



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INTERDISCIPLINARES**

KLEBER GOMES DE BRITO

**RPG, EDUCAÇÃO, CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS E NARRATIVAS
INTERMIDIÁTICAS: UMA INVESTIGAÇÃO EM CURSO**

CAMPINA GRANDE – PB
2014

KLEBER GOMES DE BRITO

**RPG, EDUCAÇÃO, CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS E NARRATIVAS
INTERMIDIÁTICAS: UMA INVESTIGAÇÃO EM CURSO**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização Fundamentos da Educação Práticas pedagógicas Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

Orientador: Prof. Dr. Luciano B. Justino

CAMPINA GRANDE – PB
2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

B862r Brito, Kleber Gomes de
RPG, educação, criação de jogos digitais e narrativas
intermediáticas [manuscrito] : uma investigação em curso / Kleber
Gomes De Brito. - 2014.

56 p. : il. color.

Digitado.

Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação:
Práticas Ped. Interdisciplinares) - Universidade Estadual da
Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à
Distância, 2014.

"Orientação: Luciano Barbosa Justino, Departamento de
Letras".

1.Educação. 2.Jogos Digitais. 3.RPG. 4.Intermedialidade. I.
Título.

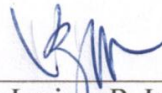
21. ed. CDD 371.337

KLEBER GOMES DE BRITO

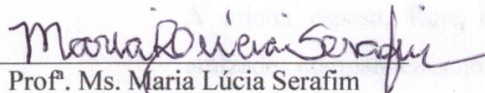
**RPG, EDUCAÇÃO, CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS E NARRATIVAS
INTERMIDIÁTICAS: UMA INVESTIGAÇÃO EM CURSO**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização Fundamentos da Educação Práticas Pedagógicas Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em convênio com Escola de Serviço Público do Estado da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

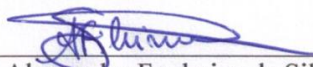
Aprovada em 19/07/14.



Prof. Dr. Luciano B. Justino
Orientador



Prof. Ms. Maria Lúcia Serafim
Examinadora



Prof. Dr. Alessandro Frederico da Silveira
Examinador

À minha esposa, Rute Rávilla, pelo amor,
amizade, companheirismo, auxílio, incentivo,
orações, conselhos e admoestações, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por Sua misericórdia, paciência, longanimidade, bondade, amor infinitos e pela oportunidade de prosseguir nos estudos acadêmicos. Sem Ele, nada do que está registrado neste trabalho poderia ter sido feito.

À minha esposa, Rute Rávilla, pelo amor, compreensão e apoio para realizar este projeto.

Aos meus pais, João Macedo e Fatima Brito, pela educação que me deram.

Aos meus irmãos, Flaubert Brito e Karla Brito, por cada um dos abraços, carinhos e palavras de afeto e incentivo.

À minha sogra, Iraci Ferreira, pelas intercessões e pelo amor, ao me considerar como filho.

Ao professor José Iolanilson, pela amizade e respeito, bem como pelo compartilhar de seus conhecimentos.

A Neto Pereira, amigo e irmão em Cristo, pelos préstimos.

Às minhas cunhadas, Amanda Ianne e Febe Míriam, pelas orações e pelo grande apreço que nutrem por mim.

Aos irmãos e irmãs em Cristo, pelas orações e pelas palavras de encorajamento.

Aos amigos Jáson Silva, Moisés, Hiury Hansmider, Maycon Maciel, Hiikee Andy, Alan D Brito e Anderson Pereira, pelo incentivo e pelas muitas horas de diversão jogando RPG, regradas a refrigerante com bolachas. Bem como aos também RPGistas e gamers Cláudio Francisco de Souza, Ramon-Jessica Casados, Anderson Ramon, Bruno Aires, Diego Aires, Kleber Chagas e José Iuri.

Ao professor e coordenador Ricardo Soares, pela paciência e atenção no atendimento.

Aos professores, Jomar Ricardo, Antônio Albuquerque, Eduardo Onofre, João Damasceno e à professora Lúcia Serafim, pelos conhecimentos partilhados.

Ao Professor Alessandro Frederico da Silveira, por generosamente aceitar fazer parte da banca examinadora deste trabalho.

Ao professor/orientador, Luciano Barbosa Justino, por ter aceitado ser o orientador deste trabalho, pelas intervenções sempre oportunas, pela presteza em responder-me sempre que foi solicitado e pelo aconselhamento com relação ao percurso que este trabalho tomou.

Aos inesquecíveis, José de Arimatéa, Zé Reneudo Silva, Leandro Lucas, Josenildo Lima, José de Paula e José Jose Roberto Dos Santos, companheiros durante este curso de Especialização.

Aos professores Maxwell Dantas e Valdemar Henrique De Andrade, pelo companheirismo, pelas discussões, pelo cafezinho e pelas anedotas nas idas e vindas de Boqueirão a Campina Grande.

Ao amigo Jonnatah Macedo, pelos bate-papos literários e cochiladas, nas viagens a Campina Grande.

Aos amigos, Marquinho Honorato, Maurilio Filho, Jose Irio, Junior Luna e Thiago Andrade, grandes jogadores de MMORPG e de jogos de tiro em primeira pessoa, com quem tive muitas horas de diversão e conhecimento sobre estes gêneros de jogos.

À Aparecida Oliveira que, enquanto diretora da EEEFMCJBR, disponibilizou os recursos de que dispunha para a implementação da Oficina de Criação de Jogos Digitais.

Aos meus alunos da Oficina de Criação de Jogos Digitais, por devolverem em alegria e empenho cada hora investida planejando a melhor forma de ajudá-los no desenvolvimento de suas habilidades e competências.

Aos membros da comunidade Centro RPG Maker, que muito contribuíram com seus depoimentos, tutoriais, dicas e palavras de incentivo.

“Um bom jogo é uma oportunidade única de estruturar a experiência e provocar uma emoção positiva. É uma ferramenta extremamente poderosa para inspirar a participação e motivar o trabalho árduo. E quando essa ferramenta é colocada no nível mais alto de uma rede, ela pode inspirar e motivar dezenas, centenas, milhares ou milhões de pessoas de uma só vez.”

(JANE MCGONIGAL)

RESUMO

Esta pesquisa nasceu de uma inquietação quanto ao potencial educativo dos jogos, sobretudo pelo espaço cada vez maior que eles ocupam na vida cotidiana de crianças e adolescentes. Nela, procuramos apresentar uma possibilidade de uso do RPG Maker VX Ace no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa e Literatura. Para tanto, ao fundamentar esta proposta, precisamos inicialmente empreender uma reflexão sobre o que é “jogo”, a partir dos estudos de Huizinga, Zanolla e McGonigal, para então mergulhar no universo dos *Role-Playing Games* (RPG) e dos jogos eletrônicos, conduzidos pelas abordagens de Schmit e Vasques. Feito isto, a fase seguinte consiste em discutir a importância da interseção entre a cultura digital, a cultura dos jogos e a educação, munidos do arsenal argumentativo de Meira, Viana, Bittencourt e Giraffa, Horta e Almeida e Martins, além de empreender uma necessária revisão sobre o conceito de narrativa e sua presença nos *games*, sob o aporte teórico de Barthes, Gancho, Tavares e Andrade, para logo em seguida, discorrer sobre a noção de intermedialidade e suas nuances no contexto dos jogos eletrônicos e digitais, culminando com uma breve sequência didática que resume do processo de criação de um jogo digital com base em uma narrativa da literatura brasileira.

PALAVRAS-CHAVE: RPG, Educação, Jogos Digitais, Intermedialidade.

RESUMEN

Esta pesquisa nació de una inquietud referente a la importancia educativa que ejecuta los juegos, sobre todo por el espacio cada vez más grande que ellos ocupan en la vida de los niños y adolescentes. En ella, procuramos presentar una posibilidad de uso del RPG Maker VX Ace en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua Portuguesa y Literatura. Por lo tanto, empezamos nuestra fundamentación haciendo una reflexión de lo que es “juego”, partiendo de los estudios de Huizinga, Zanolla y McGonigal, para luego entrar en el universo de los *Role-Playing Games* (RPG) y de los juegos electrónicos, basándonos por las abordajes de Schmit e Vasques. Hecho eso, la fase siguiente consiste en discutir la importancia de intersección entre la cultura digital, la cultura de los juegos y la educación, apropiados de las argumentaciones de de Meira, Viana, Bittencourt y Giraffa, Horta y Almeida y Martins, además de emprender un necesario repaso sobre el concepto de narrativa y su presencia en los *games*, basados en los teóricos Barthes, Gancho, Tavares y Andrade, para después, tratar sobre la noción de intermedialidad y sus matices en el contexto de juegos electrónicos y digitales, finalizando con una breve secuencia didáctica que es el resultado del proceso de creación de un juego digital basado en la narrativa de la literatura brasileña.

