

As narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais

Cristiano Moreira Dulce Márcia Cruz*

Universidade do Sul de Santa Catarina, UNISUL, Brasil.

*Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Depto de Metodologia de Ensino, Brasil.

Abstract

Este artigo narra os resultados de uma pesquisa que investigou as relações entre os jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas, direcionadas principalmente à elaboração de um processo de construção de narrativas a partir dos games escolhidos pelos próprios alunos, dentro de uma disciplina de Língua Portuguesa da nona série do ensino fundamental em Santa Catarina.

Keywords: narrativas, cibercultura, mídia-educação, jogos eletrônicos.

Authors' contact:

rebojo@terra.com.br

*dulce.marcia@gmail.com

1. Introdução

O objetivo deste artigo é traçar um percurso do projeto de pesquisa de Iniciação Científica realizado com o apoio da FAPESC (Fundação de Apoio à Pesquisa Científica e Tecnológica de Santa Catarina) intitulado “As narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educacionais”, na Universidade do Sul de Santa Catarina, Unisul. As atividades práticas foram realizadas em parceria com o Colégio Energia de Palhoça em Santa Catarina nos meses de março/abril/maio do ano de 2007. Participaram alunos de duas turmas de nona série do ensino fundamental e um professor de literatura e produção textual.

Por suas qualidades lúdicas, no final do século XX, os jogos eletrônicos ou games vêm sendo cogitados a se colocarem como os próximos brinquedos que poderiam ser incorporados na escola para facilitar a aprendizagem [KISHIMOTO, 1994]. No entanto, por se constituírem num artefato híbrido ainda em construção (brinquedo, jogo ou narrativa?), os games não têm se prestado com facilidade a uma assimilação por parte da escola. A controvérsia ainda é grande e gira em torno de várias questões, tais como a do próprio ato de jogar (que envolveria problemas de saúde pelo excesso de horas na frente da máquina ou o isolamento do mundo, por exemplo) e dos efeitos sobre os jogadores, o que inclui aspectos emocionais, sociais e morais.

Um dos fatores que alimentam a polêmica é o desconhecimento dos pais, professores e meios de comunicação sobre o game, seus conteúdos, formatos e seus modos de ser jogado, o que muitas vezes traz como consequência o preconceito, mas nunca a indiferença. O fato é que os games fazem parte da vida

das novas gerações nascidas com os computadores e a internet que modificaram de maneira radical nossa maneira de pensar, comunicar e aprender [CRUZ; KRÜGER, 2004; CRUZ; FOITTE, 2001]. Um dos problemas fundamentais que se apresenta para pesquisas na área multidisciplinar da Letras, da Comunicação e da Educação é justamente o de tentar entender se e como os games podem ser incluídos na rotina escolar, especialmente por suas qualidades narrativas, e verificar se suas características atrativas (multinarrativas, interatividade, imersão, conexão com outros jogadores, regras e criatividade, dentre outras) se prestam a estratégias de ensino que podem ser aplicadas por professores interessados. Neste contexto, o objetivo principal desta pesquisa é investigar as relações entre as narrativas dos jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas, vale lembrar, direcionadas principalmente à elaboração de um processo de construção de narrativas a partir dos games escolhidos pelos próprios alunos.

O que nos interessou neste processo foi o exercício de leitura que se faz diante da imagem. Imagem que desde a invenção de Daguerre no final do século XIX e posteriormente com o advento do cinema, tem encantado, mas também servido de veículo para a propaganda, para o fascismo, para a guerra mercadológica e difusão de culturas pelo mundo. Quando pedimos a alguém para descrever um filme que assistiu, conseguimos fazer com que este espectador desencadeie – mesmo que caoticamente – uma narrativa a partir do triller. Já com os games acontece geralmente a descrição dos objetivos e do seu funcionamento como jogo. Assimila-se facilmente as estratégias e fins, mas a ação de forma narrativa geralmente perde-se.

