A Obra Dantesca e Semioses da Cultura de Jogos de Videogame: Reflexos em Questões de Letramento

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa[1*] Leandro Paz da Silva [2]

Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Brasil [1]

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Brasil [2]

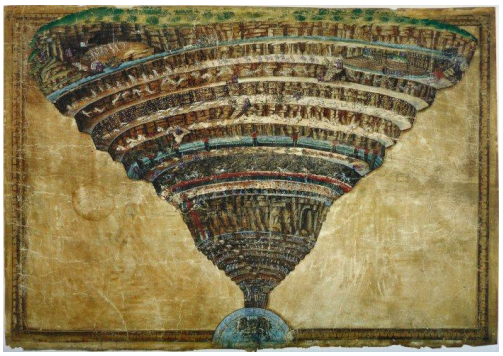

Figura 1: Pintura O Mapa do Inferno (Mappa dell'Inferno), do pintor renascentista Sandro Botticelli, feita entre 1480 e 1490 para ilustrar A Divina Comédia de Dante Alighieri.

RESUMO

Quando se pensa em fases e distintos cenários e personagens em uma estrutura hierarquizada, há luz sob jogos de aventura, ação e RPG. Isso faz parte da cultura dos jogos digitais e de nossas perícias como leitores e jogadores. Mas o que já fomentou essa cultura? Uma das grandes contribuições foi a obra rizomática do medievo 'A Divina Comédia', de Dante Alighieri, que agindo como aparato semiológico moderno reflete e consolida aspectos audiovisuais, interacionais e lúdicos em questões de letramento, ainda que mantenha o entretenimento como chave desse processo. A pesquisa tem intento em abordar um intercâmbio entre ocidente e oriente no que concerne a obra dantesca adaptada em jogos eletrônicos sérios, fazendo breve considerações sobre suas possíveis reverberações em contextos de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Letramento, jogos sérios, obras dantescas.

1 INTRODUÇÃO

Dos anos 80 até a contemporaneidade é possível se deparar com uma gama de jogos eletrônicos que foram lançados no oriente com enredos baseados em aspectos eurocêntricos de clássicos do ocidente. A partir dessa colocação, nesta pesquisa serão discutidas as formações de cultura do entretenimento em jogos lançados especialmente por produtoras e distribuidoras japonesas, com base na obra A Divina Comédia de Dante Alighieri. Tais formações foram cruciais para o estabelecimento de uma cultura dos jogos digitais nas últimas décadas para o mundo todo, definindo e consolidando aspectos de design em diferentes semioses, seja pelo audiovisual, pelo interacional ou pelo lúdico. Nesse contexto, as semioses exercitadas e fundamentadas têm potencial para serem fixadas nos jogadores e refletir em seu letramento multissemiótico, como aborda Roxane Rojo ao conceituar o termo com base na ideia de que a sociedade hoje "funciona a partir de uma diversidade de linguagens e de mídias e de uma diversidade de culturas", que permitem esse quadro [1].

Ao nos focarmos em adultos, indo além da relação entre lúdico e infância – é possível perceber que estes formaram uma cultura própria dos jogos digitais na transição do brinquedo artesanal para o entretenimento eletrônico, sobretudo em espaços de arcades [2]. Isso contribuiu para a formação das primeiras gerações de jogadores de jogos digitais no Brasil, em um arquétipo de maturidade, mas também a partir da intimidade com os consoles e computadores pessoais, que permitia uma mais detalhada exploração semiótica.

Oliveira [2] alertava sobre uma espécie de instrucionismo sedentário, pouco criativo, oriundo dos jogos digitais durante a década de 80, especialmente em sua primeira metade. Entretanto, apesar de suas críticas, toda uma cultura de múltiplos letramentos se ergueu daquele momento em diante, fundamentando longas experiências estéticas transgeracionais entre as massas e seus jogos eletrônicos.

Considerando esse contexto, é sabido também que boa parte da indústria de jogos digitais esteve concentrada em empresas japonesas altamente hierarquizadas e com designers formados em universidades japonesas. Além disso, as influências de concepções filosóficas do leste asiático, sobretudo do confucionismo (e sua harmonia social) [3] [4] [5], se sobressaíram nas grandes produções de jogos que se utilizavam de enredos ocidentais.

