

Jogos Digitais como Ferramenta Cultural: Uma proposta interdisciplinar.

Guaracy Carlos da Silveira*

Universidade Presbiteriana Mackenzie, Doutorado Interdisciplinar em Educação, Arte e História da Cultura. Brasil.

RESUMO

O presente artigo versa sobre a utilização de jogos digitais como ferramenta cultural. Partindo da perspectiva da expressão artística utilizado pelas culturas: Japonesa, Iñupiat e Kaxinawá, nos formatos sumi-ê, *scrimshaw* e *kene kuin* respectivamente, realiza-se análise de como estas foram utilizadas como suporte aos jogos: Okami, Never Alone e Huni Kuin – Os Caminhos da Jiboia, considerando a ótica dos desenvolvedores, suas intenções e proposta mercadológica, utilizando metodologia de entrevista em profundidade com os desenvolvedores. Na conclusão apresentam-se sugestões de boas práticas para desenvolvimento de jogos que visem à representações de culturas utilizando como suporte expressões artísticas.

Palavras-chave: cultura; ferramenta cultural; interdisciplinaridade; arte; jogos digitais.

1 INTRODUÇÃO

A perspectiva da análise interdisciplinar dos fenômenos baseia-se em linha teórica que questiona as limitações e alcance da ciência fundamentada em um paradigma determinista e reducionista, propondo uma compreensão sistêmica de fenômenos que devem ser considerados em sua natureza mais complexa.

Neste contexto institui-se linha de investigação que busca compreender a interação entre Educação, Arte e História da Cultura de modo interdisciplinar, fundamentando-se na compreensão de que novas formas de saber e manifestações culturais contemporâneas cristalizam-se também através dos meios digitais, incluindo-se nestes os jogos digitais.

Japiassu já apontava a necessidade de estudos desta natureza, buscando compreender tal entrelaçamento ao afirmar que: “concretamente, a questão da interdisciplinaridade está subjacente às dificuldades com que atualmente se debatem as instituições de ensino em seus procedimentos pedagógicos, bem como aos problemas com que se defrontam os empreendimentos visando o controle do futuro da sociedade com seus empreendimentos de planificação” [1].

Nicolesco em seu “Manifesto da Transdisciplinaridade” expressa suas expectativas de que da revolução da informática decorra uma partilha de conhecimentos, prelúdio de uma riqueza planetária compartilhada, que resultaria na liberação do tempo, que poderia ser consagrado à vida, e não a sobrevivência [2].

Assim propomos uma compreensão dos Jogos Digitais em uma perspectiva interdisciplinar, buscando entender não apenas o fenômeno do jogo em si, mas sua relação com elementos da Educação, Arte e História da Cultura.

Há considerável desenvolvimento nos estudos acerca da utilização pedagógica dos jogos digitais, sendo Marc Prensky [3] [4] e James Paul Gee [5] figuras proeminentes nesta linha.

Estudos nesta área buscam, entre outros, dimensionar os benefícios do ato de jogar, os conhecimentos subjacentes resultantes desta interação e o seu efeito no processo de aprendizagem. Alguns estudiosos afirmam que tal relação afeta até mesmo nossa arquitetura cognitiva, segundo Johnson [6] em apenas uma geração é possível notar uma melhora de desempenho em testes cognitivos (QI).

A discussão sobre jogos digitais como manifestação artísticas encontra-se em franca ebulição, sendo a aquisição de 14 games por parte do MOMA (*Museum of Modern Art*) de Nova York em 2013, sintomática deste processo [7].

A relação entre a Arte e Educação também possui rica literatura, contudo, a compreensão no tocante aos jogos digitais está longe de se consolidar. Dos conhecimentos já consagrados, um dos principais é que através da arte tem-se o suporte para compreensão do ser humano, objetivo maior do processo educativo. Segundo Moran “em toda grande obra, de literatura, cinema, de poesia, de música, de pintura, de escultura, há um pensamento profundo sobre a natureza humana” [8]. Por ilação, a compreensão de jogos digitais como arte, insere-os nesta perspectiva, permitindo a apropriação de aspectos sociológicos e antropológicos.

No aspecto cultural, a relação entre jogos e sociedade é tão premente que para Huizinga a compreensão do ser humano e da sociedade só é possível se analisada pelo viés do jogo [9]. E ainda, segundo Kishimoto “A infância expressa no brinquedo [e no jogar] contém o mundo real, com seus valores, modo de pensar e agir e o imaginário do criador do processo” [10].

Contudo, discussões acerca da contribuição cultural dos jogos digitais, particularmente no que tange a sua capacidade de ser uma ferramenta de transposição de culturas, ainda estão em estágio de desenvolvimento. Talvez, em parte, por estes inserirem-se em campo mais amplo de discussão, que busca compreender a crise de representação do pensamento ocidental, linha esta que cunhou o conceito de Cultura Híbrida, objeto de estudos de Canclini [11].

A relação: Cultura e Educação se dá porque a “apropriação da cultura e o desenvolvimento do pensamento, são processos que encontram-se articulados entre si, formando uma unidade” [12].

O presente artigo insere-se nesta linha de investigação. Balizados pelo conceito que: “a forma mais criativa e crítica de expressão de um povo estão em sua arte”, buscamos compreender os jogos digitais como instrumento cultural, analisando o fenômeno de uma perspectiva interdisciplinar entre Educação, Arte e História da Cultura.

Especificamente partindo da perspectiva da expressão artística utilizado pelas culturas: Japonesa, Iñupiat e Kaxinawá, nos formatos sumi-ê, *scrimshaw* e *kene kuin* respectivamente, realiza-se análise de como estas foram incorporadas aos jogos: *Okami*, *Never Alone* e *Huni Kuin – Os Caminhos da Jiboia*.

*guaracycarlos@gmail.com

2 METODOLOGIA

A disciplina é uma categoria organizadora dentro do conhecimento científico; ela institui a divisão e a especialização do trabalho e responde à diversidade das áreas que as ciências abrangem. Embora inserida em um conjunto mais amplo, uma disciplina tende naturalmente à autonomia pela delimitação de fronteiras, da linguagem em que esta se constitui, das técnicas que é levada a elaborar e a utilizar, e eventualmente, pelas teorias que lhe são próprias.

