

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

**INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTE DRAMÁTICA**

**PRESS START:
AULA DE TEATRO COMO JOGO DIGITAL**

Marcelo Fantin Niemxeski

**Porto Alegre
2015**

Marcelo Fantin Niemxeski

**PRESS START:
AULA DE TEATRO COMO JOGO DIGITAL**

Monografia apresentada como exigência
para obtenção do grau de Licenciatura em
Teatro da UNIVERSIDADE FEDERAL DO
RIO GRANDE DO SUL.

Orientadora: Prof. Dra. Adriana Jorge Lopes
Machado Ramos

**Porto Alegre
2015**

Aos professores: Fernanda Possamai Bastos, Francisco de Assis Almeida Júnior e Vera Lúcia Bertoni dos Santos por me incentivarem a iniciar, permanecer e concluir minha formação universitária.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao apoio dos meus familiares e amigos e a dedicação de meus professores.
E é claro, a paciência de todos. Eu sei que dei muito trabalho. Desculpa qualquer coisa.

"Um ponto de consenso sobre jogos na escola é a necessidade de ter a orientação de um professor bem treinado. O fato de que a maioria dos educadores não joga vídeo games, mas os estudantes sim, é a fonte de uma grande desconexão."

Wanderley Wang, p. 8

RESUMO

Neste trabalho pretendo investigar as possibilidades de inserção de conteúdos e conceitos contidos em jogos digitais em aulas de Teatro. Apesar de já ter, empiricamente, incorporado elementos desta natureza nas minhas práticas como docente, é a partir deste trabalho que busco identificar teoricamente os caminhos a serem percorridos para encontrar os elementos essenciais dos jogos eletrônicos para um bom aproveitamento destes nas aulas de Teatro. Ambas as áreas tem muito a ganhar nesta interação. Os jogos digitais tomam espaço na mídia e na indústria justamente por incorporar varias formas de arte e tecnologia. O teatro, especialmente na licenciatura (área que me compete), tem muito a ganhar se usufruir das possibilidades de se apropriar de outras mídias e culturas para a sala de aula.

Palavras-chave: Teatro, jogos digitais, educação.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Charge de figuras políticas jogando bagatelle.....	13
Figura 2 -Mesa de bagatelle portátil, um elo para o pinball.....	14
Figura 3 - Pinball Contact.....	14
Figura 4 - Cartaz de divulgação do Humpty Dumpty.....	15
Figura 5 - Humpty Dumpty e os primeiros flippers em um pinball.....	15
Figura 6 - NIMROD.....	16
Figura 7 - Comparação de personagens de "Mad Men" e "L.A. Noire".....	21
Figura 8 - "Dear Esther".....	23
Figura 9 - "Gone Home"	24

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1 O JOGO COMO PARTE DA CULTURA.....	8
1.2 A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	12
1.3 A MINHA HISTÓRIA COM OS JOGOS.....	17
1.4 OS JOGOS DIGITAIS E SUAS FACETAS.....	19
1.5 OS JOGOS NAS AULAS DE TEATRO.....	24
1.6 OS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO.....	27
2 JUSTIFICATIVA.....	30
3 METODOLOGIA.....	33
3.1 BUSCA POR "BONS JOGOS"	33
3.2 ADAPTAÇÃO PARA A AULA.....	34
4 CONCLUSÃO.....	40
REFERÊNCIAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

O jogo está presente em nossas vidas, em nossa cultura, em nossas aulas. E vem evoluindo e se apresentando, cada vez mais, de formas quase irreconhecíveis. Para acompanharmos a evolução dos jogos precisamos identificar, ou pelo menos tentar, a sua essência, para, a partir deste ponto, buscar suas formas mais atuais e incorporá-las em nossas práticas.

1.1 O JOGO COMO PARTE INTRÍNSECA DA CULTURA

Acredito que seja impossível definirmos qual foi o primeiro jogo, até porque o conceito de jogo pode ser muito discutido. A própria palavra abre espaço para uma grande discussão. No português encontraremos palavras distintas para jogar, brincar, competir, apostar, diversão, peça de teatro, atuar e ludibriar. Mas quando analisamos outros idiomas encontramos similaridades e contradições. Até mesmo no português encontramos algumas desses equívocos, como por exemplo, na frase "Vamos jogar bola!".

De acordo com nossa cultura e a popularidade do futebol, podemos presumir que o "jogar bola" se refere ao esporte futebol. Porém, esta mesma frase pode estar se referindo, ou a algum outro esporte, dependendo da bola a que se refere, ou a uma brincadeira de bola qualquer que seja popular o suficiente entre os indivíduos em questão. Basta-se mencionar a palavra "bola" que logo se subentende de qual jogo/brincadeira se trata.

Quando a palavra jogo está se referindo a esportes, temos na verdade um significado referente à coletânea de regras e normas atribuídas a uma brincadeira. Neste sentido de atribuição de regras, podemos nos referir também ao jogo de copos, jogo de talheres ou jogo de ferramentas, dando a entender que os objetos mencionados correspondem a um conjunto, a um coletivo que respeita alguma regra, alguma característica entre si, sendo de caráter funcional ou ornamental.

Se alteramos a frase para "Vamos jogar a bola!" alteramos o significado de jogo/brincadeira para um sinônimo de arremessar. Esta ideia de movimento está na

origem da palavra jogo.

"o movimento rápido deve ser considerado o ponto de partida concreto de muitos dos vocábulos que designam o jogo" (HUIZINGA, 2008, p.42-43)

Podemos ver o reflexo deste significado em expressões como "jogo de cintura", dando um sentido de movimento ou flexibilidade para a palavra jogo.

Como apresentado acima, a palavra jogo pode tanto representar ideias de movimento, flexibilidade, brincadeira, quanto rigor, regras e coleção. Ainda podemos explorar os significados desta palavra para o universo infantil, visto que em alguns idiomas a palavra jogo, ou brincar (aqui vistos como sinônimos), são literalmente descritos como "coisas de crianças". Ou seja, o que a criança faz, naturalmente leva este tom de brincar, seja qual for a atividade.

"O que faz lembrar a hipótese de Platão segundo a qual o jogo teve origem na necessidade de saltar que se verifica em todas as criaturas jovens, tanto animais quanto humanas" (HUIZINGA, 2008, p.43)

A palavra jogar também pode ser encontrada se referindo a atividades da nobreza, no caso "a nobreza brinca de fazer as coisas". Por exemplo, podemos ter frases como "Você brincou de jantar com sua família" ou "O Imperador brincou de guerra com seus inimigos" ou até mesmo "O Rei brincou de morrer". Nestes casos a superioridade do ser nobre é expressado no termo brincar com qualquer coisa mundana.

[...] a extraordinária seriedade e profunda gravidade do ideal japonês de vida é mascarada pela ficção elegante de que tudo não passa de jogo. Tal como a Chevalier da Idade Média cristã, o Bushido japonês formou-se quase inteiramente no interior da esfera do jogo, e foi consignado em formas lúdicas. [...] A ideia convencional é que as classes mais altas apenas "brincam" ou "jogam" em tudo quanto fazem. (HUIZINGA, 2008, p.40)

A palavra jogo pode ter uma infinidade de significados no momento em que concebemos que jogo pode se referir tanto a movimento e flexibilidade quanto a rigor, regras e normas. Ainda é possível encontrar referências para significados de competição, de guerra, de carnificina, além de brincadeira, jogos e atividades infantis, como já mencionado. É possível até encontrar significados relacionados a temas eróticos em línguas primitivas.

A raiz verbal koani indica os jogos infantis, sem estar ligada ao nome de qualquer jogo especial: designa jogos infantis em geral. Contudo, quando se trata dos jogos dos adultos ou mesmo dos adolescentes, o termo koani não é mais usado, embora se trate dos mesmos jogos. Por outro lado, é curioso que koani volte a aparecer com um significado erótico, especialmente para indicar as relações ilícitas. (HUIZINGA, 2008, p.38)

O que é mais próximo ao nosso idioma é o significado latino de ludus. Mas isso não soluciona a pluralidade de significados da palavra jogo, já que

"Ludus abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar" (HUIZINGA, 2008, p.41)

O curioso é que a palavra jogo, em si, tem origem em jocus. Assimilando também todos os significados de jocar, que pode ser interpretado como fazer humor ou contar piadas.

Em todas essas línguas, desde muito cedo, ludus foi suplantado por um derivado de jocus, cujo o sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral. É o caso do francês jeu, jouer, do italiano gioco, giocare, do espanhol juego, jugar, do português jogo, jogar. (HUIZINGA, 2008, p.42)

Baseado na origem da palavra jogo encontramos tantos significados que se hoje levamos em consideração todas as possibilidades para classificá-la, encontramos argumentos para enquadrar qualquer atividade como tal, por que, de certa forma, o jogo é uma forma de interpretar o mundo a nossa volta, e por isso, em diversas culturas encontramos algo que pode ser considerado de grande seriedade mas que para outras culturas é considerado um jogo.

Guerras e rituais são, por algumas culturas, referidos como jogos, seja pela relação de regras e normas nos procedimentos para devidos eventos ocorrerem, ou por seu caráter de simulação, representação de algo, como no caso de rituais religiosos. Não é a toa que jogos de tabuleiro como o xadrez, e todas as suas variações, são representações do campo de batalha, e jogos como Senat apresentam temáticas ritualísticas religiosas.

Os desenhos existentes no tabuleiro teriam utilidade para os

mortos no seu caminho na outra vida. O Senat (ou Senet) era conhecido como "Jogo de passagem da alma para outro mundo". Tanto é verdade, que é citado no conhecidíssimo "Livro dos Mortos" egípcio. O jogo simbolizaria a luta da alma do jogador contra o mal ou com as forças inimigas, que vagam no Nada (<http://www.jogos.antigos.nom.br/senat.asp>)

Levando em consideração o fato de algo ser considerado ou não jogo pode depender apenas da forma como a atividade é praticada. Podemos considerar que o significado do jogar/brincar está mais ligado ao universo paralelo criado em torno da atividade do que na essência dela. Quando se brinca ou se joga, os participantes se tornam outra coisa além de si mesmos, o espaço à sua volta, se torna um espaço além do ali presente, e até mesmo o tempo que ali se passa, torna a passar de forma diferente.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (HUIZINGA, 2008, p.33)

E é por este motivo que atividades não necessariamente relacionadas ao lúdico podem passar a ser jogáveis. A lógica inversa também pode ser aplicada, podemos participar de um jogo sem considerá-lo um jogo. O jogador que entra no jogo, mas que não compartilha do universo paralelo criado pelos jogadores, acaba deixando de ser um jogador e passa ser apenas um indivíduo no meio do evento.

Se observarmos os animais selvagens, podemos constatar que o jogo pode ser considerado até mesmo antecedente à cultura, é algo inato que acompanha os animais e os seres humanos também. O brincar de animais selvagens nada mais é do que uma suspensão da realidade para que estes animais pratiquem atividades que serão úteis mais tarde em suas fases adultas, como caçar e brigar.

É por este motivo de suspensão da realidade e possibilidade de simulação de eventos que o jogar e brincar ganham grande importância no aprendizado, seja de indivíduos jovens, como de filhotes de animais selvagens e crianças que brincam para aprender elementos básicos de equilíbrio e movimentação; ou indivíduos

adultos, como os atores de um espetáculo que se redescobrem em seus personagens, e o público, que, no momento em que compartilham do universo criado no evento teatral, passam a fazer parte deste jogo de simulação e usufruem das reflexões dos personagens e suas interpretações.

1.2 A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Antes de abordarmos a história evolutiva dos jogos eletrônicos, gostaria de fazer algumas considerações em relação a definições e nomenclaturas.

Primeiramente diferenciar o que é eletrônico e o que é digital. Segundo a Conarq (conselho nacional de arquivos)

Um documento eletrônico é acessível e interpretável por meio de um equipamento eletrônico (aparelho de videocassete, filmadora, computador), podendo ser registrado e codificado em forma analógica ou em dígitos binários. Já um documento digital é um documento eletrônico caracterizado pela codificação em dígitos binários e acessado por meio de sistema computacional. Assim, todo documento digital é eletrônico, mas nem todo documento eletrônico é digital.

(<http://www.documentoseletronicos.arquivonacional.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=10>)

Ou seja, quando me refiro a jogos eletrônicos estou considerando todos os jogos que utilizam sistemas eletrônicos sendo eles de representação analógica ou digital.

A segunda definição que quero mencionar é a de videogame. Os jogos eletrônicos são compostos por 1) um meio físico no qual o jogador insere seus comandos, 2) um centro de processamento que interpreta esses comandos e 3) uma interface que reproduz as consequências desta interação.

Seguindo esses princípios, o videogame é uma classificação de jogos que utilizam o vídeo como interface de reprodução das consequências da interação. É comum no Brasil o termo videogame ser considerado sinônimo de console, que é o aparelho que reproduz o videogame. Assim como no caso da TV, no qual o televisor reproduz as televisões, a mesma confusão ocorre com os consoles que reproduzem videogames. Vale salientar que não são apenas os consoles que são capazes de reproduzir videogames, celulares e computadores também são plataformas capazes

de fazê-lo.

Definir qual foi o primeiro jogo eletrônico é um tanto complicado, mas um ponto de partida são os jogos ao ar livre. Jogos como críquete e bocha, com o passar dos anos começaram a ter adaptações para jogos de salão, o que gerou jogos como o boliche. Os jogos de salão, por sua vez, passaram a gerar adaptações para jogos de mesa, como o bagatelle e o biliar. São nessas adaptações dos conceitos de pinos, bolas e caçapas que nasce o pinball.

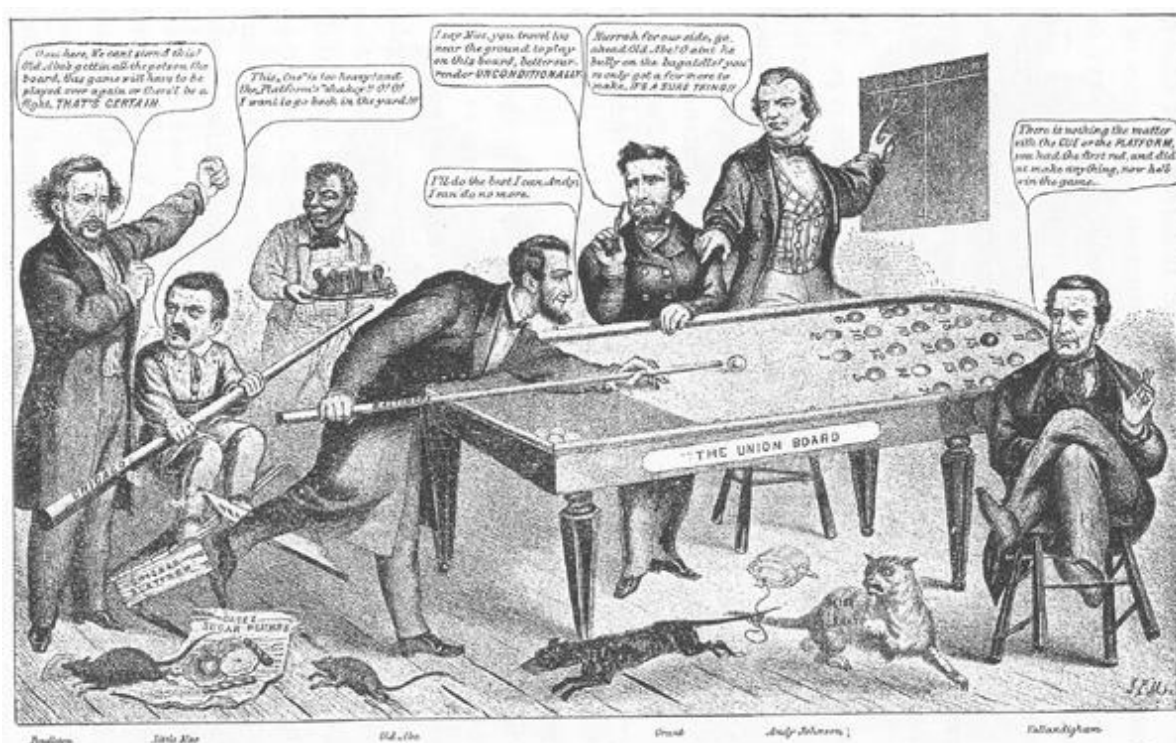


Figura 1 - Charge de figuras políticas jogando bagatelle

O pinball tem este nome por causa do pino que impulsiona a bola para que o jogo inicie. Em seu antecessor, o bagatelle, a bola era acertada por um taco, como no biliar. Quando a bola entra em jogo a inclinação da mesa faz com que a bola role em direção ao jogador, e neste trajeto ela colide com diversos pinos fixos e eventualmente acertará uma caçapa. A pontuação é definida pela caçapa em que a bola cair. Este pino de lançamento passa a ter um mecanismo de mola para que o jogador puxe o pino com a intensidade desejada para impulsionar a bola.



Figura 2 - Mesa de bagatelle portátil, um elo para o pinball

Em 1933 a máquina de pinball Contact apresentou componentes eletrônicos, luzes para atrair os jogadores e mecanismos que devolviam a bola ao jogo depois dela ter caído em uma das caçapas, proporcionando uma partida com a possibilidade de atingir mais caçapas em apenas um lançamento.



Figura 3 - Pinball Contact

Em 1947 a maquina Humpty Dumpty adiciona pás controladas pelo jogador por mecanismos eletrônicos, aumentando a influência da habilidade do jogador mais do que a sorte. Estas pás são chamadas de flippers, por isso as máquinas começaram a ser chamadas de fliperamas.