A partir desses levantamentos, a presente pesquisa se propõe a identificar possíveis formas em que essas semioses se substancializam dentro dos jogos, considerando os reflexos que podem ser obtidos em questões de letramentos. A partir de um

* caiotuliocosta3@gmail.com

levantamento histórico e contextualização da(s) cultura(s) que permeia(m) os jogos digitais no que diz respeito à obra de Alighieri, é intento do trabalho trazer considerações acerca da recepção dos conteúdos abordados pelos jogos.

A metodologia científica utilizada nesse trabalho se concatena em fases distintas. A primeira fase, referenciando o letramento multissemiótico e as sociedades tecnológicas modernas, traz uma pesquisa exploratória com intento de gerar familiarização com o problema. Já na segunda fase, que tem intento de abordar parte da gama de adaptações em jogos digitais e o intercâmbio cultural da produção de jogos no oriente e ocidente, é realizado um levantamento acerca desse espectro da cultura de jogos e seus reflexos na educação. Adiante, na terceira, serão abordadas exemplificações do uso prático dos jogos, em especial os que bebem da fonte das obras dantescas, e suas potencialidades de uso e perspectivas aplicadas ao ensino-aprendizagem contemporâneo, sem é claro esgotar toda a biblioteca de semioses acerca de Dante, o que seria inviável para uma pesquisa tão breve.

2 Intertextos, Letramento Multissemiótico e Jogos Sérios

A potencialidade do uso de jogos eletrônicos em contextos educacionais e situações de ensino-aprendizagem é reforçada, onde engajamento e motivação se reinventam, tornando-se chaves mais efetivas do contexto?

Uma obra canônica do medievo como A Divina Comédia envolve certos letramentos da escrita estruturada em versos, predominantemente em uma leitura sequencial ocidental que relaciona o enredo com um imaginário social. No caso da obra em evidência: com o imaginário social do próprio medievo. Já um jogo eletrônico moderno, com um enredo adaptado, força o jogador aos letramentos típicos de um leitor de uma obra canônica estruturada junto aos letramentos digitais audiovisuais, interativos e lúdicos, mobilizando várias semioses - daí o letramento multissemiótico, que é aquele voltado para o reconhecimento e uso das diversas linguagens, em diferentes receptáculos e plataformas [6]. O fio condutor entre os diversos textos, sejam eles mais grafados sequenciais ou mais imagéticos, pode ser a própria cultura global que está em todos os locais literários, como produto de toda a humanidade [7]. Esse produto literário da humanidade, vai muito além de uma relação de comparação entre um chamado "universal" e uma adaptação, pois a partir da noção ampla de literário tudo se torna "propriedade de todos, patrimônio comum a que os escritores recorrem consciente ou inconscientemente" [8].

Um jogo eletrônico, seja ele uma adaptação de um enredo canônico de alguma civilização ou um título com fins educacionais, ou até mesmo com fins de simulação e treinamento, é considerado um serious game (jogo sério em português) [8]. Dado o potencial de A Divina Comédia e sua consolidação no mundo globalizado, vários jogos surgiram com base em seus elementos, principalmente no tocante a atmosfera do enredo e as categorias de personagens, sobretudo quando adaptado por empresas japonesas de jogos digitais, como a Konami ou a Koei, referências no cenário nipônico. Nos anos 90, para a plataforma PC-98, da japonesa NEC, foi lançado o jogo Tamashii no Mon. Direcionado para o público japonês, trata-se de um jogo adulto para computadores pessoais em que Dante, guiado por Virgílio e utilizando um crucifixo dotado de poder divino, traça seu caminho pelos portões do Inferno até o rio das lamentações Cócito. Um jogo demasiado obscuro, repleto de atravessamentos interpretativos de uma sociedade confuciana (Japão) sobre um conjunto exótico ocidental que é o recorte da obra dantesca.

Figura 1: Principal encarte do jogo digital de 1992 魂の門 ダンテ「神曲」より (*Tamashii no Mon Dante no Shinkyoku yori* - traduzindo para o português: Portão das Almas, baseado na obra Divina Comédia de Dante) para o *NEC PC-98*.