Edgar Morin, 2005.

A maior contribuição da compreensão científica dos fenômenos em uma ótica *disciplinar* decorre do fato que ao focar a compreensão de um fenômeno em suas partes constituintes, cria-se a possibilidade da especialização e com esta, a consolidação de métodos específicos de investigação.

Processo este que pode acarretar em “um perigo de hiperespecialização do pesquisador e a um risco de *coisificação* do objeto estudado, do qual se corre o risco de esquecer que é destacado ou construído” [8].

Em contrapartida, estudos de natureza interdisciplinar, que em sua essência propõem o rompimento de barreiras, e uma visão mais abrangente, demandam o desenho (ou desenvolvimento) de novas ferramentas de pesquisa bem como novas abordagens conceituais. “O grande problema, pois é, encontrar a difícil via da interarticulação entre ciências, que têm cada uma delas, não apenas uma linguagem própria, mas também conceitos fundamentais, que não podem ser transferidos de uma linguagem a outra” [8].

Tal proposição é especialmente verdadeira no que tange a compreensão dos jogos digitais e sua relação com dimensões complexas como a Cultura. Em parte devido à relativa juventude do objeto - jogos digitais - que possui pouco mais de cinco décadas de existência, e em parte, devido ao dinamismo evolutivo destes, decorrente de seu suporte tecnológico que está em constante evolução.

Objetos de estudo jovens e mutantes não são exclusividade da seara dos jogos digitais, manifestando-se com frequência na área das Ciências Sociais, particularmente na esfera da Comunicação nos estudos das mídias de massa. Sendo assim, nos apropriaremos de conceitos e métodos já consagrados nesta área quando necessário.

Referente à pesquisa de jogos digitais, consideramos que modelo de análise MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*) é o mais adequado [13]. Este propõe que a compreensão dos jogos digitais deva se dar através de uma perspectiva de mão dupla, que considera a ótica do desenvolvedor do jogo (compreendida pelo eixo: Mecânica – Dinâmica – Estética) e do usuário do jogo (que o flui pelo eixo: Estética – Dinâmica – Mecânica).

Para o presente artigo buscou-se a perspectiva dos desenvolvedores dos jogos analisados, juntamente com a percepção decorrente da fruição, ou seja, a perspectiva do jogador.

Estudos Culturais e de Recepção tradicionalmente têm se utilizado da metodologia de Análise do Conteúdo¹ para investigação de fenômenos simbólicos. Principalmente porque seus instrumentos metodológicos estão em constante aperfeiçoamento. Atualmente pode ser considerada uma técnica

¹ Dado que o objetivo do presente artigo é apresentar o dimensionamento do fenômeno a ser estudado, e não fazer proposições epistemológicas acerca da análise de jogos digitais pede-se do leitor a compreensão *cum grano salis* da metodologia de análise de conteúdo, sendo esta aplicada mais como modelo teórico do que de procedimento.

híbrida, por fazer ponte entre o formalismo estatístico e a análise qualitativa dos materiais [14].

Assim, para compreensão do fenômeno sob a ótica do jogador seguiram-se os procedimentos de Categorização e Inferência, especificamente no que se conceitua como: Análise Associativa, que considera mais importante não o número de ocorrência de palavras, temas ou tipos de personagens que aparecem numa mensagem, mas sim como eles estão organizados entre si, ou seja, o que está associado a quê [15].

Na perspectiva do desenvolver de jogos buscamos a compreensão de sua intencionalidade, utilizou-se a abordagem de Estudos Qualitativos, especificamente na vertente de Entrevista em Profundidade (modalidade aberta, estruturada na forma de roteiro) e realizada por meio de internet [16]. Sendo tópicos de nossa análise: compreender a existência (ou não) do intuito de incorporar a expressão artística de cada cultura no *design* do jogo, suas intenções acerca da fruição do jogo e sua proposta mercadológica (jogo comercializado ou distribuído gratuitamente).

Para fins de conceituação - feitas as ressalvas metodológicas referentes a estudos interdisciplinares - o presente artigo pode ser considerado um Estudo de Caso, compreendido como “inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto de vida real, quando à fronteira entre o fenômeno e contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas” [17]. Sendo que nesta acepção compõem-se as etapas de: 1) especificação dos pontos críticos, 2) coleta de dados, 3) análise e interpretação [18].

O presente artigo analisa três títulos de desenvolvedores com tamanhos diferentes (grande estúdio, mediano e micro), orçamentos variáveis (budget triplo A, indio e equipes de diferentes portes (grande, média e pequena), e baseado nas observações propõe boas práticas para elaboração de jogos que visem a representação de culturas utilizando como ferramenta determinada manifestação artística.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O entendimento da dimensão da articulação cultural contemporânea e a influência dos jogos digitais nesta é tarefa complexa, dadas suas dimensões e subjetividade, fato que por si só já justifica a necessidade de trilha específica de estudos no Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital – SBGames.

A compreensão do fenômeno é melhor dimensionada na acepção de Canclini [19], que ao propor um debate sobre as teorias da modernidade e da pós-modernidade para a América Latina, se ocupou dos usos tanto populares como cultos, tanto dos meios massivos de comunicação quanto dos processos de recepção e apropriação dos bens simbólicos, sendo que o entrelaçamento destes elementos engendra o que ele chamou de “culturas híbridas”. O autor defende a necessidade de adoção de um enfoque que também poderia ser chamado de híbrido, pois resulta na combinação da antropologia com a sociologia, da arte com os estudos de comunicação².

Hibridizações culturais permeiam todas as instâncias da vida contemporânea, sendo que no espaço escolar elas se tornam mais visíveis na heterogeneidade dos estudantes, que trazem consigo referências culturais vivenciadas no ambiente onde convivem, veiculadas nos meios de comunicação de massa e internet

² Conforme apresentado no desenho metodológico deste estudo, fenômenos desta natureza demandam ferramentas de análise híbridas.

favorecendo a transculturação e inclusão dos indivíduos em outras realidades culturais [20].

