

DIÁLOGOS ENTRE ARTE E DESIGN: AVALIAÇÃO E RE-DESIGN DE GAME ARTÍSTICO-EDUCATIVO

Ana Beatriz Bahia

Estúdio Casthalia, Brasil

Antônio Vargas

Universidade do Estado de Santa Catarina, Brasil

Luciana Rocha Mariz Clua

Faculdade CCAA do Rio de Janeiro, Brasil

Arlete dos Santos Petry

Universidade de São Paulo, Brasil

Luís Carlos Petry

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

André Luiz Battaiola

Universidade Federal do Paraná, Brasil

Resumo: Os games (jogos eletrônicos) são fenômeno marcante nos valores e hábitos da cultura atual, evidenciando a importância do jogo para a humanidade; são objeto de fundamentação interdisciplinar e demandam diálogo entre profissionais de áreas diversas. A partir de tal premissa o projeto "Diálogos entre Arte e Design" (UDESC/CNPq, 2012-2013) foi proposto, por seis pesquisadores de games educativos e/ou artísticos, tendo como elemento norteador o game A mansão de Quelicera, resultado e objeto de duas pesquisas acadêmicas realizadas no Brasil. O presente artigo apresenta tais pesquisas e apresenta as conclusões preliminares do projeto "Diálogos entre Arte e Design".

Palavras-chave: game, arte, educação

Abstract: Today, videogames are a remarkable phenomenon showing the importance of game for the humankind. The videogame is a subject of interdisciplinary research and requires dialogue between different professionals. So the project "Dialogues between Art and Design" (UDESC/CNPq, 2012-2013) was proposed by six Brazilian researchers of educational or artistic games. These dialogues approached the videogame 'The Quelicera`s Mansion' which was subject of two academic research projects. This paper overviews this research and some conclusions of the project "Dialogues between Art and Design".

Keywords: videogame, art, education

Introdução

Faz quase uma década que a indústria de jogos eletrônicos tornou-se uma das mais promissoras do

globo, com o terceiro maior faturamento entre os setores industriais mundiais, ficando atrás apenas das indústrias bélica e automobilística. Dentre as indústrias de entretenimento, tem o maior faturamento, superior inclusive a de cinema. Por conta disso, os jogos eletrônicos vêm impulsionando e disseminando pesquisas “de ponta” em tecnologia de comunicação digital (Santaella, 2005). Mas o sucesso econômico e a contribuição tecnológica não eximem os jogos eletrônicos de ressalvas. Pesquisadores questionam o tipo de conteúdo e de experiência que tais jogos oferecem, criticando a inconsistência estética e/ou ética de muitos jogos.

Os games (jogos eletrônicos) são fenômeno cultural marcante desde o final do século XX e têm se tornado base para a formação dos valores e hábitos da cultura atual (Rushkoff, 1999). Mais do que “puro” entretenimento, eles evidenciam a importância e amplitude do próprio jogo na perspectiva da cultura e sociedade humanas (Huizinga, 1999; Gadamer, 1977), sendo ainda objeto de fundamentação interdisciplinar (Capurro, 2010; Fink, 1966; Murray, 2003; Turkle, 1995), algo que fica mais evidente quando temos em vista jogos que são mediadores de proposições organizacionais, culturais, conceituais, educativas e/ou artísticas. Seja nestes casos ou no campo do entretenimento, os jogos eletrônicos promovem modos diferenciais de relação entre usuário e conteúdo abordado que merecem ser avaliados. Pesquisas que visam debater conceitos, metodologias e soluções adotadas na produção de jogos eletrônicos são igualmente importantes, pois possibilitam a concepção, planejamento e desenvolvimento de jogos mais consistentes, inovadores não apenas desde o ponto de vista tecnológico, mas, igualmente, desde o conceitual.

Por conta disso, Crespo (2003) aponta a necessidade das pesquisas sobre games incluírem não apenas jogos do circuito comercial, mas jogos produzidos à margem da indústria de entretenimento, como são os jogos produzidos por motivações artísticas. Assim, os jogos comerciais serão contaminados por novos questionamentos estéticos, poéticos e éticos, ganhando maior densidade. Eskelinen (2005), assim como Aarseth (2001), concorda com tal pluralidade no campo de pesquisa de games e defende a interdisciplinaridade como aspecto intrínseco aos jogos eletrônicos. Isso porque, como coloca Lev Manovich, (2006), em um jogo eletrônico, as metodologias de produção visual, as estruturas narrativas, o design, a programação, a ergonomia, entre outros aspectos constitutivos, reúnem em um único objeto digital elementos a serem vivenciados como um todo pelo usuário, logo, precisa ser concebido articulando olhares provindos de diferentes disciplinas do conhecimento.