Posteriormente, nos anos 2000 foi lançado um Dante's Inferno ocidental. Com desenvolvimento e lançamento pela Electronic Arts, o título foi disponibilizado para os consoles XBOX, PS2, PS3 e PSP. E, foi considerado proibido para menores de 18 anos em sua classificação etária devido à violência gráfica exacerbada contida em seu conteúdo.

Em outras palavras, a obra dantesca não é tão facilmente adaptável e desdobrável para outras linguagens por se tratar de uma obra canônica universal ocidental, mas sim por conter elementos literários que permitem ela ser tão rizomática [9], assim como um canto oral não letrado da mesma época também poderia ser, desde que abordasse em seu cerne mundos possíveis, personagens hierarquizados e demais elementos da categoria.

O pesquisador brasileiro Marcelo Luis Fardo [10] define que "ludificação" é um fenômeno emergente, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos. E, também, há um outro fator sobre o fenômeno que poderíamos somar a essa trajetória de ludificação por meio de apontamentos de Bomfoco [11], que é a observação pioneira feita pelo linguista James Paul Gee, sobre o potencial dos jogos digitais para a educação:

> "Gee não desenvolveu uma metodologia para a abordagem específica dos JEs [jogos eletrônicos] no contexto escolar. O autor considera a possibilidade, mas enfoca principalmente os JEs como prática de lazer que propicia a aprendizagem. Segundo Gee (2004), a escola deveria observar os princípios de aprendizagem presentes nos JEs para melhorar as práticas pedagógicas em sala de aula" [11].

Já nas gerações atuais de jogos digitais, com amplo apoio midiático, a produtora ocidental Electronic Arts (EA) lançou sua adaptação de Dante's Inferno. Foi considerado exorbitante no que concerne tanto o enredo e a violência gráfica pela mídia ocidental.

Como descendente da cultura dos jogos digitais formada principalmente por produtoras do Japão, pecado e heresia foram reinterpretados como elementos morais dinamizadores da ação do jogo, e não como centro filosófico crucial.
Apostando em gêneros como Hack and Slash, o Dante's Inferno da EA dava ao personagem cruzado Dante duas armas que o acompanhariam em sua jornada: A foice do ceifeiro, usada para combate próximo, e uma cruz que realiza ataques mágicos a distância.

Figura 2: À esquerda, *Dante's Inferno* da EA. À direita, *Tamashii no Mon*. É possível interpretar o olhar de pesar dos dois personagens em meio a realidade que vão enfrentar. O cruzado da esquerda, que possui uma cruz costurada no peito representando seus pecados, possui um elmo com espinhos e cota de malha, já o da direita, roupas tradicionais e coroa de louros.

Silveira e Rolim [12] apresentam uma pesquisa sobre videogame e sua aplicação na educação linguística. Na pesquisa, os autores abordam a possibilidade da construção dos sentidos dos diversos textos presentes em Dante's Inferno da EA, considerando-o do gênero do discurso "videogame". E, análise é realizada a partir das percepções, recepção e interpretações por parte de educandos da nona série de uma escola estadual paranaense de periferia.

Nos primeiros dois tópicos da pesquisa de Silveira e Rolim [12], os conceitos de gênero multimodal e de ludoletramento e as justificativas preliminares da investigação na escola são apresentados pelos pesquisadores. Nesse contexto, o videogame como gênero do discurso complexo em suas semioses requer habilidades dos jogadores que se enquadram efetivamente nos intentos nacionais de letramento, podendo assim contribuir na formação de leitores habilidosos, quando na educação básica.

Com base no material levantado na pesquisa [12], os autores defendem que o gênero já tem um considerável impacto na literatura contemporânea brasileira, no entanto, problematizam o desconforto da academia em relação ao trabalho didático com videogames. Evidenciado tal desconforto pela argumentação de Herschmann [13] – sobre o 'boom' dos jogos eletrônicos como empobrecimento cultural - [Encontra-se então] "Uma possibilidade de resolver o preconceito da academia e da escola (...) trabalhar um jogo inspirado em um texto literário" [12].

Nesse sentido, o jogo Dante's Inferno da EA agiu como uma espécie de curinga para os pesquisadores, pois tem relação estreita com a literatura já consagrada, já que fora inspirado em A Divina Comédia. Declara-se, ainda, que seu objeto de pesquisa é a relação entre tecnologia e leitura, a análise da leitura de um jogo e sua extensão para a formação de leitores em fins do ensino fundamental.