Lynn Alves chama atenção para este fato em seu livro sobre games: “por mais evoluídas que estejam as estruturas narrativas dos jogos, elas não conseguem se equiparar às cinematográficas. A maior parte dos jogos se concentra na perspectiva da ação ou da estratégia; os conteúdos de suas histórias são preteridos” [ALVES, 2005]. É exatamente neste aspecto que focamos nosso trabalho: contar uma história a partir do game, não importa de que ponto parta o relato. Trabalhamos com a idéia de uma narrativa que já passou pelo período dos grandes relatos, quando o que importa são as micro-narrativas [LYOTARD, 1999], que podem partir de um ponto qualquer na linha narrativa eletrônica porque, assim como na vida “real” fora da imersão em bits, na imersão do cotidiano, as histórias são fragmentadas, múltiplas. Com esta idéia iniciamos o trabalho. A obra de arte e a técnica nos rondam já há mais de um século

de mãos dadas. Para o bem e para o mal a reprodução faz parte da cultura da modernidade. Com o advento da técnica e de sua reprodução [BENJAMIN, 2004], temos como vantagens a facilidade ao acesso às obras de arte e aos livros e, como risco, a reprodução manifesta a forte presença do mercado. Essa tecnologia pode render um bom capital simbólico utilizando a escritura como resultado da troca, da experiência.

É necessário então reler o espaço ocupado pelos games eletrônicos em nossa sociedade e, mais amiúde, no grupo social composto nas salas de aula. Não mais combater ou disputar o tempo gasto pelo estudante durante suas jornadas virtuais, suas vivências. Este ócio pode ser subvertido em produção, ou seja, reproduzir experiências, experimentá-las como reflexão e produção de narrativas. Ler estas imagens, provocar para criar um outro lugar. Um jogo especular cuja superfície que reflete não é somente a tela do PC, mas o rosto do jogador.

A palavra jogo tornou-se um conceito elástico tanto utilizado quanto investigado pela literatura. Aqui nos interessa inicialmente, utiliza-lo a partir das idéias de Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens*. A partir do título podemos pensar em nossa existência em um universo totalmente lúdico. Mesmo nas relações sérias como o trabalho, casamento, escola, estamos sempre trabalhando com um jogo. Trata-se, sobretudo e inicialmente, de um jogo de linguagem. Assim somos educados na maioria dos casos, mas, “em nossa maneira de pensar, o jogo é diametralmente oposto à seriedade. À primeira vista, esta oposição parece tão irreduzível a outras categorias como o próprio conceito de jogo. Todavia, caso examinemos mais de perto, verificaremos que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. É lícito dizer que o jogo é a não seriedade, mas esta afirmação, além de do fato de nada nos dizer quanto às características positivas do jogo, é extremamente fácil de refutar” [HUIZINGA, 1993].

Brincar portanto, é coisa séria. Toda criança, toda pessoa, poderíamos dizer, em seu jogo, em sua imago, está imersa enquanto a ação se desenrola e sabe que esta terá um final. O que nos salva deste purgatório do fim, é justamente a possibilidade de retornar, de jogar outra vez. Há uma frase de Goethe citada por Walter Benjamin [2005] que diz: “Tudo seria perfeito se pudéssemos fazer duas vezes as coisas”. O prazer de repetir. A narrativa, a escrita de uma narrativa pode proporcionar este prazer. Adiar este prazer na re-elaboração do texto, orná-lo, praticá-lo diversas vezes. Dar aos alunos o exemplo de uma narradora mítica, Penélope, personagem da Odisseia, esposa de Ulisses (Odiseu) que enquanto espera seu retorno trabalha na confecção de um tapete e, para adiar uma resposta (que seria dada ao término da tapeçaria) aos candidatos ao lugar de Ulisses que já está longe há anos, desfia a peça todas as noites. Ou ainda Sheherazade que adia seu sacrifício contando histórias incríveis ao sultão, seu amo.

Estas considerações fazem parte do prazer e foram explicadas aos estudantes antes de partir para

elaboração de suas narrativas. Encontrar o prazer do texto, como diria Roland Barthes. Benjamin escreve que a repetição é a “essência da brincadeira, que nada lhe dá tanto prazer como ‘brincar outra vez’”. A obscura compulsão não é menos violenta nem menos astuta na brincadeira que no sexo” [BENJAMIN, 2005]. É com este engajamento pela oportunidade de repetir o game, de repetir o esforço do movimento do tear, da escritura, do texto, que propomos aos alunos o exercício da elaboração das narrativas, sem estabelecer regras quanto ao tamanho do texto. Os únicos parâmetros eram os games e os textos lidos, estudados em sala de aula. Objetos para análise dos tipos de narradores, espaço da ação, tempo, criação de personagens e síntese de enredo: um exercício de leitura.