Por definição um artefato cultural é um objeto feito pela mão do homem que fornece informações sobre a cultura de seu criador e usuários. O termo, inicialmente cunhado para referência a artefatos encontrados em sítios arqueológicos passou a ser utilizado de forma mais ampla, sendo que em um contexto antropológico uma televisão pode ser considerada um artefato cultural da Cultura Moderna.

A relação jogos digitais e artefato cultural já vem sendo estudada há alguns anos. De Paula aponta que se não passarmos a tratar este artefato cultural (os jogos digitais) como uma linguagem própria e salientar suas possibilidades continuar-se-á a vê-los como transmissores do pensamento norte americano (e em menor grau japonês) [21]. Nesta linha de pensamento, buscamos levantar jogos onde verifica-se a transmissão de outras culturas, que não a norte americana, e o processo pela qual estes se deram.

Piere Lévy [22] ao tratar de ferramentas intelectuais afirma: “Uma tecnologia intelectual, quase sempre, exterioriza, objetiviza, virtualiza uma função cognitiva, uma atividade mental” nesta linha entendemos os jogos digitais como Ferramenta Cultural compreendendo-a como exteriorização, objetivação ou virtualização de uma expressão cultural, e assim damos preferência ao uso deste termo em detrimento de artefato cultural.

O desenvolvimento de um jogo digital é tarefa deveras complexa, sendo que por vezes o entrelaçamento de etapas e papéis fazem com que todo o processo caracterize-se por grande flexibilidade das abordagens utilizadas [23], o que acaba tornando cada processo por definição, único.

O presente estudo buscou contatar o responsável pelas equipes desenvolvedoras - e no caso de impossibilidade de contato, analisou depoimentos dos mesmos – de modo a obter uma compreensão de como se deu o processo de aquisição de informações e/ou aculturação por parte da equipe referente aos jogos desenvolvidos.

Embora em alguns dos casos analisados não estivesse claro para os *designers* que os jogos desenvolvidos constituíam-se ferramenta cultural, em decorrência da estruturação de seu processo de desenvolvimento (imersivo), da pesquisa de fundamentação referenciadas em artefatos culturais e da utilização de correntes artísticas como suporte linguístico dos jogos, este efetivamente consolidaram-se como tal.

3.1 Jogos como Ferramentas Culturais

Devido à dissolução da *Clover Studios*, responsável pela criação do jogo *Okami*, informações acerca do processo de aquisição cultural são escassos, sendo que as fontes mais confiáveis são as declarações de Hideki Kamiya, diretor do projeto [24]. Apesar de o jogo versar sobre elementos da própria cultura em que foi desenvolvido (japonesa), percebeu-se considerável preocupação por parte dos desenvolvedores no envolvimento de pessoas externas ao processo de *design*, como por exemplo, sessões de grupos focais para estruturação de personagens.

Em casos onde o jogo criado refere-se a uma cultura da qual os desenvolvedores não fazem parte, criaram-se verdadeiras experiências etnográficas. Para o jogo *Never Alone*, membros da *Upper One Game* (desenvolvedora) realizaram uma semana de imersão junto a membros da cultural Iñupiat. Em entrevista que nos concedeu Brian Alspach [25] - gerente de produtos da empresa - considera que em parte, os resultados do jogo estão ligados ao DNA da companhia, desenvolvida com a missão de criar e publicar jogos com impacto social e educacional.

Guilherme Menezes [26] - antropólogo - responsável pelo projeto de *Huni Kuin - Os caminhos da Jiboia*, esclarece que o desenvolvimento do jogo foi um processo em grupo, materializado com ajuda do coletivo: *Beya Xinã Bena* (Cultura Novo Tempo) - desenvolvido para reunir e fomentar produções relacionadas a tecnologias digitais e constituído por membros da tribo *Kaxinawá*.

Fica explícita nos projetos dos jogos *Never Alone* e *Huni Kuin*, a intencionalidade dos desenvolvedores de utilizar o jogo como ferramenta cultural.

4 OKAMI



Figura 1: tela de Okami

Okami foi desenvolvido pela *Clover Studios* e publicado pela CAPCOM, sendo lançado em abril de 2006 no Japão e em setembro do mesmo ano nos EUA, inicialmente para o PS2. Tendo sido relançado para a plataforma Wii em 2008 nos EUA e 2009 no Japão. Uma versão em alta definição do jogo foi lançada para PS3 em 2012.

No jogo assume-se o papel de Amaterasu (a deusa sol) que se manifesta como uma loba branca, cuja motivação é eliminar a corrupção encarnada por Oroochi. A introdução ao jogo se dá por meio de um narrador-contador de histórias, e na medida em que desvela a história inicial ao jogador, esta vai sendo visualmente construída através de pinturas no estilo *sumi-ê*.

Uma das muitas inovações introduzidas pelo jogo foi a ambientação do cenário, através da utilização de *cel-shading*, o resultado final assemelha-se esteticamente as pinturas *sumi-ê*, dando ao jogador a impressão de imersão no estilo artístico.

4.1 Sumi-ê

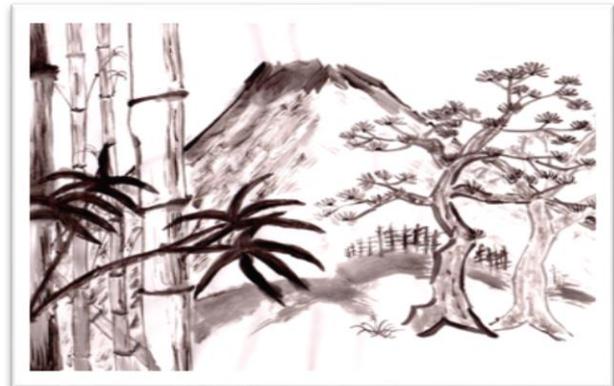


Figura 2: pintura no estilo sumi-ê

Sumi-ê é a arte de pintura feita com base na tinta preta sumi. Sua origem está associada aos mosteiros budistas chineses da dinastia Sung (960-1274) e sua introdução no Japão remete ao século XVI em conjunto com a entrada da doutrina zen-budista no país.