Além de considerar games desenvolvidos a partir de diferentes motivações, é importante tecer críticas sobre as formas de emprego dos recursos de tecnologia, propondo formas de uso afins com as necessidades sociais, éticas, ecológicas, enfim, necessidades humanas. Cada escolha técnica que tomamos, em detrimento de outra opção, traz consigo significados político, ético, econômico, social, cultural e ecológico sem precedentes (Petry, 2011). Isso aponta a necessidade de pensarmos os modos de uso da técnica desde uma

perspectiva ontoética (Feenberg, 2002).

Diálogos entre Arte e Design (2011 – 2013)

Tendo em vista tal campo problemático, os seis pesquisadores co-autores deste artigo, atuantes nano campo acadêmico nas áreas de Artes e/ou Design, propuseram o projeto de pesquisa “Diálogos entre Arte e Design: processo de avaliação e revisão de jogo eletrônico educativo em arte”, coordenado pelo Prof. Dr. Antonio Vargas, Centro de Arte da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC,) e contemplado em edital público do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq Brasil). O grupo foi formado com o intuito de aproximar conceitos, métodos e conhecimentos empíricos trazidos por pesquisadores que, há mais de uma década, produzem e investigam jogos eletrônicos cuja finalidade excede o puro entretenimento. O projeto dá início a um diálogo interdisciplinar e interinstitucional que, inclusive, excede os limites das áreas de Arte e Design, no intuito de qualificar as pesquisas de jogos educativos e/ou artísticos.

O presente artigo apresenta as duas pesquisas que constituem a base desse diálogo: (1) pesquisa “CD-Rom Educativo”, realizado no Centro de Artes da UDESC (Florianópolis, Brasil) entre 2000 e 2005; (2) pesquisa “Mansão de Quelícera: Uma investigação sobre design de jogos com fins pedagógicos”, realizada junto ao Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (Brasil) entre 2009 e 2011. A primeira pesquisa resultou na concepção e desenvolvimento do game artístico-educativo A Mansão de Quelícera; a segunda avaliou a jogabilidade desse jogo. A partir de tais pesquisas, o projeto Diálogos entre Arte e Design faz reconsiderações sobre os resultados das pesquisas anteriores e define aspectos a serem melhorados nesse game para seu relançamento no final de 2013.

CD-Rom Educativo (2000 e 2005)

Em 2000 foi iniciado o projeto de pesquisa CD-Rom Educativo junto ao Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina/UDESC, coordenado pelo Prof. Dr. Antonio Vargas (Departamento de Artes Visuais). A pesquisa contou com a participação de outros professores do centro, além de alunos da graduação e da pós- graduação e colaboradores externos, todos atuantes na área de Artes. O projeto culminou no desenvolvimento, em parceria com o estúdio Casthalia (www.casthalia.com.br), do game A Mansão de Quelícera, veiculado em CD-Rom e implantado gratuitamente na rede de ensino do Estado de Santa Catarina.

O termo “educativo” incluído no nome do projeto foi tomado para reafirmar o objetivo do projeto de produzir um ambiente digital promotor da experiência artística entre o público infanto-juvenil. Tal motivação adveio do descontentamento da equipe com a qualidade estética e poética dos games comumente usados por

esse público, naquela época. Também, por constatar, em sala de aula, a dificuldade dos alunos em interpretar o discurso visual. O próprio Ministério da Educação (Brasil, 1998) aponta a fruição como fator nevrálgico e problemático no Ensino de Arte brasileiro.

A concepção do game foi realizada tendo por base as ideias do filósofo Gadamer (1977; 1996), o qual define a experiência artística (processo de fazer ou de fruir a obra de arte) como jogo. No caso da fruição, o objeto artístico é dispositivo para a experiência da interpretação, colocando o sujeito na posição de ser-interpelado por um modo outro de ver o mundo que não o seu. A própria experiência da fruição – e não apenas o significado que o sujeito constrói e atribui à obra no processo de interpretação – transforma o modo do sujeito de olhar o mundo, aportando conhecimento e, destaca Gadamer, constitui o próprio sentido cognitivo da experiência de jogar/fruir a obra de arte.