Figura 3: A personagem Dante, com sua foice do ceifeiro roubada da própria morte encapuzada, sendo aconselhado pela figura fantasmagórica de Virgílio em *Dante's Inferno* da *Electronic Arts*. A ideia da arma foice é uma liberdade que foge do enredo de A Divina Comédia, entretanto, dá subsídios para que o gênero *Hack and Slash* se sistematize de forma mais viável nos consoles da geração que albergam o título, agrupando o jogo na mesma classe das franquias *God of War*, da ocidental *Santa Monica Studios* e *Devil May Cry*, da oriental *Capcom*.

Sobre ludoletramento, é defendido que os jogos podem servir "(...) para o aprendizado de competências cognitivas (...) [por meio do] lúdico" [14]. Em adição, a partir de Zagal [15], faz-se necessário exemplificar a conceituação de ludoletramento, que aqui é tratado como a análise da leitura de videogames, cujo estudo envolve os aspectos semióticos, narratológicos e lúdicos para o fomento do ensino-aprendizagem por meio de desafios e motivação por prazer e engajamento.

Os pesquisadores Silveira e Rolim [12] fazem a intervenção escolar, na já declarada turma, para coleta de dados por meio de entrevista após o uso do videogame em aula, a fim de analisar como os educandos constroem sentidos para esses textos, analisando de forma crítica o videogame. Indagam, também, se há no gênero em epígrafe um requisito de habilidade de letramento específico e como esses letramentos cooperam para a construção de sentidos do texto por meio de perguntas feitas após sessões de jogo.

Ainda que os pesquisadores tenham constatado que mais de 70% dos educandos já tenham habilidade de leitura das diversas semioses e motivações lúdicas para progredir no jogo Dante's Inferno, foi verificado também que os educandos não conseguiram fazer uma satisfatória relação com a literatura e com a obra original de forma autônoma, necessitando da mediação do professor. Para os educandos, "querer-vencer a partida" teve maior destaque no processo do que as reflexões sobre o enredo. Esse quadro que não desqualificou o trabalho, mas aponta a necessidade do papel do professor como um mediador necessário para lidar com o gênero, com o tema transversal e com a transdisciplinaridade.

Figura 4: Personagem Dante recebendo das mãos de Virgílio o Crucifixo que o auxiliará na jornada e expurgo do mal pelos círculos do inferno em *Tamashii no Mon*. A paleta de cores pouco viva ainda complementa a ambiência. A figura de Virgílio se compadece com os propósitos de Dante, querendo que este venha a ter a vida que não teve, de ascensão ao céu.

Também como resultado e conclusão da pesquisa mencionada, pode-se destacar que as sessões de jogo foram realizadas visando a coletividade, uma vez que só era possível um jogador por vez. Os que não estavam jogando ajudaram quem estava com dicas e com reflexões dialogadas para a tomada de decisões. Após as sessões, houve inclusive sorteio de livros relacionados com A Divina Comédia, que enalteceu o interesse dos educandos.

3 Considerações Finais

Nos depararamos com essa divisão tanto no título que aborda a obra de Alighieri desenvolvido pela oriental Koei como no da ocidental Electronic Arts (oriente x ocidente). Os jogos eletrônicos em epígrafe, baseados em obra canônica, não foram desenhados primordialmente com o objetivo de melhorar algum aspecto de um processo de aprendizagem, conforme explicita Derryberry [16] em sua definição de Jogos Sérios. Entretanto, pela competência de entretenimento, ação e narrativa interativa que esses jogos carregam, acabam por nutrir e servir também como potencialidade de reforço do contexto do ensino-aprendizagem escolarizado e não escolarizado. O letramento multissemiótico, aqui representado pelas semioses que permeiam os campos do audiovisual, interacional e lúdico, puderam, nas sociedades tecnológicas, ser refletidos na conjuntura educacional.

As adaptações e trocas intertextuais entre os jogos eletrônicos de diferentes épocas e entre a obra de Dante Alighieri foram, por intermédio do entretenimento, edificadoras de aptidões e perícias por parte de jogadores de diferentes gerações. Esse quadro permite afirmar a possibilidade de que toda essa base dantesca para a cultura dos jogos serviu como um enlace transgeracional, fundamentando a ideia de que novos jogos sérios podem surgir a partir de qualquer tipo de literatura, consagrada ou não. O fenômeno da ludificação em adaptação observado por esse quadro específico pode ser utilizado nos processos de ludificação do espaço coletivo de aprendizagem como em [16].

