

“Mistérios da Encantada”: a jornada de um roteiro de game baseado em mitos indígenas

Aline R. A. Soares Carmen L. C. Cavalcante Raimundo B. L. Lima Jr.

Universidade de Fortaleza Centro de Comunicação e Gestão CE, Brasil



Figura 1: Ilustração da abertura do game “Mistérios da Encantada”.

Resumo

Este trabalho apresenta o roteiro de game “Mistérios da Encantada” como um dos produtos resultantes de estudos acerca da utilização de mitologias indígenas cearenses como conteúdo narrativo no desenvolvimento de roteiros de games socioeducativos voltados a crianças. Na construção do referencial teórico, foi estabelecido diálogo entre os trabalhos de Lynn Alves, John Dewey, Joseph Campbell, dentre outros. Para a elaboração do roteiro foi utilizado o modelo GDD (Game Design Document). “Mistérios da Encantada” encontra-se em fase de desenvolvimento, trabalhando-se os concepts de personagens, ambientação das fases e primeiras animações.

Palavras-chave: educação; game; mitologia indígena; narrativa mítica.

Contato:

reboucas24@gmail.com
kaluchaves@gmail.com
limajunior83@gmail.com

1. Introdução

O MUVIC¹ – Museu Virtual do Índio Cearense vem realizando estudos desde 2012 para desenvolver e disponibilizar, em seu portal, games com temáticas de culturas indígenas cearenses voltados a crianças do Ensino Fundamental e Médio. O objetivo desta iniciativa é contribuir de forma lúdica com a formação cidadã deste público, ressaltando a importância de se

conhecer e respeitar as diversidades culturais que permeiam nosso estado.

“Mistérios da Encantada” é o primeiro trabalho que vem sendo realizado a partir desta proposta. Trata-se de um game socioeducativo de aventura, voltado a crianças de 7 a 9 anos. O enredo foi criado a partir de três mitos da comunidade indígena jenipapo-kanindé (Aquiraz - CE), adaptados numa jornada a um mundo encantado, repleto de desafios a serem vencidos.

Esta jornada a qual nos referimos tem como base o modelo da saga heróica desenvolvido por Campbell [1990], que vem sendo utilizado com eficácia na literatura, no cinema e na televisão. Trata-se de um padrão identificado em antigas histórias contadas ao redor do mundo e através de tempos distintos, contendo as mais diversas variações em elementos e suas disposições, mas mantendo, em todas, a mesma estrutura. A saga heróica (ou jornada do herói) revela os caminhos percorridos pelo herói, compreendendo três fases: partida, iniciação e retorno. Cada uma delas desdobra-se em outras fases, de acordo com especificidades da narrativa [Campbell, 1997].

“Mistérios da Encantada” pretende oferecer à criança um vislumbre da relação amistosa dos índios com a natureza e os animais; e do conhecimento imbuído em algumas de suas narrativas míticas. Acreditamos que ela, na experiência deste jogo, também poderá compreender sua própria vida como uma emocionante jornada rumo ao amadurecimento e formação intelectual e cidadã.

2. A experiência do game

Um game pode ser classificado como educativo quando tem a finalidade de propiciar o aprendizado de um conteúdo específico de forma lúdica. Portanto, podemos ter jogos educativos de RPG, aventura, estratégia, dentre outros [Sato e Cardoso 2008].

¹ Criado e coordenado pela Profª. Drª Carmen Luisa Chaves Cavalcante, o MUVIC é um grupo de pesquisa alocado na Universidade de Fortaleza. Está em vigor desde o ano de 2005. Possui um portal que agrega trabalhos científicos voltados a estudos que envolvem culturas indígenas cearenses: <www.muvic.com.br>.

Quando o game tem proposta educativa voltada a crianças, é importante não excluir a função de entretenimento, pois ele constitui-se num dos meios mais eficazes de aprendizagem infantil. É o que Alves [2008] procura ressaltar quando chama atenção para classificações que isolam games educativos das demais categorias consideradas de entretenimento, pois podem comunicar uma idéia equivocada de que a finalidade educativa necessariamente excluiria a ação de entreter.

Outro aspecto que nos preocupa é a possibilidade de que o game esteja sendo adotado por algumas instituições de ensino como se, por si mesmo, constituísse em inovação e garantia de melhor desempenho discente. Este raciocínio pode resultar no desenvolvimento de jogos eletrônicos que apresentam conteúdos de determinadas disciplinas do currículo escolar de forma não muito diferente de uma “videoaula”.