O roteiro de A Mansão de Quelícera foi criado tendo em vista tal base epistemológica, o conto literário homônimo escrito pela autora de livros infanto-juvenis Luana Von Linsingen e o conceito de jogo de RPG (role play games). O jogo remonta a história da feiticeira Quelícera que, por inveja, aprisionou sua irmã Estrela em um medalhão e o amado desta no corpo de um Lobisomem. A missão do jogador é desfazer a maldição e derrotar Quelícera. A maior dificuldade está em descobrir como fazer isso, pois o espaço de exploração é amplo e enigmático - são mais de cinquenta cômodos e cerca de dez habitantes com os quais dialogar, sem falar nos bilhetes e outros objetos a serem descobertos e interpretados. Além disso, há três modos de remontar a narrativa e vencer o jogo, pois o jogador deve escolher um entre três personagens possíveis para adentrar a mansão. Cada personagem tem uma missão diferente e encontra habitantes (personagens não controláveis pelo usuário) igualmente específicos; precisa coletar dois objetos e, munido destes, realizando uma ação final, sendo que cada personagem deve coletar seus próprios objetos e realizar um tipo de ação diferente. Assim, o game oferece ao jogador três uma perspectiva diferente da mansão, desse lugar que também é uma história, conforme o conceito de “narrativa multiforme” (Murray, 2003).

Tal estrutura de jogo está alinhada com o objetivo educativo do game. A ideia foi proporcionar ao jogador experiência enigmática e com múltiplas possibilidades de caminhos, semelhante à interpretação da obra de arte. Além disso, o jogo é constituído de situações nas quais o jogador é levado à desacelerar o olhar, observar detalhes e interpretar imagens poéticas, práticas comuns a interpretação artística. Assim, o jogador vivencia uma experiência eminentemente lúdica, construindo uma memória prazerosa da prática interpretativa.

O jogador é motivado a explorar os ambientes não apenas pela curiosidade em remontar a narrativa-guia, mas por aspectos diferenciais desse game. Citamos alguns na sequência. (1) A trilha sonora, composta pelo músico Sérgio Freitas, foi concebida de forma modularizada e interativa, ou seja, apesar de haver uma música de fundo específica para cada ambiente, dando profundidade ao “clima” do cenário, fragmentos

sonoros entram em cena na medida em que o jogador interage com os objetos dos ambientes. (2) As imagens foram produzidas usando ferramentas tradicionais e computacionais, pois cenários e personagens foram desenhados a lápis sobre papel, aquarelados, digitalizados e retrabalhados em meio digital. Logo, no jogo, há transcodificação (Manovich, *ibidem*) de conceitos e técnicas da tradição de pintura de representação. (3) Sobre tais imagens, houve a incorporação de fragmentos de ambientes e objetos recortados obras da história da arte (do século XIV ao XX), selecionadas e relacionadas com a narrativa-guia do jogo, realizando uma prática recorrente em arte contemporânea: o citacionismo (Chiarelli, 2001). (4) Alguns personagens do game que habitam a mansão também são citação à tradição artística, pois foram criados a partir de personagens de pinturas como, por exemplo, o Misanthropo de Bruegel que é habitante recluso no subterrâneo da Mansão e que guarda o portal que permite ao jogador visualizar e adentrar os cômodos-chave daquele lugar. Já o habitante Ciclope, baseado em obra de Redon, tem a função de guardião do covil de Quelícera no game. Conhecer a dimensão iconográfica desta obra ajuda o jogador a enfrentar o Ciclope: apesar de seu aspecto assustador, a melhor forma de enfrentar o monstro não é com socos, nem tiros, mas com borboletas, citação de outra obra de Redon. As borboletas caracterizam uma arma simbólica, coerente com o imaginário desse artista simbolista.

Para potencializar o uso do game por arte educadores, tanto para promover a fruição artística quanto o ensino da História da Arte, foi desenvolvido o Site de Apoio ao Educador (www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm). O site constitui a “ponte” entre o jogo e o currículo do Ensino de Arte, trazendo orientações pedagógicas e os conteúdos históricos sobre 63 das obras citadas no jogo, 18 temas-chave e 20 artistas da história da arte. No total, são 101 textos, aproximadamente 300 laudas de material escrito especialmente para este projeto.

Desde o período de desenvolvimento do game, o conceito de A Mansão de Quelícera obteve receptividade de profissionais das áreas de Arte, Educação e/ou Tecnológicas. Quando lançado, em 2006, foi destacado tanto seu valor artístico-cultural quanto educacional, sendo selecionado para o Festival de Linguagem Eletrônica – FILE, o Festival Game Cultura (galerias do SESC ao longo do Brasil) e o I Festival Universitário de Games (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), no qual recebeu menção honrosa. Desde 2008, a tecnologia educacional A Mansão de Quelícera (jogo e site) foi incluída no Guia de Tecnologia Educacional do MEC, sendo recomendada para as escolas do Brasil.

