

Ressignificação cultural através das narrativas digitais interativas: resgate do elemento lúdico na proposta do jogo Colonizador

Carlos Silva

Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil

Resumo

Ignorar o elemento lúdico como componente fundamental para o desenvolvimento de processos comunicacionais relevantes faz com que deixemos de implementar alternativas mais ricas e que favoreçam o resgate de questões culturais importantes para o desenvolvimento do indivíduo e da coletividade. Nesse sentido, reforçar as características relacionadas à diversão e desafio, de uma forma mais facilmente reconhecida e assimilada passa pela identificação das características das narrativas digitais interativas que favorecem esse tipo de abordagem, o que no presente trabalho é relatado a partir da concepção do jogo Colonizador.

Palavras-chave: lúdico, narrativas digitais, jogo, cultura

Contato do autor:
caduweb@gmail.com

1. Introdução

Os estudos realizados para a confecção deste trabalho fazem parte da elaboração de dissertação para conclusão do curso de Mestrado em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. O trabalho, inicialmente intitulado **O jogo digital como elemento de apoio ao resgate e à valorização do conteúdo cultural regionalizado**, busca apresentar uma abordagem mais ampla a respeito da utilização de narrativas digitais interativas. A proposta visa identificar características do jogo presentes nas variadas faces da vida cotidiana e destacar possibilidades de utilização de elementos lúdicos como opções relevantes para o estabelecimento de experimentações mais ricas com o conteúdo cultural. Ao final, objetiva-se contribuir para a compilação de um modelo para criação de soluções com esse tipo de enfoque, validando a proposta através do desenvolvimento do jogo **Colonizador**. Vale ressaltar ainda que estes estudos deram origem a mais trabalhos, que vêm sendo apresentados em congressos regionais e nacionais desde 2007.

Uma das motivações para o trabalho está na fala de Huizinga [1996], na percepção de que “quanto mais nos aproximamos de nossa época, mais difícil se torna determinar objetivamente o valor de nossos impulsos culturais. Surge um número crescente de dúvidas quanto ao caráter lúdico ou sério de nossas ocupações, e com essas dúvidas aparece uma incômoda sensação de hipocrisia, como se a única coisa de que pudéssemos

ter certeza fosse o ‘faz de conta’”. Eis que uma indagação insiste em se fazer presente: até que ponto o estabelecimento de distinções precisas e inflexíveis entre o que é jogo e o que não é, tomando como base a seriedade, não está, na verdade, criando um distanciamento desnecessário entre a vida cotidiana e a experiência lúdica, tão importante para dar significado aos eventos e permitir seu reconhecimento e assimilação? O **elemento lúdico** é tomado aqui como aquela característica das brincadeiras de criança, há tempos esquecida pela maioria dos adultos, que permite enxergar carros, casas, objetos diversos e seres fantásticos a partir do acesso e manipulação de objetos próximos o suficiente para serem incorporados à experiência, ajudando a dar sentido a ela, sejam estes objetos existentes no mundo físico ou obra da imaginação.

É sobre esse processo de resignificação, desenvolvido nos entroncamentos entre jogo e jogador, em que a história confere sentido à experiência [Mendes 2006], que se busca apontar, nesse texto, alguns direcionamentos a partir dos quais espera-se obter experiências mais ricas e bem aceitas nas diversas áreas de atuação do homem, muitas delas ainda resistentes ao reconhecimento do jogo como ferramenta importante para o tratamento de questões ditas sérias. Apesar da seriedade dos temas, a abordagem prevê ainda a recuperação de um dos sentidos do jogo que vem se perdendo com o tempo e com a rigidez das novas aplicações, o da ilusão, da brincadeira. O que se aborda aqui como **ressignificação cultural** é justamente essa capacidade que as pessoas têm de consumir os produtos culturais originários dos contextos aos quais têm acesso, filtrar as características mais representativas e devolver novos insumos que estimulem a realimentação de todo processo, continuamente.