Esse desencontro entre o que é pedagógico e aplicável em práticas escolares e as narrativas dos jogos (...) tem levado à produção de jogos com baixa qualidade que buscam enfatizar conteúdos curriculares, sem se preocupar com a interface, com a qualidade das imagens, jogabilidade e interatividade [Alves 2008 p. 02].

Instituições tradicionais de ensino costumam inferir uma concepção de educação voltada a transmissões de conhecimentos formalizados, podendo gerar confusão entre os termos educação e instrução. A transmissão de saberes forjados por autores renomados, registrados em livros utilizados por professores em salas de aula estaria mais próxima do que entendemos por instrução.

Optamos por abordar a educação a partir da proposta de Dewey [2011], pois ele procura transpô-la para além dos muros de instituições de ensino (geralmente voltadas prioritariamente ao processo de instrução), relacionando-a com experiências individuais.

(...) Talvez a maior de todas as falácias pedagógicas seja a noção de que uma pessoa aprenda especificamente apenas o que está estudando em determinado momento. Aprendizagens paralelas durante a formação de atitudes permanentes, como a de gostar e não gostar de alguma coisa, podem ser, e com muita frequência são, muito mais importantes do que a lição de ortografia, de geografia ou de história, pois são essas atitudes que fundamentalmente contarão no futuro (...). [Dewey 2011, p. 52]

As aprendizagens paralelas a que Dewey se refere assemelham-se à ideia do processo de “aprendizado colateral”, apresentado por Johnson [2005] apud Santana et al [2006]. O aprendizado colateral diz respeito à formação de conhecimentos que ultrapassam a fronteira do conteúdo explícito e reestruturam a forma de se aprender. No caso do game, o jogador pode aprender a pensar e a tomar decisões enquanto joga.

Mas a experiência por si só não garante a eficácia do processo educativo, de acordo com Dewey [2011]. Ela precisa estar relacionada a outras, de forma contínua: “(...) o princípio da continuidade da experiência significa que toda experiência tanto toma algo das experiências passadas quanto modifica de algum modo a qualidade das experiências que virão”. [Dewey 2011, p. 36]. Quando propiciamos ininterruptas relações entre experiências diferentes, inspirando no indivíduo vontade e prazer em continuar aprendendo, podemos afirmar que estão ocorrendo processos de ancoragens entre essas experiências.

Entendemos que este raciocínio de Dewey [2001] pode ser aplicado à função dos games educativos. Se compreendermos o game como uma tecnologia que proporciona experiências, sua aplicabilidade enquanto game educativo precisa tornar-se partícipe de ancoragens, ter referências em experiências anteriores e tornar-se motivador de experiências futuras.

3. Um game baseado em narrativas míticas

Para a elaboração do roteiro de “Mistérios da Encantada”, foram selecionadas três das muitas histórias contadas durante gerações e registradas por Sousa [2001] por meio de depoimentos dos jenipapanindé:

1. “O encantamento da lagoa” é uma narrativa mítica sobre o líder de um grupo de missionários que aprisionou cobras letais no fundo da lagoa dos jenipapanindé com uma oração, viabilizando aos índios a pesca e outros usos da água. A comunidade conta até hoje que a lagoa sofreu um encanto, daí o nome “Lagoa Encantada”;
2. “A cobra dos olhos de fogo” trata-se do relato de uma cobra com olhos fogo avistada à noite, nadando pela superfície da Lagoa Encantada;
3. “A viagem do índio com a Mãe D’Água” conta como um índio acidentalmente arpoou o pai da Mãe D’Água, pensando ser um peixe. Ela emerge na superfície da lagoa e leva o índio até seu reino, submerso, para que lhe tire o arpão que ficou preso nas costas.

A adaptação dessas três histórias na constituição do enredo visa o convite a uma jornada: o jogador será levado ao reino submerso e mágico da Mãe D’Água e para evitar que as cobras dos olhos de fogo fujam da prisão e concretizem seu plano de vingança: destruir o reino e intoxicar as águas da Lagoa Encantada.

Trabalhamos com o conceito de mito proposto por Brandão [1986], que o considera como narrativa mágica e exemplar ocorrida no princípio dos tempos, norteando condutas e revelando a origem de uma

realidade a partir de uma hierofania². O autor ressalta ainda a participação de entes sobrenaturais no forjar desta realidade.

Optamos por tratar as narrativas dos jenipapo-kanindé como mitos porque elas mantêm-se vivas e presentes no imaginário dos jenipapo-kanindé, portanto, em ativo processo de ressignificação. Ainda que hibridizadas com elementos de culturas não indígenas (como os missionários no mito do “encantamento da lagoa”) parte significativa da comunidade indígena acredita na veracidade dessas narrativas.

