

Jogando nos Museus Virtuais - Considerações preliminares: os jogos online como experiência educativa nos museus virtuais brasileiros

Ivana Souza Lynn Alves

Universidade do Estado da Bahia,
Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Brasil.



Figura 1: Viagem ao Mundo de Candinho



Figura 2: Jogo Caixa de Brinquedos

Resumo

O presente trabalho tem a intenção de apresentar considerações preliminares acerca da presença dos jogos eletrônicos enquanto elementos de educação e comunicação nos museus virtuais do Brasil. O nosso propósito, portanto, é aguçar um debate em torno dessa possibilidade ainda nova para o contexto brasileiro. Neste artigo, inicialmente, caracterizamos o museu como espaço também destinado a experiência do jogar, que vai adquirindo novas concepções ao dialogar com as possibilidades das TIC, a exemplo dos jogos online. Dessa forma, a discussão tecida aqui parte dos jogos no museu físico e centra o olhar sobre os jogos online presentes nos Museus Virtuais do Brasil. Para isso, fizemos uma análise exploratória de dois museus virtuais que estão antenados ao segmento de jogos: Museu Virtual da Infância (SC) e o Projeto Cândido Portinari (SP). Os jogos desses museus expressam nitidamente o foco para o público infantil (entre 5 e 11 anos), na medida em que através de uma linguagem simples e divertida faz o conteúdo interagir com o visitante e contribui para transformar a experiência museológica em um processo formativo mais dinâmico e interativo. Dessa forma, os referidos espaços vão constituir o pequeno núcleo de museus virtuais brasileiros que investem nesse segmento, ainda subaproveitado se compararmos as constantes e criativas inovações no mundo dos games online e também dos museus virtuais de outros países.

Keywords: Jogos online, Museus Virtuais, Educação

Authors' contact:

Ivana Souza[ivanacarolina.souza@gmail.com]
Lynn Alves[lynnalves@gmail.com]

1. O Museu também é lugar de jogar?

Os jogos sempre estiveram atrelados ao desenvolvimento das diferentes sociedades, como elementos agentes e estruturantes da cultura (HUIZINGA, 1992). O cenário não se modificou quando os jogos assumiram outros enfoques a partir das Tecnologias da Informação e Comunicação. Pelo contrário, a Cibercultura (LÉVY, 1999) permitiu que o jogo cruzasse outras fronteiras, se reconfigurando e se disseminando em diferentes espaços.

Inclusive, os espaços formativos, que encontraram no jogo a possibilidade de trabalhar aspectos como a socialização e a ludicidade, por exemplo. Dessa forma, o jogo adentrou em ambientes como a escola e o trabalho, agregando outras linguagens e transformando o “ar sério” dessas instituições em uma atmosfera mais rica e descontraída. É nesse sentido, que os museus também vão encontrar nesses artefatos culturais um ponto de convergência e mutação de grande significado para os processos museológicos.

Entretanto, quando falamos de Museus, não é difícil encontrarmos na nossa sociedade, classificações e associações que os rotulam enquanto depósitos de antiguidades, onde impera a “lei” da monotonia e da pouca interatividade. Opiniões como estas, partem tanto de adultos quanto de jovens e crianças e revelam um imaginário social ainda carregado de aversão e distanciamento em relação a esses espaços, que remonta a sua própria origem.

Os Museus são instituições milenares nascidas no seio da sociedade européia da Antiguidade, e que percorreram uma trajetória histórica cerceada por apelos elitistas, que sempre primaram a erudição e a intelectualidade, em detrimento da participação e aproximação com o público. Fato que inevitavelmente, reforça o semblante sério e retraído ainda visto nas entidades museais da atualidade.

Assim como afirma Oliveira (2002), ainda hoje, quando não combinado à “velharia”, o museu é sinônimo de lugar pomposo, do luxo, do silêncio e do bom comportamento – “cuidado, não toque”, “não coma por perto”, “utilize as pantufas”; o museu é também conhecido como lugar onde os símbolos “da gente grande” estão “guardados” num sinal permanente da ostentação de classes e dirigentes políticos, criando a esfera de um ambiente onde nem a própria população local tem acesso.

Então, diante desse cenário desfavorável, como conceber esses espaços tão “pouco amistosos” enquanto ambientes que proporcionem o jogar e o experimentar de maneira livre, prazerosa e descontraída?

Antes de adentrarmos a esse questionamento, é válido ressaltar que, embora essas características negativas ainda estejam presentes nos museus atuais, elas estão longe de se apresentar enquanto generalizações, sobretudo, quando passamos a identificar o esforço de alguns museus em explorar e experimentar diferentes mecanismos e estratégias museográficas¹, o que contribui para alterar de maneira significativa e positiva a qualidade da experiência do visitante nesses espaços e, também, a própria imagem que os museus passam a refletir no meio social.

Se ao longo da história os espaços museológicos eram concebidos para ostentar as posições dos grupos dominantes, o contexto de hoje sugere que essas entidades redefinem seus conceitos para além da ideia de repositório. De acordo com a definição oficial do ICOM², o museu de hoje pode ser entendido como uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberto ao público, e que adquire, conserva, estuda, comunica e expõe testemunhos materiais do homem e do seu meio ambiente, tendo em vista o estudo, a educação e a fruição. (ICOM, 2002).