Mesmo havendo transcorrido seis anos do lançamento do game, este game segue sendo foco de interesse de professores de vários estados do Brasil, talvez por ser a única tecnologia educacional recomendada pelo Ministério da Educação do Brasil que enfoca a interpretação e a história da arte disponível atualmente. O game também desperta o interesse de pesquisadores acadêmicos, como mostram os artigos e

as pesquisas realizados sobre A Mansão de Queliceraii e, destacamos aqui, a pesquisa de mestrado realizada por Luciana Clua e apresentada na sequência.

Mansão de Quelícera: Uma investigação sobre design de jogos com fins pedagógicos (2009-2011)

Este é o título da dissertação de mestrado de Luciana Clua (2011), escrita sob orientação da Dr^a. Rita Maria de Souza Couto, junto ao Laboratório Interdisciplinar Design/Educação, Departamento de Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. A pesquisa teve por objetivo analisar o jogo A Mansão de Quelícera, considerando o fato de ser um jogo projetado para fins pedagógicos, e identificar parâmetros relacionados à jogabilidade e ao entretenimento que apontassem subsídios para novos projetos de jogos educativos. A partir desse objetivo geral, objetivos específicos foram buscados: analisar como o designer de jogos pode privilegiar o uso pedagógico do jogo sem prejudicar o entretenimento; identificar aspectos de design que contribuam para que o jogo seja considerado divertido; observar e analisar o uso do jogo durante pesquisa de campo; e realizar observação de uso do jogo sob análise em situação de aula.

Para alcançar tais objetivos, tendo por base a teoria da atividade (Leontiev, 2001), optou-se por estratégias metodológicas como: estudo bibliográfico acerca do tema, observação dos eventos comportamentais dos jogadores em um contexto escolar, aplicação de questionários semiestruturados, realização de entrevistas e análise do material levantado. A pesquisa teve caráter qualitativo, não se restringindo a coletar e quantificar dados, mas a analisar e refletir sobre causas e efeitos de uso do game em um dado contexto de tempo e espaço, ou seja, nas sessões de observações do uso do game em uma escola pública do Rio de Janeiro, com alunos do 5º ano, compreendendo crianças de 9 a 14 anos.

Primeiro, foi feito um pré-teste com duas seções de observação (de 2 horas cada uma) seguidas de aplicação de questionário, visando levantar dados preliminares. Nessa etapa estiveram presentes 26 alunos. Segundo, foram selecionados quatro alunos desse grupo, as duas meninas e os dois meninos que mostraram melhor desenvoltura com o jogo. Terceiro, foi realizada a observação intensiva com os alunos selecionados (duas seções, sendo a primeira de 1 h 30 min e outra de 3 hs) seguidas de aplicação de questionário e análise dos dados. Cada aluno tinha um computador disponível e, como o espaço era pequeno, a proximidade e as trocas entre eles foram constantes ao longo das seções de teste.

No início de cada sessão, foram realizadas breves apresentações criadas de acordo com as necessidades observadas nas sessões anteriores, sendo que no primeiro dia de observação foram apresentados apenas os recursos de movimentação pelo jogo. A observação dos sujeitos jogadores foi feita de

forma direta e participativa, visando conduzir os jogadores à reflexão e verbalização dos pensamentos e sensações que eclodiam durante o jogar. Na etapa de pré-teste, o registro da observação foi feito com fotos e gravação de áudios. Na etapa de teste, foram usadas duas câmeras de vídeo, além da gravação de áudio e das fotos. As entrevistas foram aplicadas tanto com os alunos observados quanto com uma pessoa da equipe dos desenvolvedores do game. Com os jogadores, teve-se por objetivo de identificar momentos de dificuldade e de êxito no jogo; já com os desenvolvedores buscou-se levantar motivações e aspectos do processo de elaboração e de desenvolvimento do jogo para fins pedagógicos. Em todas as entrevistas foi usado recurso para gravação de áudio.

Quanto aos dados coletados, os questionários aplicados no pré-teste mostraram que a grande maioria dos sujeitos (92%) declarou não conhecer outros jogos de computador. Contudo, 60% afirmou já ter jogado ou pretender jogar em ambiente de Lan House. Mais da metade (52%) declarou costumar ficar perto de amigos quando estes estão jogando.

