futuramente buscaria sua identidade e neste sentido encontramos no movimento literário uma leitura romantizada do indígena, como apresentada por José de Alencar em suas obras⁴ e que representam grandes avanços literários, mas não podem representar o mundo real do nativo. Esse povo que resiste e após mais de cinco séculos, muitos prosseguem seguindo suas antigas tradições, tais como danças, rituais, a maneira de caçar, pescar, o artesanato e todo seu modo de viver.

Salientamos neste ponto de nossa pesquisa o resultado de aliarmos de Alencar e suas obras o potencial do conto, da história do nosso *game*, e de referências como Jacupé [2] e Luciano [10] uma paisagem que se aproxima da realidade do indígena brasileiro em sua multiplicidade de valores e culturas. Devido a grande diversidade entre os povos indígenas Brasileiros focamos nossa pesquisa para desenvolvimento do protótipo Lua criando um conto seguindo o estilo dos romancistas como José de Alencar.

O *game* Lua é atemporal, aproveitando-se do ideal apresentado na primeira fase do romantismo brasileiro, tendo como representante José de Alencar entre outros. E quanto a seu *locus* não é determinado por um espaço territorial de nosso universo real, apenas retrata uma realidade semelhante a nossa na qual podemos projetar nosso mundo durante o período das pré-navegações, um mundo intocado pelo homem branco, trata-se de uma metáfora artística.

“os campos virgens ou pouco domesticados conservam a força da natureza incontaminada pela ação do homem. Por isso, muito frequentemente Alencar escolheu como cenário de suas narrativas lugares distantes e desertos, onde a presença do colonizador e da civilização ainda não havia transformado o ambiente [11]”.

Martins [11] esclarece, a respeito das obras de José de Alencar, que o autor propositalmente escolhia para seus contos locais nunca antes visitados pelo homem, ricos em sua natureza, possuindo-a em sua forma mais pura. Procuramos no desenvolvimento do *game* Lua utilizarmos este ideal romântico para construção dos cenários, assemelhando-se aos descritos por Alencar em suas obras, isso porque no jogo não existem homens brancos (colonizadores). Outrossim, buscamos na apropriação da forma literária de conto aos fatores culturais reais representados por meio da modelagem 3D de objetos e cenários para *game*, bem como dos personagens. Dado o fato de nenhum dos integrantes do grupo

³ Fundação Nacional do Índio - Funai, criada pela Lei nº 5.371, de 5 de dezembro de 1967, vinculada ao Ministério da Justiça, responsável pelo estabelecimento e execução da política indigenista brasileira em cumprimento ao que determina a Constituição Federal Brasileira de 1988.

⁴ Em: (A) J. ALENCAR. “O Guarani”. Portal Domínio Público. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/>>. Acesso em out 2012. (B) J. ALENCAR. “Ubirajara”. Portal Domínio Público. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/>>. Acesso em out 2012. (C) J. ALENCAR. “Iracema”. Portal Domínio Público. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/>>. Acesso em out 2012.

⁴ Em: (A) J. ALENCAR. “O Guarani”. Portal Domínio Público. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/>>. Acesso em out 2012. (B) J. ALENCAR. “Ubirajara”. Portal Domínio Público. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/>>. Acesso em out 2012. (C) J. ALENCAR. “Iracema”. Portal Domínio Público. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/>>. Acesso em out 2012.

ser indígena ou possuir algum contato direto com indígenas brasileiras, foi um grande desafio traçarmos as diretrizes desta pesquisa. Para versões futuras do *game* procuraremos auxílio de autores como Jacupé ou ainda Daniel Munduruku [3], ambos indígenas com diversos livros publicados e defensores da cultura indígena.

A vivência e as experiências de um indígena com a natureza na busca pela harmonia pode ser dividida em quatro etapas: Gravidez, nascimento, adolescência e velhice. Marcada por ritos de passagem, sendo na forma de comemorações ou nas demonstrações de habilidade, força, coragem para com a seu povo.

“É por isso que a criança será sempre criança. Plenamente criança. Essa é a garantia de que o jovem será jovem no seu momento. O homem adulto viverá sua fase de vida sem saudades da infância, pois ele a viveu plenamente. O mesmo diga-se dos velhos. O que cada um traz dentro de si é a alegria e as dores que viveram em cada momento. Isso não se apaga de dentro deles, mas é o que os mantém ligados ao agora [3]”.