PALABRAS-CLAVE: RPG, Educación, Juegos Digitales, Intermedialidad.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Mapa de campanha, bonecos miniaturizados e maquete.....	17
Figura 2	– Dados utilizados no RPG de Mesa.....	17
Figura 3	– Primeiros jogos eletrônicos da história.....	20
Figura 4	– RPG eletrônico: Final Fantasy – Primeira versão (NES) e versão mais atual (PS3 e PS4)...	21
Figura 5	– Franquia Final Fantasy.....	21
Figura 6	– Tela de <i>loading</i> da <i>engine</i> RPG Maker VX Ace.....	24
Figura 7	– Requisitos para a instalação do RPG Maker VX Ace.....	25
Figura 8	– Jogo em primeira pessoa – Bad Company 2.....	33
Figura 9	– Jogo em terceira pessoa - Assassin’s Creed 3.....	34
Figura 10	– Jogo Legendo of Zelda: the minish cap.....	35
Figura 11	– Apresentação, tela de menu e diálogos introdutórios do jogo Final Fantasy Tactics Advance.....	36
Figura 12	– Jogo God of War para Playstation 2.....	41
Figura 13	– Fangame Jon Snow: Além da Muralha, criado no RPG Maker VX Ace.....	42
Figura 14	– Mapeamento do jogo Juvenal e o Dragão.....	43
Figura 15	– Mapa da casa do telhado vermelho na figura 14.....	43
Figura 16	– Edição de eventos do jogo: mensagem simples, cavar buraco e diálogo com NPC.....	44
Figura 17	– Introdução do jogo Juvenal e o Dragão.....	45
Figura 18	– Referências intermediáticas do jogo Juvenal e o Dragão.....	45
Figura 19	– Referências ao Hobbit e a provérbios populares.....	46
Figura 20	– Dragão <i>Shen Long</i> da série Dragon Ball como o Dragão de “Juvenal e o Dragão”.....	47
Figura 21	– Série em Anime Dragon Ball.....	47
Figura 22	– <i>The Revenge of Shinobi</i> (1989) – Jogo do Mega Drive.....	47
Figura 23	– Turma de Criação de Jogos Digitais da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Conselheiro José Braz do Rêgo.....	48
Figura 24	– Grupo Oficina Criação de Jogos Digitais na rede social Facebook.com.....	49

LISTA DE SIGLAS

RPG	Role-Playing Game
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role Playing Game
JR	Jogos de Representação
AD&D	Advanced Dungeons & Dragons
D&D	Dungeons & Dragons
HQ	História em Quadrinhos
FPS	First Person Shooter
PC	Personal Computer
NES	Nintendo Entertainment System
PS	Playstation
SNES	Super Nintendo Entertainment System
OjE	Olimpíada de Jogos Digitais e Educação
NPC	Non Player Character
SE	Sound Effects
PDF	Portable Document Format
SO	Sistema Operacional

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
RPG, EDUCAÇÃO, CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS E NARRATIVAS INTERMIDIÁTICAS: UMA INVESTIGAÇÃO EM CURSO	14
<i>Press Start</i> : considerações sobre o ato de jogar	14
Da mesa aos consoles: breve história do RPG	16
<i>Press Select</i> : Os jogos eletrônicos	19
Encontro aleatório: RPG eletrônico x RPG digital.....	22
O RPG Maker	22
<i>Checkpoint</i> : RPG e Educação.....	25
Boss I: Narrar, “mestrar” e criar narrativas em jogos digitais.	31
A Intermedialidade.....	38
DEMONSTRAÇÃO: Resumo do processo de criação de um jogo digital utilizando o RPG Maker VX Ace.....	43
SAVE POINT: CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	53

INTRODUÇÃO

O jogo possui grande importância em nossa vida e o ato de “brincar” nunca é, de fato, totalmente abandonado, já que em cada fase de nossa vida há o (res)surgimento dos universos imaginativos. E são esses “universos imaginativos” a matéria para a criação artística na pintura, na literatura, no cinema, nos jogos eletrônicos etc.

Diante desta constatação, e motivados pelo fato de já termos trabalhado na criação de pequenos projetos de jogos digitais e pela riqueza narrativa da obra de escritores paraibanos como Leandro Gomes de Barros, Ariano Suassuna, José Lins do Rêgo e Bráulio Tavares, produzimos este trabalho por acreditarmos que o *software* RPG Maker VX Ace, usado na criação de jogos digitais, se transportado para o ambiente educacional de forma adequada, criteriosa e bem planejado, pode proporcionar situações de ensino e aprendizagem que preconizam o melhor desenvolvimento de diversas habilidades e competências necessárias ao ensino de Língua Portuguesa e Literatura, em especial, ao trabalho com a escrita criativa e a narrativa e seus elementos.

A título de breve explicação, o RPG (Role Playing Game) é um jogo de representação, podendo ser um jogo de mesa ou eletrônico, em que o jogador é inserido num mundo imaginário. No RPG, o jogador tende a aperfeiçoar o hábito de leitura, senso crítico, a observação, o raciocínio lógico, o planejamento de estratégias, a resolução de questões problemáticas, a tomada de decisões, dentre outras coisas. E isso já é suficiente para fomentar, no ambiente escolar, a utilização de RPGs Educativos como forma de ampliar habilidades e competências de diversas áreas do conhecimento.

Se o RPG, mesmo sem estar diretamente associado a qualquer conteúdo curricular, já é capaz de desenvolver competências que são úteis na vida escolar e serão na vida adulta, imaginemos então este recurso poderoso aliado à Educação Escolar.

Entendemos que há inúmeras razões para que se utilize o RPG no processo de ensino-aprendizagem, dentre as quais destacamos, em primeiro lugar, o fato de que um jogo pode explorar a ludicidade, favorecer a aquisição de condutas cognitivas, propiciar atividades sociais, auxiliar na aquisição de condutas afetivas e ajudar no desenvolvimento de habilidades funcionais.

Assim, com a pretensão de investigar como o *software* RPG Maker Vx Ace pode ser utilizado na criação de pequenos jogos educacionais, tendo em vista o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias ao processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa e Literatura, é que propomos o seguinte percurso argumentativo:

Inicialmente, proporemos uma breve discussão sobre a natureza e a definição do jogo, tomando como base as considerações de Huizinga (1971), Zanolla (2010) e McGonigal (2012).

Em seguida, discorreremos sobre a história do Role Playing Game, suas influências e evolução, para direcionarmos nosso foco para um tipo específico: o RPG eletrônico solo, com base nos estudos de Schmit (2008) e Vasques (2008).

Dando prosseguimento a nossa análise, abordaremos a origem da *engine game* RPG Maker e suas evoluções, destacando a última versão estável, a saber, o RPG Maker VX Ace e a gama de recursos de que esta *engine* dispõe.

Por conseguinte, discutiremos as possibilidades do uso do RPG Maker VX Ace na educação, a partir dos apontamentos de Meira (2014), Viana (2013), Bittencourt e Giraffa (2003), Horta e Almeida (2012) e Martins (2013) sobre jogos digitais e educação.

Logo em seguida, trataremos da narrativa como elemento sempre presente na história da humanidade e suas características mais elementares, direcionando algumas reflexões acerca da narrativa dos jogos eletrônicos, embasados nas contribuições de Barthes (1993), Gancho (2000), Tavares (2005) e (2014) e Andrade (2012).

Por fim, abordaremos a intermedialidade presente nos *games*, tendo por suporte os estudos de Higgins (2012), Müller (2012) e Rajewsky (2012), e demonstraremos o processo de criação de um jogo digital, baseado em uma narrativa literária, utilizando o RPG Maker VX Ace.

RPG, EDUCAÇÃO, CRIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS E NARRATIVAS INTERMIDIÁTICAS: UMA INVESTIGAÇÃO EM CURSO

*Press Start*¹: considerações sobre o ato de jogar

Homo Sapiens, Homo Faber, Homo Ludens: expressões do latim que designam, respectivamente e de forma sucinta, o “homem que sabe”, o “homem que fabrica” e o “homem que joga”. Esta última expressão, *Homo Ludens*, é o título da mais famosa obra de Johan Huizinga, publicada originalmente em 1938, e que parece um retrato fiel da nossa sociedade no início do século XXI. Os jogos nos cercam e ocupam considerável parte do nosso tempo: pega-pega, esconde-esconde, bolas de gude, quebra-cabeças, pega-varetas, resta um, damas, xadrez, futebol, vôlei, basquete, basebol, sinuca, *poker* e outros jogos de cartas, jogos de dados, roleta, *Pac-Man*, *Tetris*, *Colheita Feliz*, *Dragon Mania*, *Super Mario World* e um incontável número de outras atividades ao redor do mundo que podem ser consideradas como jogos.