2. Descrição da pesquisa

A primeira etapa foi a da leitura de textos a respeito das mídias eletrônicas e de cibercultura, com o fim de conhecer o universo das narrativas e dos games, bem como a terminologia utilizada. O trabalho prático foi desenvolvido a partir do convite feito ao Colégio Energia de Palhoça em Santa Catarina. Trabalhamos com duas turmas de 9ª série do ensino fundamental com um encontro semanal. Cada aluno já era um jogador em potencial, coube a nós, aproximarmos a prática deles com um pouco de teoria e exercícios narrativos para então chegarmos à produção de textos. Tomamos o cuidado de enviar uma correspondência aos pais para que estivessem cientes do projeto e que não seria necessário que seus filhos ficassem presos ao computador para execução das tarefas propostas.

Após o experimento em grupo feito em um laboratório de informática na sede do colégio, o primeiro passo foi reconhecer o espaço, o tempo e personagens dos games praticados pelos alunos. O que chamamos e explicamos a eles que se tratava de leitura de imagens e quanto isso é importante na cultura contemporânea.

O primeiro exercício foi o de descrição do game. Identificar os elementos narrativos e o enredo posto ou possível. Na sequência, os alunos iniciaram a elaboração de decupagem do game para identificar características dos personagens. Com estas informações, solicitamos que eles criassem personagens e ou narradores das narrativas a serem desenvolvidas posteriormente. Cada jogador, agora também um leitor e um narrador, produziu um texto que variou entre uma e dez páginas. A seguir reproduzimos literalmente alguns dos textos produzidos pelos alunos em cada uma das etapas.

2.1 Descrição dos games

Jogo: Crash Bandicoot

Aluna: Carolina Ghizoni

“Tempo: Jurássico, Idade Média, Idade Contemporânea e Futurísticas.

Espaço: China (muralha) Roma (Coliseu) Egito (esfinxes) Arábia (palácio do Aladim)

Objetivo ou tema: Deter o Dr. Neo Córtex (vilão) pois ele controla o tempo. São cinco fases a cada mundo, nessas fases se pega fruta, caixas com frutas ou vida e máscaras que protegem uma vida. A cada 100 frutas ganha uma vida, só se passa de fase se pegar o cristal rosa. Cada diamante abre uma passagem secreta se ganha poderes.

Nome do jogador: Crash

Nome do jogo: Crash Bandicoot 3

Horas de jogada: 1h para virar o jogo e 3hs para virar em 100% pegando todos os diamantes.

Identificar interdisciplinaridade: Inglês e História.”

2.2 Elementos narrativos

Jogo: The Sims

Aluna: Bruna Eduarda Civeira

“The Sims é um mundo completamente cheio de vida. Não se trata apenas de um jogo de computador. A maioria dos jogos de computador apresenta um único ponto de vista. As simulações mantêm você dentro de um limite, mas com várias alternativas. Você nunca pode ver o que está passando no íntimo dos personagens. Em The Sims, as coisas não são bem assim, você consegue ficar muito mais próximo de seus personagens, suas decisões irão colocá-los frente a frente. E o que é importante, suas decisões direcionam a criação das personalidades deles. Sims não são personagens de papel para recortar, estes Sims, são criaturas com temperamento, necessidades e urgências, com desejos até de comer uma pizza. Seus Sims podem parecer muito com você, ou até mesmo com seus pais ou com os pais do presidente. Você pode criá-los da forma que quiser, pode encher a casa de eletrodomésticos ou de vários Sims. Mas uma vez que você tenha feito isso, a casa deles terá algumas necessidades que você precisará atender. Como em nosso dia-a-dia, o mundo dos Sims requer julgamentos e tomadas de decisões, que, em alguns momentos, farão você querer arrancar os cabelos! Em The Sims, você não é apenas um observador, e sim, o criador da essência destes seres, define características sutis de personalidade e os coloca em casas projetadas por você mesmo. Como em um lar qualquer, existem horas de paz e cooperação, entretanto o inferno pode surgir de uma hora pra outra e é nesse momento que deverá manipular guiar seus Sims. The Sims pode se parecer muito com um filme de comédia e você, com um diretor de teatro. Em resumo The Sims é o jogo onde você tem o poder de "controlar" vidas.”