Compreendemos que a criança vive intensamente a infância, pois ela precisa ser o agora para não sentir falta de sua infância durante a vida adulta. O corpo necessita de comida para não enfraquecer e a alma necessita de sentido para não se entregar ao vazio da existência, é assim que Munduruku [3] irá nos ensinar que a educação indígena apresenta uma característica plena se observada de forma holística, dado que em cada fase da vida alimenta um olhar para o todo, não restando espaços para nostalgia entre as fases.

A. A educação indígena escolar.

A importância de se conhecer diferentes culturas e, se possível, entrar em contato com elas é conhecida pelo ser humano, quando viajamos a outros países sentimos, experimentamos essas diferenças culturais, na alimentação, nas roupas, nas músicas, enfim, nos mais ricos detalhes, porém nos questionamos como apreender estas diferenças quando fazem parte de um mesmo país, de um mesmo povo? Assim o Brasil é a terra de muitas culturas e o governo federal a partir da Lei 11.645 de 10 de março de 2008 [12] que trata da inclusão, na educação escolar, do ensino da história e da cultura indígena: Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena. A Lei assim afirma:

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira.

§ “2º Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística de literatura e história brasileira”.

Assim fica estabelecida a obrigatoriedade do ensino da cultura indígena na rede educacional brasileira. Nos PCN’s⁵, encontramos a afirmação: “para viver democraticamente em

uma sociedade plural é preciso respeitar os diferentes grupos e culturas que a constituem”. Porém, a experiência escolar demonstra que temas transversais como pluralidade cultural, em sua maioria é apresentada em forma textual, ou vídeos (filmes), pinturas, ou seja, formas possíveis dentro da realidade escolar. Como vimos a lei sugere que disciplinas como artes, literatura e história sejam responsáveis por essa demanda. No entanto por meio de nossas leituras e o que desejamos apresentar por meio de um *game* ultrapassam o conteúdo suportado por essas disciplinas. Quando um indígena faz sua oca, está utilizando matemática, D’Ambrósio, em seu programa de etnomatemática amplia nosso ângulo de visão demonstrando a riqueza cultural existente potencialmente em todas as culturas. A arte indígena (Fig. 1), por exemplo, apresenta-se como: uma maneira singular, rica, sustentável e antiga de se criar beleza fazendo o útil.



Fig. 1: Arte indígena. Cestos à esquerda, Cerâmica Macuxi a direita.

Desta forma, acrescentar elementos como arte indígena, o ambiente da mata, da aldeia, dos espíritos da mata no interior de um *game*, o transforma em um portal para o olhar o mundo pelos olhos do indígena. No silêncio da mata, assustadoramente povoado de seres das mais diversas espécies e tipos, sejam eles insetos, répteis, anfíbios, aves ou mamíferos, não é possível dar um passo sem despertar algum espírito da mata. O nativo vê um mundo que o homem branco vislumbra apenas como “contos ou lendas”, porém se nos colocarmos no coração da mata sentiremos seus olhos a nos observar, como estranhos, invasores, medindo nosso coração e intenções ao entrar ali. Neste movimento complexo de recriarmos o universo da mata através dos olhos do indígena, procuramos fontes que nos fornecessem tal leitura e narrativa para sermos o mais fiel possível a este universo. Resgatar o respeito e o valor pelas diferentes manifestações culturais, cultivar a tolerância e a construção de conhecimentos, estes devem ser os pontos norteadores da educação brasileira.

Vejamos a língua Tupi que contribuiu para na formação da língua Portuguesa, da mesma forma que muitas outras contribuíram e continuam a contribuir, necessitamos resgatar mais que as palavras, buscarmos nos atos concretos de compreensão e valorização. Algumas destas contribuições para a língua portuguesa encontramos em Jakupé [2]: “Chega de nhenhém”: nhém, fala em tupi; “Não deixe a peteca cair”: peteca, em tupi, bater com as mãos. Outras palavras tais como: soco, socar, amendoim, paca, maracujá, caatinga, piranha, pororoca, pipoca, samambaia, igarapé, jaci, jaca, jacaré, pitanga, caipira, caipora, caçara, cumbica, cumbuca.