A partir desta nova concepção, os museus rompem com a mística do pomposo, do luxo e da cientificidade, e iniciam um contrato com os diferentes saberes, com a

liguagem popular e outras inteligibilidades emergentes. Dessa forma, os museus passam essencialmente, a tornar-se elementos de Educação e Comunicação, na medida em que podem participar na formação da consciência e no engajamento das comunidades que ele serve.

Essa mudança vem alterar o foco do processo museológico, agora desenvolvido enquanto processo formativo, de modo a movimentar a entrada e a participação da comunidade e das entidades convencionais de educação, que foram, seduzidas a usufruir as singulares e antes “escondidas” riquezas dos museus.

Para atender a essa demanda emergente, sobretudo, os segmentos populares, crianças e jovens, os museus começaram a investir na criação de uma atmosfera de acolhimento para as diferentes camadas. A intenção é abrir as portas para variados públicos, através de um canal de comunicação e informação mais interativo e atraente, que possibilite a interpretação do acervo e a interação entre os visitantes de maneira mais ativa, por meio de uma linguagem lúdica e acessível a sujeitos de qualquer idade, classe social ou nível de escolaridade.

Bina (2004) salienta que na tentativa de tornar o acervo um recurso pedagógico de fácil compreensão, os museus investiram na adoção de uma linguagem mais simplificada com textos e etiquetas claros e precisos, dentre outros elementos de multimídia, a exemplo de painéis e vitrines interativas, iluminação cênica, recursos de ambientação com cenas cotidianas, som e imagem, etc.

Além disso, tornaram-se cada vez mais presentes as intervenções artísticas, incluindo nesse sentido, as peças teatrais, espetáculos de dança, cinema, saraus de poesia e apresentações musicais, que deram uma outra tônica às ações museológicas, que de acordo com Santos (2001) passaram a ser processadas não somente a partir dos objetos e das coleções, mas tendo como referencial o patrimônio global e a dinâmica da vida.

Essas novas configurações dos museus compõem o chamado Movimento Internacional para uma Nova Museologia (MINOM³), que vem elucidar a função educativa dos espaços museais, tornando-os elementos vivos na dinâmica social. Dessa forma, os museus têm a oportunidade de fortalecer ainda mais o seu caráter midiático e informativo, que vai encontrar outro ponto de apoio com a imersão das tecnologias analógicas, digitais e telemáticas como canais de comunicação dos acervos.

¹ Refere-se aos recursos utilizados para viabilizar uma melhor disposição do acervo, com o objetivo de transmitir, através da linguagem visual e espacial, a proposta de uma exposição.

² Conselho Internacional de Museus

³ O MINOM - Movimento Internacional para uma Nova Museologia foi oficializado em Lisboa (1985), no II Encontro Internacional – Nova Museologia / Museus Locais.

2. Jogando com o acervo dos Museus

Acompanhando esse fluxo, que os jogos encontraram espaço para adentrar o cenário museológico como mais uma interface de interação, educação e comunicação. Ao oferecer uma nova dinâmica à experiência dos visitantes, os jogos logo se tornaram atração de interesse especial de crianças e adolescentes que veem nesses artefatos culturais um elemento de diversão e prazer, o que ajuda a desconstruir a idéia de experiência estática e “chata” que este público comumente atribui às visitas nos museus.

Logo, essas entidades passaram a abrigar desde os jogos e brincadeiras tradicionais em grupo, a exemplo das gincanas e demais dinâmicas conduzidas pelos profissionais dos museus, até a utilização de consoles e outros suportes de jogos eletrônicos, como computadores, fliperamas, totens para quiz, minigames, Nintendo Wii, dentre outros.

Mesmo com esses artefatos, Fortuna (2004) frisa que a própria visita ao museu já sugere um clima de jogo, na medida em que observamos os seguintes aspectos: o simples fato de sair do espaço e do tempo regular da aula; as novas interações oportunizadas com os colegas, professores, pessoal do museu; os desafios que a novidade coloca; a aura de mistério e de magia do encontro com sua própria história e com o novo, ou o velho revisitado; e a associação à idéia de lazer e passeio. Também podemos considerar as novas regras que é preciso respeitar e mesmo descobrir, com relação ao uso do espaço, a relação com os objetos (o que mexer / tocar ou não, por exemplo), a quem escutar / obedecer, e a alternância entre momentos de introspecção, através da contemplação e reflexão silenciosa, e extropecção, por meio da expressão verbal ou corporal dos sentimentos e pensamentos gerados.

Nesse sentido, é possível observar que os jogos presentes nos espaços museológicos, representam mais do que elementos e agentes de cultura (HUIZINGA, 1996), mas, principalmente, como interfaces comunicativas de interpretação e difusão dos conteúdos ali expostos, o que potencializa e torna mais rica e desejosa a experiência museológica.