Trazendo à tona a utilização do aparato semiológico dantesco moderno ao contexto educacional, pode-se considerar que esse tipo de serious game tem sua interpretação elevada a patamares mais significativos no que diz respeito ao engajamento e letramento multissemiótico. Ao se abordar os espaços escolares coletivos como eventos de letramento não apenas pela docência tradicional, têm-se na coletividade uma "reunião de várias pessoas, com conhecimentos e saberes específicos compartilhando experiências sobre os jogos eletrônicos de forma escrita e oral [17]. Essa prática promove saberes, tarefas e atividades com grande relevância na educação básica.

Logo, a partir dos apontamentos e considerações feitas, é possível afirmar que uma obra canônica ou não pode ser ludificada para a educação, tornando-se um serious game ao mesmo tempo que partilha características de um jogo eletrônico voltado para o entretenimento. Um jogo com essas características pode afetar e mobilizar jovens e adultos por períodos de tempo consideráveis, através de processos de letramento - possibilitando, inclusive, gerações mais letradas em letramento multissemiótico que outras - aprofundando principalmente o abismo do letramento digital entre gerações, caso as passadas não sejam colocadas em contato com um ensino-aprendizagem que os mobilize.

Referências

[1] R. Rojo. Entrevista Multiletramentos, Multilinguagens, Novas Aprendizagens. In GRIM UFC. Fortaleza, 2013.

[2] P. Oliveira. O que é Brinquedo. Brasiliense. São Paulo, 1984.

[3] D. Kang. East Asia before the West: Five Centuries of Trade and Tribute. Columbia University Press. Nova Iórque, 2010.

[4] X. Wei, Q. Li. The Confucian Value of Harmony and its Influence on Chinese Social Interaction. Canadian Academy of Oriental and Occidental Culture. Cross-Cultural Communication. Palgrave Macmillan. Basingstoke, 2013.

[5] L. Saner-Yui.R. Saner-Yui. Confucius say Social Harmony more Important than Performance. American Society of Training and Development. Training and Development Journal. Malden e Oxford, 1984.

[6] C. Mandaji, F. Soranzo. Letramento Multissemiótico: Uma Abordagem dos Regimes de Interação em Infográficos. UFMS. Campo Grande, 2016.

[7] T. Carvalhal. O Próprio e o Alheio: Ensaios de Literatura Comparada. UNISINOS. São Leopoldo, 2016.

[8] D. Michael, S. Chen. Serious Games: Games that Educate, Train, and Inform. Cengage Learning. Boston, 2006.

[9] C. Sardagna. Divina Comédia: Conexões entre Dante e Agamben. Universidade Católica de Petrópolis. SYNESIS. Petrópolis, 2014.

[10] M. Fardo. A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem. Novas Tecnologias da Educação – CINTED UFRGS. Porto Alegre, 2013.

[11] M. Bomfoco, V. Azevedo. Os Jogos Eletrônicos e Suas Contribuições para a Aprendizagem na Visão de J.P. Gee. RENOTE. Porto Alegre, 2012.

[12] A. Silveira, A. Rolim. Virando o Jogo: O Estudo do Gênero Videogame na Escola. RENOTE. Porto Alegre, 2013.

[13] M. Herschmann. Repensando o Sucesso dos Videogames Musicais na Cultura Contemporânea. Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación. Sevilla, 2012.

[14] S. Sá, L. Andrade. Second Life e Star Wars Galaxies: Encenando o Jogo da Vida na (Ciber)cultura do Entretenimento. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. São Paulo, 2008.

[15] J. Zagal. Ludoliteracy: Defininf, Understanding, and Supporting Games Education. ETC PRESS. Nova Scotia, 2010.

[16] A. Derryberry. Serious Games: Online Games for Learning. Adobe E-Learning, 2007.

[17] A. Müller, D. Cruz. Formação Docente para Inclusão de Games na Educação Básica: Relato de uma Experiência. XII Seminário SJEEC. Salvador, 2017.