O jogo, ou o ato de jogar, é, para Huizinga (1971), uma função significativa, pois encerra um determinado sentido, ultrapassando, portanto, os limites da atividade puramente física ou biológica. Isso implica dizer, segundo o autor, que todo jogo significa alguma coisa, e, independente da maneira como o considerem, o fato de o jogo encerrar um sentido é sinal da presença de um elemento não material na própria essência do jogo.

Huizinga (1971) afirma que “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo”. E não seria diferente com a linguagem, “instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar”. De acordo com o autor, na criação da fala e da linguagem, o homem brinca com a capacidade de designar as coisas de tal forma que é como se o seu espírito estivesse “saltando entre a matéria e as coisas pensadas”, pois “por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras”.

Segundo o autor, o jogo apresenta certas características fundamentais sem as quais não se pode considerar como efetivamente um jogo, a saber, primeiramente, o fato de ser livre, de o jogo ser liberdade, uma atividade voluntária; em segundo lugar, o jogo é uma evasão da vida ‘real’, uma fuga para uma “esfera temporária de atividade com orientação própria”; outra característica que o autor aponta é a capacidade de o jogo absorver inteiramente o jogador a qualquer momento, além disso, o jogo também pode imprimir marcas na memória do jogador que, mesmo após o jogo ter chegado ao fim, este permanece

¹ Aperte o botão “Start” ou “Aperte para começar”.

como uma “criação nova do espírito”. E esta última característica, de acordo com o autor, faz com que o jogo se fixe como fenômeno cultural.

Muito embora o autor considere a liberdade como característica fundamental do jogo, não se deve concluir com isso que o jogo não requer ordem. Pelo contrário, segundo Huizinga (1971), o jogo é capaz de introduzir uma perfeição temporária e limitada na confusão da vida e na imperfeição do mundo. Todo jogo tem suas regras, e são estas que determinam a validade das ações dentro desse mundo temporário circunscrito pelo jogo. As regras de todos os jogos são (ou pelo menos deveriam ser) absolutas e não permitem discussão.

Outro dado relevante, nos apontamentos feitos por Huizinga (1971), é que as comunidades de jogadores geralmente tendem a tornarem-se permanentes, mesmo depois que o jogo acaba, pois a sensação de partilhar algo importante, numa situação excepcional, afastando-se do mundo e seus problemas, conserva a magia do jogo para além de sua duração.

Em suma, Huizinga (1971) procura resumir as características formais do jogo, considerando-o como uma atividade ou ocupação voluntária, livre, porém exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço. É uma atividade conscientemente ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total, acompanhada de um sentimento de tensão e alegria – a que, em pesquisa realizada “em 1975, Csíkszentmihályi denominou *fluxo*: ‘a sensação gratificante e empolgante da realização criativa e do funcionamento elevado’” (MCGONIGAL, 2012, p.44) – e de uma consciência de ser diferente da “vida comum”, isto é, capaz de promover uma separação espacial em relação à vida cotidiana. Esta separação espacial é feita mediante a escolha de um espaço material ou ideal, fechado, isolado do ambiente cotidiano, em que o jogo se processa e suas regras têm validade. Nesse sentido, é comum observarmos que certos espaços, destinados à prática de algum jogo, são considerados “sagrados”. Inobstante, este espaço do jogo é, por natureza, um ambiente instável, visto que “a qualquer momento a ‘vida cotidiana’ pode reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto”.

Zanolla (2010, p. 18), ao analisar o jogo em momentos pontuais da história da humanidade, traz-nos a informação de que “desde a era clássica romana, o jogo é registrado como uma extensão da forma como os homens estabelecem laços sociais e organizam suas atividades”. Ela também afirma que “em Aristóteles (391-347 a. C.), o jogo se aproxima à felicidade e à virtude” e que, com base em Abbagnano (1999), “o filósofo Kant (1724-1804)

identificou o jogo à atividade estética”, além de reconhecê-lo como atividade livre e fonte de favorecimento à saúde.

Nada obstante, McGonigal (2012, p.15) lembra que um velho jogo de somar chamado *Mancala* era jogado no Antigo Egito, entre os séculos XV e XI A.C, sendo, portanto, o jogo mais antigo de que se tem notícia. Ela ainda destaca um fato impressionante que ocorreu há cerca de 3 mil anos e que foi registrado por Heródoto na obra *Histórias*: trata-se de um longo período de escassez a que os lídios conseguiram enfrentar com a ajuda dos jogos. Eles se envolviam com jogos durante um dia inteiro, de modo a ignorar a vontade de comer, e, no dia seguinte, se alimentavam e se abstinham dos jogos. Essa estratégia durou 18 anos, período em que inventaram uma série de jogos.

Zanolla (2010, p.20), no curso de sua exposição acerca do jogo na história do homem, diz que “para o povo árabe, por volta do século XI, o jogo era bastante valorizado economicamente e motivava encontros comunitários”, que os povos pré-colombianos consideravam o jogo como momento para relaxamento e obtenção de presságios sobre situações cotidianas, que os romanos tinham vários métodos educativos sob a forma de jogo e que os gregos dedicavam espaço privilegiado aos jogos, já que estes definiam a vida política e constituíam “verdadeiras cerimônias religiosas”. Para Zanolla, “o jogo tende a necessidades objetivas e subjetivas. Serve ao lazer, entretenimento, descanso, paz, assim como à educação de um povo”. Ela sustenta que o papel social do jogo é muito amplo e “se redefine pela complexidade dos seus sentidos: formar novas mentalidades culturais” (ZANOLLA, 2010, p.22).

Então, ao longo dos anos, muitas e variadas formas de jogo foram surgindo e fazendo parte da vida das pessoas, até que, na década de 1970, surgiu um tipo de jogo peculiar, que mistura leitura, interpretação, escrita, jogos de dados, *puzzles* etc.: O Role Playing Game (RPG).

Da mesa aos consoles: breve história do RPG

Os jogos de representação (JR), ou Role Playing Games (RPG), de acordo com Schmit (2008), são atividades cooperativas em que um grupo de quatro a dez jogadores cria uma narrativa oral, escrita ou animada e não-linear, utilizando principalmente a imaginação como plano de jogo, além de esboços, gestos, falas, textos e imagens. Acresça-se ainda a esta lista indicada pelo autor, a utilização de mapas, bonecos miniaturizados de chumbo, liga de estanho, plástico ou resina, bem como músicas, gravações em áudio com falas de personagens

ou narrador, maquetes em isopor, papel ou resina, dentre outros materiais, como forma de tornar o jogo menos abstrato e, sob certo aspecto, mais imersivo (Figura 1), auxiliando os jogadores a criarem cenários e imaginar ações de seus personagens nas chamadas buscas². E tudo isso, conforme Huizinga (1971) já asseverava, promoverá uma evasão do mundo real para um mundo de fantasia.

Figura 1 – Mapa de campanha, bonecos miniaturizados e maquete.



Fonte: Imagens do Google.com, editadas pelo autor. 05 mar. 2014.

Trata-se de um jogo de socialização em que, com base em regras determinadas, a serem lidas e estudadas pelo narrador (conhecido como Mestre de RPG) e pelos personagens, os jogadores se aventuram imaginando e simulando ações que serão analisadas e avaliadas pelo mestre, tendo como referência as leis próprias daquele universo de fantasia, julgadas, na maioria das vezes, mediante o uso de dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20 ou até mesmo de 30 faces. (Figura 2).

Figura 2 – Dados utilizados no RPG de Mesa.



Fonte: Imagem editada pelo autor. 05 mar. 2014.

O RPG, conforme certifica Vasques (2008), surgiu nos Estados Unidos em 1973. No início dos anos 1970, Gary Gygax, que com seus amigos costumava jogar e criar jogos de

² *Quest* – trata-se de uma missão que os personagens deverão cumprir, como por exemplo, resgatar uma princesa, investigar aparições de monstros em uma região, ou encontrar algum artefato mágico em masmorras, cavernas, castelos etc.

estratégia utilizando elementos básicos dos jogos de guerra, como Supremacia, *War*, *Diplomacy*, dentre outros, cria um sistema de regras para combate com miniaturas, a serem utilizadas em seu jogo *Chainmail*, em 1971. Paralelo a isso, Dave Arneson, influenciado por autores de fantasia medieval, principalmente por J. R. R. Tolkien, autor de *O Senhor dos Anéis*, desenvolve um cenário medieval fantástico, chamado *Blackmoor*. Como as regras dos jogos de *Blackmoor* não eram coerentes, e Dave Arneson se correspondia com Gary Gygax, com base no que afirma Schmit (2008), não demorou para Arneson apresentar o jogo a Gygax e, a partir disso, criarem em conjunto um sistema de regras completo e organizado para um jogo de interpretação ambientado num mundo de fantasia medieval que é o mais influente RPG até hoje, o *Dungeons & Dragons* (D&D).