Especificamente sobre a experiência de ter jogado A mansão de Quelícera, ao final da primeira seção de pré-teste, 80% dos jogadores declararam ter encontrado algum dos personagens da mansão; 96% declararam ter conseguido encontrar pistas e, dentre esses, 66,7% consideraram as pistas úteis, 33,3% não conseguiram lembrar-se das pistas depois e 25% não compreendeu a(s) pista(s) que encontrou. Em outra questão, 64% dos jogadores declararam que em algum momento não souberam o que fazer no game, sendo que os demais declararam não ter vivido esse tipo de situação.

Ao final da segunda seção de pré-teste, outro questionário foi aplicado. As perguntas foram feitas de modo que os jogadores pudessem se referir a momentos do game que consideravam ser: “o mais legal”, “o mais chato”, “o mais fácil”, “o mais difícil”, entre outras adjetivações. Os resultados mostraram a singularidade da experiência de cada um dos 26 jogadores, pois, por exemplo, o desafio de corrida das facas (no qual a seta do cursor é substituída pela imagem do avatar e o jogador deve desviá-lo de facas que lhe perseguem) foi considerado “o mais fácil” por um jogador e “o mais difícil” por outros cinco jogadores; também foi apontado como “o mais legal” por três jogadores e “o mais chato” por outros quatro jogadores.

Nessa seção, quando indagados se jogariam A mansão de Quelícera novamente, 81,5% declararam que sim. Ao mesmo tempo, expressaram a dificuldade que tiveram de jogar: 77,8% compararam o nível de dificuldade que tiveram em jogar com aquela que supõe ser a experiência de “dirigir um caminhão”. Este era o valor máximo da escala de quatro opções oferecidas para avaliar dificuldade, sendo que as demais eram: “dirigir um carro”, “dirigir uma moto” e “andar de bicicleta”. Tal dado coletado mostra que o game foi considerado muito difícil e, ao mesmo tempo, que as recompensas presentes na experiência de jogar são muitas, pois mais de 80% dos jogadores manifestou desejo de voltar a jogar ao final da seção. Isso porque,

quando as dificuldades estão balanceadas com as situações divertidas e de sucesso dentro do game, temos a intensificação da sensação de satisfação do jogador.

Ainda na segunda seção do pré-teste, quando os sujeitos foram indagados sobre do que trata o mistério da mansão de Quelícera, deram respostas diversas. O fato foi interpretado por Clua como a dificuldade vivida pelos jogadores de reconhecer a narrativa do game. Esses sujeitos deram sugestões para melhorar o game, dentre as quais se destacam: dar mais dicas (os esclarecer as claras), deixar um pouco mais fácil e com menos mistério. Em parte, a dificuldade sentida poderia ser menor se os jogadores tivessem usado a barra do seu personagem desde o início do game (uma caixa de diálogo que apresenta frases com impressões do personagem sobre os pontos do cenário sobre o qual repousa/passa o cursor), mas que só foi utilizada no segundo encontro da turma de teste. A funcionalidade de tal barra poderia estar mais visível ao jogador.

Após o pré-teste, nas seções de teste com o grupo de quatro sujeitos selecionados da turma de pré-teste, foi possível analisar a experiência dos jogadores com maior profundidade e a partir de critérios específicos:

Interação colaborativa solidária – Isso foi observado de forma recorrente, na medida em que os alunos ajudavam-se entre si para realizar as atividades do game, para vencer os desafios e até para escolher o caminho mais seguro entre uma parte e outra da mansão. Como comenta Clua, a colaboração esteve presente até no momento em que um do grupo descobria como chegar ao final do jogo com um dos personagens: “Esse momento poderia ter sido o mais competitivo, mas prevaleceu a cooperação entre todos para conquistar um objetivo comum, vencer o jogo” (2011, p. 114). Essa interação deu-se nos dois gêneros, apesar de que a solidariedade era maior entre as jogadoras meninas, inclusive, compartilhando informações descobertas com os meninos.

Interação competitiva – A competitividade foi menos presente do que a colaboração, sendo melhor percebida no primeiro dia da seção de teste, quando os jogadores foram organizados em duas duplas (uma dupla por computador).

Aprendizado de conteúdo – O aprendizado do conteúdo artístico não foi o foco da pesquisa de Clua, mas vale dizer que um dos jogadores visitou o Site do Educador, por iniciativa própria, e fez comentário sobre o conteúdo artístico do game na seção posterior. Outra jogadora chegou a ficar 20 minutos jogando o desafio da força, sendo que tal interesse foi intensificado quando percebeu que todas as palavras do desafio eram nomes de artistas históricos. Quanto ao conteúdo narrativo, os jogadores manifestaram dificuldade com alguns termos (como senhas em latim e linguajar antigo) e, por conseguinte, com a interpretação dessas pistas textuais e compreensão do todo da história de Quelícera.