Dois elementos são fundamentais no sumi-ê: a linha e o espaço, que se definem mutuamente. O emprego de vasta gama de tons leva o observador a visualizar cores por meio de sua imaginação. Como em diversas pinturas o objeto representado não é concluído, faz-se com que o observador complete mentalmente as formas que são sugeridas pelo artista.

No Japão Sesshû Tôyô (1420-1506) é considerado o maior expoente do sumi-ê, considerando o criador do “estilo japonês” haboku (tinta-que-corre), enfatiza um trabalho mínimo dos pincéis e da água, numa sugestão imaginativa de manchas e texturas que se transformam nas paisagens.

No Brasil o estilo tem uma de suas maiores expressões na arte de Massao Okinaka, que ao tecer considerações acerca da atenção recebida do sumi-ê pelos artistas ocidentais, acredita que esta se deve pelo fato “deste constituir-se na corrente principal da pintura japonesa” [27].

Na arte do sumi-ê combinam-se os pinceis utilizados, a pressão exercida pelo artista e seu traço para a criação das manifestações artísticas. De modo a emular estes elementos, a interação entre Amaterasu e o cenário do jogo Okami se dá também através do “Pincel Celestial”, ferramenta que quando ativada pausa o jogo e permite que o jogador “pinte” comandos no jogo. Assim uma pintura em linha reta permite o corte de objetos, o desenho de um círculo cria ventos, etc.



Figura 3: uso do Pincel Celestial

Para Stateri [28] *Okami* pode ser considerado “um marco artístico, uma bússola que aponta para a definição de uma linguagem que comunica e possibilita a formação de arte através do ato de jogar”.

4.2 Cultura + Arte = Jogo Digital

Okami insere-se na tradição de jogos narrativos, onde o jogador imerge em uma lenda folclórica através da ação de um narrador que vai desvelando a lenda conforme se desenrola o jogo.

Artisticamente o jogo caracteriza-se pela apropriação dos elementos estilísticos da pintura sumi-ê e sua incorporação à imagética do jogo. Em *Okami* todo o *design* dos cenários é inspirado na pintura. Embora tradicionalmente o sumi-ê seja monocromático, a paleta de cores utilizada pelo estúdio é consonante com manifestações artísticas contemporâneas do sumi-ê que usam cores. Os elementos da HUD também se apropriam de artefatos clássicos da cultura japonesa, e o *design* dos personagens e suas vestimentas são fieis as referências. Destaca-se a beleza da trilha sonora.

A criação de interface interativa que emula as pinceladas do artista sumi-ê, cria a junção metalinguística do jogo com o ato de pintar, amalgamando arte e cultura no processo de jogar.

Consideramos que o jogo é bem sucedido em sua apropriação dos elementos estéticos, técnicos e conceituais da pintura sumi-ê bem como em sua incorporação na mecânica do jogo, proporciona uma experiência análoga à imersão em uma pintura sumi-ê.



Figura 4: pintura sumi-ê e tela de Okami

É meritório lembrar que no momento de seu lançamento *Okami* ia contra a tendência estética do mercado de buscar o fotorrealismo. Segundo Hayward [29]: “seja sua consideração de *concept* em jogos relativo à narrativa ou elementos lúdicos de jogabilidade, é claramente possível a estética do jogo ter uma conexão mais profunda com a natureza do jogo.”

5 NEVER ALONE – (KISIMA INGITCHUNA)

Never Alone é um jogo de plataforma/puzzle, ambientado no ártico. Desenvolvido pela Upper One Games em parceria com Cook Inlet Tribal Council, foi lançado para as plataformas XBOX, PC e PS4, em 18 de novembro de 2014. Inicialmente recebido com críticas mistas, o jogo foi gradualmente obtendo retornos cada vez mais positivos, sendo inclusive premiado como “Best Debut Game” pela BAFTA Game Awards [30].

O jogo é baseado na história de uma pequena garota Iñupiat de nome Nuna e sua raposa ártica que partem em busca da fonte da “nevasca eterna”, de modo a restaurar o equilíbrio de seu mundo. Através de uma série de desafios, o jogador pode intercalar seu controle entre Nuna e a raposa.

Never Alone apropriou-se da estilística utilizada na arte scrimshaw como forma de apresentação das lendas nas *cutcenes*, utilizada também para apresentar os desafios que se seguirão.



Figura 6: cutcene no formato scrimshaw

5.1 Scrimshaw

A palavra utilizada para designar a arte do entalhe em marfim e ossos de mandíbula dos cachalotes é *scrimshaw*. Esta manifestação artística está ligada a tradicional arte de caça a baleias, e tem sua origem no século XIX e constitui-se na mais autêntica manifestação da chamada “arte baleeira”. As técnicas mais utilizadas são a incisão ou a gravação, sendo que alguns entalhes são pigmentados.

Tradicionalmente usada pelos Iñupiat para contar histórias. O *scrimshaw* é talhado de modo a formar uma linha do tempo com suas histórias. Segundo Aniqsuad [31], o responsável pelo seu entalhe poderia lê-lo como se faz com um livro, ao mesmo tempo em que recita a história. Sendo ao mesmo tempo uma manifestação artística e uma forma de registro histórico.



Figura 5: entalhe em *scrimshaw*

5.2 Jogo e Cultura

O’Neill - presidente e CEO - do *Cook Inlet Tribal Council* [32] em suas considerações sobre a utilização de jogos digitais como ferramentas para celebração e compartilhamento de culturas conta como foi o processo de gênese do jogo. Em salutar demonstração de *insight*, o conselho em busca de possibilidades para investimentos quem respeitasse sua base de valores (educacionais inclusive), considerou a possibilidade de investir em um jogo digital, entendendo que estes são “uma nova forma de transmissão de sabedoria”, além de considerarem que “vídeo games podem ser vistos como uma iteração moderna da tradição oral”, e de que “permitem o compartilhamento de valores inclusivo entre gerações”.

O jogo *Never Alone* nasceu com uma análise de oportunidades de investimentos, onde o conselho levantou a possibilidade de financiar um jogo, e embora tenha sido recebido com certa relutância por parte dos membros, teve o sinal verde concedido pelos idosos do conselho. O resultado final foi tão bem sucedido que culminou na aquisição de 30% da *Upper One Games* - companhia responsável pelo desenvolvimento do jogo - por parte do conselho.