2.3 Características do personagem

Jogo: Super Mario

Aluna: Beatriz Lopes Mallmann

“Para quem não sabe, o Mario é um herói muito corajoso que é chamado para uma missão muito importante: libertar uma princesa das garras de um terrível vilão chamado: Copas. Como todo herói, o Mario, tem como ajudante o seu irmão Luigi. Ao longo

do decorrer das fases o personagem vai ganhando tipo de uns brindes como um cogumelho chamado Toad que faz ele crescer. O super Mario é um jogo famoso do playstation. Uma das fases mais difíceis é a segunda fase do mundo especial, em minha opinião, claro... O super Mario foi criado em 1981, por Shigeru Miyamoto. O visual do Mario é muito legal, ele tem um chapéu vermelho, um narigão e um grande bigode acima, e por último camisa vermelha com um macacão azul acima. Os principais jogos de Mario são plataformas, como Donkey Kong, Super Mario Bros. e Super Mario World. A série de Mario criou um feito popular muito característico em jogos modernos, incluindo finais múltiplos, mini-chefes e “atalhos”. Super Mario 64 foi uma das primeiras transposições de séries 2D para 3D, em 1996. Desde então, todos os jogos de console de Mario são em 3D.”

2.4 Exemplo de texto narrativo

Jogo: Tíbia

Aluno: Victor Zadorski Silveira

“Em um lugar meio distante da capital de um país muito pequeno um rapaz chamado Harry que mal tinha chegado no lugar, não tinha amigos, e por isso as crianças de lá ficavam fazendo brincadeiras de mal gosto e um rapaz simpático foi falar com ele para eles serem amigos. O rapaz foi logo se apresentando e se chamava Vinicius que tinha bastante amigos ali como Augusto, Guilherme então como esses outros rapazes não tinha simpatia com ele, foram logo querendo arranjar briga e muita confusão. Então como ele ficava dando bola para esses guris, eles foram em grupos e bateram no Harry, ele ficou com olho roxo e todo machucado, e ele foi crescendo naquela cidade com aquele grupo contra ele, e seus amigos ajudando ele. Então ele foi ficando com raiva dos guris que ficavam incomodando ele desde pequeno, e ele foi treinando para ver se ficava mais forte para lutar com esse rapazes, então ele e seus amigos foram para lá descontar sua raiva. Então ele descontou sua raiva e viu que a briga não levou a nada, porque no final ele ficou amigo dos guris da vila”.

3. Conclusão

Com estes resultados encerramos o projeto com um superávit de pensamento e de produção de conhecimento. Despertamos ou provocamos a curiosidade dos alunos para que se relacionem de forma mais perspicaz com as interfaces dos computadores, suas estratégias e armadilhas e fundamentalmente conseguimos fazer um ensino de qualidade utilizando suportes teóricos e práticos dentro e fora de sala de aula. Hoje estes mesmo alunos estão elaborando pequenos roteiros para montar curtas-metragem. Um avanço e várias promessas.

Durante a pesquisa, todos os alunos interagiram de forma satisfatória, jogando, estudando os conteúdos inerentes à teoria das narrativas e praticando além da leitura, a escritura de textos, com narradores em

primeira pessoa e terceira pessoa. Conseguimos estabelecer um diálogo muito importante com os alunos a respeito da mídia e cultura de massas, exemplificando e esclarecendo alguns pontos onde a política interfere nos modos de vida dos cidadãos e que, a literatura, o exercício do estudo, a prática do texto, são formas de subverter o impacto massificante da mídia, guiada pelas esferas de poder.