Desenvolvimento de estratégias – Segundo Clua, a estratégia mais utilizada para ações específicas (como a de descobrir para onde se deve arrastar um dado objeto do cenário) foi a tentativa e erro. Por outro lado, os jogadores conseguiram desenvolver estratégias diversas para se deslocar pela mansão (como o uso de caminhos alternativos entre ambientes) e passaram a usar a morte do seu personagem como recurso para mudar de personagem, escapando das dificuldades de prosseguir o jogo com tal personagem e optando por voltar ao início do game e recomeçar na “pele” de outro personagem. Outra estratégia desenvolvida pelos sujeitos da pesquisa foi o recurso do bloco de notas, com papel e caneta, para remediar a dificuldade de memorizar todas as pistas pelas quais passavam e teriam que aplicar posteriormente.

Diversão – Como escreveu Clua, “expressões como irado, emocionante, eita, vamos, caraca e engraçado [...] demonstraram que os jogadores, em vários momentos, estavam se divertindo com o jogo” (2011, p. 120). Este é um dado especialmente importante, pois uma ideia presente no senso comum é a de que o fator diversão é menor nos games educativos do que é nos games de entretenimento. No entanto, Clua observou que em A Mansão de Quelicera, mesmo se tratando de um jogo com finalidade educativa, os jogadores se divertiam. Em sua análise, Clua atribui a diversão ao fato de do fluxo desse game intercalar dois tipos de interação: (a) investigação e interpretação de pistas, segundo modelo dos jogos de RPG; (b) o enfrentamento de desafios com controle de tempo e que exigem agilidade, excitando os jogadores. Os desafios mantêm em alta o interesse do jogador, apesar das dificuldades em desvendar o enigma narrativo e da frustração trazida com a inevitável experiência de dificuldade vivida pelo jogador dentro do jogo.

Jogabilidade e dificuldades superadas e não superadas – No geral, a sensação de estar perdido foi manifestada de tempo em tempos pelos jogadores. Além disso, Clua observou excesso de dificuldade e/ou problemas de interface em alguns dos desafios do game. Em sua dissertação, ela lista ponto-a-ponto tais problemas e aponta sugestões de ajuste. Quanto à missão do jogador, considerando os relatos dos jogadores, Clua entende que ajudaria se houvessem pistas mais objetivas sobre onde e como é possível conquistar os objetos que o personagem precisa para chegar na vitória. Assim como, os jogadores não se sentiriam tão “perdidos” se houvesse um recurso que facilitasse a localização espacial do jogador (algo como um mapa). Clua também aponta que os jogadores tiveram dificuldade de entender o objetivo geral do jogo e que, “[...] de modo geral, o jogo apresenta-se demasiadamente fragmentado, o que dificulta a conexão entre pistas e a solução de desafios” (2011, p. 175). A maior dificuldade dos jogadores parece estar em compreender o todo. Apesar de tais problemas de jogabilidade, Clua constatou que os jogadores foram persistentes, tentaram vencer desafios nos quais já haviam “morrido” e seguiram explorando os ambientes até encontrar a vitória. Até lamentaram o término da pesquisa no último dia de coleta.

Clua conclui afirmando que o jogo A Mansão de Quelicera é promotor do entretenimento de jovens em

ambiente escolar e que seu uso pedagógico prescinde da figura do educador, para que se consolide a aprendizagem. Clua explica: o jogo promove uma experiência estética, de interpretação e fruição de imagens, que bombardeia o jogador com significados e ressignificados a todo instante; mas para haver uma reflexão sobre o conteúdo artístico impregnado nos elementos visuais do jogo é necessário a mediação de um educador.

Diálogo em curso

A partir da análise feita do game A mansão de Quelícera, Clua teceu diretrizes para elaboração de novos jogos com fins pedagógicos. Em síntese, ela defende que, no período de desenvolvimento, a equipe deve incluir o professor no processo de desenvolvimento do jogo, prever testes de jogabilidade e ter flexibilidade na execução do jogo. O game deve possuir regras claras para o jogador e estas devem ser explícitas no próprio jogo; adotar estratégias de design de nível; os ambientes e desafios devem estimular a interação colaborativa solidária entre os alunos jogadores e adotar métodos e técnicas que estimulem um conjunto de habilidades específicas no jogo. Acima de tudo, o game deve equilibrar conteúdo e entretenimento no jogo com fins pedagógicos, ter situações de aprendizado inseridas lúdicamente e o conteúdo didático pode ser apresentado em um site de apoio.