Como forma de possibilitar a real compreensão dos valores Iñupiat, uma das formas de pesquisa utilizada pela companhia foi à imersão dos *designers* com anciões da cultura, onde no período de uma semana, eles comeram comidas típicas (baleia e foca), viveram nas habitações e trocaram história. Também foram desenvolvidas sessões de discussão (*focus groups*) com membros da comunidade, buscando perspectivas e *insights*, no que chamaram de “processo de desenvolvimento inclusivo”, algo relativamente novo para a indústria de games. O conceito é: “ao invés de fazer jogos de fora, cria-los de dentro”. Através do conceito de interdependência, cerca de 36 nativos foram

envolvidos no processo de decisões de *design*, no tocante a arte, narrativa e mecânicas.

Em busca de autenticidade também foram realizadas pesquisas junto ao museu Smithsonian. Na idéia de que a “arte do jogo, deveriam refletir a arte do povo”.

5.3 Game Design Imersivo

O resultado desta proposta de *Game Design* Imersivo é um jogo bastante fiel a todos os aspectos da cultura Iñupiat. *Never Alone* também se utiliza da figura de um narrador que vai desvelando a história conforme o jogo prossegue, sendo esta feita no linguajar nativo. À medida que a narrativa vai sendo apresentado o jogador é brindado com animações no estilo *scrimshaw* que servem tanto de pano de fundo para estrutura narrativa como *preview* do próximo nível a ser enfrentado.

Estilisticamente no *gameplay* optou-se pela utilização de uma forma mais tradicional de *design*, que ainda assim é bastante fiel em termos de cenário, vestimenta e a ambientação aos aspectos da cultura Iñupiat. A caracterização dos personagens busca inspiração nos elementos estilísticos do *scrimshaw*.

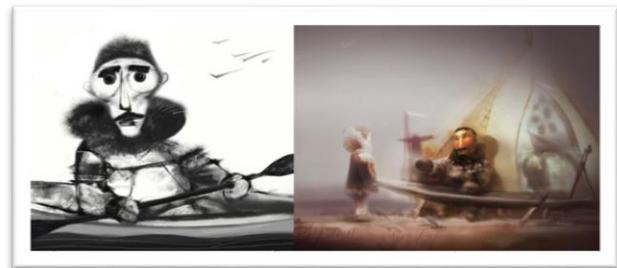


Figura 7: *Concept Art* e imagem final

A acuidade das pesquisas se reflete nas decisões estilísticas do jogo. A paleta de cores é fiel à realidade ártica, com sua predominância de tons claros e cinza, sem tornar-se tediosa.

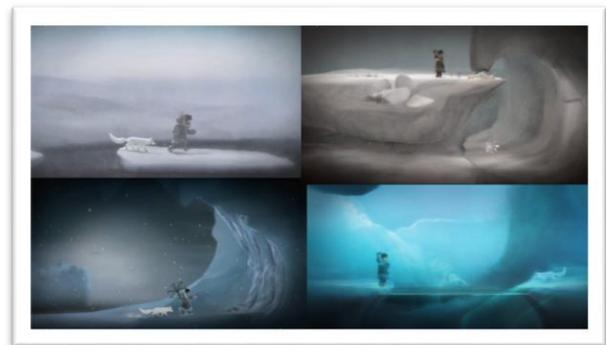


Figura 8: paleta de cores

A preocupação com os valores Iñupiat se refletiu inclusive na propriedade intelectual do jogo. Na tradição Iñupiat as histórias são posse da pessoa mais velha da família, e sendo assim, houve preocupação por parte do departamento jurídico de buscar o ancião que seria beneficiário dos direitos do jogo em acordo com as leis americanas de direitos autorais.

6 HUNI KUIN – OS CAMINHOS DA JIBOIA

Huni Kuin – Os Caminhos da Jiboia é um jogo estilo plataforma concebido por Guilherme Menezes através de uma parceira da *Bobware* e o coletivo Beya Xinã Bena, com apoio do Itaú Cultural

e do IEB-USP. Sem a pretensão de ser um jogo comercial, segue a filosofia de *software livre* e *creative commons*. O jogo foi disponibilizado para PC via *download* gratuito em 30 de abril de 2016 por meio do site <http://gamehunikuin.com.br>.

O jogo narra a história de um casal de gêmeos Kaxinawá que foram concebidos pela jiboia Yube em sonhos e herdaram seus poderes especiais, um jovem caçador e uma pequena artesã. Ao longo do jogo eles passarão por uma série de desafios para se tornarem respectivamente um curandeiro (*mukaya*) e mestra dos desenhos, (*kene*) [33].



Figura 9: cena de Huni Kuin

Huni Kuin – Os Caminhos da Jiboia é um jogo estilo plataforma concebido por Guilherme Menezes através de uma parceira da *Bobware* e o coletivo *Beya Xinã Bena*, com apoio do Itaú Cultural e do IEB-USP. Sem a pretensão de ser um jogo comercial, segue a filosofia de *software livre* e *creative commons*. O jogo foi disponibilizado para PC via *download* gratuito em 30 de abril de 2016 por meio do site <http://gamehunikuin.com.br>.

No decorrer da jornada, eles adquirirão habilidades e conhecimentos de seus ancestrais, dos animais, das plantas e dos espíritos, entrarão em comunicação com seres invisíveis da floresta, para se tornarem enfim humanos completos e verdadeiros (*huni kuin*).

6.1 Kene Kuin – Desenho Verdadeiro

Uma das marcas mais importantes da identidade Kaxinawá é o *kene kuin* (desenho verdadeiro), para eles o desenho é um elemento crucial na beleza das pessoas e das coisas. Corpo e rosto são pintados com *jenipapo*, seja por ocasiões festivas, visitas, ou pelo simples prazer estético. Crianças muito pequenas não recebem o desenho, mas são enegrecidas dos pés a cabeça, meninos e meninas tem uma parte do rosto coberta com desenho e adultos tem o rosto todo pintado [33]

O estilo *kene kuin* possui uma variedade de motivos. Os desenhos básicos usados na pintura facial são encontrados na pintura corporal, cerâmica, tecelagem e cestaria. O desenho chama atenção para as novidades na experiência visual, que anunciam eventos cruciais na vida. O desenho desaparece com o uso e só é refeito por ocasião de uma festa.