Um dos jogos mais jogados pelos alunos foi o Ragnarök. Um game que sugere a idade média ou um mundo mítico. Oferece possibilidade de imersão em um tempo que não é o atual. Os alunos podem aproximar-se da mitologia nórdica e de um tema universal que são as guerras pela proteção de um espaço. Sobre este game, alguns alunos escreveram em primeira pessoa, cujos narradores encarnando personagens que estudando em seu mundo “normal” e depois se transformam em heróis em batalhas onde vencem o mal. Conseguem assim fundir um tempo-espaço antigo com moderno, ou seja, praticaram uma metodologia que é o anacronismo: literatura moderna.

Outros jogos como Hotel Habbo, suscitaram narrativas cujo enfoque foi a auto-estima, a possibilidade de participar de um mundo privilegiado, ficando claro algumas diferenças sócio-econômicas e ao mesmo tempo a dissolução dessas fronteiras. O The Sims por outro lado, auxilia a administrar e pensar a respeito de responsabilidades sociais.

As narrativas em mídias eletrônicas, os games, podem ser um grande aliado na construção de um espaço fértil para o desenvolvimento cognitivo. Podem aparecer como uma excelente alternativa para os estudos interdisciplinares. As narrativas dos games trazem inúmeras tramas envolvendo lazer (Habbo Hotel), matemática (The Sims), relações humanas (Tibia), aventura (Need for Speed), batalhas em proteção do território e construção mitológica, como o Ragnarök.

A escrita dos alunos pode ser feita tanto em sala de aula como em casa, dependendo do tempo e da proposta. Quando o objetivo foi trabalhar a elaboração, utilizamos um texto e desconstruímos esse texto, para exemplificar outras alternativas de construção. Este processo possibilitou a interação entre os alunos que abriram um debate com sugestões. Alguns alunos buscaram informações com professores de outras disciplinas como geografia e história.

A tecnologia criada para entretenimento pode ser utilizada para construção. A utilidade daquilo que para quem não está atualizado pode parecer inutilidade e perigo. Para melhor aproveitar a evolução do pensamento e da ciência, o profissional da educação deve atualizar-se e buscar alternativas para tornar os encontros com os alunos em uma seara de prazeres. Nesta experiência, impossível não lembrar da orientação de Paulo Freire, quando diz que “não há docência sem discência” (FREIRE, 2003). Geralmente os alunos sabem mais que o professor em matéria de games, vale aproveitar a via de mão dupla. Somos movidos por afetos, cabe ao professor abrir caminhos

para que esses afetos se encontrem nesta micro-sociedade que é a sala de aula.

Agradecimentos

Os autores agradecem à Fundação de Apoio à Pesquisa Científica e Tecnológica de Santa Catarina (FAPESC) pelo apoio a esta pesquisa com bolsa de Iniciação Científica - Prêmio Mérito Universitário Catarinense - FAPESC 05/2006. Ao Colégio Energia – Unidade de Palhoça e aos alunos parceiros deste trabalho.

Referências

- ALVES, L. R. G. 2005. Game over: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura.
- BENJAMIN, W. 2005. Brinquedo e brincadeira: observação sobre uma obra monumental. In : BENJAMIN, W. Magia e técnica, arte e política. Obras escolhidas.v. 1. São Paulo: Brasiliense, p. 249-253.
- CRUZ, D. M; FOITTE, V. 2001. O universo dos jogos eletrônicos: a evolução dos seus personagens, sua narrativa e a fascinação infantil. In: XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, INTERCOM, Campo Grande.
- CRUZ, D. M; KRÜGER, F. L. 2004. O fascínio da simulação da vida: porque as crianças jogam (e gostam) do game The Sims. *Revista da FAMECOS*, Porto Alegre, v. 23, n. abril, p. 59-69.
- FREIRE, P. 2003. Pedagogia da Autonomia - saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. 1993. São Paulo: Perspectiva, p.8.
- KISHIMOTO, T. M.. 1994. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira.
- ALVES, L. 2005. Game Over – Jogos eletrônicos e violência, São Paulo: Futura.
- LYOTARD, J. F. 1999. A Condição Pós – Moderna, transformações Narrativas no século XX. São Paulo: José Olympio.
- PIAGET, J. 1978. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores.