

O aprendizado da sabedoria por meio de jogos de Role Playing Game digitais

Victor Hugo da Silva Santos*

Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-graduação em Psicologia, Brasil.

RESUMO

O estudo da sabedoria, conjunto de conhecimentos especializados sobre assuntos importantes da vida, teve grande enfoque na velhice, tendo como principal justificativa a experiência acumulada pelos idosos ao longo da vida. Entretanto, estudiosos da área começaram a lançar olhares sobre a ontogênese da sabedoria em outras etapas da vida humana, sendo, então, observada a ocorrência de sabedoria em adolescentes e jovens adultos. Nesta perspectiva, busca-se abordar as experiências proporcionadas aos jogadores por meio das narrativas de jogos de RPG digitais como uma provável semente de sabedoria, utilizando o jogo *Life is Strange* para exemplificar os cinco critérios, estabelecidos por Baltes, que a caracterizam. Desta forma, o objetivo deste artigo é fazer um estudo teórico profícuo sobre sabedoria e jogos de RPG que possa servir como base para futuros estudos empíricos.

Palavras-chave: conhecimento, experiências, estudo teórico, narrativa, *life is strange*.

1 INTRODUÇÃO

Os primeiros estudos da Teoria do Ciclo Vital, com foco na psicologia do envelhecimento, apontavam a velhice como o período da vida humana em que a sabedoria alcançava o seu ápice, devido à ampla gama de experiências vivenciadas pelos idosos. Com o aprofundamento dos estudos nesta área, percebeu-se que as qualidades contidas na sabedoria também são observadas em pessoas mais jovens, estando, portanto, relacionadas com a constante evolução humana e respondendo às mudanças histórica e cultural [1][2]. Com o avanço tecnológico, eletrônico e digital, renovam-se as formas de vivenciar e de construir o conhecimento, utilizando outros mecanismos de experimentação que expandem a presença física e agregam novos elementos de aprendizagem.

A narrativa presente nas produções culturais tem uma cadeia originária na contação de história, sendo uma forma de transmissão do aprendizado em tribos indígenas [3] e na educação formal [4]. Isto posto, as produções culturais, como livros, filmes e jogos, são alguns dos exemplos para vivenciar outras formas de experiências ao longo da vida sem que possam influenciar no aparecimento de desempenhos sábios antes da velhice. Em especial, os jogos de *Role Playing Game* (RPG) – também denominados como jogos de interpretação de papéis – possuem a narrativa como um elemento básico da sua mecânica de jogo, tornando-se também um recurso didático utilizado em salas de aula [5][6][7].

Desta forma, este artigo tem como objetivo fazer uma reflexão sobre a experiência vivenciada pelos jogadores de RPGs digitais como uma forma de aprendizagem social atrelada a ontogênese da sabedoria. No decorrer deste trabalho, serão apresentados: o conceito de sabedoria, seus critérios e elementos de sua ontogênese; a diferença entre jogos não digitais e jogos digitais; alguns tipos de jogos de RPG e suas mecânicas de jogo; e, por fim, uma exemplificação dos critérios relativos à sabedoria dentro do jogo *Life is Strange*.

2 SABEDORIA NA TEORIA DO CICLO VITAL

A sabedoria é definida por Baltes e Smith [1] como um sistema de conhecimento especializado sobre a pragmática fundamental da vida (por exemplo, planejamento, manejo e revisão da vida), tendo como consequência funcional o julgamento e o aconselhamento sobre questões difíceis e incertas da vida. Sendo assim, a sabedoria se configuraria na capacidade de conhecer excepcionalmente bem assuntos importantes da vida, sua interpretação e manejo, possibilitando que o indivíduo consiga realizar bons julgamentos, aconselhamentos e comentários sobre os problemas difíceis da vida.

Além da definição teórica, Baltes e Smith [1] indicam a existência de cinco critérios que caracterizam a sabedoria: (1) amplo conhecimento relativo a fatos; (2) amplo conhecimento relativo a procedimentos; (3) contextualismo quanto ao curso de vida; (4) relativismo de valores; e (5) capacidade de compreender e de lidar com a incerteza. Os dois primeiros critérios são componentes essenciais a modelos gerais de conhecimento especializado; enquanto que os três últimos especificam características do nível de organização da pragmática fundamental da vida.

Baltes e Smith [2] ainda complementam que a sabedoria, além de ser o conhecimento e o julgamento sobre o significado e a conduta da vida e a orquestração do desenvolvimento humano, está relacionada à excelência e ao bem-estar, não apenas pessoal, mas coletivo. Assim sendo, esse conjunto de conhecimento estaria correlacionado com os níveis mais elevados de funcionamento humano, representando, por isso, o último objetivo do desenvolvimento humano. A sabedoria implica, portanto, em uma relação coordenada e equilibrada entre fatores cognitivos, emocionais, motivacionais e sociais específicos [8].

Ao passo que a construção teórica sobre a sabedoria foi sendo construída, também buscou-se compreender a ontogênese dos desempenhos sábios. Neri [9], aponta que, inicialmente, o paradigma pragmático de sabedoria teve seus estudos voltados para a manifestação da sabedoria apenas na velhice. Foi observado nos estudos que sua ocorrência tem maior probabilidade de acontecer na velhice do que em fases

*victorhugo514@hotmail.com

anteriores do desenvolvimento porque depende da experiência de vida acumulada.