Iniciamos com a justificativa pela abordagem aos jogos sérios, apontando equívocos na utilização comum e destacando a lacuna que se encontra quando o assunto é a utilização de jogos em contextos relevantes, cultural e socialmente aceitos. Em seguida, apresenta-se uma lista de jogos disponibilizados na web que serviram de base para uma pesquisa acerca dos elementos que favorecem (ou podem favorecer) que intervenções desse tipo sejam mais bem sucedidas. Na seção seguinte, apresenta-se o jogo, fruto imediato do processo de pesquisa no qual o presente texto está inserido, ao mesmo tempo em que são relacionadas as características formais escolhidas para o jogo em desenvolvimento (Colonizador), equilibrando elementos das boas imple-

mentações já existentes com uma análise crítica sobre eventuais possibilidades emergentes.

2. Jogos sérios

A idéia de estudar os jogos sérios partiu da inquietação originada da observação do encanto que os jogos digitais exercem sobre crianças e adolescentes e, cada vez mais, também sobre outros públicos. Tomemos como exemplo (não como regra) a situação em que um garoto retorna da escola e corre logo para o videogame. Quantos preferem os livros ou um documentário na televisão?

A questão apresentada não procura fazer juízo de valor acerca das alternativas apresentadas, especialmente porque isso depende de uma série de fatores que demandariam uma outra pesquisa. O desafio aqui é reconhecer que a cena exemplificada é cada vez mais comum e muitas vezes tratada de forma pejorativa (apontando o jogo exclusivamente como atividade sem compromisso nem conhecimento relevante) ou simplesmente como prêmio para a realização de outras atividades, como a conclusão das tarefas da escola. É a eterna dicotomia que emperra o aproveitamento de oportunidades valiosas para recuperação do ser integral, do qual apenas pequenas parcelas podem ser utilizadas na vida séria e responsável [McLuhan 2000]. O estabelecimento do **jogo**, mesmo que sob a denominação comum de um conjunto de ações articuladas que obedecem a regras aceitas preliminarmente e que acontecem durante período e em local pré-estabelecidos e separados da vida real, não determina que a seriedade dos temas abordados implique em experiências desestimulantes e pouco criadoras de significado, o que acaba acontecendo em muitos casos, quando se esquece que, ainda assim, trata-se de um jogo, e cujos demais elementos definidores e estimuladores não devem ser negligenciados.

Eis que se apresenta a latente necessidade de identificação das características dos jogos digitais que contribuem para uma experiência com questões mais amplas do que o entretenimento puro, voltadas para a apresentação e discussão de conteúdos culturalmente compatíveis com os participantes.

3. Trabalhos Relacionados

Realizou-se uma pesquisa sobre jogos disponibilizados na web com o intuito de apontar características que favorecem a abordagem de questões sérias, inseridas em contextos culturais relevantes. Segue a listagem dos jogos analisados:

- 3D World Farmer;
- Activism, the Public Policy Game;
- Addicted to Oil;
- Climate Challenge;
- Congo Jones and the Loggers of Doom;
- Darfur is dying;

- Deliver the net;
- Faith Fighter;
- Fat World;
- Food-force;
- Greenpeace Weather;
- I can end the deportation;
- Id the cripp;
- Madrid;
- McDonald's Video game;
- Planet Green Game;
- September 12th;
- Stop disaster;
- Take Back Illinois;
- The truth;
- Tobakksbaron;
- Travian;
- Turn it all off;
- Water busters;
- World without oil;

Os apontamentos de maior destaque da pesquisa até o momento estão disponibilizados nas seções seguintes, ao explicar algumas das opções escolhidas para o desenvolvimento do jogo em questão (Colonizador).

4. O jogo

O programa de pós-graduação ao qual o projeto está vinculado confere relevância a trabalhos que se ocupem com estudos do campo da Comunicação na região em que é ofertado, o que, nesse caso, compreende a cidade de Juiz de Fora e vizinhas, na denominada Zona da Mata Mineira.