Ao longo da década de 1970, ainda segundo Schmit (2008), o RPG se populariza e passa se multiplicar ganhando novos cenários. Em 1977, é lançado o *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), um sistema bem mais complexo que o D&D, e no ano seguinte, Ed Greenwood adaptou um cenário de fantasia criado por ele ao RPG, o nome do cenário é *Forgotten Realms*, considerado o melhor e mais famoso cenário de RPG até hoje. Durante a década de 1980, surgem cenários de RPG baseados em ficção científica, terror, histórias em quadrinhos e até mesmo em comédia. E não demora muito para que jogos de computador e videogame, inspirados em RPG, sejam lançados.

No Brasil, o RPG desembarcou na mala de professores intercambistas e professores de cursos de inglês, no fim da década de 1980, como aponta Pavão *apud* Schmit (2008). Eles trouxeram o material dos Estados Unidos e o redistribuíram mediante cópias xerografadas. Mas foi somente em 1992, como afirma Schmit (2008), que a editora GSA lançou o primeiro RPG ambientado no Brasil: o *Desafio dos Bandeirantes*, cenário que mistura mitos e lendas brasileiras com conteúdo histórico referente ao desbravamento dos sertões brasileiros pelos Bandeirantes na época do Brasil colonial.

Durante a década de 1990 e na primeira década do século XXI, o RPG recebeu influências de HQs, mangás e do cinema, promovendo uma grande diversidade de cenários, além da influência de narrativas de ficção científica que, por sua vez, proporcionaram a criação de sistemas que poderiam se adequar a qualquer cenário de campanha de RPG. Com isso, a popularidade dos jogos de RPG aumentou consideravelmente, atraindo jogadores dos mais variados gostos e faixas etárias.

O crescimento da popularidade do RPG promoveu ainda o aparecimento de outras modalidades como o *live action*, os livros de aventura solo, o RPG eletrônico solo e os *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs).

Segundo Schmit (2008), o *live action* é uma modalidade mais representativa do RPG, semelhante a uma apresentação teatral ao ar livre em que os jogadores interpretam fisicamente seus papéis usando roupas, acessórios, falas e gestos. A aventura solo, ou livro-jogo, consiste na leitura de livros com vários elementos do RPG de mesa ou tabuleiro, porém, de modo mais simples, o jogador, à medida que lê a história, é apresentado a situações-problema e deve tomar decisões pelo personagem, utilizando regras simples encontradas no próprio livro de aventura. Nos MMORPGs, o jogador, já com o *software* do jogo instalado em seu computador, interage com outros jogadores através da Internet, mediante o uso de programas chamados “clientes de software”. Há ainda outras modalidades de RPG que utilizam a Internet em sistemas *play by e-mail*, *play by chat*, *play by fórum*, ou com *softwares* desenvolvidos para simular o RPG de mesa em ambiente virtual. No entanto, em nosso trabalho, não nos deteremos nas especificidades de cada uma dessas modalidades citadas anteriormente, abordaremos apenas o RPG eletrônico solo.

***Press Select*³: Os jogos eletrônicos**

Os jogos eletrônicos ou videogames são jogos em que o jogador interage com imagens enviadas por um sistema eletrônico (console, ou computador) a um dispositivo que as exibe como uma televisão ou monitor de computador. Esses sistemas são comumente conhecidos como plataformas. Atualmente, além de computadores e consoles, temos os aparelhos celulares e *tablets* que também são considerados como plataformas para jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos surgiram no final da década de 1940, quando Thomas Goldsmith e Estle Ray Mann criaram um dispositivo analógico que permitia um ponto vetorizado na tela se mover em direção a pontos fixos, simulando mísseis acertando um alvo. Na década seguinte, foram criados o OXO, uma espécie de jogo da velha para o computador EDSAC⁴, criado por Alexander S. Douglas, e o *Tennis for Two*, um vídeo game criado por William Higinbotham, cuja interface era um osciloscópio⁵. Em 1961, os estudantes Martin Graetz, Stephen Russell e Wayne Wiitanen apresentaram gráficos de vetor em um

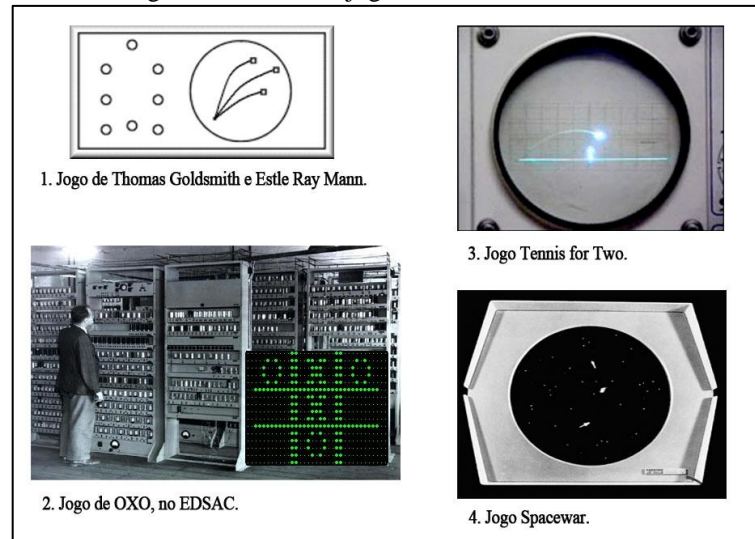
³ Aperte o botão “Select”, ou literalmente “Aperte Select”. “Select” é, geralmente, o botão de seleção que aciona o menu do jogo.

⁴ Electronic Delay Storage Automatic Calculator (EDSAC) foi um dos primeiros computadores fabricados no Reino Unido em 1949.

⁵ O osciloscópio é um instrumento de medida eletrônico que cria um gráfico bidimensional visível de uma ou mais diferenças de potencial.

computador PDP-1 DEC. O programa gerava pequenos quadros brancos numa tela escura que pareciam estrelas, e tinha pequenas imagens rudimentares de duas naves espaciais atirando uma na outra. Surgiu, então, o jogo Spacewar (Figura 3).

Figura 3 - Primeiros jogos eletrônicos da história.



Fonte: Imagens do Google.com, editadas pelo autor. 05 mar. 2014.

A partir da década de 1970, houve um grande desenvolvimento de consoles para fliperamas e para uso doméstico, como o Magnavox Odyssey, Atari Pong, Dimension, Heathkit, Philips Tele-Spiel, entre outros.

Foi nesse contexto em que surgiram os primeiros RPGs eletrônicos, inicialmente desenvolvidos para os gigantes PDP-10 e Unix. Eram o *Dungeon* e o D&D, inspirados evidentemente, em *Dungeons & Dragons*. Porém, à medida que a tecnologia avançava, os jogos de videogame a acompanhavam. A empresa Mattel criou o Intelvision I, em 1980, e o AD&D foi o jogo que lhe serviu de inspiração para a criação do *Treasure of Tarmin* (1982). A Nintendo desenvolveu seu console e a produtora Enix criou o *Dragon Quest* (Dragon Warrior nos Estados Unidos). Os RPGs eletrônicos estavam pouco a pouco alcançando seu espaço no mercado e, com o surgimento e conversão de jogos de computador como *Wizardry*, produzido pela Sir-Tech, e *Final Fantasy*, pela Square, para consoles, o RPG eletrônico alcançou grande notabilidade com franquias de sucesso, a exemplo de *Final Fantasy* (Figura 4) e (Figura 5).

Figura 4 - RPG eletrônico: Final Fantasy – Primeira versão (NES) e versão mais atual (PS3 e PS4).



Fonte: imagens do Google.com, editadas pelo autor. Março de 2014.

Figura 5 - Franquia Final Fantasy.



Fonte: Imagens do Google.com editadas pelo autor. Março de 2014.

De acordo com Schmit (2008, p.53), “no RPG eletrônico solo, um único jogador controla um personagem ou grupo de personagens em um ambiente eletronicamente simulado”. O jogador deverá evoluir seu personagem cumprindo missões, resolvendo quebra-cabeças, enfrentando inimigos monstruosos e desenvolvendo características do personagem, tais como força, destreza, ataque e defesa, inteligência etc., geralmente indicadas por números ou dados estatísticos, de modo semelhante ao RPG de mesa, sendo que, em vez de imaginar o cenário, criar tabelas e planilhas com as características do personagem, o jogador terá tudo isso (re)criado em ambiente virtual, mediante o uso dos mais variados programas de computador, desenvolvidos exclusivamente para a criação de jogos deste tipo de jogo.