VII. O GAME COMO INTERFACE PARA PRODUÇÃO DE CONHECIMENTOS.

Murray nos diz ainda que “por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo em que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência [6]”. Isto decorre de nosso desejo de participar ativamente deste novo mundo. Assim o game apresenta-se como uma interface ideal para construção de conhecimentos pelo qual nos adaptarmos a um novo mundo por meio de novas experiências, recriando nosso mundo vivido. E como diria Merleau-Ponty, nesta experiência de *ser com eles* nosso ser reforça por meio dos sentidos as *infosenções* recebidas, proveniente de todo cenário criado no qual estamos inseridos, no qual nos estendemos.

Vivenciamos um *game*, um filme, uma obra de arte, este movimento faz parte do processo imersivo, “quando utilizamos um jogo de vídeo, transformamo-nos no *Street Fighter* ou no *Sonic*. Quando vemos um filme, fazemos corpo com os protagonistas e inserimo-nos na narrativa [13]”. Ao entrarmos por este portal – o jogo – somos conduzidos a permanecer no papel do protagonista uma vez que temos nosso lugar na história, fazemos a diferença e a história decorre de “meu fazer” em seu interior, estamos ou somos nela assim como nossa própria realidade depende de nós. Desta forma ao desenharmos um cenário no qual entramos em contato com a visão de mundo do qual o Europeu e colonizador tratou apenas como selvagem e folclórico, estamos rememorando e resgando valores que nossa história, como todo retrato histórico parcial, a possibilidade de um avanço em direção ao diálogo e a convivência com outras culturas, principalmente quanto estas são internas a uma nação como o Brasil.

A. Da narrativa e experiência estética no game a des-sincretização.

Neste ponto em nossa pesquisa faz-se necessário um breve resumo do conto – fictício – escrito para a narrativa do *game*: *No Vale da Lua um povo dedica culto ao Deus Lua, porém um espírito que semeava a maldade no coração dos homens, Anhangá, observava e invejava Lua por ser tão amado pelo povo, e procurava uma maneira de destruí-la e para isso decide utilizar-se da Cuca, uma feiticeira que havia sido expulsa da aldeia por sofrer fortes influências de Anhangá. Em seu primeiro ataque Anhangá é surpreendido por Iara que com o medalhão presente de Lua salva o povo, porém se vê enfraquecida e o medalhão perdido. Anhangá foge jurando vingança, então Lua promete enviar a terra seu filho e este restauraria o equilíbrio na mata. Jaci, um curumim muito habilidoso e valente teria em seu destino a missão de recuperar o medalhão dado por Lua á Iara e assim proteger seu povo, porém conhece e escolhe Cunhatai, filha de Jaraguá, o Pajé, o qual via em sua filha a única salvação para seu povo contra a fúria de Anhangá. Cunhatai deveria assumir a posição de guardiã espiritual de seu povo até que o medalhão de Iara fosse devolvido. Jaci conhece seu destino, salvar Cunhatai e seu povo recuperando o medalhão. Assim parte em sua jornada pela mata sombria dominada pelos espíritos maus comandados secretamente por Anhangá.*

Jaci, o protagonista, incorporado no jogador é um curumim apaixonado por Cunhatai e filho do deus Lua. É habilidoso e astuto além de muito corajoso, seguirá seu destino deixando sua aldeia com o auxílio da Iara e do Pajé, pai de Cunhatai. Sua missão recuperar um medalhão sagrado e nesta aventura aprenderá muito a respeito de seu povo e da *mata viva* da qual se forma sua vida. Toda a narrativa está ambientada em um vale fictício conservando apenas ao *lôcus* um caráter místico e isolado do restante do mundo (Fig. 02), seja real ou do próprio universo do *game*, se aproximando do ideal romântico, com descrito nas obras de José de Alencar.

“Percebendo o ambiente natural como fator de diferenciação de uma sociedade e de suas manifestações culturais, poetas e romancistas passaram a encarar a nacionalização dos temas e da linguagem como via preferencial para assegurar a nossa independência literária, entregando-se então, à pesquisa dos elementos reputados como genuinamente nacionais: a natureza, o índio, os costumes e as tradições das comunidades do interior do país [11]”.