Em um estudo com foco na prevalência da sabedoria na adolescência e juventude realizado por Pasupathi, Staudinger e Baltes [10], foi verificado que a adolescência é um período importante para o desenvolvimento normativo graduado por idade, no conhecimento sobre problemas difíceis da vida. Os adolescentes obtiveram níveis mais baixos do que os adultos jovens, sendo, por isso, observado incrementos substanciais de idade no desempenho.

Como observado no estudo supracitado, a probabilidade de sua ocorrência aumenta com a idade, porque esta acarreta acumulação de experiências relevantes, mas não existe uma relação necessária entre velhice e sabedoria. Por este motivo, vários autores têm buscado investigar as raízes da sabedoria na adolescência e na juventude, “acreditando que é importante identificar as sementes de sabedoria, porque isso é mais coerente com o paradigma da teoria do ciclo vital e com o objetivo de promover o aperfeiçoamento de indivíduos e de grupos” [9].

Baltes e Smith [1] salientam que o desenvolvimento da sabedoria nos indivíduos é dependente de três fatores: gerais; específicos; e modificadores (facilitadores). Os fatores gerais estão relacionados com a eficácia cognitiva, pessoal e social de um sujeito. Já os fatores específicos remetem a condições que são intrínsecas à especialização da sabedoria. Esses fatores específicos seriam: (a) experiências extensivas com uma vasta gama de condições humanas; (b) prática organizada, que incluiria orientação; e (c) disposições motivacionais. O último conjunto de fatores está ligado a probabilidade de ocorrência das experiências de vida necessárias para a aquisição da sabedoria, sendo a longevidade uma condição facilitadora para a obtenção de uma vasta quantidade de experiências e práticas relacionadas à sabedoria.

Valendo-se da teoria SOC (seleção, otimização e compensação), proposta por Baltes e Baltes [11], a qual se fundamenta na concepção de que os ganhos e as perdas acontecem em todos os períodos da vida de um indivíduo, sendo resultantes da interação de recursos pessoais com os recursos do ambiente, em um regime de interdependência, compreende-se que fatores específicos e facilitadores podem ser compensados em sujeitos que se utilizam de outras formas de vivenciar experiências de forma extensiva em um curto período de tempo. Neri [9] considera que os desempenhos sábios são um caso de excelência dos mecanismos da teoria SOC, comprovando a importância da cultura para a continuidade e o aprimoramento de competências cognitivas.

Desta forma, otimizando a continuidade de experiências extensivas, os períodos de estudo estruturado e a motivação para o aprendizado (fatores específicos), é possível que os conhecimentos necessários para desenvolver desempenhos sábios sejam compensados, sem que haja a necessidade de que fatores facilitadores, como a longevidade, sejam um requisito expressivo. Outra condição para o desenvolvimento da sabedoria, apontada por Baltes e Smith [1], é a de que o indivíduo tenha acesso a uma gama de experiências que mesquem sucesso e fracasso, permitindo que seja estimulada a capacidade de compreender e de lidar com a incerteza. Desse modo, um indivíduo pode alcançar um nível de especialista em

conhecimentos relacionados a sabedoria sem necessariamente ter tido uma vida sábia.

Nesta compreensão, entende-se que as narrativas presentes nos jogos, sobretudo nos de RPG, podem ser uma fonte de aprendizado lúdico de conhecimentos relativos à sabedoria, ainda mais quando esses jogos apresentam temas que dialogam diretamente ou se aproximam de dilemas enfrentados ao longo da vida na perspectiva da interação humana. Ressalta-se que, no Brasil, os adolescentes, os jovens e os adultos representam a maioria dos consumidores desse entretenimento, especialmente utilizando recursos digitais, como consoles, computadores e *smartphones* [12].

3 O UNIVERSO DOS JOGOS DIGITAIS

Inicialmente, antes de se falar de jogos digitais, é preciso entender o que são jogos, como eles funcionam e quais são suas funções. Os jogos fazem parte do desenvolvimento de várias espécies, inclusive do ser humano; por meio das brincadeiras, os filhotes desenvolvem habilidades e capacidades necessárias para a vida adulta, utilizando a experiência e a aprendizagem de forma lúdica e exploratória [13]. Huizinga [14] corrobora com a perspectiva filogenética de que os jogos correspondem a um elemento muito primitivo, antecedendo o surgimento da cultura na medida em que é um processo compartilhado com outros animais.

Assim sendo, Huizinga [14] propõe que o jogo pode ser definido como uma atividade lúdica muito mais ampla que um fenômeno físico ou reflexo psicológico, sendo ainda, um ato voluntário concretizado como evasão da vida real, limitado pelo tempo e espaço, criando a ordem através de uma perfeição temporária. Além disso, possuem elementos de tensão, expressos sob forma de incerteza e acaso, uma vez que o desfecho de um jogo não pode ser conhecido antes do seu término. O desconhecimento do desfecho, por sua vez, é uma característica importante nos jogos, pois seu desenvolvimento depende dos mais variados fatores, internos e externos, como as estratégias adotadas e as respostas fornecidas pelo ambiente.