Encontro aleatório⁶: RPG eletrônico x RPG digital

É importante destacar, neste ponto, a diferença entre RPG eletrônico e RPG digital, nos moldes de Bittencourt e Giraffa (2003, p.34). Para os autores, o termo RPG eletrônico “refere-se as (sic.) questões da eletrônica que logo remete a circuitos elétricos, a uma estrutura de hardware”, enquanto o termo digital “refere-se aos jogos de RPG no contexto do ciberespaço, ou seja, utiliza-se o computador como uma ferramenta ou criam-se novas modalidades de jogo exclusivas do ciberespaço”. A opção pela expressão “RPG digital” é fundamentada “pelo fato da digitalização referir-se ao processo de transformar algo em bits e ser o pré-requisito da virtualidade” (LÉVY, 1999, *apud* BITTENCOURT; GIRAFFA, 2003, p.34). Doravante, quando utilizarmos a expressão “RPG eletrônico”, estaremos nos referindo ao jogo de RPG para consoles (NES, SNES, PS, XBOX – marca de console da Microsoft –, dentre outros); e, ao usarmos “RPG digital”, estaremos aludindo ao jogo de RPG para computador.

O RPG Maker

Com o grande avanço da computação, novos recursos tecnológicos surgiram e, como se poderia presumir, os jogadores da primeira geração de RPGs eletrônicos, que possivelmente sonharam ser criadores de jogos, poderiam, além de simplesmente se divertirem jogando, também criar seus próprios jogos e mundos de fantasia.

Assim, de acordo com as informações do site **centrorpg.com**, em 28 de março de 1997, o RPG Maker foi lançado no Japão pela empresa ASCII. Logo de início, não obteve muito sucesso, por causa da limitação dos gráficos do programa (nas comunidades de criação de jogos, a expressão “programa de computador” é comumente substituída por *engine*, que vem da expressão *game engine*, motor de jogo). Contudo, quando a empresa *Enterbrain* em conjunto com a ASCII lançou o RPG Maker 2000, no ano de 1999, a *engine* começou a atrair jogadores de diversos países a criarem jogos de RPG digitais, pois esta nova versão trazia muitas opções e era mais fácil de se usar, já que não requeria do usuário conhecimentos de programação. Nessas versões iniciais, o modo de jogo era em terceira pessoa, mas o modo de batalhas era em primeira pessoa.

⁶ Esta expressão refere-se ao momento do jogo de RPG em que o personagem do jogador, ao se mover em certas áreas do cenário do jogo, é surpreendido por inimigos específicos.

Com o lançamento do RPG Maker 2003, em 08 de dezembro de 2002, os desenvolvedores remodelaram o sistema de batalha para terceira pessoa, algo que muitos usuários da *engine* desejavam. Porém, o programa passou a exigir que o usuário tivesse considerável conhecimento de programação, o que fez com que muitos iniciantes desistissem de utilizar esta versão e continuassem a utilizar a versão anterior.

Em 22 de julho de 2004, era lançado o RPG Maker XP, uma versão com menos opções do que a anterior, mas com uma novidade: uma linguagem de programação baseada num sistema de escrita para computadores denominado “Ruby”, o *Ruby Game Scripting System* (RGSS). Isso conferiu à *engine* capacidades ilimitadas de criação de jogos de RPG digitais.

Prosseguindo no processo de aperfeiçoamento do RPG Maker, a Enterbrain lançou, em 27 de dezembro de 2007, a versão RPG Maker VX, com interface simplificada e comandos pré-programados que facilitavam sua utilização por usuários iniciantes.

RPG Maker VX Ace

Em 15 de dezembro de 2011, o RPG Maker VX Ace foi lançado. Considerada a melhor *engine* da série RPG Maker, esta versão, através de uma interface mais intuitiva, dá aos novatos a possibilidade de criar jogos sem a necessidade de conhecimento na área de programação. Para os usuários mais avançados, esta versão também apresenta, conforme sua antecessora, o RGSS em sua versão atualizada, o RGSS3. Este *script* de programação torna o software mais leve e rápido, além de evitar que certos traços de programação causem travamento (*lag*).

De acordo com informações do site oficial do RPG Maker, o <http://www.rpgmakerweb.com>, a versão VX Ace é “Simple enough for a child; powerful enough for a developer”, ou seja, “Simples suficiente para uma criança; poderoso suficiente para um desenvolvedor”. Com esta ferramenta, é possível criar um RPG digital solo simples ou um pouco mais complexo, sem a necessidade de utilizar linguagem de programação. E utilizando-se conhecimentos de programação em *script*, as possibilidades de criação de jogos são ilimitadas, a depender apenas da criatividade de quem pretende criar jogos.

RPG Maker VX Ace melhora todos os aspectos da criação de RPG, sendo não só a mais nova, mas também a melhor engine da série RPG Maker. Com suporte a múltiplos tilesets, controle de sombras, e um sistema de recursos flexível, Ace lhe oferece a mais poderosa ferramenta para criação de RPGs. (RPG Maker VX Ace, 2014)

O programa traz recursos básicos como um editor de mapas aprimorado, para a construção do cenário do mundo ficcional, um banco de dados pronto com personagens, inimigos, habilidades, equipamentos e com um novo sistema de características (o banco de dados pode ser ampliado pelo criador do jogo), novas opções de eventos, incluindo a capacidade de inserir pequenas apresentações em vídeos no formato *Ogg Theora*. O programa ainda dispõe de uma maior quantidade de recursos gráficos padrão, diferente de outras versões, incluindo um Criador de Personagens capaz de criar gráficos personalizados de heróis e vilões, além de um sistema de simulação de sombras (Figura 6).

Figura 6 – Tela de loading da engine RPG Maker VX Ace



Fonte: <http://i584.photobucket.com/albums/ss283/megalukes/imagem.jpg>. Março de 2014.

O RPG Maker VX Ace foi desenvolvido para o Sistema Operacional Microsoft® Windows® nas versões XP, Vista, e 7, tanto em computadores 32-bit quanto 64-bit. O site www.rpgmakerweb.com apresenta uma tabela com os requerimentos necessários para a utilização da versão VX Ace (Figura7), bem como a opção para fazer o *download* da versão de testes (*Trial*). No entanto, é possível encontrar a versão completa (*full*) do programa em todas as comunidades de criadores de jogos de RPG. A maioria dos participantes dessas comunidades prefere utilizar essas versões completas consideradas “piratas”. Mas, caso queiram comercializar os jogos que criaram, recorrem à versão original do *software* proprietário que custa \$69,99, cerca de R\$ 163, 61 (cotação do dia 07 de março de 2014).

Figura 7 - Requisitos para a instalação do RPG Maker VX Ace.

REQUISITOS DE SISTEMA		
	Requisitos Mínimos	Requisitos Recomendados
SO	Microsoft® Windows® XP / Vista / 7 (32-bit/64-bit)	Microsoft® Windows® XP / Vista / 7 (32-bit/64-bit)
CPU	Processador equivalente ao Intel® Pentium® 4 2.0 GHz ou mais rápido	Processador equivalente ao Intel® Pentium® 4 2.0 GHz ou mais rápido
RAM	512 MB	512 MB
HDD	400 MB	-
Outro	1024 x 768 pixels ou resolução superior no desktop	-

Fonte: Imagem do site <http://www.rpgmakerweb.com/br/rpg-maker-vx-ace>, editada pelo autor. Março de 2014.

Checkpoint⁷: RPG e Educação

Apesar das transformações pelas quais a educação escolar brasileira passou nestes últimos cinquenta anos, fica evidente que ainda se privilegia o ensino pautado na apresentação de conteúdos, tendo o professor como responsável pela transmissão de conhecimentos e o aluno como mero receptor passivo dessa “carga” que – presume-se – poderá lhe servir de base para a formação de sua identidade.

Enquanto os órgãos responsáveis pelo gerenciamento da educação no Brasil promovem cursos de formação continuada, aparelham as escolas com recursos tecnológicos e divulgam nos jornais e na mídia televisiva as melhorias na transformação do cenário educacional brasileiro, a escola, de modo geral, ainda insiste em modelos de educação que Meira (2014, p.7) considera como “baseados em metáforas de ‘transmissão de conhecimento’, ‘absorção de informação’, ‘retenção da aprendizagem’ e ‘seriação’ como modo de hierarquizar conteúdos e ‘controle’ como modo de hierarquizar pessoas ou papéis na sala de aula”. Segundo ele, esses modelos estão fadados à falência, haja vista não estarem abertos “às expressões culturais contemporâneas, às formas de vida próprias dos jovens de agora, às preocupações mais comuns e atuais dos seus professores”.