4 Metodologia

“Mistérios da Encantada” foi concebido com base em levantamento bibliográfico e pesquisa documental que abrangeram publicações acerca de aspectos culturais dos games e teorias dos mitos. Selecionamos três mitos jenipapo-kanindé do trabalho de Sousa [2001] para nortear a concepção do roteiro. A escolha considerou o objetivo de contar uma história de crescimento e aprendizado que envolvesse elementos simbólicos importantes e frequentes nas narrativas míticas da comunidade. Procuramos também demonstrar uma das formas de participação da Lagoa Encantada na subsistência da comunidade através do índio pescador, protagonista do game inspirado no mito da viagem do índio com a Mãe D’Água.

Realizamos uma visita à comunidade em novembro de 2012, como parte das atividades do MUVIC. A ocasião nos permitiu testemunhar a relação estreita e simbólica dos jenipapo-kanindé com a Lagoa Encantada. Este momento teve significativa importância na elaboração do roteiro, pois confirmamos a forte presença de narrativas míticas na tradição oral deste povo, mantida principalmente no costume de ouvir as histórias dos índios mais velhos, conhecidos por “guardiões da memória”.

Informações colhidas na visita estão sendo utilizadas como referências na criação de elementos do game, como o maracá, o arpão, vestes e traços de pintura no rosto do protagonista, etc. A equipe de desenvolvimento, formada por integrantes do setor de Mídias Interativas do NIC – Núcleo Integrado de Comunicação da Unifor, vem procurando estabelecer (sempre que possível) verossimilhança com os formatos, tamanhos, cores e outras características dos materiais forjados pela comunidade que são apresentados no game.

Foi utilizado como referencial de elaboração do roteiro o modelo intitulado “Documento de Design de Game” (do inglês, GDD – Game Design Document), que nos fornece uma estrutura que permite a discussão de aspectos e dinâmicas do game com a equipe de

desenvolvimento. O GDD é considerado por Schuytema [2008] uma “planta baixa” do game, que contém informações básicas com as quais a equipe de desenvolvimento trabalha e que permite o diálogo sobre alternativas que melhor correspondam à proposta do jogo.

O modelo GDD nos possibilitou a criação de um roteiro com o qual a equipe de desenvolvimento pode trabalhar com flexibilidade. Modificamos determinados aspectos conforme necessário e mediante reuniões com os integrantes envolvidos.

5 Fluxo atual do game

Como o roteiro de “Mistérios da Encantada” seguiu o modelo GDD, ele vem passando por modificações propostas e discutidas com a equipe de desenvolvimento. Uma delas foi a inserção de um prelúdio constituído de animação e locução, onde um velho índio conta a história do “encantamento da lagoa” e como, tempos depois, um jovem índio acidentalmente ingressou numa aventura nas águas profundas desta mesma lagoa.

O game tem início depois que o jovem índio retira o arpão do Peixe-rei, o qual lhe incumbirá da importante missão. O jogador terá que vencer cinco níveis. Juntos, eles compõem o caminho que precisa ser percorrido até o abismo-prisão das cobras de olhos de fogo, partindo do pomar encantado do reino submerso. A seguir, uma síntese das cinco fases do game:

1ª fase: para cicatrizar possíveis ferimentos, o jogador irá colher folhas douradas curativas do cajueiro encantado, que estão caindo entre folhas comuns e cajus. Após a conclusão desta fase, surge o “Sr. Caramujo”, que terá função de guia e mentor do jogador.

2ª fase: pegar quinze conchas luminosas, pois o caminho escurecerá à medida que se aproximarem do abismo. O jogador irá combinar no painel de puzzles três ou mais conchas da mesma cor. Cada combinação forma uma concha luminosa.

3ª fase: ajudar uma tartaruguinha perdida a encontrar suas irmãs.

4ª fase: encontrar o maracá³ encantado, único objeto capaz de quebrar o invólucro que protege o cristal de fogo. Ele estará escondido numa trilha repleta de anêmonas cujo toque o fará perder pontos de vida.

5ª fase: inicia na entrada do abismo/prisão. As cobras estão dormindo, dispostas em forma de

² Manifestação do sagrado.

³ Chocalho indígena utilizado em rituais dos mais diversos tipos, desde cerimônias de casamento à preparação espiritual para uma guerra. O som do maracá costuma marcar o ritmo do canto e da dança dos índios.

labirinto. O cristal de fogo está no centro. O jogador precisa atravessar este labirinto sem tocar nas cobras ou será envenenado. Por fim, irá enfrentar a cobra-mestre para obter o cristal.

A quinta fase é ambientada nas águas mais profundas da lagoa. Segundo Eliade [1993], águas profundas são lugares do processo de morte, purificação e retorno. A purificação permite ao herói a apreensão de conhecimento a partir das experiências com as quais teve contato. Ele retorna das profundezas transformado, tendo agora por missão propagar entre os seus aquilo que aprendeu. A transformação do herói será ilustrada pela mudança física no corpo do protagonista: ele iniciará o game enquanto criança (cerca de 8-9 anos), mas, ao finalizá-lo, terá o aspecto de um rapaz (aparentando cerca de 15-16 anos).

6 Considerações Finais

Abordar culturas indígenas em games, ressaltando seus mitos e a relação deles com a formação dessas culturas, dos modos de vida e de percepções da realidade próprios de cada etnia, enriquece a sua compreensão. Os mitos guardam não só a gênese dessas culturas, mas do próprio conhecimento humano.

A própria estrutura da narrativa mítica permite, quando experienciada (seja pela oralidade ou mediada por outro veículo de comunicação) a criação de ancoragens tanto com experiências anteriores como com futuras porque ela nos traz temáticas atemporais que não se explicam e ao mesmo tempo nos pedem, nos invocam – não de modo racional, mas no âmbito da emoção – à tentativas de interpretações [Reinaldo 2008].

Acreditamos que a narrativa mítica encontra campo fértil no game por conta de todo o aparato de recursos audiovisuais de que ele se vale. Estes recursos fazem do game um atrativo convite ao jogador para “entrar na história”. Nunca antes foi possível experienciar as aventuras de uma narrativa em um mundo simulado das formas que hoje o game disponibiliza.

Diante do exposto, podemos afirmar que a relação entre game e narrativa mítica ainda oferece muitos campos de exploração. Somente no que concerne às mitologias indígenas cearenses – nosso ambiente de estudo –, temos muitas histórias ricas ao game em conteúdo e estrutura que ainda não são conhecidas por um grande público.

A narrativa mítica pode se constituir num ponto de partida, num norte para se trabalhar o uso do game na educação a partir do que ele pode oferecer ao aliar tecnologias e recursos audiovisuais a uma proposta educativa que se disponha a ser experiência e ao mesmo tempo a criar vínculos com outras experiências.

7. Agradecimentos

À Funcap - Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico, pela concessão de bolsa de iniciação científica que tem viabilizado o desenvolvimento desta pesquisa;

À comunidade indígena jenipapo-kanindé da Lagoa Encantada (Aquiraz-CE), por ter recebido nosso grupo de pesquisa e partilhado tão generosamente conosco de sua história e sua cultura;

Aos integrantes do setor de Mídias Interativas do NIC – Núcleo Integrado de Comunicação – Unifor, pelo comprometimento e excelência no desenvolvimento de “Mistérios da Encantada”.

Referências

- ALVES, L., 2008. *Relações entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso*. Universidade do Estado da Bahia - UNEB: Salvador, BA. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/6030abd204.pdf>. Acesso em: 12 abril 2013.
- BRANDÃO, J. S., 1986. *Mitologia grega*. Vol. I. Petrópolis: Vozes.
- CAMPBELL, J., 1990. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena.
- CAMPBELL, J., 1997. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento.
- DEWEY, J., 2011. *Experiência e educação*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- REINALDO, G., 2008. *O gesto narrativo: interações polifônicas*. LLJournal, v. 3, n. 2. Disponível em: <<http://ojs.gc.cuny.edu/index.php/lljournal/article/viewArticle/335>>. Acesso em: 10 jul 2014.
- SANTANA, C. et al., 2006. *Triade: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico*. Anais do VI SBGames, v. 7. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2252>>. Acesso em: 04 de dez/2011.
- SATO, A. K. O. e CARDOSO, M. V., 2008. *Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos*. Proceedings of SBGames, v. 8. Disponível em: <http://www.ddijogos.xpg.com.br/alem_do_genero_possibilidade_de_classificacao_dos_jogos.pdf>. Acesso em: 12 abril 2013.
- SCHUYTEMA, P., 2008. *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning.
- SOUSA, K., 2001. *Identidade, cultura e interesses: a territorialidade dos Jenipapo-Kanindé do Ceará*. [Dissertação de Mestrado]. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará.
- VOGLER, C., 2006. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.