Retomando o discurso de Huizinga [1996] percebe-se que “à medida que uma civilização vai-se tornando mais complexa, vai-se ampliando e revestindo-se de formas mais variadas, e que as técnicas de produção e a própria vida social vão-se organizando de maneira mais perfeita, o velho solo cultural vai sendo gradualmente coberto por uma nova camada de idéias, sistemas de pensamento e conhecimento”. Vale pontuar a importância dessa cobertura não significar a mera substituição do dito antigo solo cultural por algo novo, mas sim uma possibilidade de renovação permanente dessa mistura, em um processo de captação, processamento e devolução de conceitos, tradições e práticas à sociedade. Enfim, conhecimento acerca da cultura através da qual o próprio homem representa a si mesmo e tudo mais que o rodeia.

Assim, a definição de tema e roteiro para o jogo, bem como as indicações iniciais a respeito de cenários e personagens seguem essa orientação e apresentam, até o presente momento, os apontamentos que seguem no texto.

4.1. Tema

Winnicott [1975] faz uma relação importante entre brincadeira e experiência cultural ao lembrar dos vínculos que ambas permitem fazer com passado, presente e futuro. Partindo dessa premissa, optou-se por trabalhar com o tema **colonização da Zona da Mata mineira**, por se entender que poderia estimular o resgate de informações de um período importante para o surgimento e desenvolvimento das cidades que atualmente compõem a região.

A riqueza do tema escolhido favorece uma composição detalhada de cenários e personagens, além de um roteiro com possibilidades variadas de apresentação e abordagem dos aspectos-chave, beneficiando assim a exploração de dois entre os principais elementos na experiência do jogo: **diversão e desafio**.

4.2. Roteiro

Representar ou lutar por alguma coisa, aspectos fundamentais do jogo, segundo Huizinga [1996], caracterizam bem a proposta de ressignificação cultural envolvida nesse estudo. Considerando os ambientes digitais, percebe-se que as histórias encontram terrenos férteis que permitem ampliar sua complexidade, ou seja, “graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais” [Gosciola 2003]. Tem-se ainda que elementos como imersão, agência e transformação [Murray 2003], característicos das narrativas digitais, ampliam o contato do usuário, doravante chamado jogador, com a conteúdo da experiência interativa, fornecendo e extraíndo elementos que permitem construir o jogo e o ser à medida em que se joga.

A concepção do jogo **Colonizador** prevê a criação de módulos com os desafios, sendo o primeiro deles, e único contemplado nesse estudo, relativo à colonização da Zona da Mata mineira, conforme indicação anterior. O objetivo é permitir que outros momentos históricos/culturais importantes possam ser abordados e acrescentados ao produto, cuja atualização será facilitado devido à distribuição pela web.

Após a opção pelo início do jogo, este será apresentado de acordo com os passos abaixo, na ordem em que estão relacionados:

- A tela ficará toda escura;
- Aos poucos surgirão algumas estrelas e o planeta Terra, correspondendo à aproximação da câmera, que permanecerá girando em torno da Terra até que a região do jogo fique visível;
- A imagem deslocará lentamente por alguns instantes e em seguida aproximará, dando lugar a um mapa tridimensional com as indicações das fases do jogo. A imagem tridimen-

sional será utilizada aqui por permitir conceber relevo, hidrografia, vegetação e arquitetura com mais detalhes do que em duas dimensões, haja visto a relevância de tais informações nos processos colonizadores de todo tipo. Até esse ponto, a solução proposta será comum a todos os módulos que venham a ser desenvolvidos.

Passada a animação inicial, começa o jogo propriamente dito. Nele o personagem deverá percorrer diversas áreas indicadas no mapa e, em cada local, recolher itens específicos espalhados pelo cenário. Alguns destes itens serão simplesmente coletados enquanto outros dependerão da negociação com outros personagens, de nacionalidades distintas e características pré-definidas. Cada fase terá um tempo limite para realização e poderá ser refeita quantas vezes o jogador tiver interesse, após o feedback do sistema sobre cada participação. Em cada uma delas, organizadas cronologicamente, o jogador terá desafios distintos em relação a origem, tradições, objetos e demais aspectos relevantes dos imigrantes que povoam a região explorada, assim distribuídos:

- Portugueses;
- Alemães
- Italianos;
- Árabes.