De acordo com Meira (2014, p.7), “o mundo real da escola aliena dos jovens os artefatos e atividades da cultura digital da qual são nativos”. Ele explica que muitos jovens estão imersos numa cultura de mídias, presente nas redes sociais virtuais, na mobilidade da comunicação e na diversão como meio de aprendizagem, e, quando a escola subtrai essa

⁷ Ponto de controle, posto de controle ou ponto de verificação. Na linguagem dos *games*, refere-se a determinado ponto do jogo em que, caso o personagem venha a “morrer”, voltará daquele ponto, pois todo o jogo até aquele ponto está “salvo”.

cultura de mídias de seu espaço, tende a criar um ambiente alheio aos propósitos desses jovens e cego aos modos de engajamento social e de aprendizagem.

Meira (2014, p.7) propõe quatro campos de atuação inter-relacionados para a cultura digital no ensino médio: (1) a criação de cenários de aprendizagem, mediante plataformas imersivas, (2) situadas em contextos comunicativos de redes sociais, (3) enriquecidas pela possibilidade de virtualização do conhecimento por meio de nuvens de aplicativos, (4) organizado de modo a produzir dados que geram inteligência educacional para a escola.

Não pretendemos nos deter na discussão de todos esses pontos, todavia consideramos relevante a posição que o autor sustenta com relação à missão da escola:

Criar ambientes imersivos de aprendizagem capazes de fomentar o interesse dos alunos pelos conteúdos do currículo, seu engajamento em modalidades diversificadas de pesquisa e produção criativa de conhecimentos, seja valorizando o vínculo entre professores e alunos, seja fomentando novos arranjos sociais na sala de aula. Físicos ou virtuais, esses ambientes deveriam funcionar como plataformas nas quais ‘plugamos’ inovações didáticas fundadas na cultura de mídias, cuja linguagem está no imaginário e no cotidiano dos alunos de ensino médio (MEIRA, 2014, p.8).

Nesse sentido, Meira (2014, p.8) considera que “a aplicação de elementos do mundo dos *games* a processos específicos do mundo da escola pode ajudar a transformar a vida escolar em uma aventura imersiva de aprendizagem”. Esse processo, proposto pelo pesquisador, é chamado de “gamificação”.

Outro ponto relevante na proposta de Meira (2014, p.9) diz respeito à inteligência educacional que, nas palavras do autor, reside na “capacidade de agir rapidamente em função da atividade dos alunos e professores nas plataformas de aprendizagem”. Para tanto, é necessária a “criação de ambientes que incentivem a criatividade, a imaginação, a experimentação, a exploração engajada e desejante, capazes de capturar a atenção e o imaginário de alunos e professores”.

De posse dessas considerações iniciais, acerca da criação de ambientes que favoreçam a aprendizagem, sugeridas por Meira, acreditamos que o trabalho com a *engine* RPG Maker VX Ace no ensino de língua e literatura propiciará aos alunos um espaço para desenvolver a criatividade, a imaginação e as habilidades e competências requeridas no ensino e aprendizagem de língua portuguesa.

Neste ponto da discussão, é importante destacar que nossa proposta não deve ser entendida como uma tentativa de validar este método de trabalho como única forma aceitável de abordagem com jogos digitais, tampouco se pretende que todos os alunos de uma turma específica sejam obrigados a participar de atividades relacionadas à criação de jogos de RPG.

Na visão de Viana (2013, p.25), na escola, “lugar destinado à aprendizagem sistemática”, é raro se ver “o brincar”, mas quando aparece, em geral, “é para ‘compensar’ o tempo e o esforço da aprendizagem oficial”. Outra constatação do autor é que “a maioria dos educadores reproduz o senso comum de que brincar com *games* é perda de tempo, vicia e até mesmo pode apresentar um risco para a vida”.

O trabalho com *games*, ou com a criação de jogos digitais, não deve ser visto como uma forma compensatória ou recompensatória, premiando o aluno por bom comportamento, preenchendo lacunas do currículo, ou maquiando-o. Viana (2013, p.27) afirma que, se a escola e o educador souberem tirar bom proveito, considerando uma sequência pedagógica organizada para atender o currículo escolar, os jogos podem se tornar grandes aliados da aprendizagem formal. O autor apresenta o exemplo da Secretaria de Educação de Pernambuco que, em 2008, firmou parcerias com o polo empresarial do Porto Digital e com a Universidade Federal de Pernambuco e desenvolveu um projeto de criação de jogos fundamentados em conteúdos curriculares do ensino fundamental e do ensino médio, a Olimpíada de Jogos Digitais e Educação⁸ (OjE).

Diante das considerações de Viana (2013), vemos que é possível o educador fazer uso de ferramentas de criação de jogos digitais para motivar a aprendizagem, refletir sobre a linguagem, promover práticas de produção escrita, estimular a criatividade e a imaginação, recriar, em formato digital, os mundos ficcionais da literatura, e, sem perder de vista os objetivos educacionais, “brincar”. Criar jogos sem fins comerciais não deixa de ser uma atividade divertida: imaginar e montar um cenário digital, em certa medida, é como encaixar as peças de um quebra-cabeças; imaginar uma história e criar uma narrativa ou um roteiro para um jogo é selecionar e combinar palavras, é “jogar” com elas; compartilhar com os colegas os jogos produzidos e “vangloriar-se” do feito assemelha-se ao atleta que, após ter atingido os objetivos almejados numa competição, comemora a ação bem sucedida.

Em se tratando de RPG, devemos levar em consideração alguns elementos característicos que possibilitam sua aproximação com a educação, tanto no caso do RPG de mesa quanto no do RPG digital solo, bem como a criação de jogos de RPG digitais, a saber: a socialização, a colaboração, a criatividade e a imaginação, a interatividade, a cooperação, a interdisciplinaridade, o hábito de leitura e de escrita.

No RPG de mesa, os jogadores conversam com o mestre e entre si, expondo as ações de seus personagens, trocando ideias, propondo soluções. Têm, portanto, participação ativa no

⁸ Sobre a OjE: <http://www7.educacao.pe.gov.br/oje/app/sobre>

processo, interagindo socialmente. Os jogadores sempre procuram contribuir com o mestre na compra de materiais para a construção do cenário, na aquisição de livros, na construção da narrativa e no incentivo à participação de outros jogadores. Além disso, os jogadores são estimulados a desenvolverem sua criatividade ao decidirem como os seus personagens reagem diante de um problema e resolvem os desafios das histórias. E, nesse sentido, os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre, seja *in loco* ou via Internet.

No desenvolvimento das histórias, pode-se abordar temas de várias disciplinas. Uma aventura pode abordar elementos de História e Geografia (há livros dedicados exclusivamente à História de um cenário de campanha de RPG, ou aos aspectos geográficos como clima, vegetação, relações políticas etc., os livros de *Forgotten Realms* para D&D, por exemplo), de Matemática (em problemas que serão resolvidos apenas com a utilização de raciocínio matemático, em *puzzles*), de Física, Química, Biologia e, é claro, de Língua e Literatura.

É importante destacar que em uma história de RPG de mesa, o mestre não compete com os jogadores, os desafios são vencidos pela cooperação do grupo, não individualmente. O mestre procura conduzir o processo de maneira que os jogadores construam novos conhecimentos e adquiram experiência. E, com relação à promoção do hábito de leitura e escrita, jogar RPG exige ler os livros básicos que contêm as regras mais elementares, pesquisar temas relacionados ao assunto abordado na história e também, a depender do mestre e do gênero de RPG jogado, produzir textos sobre a aventura, o histórico do personagem do jogador, relatos de viagem etc.

No RPG digital solo, mesmo que os jogadores não façam parte de um grupo de quatro ou mais pessoas que se reúnem regularmente num lugar específico para jogarem todos ao mesmo tempo, eles, em muitos casos, auxiliam uns aos outros, quer estejam diante do mesmo console ou computador, quer através de fóruns da Internet. Não é difícil encontrarmos jogadores que, por gostarem do mesmo jogo, procuram estar juntos em casa, ou em uma *lan house*, para poderem se ajudar mutuamente.

No caso do RPG digital solo, muito embora um jogador prefira jogar sozinho no isolamento de sua casa, é comum recorrerem à Internet na busca de sites especializados em jogos, grupos (comunidades) de jogadores em redes sociais digitais, fóruns e/ou *blogs* que apresentem tutoriais de como zerar (terminar) o jogo; são os chamados “Detonados”. E isso promove a interação virtual.

Não obstante, os MMORPGs, assim como no RPG de mesa, promovem também a socialização, a colaboração, a interatividade, a cooperação, a interdisciplinaridade e o hábito

de leitura e escrita (respeitadas as características da variante específica da linguagem da Internet, popularmente conhecida como “internetês”).

Já com relação à criação de jogos de RPG digitais, pode-se promover a socialização e a cooperação, tanto nos grupos de alunos que se inserem nesse contexto de *game makers* em ambiente escolar, quanto nas comunidades virtuais, como nos fóruns Centro RPG Maker, Arena Livre, Mundo RPG Maker, dentre outros. Nesse sentido, os aprendizes podem encontrar suporte em forma de tutoriais em texto/imagem ou em vídeos, relatos de experiências etc.

No tocante à interdisciplinaridade, pode-se explorar a Geografia (na criação de cenários ficcionais, por exemplo), conceitos de Matemática, Programação por eventos ou *script* (além de algoritmos), em Língua Portuguesa, pode-se abordar a gramática, a coesão e a coerência textuais, a variação linguística, a construção da narrativa e seus elementos, a intertextualidade etc. Ainda pode desenvolver hábitos de leitura, escrita, revisão e reescrita, estimular a imaginação e a criatividade.

Em defesa da utilização dos Role Playing Games digitais no processo de ensino e aprendizagem, Bittencourt e Giraffa (2003) defendem que o RPG é mais uma forma de ensino, e não pode perder o caráter prazeroso e lúdico. De igual modo, acreditamos que a utilização de jogos de RPG digital solo e/ou a de qualquer ferramenta para criação de jogos digitais a serviço da educação também deve proporcionar prazer e entretenimento. Para Fortuna (*apud* BITTENCOURT; GIRAFFA, 2003, p.24), “o objetivo do jogo é, antes de mais nada, jogar”. E nós, fazendo uso dessa prerrogativa, entendemos que, ao propormos a criação de jogos de RPG digitais, o objetivo é, antes de mais nada, aprender se divertindo.

Fortuna (*apud* BITTENCOURT; GIRAFFA, 2003, p.24) afirma que “o jogo muitas vezes é proposto como uma ‘isca’ para fisgar o interesse do aluno, ensinando conteúdos de forma que ele não perceba que está aprendendo”, o que faz com que o jogo perca seu caráter espontâneo e prazeroso. Nesse sentido, quando defendemos a ideia de se trabalhar com a criação de jogos de RPG digitais no contexto escolar, entendemos que é necessário deixar claro para os alunos quais os objetivos dessa proposta. Sabemos também que nem todos os alunos se sentirão atraídos a participar dessas atividades e não se deve obrigá-los a fazer parte de um trabalho desta natureza chantageando-os com oferta de “pontos extras” nas avaliações. Como já dissemos, respaldados nas considerações de Meira (2013), acreditamos que a escola precisa criar “cenários de aprendizagem”, espaços em que o professor possa desenvolver projetos que busquem a melhoria do processo de ensino e aprendizagem. E presumimos que, antes disso tudo, evidentemente, o professor queira ir além do simples ato de “dar” aquela

velha aula expositiva em que ele discursa entre 40 e 90 minutos para uma plateia silenciosa e “obediente”.

Horta e Almeida (2012, p.65) defendem que “o jogo é uma importante ferramenta no meio educacional, pois oferece uma dinâmica de desenvolvimento integral, nas áreas cognitivas, linguística, social, moral e motora” e listam algumas vantagens da utilização dos jogos como meio de aprendizagem:

Fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno;
 Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;
 Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos);
 Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las;
 Significação para conceitos aparentemente incompreensíveis;
 Propicia o relacionamento de diferentes disciplinas (interdisciplinaridade);
 O jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento;
 O jogo favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe;
 A utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos;
 Dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender;
 As atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis;
 As atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos. (HORTA; ALMEIDA, 2012, p.65).

Toni Brandão (*apud* Martins, 2013, p.64), roteirista dos Jogos Clássicos da Literatura⁹, acredita que “os jogos eletrônicos são a mais completa tradução do jovem de hoje em dia: globalizado, eletrônico, digitalizado” e que “estamos diante da melhor porta de acesso para se comunicar com eles. Fazê-los refletir e se divertir ao mesmo tempo”. Ele acredita que “não é preciso desligar o cérebro para se divertir e não é preciso engessar os conteúdos apenas nos formatos tradicionais para que eles tenham validade”.

Celso Seabra (*apud* Martins, 2013, p.62), idealizador do projeto Jogos Clássicos da Literatura, explica que a “proposta é despertar a curiosidade dos jovens sobre as obras e estimular que estudantes do ensino fundamental e médio sejam atraídos também para a leitura dos textos originais”.

Há ainda outros exemplos de situações em que jogos digitais têm sido utilizados como ferramentas educacionais, e, se fôssemos citar cada uma delas, este trabalho não daria conta de tal empreendimento. Outrossim, os exemplos observados por Viana (2013) e Martins (2013) são suficientes para mostrar que projetos que incluam jogos digitais no processo de

⁹ Disponível em: <http://www.livroegame.com.br/>

ensino e aprendizagem precisam de incentivo e apoio dos gestores da educação nas esferas municipal, estadual e federal.

Nossa proposta, que neste trabalho é apenas esboçada, pretende ir além do ato de brincar com jogos educativos, acreditamos que é possível ensinar alunos de ensino médio a criarem jogos digitais com base em narrativas literárias. E isso os estimulará tanto a ler obras de autores brasileiros (em nosso caso, de escritores paraibanos), quanto a aprender a utilizar um *software* de criação de jogos de RPG (que pode ser o primeiro passo rumo à descoberta de uma área de atuação profissional, *Design de Games*) e utilizar a imaginação e a criatividade para recontar as histórias lidas em formato de jogos digitais.

Boss¹⁰ I: Narrar, “mestrar” e criar narrativas em jogos digitais.

O Dicionário Aurélio traz a definição de “narrar” como “ato de expor as sequências de um fato ou acontecimento; contar, historiar, relatar”. No Dicionário Houaiss, temos: “o verbo narrar tem origem no verbo latino *narro*, contar, expor narrando, dar a saber, por sua vez derivado do adjetivo *gnārus*, que conhece, que sabe”. Podemos afirmar que o ato de narrar é tão antigo quanto o homem. A narrativa, portanto, como afirma Barthes (1993, p.163), “*comienza con la historia de la humanidad;*” (começa com a própria história da humanidade). O homem, após ter inventado a linguagem, desenvolveu formas de narrar e passou a criar histórias, descrever as linhagens dos grupos sociais, a tentar explicar os fenômenos naturais e sobrenaturais através dos relatos míticos, e, com o passar do tempo, a utilizar registros pictóricos nas paredes das cavernas, em pedras, madeira, couro de animais etc., como forma de registrar os melhores locais para a caça, transmitir os conhecimentos dos processos que vivenciaram, daquilo que aprenderam, e dos perigos pelos quais passaram.

(...) el relato está presente en todas las épocas, todos los lugares, todas las sociedades; el relato comienza con la historia de la humanidad; no existe, no existió nunca en ninguna parte un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos tienen sus relatos, y muy frecuentemente estos relatos son degustados en común por hombres de culturas diferentes, incluso opuestas: el relato se burla de la buena o mala literatura: internacional, transhistórico, transcultural, el relato está ahí, como la vida. (BARTHES, 1993, p.163)

Como vemos, as narrativas orais migraram para outros espaços e, ao longo da história da humanidade, já foram registradas em papiros, papéis, livros, livretos, revistas, cordéis, peças teatrais, rádio, cinema, novelas de televisão e inclusive nos jogos eletrônicos.

¹⁰ “Boss” refere-se ao chefe de fase, ao maior desafio de um cenário de um jogo de videogame de aventura ou RPG.

A narrativa é um mecanismo primordial para a compreensão do mundo. Tanto é que, nas palavras de Tavares (2005, p.82), “Contar histórias é algo tão importante em nossa cultura que todo mundo quer aprender e todo mundo acha que sabe ensinar”. Contamos aos outros histórias de amor, de ódio, de heroísmo, de traição, de glórias, de fracassos e estamos quase sempre dispostos a ouvir o relato dos outros, daquilo que experimentaram durante a aventura narrativa do dia-a-dia.

Narrar, segundo Tavares (2005), é uma atividade que envolve raciocínio e intuição. Sendo assim, no que diz respeito ao raciocínio, pode ser transformada em instruções ou regras que podem ser ensinadas. E nesse ponto é necessária, àquele que narra, a compreensão dos elementos essenciais da narrativa: o enredo, o tempo, o espaço, os personagens e o narrador.