Por sua vez, Schuytema [15] conceitua os jogos digitais como uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam em uma condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo que são regidos por um programa de computador, o qual atua como um adversário e/ou um árbitro na maioria desses jogos [16]. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto que as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador. Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos.

Por isso, os jogos digitais estão intimamente relacionados aos programas de computadores, sendo reproduzidos por meio de computadores, de consoles de videogame e de celulares. Os jogos digitais podem ser representações de jogos não digitais, em um nível mais abstrato, bem como representações da realidade ou de universos distópicos e utópicos. Por exemplo, pode-se observar a existência de jogos de tabuleiro tanto no formato físico do mundo real quanto em forma de um jogo digital; também podem ser encontrados jogos que remontam enredos históricos, como a 1ª e a 2ª Guerras Mundiais; e

universos fantásticos ou futurísticos, como magias e carros voadores. No primeiro caso, o jogo não se altera por ser representado eletronicamente; ele continua mantendo as regras e os elementos do jogo original sem que haja os objetos físicos palpáveis [17]. No segundo e no terceiro casos, a representação só se torna possível por meio de elementos gráficos interativos reproduzidos com a utilização de uma tela digital, por exemplo monitor de computador ou uma televisão.

Outro aspecto bastante marcante nos jogos digitais é a rigidez das regras estabelecidas pelo jogo. Apesar dos jogos, geralmente, possuírem regras bem definidas, quando se trata de jogos não digitais, sempre existe espaço para a negociação das regras entre os jogadores. Por exemplo, durante o jogo, pode ocorrer negociações das regras, modificando-se formas de recompensa ou punição quando um caso específico ocorre no decorrer do jogo. Essas negociações são realizadas, muitas vezes, com o objetivo de garantir que todos os participantes aproveitem a ludicidade propiciada pelo jogo e, conseqüentemente, as novas regras são respeitadas pelos participantes até o fim do jogo. No caso dos jogos digitais, as regras são muito mais rígidas e dependem exclusivamente dos algoritmos definidos pelo programa de computador, sendo assim sistematicamente seguidas. Um exemplo de flexibilidade nas regras dos jogos digitais são as escolhas do grau de dificuldade que o jogador decide antes de iniciar uma partida, fazendo com que as recompensas e as punições se tornem mais leves ou pesadas de acordo com cada dificuldade estabelecida pelo jogo.

A partir desta discussão dicotômica, é possível estabelecer uma comparação em relação aos quatro elementos fundamentais dos jogos – representação, interação, conflito e segurança – definidos por Crawford [16], o qual defende que estão presentes em qualquer tipo de jogo, sejam eles eletrônicos ou não eletrônicos. Observa-se a partir do quadro apresentado acima que existem convergência dos elementos fundamentais presentes tanto em jogos não digitais como em jogos digitais. Destaca-se como principal diferença entre ambos o elemento representação, o qual depende essencialmente da imaginação dos jogadores em elaborar mentalmente os cenários, os personagens, os eventos e outros elementos do jogo não digitais; enquanto que nos jogos digitais existe a utilização de recursos audiovisuais, que, por mais que estejam enquadrados em uma tela digitalizada, permitem uma elevada imersão do jogador perante o jogo.

Ressalta-se, porém, uma discordância em relação ao elemento segurança do modelo proposto por Crawford [16] ao afirmar que o jogador se submete à experiência psicológica do conflito e do perigo sem que haja danos físicos. Existem jogos que, embora não sejam competições ou não possuam estreita ligação com a violência, podem acarretar danos físicos, como por exemplo os jogos que necessitam dos corpos para serem jogados – jogos infantis ou jogos de atletismo. Crianças podem se machucar em um jogo de esconde-esconde ao escolherem se esconder atrás de um arbusto espinhoso; o jogo não presume danos em suas regras, porém as decisões tomadas pelo jogador podem acarretar conseqüências físicas, como no caso do exemplo arranhões e feridas.

Retomando aos aspectos dos jogos digitais, Battaiola [18] destaca que um jogo computadorizado é caracterizado por um sistema composto de três partes básicas: enredo, motor e

interface interativa. O enredo define o tema, a trama, os objetivos e a seqüência do jogo. O motor do jogo, também conhecido pela expressão em inglês *game engine*, é o mecanismo que controla a reação do jogo em função das ações do usuário. Por último, a interface interativa controla a comunicação entre o motor e o usuário, reportando graficamente um novo estado do jogo, ou seja, fornecendo um caminho de entrada para as ações do jogador e um caminho de saída para as respostas audiovisuais referentes às mudanças do estado do ambiente.

A imersão do jogador é um elemento fundamental para que um jogo seja atrativo comercialmente. Não apenas nos elementos audiovisuais, é necessário que outros elementos como mecânica de jogo e enredo estejam de acordo com o que os jogadores esperam de um jogo. Nesta perspectiva, o sistema de três partes presentes em jogos computadorizados proposto por Battaiola [18] reflete um olhar holístico sobre o desenvolvimento de jogos digitais.

Seguindo a trilha proposta neste trabalho, destaca-se o enredo como o elemento mais importante deste sistema no caso dos jogos de RPG digital, uma vez que este tipo de jogo tem como foco a interpretação de papéis. Para a melhor compreensão da importância do enredo para a reflexão teórica proposta, no capítulo seguinte serão apresentados alguns tipos de RPG mais populares, suas mecânicas e algumas características.

4 A COMPLEXIDADE DOS JOGOS DE RPG

Os primeiros jogos de RPG surgiram nos Estados Unidos, durante o início da década de 70, sendo desenvolvidos por Dave Arneson e Gary Gygax em formato de livros. O jogo *Dungeons & Dragons* da editora TSR (*Tactical Studies Rules*), considerado como o primeiro RPG, foi desenvolvido para estabelecer um sistema de regras para jogos de tabuleiros [19].

Bassani e Martins [20] explicitam que a mecânica do jogo de RPG de mesa, como são conhecidos os RPGs não digitais, consiste de descrições detalhadas sobre os cenários e os acontecimentos, a aplicação de determinadas regras para dar consistência às ações declaradas pelos jogadores e o uso de um mecanismo que adicione aleatoriedade no jogo, em geral utiliza-se jogadas de dados. Um dos jogadores é escolhido para ser o Mestre de Jogo, que desempenhará o papel de narrador da história, um árbitro em relação à aplicação das regras e o roteirista/autor da história. Os demais jogadores irão construir seus personagens, usando um sistema de regras, que serão usados na história criada pelo Mestre de Jogo. Portanto, os RPGs de mesa são construções narrativas interativas que são implementadas por meio da imaginação dos jogadores e sua capacidade de realizarem associações e articulações entre os elementos do mundo imaginário do jogo [21].

Também há a possibilidade de se jogar RPGs utilizando a internet como veículo de conexão entre os jogadores. Um conjunto de usuários pode jogar em tempo real e utilizar a troca de e-mails, fóruns, *softwares* e chats, como recurso adicional para combinar estratégias e trocar informações. Nesta modalidade digital o RPG continua sendo uma representação de papéis, um jogo de faz-de-conta permitindo vivenciar mundos imaginários, só que o grupo de pessoas não se reúne presencialmente, mas no ciberespaço.

Ainda na década de 70, a repercussão positiva dos RPGs de mesa fez com que empresas de jogos começassem a desenvolver RPGs digitais, os quais eram projetados para apenas um único jogador e possuíam recursos limitados de possibilidades de mecânica de jogo, assemelhando-se aos jogos de aventura [16]. Na maioria dos jogos, a personalização dos elementos do jogo era mínima, restando ao jogador apenas personalizar ou dar um nome aos seus personagens. O único elemento inspirado no RPG de mesa encontrava-se na evolução dos personagens, que ocorria através do ganho de experiência para aumentar seus atributos ao avançar em níveis ou níveis.

O surgimento da internet também viabilizou o aparecimento dos MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), jogos que remontam a ideia dos RPGs de mesa, utilizando recursos audiovisuais para construir um mundo onde uma grande quantidade de jogadores interage entre si. Diferente do RPG digital, estes jogos permitem que vários jogadores joguem ao mesmo tempo; possibilitam a personalização dos personagens jogáveis, concedendo uma variedade de características físicas, itens e equipamentos; oferecem uma ampla exploração do mundo com inúmeras localidades para serem visitadas; e possuem histórias com diversas missões primárias e secundárias para serem realizadas [22].

Outros autores relatam a existência de outros tipos de RPGs existentes, como por exemplo: *live action*, no qual o jogador representa o seu personagem fisicamente por meio de roupas, gestos, palavras; RPG Maker, *software* que permite a criação de jogos de RPG; e outros menos populares. Porém, o objetivo deste artigo não é apresentar todos os tipos de RPGs; comenta-se os principais elementos da mecânica deste jogo para a caracterização da atividade jogada, a fim de que se possa realçar a resolução de problemas inerente a ela, em favor do argumento de que possa existir relação entre a experiência com esses jogos e a aquisição de sabedoria.

Por outro lado, é importante ressaltar que os jogos, atualmente, são classificados pelo mercado a partir do termo gênero, porém essa classificação gera muitas controvérsias e falta de clareza quanto ao tipo de jogo. Sato e Cardoso [21] explicitam que tanto o mercado norte americano quanto o mercado brasileiro não apresentam uma uniformidade na classificação de jogos digitais, fato que ocorre pela combinação de múltiplos elementos de gêneros, como aventura, ação, estratégia, *puzzles*, RPG, dentre outros.

Diante desta discordância, Sato e Cardoso [21] propõem uma nova classificação baseada na mecânica dos jogos – ou *gameplay* –, ao invés da classificação por gênero estabelecido pelo mercado. Para Rouse [23], a mecânica de um jogo “é o grau e a natureza da interatividade que o jogo inclui, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do jogo e como este mundo do jogo reage às escolhas que o jogador realiza”. Desta forma, a mecânica de jogo está associada a todas as possibilidades de interação do jogador com os elementos e regras do jogo, como objetivos; desafios; procedimento; recurso; e regras e limites [21].

Diante da falta de convergência na classificação dos jogos, principalmente quando se trata de jogos de RPG, será utilizada a concepção elaborada por Sato e Cardoso [21], a qual afirma que os jogos de RPGs possuem foco na evolução do personagem adotado ou construído pelo jogador, podendo apresentar mecânicas que combinam aspectos de jogos de ação,

estratégia e aventura, como, por exemplo, coleta de itens, solução de enigmas, reações rápidas diante de uma situação do jogo.