Figura 4 - Cartaz de divulgação do Humpty Dumpty



Figura 5 - Humpty Dumpty e os primeiros flippers em um pinball

Com a popularidade dos fliperamas surgiu mais uma confusão de termos no Brasil. É comum ouvir o termo fliperama como sinônimo de casa de jogos eletrônicos ou para qualquer máquina do gênero, porém, os gabinetes de jogos eletrônicos destes estabelecimentos são chamados de arcades, ou menos popularmente de jogos de arcadas.

No mesmo ano de 1947 Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann desenvolvem um jogo que se aproximava da idéia que temos de videogame. Inspirado na tecnologia de radares, o jogo consistia em simular lançamento de mísseis em alvos. O jogo utilizava um tubo de raios catódicos como interface e seu processamento não apresentava componentes digitais.

No ano de 1951 temos a primeira representação de um jogo através de componentes digitais. O computador NIMROD criado por Ferranti foi especificamente desenvolvido para jogar o jogo Nim e pesava cerca de uma tonelada.

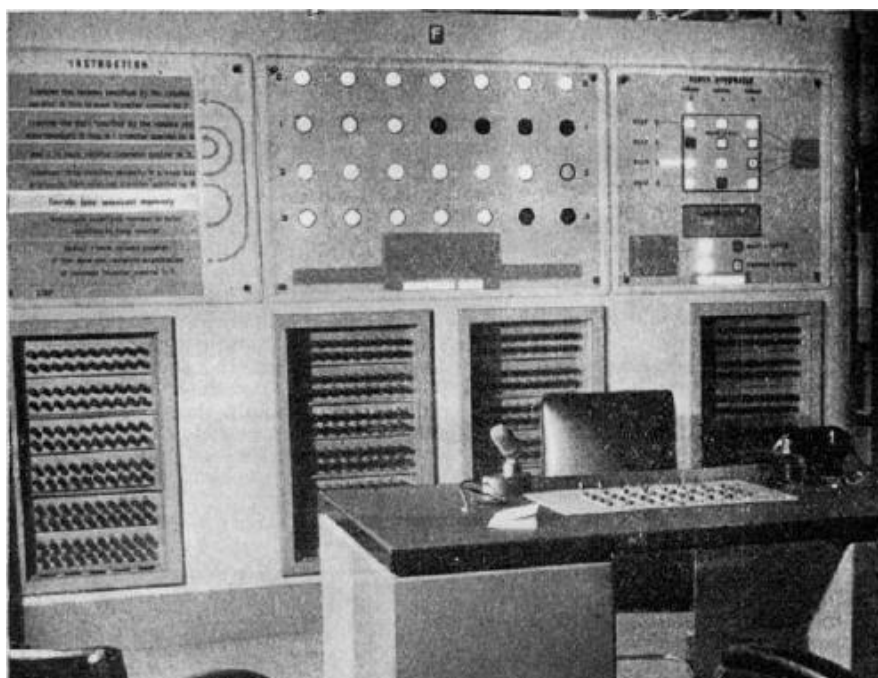


Figura 6 - NIMROD

Nos anos seguintes jogos como OXO (1952), Tennis for Two (1958) e Spacwar! (1962) foram criados por estudantes universitários em laboratórios de pesquisa em tecnologia demonstrando a presença do entretenimento no desenvolvimento das capacidades dos computadores. Do ano de 1966 até o ano de

1968, Ralph Baer desenvolveu um protótipo de console chamado Brown Box, que em 1972 foi lançado com o nome de Odyssey, que era capaz de executar vídeo jogos digitais conectando-o ao seu televisor caseiro.

Neste ponto chegamos mais próximos do que entendemos como jogo digital hoje em dia. Iniciam-se as gerações de consoles, nas quais surgem grandes empresas que lideram o mercado até hoje.

1.3 MINHA HISTÓRIA COM OS JOGOS

A minha infância foi muito marcada pelos videogames e incentivada pela companhia de meus dois irmãos mais velhos. O nosso primeiro console foi o Mega Drive, um videogame de 16 bits da marca Sega, que era concorrente da famosa marca Nintendo, que apresentava seu console também de 16 bits, o Super Nintendo. O Super Nintendo com certeza era mais popular e a grande maioria dos jovens começou jogando em um Nintendinho, console de 8 bits que antecedia o Super Nintendo. O mascote da Nintendo é mundialmente famoso, e até mesmo pessoas não familiarizadas com este universo dos jogos eletrônicos podem reconhecer o Mario, o encanador que protagoniza uma das franquias mais rentáveis do universo dos games. Já a SEGA, tem como mascote o Sonic, um ouriço azul extremamente rápido que também pode ser reconhecido com facilidade, aparecendo em desenhos animados, histórias em quadrinhos e animações de longa metragem, mas não se compara a popularidade do Mario, que já foi até interpretado em um filme.

O meu segundo console foi o Playstation, da Sony, representando a nova geração de consoles de 32 bits. O Playstation é um marco na história dos videogames, pois é nessa geração que os jogos com gráficos em três dimensões e os jogos vendidos em CDs são popularizados, o que proporcionava uma experiência muito diferente dos antigos videogames. O fato de o Playstation utilizar a mídia de CDs fazia dele também um tocador de CDs de música, o que aumentava suas possibilidades de entretenimento.

Grande parte dos jogadores de Super Nintendo e Mega Drive encontraram um fim na rivalidade, Sega versus Nintendo, neste console da Sony, pois a alternativa da Sega, o Sega Saturn não fez sucesso, e a opção da Nintendo era o

Nintendo 64, que levava este nome por apresentar 64 bits, porém seus jogos ainda eram vendidos em cartuchos, o que o tornava uma opção mais cara.

Em paralelo, joguei muitos jogos para computador, que tinham gêneros de jogos só encontrados para computadores, como por exemplo, os jogos on-line, ou seja, que podiam ser jogados com outras pessoas via internet. Outro gênero só encontrado nos PCs, por necessitar do uso do mouse para jogar, era o RTS (Real Time Strategy), em que o jogador deve criar estratégias e administrar diversos recursos ao mesmo tempo para cumprir seus objetivos.

Outro gênero restrito aos PCs, são os jogos de simulação, no qual o jogador é colocado em uma situação que simula o real. Uma das franquias famosas deste gênero de jogo era o Flight Simulator, em que o jogador assume o controle de um avião, e necessita o uso de muitos botões, necessitando assim o uso do teclado.

Nos anos 2000, adquiri um console da nova geração lançada, o Playstation 2, da Sony, com 128 bits, que assumiu o mercado de vez com jogos em DVD e o início da possibilidade, mesmo que não tão popular, de jogar via internet no console. Assim como seu antecessor, o Playstation 2 proporciona entretenimento além dos jogos, pois seu leitor de DVD permite assistir filmes e ainda ouvir música no videogame.

Temos também os consoles Sega Dreamcast e o Nintendo GameCube, ambos também de 128 bits das empresas SEGA e Nintendo respectivamente, porém não fizeram grande sucesso ambos sendo superados pelo novo console da Microsoft, que produzia jogos para computador, o Xbox.

Hoje ainda encontramos nas lojas o Xbox 360, da Microsoft, o Playstation 3, da Sony, e o Nintendo Wii, da Nintendo, todos eles consoles da geração anterior. Estes consoles são considerados centro de entretenimento por sua variedade de funções e se equiparam aos computadores por seus potentes processadores. Hoje é possível ouvir música, ver filmes, ver notícias, baixar conteúdos, conversar com os amigos, tudo através dos consoles, pois além de terem acesso a internet, o Xbox 360 e o Playstation 3 possuem suas próprias redes on-line, a Xbox-Live e a PSN (Playstation Network).

Apesar de nesta geração o Playstation 3 utilizar a mídia Blue-ray, e poder assistir filmes desta mídia no console, seu preço elevado não lhe garantiu o primeiro lugar nas vendas, mas me conquistou com seus jogos exclusivos que seguem as franquias já presentes nos consoles anteriores, Playstation 1 e 2. Já o Xbox 360 com

grande capacidade gráfica, mas que ainda utiliza a mídia DVD conquistou apenas o segundo lugar, apesar de ser extremamente popular. Quem conquistou o mundo nas vendas foi o Nintendo Wii, com uma nova proposta para a interação com o videogame. Buscando atingir um público alvo maior, o Wii apresenta um controle com sensores de movimento que destroem aquela imagem de jogadores sedentários naufragados no sofá em frente à TV e incentiva uma interação em grupo, proporcionando diversão para toda a família.

Este movimento no mercado de games está sendo seguido por outras produtoras, até mesmo a Microsoft e a Sony estão produzindo periféricos para seus consoles, para que esta interação ativa seja possível em seus produtos. O Playstation 3 lança o Playstation Move, um controle semelhante em aparência e tecnologia ao controle do Wii, e o Xbox 360 lança o Kinect, um conjunto de sensores que identificam os movimentos do jogador sem a necessidade de controle.

