Mundos Possíveis: uma investigação acerca do desenvolvimento de roteiros para jogos eletrônicos com fins educacionais.

Gustavo Erick de Andrade* Lynn Alves **

Universidade do Estado da Bahia, Brasil

Resumo

O objetivo deste trabalho é apresentar as discussões teóricas e metodológicas de uma pesquisa dissertativa ainda em desenvolvimento e que envolve estudos sobre narrativas em jogos eletrônicos e o processo de criação de profissionais que desenvolvem roteiros, em particular, para os games voltados aos fins educacionais. Através desta pesquisa, busca-se entender o desenvolvimento da criação de uma narrativa e as marcas de um possível método de escrita de roteiro, considerando que os sujeitos envolvidos na pesquisa são profissionais de desenvolvimento que possuíam pouco conhecimento, ou praticamente nenhum, acerca da escrita destes documentos. Será desenvolvido no decorrer deste artigo uma breve apresentação das categorias téoricas ainda em estudo e o percurso metodológico trilhado para desenvolver a dissertação.

Palavras-chave: Narrativa, Jogos digitais, Educação

Abstract

The objective of this paper is to present the theoretical and methodological discussions of a survey essay still in development and involves studies on videogames narratives and the creation process of professionals thats develops scripts, particularly for games with educational purposes. Through this research, we seek to understand the development of creation of a narrative and traces a possible method of script writing, considering that the individuals involved in the research are development professionals who had little knowledge, or practically none, about writing these documents. It will be developed throughout this paper a presentation of the categories still under theoretical studies and methodological selected to develop the dissertation.

Key-words: Narrative, Digital games, Education

Contato:
*3003gustavo@gmail.com
**lynnalves@gmail.com

1. Introdução

Jogos eletrônicos são evidenciados, através de diversos estudos e notícias em periódicos de pesquisa como um elemento totalmente imbricado na cultura do homem da contemporaneidade, independente de sua raça, crença ou gênero. Fatores como uma tecnologia de ponta associada com um atrativo conjunto de símbolos, convergindo em uma apresentação midiática que instiga o desafio e o desejo, podem ser uma das singularidades que compõe o universo dos jogos eletrônicos e que enaltece as suas potencialidades enquanto um espaço possível de articular o entretenimento, saberes e diverso processos cognitivos.

Este trabalho se apresenta como um recorte de uma pesquisa em andamento cujo objetivo principal é investigar e analisar o processo criativo e metodológico aplicado na escrita de roteiros para jogos eletrônicos com fins educacionais, em particular, um conjunto de sete jogos produzidos pelas instituições vencedoras do edital MCT/FINEP/MEC 02/2006

O referido edital, lançado no ano de 2006 e com o investimento de recursos no total de R$ 2,5 milhões, representou um marco para a pesquisa e o desenvolvimento de games no Brasil por ter sido o primeiro edital com a específica proposição de acolher propostas que envolvessem a produção e a disseminação de jogos eletrônicos com fins educacionais, reunindo um conjunto de 105 propostas.

Na tessitura desta pesquisa, a abordagem adotada foi a qualitativa, utilizando ainda como estratégia de análise o estudo de caso e a entrevista semi-estruturada como ferramenta importante para desenvolver a percepção sobre os processos de desenvolvimento dos roteiros do jogos aqui estudados.

2. Trabalho relacionado

O texto e o contexto desta pesquisa tem a sua gênese diretamente relacionada a partir e através das investigações desenvolvidas pelo grupo de pesquisa Comunidades Virtuais, da Universidade do Estado da Bahia, onde os jogos eletrônicos são entendidos enquanto espaços de aprendizagem, contribuindo no

desenvolvimento de diversas competências cognitivas dos sujeitos interatores[1].

Esta pesquisa possui ainda um relação direta com a dissertação "Processo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos voltados para Educação-Estudo de caso do edital MCT/FINEP/MEC 02/2006/" desenvolvida pelo pesquisador Jaime Praseres Júnior.

Em sua pesquisa, Praseres Júnior [2010] intenciona desmostrar como se deu o processo de desenvolvimento, em variados aspectos, de sete jogos contemplados com o referido edital. O nosso interesse, em particular, é investigar e entender como foram desenvolvidos os roteiros destes games uma vez que o pesquisador evidencia a dificuldade que os roteiristas/coordenadores enfretaram em conceber um documento ou orientação que possa ser entendida como roteiro para um jogos eletrônico.

No que se refere ao mestrado, o mesmo está sendo desenvolvido no programa de pós-graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia, sob a orientação da professora Drª Lynn Rosalina Gama Alves,também coordenadora do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais.

3.Narrativas digitais

A evolução histórica dos jogos digitais nos demonstra a constituição de uma nova mídia que, além de emergir marcas de uma linguagem própria e que lhe é exclusiva, administra também uma evidente conexão com outras mídias , como o cinema, a televisão e a escrita e as suas respectivas linguagens.

A narrativa do cinema e a linguagem cinematográfica com sua movimentação de câmera, a priori, lançaram fundamentos canônicos de um projeto estruturante para os criadores de roteiros para games. Estes profissionais encontraram no modelo cinematográfico semelhanças que se aproximam das propostas estéticas/narrativas dos jogos eletrônicos contemporâneos, talvez pelo fato do próprio jogo eletrônico se constituir, de fato, uma obra audiovisual, inclusive com inserções cinemáticas cada vez mais complexas sob a forma de *cut-scenes*.

Neste sentido, observa-se que, independente do suporte utilizado, roteiristas de jogos eletrônicos buscam respostas para seus projetos através de conceitos da narrativa "tradicional", uma designação genérica de narrativas providenciadas a partir do legado aristotélico, amparadas através de percurso progressivo e linear das ações, a estratégia de se contar uma história em atos e em representações básicas da estruturação de seus elementos constituintes.

Estes elementos, destacados por Gancho [2004] como enredo, personagens, tempo, espaço e o próprio narrador, são distribuídos com maior ou menor profusão de detalhes para determinar caminhos na imaginação e estabelecer um sentido para o sujeito que irá ter contato com as informações planejas e escritas em um roteito e, consequentemente, desenvolvidas através de uma narrativa.

Para os autores e roteiristas da indústria de games norte-americana, Dille e Platten [2007], um jogo eletrônico se apresenta não apenas como uma forma de entretenimento interativo mas também como um meio onde se possa contar histórias e desenvolver personagens.

> The majoraty of the hit franchises in the gaming industry almost all include some narrative and character component.(…)Characters and story give the player something they can invest in emotionally [Dillen and Platten 2007, p.9][2].

Os autores defendem ainda o entendimento que o protagonista, o "herói" da narrativa é o próprio jogador que irá buscar no game as informações suficientes, neste caso entendidas aqui como incompletas, para que a história seja desenvolvida. Jogos eletrônicos solicitam demandas aos jogadores mas, antes de tudo, a questão principal é sobre um ato de empoderamento onde o jogador busca interagir com determinado universo ficcional mas nunca de forma subserviente, com informações pulsando na tela informando quais seriam as ações corretas que conduzam para a vitória do jogo.

Destarte, o processo criativo dos roteiristas está fundamentalmente implicado com o entendimento de um interator que demanda, de certa forma, um controle da narrativa, ou que ao menos sinta este poder de controle. Importante ainda observar que a roteirização de uma obra em si, independente que o projeto narrativo da mesma seja para cinema, televisão ou jogos eletrônicos, atravessa campos de criação não exclusivos ao roteiristas e ,no caso específico de um game, figuras como designers, programadores e o próprio game designer colaboram para a validação dos desejos almejados pelos interatores, sujeitos advindo da cibercultura, em sua maioria.

De acordo com Lévy [1999], a cibercultura, instituída através do desenvolvimento do ciberespaço , se constitui enquanto uma nova forma de cultura e se valida como um conjunto de práticas e atitudes que alteram o modo de pensar e perceber o espaço e tempo. No entanto, é interessante observar alguns efeitos do ciberespaço quando relacionado a tal percepção de mundo pelos diferentes sujeitos que nele trafegam.

[1] Interator é uma palavra utilizada por Janet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck* [2003], para se referir aos jogador de jogos digitais. A expressão busca estabelecer a relação interativa entre o jogador e o software.

[2] A maioria das franquias de sucesso na indústria de jogos incluem algum componente narrativa e personagem. (...) Personagens e a história dão algo aos jogadores que eles possam investir em emocionalmente. (tradução nossa)

> No ciberespaço, o "eu" também torna-se desterritorializado. Ele está cada vez menos ligado a uma localização física, a uma classe social, a um corpo, um sexo, ou a uma idade. Isso não significa, evidentemente (seria necessário precisar?), que não teremos mais um corpo orgânico, sentimentos humanos, nem relações fundadas na vizinhança física, classes ou faixas etárias. [Lévy e Lemos 2010 p. 202]

Neste sentido, seria possível pensar nas possibilidades narrativas proporcionadas pelo ciberespaço a partir do momento em que o sujeito se "desprende" da mundo real?Ou seja, o ciberespaço pode liberar o personagem que existe dentro de cada um de nós?

Observando, por exemplo, a dinâmica narrativa apresentada através de jogos de RPG on line pode ser constatado a existência de um novo tipo de diversão [Murray 2003] onde os sujeitos participam ativamente das narrativas, se envolvem na produção contínua e colaborativa de histórias, compartilhando um universo imaginário com diversos outros jogadores, onde características dramáticas podem ser concebidas na mente daqueles produzem a informação e é completada a partir do repertório daqueles que consomem a informação produzida.

São possibilidades de transgredir a realidade do mundo real, de criar falsos avatares em sites de redes sociais, de fazer parte de comunidades virtuais baseadas, por exemplo, em sistemas de jogos digitais online complexos, da categoria MMORPG em sua maioria, cujo um dos expoentes é o World of Warcraft (WWO).

Fig.01- Personagem-Avatar do jogo Wow

Característica comum a qualquer tipo de jogo, incluindo os eletrônicos neste grupo, Santaella [2004] entende que a atividade participativa é uma ação do jogador para com o jogo, quando o primeiro destina altas doses de concentração sobre o segundo. Para a autora, a participação é o que permite o entendimento e o reconhecimento de que um jogo é, de fato, um jogo.

A autora ainda constata que o jogador efetivamente aprende as regras implícitas do game na medida que interage com o mesmo, onde o próprio progresso no jogo alimenta um repositório de informações essenciais que podem promover determinado sentido ao jogo que está sendo jogado e, por consequência, contribuir no estabelecimento de estratégias narrativas.

Desse modo, o game estabelece uma relação onde jogo e jogador são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro, instituindo, desse modo, um mundo possível.

4.Metodologia da pesquisa

A definição de um método de análise sobre os jogos que constituem o corpus desta pesquisa sofre influência direta dos estudos promovidos pelo pesquisador dinamarquês Espen Aarseth e o seu entendimento de que, para qualquer tipo de jogo, podem existir três formas principais de aquisição de conhecimentos contidos no mesmo [Aarseth 2003].

O autor sinaliza que em primeiro lugar pode ser estudado aquilo que se refere à mecânica do jogo, suas regras e concepção, desde que tais elementos estejam à nossa disposição; em segundo lugar, o exercício de observar outros sujeitos jogando ou se envolver com a leitura dos relatórios e críticas elaborados por estes mesmos sujeitos e em terceiro lugar, podemos nós mesmos exercer o ato de jogar.

No intuito de aplicar as premissas elaboradas por Aarseth [2003], desdobrando para uma segurança no desenvolvimento e manutenção, elaboramos três condições que moldaram o recorte dos jogos digitais e seus respectivos roteiros para esta pesquisa, desde que: (a) Tenham sido finalizados[3]; (b) Os desenvolvedores estejam ainda em atividade e com disposição para serem sujeitos desta pesquisa; (c) seja permitido (ou facilitado) o acesso aos roteiros e aos próprios jogos

Neste sentido, a pesquisa será desenvolvida a partir de um recorte dos trezes jogos selecionados pelo edital, resultando em um total de sete games a serem pesquisados: Tríade – mediando o processo Ensino Aprendizagem da História, O livro dos Sonhos, Estrada Real Digital , Cittá – Cidades Virtuais: tecnologias para aprendizagem e simulação, A revolta da Cabanagem, A casa da eficiência energética e Calangos.