Algumas dessas diretrizes são constitutivas de A mansão de Quelícera, outras precisam ser aprimoradas no game, trabalho este que estamos realizando desde 2012, prevendo o relançamento do título em 2013. A necessidade de realizar melhorias não surpreende a equipe de desenvolvedores desse game, visto que o título foi desenvolvido entre 2003 e 2005, desde quando houve mudanças no cenário tecnológico e nos hábitos e valores de uso de jogos eletrônicos que impactam sobre a interface do game.

Primeiramente, está sendo preparada a migração do game para Web. Na época do desenvolvimento de A mansão de Quelícera, o suporte CD-Rom mostrou-se a melhor escolhiiii. Felizmente, o contexto tecnológico atual é diferente e o Ministério da Educação do Brasil afirma estar prestes a conectar todas as escolas de perímetro urbano.

Em segundo, estão sendo realizadas mudanças de interface e os ajustes na mecânica do game. Para tanto, temos avaliado com cuidado quais “melhorias” são interessantes de serem implementadas nesse game, de modo que não torne inócuo o intuito de oferecer ao jogador uma experiência semelhante à experiência artística. Assim, as conclusões da análise de Clua vêm sendo balanceadas com as bases conceituais que deram origem ao game, em especial, o pensamento de Gadamer.

O balanceamento é especialmente delicado na parte em que busca remediar o desconforto dos

jogadores por se sentir “perdido” na mansão e não conseguir apreender o todo do enredo do game. De certo modo, isso foi intencional aos desenvolvedores, pois a construção de um game que se apresente como espaço labiríntico e enigmático é coerente com o objetivo pedagógico do game, visto que labiríntica e enigmática é a própria obra de arte ao ser interpretada. Contudo, entendemos que o game não deve ser uma incógnita para o seu público-alvo. Por isso estamos reavaliando, acareando os recursos de interface já oferecidos ao jogador e listando novas possibilidades de implementação, buscando dar melhores condições de coleta e correlação de pistas, de compreensão da narrativa e da missão do jogador. Temos feito isso nos indagado: onde está a linha que separa um game-enigma de um game-incógnita?

Dentre as decisões já tomadas sobre as mudanças a serem feitas no game, vale citar que se optou por refazer a animação de abertura do game para que esta seja esclarecedora sobre as bases do enredo de game e apresente a narrativa de forma roteirizada (Field, 2001). Entre os recursos de interface que se oferecerá a mais, está um inventário organizado por categorias: (a) páginas do diário que narra o passado da Mansão; (b) os dois objetos necessários para que cada personagem conclua o game; (c) objetos a serem coletados e usados em um mesmo ambiente; (d) mapa da Mansão que, de antemão, estará “em branco”, dando condições ao jogador de avaliar a extensão do espaço de jogo e sua posição em relação ao todo. O desenho dos cômodos e das passagens se mostrará após estes serem visitados, de modo que o mapa funcionará como registro do percurso. A partir de mudanças como essas, busca-se oferecer melhores condições de jogabilidade, qualificando a experiência do usuário nos quesitos diversão, sem corromper o conceito artístico-educativo do game.

Tais cuidados na definição das melhorias são tomados por entendermos que a interface de jogo tem status de conteúdo aqui, um modo de promover a relação do jogador com a Arte que é diferente de outros modos - considerando que cada tipo de interface plasma um modo de seleção e de organização do conteúdo artístico, de promoção do perceber e do saber, de estruturação da experiência do educando. Assim como em A mansão de Quelícera, nos games cujo roteiro é criado de forma entrelaçado com conteúdos da tradição artística – games nos quais o conteúdo artístico não paira na superfície gráfica do game -, subverte-se o distanciamento necessário à experiência da contemplação, pois o sujeito-jogador é levado a abandonar a posição de espectador, a ter uma experiência diferenciada da contemplação e suplementar a ela, percebendo-se implicado no conteúdo citado (BAHIA, 2008a). Portanto, é importante que a interface e a mecânica da nova A Mansão de Quelícera seja isomórfica (semelhantes na lógica de funcionamento) a esse tipo de experiência artística que se quer proporcionar.