6.2 Divulgação Cultural

Huni Kuin – os Caminhos da Jiboia foi desenvolvido com a proposta de possibilitar uma experiência de intercâmbio de conhecimentos e memórias indígenas por meio de uma nova linguagem: a dos jogos digitais. Através de uma experiência de imersão, de modo que os jogadores entram em contato com os saberes indígenas – cantos, grafismos, histórias, mitos e rituais – possibilitando assim a circulação destes conhecimentos.

Sua produção foi concebida como processo de criação coletiva entre a equipe de pesquisadores, equipe técnica, narradores, desenhistas e cantadores indígenas, manifestos através do coletivo *Bena Xyña Bena*, almejando um esforço permanente de tradução entre culturas, mídias e formatos. Empreitada louvável, principalmente se considerado que a maioria dos Kaxinawá desconhece o que seja um jogo digital, já que praticamente sequer há energia elétrica nas aldeias. A participação dos indígenas se deu na construção do roteiro do jogo, na escolha das histórias e sua narração, em seu detalhamento e nas falas, bem como na autoria dos desenhos que estão inseridos no jogo.



Figura 10: caracterização do kene kuin

Grande parte das referências utilizadas no *design* do jogo é oriunda de oficinas realizadas na aldeia, que resultaram em desenhos e áudio, manifestações artísticas estas, que foram incorporadas ao jogo. A trilha sonora do jogo foi feita em parceria com um grupo norueguês que desenvolveu projeto paralelo na aldeia resultando no Cd “Mae Inini” assinado pela *Amazon Ensemble & Huni Kuin People* [35].

7 JOGO DIGITAL COMO FERRAMENTA CULTURAL

Os três exemplos analisados possuem realidades distintas. *Okami* foi desenvolvido com orçamento e equipe de um grande estúdio - utilizando-se das plataformas de marketing e distribuição da CAPCOM, *Never Alone* com equipe e orçamentos consideravelmente menores e Huni Kuin – Os Caminhos da Jiboia, com equipe enxuta e orçamento oriundo de fontes de fomento.

Em comum os três possuem a capacidade de serem transmissores – ou pontos de contato – entre culturas. Constituindo-se em exemplos perfeitos do conceito de ferramenta cultural, compreendida como: “exteriorização, objetivação ou virtualização de uma expressão cultural”.

O estudo de caso destes nos fornece orientações para estruturação de uma proposta jogos digitais como ferramenta cultural passível de aplicação na esfera de desenvolvimento de jogos nacionais. Nesta linha buscamos entender as semelhanças entre eles para tentar delinear apontamentos para melhores práticas.

Primeiramente, no processo de concepção dos jogos nota-se preocupação das equipes de desenvolvimento de todos em buscar validação de suas interpretações acerca da cultura referenciada por meio de discussões, *insights*, interações e vivência com membros da cultura em questão.

Este processo se dá em duas etapas: A) inicialmente com a pesquisa sistemática de referências artísticas (museus, arquivos, produção dos membros da cultura) e B) com a validação das percepções obtidas da pela equipe através de processos conjuntos e imersivos.

É necessário destacar que nenhum jogo que se proponha representativo de uma cultura pode ser desenvolvido sem o contato com os integrantes desta. Os três exemplos analisados caracterizam-se por uma expressa preocupação de seus desenvolvedores de entrar em contato a cultura em questão e validar suas percepções. Sendo que a e imersão cultural, proporciona valiosos insights.

De fato, ao passar pela validação do grupo em questão, o jogo constitui-se efetivamente em ferramenta cultural, sendo que a simples apoderação dos elementos estilísticos e artísticos constitui-se desserviço a esta proposta. A valorização do input fornecida por membros da comunidade e sua validação é condição *sine qua non*. Seja no desenvolvimento da narrativa, caracterização do personagem, seleção da paleta de cores, elaboração da trilha sonora, desenho de cenários, até inclusive, aspectos da jogabilidade se for possível (como o *design* dos níveis). A materialidade do valor cultural manifesta-se na preocupação de registrar os direitos e eventuais dividendos oriundos do jogo para com os membros da cultura representada.

Segundo, no processo de desenvolvimento do jogo nenhuma das equipes logrou sucesso em incorporar um processo de *feedback* dos membros de cada cultura, embora especificamente em Huni Kuin tenha sido tentada esta interação na parte de oficinas, *level design*, programação e criação geral dos jogos ficaram – principalmente devido a suas características técnicas – circunspectos as equipes desenvolvedoras, cabendo as comunidades apenas validarem o resultado.

Terceiro quanto a proposta mercadológica, *Okami* e *Never Alone* foram desenvolvidos para serem comercializados e na consideração de seus desenvolvedores atingiram seus objetivos comerciais, cobrindo as despesas e ainda gerando lucro. Huni Kuin por ser distribuído gratuitamente não permite esta análise.

Segundo Kuazaqui [36] afirma: “um bom jogo deve ter em sua essência, uma arquitetura com níveis de dificuldade e objetivos bem definidos, garantindo possibilidades de interatividade de”, ressaltando que: “games não se enquadram somente no âmbito do entretenimento, eles também podem ser poderosas ferramentas de comunicação, expressando tendências e características psicográficas e sociais do mercado”.

Neste contexto o marketing aplicado a esta modalidade de mercado está sustentado nas mídias usuais, incluindo revistas especializadas e televisão, que mantêm o nível de informação e interesse dos usuários com reportagens e anúncios específicos direcionados ao público alvo. Sendo que a divulgação informal proporcionada pelos menos virtuais é bastante representativa neste segmento.

Embora uma análise das estratégias mercadológicas dos jogos apresentados fuja do escopo deste artigo, nas entrevistas dos desenvolvedores, percebeu-se a clareza de posicionar suas criações como jogos “puros”, em outras palavras, focar sua apresentação nas características de jogabilidade e fruição, e não na experiência estética. Tampouco manifestaram o desejo de que seus jogos fossem compreendidos numa “subcategoria” de jogos dada sua imersão em elementos artísticos de dada cultura, como ocorre, por exemplo, na diferenciação entre jogo e jogo educacional.

Especialmente se considera a dicotomia entre a “compreensão científica” de uma cultura almejada pela Etnologia (ou Antropologia Cultural) que segundo Da Matta [37] só pode ser verdadeiramente aprendida por um processo etnográfico que busca “uma vivência, longa e profunda com outros modos de vida, com outros valores e com outros sistemas de relações sociais, tudo isto em condições específicas”, e a comercialização de jogos digitais que exige planificação de seu desenvolvimento,

compreensão do ciclo de vida do produto e estratégias de entrada e operação em mercado [36].

A escolha de um suporte com base em manifestação artística fornece a equipe de desenvolvedores uma plataforma (moldura conceitual), pela qual podem compreender esta cultura, e posteriormente “apreenderem” ela. Visto que a manifestação artística já está consagrada como forma de expressão, sendo assim representativa. Constituinte-se alternativa viável a resolução do impasse “tempo de compreender uma cultura x tempo do mercado”.

De modo resumido, um projeto que objetive a criação de um jogo como ferramenta cultural, poderia considerar as seguintes práticas:

- Basear sua estrutura narrativa em uma lenda. O rico conteúdo das lendas já fornece o pando de fundo e narrativo adequado para a representação desta cultura. Sendo oferecida ao jogador a experiência de viver a lenda. A escolha de lendas já elaboradas (em contraposição a criação de novas) apresenta a vantagem de oferecer uma narração cujos elementos dramáticos foram testados pelo passar dos anos, permitindo que a equipe utilize o recurso “Tempo” em outras etapas. *Okami*, *Never Alone* e Huni Kuin, apropriaram-se de lendas existentes.

- Analogamente a escolha de uma manifestação artística tradicional da cultura permite agilizar o processo de *concept*. A escolha de uma corrente artística e seu suporte físico, fornecem aos *designers* uma moldura conceitual mais facilmente compreendida. Sendo então a meta a transposição da manifestação artística para o formato digital, buscando o equilíbrio estético entre a essência artística, as capacidades tecnológicas e digitais, ao invés de ter de desenvolver uma nova. Este processo pode ser facilitado com a incorporação de elementos como a musicalidade e línguas nativas no jogo.

- Considerando-se a necessidade de validação junto à comunidade, engendrar esforços para ser bem sucedido na transposição da cultura ao jogo, envolvendo membros da cultura no processo de desenvolvimento, e se possível nas etapas de *concept*, *level design* e programação - instâncias de validação externa que tradicionalmente não fazem parte do *pipeline*.

- Finalmente, no desenho da metodologia do presente artigo manifestamos o desejo de compreender a fruição do jogo pela ótica do jogador. Considerando-se as diferenças cronológicas entre a disponibilização dos três: dez anos para *Okami*, dois anos para *Never Alone*, e três meses para Huni Kuin, compreendemos ser demasiadamente complexa a tarefa de encontrar indivíduos que tenham jogados os três jogos e se dispusessem a sistematizar sua experiência para uma posterior análise do conteúdo. Ficando assim esta análise circunspecta somente a fruição por parte do autor, e dados os aspectos subjetivos de amostra tão pequena nos resignamos a apresentar nossa leitura apenas como contribuição (e não como base teórica).

“*Okami* e *Never Alone* cativam principalmente como experiência estética. A fruição do jogo está relacionada a uma sensação análoga a contemplação artística onde os elementos estilísticos manifestos são os que causam maior impressão e provocam a reflexão. Porém o impacto estético fica circunscrito ao tempo (momento inicial de contato), o que mantém o jogador na experiência é a estrutura dos jogos. Neste sentido ambos apresentam um equilíbrio entre jogabilidade, desafios e apresentação da narrativa, suficientes para estimular o jogador a continuar a interação, mantendo-o motivado a superar as adversidades e finalizar a experiência. Já *Huni Kuin*, apresenta-se em desvantagem, a estilística do jogo não é atrativa. Analogamente sua jogabilidade, principalmente no tocante a interface interativa, é pouco efetiva, o que dá ao jogador uma

sensação de “que há algo errado com os controles”, o design dos níveis também e um tanto quanto repetitivo. Tais fatores comprometem a experiência de fruição, pois cansam o jogador, e demandam força de vontade para jogar o jogo até o fim e assim compreender a lenda que se desvela”.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos como ferramentas de divulgação cultural é (conceitualmente falando) relativamente nova, e carece de mais estudos de modo a consolidar sua base teórica.

Conforme objetivado na introdução do artigo, nosso objetivo não é considerar o jogo e suas imbricações com a cultura híbrida – estes são a ponte para uma compreensão maior – que visa a análise dos jogos digitais numa perspectiva interdisciplinar. Compreendo-os em suas manifestações Educacionais como processo de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, Artísticos como forma de manifestação e objeto, e Histórico/Culturais como elemento de tessitura social e manifestação do espírito humano. Tal enfoque de natureza complexa busca compreender os jogos além da tradicional dimensão de valor como entretenimento, alçando-o a uma esfera mais profunda e significativa de sua essência como ferramenta de comunicação, informação e cultura. Constituído-se de rico e fértil campo de estudos a ser trabalhado.

A compreensão de agências de fomento à cultura da dimensão dos jogos digitais como ferramenta cultural é não só um avanço, mas um marco, sendo totalmente meritórias as ações de incentivo e mecenato. Surtos avanços nesta área já podem ser detectados como, por exemplo, a inclusão de jogos digitais em alguns editais de incentivo à cultura [37].

Neste aspecto, consideramos o presente estudo como um germinal, que busca tornar mais clara a dimensão cultural dos jogos digitais por parte dos desenvolvedores. Visto que nesta perspectiva os jogos significam uma expansão de possibilidades mercadológicas, profissionais e culturais. No cenário brasileiro, de riquíssima diversidade cultural uma área deveras promissora.