A princípio, mesmo considerando que alguns dos games deste corpus apresentam experiências narrativas que relacionam o *game-play* com fatos históricos (Tríade, A revolta da Cabanagem e Estrada Real Digital), a pesquisa em questão ainda não possui referenciais teóricos sobre o ensino de história uma vez

[3] A intenção em pesquisar jogos digitais finalizados resguarda meu interesse enquanto investigador que analisa procedimentos e estruturas que fazem parte de uma obra validada. Neste caso, a pesquisa de Praseres Jr (2010) já anuncia que, do total das treze instituições, apenas sete conseguiram finalizar e validar os seus respectivos projetos.

que os objetivos principais a serem concluídos perspassam pelo específico entendimento de como foram desenvolvidos, enquanto processo metodológico, os roteiros dos jogos acima referenciados e , se possível, entender o processo das escolhas criativas desenvolvidas pelos roteiristas destes jogos, podendo resultar em um caminho metodológico para escrita de roteiros para games.

Os aspectos de estudos sobre games evidenciados Aarseth [2003] utilizados, nesta pesquisa, para a análise dos roteiros dos jogos eletrônicos, evidencia a necessidade de verificação das estratégias de jogabilidade[4] dos mesmos, possibilitando identificar escolhas criativas que reverberassem na mecânica de cada jogo e, neste sentido, apresentando intenções focadas para atender ao postulado na primeira regra de Aarseth [2003].

A atividade de observação, segunda premissa proposta por Aarserth [2003], será utilizada também como método de análise. A intenção será identificar sentidos relacionado aos jogos digitais e suas diferentes maneiras de representação enquanto estética, narrativa e mecânica. Neste sentido, a pesquisa pretende organizar um mini-curso com a temática sobre narrativas em jogos digitais, providenciado uma interaçao dos cursistas com os games que estarão sendo analisados e anotandos as observações dos sujeitos sobre o ato de jogar e entendimento da narrativa, se houver, e seu conteúdo.

O percurso metodológico revela ainda a preferência por uma abordagem qualitativa, onde a análise dos roteiros dos jogos finalizados constitui apenas parte de um processo que visa construir um modo de pensar. Para permitir uma abordagem mais aprofundada sobre tal processo criativo, a pesquisa visa dispor de técnicas como questionários, a serem aplicados nos casos cuja comunicação com os entrevistados seja exclusivamente via e-mail, e entrevistas semi-estruturadas, aplicadas através de encontros com os entrevistadas, de forma presencial ou via software de comunicação *Skype*

5. Considerações finais

O conteúdo deste trabalho pretendeu expor algumas premissas teóricas e perspectivas metodológicas de uma pesquisa em andamento.

Durante a revisão bibliográfica e a seleção dos teóricos que irão ajudar a desenvolver a tessitura da dissertação, fica evidente de que desenvolvedores de jogos eletrônicos, seja com fins educacionais ou não, devem estar atentos para o manejo de possíveis atributos permitidos por uma linguagem audiovisual e interativa, além de trabalhar em seus próprios processos de formação.

[4] Pretendemos nesta pesquisa ter acesso aos jogos produzidos para exercer a experiência enquanto jogador-analista em relação aos aspectos concernentes à mecânica do jogo.

É importante, contudo, não esquecer de determinadas particularidades que caracterizam o jogo eletrônico como uma mídia que demanda atenções para um linguagem própria, onde o criador de uma narrativa deve estar atento a características únicas de um game como imersão, interatividade e o sentido de agência, onde o interator tem o prazer de estar gerenciando um mundo possível, através dos controles de um jogo, assumindo personagens reforçados pela sua imaginação, componente essencial para enriquecer qualquer narrativa, digital ou não.

Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia, ao grupo de pesquisa Comunidades Virtuais e a orientadora Lynn Rosalina Gama Alves.

Referências

AARSETH, E. 2003. Playing Research: Methodological approaches to game analysis Dinamarca: Paper Spilforskning.dk Conference,. Disponível em: <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf> Acesso: 11 mar. 2012

DILLE, F. AND PLATTEN J.Z, 2007. The ultimate guide to videogame writiting and design. New York: Lone Eagle Publishing Company.

GANCHO, C. 2004. Como analisar narrativas. São Paulo: Ática

LÉVY, P. 1999. CIBERCULTURA. São Paulo: Editora 34

MURRAY, J.H. 2003 Hamlet no Holodeck: o futuro no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP

PRASERES, JÚNIOR. 2010. Processo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos voltados para educação-Estudo de caso do edital MCT/FINEP/MEC 02/2006/. Dissertação de mestrado – Programa de Educação e Contemporaneidade – Universidade do Estado da Bahia - Salvador

SANTAELLA, L. 2004 - Games e comunidades virtuais. Disponível em : http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html. [Acesso: 20 mai. 2012.]