A partir desta concepção, para exemplificar jogos onde o enredo e o desenvolvimento dos personagens são o foco do jogo, será explorado o funcionamento dos jogos cinemáticos ou *Interactive Movie Games* – que possuem esta nomenclatura por suas mecânicas de jogo se assemelharem a produções cinematográficas. Alguns desses jogos são produzidos com tecnologia de captura de interpretações de atores, conseguindo reproduzir feições faciais e movimentação corporal dos personagens de forma mais próxima aos filmes. Estes jogos são comumente classificados pelo mercado como jogos de aventura e/ou ação, porém se compreende que é possível classificá-lo como RPG, devido ao seu *gameplay* apresentar foco na narrativa e no desenvolvimento dos personagens.

Nesses jogos, o jogador controla um ou mais personagens ao longo do enredo, de forma que o controle de cada personagem vai se alternando ao longo da narrativa, nunca sendo possível controlar dois ou mais personagens ao mesmo tempo. As informações coletadas ao longo do jogo influenciam diretamente nas escolhas que o jogador irá tomar em cada momento, porém as decisões tomadas podem ter reflexos diretos no enredo da história e nas relações entre os personagens retratados no jogo.

Assim como nos RPGs de mesa, os jogos cinemáticos permitem que o jogador, a partir da interpretação de um personagem, construa a narrativa do jogo – de forma limitada ao que o *software* permite – de acordo com as escolhas, decisões e ações destes personagens. Esta construção narrativa, no entanto, possui regras e limites estabelecidos pela desenvolvedora do jogo. Conhecido como “efeito borboleta”, as ações e decisões do jogador que controla o personagem são inexoravelmente refletidas em consequências no decorrer do enredo, fazendo com que o jogo se torne mais difícil ou mais fácil e sempre resultando em um final diferente para cada vez que o jogo é jogado.

Outro aspecto interessante desses jogos é a possibilidade de ver percentual de escolhas e decisões tomadas por outros jogadores ao final de cada capítulo – como são divididos estes jogos. Ele possibilita que o jogador possa conhecer caminhos diferentes a partir de novas escolhas em outras vezes que o jogo for novamente iniciado, permitindo que novos ângulos da mesma história possam ser apresentados para o jogador. Em nenhum momento as decisões tomadas pelos jogadores são moralizadas pelo jogo como sendo boas ou ruins; entretanto, os outros personagens não jogáveis da narrativa – denominados *non-player character* ou NPC – possuem valores e atitudes, expressos através dos diálogos estabelecidos entre os personagens, que podem influenciar as decisões que o jogador toma durante o decorrer do jogo.

Esses diálogos estabelecidos entre o jogador e os NPC funcionam por meio de um conjunto de algoritmos denominado árvore de diálogos, sendo uma mecânica de jogos digitais bastante empregada em diversos jogos de aventura e RPGs digitais. Este mecanismo é desencadeado quando, ao interagir com um NPC, o personagem controlado pelo jogador apresenta uma variedade de opções do que dizer ou fazer, resultando em escolhas subsequentes até o término da conversa.

Para Vygostsky [24], o aprendizado ocorre por meio da interação social, mediatizada pelos instrumentos e signos construídos culturalmente. Tomando como referência a concepção de interação verbal, presente na teoria de Bakhtin [25], utilizada para compreender os mecanismos de uso do discurso nas práticas sociais, pode-se concluir que, assim como os livros, os jogos seriam uma produção cultural dialógica em que o jogador está em constante interlocução com as várias vozes presentes na construção de uma obra [26]. Desta forma, entende-se que o conjunto das vozes que compõe um jogo está construindo diálogos com o jogador, proporcionando condições para que ocorra o aprendizado por meio das interações sociais que o jogador realiza com todos os personagens presentes na narrativa do jogo.

Alguns exemplos de jogos do estilo *Interactive Movie Games* atuais são citados, seguido por suas produtoras em parênteses: *The Walking Dead* (Telltale Games), *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream), *Game of Thrones* (Telltale Games), *Until Dawn* (Supermassive Games) e *Life is Strange* (Dontnod Entertainment). Esses cinco jogos foram lançados entre os anos 2012 e 2015. Ressalta-se que estes são apenas alguns dos jogos que foram lançados neste período, existindo outros que também são contemporâneos, porém não serão citados aqui por não pertencerem ao conjunto de experiências pessoais do autor deste artigo no universo dos jogos.



Figura 1: Capa do jogo *The Walking Dead* (2012).



Figura 2: Capa do jogo *Beyond: Two Souls* (2013).



Figura 3: Capa do jogo *Game of Thrones* (2014).



Figura 4: Capa do jogo *Until Dawn* (2015).



Figura 5: Capa do jogo *Life is Strange*.

Com o propósito de fundamentar a construção teórica da ontogênese da sabedoria por meio de jogos de RPG, o enredo do jogo *Life is Strange* será detalhado, evidenciando elementos da sua mecânica que apontam para o desenvolvimento dos critérios relativos à sabedoria propostos por Baltes. O jogo *Life is Strange* foi escolhido neste artigo por apresentar, em seu enredo, várias temáticas recorrentes na pragmática da vida humana.