REFERÊNCIAS

- [1] H. Japiassu. *Interdisciplinaridade e patologia do saber*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- [2] B. Nicolescu. *O manifesto da Transdisciplinaridade*. São Paulo: Trion, 1999.
- [3] M. Prensky. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Editora Senac, 2012.
- [4] M. Prensky. *Não me atrapalhe mãe, estou aprendendo*. São Paulo: Phorte, 2010.
- [5] J. Paul Gee. *Good Videogames and Good Learning*. New York: Peter Lang Publishing, 2013.
- [6] S. Johnson. *Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- [7] P. Antonelli. *Video Game, 14 in the collection for starters*. 29, novembro de 2012. Disponível em <https://moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/> Acesso em 30/05/2016.
- [8] E. Morin. *A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- [9] J. Huizinga. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- [10] T. M. Kishimoto (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- [11] N. G. Canclini. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp, 2000.
- [12] D. A. Luzzi e A. Phillippi Jr. *Interdisciplinaridade, pedagogia e didática da complexidade na formação superior*. IN: A. Phillipi Jr. e A. J. Silva. *Interdisciplinaridade em Ciência e Tecnologia*. São Paulo: Manole, 2011.
- [13] R. Hunnicke; M. Leblanc; R. Zubek. *MDA: a formal approach to Game Design and Game Research*. Anais da Game Developers Conference, San Jose, 2001. Disponível em: <<https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>> Acesso em 12/07/2016.
- [14] M.W. Bauer. *Análise de conteúdo clássica: uma revisão*. In: M.W. Bauer e G. Gaskell (Orgs). *Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- [15] W. C. Fonseca Jr. *Análise do conteúdo*. In: J. Duarte e A. Barros. *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*. 2º ed. São Paulo: Atlas, 2010. .
- [16] R.E. Stake. *Pesquisa Qualitativa: estudando como as coisas funcionam*. Porto Alegre: Penso, 2011.
- [17] R.K. Yin. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2º ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.
- [18] M.Y.M. Duarte. *Estudo de caso*. In: J. Duarte e A. Barros (org.). *Métodos e Técnicas de pesquisa em Comunicação*. 2º ed. São Paulo, Atlas, 2010.
- [19] M. Gaglietti e M.H.S. Barbosa. *A Questão da Hibridização Cultural em Nestor Garcia Canclini*. Anais do VIII Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação Região Sul. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2007/resumos/R0585-1.pdf>> Acesso: 12/07/2016.
- [20] M.B.V. Portela e G.S. Santos. *O Ensino de Arte e as Hibridizações culturais: novas perspectivas para a educação no século XXI*. Revista Colloquium Humanarum. Presidente Prudente, v.12, 2015. Pág. 110-118. Disponível em: <<http://revistas.unoeste.br/revistas/ojs/index.php/ch/article/viewFile/1232/1392>>. Acesso 12/07/2016.
- [21] G. N. de Paula. *O Videogame é um Artefato Cultural?* Anais do VIII SBgames. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult24_09.pdf>. Acesso em 11/07/2016.
- [22] G. C. Silveira. *Comunicação e Novas Tecnologias na Obra de Pierre Levy*. Dissertação de Mestrado. UMEP. Defesa 06 de fevereiro de 2001. São Bernardo do Campo. 174 páginas.
- [23] A. S. Reis; Jr. B.T. Nassu; M. A. Jonack. *Um estudo sobre o processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos (games)*. Disponível em: <<http://www.ademar.org/texts/processo-desenv-games.pdf>>. Acesso em 30/05/2016.
- [24] H. Kamiya. *I Up Interview*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TpdZUaUlvbw> Acesso em 30/05/2016.
- [25] Brian Alspach. *Sobre o jogo Never Alone*. Entrevista concedida ao autor em 23 de março de 2016.
- [26] Guilherme Menezes. *Huni Kuin e os Caminhos da Jiboia*. Entrevista concedida ao autor em 12 de abril de 2016.
- [27] M. Okinaka. *Sobre o Sumi-ê e a cultura japonesa*. Revista do Instituto de Estudos Brasileiro. USP. Vol. 39. P.73-74. 1995. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rieb/article/viewFile/72059/75295>>. Acesso em 30/05/2016.
- [28] J. Stateri. *O marco artístico do game por meio da linguagem híbrida de Okami*. SBGAMES Short Papers 2013. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/08-dt-short.pdf>>. Acesso em 30/05/2016.
- [29] D. Hayward. *Videogame Aesthetics: the future!* Gamasutra. 14 de outubro de 2005. Disponível em: <<http://www.ics.uci.edu/~wscacchi/GameLab/Recommended%20Readings/VideogameAesthetics.pdf>> Acesso em 30/05/2016.
- [30] *Never Alone wins “Best Debut Game” at the BAFTA games award*. Disponível em <<http://neveralonesteam.com/bafta-2015/>>. Acesso em 30/05/2016.
- [31] R. Aniqsuaq. *Scrimshaw*. Video integrante do Jogo Never Alone, Insight Collection. Disponível em:

- <<https://www.youtube.com/watch?v=jpfTphGx8sY>>. Acesso em 30/05/2016.
- [32] G. O'Neill *Storytelling for the next generation*. Palestra para a Brown University. Em 22 de outubro de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NnOFDx3HVNo>>. Acesso em 30/05/2016.
- [33] Sobre Huni Kuin. Disponível em: <<http://www.gamehunikuin.com.br/abouthk/>>. Acesso em 30/05/2016.
- [34] *Povos Indígenas do Brasil. Huni Kuin*. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/povo/kaxinawa/400>>. Acesso em 30/05/2016.
- [35] Amazon Ensemble & Huni Kuin People. *Mae Inini*. Disponível em: <<https://play.spotify.com/album/3oCVqamP6FGsWWBekpdg> Wu >. Acesso em 30/05/2016.
- [36] E. Kuazaqui. *Marketing Cinematográfico e de Games*. São Paulo: Cengage Learning, 2015.
- [37] R. Damatta. *Relativizando, uma introdução à antropologia social*. Rio de Janeiro: Rocco, 1987..
- [38] *Fundação Cultural de Curitiba inclui jogos digitais no Mecenato de 2015*. <<http://www.fundacaoculturaldecuitiba.com.br/noticias/fundacao-cultural-de-curitiba-inclui-jogos-digitais-no-mecenato-2015/>> Acesso em 30/05/2016.