O acesso às fases é sequencial, não sendo necessário completar com êxito cada etapa, ou seja, mesmo com um desempenho insuficiente, o jogador poderá passar para a próxima etapa. Entretanto, isso impedirá a conclusão do jogo, já que a missão final será acessada apenas com todos os itens coletados.

Depois de completadas todas as missões, surgirá uma espécie de Atlântida, uma cidade perdida que aparecerá no meio do mapa, correspondente à quinta e última fase do jogo. A idéia é que isso sirva como elemento surpresa e desafiador. O surgimento dessa fase acontecerá através de uma animação que modificará o mapa tridimensional. Nessa última, serão trabalhados em conjunto elementos dos povos de todas as origens já mencionadas.

4.3. Cenários

Assumindo “os games como um ambiente de conhecimento da cultura” [Pereira 2005], deve-se atentar para a caracterização dos ambientes em que a ação irá ocorrer, no sentido de trabalhar elementos que estimulem o reconhecimento e a exploração do novo mundo que se instala com o início do jogo.

Após avaliação dos trabalhos similares e estudo das possibilidades de desenvolvimento e publicação, optou-se por utilizar cenários que suportem as seguintes características, devidamente justificadas:

- **Gráficos bidimensionais (2D):** à medida que intensificaram os estudos sobre a ressignificação cultural percebeu-se a possibilidade futura de articulação do público-alvo não apenas como jogadores, mas também como participantes do processo de concepção e desenvolvimento de outros módulos para o jogo. A utilização de gráficos bidimensionais, pela menor exigência de softwares específicos para sua criação, permite a integração de pessoas com perfis técnicos menos avançados, mas não menos capazes de caracterizar com riqueza de detalhes os ambientes propostos. Além disso, a publicação do jogo na web, com o objetivo de alcançar maior público e facilitar futuros estudos de recepção, sugere a implementação de arquivos de carregamento mais rápido, portanto menores, haja vista a variedade de equipamentos e conexões através dos quais serão realizados os acessos. Dessa forma, apesar do mapa tridimensional que apresenta as etapas, o ambiente de jogo será desenvolvido em duas dimensões;
- **Visão lateral (*side-view*):** a visão em um jogo determina a forma como o jogador assiste ao que está acontecendo. Optou-se por utilizar uma visão em terceira pessoa, pela qual será possível observar o cenário de forma mais abrangente, favorecendo articulações mais complexas entre os elementos componentes de cada cenário. A visão lateral apresenta um recorte do cenário, no qual podem ser vistos os personagens e demais itens em frente a uma das faces das estruturas, como casas, prédios, igrejas etc.;
- **Jogo de plataforma:** esse tipo caracteriza-se basicamente por cenários em que o personagem principal percorre os ambientes subindo, descendo e saltando sobre plataformas fixas ou móveis e outros elementos. Será trabalhado o modelo com rolagem (*scrolling*), que permitirá desenvolver cenários mais extensos, apresentados ao passo dos avanços do personagem. A escolha foi bastante motivada pelo fato desse tipo de jogo ser considerado um dos mais populares, quando se trata de entretenimento puro, mas pouco utilizado para implementação de soluções ditas sérias.

4.4. Personagens

Serão disponibilizadas cinco categorias de personagens, utilizadas para definir características tanto do jogável, controlado, quanto dos não-jogáveis, programados para interagir com o personagem principal e estimular as trocas comunicacionais durante o jogo. Objetiva-se, assim, permitir e estimular novas participações, com explorações distintas do desafio à medida que se aprende a jogar e de acordo com os atributos do representante escolhido. Essa multiplicidade justifica-se pela tentativa de permitir uma participação plena na so-

riedade instaurada, algo que papel ou emprego algum, isolados, podem oferecer ao homem, como aponta [McLuhan 2000]. Mais do que isso, pretende-se criar vínculos mais intensos entre a sociedade existente no jogo e aquela por ele representada, estimulando a prática interativa com o conteúdo cultural sob diferentes condições, o que exigirá assimilações mais consistentes para a tomada de decisões.

As categorias de personagens serão correspondentes aos povos indicados no roteiro (português, alemão, italiano e árabe), acrescentadas de uma customizável, para a qual poderão ser combinadas as habilidades comuns a todos os personagens, limitadas a uma graduação total máxima comum, destinada a equilibrar os perfis. Assim, o jogador deverá avaliar os desafios a serem superados para que possa selecionar as características que melhor colaborem para a execução das tarefas e alcance dos objetivos de cada fase.

Para que seja possível explorar diferentes tipos de habilidades do jogador, estão previstas as seguintes ações para os personagens:

- **Andar:** deslocamento horizontal que permitirá a exploração do cenário;
- **Pular:** para superar obstáculos e alcançar as plataformas superiores;
- **Pegar/soltar:** manipulação de itens encontrados no cenário;
- **Lançar:** utilização de objetos coletados, a distância;
- **Conversar:** modo de relacionamento com demais personagens, através do qual o personagem jogável deverá obter informações que o permitam realizar as tarefas de cada fase.

4.5. Objetivos

Após a apresentação de cenários e personagens, vejamos características dos desafios propostos ao jogador em cada fase. O personagem jogável terá como principais objetivos:

- Organizar-se socialmente com demais personagens de mesma origem;
- Estabelecer relações amigáveis com personagens de origens distintas;
- Estabelecer transações comerciais para obtenção de recursos necessários à realização de algumas intervenções no jogo;
- Concluir as tarefas dentro de um tempo estipulado, cujo valor inicial será menor a cada vez que o jogador reiniciar a mesma fase.

5. Conclusão

O desenvolvimento do presente trabalho encaminhou os entendimentos no sentido de perceber o quanto a suavidade e a fantasia dos jogos vem sendo deixada de lado quando o assunto é utiliza-los como ferramenta

em situações que não as de entretenimento puro. Propostas pouco estimulantes, que não carregam desafio e diversão em seus núcleos, acabam privando os jogadores de experiências realmente significativas, ao mesmo tempo em que criam uma desconfiança generalizada de que tais propostas possam apresentar resultados relevantes.

O ambiente digital, tão rico em possibilidades exploratórias, não é capaz, por si só, de atender a tantas demandas do novo ser plenamente conectado, mas que ainda depende do estabelecimento de vínculos mais relevantes com tudo aquilo que opera, para o bem do reconhecimento dos contextos trabalhados.

Também para aqueles às margens dessa corrente tecnológica, o resgate do elemento lúdico através das aplicações de entretenimento digital surge como fator motivador de experiências mais ricas com a cultura, o que inclui a cultura dos jogos, dos computadores, das redes.

Com o desenrolar da pesquisa, espera-se poder contribuir de forma mais detalhada para o reconhecimento do jogo como ferramenta relevante para a abordagem de causas mais amplas, inseridas no contexto cultural dos jogadores, que poderão atuar, quem sabe, também como criadores das obras que utilizarão.

Por fim, a adequação e sugestão de um modelo para desenvolvimento de jogos nesse contexto poderão contribuir para que outras iniciativas possam trilhar caminhos semelhantes, favorecendo a inserção cultural e também tecnológica dos jogadores, pela apropriação do conteúdo que as constituem.

Referências

- GOSCIOLA, V., 2003. Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa. São Paulo: Senac São Paulo.
- HUIZINGA, J., 2006. Homo Ludens. O Jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva.
- MCLUHAN, M., 2000. Os meios de comunicação como extensões do homem. 10. ed. São Paulo: Cultrix.
- MENDES, C., 2006. Narrar para outros, narrar para si: as narrativas dos jogos eletrônicos como estratégias de subjetivação. In: *29 REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 2006, Caxambu. Educação, cultura e conhecimento na contemporaneidade: Desafios e compromissos*. Rio de Janeiro : ANPED.
- MURRAY, J., 2003. Hamlet No Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural – Unesp.
- PEREIRA, M., 2005. Games como ambiente de conhecimento da cultura. In: INTERCOM, 2005, Rio de Janeiro. Cd dos Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo : INTERCOM.
- WINNICOTT, D., 1975. O Brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Imago.