Logo, o jogo nunca vai se opor ao conhecimento, afinal, o jogo é um dos meios mais significativos para aquisição e reconstrução das diferentes situações de aprendizagem.

Dessa forma, um museu não só pode como deve ser também um lugar para jogar. Pois, como afirma Fortuna (2004) o ato de jogar e de brincar pode oferecer a base para a atividade criativa e o desenvolvimento do imaginário, a partir do momento em que articula diferentes fontes subjetivas. Portanto, se o jogo abre a possibilidade de criarmos e reinventarmos o mundo e instituir novas formas de

sociabilidade, o jogo pode assim contribuir para a reinvenção de uma nova atmosfera nos museus, que possa ser marcada pela vontade da descoberta, responsabilidade coletiva e o desenvolvimento da capacidade de criação.

Na perspectiva dessa autora, a utilização de atividades lúdicas como os jogos nos museus, irá oportunizar a exploração do conteúdo e das informações acerca das obras e da exposição, de maneira a contribuir para que os sujeitos visitantes apreendam e construam sentidos nessa interação, que é a um só tempo, estética, sensível e cognoscente, concorrendo assim para a educação na e pela Arte, História, Cultura, dentre outros campos do conhecimento.

Jogando com o acervo os visitantes são convidados e estimulados a conhecer e ressignificar os conteúdos ali dispostos através de uma nova experiência sensorial: “o toque”. O fato de poder manusear elementos do acervo, os quais, também podem ser elementos do jogo, já rompe a lógica de “distanciamento” ainda comum nos museus mais tradicionais, afinal, geralmente, os quadros, esculturas, obras de arte, vitrines da exposição e demais peças dos acervos não podem estar ao alcance tátil dos visitantes. Não desmerecendo essa prática que é realizada com o intuito de evitar danos irreparáveis às peças antigas de valor único e as relíquias.

Entretanto, são poucos os museus dessa natureza que associam outros recursos museográficos aos já tradicionais. Essa preocupação é levantada considerando o público escolar que também frequenta esses ambientes. As visitas de escolas aos museus, muitas vezes não são bem vindas por essas entidades, que se sentem ameaçadas pela curiosidade e espontaneidade dos estudantes, os quais motivados pela descoberta da novidade podem pôr em risco a integridade do acervo, por isso a fiscalização que é redobrada durante as visitas acaba se tornando um ponto negativo para a experiência desses estudantes.

Na tentativa de atender essa demanda escolar, que encontra nos museus a possibilidade de atrelar e reforçar os conteúdos dados em sala, a partir da experiência vivida pelos estudantes nesse espaço; alguns museus tem percebido a necessidade de montar exposições e coleções que sejam adequadas à vontade desse público, ávido por explorar, experimentar e conhecer, além de se permitir explorar outros caminhos que estreitem ainda mais esse laço.

No Brasil, podemos destacar alguns museus que estão atentos ao uso de jogos analógicos e jogos eletrônicos e digitais em seus espaços, a exemplo dos Museus de Ciência e Tecnologia espalhados em diversos estados, além de outros museus que tem investido na utilização de jogos com realidade aumentada, a exemplo do Museu da Língua

Portuguesa, Planetário e Catavento, localizados no estado de São Paulo e o Museu do Futebol (RJ).

2. Os jogos online potencializando os Museus virtuais

Essa dinâmica de transformação que deu uma nova roupagem aos museus, não se restringiu unicamente ao espaço museográfico físico. O movimento de abertura que une esforços para se pensar uma nova museologia, se permitiu buscar na rede web outros “ingredientes” para incrementar as ações museológicas, o que condicionou ainda mais a participação dos jogos nesse universo.

Os museus virtuais ainda são um tema recente no campo de estudos museológicos, a começar pela sua definição que ainda partilha de pontos de vistas distintos e polêmicos. Entretanto, para darmos enfoque ao assunto central deste artigo, aqui, o museu virtual é concebido como um museu sem fronteiras capaz de criar um diálogo virtual com o visitante, que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio. Portanto, consideramos como museu virtual, todo e qualquer museu que desenvolva suas ações museológicas parcial ou inteiramente na rede web.

Neste sentido, a internet vai emergir como um diferencial desses lócus de aprendizagem, agregando novos valores e despertando distintos enfoques interativos, experimentais e lúdicos. É nessa expectativa que os museus vem encontrando no referido ambiente caminhos que estreitam ainda mais os seus laços com os visitantes e utilizam as potencialidades das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

A partir do instante em que os museus seguiram o fluxo da sociedade da informação, os seus espaços foram se transformando e se aproximando das novas estéticas, categorias e dos cenários paisagísticos e sociais que os cercam (OLIVEIRA, 2007). Essa entrada no ciberespaço se intensificou a partir do processo de transformação dos átomos em bits (NEGRO PONTE, 1995), que se desenvolveu nos anos 1990.

Sendo assim, as instituições museais começaram a vislumbrar no espaço on line a possibilidade de divulgar as suas atividades e seus acervos que foram submetidos a um processo de digitalização, iniciando-se com o scaneamento dos objetos, das coleções e demais peças e perpassando pela reprodução dessas instituições, a partir de passeios virtuais em 3D, facilmente encontrados na rede.