Martins [11] afirma que as pesquisas segundo as obras de Alencar caracterizam o nativo brasileiro, o indígena como forte e muito corajoso e que isto definia a independência literária do primeiro período do romantismo no Brasil. Temos então no *game* Lua o retrato de dois aspectos igualmente importantes na cultura brasileira, sua literatura e suas origens.



Fig. 2: Quest do rio, enfrentando jacarés e piranhas.

Por meio deste *game*, mesmo que em sua versão protótipo, retratamos o nativo e os reflexos de um período literário (em sua narrativa) para com isso apontarmos para cultura, organização social, desafios em um ambiente naturalmente repleto de perigos e aventuras. Realizando com isso uma conexão da ficção literária a uma aproximação da realidade.

Em meio aos perigos da mata (Fig. 3), nosso herói revela e descobre o qual profunda são as marcas de seu povo, no conhecimento ancestral dos espíritos da mata e de seu mundo.



Fig. 3: Batalha em uma região alagada contra os servos da Cuca.

O cenário do *game* Lua retrata o ambiente de mata, equivalente a um Brasil antes de 1500, oferecendo semelhanças com o mundo real e para esta aproximação utilizamos de uma floresta tropical, semelhante à Floresta Amazônica, seja em sua vegetação – flora – ou ainda nos animais existentes em nossa fauna, por exemplo: Tucano, Pardal, Sanhaço Azul, Cardeal Vermelho, Porco do Mato (Caititu), entre outros. A seguir (Fig. 4), apresentamos um exemplo do animal nativo e de sua modelagem 3D para o *game*.

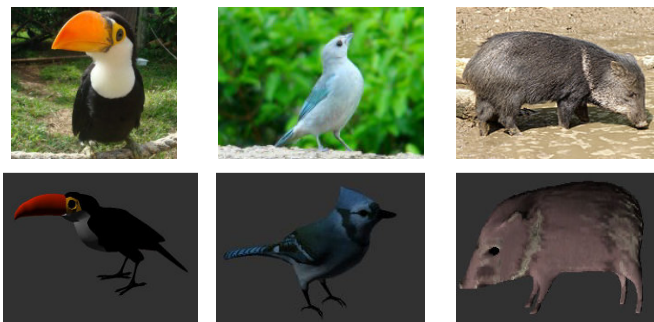


Fig. 4: Acima fotos e abaixo modelagem 3D feita por Felipe Lemos, respectivamente da esquerda para direita temos: Tucano, Sanhaço, e Caititu.

Os objetos contidos no cenário do *game* foram modelados e coloridos – texturizados – conforme os objetos reais manufaturados pelos nativos (Fig. 5). Assim ao compormos o ambiente no qual o indígena está inserido seu habitat é reproduzido pelo *game* por meio destes símbolos semióticos.



Fig. 5: À esquerda referências reais a vasos e cestos indígenas, e ao lado três objetos 3D modelados e texturizados para o *game* Lua por Lucas Tadeu.

Com estes cuidados procuramos caracterizar o cenário e personagens, pois a caracterização visual dos personagens possibilita a compreensão do conceito que estes representam.

“É importante dotar cada personagem de uma personalidade, de um caráter e de um temperamento adequados. Para esse efeito, desenvolveremos um estereótipo do aspecto físico com o objetivo de, à primeira vista, nos aproximarmos da maneira de ser da personagem [14]”.

Câmara [14] apresenta uma forma de dotar personagens com atributos diferenciáveis, dando a ele singularidade e expressão na narrativa (*game*) nesta reflexão para o desenvolvimento de personagens, utiliza dos estereótipos físicos para alcançar uma rápida ligação com a personalidade de um personagem. Jaci é pequeno e magro, podemos intuir que seja rápido, ágil, leve, e com isso imaginarmos que seja astuto, inteligente, silencioso para caçar. Alguns dos personagens existentes no *game* Lua foram minuciosamente projetados, desenhados e modelados cada qual em sua devida característica para que o jogador ao entrar em contato com o mesmo crie um constructo mental de sua origem e função no universo do *game*, facilitando assim a identificação de suas características e a construção da narrativa. Vejamos alguns exemplos:

- ❖ Canoeiro é um indígena semelhante a um marceneiro que utiliza troncos de árvores rijas para a construção das canoas, denominada por ele de *igará* (embarcação pequena). Formigas Tocandira atacam qualquer ser vivo que se aproxime de seus formigueiros;

- ❖ Formigas Tocandira atacam qualquer ser vivo que se aproxime de seus formigueiros;

- ❖ Piranhas e Jacarés habitantes dos rios que possuem ainda corredeiras e obstáculos como galhos de árvores e pedras;

- ❖ Curupira, grande espírito protetor da fauna e da flora, é um menino astuto com os pés voltados para trás. Seu nome origina-se do tupi-guarani, sendo “curu” uma derivação de curumim, que significa menino, e “pira”, corpo. Curupira significaria corpo de menino.

- ❖ A Cuca, como dito anteriormente, no conto é uma feiticeira poderosa que adquiriu a forma de um jacaré. Assombra os povos indígenas com suas maldades. No *game* ela possui seguidores, ou melhor, servos que enfeitados se assemelham a ela em sua forma física.

Quando ao respondermos nossa questão norteadora procuramos uma forma de *des-sincretizar* nossa cultura mostrando os sincretismos, Por esta razão entes como o Curupira (Fig. 6), que emerge da cultura indígena, e o ente Cuca, que emerge da cultura cabocla, ribeirinha, segundo Cascudo [4] o qual catalogou de norte a sul do país a ocorrência destes seres imersos em nossa cultura.



Fig. 6: Encontro com o Curupira, quest salvar o Caititu.

Alguns elementos do *game*, como os seres protetores da mata, representam a visão de mundo do indígena, o qual é vivo e vibrante e repleto de mistérios, o que muitas vezes o “homem branco” chama de mito ou folclore é fruto de uma interpretação unilateral, em termos culturais. Por exemplo, a forma como alguns personagens serão representados no *game* Lua, entre estes a Iara e o Saci, dois personagens intrigantes e profundamente ligados à cultura indígena que figurarão no jogo e nas aventuras de Jaci, apesar de ambos não constarem da versão inicial jogável do *game*, são ícones de nossa proposta para criarmos diálogos no ambiente escolar, por meio de questionamentos e pesquisa. Na *quest* jogável apresentamos o Curupira, porém estes seres serão posteriormente acrescentados ao *game* em suas próprias *quests* e *puzzles* não apenas desafiando o jogador encarnado no indígena, mas colocando-o em contato com um universo que ultrapassa o senso comum e o folclore, provocando o espírito de pesquisa, o espírito científico.

O processo de dessincretização da cultura indígena não é uma tarefa fácil, especialmente em se tratando de um País como o Brasil, dado sua extensão territorial, formação étnica e miscigenações. No entanto, no ambiente escolar, argumentarmos a respeito deste processo é valorizarmos as culturas que formam nosso País, assim o *game* proporcionará momentos de diferenciação e questionamentos, como será a presença da “verdadeira Iara” e “o verdadeiro Saci”. Como afirmávamos a respeito da Cuca, ainda que sincrético, será de extrema necessidade no *game* para motivação de questionamentos e estudos que possam surgir da experiência no jogo, esta sendo nossa proposta desde o início desta pesquisa, promovermos o diálogo, a pesquisa, ou seja, a produção de conhecimentos no ambiente escolar.

Expliquemos desta forma, a figura da Iara (Fig. 7), frequentemente confundida com as sereias⁶, ou ainda com as Mães d’Água⁷ e Iemanjá em nossa pesquisa para o nosso *game* Iara aparecerá como na tradição indígena, ou seja, como indígena.

“Na verdade, a Iara é uma linda mulher morena, de cabelos negros e olhos castanhos. De beleza ímpar, os que a vêem nua a banhar-se nos rios não conseguem dominar seus desejos e atiram-se nas águas. (...) Quanto à possível forma de peixe da parte inferior da Iara, isto é apenas um vestido, ou melhor, uma espécie de saia, que ela veste por vaidade e para dar a ilusão de ser metade mulher, metade peixe [15]”.

Das criaturas fantásticas que são metade mulher, metade peixe, entre os mitos europeus, a mais conhecida é *Loreley*, dos povos nórdicos e germânicos. É sobre ela que se contam as histórias de sedução de marinheiros que se afogam nas profundezas das águas, onde ela tem seu castelo. No entanto não está documentado nenhum mito semelhante entre os indígenas brasileiros dos séculos 16, 17 e 18 pelos cronistas e viajantes que percorreram o Brasil. Nas crenças indígenas, existem várias mães dos diversos elementos da natureza (a Mãe do Mato, a Mãe do Fogo, a Mãe da Fruta, etc.), são elas as *Ci*, em tupi. O sincretismo na figura de Iara nos chama a atenção (Fig. 7) e por este motivo acreditamos ser relevante apresentar a Iara indígena em nosso *game* como foi descrita anteriormente e com isso evidenciamos um fator de pesquisa e construção de conhecimentos para o ambiente escolar, no encontro com um ser *que não confere com o senso comum*.



Fig. 7: À esquerda e acima ilustração sincrética de Iara, abaixo uma imagem não sincrética e a esquerda desenho da Iara, por Carolina O. Chinello, para o *game*

No *game* Lua procuramos seguir a descrição não sincrética de Iara, e assim evidenciamos um fator de pesquisa e construção de conhecimentos para o ambiente escolar.

Outro ente com o qual nos deparamos em nossa pesquisa foi o Saci, a obra de Jakupé [2] nos ensina uma forma de registro de transição entre a cultura oral (indígena) e a escrita (“homem branco”), em “O Saci verdadeiro” é possível identificarmos algo de testemunhal, antes de qualquer crítica ou reverência a autores de nossa literatura. As obras de Monteiro Lobato, que não podem ser resumidas ou restringidas ao “Sítio do pica-pau Amarelo” e seus personagens, possuem seu valor literário e vernacular, no entanto atravessam o próprio autor e produzem uma interpretação e não mais um registro. Jakupé [2] narra à experiência vivida de uma criança indígena quando ao ir para escola dos “homens brancos”, pois desejava aprender a ler e escrever para registrar as histórias que sua mãe contava, e lá em uma aula a respeito de Monteiro Lobato ouviu pela primeira vez que o homem branco também conhecia o *Saci*, porém um *Saci* diferente, pois “o *Saci* é um indígena e a professora dizia que é um negrinho”. Ao entrarmos em contato com a obra “O saci verdadeiro” de Jakupé [2], registramos sua descrição, a partir de diversos excertos, e assim temos:

“O *Saci*-Pererê que é um índio pequeno (...) aparecia visível quando queria e para pessoas boas de quem gostasse (...) de repente pôs a mão no *baeta* (colar) que carrega no pescoço e lhe dá grande poder (...). O *Saci*-Pererê lê ate pensamento da gente quando quer. A noite ficava na mata olhando os animais [2]”.

Logo, o *Saci* (Fig. 8) recebe sua força mágica do *baeta* (colar) e é um indígena, uma criança poderosa e bondosa que protege os animais e a mata e auxilia quem tem bondade no coração, uma figura completamente distinta do *saci* apresentado por Monteiro Lobato nas “Aventuras de Pedrinho”. Assim nossa pesquisa aponta para este propósito no qual o espaço inaugurado pelo *game* se transforme em

⁶ Segundo Cascudo (1944), esse é um mito de origem europeia, que chegou ao Brasil na segunda metade do século 19. A sereia está presente na mitologia de diversos povos europeus. Aparece, desde a Odisseia, de Homero que data do século 9 a.C., porém, no relato homérico, ela é meio pássaro e não peixe.

⁷ A Mãe d’Água está presente nas tradições africanas. “Na cultura Yorubá, Nanã é a senhora da água parada, Yemanjá é mãe adulta das águas salgadas e Oxum, a jovem mãe da água doce” (GARCIA, 2007, p. 21).

motivação para questionamentos, reflexões e diálogos. Com isso o que denominamos como Cultura será valorizada em suas dimensões multifacetadas, étnicas, literárias, idiossincráticas, para compreendermos o valor destes aspectos na formação da cultura brasileira, ou das culturas que a formam, que desenham nosso mundo vivido.