Referências

- Aarseth, E. (2001). *Computer Game Studies, Year One. Game Studies*. Disponível em:
<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso: 08/08/2011.
- Bahia, A. B. (2008a). *Jogando Arte na Web: Educação em Museus Virtuais* (disponível em:
http://www.tede.ufsc.br/tedesimplificado//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=614). (Tese de
Doutorado em Educação). UFSC, Florianópolis.
- Bahia, A. B. (2008b). Jogando com imagens da tradição artística. In C. Fietzen & J. Moreira (org.). *Educação e Arte: as linguagens artísticas na formação humana*. São Paulo: Papirus.
- Bahia, A. B. (2006). Jogando com a obra de arte: no museu e em A mansão de Quelicera. In *VI ANPED sul*.
Santa Maria: ANPED.
- Bahia, A. B.; Vargas, A. (2006). *Site de Apoio ao Educador* (Disponível em:
http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm). Florianópolis: Casthalia.
- Brasil. (1998) *Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte. Secretaria de Educação Fundamental*. Brasília: MEC.
- Capurro, R. (2009). *Contribuições para uma ontologia digital* [Texto apresentado no IIIº Colóquio Internacional de Metafísica (CIM), entre 20 e 24 de abril, 2009, em Natal/Brasil]. Disponível em:
http://www.capurro.de/ontologiadigital_pt.html. Acessado: 10/10/2010.
- Chiarelli, T. (2001). Considerações sobre o uso de imagens de segunda geração na arte contemporânea. In R. Basbaum (org.). *Arte contemporânea brasileira*. Rio de Janeiro: Marca d'Água.
- Clua, L. R. M. (2011). *A Mansão de Quelicera: Uma investigação sobre design de jogos com fins pedagógicos*. (Dissertação de mestrado junto ao Departamento de Artes e Design), PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2011.
- Crespo, D. S. (2003). Taller Narrativa Digital [transcrição de conferencia]. *Narrativas y Videojuegos*, Sevilla, janeiro de 2003.
- Eskelinen, M. (2005). *Towards Computer Game Studies. Eletronic Book Review*. Disponível em:
http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebr?essay_id=eskelinen&command=view_essay.
Acesso: 24/01/2005.
- Fink, E. (1966). *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Minuit.
- Gadamer, H. (1996). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- Gadamer, H. (1977). *Verdad y metodo*. Salamanca: Sígueme.
- Gaspar, D. (2011). *Jogando & aprendendo: proposta para o uso de um jogo eletrônico educativo sobre história da arte*. CONFAEB. Brasília: FAEB, 2006. Disponível em:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001545/154564POR.pdf>. Acesso: 20/05/2011.
- Huizinga, J. (1999). *Homo Ludens*, (4.ª ed.). São Paulo: Perpsectiva.

- Leontiev, A. (2001). Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: L. S. Vigotski, A. R. Luria & A. N. Leontiev (eds.). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*, (9.ª ed). São Paulo: Ícone.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Murray, J. H. (2003) *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP e Itaú Cultural.
- Petry, L. C. (2011). *Aspectos Ontológicos dos Metaversos e Games*. Disponível em <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46736.pdf>. Acesso: 05/08/2011.
- Rosado, J. (2009a). Jogos eletrônicos: delineando novos espaços de aprendizagem. (Dissertação de mestrado). Universidade do Estado da Bahia/UNEB.
- Rosado, J. (2009b). A Mansão de Quelícera e a aprendizagem escolar. In *SBGames*. Rio de Janeiro: SBGames.
- Santaella, L. (2005). Games e comunidades virtuais. *Canal Contemporâneo: tecnopolíticas*. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas>. Acesso: 25/01/2005.
- Sosnowski, K. (2010). Os jogos computacionais como objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais. In a. C. Kirst & M. C. Rosa (Org.). *O objeto pedagógico na formação de professores de artes visuais*. Florianópolis: UDESC.
- Rushkoff, d. (1999). *Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos*. Rio de Janeiro: Revan.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the internet*. New York: Simon & Shuster Paperbacks.
- Vargas, A., & Bahia, A. B. (2008). The game as an aesthetic experience. In *Summer Institute on Imaginative Education*. Vancouver: Simon Fraser University.

i Esteve em eventos nacionais e internacionais de: ANPAP e CONFAEB, ambos em Brasília; INSEA on SEA (International Society of Education through Art), em Estocolmo; Virtual Educa, em Miami; Luces del Labirinto, em Madri; II Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, da UNEB; Interfaces Artísticas no Contexto do Ensino de Arte, UFSC; conferência do grupo *Imaginative Education* (Simon Fraser University), no Canadá.

ii Ana Beatriz Bahia (2006; 2008b), Antonio Vargas e Ana Beatriz Bahia (2008), Katyúscia Sosnowski (2010), Janaina Rosado (2009a; 2009b) e Débora Gaspar (2006).

iii Era reduzido o acesso à Internet nas escolas públicas brasileiras. Segundo o senso escolar de 2006, apenas em 19,02% das escolas públicas estavam conectadas na época.