Contudo, o universo de possibilidades característico do ciberespaço, oportunizou a esses espaços, distintos canais de fruição. Assim, navegando nas ondas da Web

2.0⁴ os museus se viram seduzidos à interfacear com os meios de comunicação e compartilhamento que estruturam a rede online. Logo, interfaces como listas de discussões, chats, enquetes, fóruns, tags, blogs, e outras mídias sociais como Youtube, Orkut, Facebook, Twitter, Flickr e os Jogos eletrônicos, tornaram-se elementos presentes nos territórios dos museus virtuais, utilizados com o intuito de potencializar a experiência de interação entre visitante-visitante / visitante-acervo e, também, como mecanismos de divulgação e disseminação dos museus.

Embora essas potencialidades se apresentem como significativas vias para a comunicação nos museus virtuais, tal realidade acaba sendo mais evidente nos museus estrangeiros, visto que os museus brasileiros pouco investem em estratégias que envolvam as TIC. Para se ter uma noção, ainda é considerável o número de museus no Brasil que nem sequer possui uma página simples ou um blog na rede. Essa ausência não se deve apenas pela inexistência de recursos financeiros, mas também pela resistência que essas instituições travam diante das inovações tecnológicas.

Essa situação não é diferente quando tratamos dos jogos eletrônicos; também conhecidos como games estes artefatos tecnológicos consistem em um conjunto de atividades que envolve um ou mais jogadores e possuem metas desafios e consequências (MOITA,2007). Embora conservem características dos jogos ditos analógicos (a exemplo da existência das regras, dos desafios, entre outros aspectos) se diferenciam a partir da existência de novos atributos, como os massivos multiplayer. Os Games extrapolam a possibilidade de simulação, movimento, sonoridade e interação com novas linguagens, produto das tecnologias digitais, do advento do computador, da comunicação e da convergência das mídias.

Sobre as alterações ocorridas no mundo dos jogos, Johnson afirma que "os videogames diferem dos jogos tradicionais como o xadrez ou basquetebol no fato de que todo o ambiente do jogo é criado por um computador. E muito embora sejam geralmente concebidos como elementos de entretenimento e pura diversão, estes artefatos estão sendo cada vez mais caracterizados como meios educativos.

Como afirma Bittencourt e Giraffa (2003) o jogo por si só exercita a função representativa da cognição como um todo, o simples fato de jogar pode ser considerado uma atividade educativa, visto que o jogo permite o desenvolvimento de habilidades importantes para distintas atividades, a exemplo: da resolução de problemas, negociação e planejamento.

⁴ Termo criado para designar uma nova geração de serviços oferecidos na web, que tem como característica fundamental uma maior interação e participação dos usuários.

Bittencourt (2008) revela em sua tese de doutorado o estranhamento percebido nas instituições museológicas perante os jogos eletrônicos, comumente concebidos apenas como meios de divulgação, em vez de elementos potencializadores da educação nos museus. Em sua pesquisa realizada no período de 2005 a 2008, a autora faz uma análise dos jogos online lançados pelo setor educativo de museus de arte a partir de obras de acervo. O estudo revelou que os jogos dos museus investigados são interligados com outras formas de comunicação online, e que por sua vez, visam promover o conhecimento da Arte.

Esta investigação foi pioneira em se tratando dessa temática ainda recente para a Museologia. No caso do Brasil essa premissa se torna ainda mais evidente em razão do número ainda mínimo de museus virtuais que adotam os jogos eletrônicos. A prova disso está o levantamento realizado por Bittencourt, o qual apresenta apenas 2 museus virtuais brasileiros antenados às possibilidades dos jogos, os demais museus são de origem européia, norte-americana, canadense e um único museu costa riquenho.

Os jogos utilizados pelos museus virtuais, na maioria das vezes, atraindo a atenção de crianças e adolescentes em fase escolar. Pois, geralmente, esses jogos tem caráter didático, atendendo a conteúdos escolares e se apresentam como adaptações de jogos tradicionais como quebra-cabeça, caça-palavras, jogos de memória e quiz (jogos de perguntas e respostas) que integram a categoria dos jogos casuais.

Segundo Higgins (2011), o termo "jogos casuais" ainda é definido de maneira muito incipiente, embora sejam utilizados para designar os jogos mais simples, de fácil jogabilidade, e que não exige do jogador a necessidade de investir em longas horas de interação e um compromisso com o jogo, ou até mesmo, o desenvolvimento de habilidades complexas por parte do jogador.

O autor ainda reitera que o objetivo dos jogos casuais é atingir uma audiência de jogadores mais abrangente, em especial aqueles que estejam à margem do rótulo de "gamer hardcore", o que contribui para atrair o interesse tanto de crianças quanto de adultos e idosos, com destaque para o público feminino. É importante ressaltar, portanto, que a essência desse tipo de jogo obedece a três regras básicas: ser curto, divertido e fácil de jogar.

Ultimamente, temos acompanhado em alguns casos a fusão entre os jogos casuais e os jogos sérios. Estes últimos estão associados aos jogos que tem por objetivo principal a transmissão de um dado conteúdo de caráter educativo, por isto, são associados aos jogos educativos, de treinamento, saúde, publicidade, dentre outros.

Além dessas modalidades, é possível encontrar também em alguns museus, com destaque para os

museus estrangeiros, jogos na categoria adventure, os quais se caracterizam pela intensa exploração dos cenários presentes no game, pela interação de ações ou diálogos com os personagens, pela resolução de enigmas e quebra-cabeças - mais comumente denominados de puzzles, e também pela atenção dada à narrativa do game. (RIOS et al 2010).

À essas informações, Dillon⁵ acrescenta também outras características dos adventure games, tais como: o jogo é conduzido principalmente por uma narrativa através da qual o jogador se move de acordo como o jogo avança e assume o controle do personagem principal; os objetos/itens tem um papel importante e geralmente são coletados e utilizados pelo jogador para resolver problemas, e muitas vezes o jogador tem que ter habilidades ou conhecimentos especiais para utilizá-los. Essa categoria de jogos comumente contém sequências de animações pré-programadas que são incorporadas dentro do mundo do jogo e que servem para intensificar a imersão do jogador na história.

Dessa forma, os jogos adventure dão a possibilidade de criar narrativas ficcionais que utilizam o próprio museu e o seu acervo como elementos da ambientação e do enredo do jogo, assim, o visitante pode vivenciar diferentes personagens, a depender da criatividade da narrativa.

Podemos constatar iniciativas dessa natureza, em diversos museus virtuais estrangeiros, bem como o National Museum of Wildlife⁶ com o jogo Art Tales: Telling stories with wildlife; o North Carolina Museum of Art e o seu jogo Mystery of the poison-dart frog; e o Museu Thyssen Bornemisza de Madri, que disponibiliza em seu site o jogo destinado ao público infantil: Guido contra el señor de las sombras⁷.

Neste último jogo, Guido é o personagem principal e tem a missão de ajudar o jogador a combater o Senhor das Sombras, que se não for detido tornará escura as obras do museu, as ruas e a cidade, transformando tudo num mundo de escuridão. Então, a missão que Guido oferece é montar um super herói para combater este perigo, para isso, o jogador precisa reunir poderes de personagens dos quadros do museu. O personagem Guido exerce a função de guia do museu, e assim conduz o jogador na visita virtual pelo

⁵ DILON, T. *Adventure Games for Learning and Storytelling, a Futurelab prototype context paper: Adventure Author* disponível em: www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Adventure_Author_context_paper.pdf [Acessado em 04 de ago de 2011].

⁶ Disponível em: http://www.wildlifeart.org/Frame_HomePage.cfm

⁷ Disponível em: <http://www.educathyssen.org/pequenothyssen/thyssen.swf>

acervo, onde o jogador se depara com uma série de diálogos. Nestes módulos de diálogo, Guido vai destacando elementos representativos de cada obra, de maneira a instigar os visitantes a colher atributos apropriados para a formação do seu super herói. As obras que são visitadas pelo jogador, geralmente fazem referência ao sobrenatural: deuses, heróis mitológicos, santos e anjos religiosos, retratados em obras de artistas como Salvador Dali e Picasso. Depois de concluir as 8 fases de diálogo e chegar ao estágio final, Guido afirma que já é hora de compor o super-herói e conduz o jogador ao laboratório de criação de imagens onde encontra ferramentas para compor seu super-herói a partir das coletas feitas durante as visitas. (BITTENCOURT, 2008).

Entretanto, a autora levante uma crítica em cima desse jogo. A mesma sinaliza que os elementos oferecidos ao jogador para montar o seu super herói, sequer são fragmentos de reproduções das obras de arte vistas no jogo, mas desenhos vetoriais, dentre os quais muitos só fazem referência esparsa às obras do jogo, ou seja, o desafio lançado por Guido na abertura, acaba se tornando uma falsa promessa, já que as possibilidades oferecidas para montar o super herói são incipientes para derrotar um monstro tão grandiosamente descrito na narrativa que conduz o jogo. Ao sair do laboratório, o jogador pode escolher entre registrar seu herói em cartão postal (para ser enviada ao e-mail) ou em quadro emoldurado semelhante às obras do museu.

Embora a crítica seja pertinente, é necessário destacar que o jogo Guido contra el señor de las sombras, e outros jogos que buscam se diferenciar de jogos elementares, podem ser considerados iniciativas positivas na medida em que trazem uma nova perspectiva de jogo, para ser inserido nos museus virtuais. Já que podem permitir um maior grau de imersão se comparado aos jogos que são comumente encontrados nesses espaços. Jogos que não são conduzidos através de uma narrativa mais elaborada e que apresentam desafios com baixo grau de dificuldade, e até mesmo atratividade por parte do público.

O referido jogo foi apresentado a título de ilustração dos diferentes tipos de jogos que estão compondo os museus virtuais no mundo. Os quais transitam por diferentes categorias, que podem ser fundidas, ou não. Por isto, a fim de não adentrar na discussão da categorização desses jogos, preferimos concebê-los como jogos online, já que eles não possuem uma identidade fixa, e se tornam próximos na medida em que podem ser usados online, sem a necessidade de realizar download.

Além disso, esses jogos servem como referência para pensarmos as interfaces de jogos que estão sendo utilizados pelos museus virtuais brasileiros.

3. Três cases brasileiros

Ao realizar uma pesquisa exploratória em museus virtuais brasileiros, constatamos poucas iniciativas das instituições do Brasil, no sentido de acolher jogos eletrônicos em seus ambientes. Dentre os museus virtuais identificados estão: 1) Projeto Portinari SP; 2) Museu Virtual de Arte Brasileira Contemporânea SP; 3) Museu Virtual da Infância – SC.

Nestes museus é possível encontrar aplicativos e interfaces de jogos que possuem características potenciais para a visita do internauta aos acervos, de maneira a permitir que essa visita online não se restrinja a leitura de textos e a visualização de imagens. Dessa forma, iremos elencar os principais atributos percebidos nos jogos do Museu Projeto Portinari e do Museu Virtual da Infância, identificando suas potencialidades enquanto mecanismos educativos.

Salientamos que durante a escrita desse artigo, por motivos ainda desconhecidos, não conseguimos ter acesso ao Museu Virtual de Arte Brasileira. Por isto não iremos retratar aqui os jogos desse Museu, como por exemplo, o jogo a terceira face da carta⁸

3.1 Viagem no Mundo de Candinho

O Projeto Portinari é resultado do levantamento e catalogação de obras e documentos relacionados aos trabalhos de Cândido Portinari. Entre estes documentos encontram-se: correspondências, recortes de periódicos, livros, fotografias de época, depoimentos, catálogos de exposição e de leilão, textos, entre outros materiais.

Embora não se intitule um museu virtual, o projeto se adequa às premissas que norteiam um museu dessa categoria. As obras do seu acervo estão catalogadas a partir de categorias de busca, como exemplo: tema, técnica, cronologia, ou descrição da obra.

Os jogos que estão presentes neste museu virtual são direcionados ao público infantil e podem ser acessados através do ícone “Portinari para Crianças”. Nesta sessão, o visitante é convidado a realizar uma Viagem no Mundo de Candinho, na qual, o visitante deve utilizar o avatar Candinho, personagem que faz uma alusão ao artista Cândido Portinari, mas que apresenta um perfil de um menino entre 5 e 8 anos.

Para explorar o Mundo de Candinho, o jogador tem o direito de escolher por quais opções começar: 1) Galeria; 2) Histórias de Menino e 3) Brincando com Candinho. Na Galeria o visitante pode ter acesso às telas pintadas por Portinari. Já o link histórias de menino conta histórias ilustradas do artista, através de uma narrativa simples e adequada ao público infantil.

⁸ O jogo a terceira face da Carta é analisado por Bittencourt (2008) em sua tese de doutorado.

Os jogos ficam disponíveis no link “Brincando com Candinho”. Neste espaço são oferecidos cinco jogos: a) Jogo da Memória; b) O par ideal; c) Quebra cabeça 1 e 2; d) De quem é a boquinha; e) O baú escondido. Todos os jogos utilizam como elementos as obras de Portinari que compõem o acervo do museu.

a) Jogo da Memória:

Este jogo funciona como um jogo da memória tradicional, no qual deve-se encontrar a duplicata de cada quadro de Portinari com o menor número de tentativas possíveis.

b) O Par ideal

O objetivo deste jogo é encontrar semelhanças e formar pares entre os quadros pintados por Cândido Portinari. Ao clicar no par correto, o jogador tem acesso a curtas informações que evidenciam os aspectos que diferenciam uma obra da outra, a exemplo do cenário, tons de cores, tamanho dos personagens, dentre outros aspectos.

c) Quebra Cabeça 1 e 2

Os dois quebra-cabeças se diferenciam apenas em nível de dificuldade, ambos permitem que o jogador arrume as peças que correspondem a telas de Portinari, tendo como ponto de referência um modelo. Além da possibilidade de montar as peças, o jogador pode ter acesso a descrição técnica e histórica da obra, ao manual de ajuda, e uma breve narrativa textual fictícia que busca contextualizar de maneira lúdica a cena da tela.

d) De quem é a boquinha?

Neste jogo deve-se examinar cada desenho com cuidado e clicar no par de olhos que corresponde ao desenho da boquinha que foi selecionada. Os recortes dos pares de olhos e da boca que devem ser associados são retirados das telas de Portinari.

e) O Baú escondido

O objetivo do jogo é ajudar Candinho a encontrar o baú que o mesmo pintou para guardar suas lembranças e cores. Para encontrar esse baú, o jogador precisa encontrar pistas em negrito que ficam marcadas no texto de apresentação de alguns de seus quadros e associá-las.

Os jogos do Projeto Portinari são em geral jogos simples e que exigem pouca habilidade para os jogadores. A linguagem utilizada e a criação de narrativas textuais para ilustrar o contexto das obras de arte, demonstra uma preocupação com o público, formado por crianças de 3 a 8 anos que podem ser auxiliadas pelos pais e professores. No caso dos professores, o Projeto ainda disponibiliza o guia do

professor, elaborado para professores que trabalham com alunos na 1ª fase do 1º grau, e contém uma síntese biográfica do artista, descrição da obra, observações a serem levantadas pelos professores junto a seus alunos e sugestões de atividades.

Dessa forma, os jogos do Projeto Portinari podem representar uma alternativa de se trabalhar os conteúdos de Arte com o público infantil, através de uma experiência que pode ser mediada tanto em ambiente escolar ou em casa com o auxílio dos pais. Uma experiência, que entretanto, pode não ter a mesma representatividade para o público pré-adolescente, tendo em vista a linguagem mais simples e infantil que permeia o jogo, visivelmente focado para um público de crianças entre 5 e 8 anos, o que pode acabar restringindo a audiência dos jogos desse.

3.2 Caixa de Brinquedos

O Museu da Infância foi criado em 2005 em Santa Catarina com o objetivo de preservar, promover e divulgar as criações feitas para crianças (como os brinquedos, por exemplo); a produção das crianças (seus desenhos, pinturas etc.); e também o que é produzido sobre a infância (como filmes, livros, dentre outros).

Em 2006, o seu acervo foi lançado no Museu Virtual da Infância, com um Banco de dados no qual até agora estão cadastrados objetos da/para/sobre a infância. No início de 2010, este museu criou um espaço especial para as crianças: o jogo Caixa de brinquedos. Neste jogo é possível interagir com desenhos e brinquedos que fazem parte do acervo digital, inclusive os materiais e conteúdos que são criados pelas crianças.

O Jogo Caixa de brinquedos possui três níveis de desafios. A primeira missão é construir, costumizar o avatar do jogador, que é representado por bonecas e bonecos (brinquedos) e suas respectivas vestimentas, que devem ser arrastados para fora da caixa. Após concluir o seu avatar é preciso batizá-lo com algum nome.

A segunda fase que é escolhida no menu, corresponde a criação de um cenário que também é representado através de pinturas e desenhos infantis, figuras como montanhas, sol, nuvens, dentre outros. Depois do cenário pronto, é hora de jogar, mas antes é preciso escolher um mascote para a brincadeira. Os mascotes que ficam à disposição são brinquedos como cavalo de madeira e ursos de pelúcia, por exemplo.

No segundo nível do jogo, o avatar e seu mascote falante tem a missão de ajudar um E.T que chega a terra para aprender as brincadeiras do nosso mundo. São apresentadas as seguintes opções para o jogador experimentar e ensinar o ET a jogar: pipa, montar a

vestimenta de alguns personagens, Cinco Marias, Brinquedos de rua (Pião, Cavalo de Pau, Carrinho de Rolimã, etc.), Montar um trem e a ferrovia. O jogador é convidado a resolver pequenos desafios interagindo com esses brinquedos que são manuseados através do mouse (point and click). Após ensinar todas as brincadeiras, o ET volta para o seu mundo disposto a ensinar as brincadeiras aprendidas aqui em seu planeta.

Já na última fase o jogador tem a missão de desvendar um enigma escrito na carta deixada pelo seu amigo ET. O enigma é constituído por códigos simples que estão dispostos em uma tabela com seus respectivos significados. Os códigos são formados por ícones e símbolos que são associados à letras. Então, o jogo finaliza quando o jogador consegue decodificar a frase. No bilhete, além de manifestar agradecimento, o ET indica que deixou alguns brinquedos do seu mundo para o jogador.

Diferentemente dos joguinhos presentes no Museu anterior, caracterizados por fases únicas, o Museu da Infância traz uma proposta diferente ao fixar uma narrativa que se desenvolve a partir da interação com diálogos e a partir de escolhas do jogador. O fato de o jogo permitir que o visitante monte seu personagem, dando-lhe um nome de sua preferência, e construa parte do cenário que se desenrola a história, já é um atrativo instigante, especialmente para as meninas, que se sentem atraídas por esse tipo de jogo, que inclui a customização.

No entanto, essa montagem é estabelecida mediante escolhas programadas pelo desenvolvedor do jogo, ou seja, o cenário e o mascote ficam disponíveis numa espécie de menu clicável. A única escolha que não é pré-estabelecida é o nome do avatar, que é de opção livre do jogador.

Um ponto favorável nesse jogo é o cenário elaborado com ícones claros e intuitivos, permitindo que a navegação se desenvolva sem maiores problemas. O jogo ainda dispõe de efeitos sonoros que se manifestam a partir do movimento do mouse, e de algumas pequenas animações. No entanto, a utilização de uma trilha sonora mais envolvente poderia ser um recurso a favorecer a interação do jogador.

A principal contribuição do Caixa de Brinquedos é fazer do universo online um espaço para rememorar as brincadeiras tradicionais, das quais, algumas são até mesmo desconhecidas pelo público infantil de hoje. Transformar essas brincadeiras em interfaces mais atuais, ou seja, utilizando-se da linguagem dos jogos online, que são familiares para as crianças, se manifesta como uma forma de aproximar esse universo do público infantil de hoje, estimulando-os a experimentar outras brincadeiras e ressignificar aquelas que já sejam do conhecimento dessas crianças.

4. Para tecer discussões...

Como foi observado, os jogos vem se revelando como um interessante interlocutor dos processos museológicos, sejam aqueles realizados nos museus físicos, ou nos museus online. A verdade é que junto com outras tecnologias de interação, esses artefatos culturais contribuíram para incorporar nos museus uma postura mais acolhedora, participativa e dinâmica, se compararmos à postura de séculos anteriores.

Embora o jogo ainda represente um “corpo estranho” para as categorias mais tradicionais da Museologia, o ato de jogar tem se tornado uma experiência cada vez mais presente e atrelada aos museus em suas diferentes categorias, inclusive os museus virtuais online.

Ainda assim, é importante esclarecer que quando acompanhamos especialmente a cena brasileira, efetivamente, ainda são poucos os museus que investem nos jogos como estratégias de Educação e Comunicação. Para este fato há de se considerar dois fatores: resistência perante essa inovação e a insuficiência de recursos para realizar este tipo de investimento.

No caso dos museus virtuais esses fatores ainda assumem uma postura ainda mais robusta. Pois, considerando o efetivo de museus presentes em nosso território nacional, são poucos os museus brasileiros que usufruem das TIC, ainda mais os jogos eletrônicos. Como foi mostrado, apenas três museus: Museu Virtual da Infância; Projeto Candido Portinari e Museu Virtual de Arte Brasileira Contemporânea, dispunham de jogos em seus domínios, sendo que, este último, por motivos ainda desconhecidos não foi possível de ser acessado no período da escrita desse artigo.

Outro ponto a ser questionado refere-se aos tipos de jogos presentes nesses museus, que embora tenham um valor significativo para o processo educativo, na medida em que proporcionam uma experiência diferenciada, apresentam uma interface bastante simples se considerarmos as criativas possibilidades do mundo dos games. Especialmente os games online.

Dessa forma, desejamos que a discussão aqui tecida motive outros debates e contribua para despertar a comunidade da museologia, sobretudo a brasileira, para a possibilidade dos jogos online como estratégias interativas de educação e comunicação nos museus virtuais.

Referências

BINA, E. *A representação do patrimônio histórico baiano: Educação e Arte*. In: ANPED, 2007. Disponível em:

- http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/grupo_estudos/G/E01-3471--Int.pdf. Acesso em: 05 dez. 2010.
- BITTENCOURT, A. 2008. *Jogando Arte na Web: Educação em Museus Virtuais*. Tese de Doutorado submetida ao Programa de Pós Graduação em Educação – Universidade Federal de Santa Catarina - Florianópolis.
- BITTENCOURT, J.R.; GIRAFFA, L. M, 2010. *Modelagem Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games*. Disponível em: <<http://www.ludensartis.com.br/pdf/sbiepaper03.pdf>> Acesso: 01/12/2010.
- DILON, T. 2011. *Adventure Games for Learning and Storytelling, a Futurelab prototype context paper: Adventure Author* disponível em: www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Adventure_Author_context_paper.pdf [Acessado em 04 de ago de 2011].
- FORTUNA, T. 2004. *Museu é lugar de brincar*. In: Revista Museu. Edição brasileira, 10 ago 2011. ISSN 1981-6332. Disponível em: <www.revistamuseu.com.br>. Acesso em: 26 Jul 2011.
- HIGGINS, T. 2011, *Casual Games as a business*. Disponível em <<http://unity3d.com/support/resources/articles/casual-business>>. Acesso em: 30 Jul de 2011.
- HUIZINGA, J. 1992. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- LÉVY, P. 1999. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34.
- MOITA, F. 2006. *Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas: alínea, 2007.
- OLIVEIRA, J.C. 2002. *Democracia da memória e da informação: os museus virtuais totais*. In: III Seminário da Ciberpesquisa, 2002. Disponível em: <<http://www.rc.unesp.br/museutecnologia/artigos/democraciaainformacao.htm>>. Acesso em: 05.nov de 2010.
- OLIVEIRA, J.C. 2007. *O Museu na era do ciberespaço*. In: Ciberlegenda. Ano 9, nº 19, outubro de 2007 – ISSN: 1519-0617. Disponível em: http://www.uff.br/ciberlegenda/artigo3_outubro2007.html. Acesso em: 20. jan 2011.
- RIOS, V; SOUZA, I. ALVES, L. 2010. *Games e Cultura – Búzios:ecos da liberdade: uma leitura da história da Bahia*. In: Anais do IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2010.
- SOUZA, M. *Museu e Educação: conceitos e métodos*. Disponível em: http://www.rem.org.br/download/MUSEU_E_EDUCACAO_conceitos_e_m_todos_Porto_Alegre%5B1%5D.pdf. Acesso em 4 fev. 2011.