5 A PRAGMÁTICA FUNDAMENTAL DA VIDA EM LIFE IS STRANGE

A narrativa de *Life is Strange* se passa na cidade fictícia de Arcadia Bay, no estado de Oregon, EUA, durante a semana de 7 de outubro de 2013. A história é contada na perspectiva de Maxine Caulfield, uma estudante de fotografia que descobre possuir a habilidade de voltar no tempo em qualquer momento, fazendo com que cada escolha sua crie um efeito borboleta. Ao prever a chegada de uma grande tempestade, o jogador assume o papel de Max, que toma para si a responsabilidade de impedir

que sua cidade seja destruída. As ações e decisões do jogador ajustam a narrativa enquanto ela vai se desenrolando. Além do enredo principal, o jogo conta com missões secundárias; com realização de mudanças no ambiente, que representam formas de *puzzles*, onde o jogador é levado a resolver quebra-cabeças utilizando lógica e estratégia; e com uma árvore de diálogos presente em conversas com outros personagens.

Apesar de ter um elemento fantástico em sua narrativa, por se tratar de um jogo que ocorre dentro do mesmo universo que vivemos, *Life is Strange* aborda temas corriqueiros na adolescência e juventude em sua narrativa, dentre eles, destacam-se: *bullying*, assédio moral e sexual, exposição de imagem na internet, drogas, depressão, amizade, descobertas da sexualidade, estupro, competição, problemas familiares, suicídio, eutanásia, incertezas sobre o futuro, etc. Os temas presentes neste jogo fizeram com que ele tivesse a classificação indicativa para maiores de 16 anos, no Brasil.



Figura 6: Mesmo com o enredo fantástico de *Life is Strange*, o jogador é confrontado com temas comuns da vida real, como a vivência da sexualidade.

Ao percorrer todas as situações do enredo do jogo, o jogador tem a oportunidade de fazer e refazer suas ações e escolhas graças à habilidade de voltar no tempo de Max, construir amizades, entender motivações de personagens e desvendar mistérios, os quais podem deslocar a narrativa para novas situações em cada jogada. Porém, ao final do jogo, independente das escolhas tomadas e ações realizadas ao longo do jogo, o jogador é confrontado a tomar a última decisão: escolher salvar a melhor amiga, Chloe Price, ou salvar a cidade Arcadia Bay da destruição – talvez uma das escolhas mais difíceis que o jogo apresenta.



Figura 7: A última decisão que o jogador precisa tomar ao percorrer toda a narrativa do jogo *Life is Strange*.

Percebe-se, portanto, que o jogador é confrontado a pensar acerca de vários temas relativos à pragmática fundamental da vida e tomar decisões a partir do enredo presente no jogo. E, apesar de ser um jogo, tomar decisões que sejam mais altruístas para conseguir resultados maximizados possam ser as melhores escolhas, nem sempre as decisões mais lógicas ou óbvias representam o melhor caminho a seguir, assim como nas questões relativas à vida. Como explicitado por Baltes e Smith [1], a excelência no julgamento depende da maior quantidade de informações referentes ao evento, o que permite que o indivíduo julgador se utilize de vários conhecimentos relativos a contextualização dos fatos e a relativização dos valores das pessoas envolvidas na problemática em questão.

Observam-se os critérios de amplo conhecimento relativo a fatos e os critérios de amplo conhecimento relativo a procedimentos durante toda a narrativa do jogo. Quando se decide aventurar-se em um jogo cujo enredo tem destaque, o jogador conhece nada ou quase nada sobre as histórias de vida dos personagens. Somente com o desenrolar da história, o jogador vai coletando informações que vão dando indícios sobre os fatos que ocorrem durante a narrativa e podem ajudar a esclarecer como solucionar os problemas apresentados.



Figura 8: O jogador pode investigar os lugares e encontrar informações sobre os personagens.

A busca por informações que possam ajudar o jogador a tomar uma decisão é um fator motivacional necessário para que este deseje encontrar elementos espalhados pelos cenários do jogo a fim de obter a maior quantidade de conhecimentos sobre os eventos do jogo possa investir tempo e energia na investigação de informações sobre os principais personagens e elementos retratados. A partir desta vasta quantidade de informações, é possível que o jogador tenha uma melhor capacidade de tomar decisões de forma mais sábia.

Para entender o contextualismo quanto ao curso de vida, exemplifica-se a personagem Chloe Price, a melhor amiga de Max desde a infância, que cresce revoltada pelo fato de seu pai ter falecido em um acidente, sua mãe ter se casado com outro homem que a jovem não gosta e uma de suas melhores amigas ter desaparecido. No início do enredo, o jogador pode compreender a Chloe como apenas uma representação de jovem problemática; porém ao conhecer as situações pelas quais a personagem passou e as particularidades que compõe sua subjetividade, compreende-se melhor sua relação com a família e os outros personagens a partir do contexto em que a personagem está envolta.



Figura 9: Max e sua amiga Chloe Price, jovem revoltada com o seu padrasto.