Na última geração de consoles, que já está completando dois anos, os principais representantes são: o Playstation 4, da Sony, o Xbox one, da Microsoft e o Wii U, da Nintendo. Os potenciais desta geração ainda estão sendo descobertos com os lançamentos de novos jogos, mas o que se pode dizer é que estes consoles são máquinas potentes que se comparam com o potencial de grandes computadores. O conceito de central de entretenimento se expande ao ponto do hibridismo de computador/console, e a prova disso é a Steam Machine, console da Valve que desenvolveu o sistema Steam para os PCs e que é o grande monopólio na distribuição de jogos em mídia digital nesta plataforma.

1.4 OS JOGOS DIGITAIS E SUAS FACETAS

Atualmente as fronteiras entre PCs e consoles ficam cada vez mais estreitas. A tecnologia evolui rapidamente, as capacidades de processamento aumentam a cada ano proporcionando grande liberdade para a criatividade dos game designers, com isso os gêneros de jogos e os conceitos encontrados nos jogos acabam se mesclando com outras mídias.

Para exemplificar tais conceitos, citarei alguns jogos que podem apresentar uma mistura de gêneros ou mecânicas que acabam transformando-os em algo que talvez nem seja mais considerado um jogo, apesar de compartilharem as mesmas

raízes de desenvolvimento.

O jogo "L.A Noire" lançado em 2011 para PC, Playstation 3 e Xbox 360 é considerado um jogo de ação e mistério, mas ele é mais conhecido por apresentar propositalmente uma estética cinematográfica, e por causa desta peculiaridade ele foi o primeiro jogo a ser apresentado no festival Tribeca de cinema.

É comum os jogos digitais contemporâneos apresentarem dezenas de minutos, ou até mesmo horas, de animação em computação gráfica, conhecidas como CGs, para que durante a jogatina o jogador acompanhe a história que o jogo quer contar.

Todas as partes predefinidas da história presentes em um jogo, isto inclui as CGs, podemos chamar de narrativa embutida. Em contraponto, quando o jogador assume o controle do jogo, suas ações podem ser as mais variadas e as consequências destas ações é que constroem a narrativa emergente do jogo. Ou seja, quando você enfrenta o dragão para salvar a princesa, todos os jogadores que forem bem sucedidos verão a CG da princesa sendo resgatada nos braços do herói, o que é uma narrativa embutida, pré definida pelos desenvolvedores, porém cada jogador enfrenta o dragão de uma maneira, com alguma estratégia ou equipamento diferente, e, se cada jogador contar como foi sua batalha teremos versões diferentes do mesmo evento.

Os desenvolvedores do jogo podem planejar as opções de equipamentos disponíveis aos jogadores ou os movimentos que podem ser feitos, mas no fim das contas é o jogador que constrói a narrativa do combate e isso é chamado de narrativa emergente.

Voltando a "L.A Noire", este jogo de investigação policial ambientado em Los Angeles de 1947 apresenta uma estética de film noir. Toda a proposta do jogo funciona em torno dessa estética e dos ângulos de câmera em que o jogador acompanha a história.

Se tratando de narrativa emergente e narrativa embutida, podemos dizer que "L.A Noire" está mais focado na embutida, na sua história roteirizada, e apresenta uma enorme quantidade de CGs que conduzem a jogatina para uma apreciação do enredo. Os momentos de interação que podem gerar consequências diferenciadas apresentam focos de câmera muito semelhantes aos vistos no cinema. Não é a toa que muitos dos personagens do jogo foram interpretados por atores da série "Mad Men", série essa que se passa na Nova York de 1960.



Figura 7 - Comparação de personagens de "Mad Men" e "L.A. Noire"

"L.A. Noire" não está mais sozinho no currículo de jogos digitais do festival de Tribeca. Em 2013 "Beyond Two Souls" também se apresentou no festival, com a atuação de Ellen Page e Willem Dafoe.

Um filme baseado em um jogo, ou um jogo baseado em um filme não é nada incomum, mas quando um jogo se apresenta em uma sala de cinema ou quando um filme é vendido como um jogo digital é que a discussão começa. Este hibridismo causa confusão e o nascimento de alguns termos como filme interativo e jogos cinematográficos.

No fundo o que está se descobrindo é que existem poucas, mas importantes, diferenças entre estas mídias. Quando se trata de um jogo, devemos levar em consideração que a interação pode ter como consequência o fracasso. Quando jogamos, temos a possibilidade de ganhar, perder ou empatar. Em um filme, é inevitável, o roteiro irá se cumprir. É puramente narrativa embutida. É neste ponto que quero trazer para a comparação o teatro, pois, de certa forma, temos a narrativa embutida, roteirizada que nos conduz pela história, mas temos a narrativa emergente, da relação com o público, do momento presente, da troca de ação e reação que faz do espetáculo um momento único a cada apresentação. É deste ponto de vista que gostaria de aproximar a natureza dos jogos digitais e do teatro. Ambos apresentam um fator de correspondência imediata, tanto na relação ator/público quanto na relação jogador/jogo.

Quando se joga um jogo, você está, assim como quando lê um livro, conversando com o desenvolvedor. Os caminhos definidos pelos game designers para que o personagem principal percorra já foram definidos, e as possíveis escolhas também. É como ler um livro em que podemos tomar decisões e ignorar uma ramificação da história e seguir outra. A diferença entre ter matado o dragão, tê-lo aprisionado, ou tê-lo adestrado, se estiver se tratando de um bom jogo, afetará eventos futuros.

Nos antigos livros-jogo, que nasceram na década de 1960, a leitura tomava o rumo para onde o leitor escolhesse, o seja, ao final de cada trecho havia uma escolha: Caso queira investigar o assassinato por conta própria vá para a página 58, caso queira apresentar seu testemunho vá para página 18, caso queira ignorar o ocorrido vá para página 32. Dependendo da escolha do leitor, você talvez nunca leia os desfechos de eventos que não foram suas escolhas. Ou seja, neste tipo de desenvolvimento de narrativa, na qual se dá espaço para a narrativa emergente, é necessário escrever 300 páginas para que o leitor siga uma história de 100 páginas, e outros leitores tenham histórias de mesma duração porém com desfechos diferentes. É recorrente que pontas soltas da história se entrelacem e o desfecho seja comum a todos, ou pelo menos uma pequena variação de desfechos. É como uma jornada com um objetivo, porém os caminhos são variados.

No teatro, de uma forma geral, seguimos um roteiro que conduz os espectadores para o desfecho da trama. As interações com o público podem ser das mais variadas, mas até onde eu conheço, nenhum evento teatral depende da ação bem sucedida do público para que o espetáculo não fracasse. É necessário a presença do público, e, em alguns casos, é obrigatória a interação do público de forma ativa, porém se esta interação não ocorrer da forma esperada, o que é o mais comum de ocorrer já que previsões raramente se cumprem, o espetáculo seguirá até seu desfecho.

O jogo digital "Dear Esther" com sua versão final lançada para PC em 2012, trouxe mais elementos para esta discussão. É questionado se "Dear Esther" pode ser considerado um jogo digital ou um vídeo interativo.

Em "Dear Esther" o jogador controla um personagem que perambula por uma ilha e enquanto ouve uma narração que conta a história do passado do protagonista e sua relação com a Esther. De acordo com a exploração da ilha pelo jogador, a cada local que você conhece uma nova parte da narração é contada. Obviamente se

o jogador não interagir, nada ocorre, mas não há como fracassar. Talvez se perder na ilha? Demorar um pouco mais para ouvir todos os trechos? Perder algumas partes da história? Isso pode alterar a experiência mas dificilmente pode ser considerado um fracasso.

Em "Gone Home" encontramos uma discussão muito semelhante. A protagonista chega na casa de sua família depois de muito tempo afastada, e quando entra percebe que a casa está vazia. Explorando o ambiente o jogador vai descobrindo o que ocorreu enquanto a protagonista esteve fora. A experiência é definida como um vídeo game de história interativa de aventura em primeira pessoa. Este nome apresenta tantos conceitos que fica difícil de entender o que é "Gone Home". O fato de mencionar os termos, vídeo game e história interativa é redundante. Podemos dizer que é um vídeo game focado na história, na narrativa embutida, ou uma história interativa, um vídeo interativo. A questão é que os conceitos se misturam e fica cada vez mais difícil de rotular tais produtos.

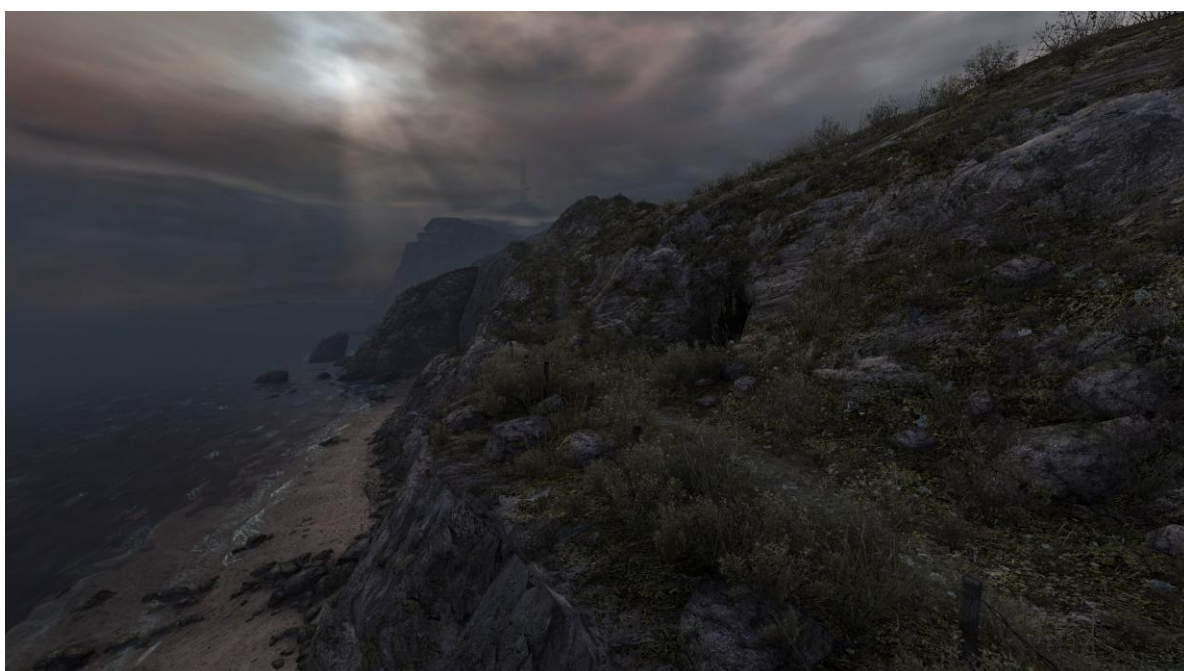


Figura 8 - "Dear Esther"



Figura 9 - "Gone Home"

Um último ponto que gostaria de ressaltar sobre toda essa mistura de artes entre, cinema, teatro, literatura e jogos digitais, é que os quebra-cabeças sempre foram considerados jogos, com um caráter principalmente de passatempo, mas não se questiona sua classificação como jogo. Mesmo que não apresente uma possibilidade de fracasso. Montar um quebra-cabeças é uma questão de tempo, tempo este determinado por sua habilidade, mas havendo paciência a conclusão é inevitável. A desistência na conclusão de um quebra-cabeças só se dá pelo desinteresse do jogador, o que pode ser comparado com um espectador que abandona o teatro ou a sala de cinema sem ter visto o final da peça ou do filme.

1.5 OS JOGOS NAS AULAS DE TEATRO

Hoje em dia é muito difícil dissociar uma aula de teatro com jogos. Acho que o primeiro referencial teórico que tive sobre esta relação teatro/jogo foi a de Peter Slade. A concepção do valor do jogo infantil de Slade é um dos primeiros passos para o desenvolvimento do que seriam os jogos dramáticos, e, mais tarde, o estudo de Viola Spolin no conceito de jogos dramáticos.

Nas intervenções em sala de aula nos estúgios e nas oficinas que, tanto eu,

quanto meus colegas de curso, praticamos, era comum vermos "Jogos Teatrais: Fichario de Viola Spolin" ou "Jogos para atores e não atores" de Boal em nossas mãos, para fazermos uma seleção de jogos e atividades para nossas aulas.

Também é muito comum recorrer a toda e qualquer cantiga e brincadeira de roda de nossas infâncias ou de qualquer outra pessoa que possa nos abastecer com este tipo de conteúdo.

E porque esta preocupação em adquirir a maior quantidade de atividades lúdicas? Uma aula de teatro precisa de atividades lúdicas?

Imediatamente podemos responder que o teatro por ser uma arte e exigir criatividade e cooperação dos indivíduos envolvidos, as atividades lúdicas suprem tais exigências perfeitamente, mas ironicamente estas mesmas atividades lúdicas não seriam úteis para qualquer matéria? Não seria útil atividades lúdicas em toda e qualquer forma de ensino? Mas quando pensamos em matemática, português, física, química ou biologia, as atividades lúdicas parecem que apenas ocupam um espaço de alívio para mais tarde seguir com os verdadeiros exercícios de aprendizado.

Acredito que toda atividade de aprendizado tem maior aproveitamento quando executada de forma lúdica. E as aulas de teatro são portas abertas para o desenvolvimento de aulas diferenciadas dentro das escolas. Acredito que pelas diversas semelhanças e proximidades na relação teatro e jogo, a prática de atividades lúdicas, jogos dramáticos e jogos teatrais soa completamente natural, e o salto necessário para incluir conteúdos provenientes de jogos digitais é muito mais sutil do que se parece.

Os conceitos presentes nos bons vídeo games que ainda serão citados neste trabalho, no intuito de serem adaptados para práticas docentes, já são utilizados nas aulas de teatro de uma certa forma inconsciente. A conscientização destes mesmos e a inclusão de outros podem tornar a aula mais próxima da cultura dos alunos.

É preciso que percebamos as novas tecnologias e o que os jovens de hoje consomem para podermos adaptar as aulas, sejam elas quais forem, para o público que hoje habita as escolas.

Eu sei o quanto é encantador ensinar uma cantiga de roda para uma turma de alunos que nunca parou para fazer tal tipo de atividade, mas também sei o quanto é poderoso entrar no ritmo dos alunos, no universo de uma geração que já não é mais a minha. Não que eu seja velho, mas sabemos que hoje em dia dez anos representa

muita coisa se tratando de moda, tendências, sucessos do universo POP.

"O que mais incomoda é que, mudando o mundo freneticamente à volta, a escola continue paralisada e, mesmo assim, imagine-se local de mudança..." (DEMO, 2007, p.24)

Segundo a lei de Moore o número de componentes eletrônicos dobra a cada dois anos, e com isso a capacidade de processamento e a quantidade de informação digitalizada. Apesar de indícios de que este ritmo não se mantenha desenfreadamente, de 1965 até 2005 os valores corresponderam com a lei. Ou seja, em dois anos o volume de informação e a capacidade de processá-las dobra, tornando tecnologias e costumes obsoletos rapidamente. Especula-se que o ritmo de desenvolvimento diminua por consequência do super aquecimento dos processadores. A tecnologia de suporte para o processamento não evolui tão rapidamente, comum em qualquer outra área, o desenvolvimento sustentável exige mais esforço que o desenvolvimento desenfreado.

Em minha experiência como bolsista do projeto PIBID, tive a oportunidade de executar alguns exercícios em oficinas que partiram da adaptação direta de jogos digitais. Em um caso específico a grande maioria dos alunos jogava o mesmo jogo, Transformice, que consistia em controlar um rato até um pedaço de queijo e retornar para toca. Tal atividade deveria ser feita com a cooperação dos demais ratos pois o caminho era repleto de obstáculos. A simples criação de uma gincana em sala de aula que correspondia às mesmas necessidades de trabalho de equipe presentes no Transformice, foi o suficiente para captar o interesse dos alunos. Após a atividade encerrar mencionei o que tinha inspirado a gincana, todos os alunos se surpreenderam e viram a atividade com outros olhos.

Seguindo o mesmo conceito de avaliação de Viola Spolin, os alunos agregaram diversos questionamentos presentes em suas jogatinas de Transformice à gincana executada em aula. Esse tipo de prática não alterou a forma com que dei a aula, segui com o planejamento e aproveitei os apontamentos que os alunos fizeram a respeito da atividade.

Qualquer professor pode adaptar um exercício para se adequar a uma atividade já presente no cotidiano dos alunos. Acredito que o que demanda mais esforço é conduzir o exercício de forma que dialogue com a velocidade e sagacidade das gerações atuais.

Em outro momento, desta vez no estágio, conduzi uma aula com os alunos do

Colégio de Aplicação, estando sob a observação do professor Sérgio Lulkin. Naturalmente nervoso por estar sendo avaliado naquele dia, me dediquei de uma forma, ao meu ver, exagerada. Obviamente o professor Sérgio estava ali para me avaliar como professor, mas era como se eu quisesse que um resultado espetacular dos alunos representasse o meu sucesso como professor naquele dia em específico.

Após o término da aula fui conversar com o Sérgio sobre meu desempenho e me surpreendi com a sua resposta. Já estava ciente do meu erro de super conduzir os alunos quando me deparei com o comentário de que justamente minha intervenção repentina e de certa forma abrupta nas atividades dos alunos pareciam muito efetivas. Logo fiz a conexão com meu histórico com jogos digitais.

As praticas de improvisar soluções, abortar planos inteiros, redirecionar objetivos, apresentar inúmeras formas de interpretação para o mesmo problema, pensar no evento com a perspectiva do todo, surgiram naturalmente quando me senti pressionado pela avaliação.

Em uma aula habitual eu agiria de forma genérica, mesmo estando engajado e empolgado com as atividades, e seguiria o plano de aula fazendo os apontamentos aos alunos. Uma aula dessa forma funciona, mas a iniciativa do professor de interagir com os alunos e corresponder ao ritmo de pensamento dos mesmos acaba levando a prática a outro patamar.