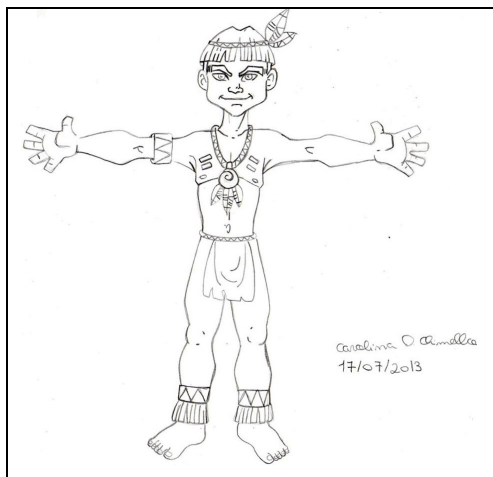


Fig. 8: Saci desenhado por Carolina O. Chimello seguindo as descrições em Jakupé (2000).

Murray [6] nos esclarece que “os jogos de representação são teatrais de um modo não convencional, mas emocionante”. Deste modo ao entrarmos em contato com esse universo fascinante da mata, dos seres míticos, conhece-los pelo olhar de um indígena – Jaci – nosso papel no *game*, nos transporta para uma dimensão na qual estamos abertos para dialogar e desta forma significar o mundo cultural. Estamos em um processo de abstração, abstrair significa literalmente “pôr de lado”, “arrancar”. A “coisa” abstraída é “o abstrato” e o ato de pôr de lado é uma abstração. Quando o pôr de lado é mental e não físico a abstração é uma maneira de pensar por meio da qual nós separamos conceitualmente “algo de algo”. Muitas separações deste tipo são possíveis, mas as filosoficamente importantes para nós são aquelas em que a “coisa separada ou abstraída” é o elemento que chamamos de “geral” ou “universal”. Exemplificando, existem inúmeras espécies, cores e tamanhos de flores, no entanto quando dizemos “flor” estamos abstraindo o termo geral ou universal. Inevitavelmente se dissermos a palavra “flor” em uma sala com 40 pessoas, será mínima a chance de duas pessoas imaginarem a mesma flor, e que esta seja a flor a qual nos referimos. O dicionário de filosofia Abbagnano apresenta a seguinte definição para o termo abstração: “[...] É a operação mediante a qual alguma coisa é escolhida como objeto de percepção, atenção, observação, consideração, pesquisa, estudo, etc., e isolada de outras coisas com que está em uma relação qualquer [16]”.

Merleau-Ponty nos dirá então que “a função normal que torna possível o movimento abstrato é uma função de ‘projeção’ pelo qual o sujeito do movimento prepara diante de si um espaço livre onde aquilo que não existe naturalmente possa adquirir um semblante de existência [17]”. Como seres formados culturalmente encontramos no universo dos jogos digitais o *locus* propício para aventuras e projeções que nos

esclareçam o mundo vivido a luz da *des-sincretização* do mundo cultural ao qual *somos* indissociáveis.

VIII. PRINCIPAIS RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS.

O desenvolvimento deste *game*, em sua versão inicial, proporcionou uma vasta experiência profissional para equipe envolvida, seja quanto pesquisadores, quanto ao processo de criação e gerenciamento de um jogo digital. Como todo trabalho de pesquisa, em suas etapas foi indispensável para direcionarmos as referências de um jogo educativo os estudos efetuados e com isso possibilitarmos uma oportunidade de oferecermos em um jogo a diversão e coerência com os contextos que o inspiraram. Acreditamos consonantes com Huizinga [5], que em qualquer jogo há um espaço propício para construção de conhecimentos, estes que transpõem o mundo cultural sendo capaz de criá-lo. Assim sendo o jogo uma atividade livre ao ingressarmos espontaneamente, estamos imergindo em uma situação ideal para observações e reflexões, exercitando e desenvolvendo “o questionar e o buscar respostas”, ou seja, o espírito científico, inferindo sobre os acontecimentos e as dinâmicas do jogo uma vez que assumimos a condição de protagonista e personagem, concomitantemente.

Das observações realizadas a partir dos *game testers* que se voluntariaram a jogar o *game* e posteriormente responderam a um questionário traçamos a relevância de um *game* que apresente a cultura indígena de forma a ultrapassar a abordagem folclórica para a educação, pois em sua maioria os *game testers* afirmaram que um dos pontos que mais atraiu a atenção para o jogo foi exatamente a possibilidade de jogar com a cultura indígena, de personificar um indígena em seu universo, além disso, observamos o resultado positivo na construção da interface para um jogo educativo, fruto da pesquisa realizada por Tonéis [1].