Em relação ao quarto critério, relativismo de valores, o jogador é apresentado a vários personagens que possuem valores pessoais e formas de vivenciar a realidade de forma diferenciada. Por exemplo, Victoria Chase é uma estudante da mesma turma de Max que não mede esforços para prejudicar a imagem dos colegas de classe e ser reconhecida como a melhor aluna da faculdade. Ao decorrer da história, o jogador é levado a conhecer melhor a personagem e entender suas motivações. Assim, é possível compreender os valores de outros personagens, distanciando-se de seus próprios valores, permitindo que um personagem não seja visto apenas como um mero vilão, mas um personagem que executa ações que divergem dos padrões de valores maniqueístas.



Figura 10: Victoria Chase menosprezando Max.

Sobre o quinto critério, capacidade de compreender e de lidar com a incerteza, as decisões tomadas ao longo do jogo não apontam apenas para dois lados contrários, permitindo que o jogador consiga encerrar o jogo por um bom ou mal caminho. A complexidade de caminhos que são abertos e fechados a partir das escolhas tomadas ao longo do jogo pode refletir resultados não esperados pelo jogador. Por exemplo, em *Life is Strange*, uma das colegas de turma de Max, Kate Marsh, entra em um processo depressivo a ponto de querer suicidar-se devido à exposição vexatória de sua imagem na internet.

Durante a narrativa do jogo, decisões excludentes permitem que você consiga se aproximar da Kate e ajudá-la, impedindo com mais facilidade que ela se jogue da sacada de prédio; outras escolhas dificultam ou até mesmo impedem que você a salve, independente do que você argumentar com ela em seu momento de desespero. No entanto, essas escolhas não são claras em todas as suas implicações – principalmente quando se trata de consequências a longo prazo –, deixando claro para

o jogador que ao tomar uma decisão, ela pode estar influenciando tantas outras ao longo do jogo sem que ele tenha controle. Assim, o jogador é levado a pensar nas suas decisões, entendendo, no entanto, que elas não possuem consequências diretamente previsíveis, restando ao jogador lidar com as incertezas de seus julgamentos.



Figura 11: Max tentando impedir que Kate Marsh tente se jogar do prédio do dormitório dos estudantes.

Outro aspecto sobre a capacidade de compreender e lidar com a incerteza são as reviravoltas (*plot twist*) que vão ocorrendo com o enredo do jogo. Por exemplo, as mudanças que ocorrem ao longo do jogo, onde Max tenta compreender o seu poder para tentar evitar um desastre natural em sua cidade e acaba envolvida na busca de uma jovem desaparecida e em um esquema de exploração e estupro de mulheres. O jogador é convidado a jogar um jogo pela sua sinopse e adentra toda a construção narrativa que o conduz a temas e situações não esperadas. A incerteza do que pode vir a acontecer nos próximos eventos da narrativa faz com que o jogador tenha que criar estratégias e cenários para reduzir os riscos de tomar decisões equivocadas.

Diferentemente da realidade, porém, os jogos possibilitam que o jogador possa tomar decisões certas equivocadas sem que haja repercussões irreparáveis na vida dos indivíduos, visto que todas as suas escolhas não extrapolam em consequências para além do ambiente gamificado. Corroborando com isso, Baltes e Smith [1] reforçam que é importante que uma pessoa seja exposta a uma mistura de experiência que envolva sucesso e fracasso, possibilitando que sejam construídos conhecimentos que ajudaram a desenvolver comportamentos sábios.

Desta maneira, sob a perspectiva da sabedoria, entende-se que os critérios relativos à sabedoria são colocados para o jogador de forma lúdica e nesse processo de jogar interpretando papéis em outras vidas que não a do próprio jogador, é possível adquirir conhecimentos que afluem desempenhos sábios na juventude.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como objetivado no início deste artigo, buscou-se discutir a possibilidade de investigação acerca das contribuições das experiências vivenciadas em jogos de RPG digitais para o desenvolvimento de um conjunto de conhecimento especializado denominado sabedoria. Entende-se que as discussões sobre sabedoria em jogos não se encerram neste trabalho, uma vez que a proposta é inovadora e demanda mais discussões. Muito pelo contrário, este trabalho representa uma proposta inovadora para que novos estudos possam ser

desenvolvidos tanto nas áreas de sabedoria, tanto na área de jogos.

Como apresentado, o estilo de jogos de RPG *Interactive Movie Games* possui características particulares, como, por exemplo, a existência de vários caminhos possíveis que o jogador pode percorrer em diferentes vezes que o jogo for jogado, que permitem a vivência de várias experiências de um mesmo evento a partir de diversos ângulos. Conhecer a mesma história a partir de outras perspectivas decorrentes de escolhas feitas pelo próprio jogador pode possibilitar o aprendizado de vários conhecimentos que ajudem a estabelecer melhores estratégias de julgamento, assim como fundamentada na definição teórica da sabedoria.

Resalta-se que outros estilos de jogos de RPG também podem ser fontes de aprendizado da sabedoria, visto que é característico destes jogos o desenvolvimento de personagens ao decorrer de um enredo, onde problemas são apresentados e necessitam ser ultrapassados para poder avançar na narrativa. Logo, as vastas experiências proporcionadas por jogos de RPG indicam uma possível forma de contribuição para adquirir conhecimentos sobre temas variados relativos a assuntos importantes da vida e o seu julgamento.

Deve-se buscar, portanto, conhecer melhor como os significados das experiências apreendidas em jogos repercutem ao longo da vida desses jogadores e como esse aprendizado se relaciona com os cinco critérios para se detectar a sabedoria. Para tanto, futuros estudos empíricos podem ajudar a verificar a influência dos jogos de RPG e também de outros jogos no aprendizado de conhecimentos especializados da pragmática da vida.

AGRADECIMENTOS

Expresso imensa gratidão a Professora Maria Isabel Pedrosa pela delicadeza do ensino e contribuições sobre este trabalho. Agradeço também à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), visto que este trabalho é fruto do importante investimento financeiro para a formação de pesquisador no Brasil.

REFERÊNCIAS

- [1] BALTES, Paul B.; SMITH, Jacqui. Psicologia da Sabedoria: origem e desenvolvimento. In: NERI, Anita Liberalesso (org.). **Psicologia do envelhecimento: temas selecionados na perspectiva do curso de vida**. Campinas, SP: Papirus, 1995.
- [2] BALTES, Paul B.; SMITH, Jacqui. The fascination of wisdom: Its nature, ontogeny, and function. **Perspectives on psychological science**, v. 3, n. 1, p. 56-64, 2008.
- [3] COHN, Clarice. A criança indígena: a concepção Xikrin de infância e aprendizado. 2000. Tese de Doutorado. SBD-FFLCH-USP.
- [4] SOUSA, Linete Oliveira de; BERNARDINO, Andreza Dalla. A contação de histórias como estratégia pedagógica na educação infantil e ensino fundamental. **Educere et Educare**, v. 6, n. 12, 2011.
- [5] PEREIRA, C. E. Klimick. RPG nas aulas de História e Geografia. In: ZANINI, Maria C. (org.). **Simpósio RPG & Educação**, 1, 2002, São Paulo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. p. 180-216.
- [6] SOUZA, Elaine Santana de. Uso de jogos de Role Playing Game (RPG) como uma estratégia possível de aprendizagem de conteúdos de biologia na educação de jovens e

adultos. **LINKSCIENCEPLACE - Interdisciplinary Scientific Journal**, v. 2, n. 3, 2015.

- [7] MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. P. 73-86, 2018.
- [8] BALTES, Paul B.; STAUDINGER, Ursula M. Wisdom: A metaheuristic (pragmatic) to orchestrate mind and virtue toward excellence. **American psychologist**, v. 55, n. 1, p. 122, 2000.
- [9] NERI, Anita Liberalesso. O legado de Paul B. Baltes à Psicologia do Desenvolvimento e do Envelhecimento. **Temas em psicologia**, v. 14, n. 1, p. 17-34, 2006.
- [10] PASUPATHI, Monisha; STAUDINGER, Ursula M.; BALTES, Paul B. Seeds of wisdom: Adolescents' knowledge and judgment about difficult life problems. **Developmental psychology**, v. 37, n. 3, p. 351, 2001.
- [11] BALTES, P. B; BALTES, M. M. Psychological perspectives on successful aging: The model of selective optimization with compensation. In: P. B. Baltes & M. M. Baltes (Eds). **Successful aging. Perspectives from behavioral sciences** (pp. 1-34). Cambridge: **Cambridge University Press**, 1990.
- [12] GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2018**. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 16 de julho 2018.
- [13] CARVALHO, Ana M. A.; PEDROSA, Maria Isabel; ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde. Aprendendo com a criança de zero a seis anos. **SP: Cortez**, 2012.
- [14] HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5o. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003.
- [15] SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- [16] CRAWFORD, C. **The Art of Digital Game Design**. Washington State University, Vancouver, 1982.
- [17] LUCHESE, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de jogos digitais**. São Paulo, 2009.
- [18] BATTAIOLA, A. L. Jogos por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação, In: **Anais da XIX Jornada de Atualização em Informática**, SBC, v. 2, p. 83-122, 2000.
- [19] BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria. Modelando ambientes de aprendizagem virtuais utilizando role-playing games. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2003a. p. 683-692.
- [20] BASSANI, Patrícia Brandalise Scherer; MARTINS, Rosemari Lorenz. Produção de jogos interativos: um espaço de construção hipertextual coletiva. **Tecnologia e Tendências**, v. 1, n. 2, p. 45-50, 2002.
- [21] SATO, Adriana Kei Ohashi; CARDOSO, Marcos Vinicius. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. **SBC – Proceedings of SBGames**, v. 8, p. 54-63, 2014.
- [22] BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria. Role-playing games, educação e jogos computadorizados na cibercultura. **I Simpósio de RPG em Educação**, p. 14, 2003b.
- [23] ROUSE III, Richard. **Game Design – Theory and Practice**. What players want, (1), 1-19. 2nd. edition. EUA: Wordware Publishing, Inc., 2001.
- [24] VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- [25] BAKHTIN, M. M./ V.N.Voloshinov. A interação verbal. In: _____. **Marxismo e filosofia da linguagem**. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Veira. 10. ed. São Paulo, Hucitec, 2002.
- [26] BAKHTIN, M. (Volochinov). **Estética da criação verbal**. Trad. Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes; 1997.