No meu estágio seguinte, trabalhei com uma turma de jovens e adultos, e esta mesma dinâmica não só não funcionava, como excluía certos alunos da prática. É uma questão de acertar o ritmo com a turma. E os jogos digitais estão ditando o ritmo de muitos jovens hoje em dia.

A escola como um todo precisa se atualizar. Os professores precisam acompanhar este ritmo alucinante em que as gerações atuais vivem. E o teatro é uma das melhores entradas para as novas tecnologias de aprendizagem. E os jogos digitais, como fenômeno de mercado e forma de arte em desenvolvimento, são os candidatos mais eficientes em nos ensinar a ensinarmos novas gerações.

1.6 OS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Antes de qualquer coisa, gostaria de afastar o pensamento de jogos digitais na educação da idéia de jogos educativos.

O termo "jogo educativo" não faz sentido para mim e nem para J.P Gee, que, na prática, não faz distinção real entre aprender e jogar. Quando se está jogando, está se aprendendo. Quando o jogo é denominado educativo, pressupõem que seu propósito seja ensinar especificamente algo e a imersão lúdica que conduziria o estudante se perde, e com isso todo o potencial do aprendizado através do jogo.

Se o objetivo é ensinar algo específico por que não utilizar ferramentas de pesquisa na internet? Todos sabem que com a internet podemos acessar um universo de informações, mas muitos não sabem como navegar neste universo e encontrar informações confiáveis.

Eis um ponto interessante para levar para dentro das escolas: Como fazer uma pesquisa utilizando a internet? Como validar informações digitais? Este processo de busca pode ser conduzido de forma lúdica e o professor pode elaborar uma "caça ao tesouro" pela internet, usando a ferramenta internet para um jogo, que sim, ensinará como usá-la, mas com um objetivo lúdico e imersivo que motivará a experiência.

A maioria dos jogos educativos tentam dar uma roupagem lúdica para um mecanismo muito parecido com o de exposição de conceitos e questionamentos vistos nos livros didáticos. Quando um jogo realmente é um bom jogo educativo, normalmente apenas o denominamos como um bom jogo, pois bons jogos apresentam boas mecânicas de aprendizagem.

Uma questão importante de ser abordada é a de que as teorias de outros países não se aplicam à realidade escolar brasileira.

Naturalmente, a proposta de Gee está encaixada no ambiente norte-americano, onde o acesso tecnológico é enormemente superior ao brasileiro. Daí segue que não cabe transportar mecanicamente tais ideias para nosso contexto, por mais que possamos (devamos) aprender delas. (DEMO, 2007, p.24)

Mas é justamente a transposição das mecânicas didáticas presentes nos jogos digitais, que nós professores temos acesso, que é o foco deste trabalho. E para isso é necessária a tomada de consciência do docente deste universo de tecnologias à sua disposição.

Nem todo professor está familiarizado com tecnologias atuais, e é até desumano exigir que acompanhem o que ocorre todos os dias no campo da tecnologia. Mas o esforço para se aproximar dos alunos e desenvolver o conteúdo

de forma atrativa e situada é possível.

À falta de computador, o professor precisa "rebolar" para oferecer a seus alunos material bem situado de aprendizagem. A crítica de Gee à escola pode parecer provocativa, mas, é, no fundo, acertada. A escola perdeu-se em ritos acadêmicos vazios e não tem sido vista pelos jovens como local atrativo. No entanto, mesmo sob a concorrência de outros ambientes de aprendizagem já mais concretos e atraentes, a escola é importante para o futuro das pessoas, desde que aprendam bem nelas. Este é o ponto. Aprende-se muito mal. Poder-se-ia aprender bem melhor se a didática caprichasse em situar adequadamente a aprendizagem. Para tanto, porém, é urgente cuidar do professor (DEMO, 2007, p.24)

Para acompanhar o ritmo das novas gerações é necessário agir e pensar no ritmo da internet, dos vídeo clipes, da interdisciplinaridade, e desenvolver o conhecimento em conjunto. E se não temos os elementos tecnológicos para isso, devemos contar com nossos elementos técnicos. Devemos saber processar as informações e reinterpretá-las para transmiti-las e reconsiderá-las. O professor é a maior peça de tecnologia de aprendizagem dentro de uma sala de aula.

"Onde não há computador, é preciso recorrer a outros estratégias, no sentido de oferecer aos alunos textos situados, exercícios contextualizados, discussões que repercutem o saber de cada aluno, pesquisas que valorizam fundos culturais próprios." (DEMO, 2007, p.24)

Com a disponibilização para conhecer o novo, o despojamento de preconceitos e o esforço de sair da zona de conforto, podemos, como professores, descobrir novas formas de lidar com nosso conhecimento. Aprender um novo modo de aprender. Aprender como ensinar os indivíduos que aprendem desta maneira. E na minha humilde opinião, o primeiro passo é jogar um bom jogo digital.

2 JUSTIFICATIVA

As dificuldades na rotina escolar são diversas. E buscar formas de alcançar os alunos para que a experiência educativa seja proveitosa é apenas mais uma delas. Para tentar esta aproximação acredito que uma nova forma de encarar os conteúdos é necessária.

As crianças mostram dificuldades, mas, se levarmos em conta que em inglês são 44 fonemas, mas no Pokémon são pelo menos 150 cartões, mais 16 tipos de monstros, mais 2 evoluções, mais 8 habilidades, e nada disso é problema insuperável para a criança, parece claro que a escola seria menos difícil (GEE, 2004, p.9 apud DEMO, 2007, p.13)

Para contribuir para o aprendizado, devemos utilizar todas as ferramentas ao nosso alcance, e, como sou jogador assíduo de jogos digitais, faço questão de contribuir para a licenciatura em teatro com minha bagagem de conhecimento na área de vídeo games.

Os jogos digitais ainda são vistos, popularmente, como entretenimento fútil e sem complexidade, consumido em grande parte por crianças; mas, hoje em dia, segundo a ESA (Entertainment Software Association), associação responsável por pesquisas na área de vídeo games nos Estados Unidos, 58% da população estadunidense é jogadora de vídeo games, sendo 32% jogadores com menos de 18 anos, 32% entre 18 e 35 anos e 36% com mais de 35 anos, totalizando uma idade média de 30 anos. Contrariando as expectativas, 45% dos jogadores são do sexo feminino. Ou seja, há jogadores de todas as idades e de ambos os sexos. Em 2010, o Brasil era o quarto maior mercado de vídeo games no mundo com 23% da população como jogadores, casuais ou assíduos, de acordo com pesquisas da network PWC . E hoje é um dos mercados que mais cresce.

O vídeo game é mais um elemento cultural presente nas escolas, assim como a música e o cinema. O professor de teatro que convive com esta realidade deve identificar o potencial destas mídias e saber utilizá-las para o desenvolvimento da aula, para que os alunos possam lidar com elementos culturais familiares a eles.

Os jogos se tornam cada vez mais complexos e com temáticas maduras, sendo plausível a consideração dos vídeo games como arte. Esta suposta arte faz tanto sucesso que a indústria de vídeo games já chegou ao ponto de superar o

faturamento da indústria do cinema e da música juntas.

"multidões de jovens pagam um monte de dinheiro para se envolverem em uma atividade que é difícil, longa e complexa. Fiquei intrigado com as possíveis implicações dos videogames para a aprendizagem, dentro e fora das escolas" (GEE, 2009, p.168)

A indústria de jogos digitais, em vasta expansão, busca compreender os mecanismos que proporcionam a retenção da atenção e o entretenimento durante este período de tal forma que o jogador se sinta motivado a prosseguir no jogo, com desafios mais complexos e inevitavelmente uma curva de aprendizagem maior. (DEMO, 2007, p.18)

Jogar é aprender. E os desenvolvedores de jogos digitais buscam as formas de fazer com que o jogo, e o aprendizado, ocorram em uníssono.

Os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva (GEE, 2003,2004). Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos. Os seres humanos de fato gostam de aprender, apesar de às vezes na escola a gente nem desconfiar disso. (GEE, 2009, p.168-169)

Quando nos deparamos com as barreiras socioeconômicas de nosso país, podemos cair em falsos argumentos de que uma grande parcela da nossa população não seria capaz de acompanhar tais desenvolvimentos tecnológicos. A inclusão digital é necessária, mas quando se trata de formas de aprendizagem, qualquer indivíduo é capaz de se beneficiar, basta a apresentação do conteúdo ser acessível.

Seria, ademais, estranho e absurdo postular que uma criança negra pobre seria inerentemente menos hábil em lidar com Pokémon, porquanto vai contra toda experiência disponível. A escola não leva em conta este fato, embora os capitalistas que produzem jogos o levem, porque confiam na criança mais que a escola [...] A criança pobre dá conta de Pokémon tão bem quanto a rica, se tiver oportunidade similar. (DEMO, 2007, p.13)

Subestimar as capacidades dos alunos ou culpá-los pelo fracasso escolar são erros comuns cometidos por professores. Compreender que a forma de conexão, o meio de comunicação, a técnica de aproximação do estudo até o estudante, na escola, passa pelo professor, é uma peça chave para que entendamos que esta

conexão pode definir os resultados do aprendizado. A capacidade dos alunos de aprender são enormes. Mas o importante é lembrarmos que a capacidade de ensinar e criar conexões com o conteúdo de nós professores também são enormes, basta trilharmos um caminho que ande na mesma direção que a direção dos alunos.

3 METODOLOGIA

Apesar de o interesse pela temática ser o fator principal para a aprendizagem, quando envolvemos um mediador nesta equação (seja o professor ou o jogo digital) este tem a função de, principalmente, instigar o aprendiz. E o que um bom vídeo game faz é justamente instigar o jogador a aprender a jogar e se tornar cada vez mais habilidoso.

As ferramentas que um jogo utiliza para motivar, incentivar, instigar e entusiasmar o jogador podem ser aplicadas em sala de aula. Na verdade, vários princípios de aprendizagem listados por Gee já são utilizados de forma inconsciente, porém, no caso das aulas de teatro, podemos utilizá-los para solucionar problemas recorrentes.

Problemas referentes à inibição e ao medo de errar podem ser encarados com uma nova ótica; interpretando-se o erro, a falha, não como algo ruim, mas como uma parte do processo de aprendizado, assim como, durante um vídeo game, falhamos incansáveis vezes e, com um simples apertar de botão, podemos recomeçar, até identificarmos por que erramos e repararmos nosso erro.

3.1 BUSCA POR "BONS JOGOS"

Para encontrar bons jogos é natural que se espere que experimentemos jogos em geral. Apesar de Gee ser bem objetivo em listar os princípios de aprendizagem que são encontrados em bons jogos, é necessário um conhecimento das mecânicas encontradas nesta indústria. Termos técnicos comuns neste meio e um pouco de seu histórico é importante, mas a maior parte deste conhecimento vai ser adquirido por experimentação.

Assim como na indústria do cinema, que temos os blockbusters, nos jogos digitais temos o que chamamos de *Triple A*. Este termo parte da idéia de um jogo com nota AAA, tendo seus elementos técnicos e artísticos de alta qualidade e normalmente são produções milionárias. O importante é sabermos que isso não garante um bom jogo. Os desenvolvedores vão investir pesado para que suas obras

AAA tenham sucesso no mercado, e para isso, apresentarão mecânicas de jogo interessantes e princípios de aprendizagem, porém, muitas vezes estes jogos aparentam ser sempre "mais do mesmo" e pouco inovadores.

As dinâmicas mais interessantes estão em jogos mais experimentais, que podem ser grandes fracassos ou inovadores. Estas dinâmicas de ação e reação do jogador com o jogo pode ser traduzida para o termo jogabilidade. Ou seja, para buscar bons jogos, devemos buscar por boas jogabilidades. Talvez a aparência gráfica não seja a melhor, a trilha sonora não seja tão interessante, mas se a jogabilidade apresentar elementos inovadores estaremos diante de um "bom jogo".

Os princípios de aprendizagem listados por Gee são: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; "na hora certa" e "a pedido"; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; exploração, pensamento lateral, revisão dos objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais e performance anterior à competência.

Dos princípios citados, apresentarei exemplos de jogos digitais que possuem alguns deles e uma possível adaptação destes jogos para a sala de aula de teatro.

3.2 ADAPTAÇÃO PARA A AULA

Os princípios de aprendizagem que citarei são os que achei mais relevantes ou que identifiquei uma linha mais clara para adaptação. Princípios como a interação não são citados porque acredito que a natureza do conceito de interação já está presente na essência de uma aula de teatro. Tal conceito pode ser adaptado com maior proveito para aulas teóricas, nas quais a relação aluno/conteúdo não crie um diálogo.

Após do conceito e a adaptação serem apresentados, exemplos de jogos que apresentam tal conceito, e pertencem a minha biblioteca pessoal de jogos, serão listados.

Identidade: A proposta de aulas de teatro na escola não é a de formação de atores ou diretores, nem a da matemática a de matemáticos. Mas sim, dentre os alunos presentes, haverá futuros atores, matemáticos, biólogos e historiadores. Para

que o aluno se dedique em seu aprendizado é importante que ele desenvolva uma nova identidade. O aluno deve se ver como ator, se imaginar como matemático ou biólogo. Um ambiente de simulação deve ser construído para que esta identidade se crie.

"os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade. Por que deveria a identidade de um cientista ser menos atraente?" (GEE, 2009, p.170)

Dar autonomia aos alunos para que executem escolhas artísticas em exercícios dramáticos, promover apresentações que exijam responsabilidades e datas a cumprir podem fazer com que os alunos vislumbrem alguns desafios da profissão. Nós, como professores, podemos administrar tais elementos e deixar a experiência dos alunos mais descontraída e leve, mas o movimento oposto pode ser muito proveitoso.

A postura de professor/diretor pode ser mais distante, deixando que os alunos/atores descubram com os próprios erros. O mais importante neste momento é instigar a capacidade dos alunos e exigir deles capacidades de atores amadores, não de alunos em aprendizado. Pode soar um pouco cruel, mas não podemos esquecer que subestimar as capacidades dos alunos é uma postura ainda mais cruel.

Essas medidas podem gerar a criação de identidade nos alunos e potencializar o aprendizado. Alunos que se inscreveram em uma oficina ou um grupo de teatro do colégio estão mais propícios a esta dedicação, supondo que seus interesses pessoais já se inclinam nesta direção.

Exemplos de jogos: "Car Mecanic Simulator"; "Paper please"; "Metal Gear" (saga); "Hard Truck simulator 2".

Risco: Em poucos momentos correr riscos é incentivado na escola, e é justamente desta maneira que conseguimos superar nossos limites e conhecer coisas novas. No processo de aprendizagem não é diferente. Um ambiente seguro, que incentive a tomada de ações arriscadas pode ser um campo frutífero para novas experiências e aprendizados.

Eu criei uma dinâmica em particular na tentativa de criar este ambiente. Dividindo a turma em grupos para improvisações e distribuindo-os nas extremidades da sala, acabei criando um espaço para o público no centro, onde eu e os demais

alunos não envolvidos nas improvisações nos posicionamos. Voltados para um dos lados da sala, assistíamos a uma improvisação, e por qualquer motivo que a improvisação perdesse a "qualidade" (ator perdido em cena, uma pausa muito longa e desnecessária por falta de saber o que fazer, solução abrupta que não corresponde com o decorrer da cena) eu ou qualquer aluno que mencionasse o motivo, dava um sinal para que assistíssemos a próxima improvisação na outra extremidade. O processo se repetia, e quando o público completava uma volta completa e iniciava a segunda rodada, os atores iniciavam suas improvisações do início. Desta forma, os grupos apresentavam a improvisações inúmeras vezes, assumindo riscos e cometendo erros, e todos os acertos eram reaproveitados na rodada seguinte, que na prática ocorria rapidamente.

Estamos lidando com a idéia de que as críticas e os sinais dados pelo público representam um mero indicador do interesse destes mesmos pela cena. Poder ensaiar e criar diante do público, conferindo imediatamente sua resposta é uma ferramenta poderosa, e só não é incentivada pelo temor de cometer erros em frente a este público.

Esta dinâmica pode tomar conta da aula como um todo, não apenas durante uma atividade. O importante é que o aluno tenha uma resposta imediata do que ele fez. Cometer riscos sem saber se as consequências foram vantajosas ou não pode tornar a experiência um caos. Se podemos arriscar e fazer o que quisermos qualquer ação se torna correspondente à atividade, mas se não temos um objetivo claro, toda ação não possui risco.

"Os jogadores são assim encorajados a correr riscos, a explorar, a tentar coisas novas. Na verdade, fracassar em um game é uma coisa boa." (GEE, 2009, p.171)

Exemplos de jogos: "Super Meat Boy"

Customização: Na prática teatral, o conceito de customização já é bem difundido. Em uma aula de teatro os alunos podem escolher a cenas que querem fazer, que personagens, que figurino, que falas, que estilo de cena... Basta os alunos dominarem tais elementos.

Os jogos digitais podem oferecer uma série de desafios a serem superados, mas em alguns casos, cabe ao jogador definir quais os obstáculos que ele deseja enfrentar. Neste caso, em uma sala de aula, o professor pode oferecer opções aos alunos que objetivamente ofereçam níveis de complexidade cênicas diferentes. O

uso ou não de falas e objetos podem ser um diferencial. Uma opção de uma cena dramática ou cômica pode ser um desafio para uma turma. Quando assumo um risco para cumprir um desafio que propus a mim mesmo, minha chance de sucesso e minha motivação para tal são maiores do que de um desafio proposto por um terceiro.

Exemplos de jogos: "Sanctum 2"

Boa ordenação de problemas: Esse é um conceito que é bem executado na matemática, apesar de forma abstrata e pouco imersiva. Aprender adição e subtração para somente depois aprender multiplicações e divisões é um bom exemplo de ordenação de problemas. Não se trata somente de aprender algo mais simples para depois aprender algo mais complexo, mas sim aprender algo que quando nos depararmos com problemas mais difíceis, o conjunto de conhecimentos anteriores serão utilizados para a superação deste novo desafio.