O *game* Lua continua em desenvolvimento, após sua apresentação em versão protótipo como trabalho de conclusão de Curso. No momento estamos remodelando personagens e cenários a fim de torná-los mais adequados para instalação em qualquer microcomputador bem como para ser jogado *on line* em seu *web site* <<http://www.jogolua.com.br/site>>. O foco desta equipe será o desenvolvimento desta temática (cultura indígena escolar) em forma de um jogo divertido e fundamentado com o poder para ser apresentado na educação escolar infanto-juvenil. Enviamos um convite para se integrarem em nossa equipe, como consultores, o indígena Tupi-Guarani Munduruku [3] a fim de enriquecermos esta aventura com suas histórias e contos. Nesta reformulação o *game* Lua, enquanto protótipo avança em sua identidade visual assumindo características provenientes dos *cartoons* criando uma maior identificação com a diversão e aventura para o público desejado.

Xipat Oboré (Tudo de Bom!)

Agradecimentos: Agradecemos a toda equipe que colaborou para realização desta pesquisa: Carolina Chimello; Felipe Ricardo T. Lemos; Lucas Tadeu Q. de Carvalho; Renan Ramos; Victor Donda Cruz. Nossa gratidão pelo empenho e compromisso ao projeto LUA.

REFERENCIAS

- [1] C. N. Tonéis. “Experiência estética e a interface nos jogos digitais: a produção de um *edutainment game* – Lua”. *Revista Tecnologia e Sociedade*. 2.ed. (versão online), pp.150 -165, 2012.
- [2] O. Jekupé. “O Saci Verdadeiro”. Londrina: Editora UEL, 2000.
- [3] D. Munduruku. “A milenar arte de educar dos povos indígenas”. Em <<http://danielmunduruku.blogspot.com.br/2010/04/milenar-arte-de-educar-dos-povos.html>>, Lorena, 2010.
- [4] L. C. Cascudo. “Antologia do folclore brasileiro: séculos XVI-XVII-XVIII”. São Paulo: Martins Editora, 1944.
- [5] J. Huizinga. “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura”. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- [6] J. H. Murray. “Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itau Cultural: UNESP, 2003.
- [7] J. Mattar. “Games em Educação: como os nativos digitais aprendem”. São Paulo: Pearson, 2010.
- [8] F. Wang, M. J. Hannafin. “Design-based research and technology-enhanced learning environments”. *ETR&D*, v.53, n.4, p.5-23, 2005.
- [9] K. W. Jecupé. “A terra dos mil povos: história indígena brasileira contada por um índio”. São Paulo: Fundação Peirópolis, 1998.
- [10] LUCIANO, Gersem J. dos Santos. *O Índio Brasileiro: o que você precisa saber sobre os povos indígenas no Brasil de hoje*. Brasília: LACED/Museu Nacional, 2006. (Educação para todos, v.12).
- [11] E. V. Martins. “Lugar comum: a descrição da natureza em José de Alencar”. Em: G. Arruda, D. V. Torres, G. Zuppa, G. (Orgs.). *Natureza na América Latina: apropriações e representações*. Londrina: Ed. UEL, 2001, p. 98.
- [12] Brasil, Lei 11.645, de 10 de março de 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm>. Acesso em 14 jan. 2013.
- [13] J. A. Mourão. “Para uma poética do hipertexto: A ficção interativa”. Edições Universitárias Lusófonas, 1. ed. no. 6, 2001. (Estudos de Comunicação, Cultura e Tecnologias).
- [14] S. Câmara. “O Desenho Animado”. 1 ed. Lisboa: Editorial Estampa Ltda. 2005.
- [15] D.D. Ishani. “Índios... Nossos antepassados... Nossos irmãos: Iara”. Disponível em: <<http://indiosdobrasilsmostodosirmaos.blogspot.com.br/>>.
- [16] N. Abbagnano. “Dicionário de filosofia”. Tradução Alfredo Bosi. 21. ed. São Paulo : Martins Fontes, 1998.
- [17] M. Merleau-Ponty. “Fenomenologia da percepção”. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 3. ed. 2006.