No teatro podemos imaginar diversas linhas de ordenação de problemas, mas basta ter em mente este princípio para que a elaboração das aulas se encaixem em uma boa ordenação. Experimentar atividades relativas a posicionamento espacial, podem levar a deslocamentos, que podem evoluir para gestos, os quais podem tomar outras formas explorando intenções e intensidades. A idéia de conceitos anteriores enriquecerem experimentos futuros soa óbvia, mas em muitos dos casos não é levada em consideração.

Exemplos de jogos: "Zen Bound", "Bit Trip Runner"

Desafio e consolidação: A idéia de desafio e consolidação pode acompanhar uma boa ordenação de problemas. A proposta é semelhante, mas é como se utilizássemos o próprio conceito subvertido para consolidar a experiência.

Como exemplo prático, podemos trabalhar com uma turma o conceito de equilíbrio cênico. Primeiramente procurando harmonia no equilíbrio, espaços ocupados e simetria. Caso a turma compreenda e domine de certa forma este conceito, propomos para que subvertam a regra e criem desequilíbrios e assimetrias que promovam a cena.

Quando algo é tomado por aprendido, os limites criativos são marcados. Quando subvertemos a regra e propomos um desafio, damos um passo além, e consolidamos uma nova potencialidade.

Então o jogo lança uma nova classe de problemas aos jogadores, exigindo que eles repensem sua recém adquirida maestria, que aprendam algo novo e que integrem este novo aprendizado ao seu conhecimento anterior. Essa nova maestria, por sua vez, é consolidada pela repetição (com variações) para ser novamente desafiada. Este ciclo foi chamado "Ciclo da Expertise" (BERETIER; SCARDAMALIA, 1993 apud GEE, 2009, p.172)

Exemplos de jogos: "Braid"

Na hora certa e a pedido: É comum, antes de qualquer atividade apresentarmos diversas explicações e observações, porém, palavras ditas sem experiências práticas ou pelo menos sem estarem situadas em um contexto, tornam-se vazias. O princípio "na hora certa e a pedido" se traduz na situação descrita neste mesmo trabalho na página 29.

Deixar a pratica ocorrer e fornecer a correção ou a observação no exato momento em que o evento ocorre, dá aos alunos um senso de imediatez e utilidade, a palavra que torna a informação mais valiosa. Se as informações ditas são dadas "na hora certa" ou "a pedido", a tendência é que sejam compreendidas mais facilmente por estarem situadas. Discursos longos e fora de contexto se tornam monólogos que não dialogam com a compreensão do aluno.

Exemplo de jogo: "World of Goo"

Explorar, pensar lateralmente, repensar o objetivo: Perseguir nossos objetivos da forma mais rápida e eficiente é um ensinamento muito comum. Agir de forma contrária a isso é difícil, mas quando percebemos os ganhos de uma abordagem mais explorativa começamos a repensar nossos objetivos. Esta forma de encarar problemas trás soluções criativas e perspectivas inesperadas para qualquer que seja a situação.

Os games encorajam uma atitude diferente. Eles encorajam os jogadores a explorar detalhadamente antes de irem adiante rápido demais, a pensar lateralmente e não só linearmente e a usar essa exploração e esse pensamento lateral para repensar os próprios objetivos de vez em quando. (GEE, 2009, p.173)

Em uma sala de aula, incentivar que os alunos persigam o objetivo do personagem pode ser uma armadilha. A verossimilhança é construída a partir do

momento que ator e personagem pensam e agem em uníssono, mas é importante que a consciência do ator esteja distanciada para que o objetivo de fazer uma boa cena seja alcançado.

Em uma situação mais simples, é a diferença de uma solução de cena abrupta por parte de um aluno por puramente seguir os instintos de sua personagem, ao invés de explorar as possibilidades da cena e de repente repensar seu objetivo.

Exemplos de jogos: "Dinner Date", "The Elder Scrolls V: Skyrim"

Equipes Transfuncionais: Um trabalho de equipe se refere a um grupo de pessoas com qualidades diferentes resolvendo problemas variados em conjunto. Quando lidamos com jogos digitais, contudo, a relação dos personagens cumprindo uma missão depende da relação dos próprios jogadores entre si e a compreensão de seus personagens, ou seja: "Cada jogador deve dominar sua própria especialidade (função), uma vez que um Mago joga de forma muito diferente de um Guerreiro, mas entende o suficiente das especialidades dos demais para integrar-se e coordenar-se com eles (compreensão transfuncional)." (GEE, 2009, p.174)

Assim como um grupo em uma aventura, alunos na elaboração de uma cena podem estar cientes de suas capacidades e executarem uma função específica, ou por habilidade ou por afinidade. Um aluno se auto designar como alívio cômico de uma cena pode dar a ele a oportunidade de experimentar esta função e suas possibilidades. Apresentar uma série de opções de funções possíveis para uma cena pode ser um bom início.

As funções de protagonista e antagonista talvez sejam as mais desejadas, mas com o devido incentivo, os figurantes podem criar uma atmosfera cênica definitiva para o sucesso de uma cena. Um diálogo entre o herói e o vilão no calabouço pode ter um impacto diferente se cenas de tortura estão sendo executadas por figurantes. Apesar do protagonista conduzir o enredo e o antagonista se opor a ele, em uma cena como esta citada, os figurantes e o cenário podem ter um peso muito maior justamente por darem o clima para a cena e talvez para o espetáculo.

Exemplo de jogos: "Trine 2"

4 CONCLUSÃO

As adaptações apresentadas neste trabalho são apenas um vislumbre das possibilidades de interação dos conceitos de jogos digitais e as aulas de teatro. Se os profissionais de ambas as áreas, os desenvolvedores de jogos digitais e os professores de teatro, estiverem cientes destas possíveis conexões, o uso dos conceitos de bons videogames será mais evidente e mais proveitoso. Levando em consideração que o teatro é a matéria mais suscetível para abarcar tais conceitos, justamente por alguns destes conceitos já estarem apropriados em nossas práticas, o teatro exerceria a função de embaixador destes conceitos no ambiente escolar.

O teatro já utilizado como forma lúdica de apreensão de conteúdos de outras matérias nas escolas, e esta proposta utilitarista das aulas de teatro, pressupondo que o próprio teatro não conte como conteúdo escolar, demonstra o quão válido é os conceitos de interatividade e lúdico para o aprendizado. Se os métodos de ensino estiverem mais aliados ao lúdico e ao contemporâneo, acredito que os benefícios para o aprendizado seriam poderosos.

Para projetos futuros, pretendo continuar pesquisando e desenvolvendo meu conhecimento na área de desenvolvimento de jogos e tecnologias de aprendizagem. Gostaria de deixar aqui, na conclusão deste trabalho, algo como um aviso: Abram os olhos para os jogos digitais e seus potenciais educativos, artísticos e culturais, pois há pessoas como eu desenvolvendo jogos justamente com estes propósitos.

Faço das palavras de Gee, as minhas:

Então a sugestão que lhes deixo não é “usem videogames na escola” – apesar de essa ser uma boa idéia – mas sim: “Como podemos tornar a aprendizagem, dentro e fora das escolas, mais parecida com os games no sentido de usar os tipos de princípios de aprendizagem que os jovens vêem todos os dias nos bons videogames quando e se estiverem jogando esses games de um modo reflexivo e estratégico? (GEE, 2009, p.174-175)

REFERÊNCIAS

ALVES, L. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando.** Educação, Formação & Tecnologias, Bahia, v.1, n.2, p.3-10, 2008.

BOAL, A. **Jogos para atores e não-atores.** 14ª. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011. 347p.

DEMO, P. **“Aprendizagem situada”: discutindo idéias de Gee.** Educação Profissional: Ciência e Tecnologia, Brasília, v.2, n.1, p.11-26, 2007.

GEE, J. P. **Bons videogames e boa aprendizagem.** Perspectiva, Florianópolis, v.27, n.1, p.167-178, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** 5ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. 243p.

SPOLIN, V. **Jogos Teatrais o fichário de Viola Spolin.** 2ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. 92p.

WANG, W. **O aprendizado através de jogos para computador: por uma.** 2005. 26f. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Computação) - Instituto de Pesquisas Tecnológicas do Estado de São Pailo, São Paulo, 2005.

Documento digital é a mesma coisa que documento eletrônico?. Disponível em: <<http://www.documentoseletronicos.arquivonacional.gov.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=10>> Acesso em: 22 jun. 2015

L.A. Noire Becomes First Video Game Ever Featured at Tribeca Film Festival. Disponível em: <<http://techland.time.com/2011/03/29/l-a-noire-becomes-first-video-game-ever-featured-at-tribeca-film-festival>> Acesso em: 22 jun. 2015

Senat. Disponível em: <<http://www.jogos.antigos.nom.br/senat.asp>> Acesso em: 22 jun. 2015