Cada história contada precisa ter uma introdução, um desenvolvimento e um desfecho, situados em um tempo em que os acontecimentos se organizam e em um espaço onde se passam as ações e acontece a interação entre os personagens e os eventos; precisa ter personagens com seus papéis a desempenhar, funções a serem exercidas e um destino a ser alcançado; e precisa, sobretudo, daquele que relata os acontecimentos, o narrador. Barthes (1993, p.189), assevera que “no puede haber un relato sin narrador y sin oyente (o lector)”, e Gancho (2000) reforça que não há narrativa sem a presença do narrador, pois este é o elemento estruturador da história. É ele que conduz a história, interpretando a realidade que se apresenta, podendo ou não participar desta realidade como personagem.

Ainda de acordo com Gancho (2000), quando o narrador está fora dos fatos narrados e o ponto de vista tende a ser mais imparcial, temos o foco narrativo em terceira pessoa, identificado, à primeira vista, pelos pronomes pessoais e pela flexão dos verbos em terceira pessoa. Esse tipo de narrador pode saber tudo sobre a história, estar presente em todos os lugares, dialogar ou não com o leitor, ou julgar o comportamento dos personagens, bem como identificar-se mais com um personagem da história.

Para a autora, quando o narrador participa diretamente do enredo como qualquer personagem, seu campo de visão é limitado. Temos, neste caso, o foco narrativo em primeira pessoa, marcado pela presença de pronomes pessoais e pela flexão dos verbos em primeira pessoa. Este tipo de narrador pode testemunhar os fatos por ele narrados ou figurar como o personagem central da história.

Nos jogos de RPG de mesa ou tabuleiro, quem assume a posição de narrador e conduz a tessitura narrativa é o “mestre” de RPG. Disso resulta a expressão “mestrar”, atuar como mestre em uma campanha de RPG, conduzindo a narrativa. Pois é ele quem descreve os cenários, situa os jogadores na trama da aventura, determina a duração dos eventos, organiza e

julga as ações dos personagens, baseado nos livros de regras daquele cenário de fantasia, mediante o uso de dados. O narrador é, nessas circunstâncias, em terceira pessoa, mas, em situações específicas, os personagens podem ser solicitados a relatar algum fato que aconteceu com eles e o foco muda, mesmo que por breve tempo, para a primeira pessoa. À medida que o mestre retoma a condução da aventura, o foco narrativo volta a terceira pessoa.

No tocante aos jogos eletrônicos, podemos encontrar também jogos com o foco narrativo em primeira ou em terceira pessoas. Nos jogos em primeira pessoa, a interface do jogador apresenta apenas o ponto de vista do protagonista, como se o jogador e o personagem estivessem no mesmo plano (Figura 8). Esse tipo é mais comum em jogos de tiro, denominados First Person Shooter (FPS), que significa “tiro em primeira pessoa”. No entanto, não podemos nos esquecer de que, como destaca Wolf (2003, *apud* Andrade, 2012, p.23), em alguns jogos como *Tetris*, *Pinball*, *Mahjong*, a presença narrativa é mínima ou nula.

Figura 8 - Jogo em primeira pessoa – Bad Company 2



Fonte: <http://bestcdshop.mn/?p=1597>. Acesso em: 02 mar. 2014.

Nos jogos em terceira pessoa, o personagem controlado é geralmente visto por trás ou de lado, de corpo inteiro ou apenas da cintura pra cima, como se estivesse sendo observado por uma “terceira pessoa”, neste caso, o narrador observador (Figura 9). Mais recentemente, surgiram jogos em terceira pessoa em que o observador pode visualizar o personagem por quase todos os ângulos.

Figura 9 - Jogo em terceira pessoa - Assassin's Creed 3.



Fonte: <http://i1.ytimg.com/vi/dKDLnP3YTGc/maxresdefault.jpg>. Acesso em: 02 mar. 2014.

Em muitos jogos eletrônicos em terceira pessoa, temos bem evidente a presença do narrador (Figura 10). Em outros, as marcas do narrador podem não estar presente, e a condução da trama narrativa é orientada, inicialmente, a partir da cena de abertura do jogo (por meio de imagens e/ou animação em vídeo, com ou sem falas e legendas) e com base nos diálogos dos personagens (Figura 11).

Figura 10 - Jogo Legendo of Zelda: the minish cap.



Fonte: Imagem editada pelo autor. Março de 2014.

Figura 11 - Apresentação, tela de menu e diálogos introdutórios do jogo Final Fantasy Tactics Advance.



Fonte: Imagens editadas pelo autor. Março de 2014.

Como podemos observar, e parafraseando Vasques (2008, p.115), o ato de contar histórias, antes relacionado à experiência do narrador e a de seus ouvintes, hoje é substituída pelas imagens padronizadas das telas do cinema, da televisão, do computador ou do videogame, em sessão isolada, no conforto do lar, ou em companhia de outras pessoas nas salas de exibição, *lan houses* etc.

No tocante à criação de jogos digitais, quem assume, de fato, o papel de narrador é o criador do jogo (ou a equipe de criação), pois é ele quem estabelece o tempo e o espaço da história, quem seleciona os diálogos do personagem do jogador com os demais personagens do jogo, pré-determina o caminho, ou os caminhos, que o personagem deverá e/ou poderá tomar ao longo do jogo até atingir o objetivo final da narrativa. Nesse sentido, caberá ao jogador apenas desenvolver as habilidades do personagem para conseguir chegar ao desfecho da trama.

Na visão de Andrade (2012, p.23), como a narrativa dos jogos eletrônicos “é dada a partir de uma programação disponível”, a montagem da sequência narrativa “ocorre a partir das tomadas de decisões do jogador, na qual cada escolha leva a uma consequência narrativa”. Assim, temos em certos jogos desfechos (ou finais, na linguagem dos *games*) alternativos. O jogador terá que escolher um caminho específico, dentre as trajetórias estabelecidas pelo criador do jogo, para conseguir ver determinado desfecho da história. Portanto, metaforicamente, o criador do jogo constrói as estradas e auxilia o jogador a caminhar por elas. O que cria uma espécie de parceria entre o narrador e o jogador, já que, durante um jogo, o narrador pode, em algumas situações, dar dicas de como o personagem/jogador deverá proceder.

Em entrevista para o blog Crônicas de Professor, Bráulio Tavares responde:

A literatura é a arte de contar histórias. Qualquer game que conte uma história está lançando mão dos recursos da literatura. No que diz respeito a jogos mais complexos, eu diria que a literatura pode fornecer os ambientes (p. ex., o sertão), os personagens (p. ex., um bando de cangaceiros ou jagunços), a missão (derrotar um inimigo, ou atravessar um território hostil, ou libertar uma cidade, etc.), e a história será a parte interativa, a que o jogador irá criar em parceria com o jogo. (TAVARES, 2014)

Para ele, jogador e jogo são parceiros na “contação” da narrativa. E desde que um jogo se proponha a contar uma história, está se apropriando de recursos da literatura. Nesse ponto, observamos certas aproximações entre literatura, jogos de RPG de mesa e RPG eletrônico solo, dentre outros jogos, a saber, nas palavras de Huizinga (1971), “a evasão da vida ‘real’, uma fuga para uma ‘esfera temporária de atividade com orientação própria’”, bem como “a capacidade de o jogo absorver inteiramente o jogador a qualquer momento”, como

também o faz a literatura com relação ao leitor. Além disso, tanto a literatura quanto o jogo podem imprimir marcas na memória do leitor/jogador que, mesmo após o livro ou o jogo ter chegado ao fim, as narrativas permanecem vivas, como se ainda estivessem se desenvolvendo na mente.

Diante do que até este ponto de nosso trabalho já foi exposto, é inegável a relação existente entre a literatura e os jogos de RPG de mesa e RPG digital solo. Mais uma vez, tomando como referencial as palavras de Tavares (2014), é mister ressaltar que

Todas as artes narrativas (cinema, quadrinhos, teatro, games) pegam carona na literatura, que é o repositório básico de histórias, o banco de dados acessível a todos. E, à medida que crescem, elas próprias passam a influenciar a literatura, pois os escritores vão ao cinema, leem HQ, jogam games etc. Essa influência mútua é ótima, para que cada um pegue as coisas que pode aproveitar do outro.

Essa relação entre as artes e os *games* nos remete a mais uma fase importante em nossa jornada argumentativa na defesa da utilização do RPG Maker VX Ace na construção de jogos com base em narrativas literárias:

A Intermidialidade

O termo *intermedia* (em português, *intermídia*) foi concebido pelo poeta inglês Dick Higgins (1938-1998), para definir a “fusão conceitual” de dois ou mais meios de representação. Para Higgins (2012, p.41), “os problemas sociais que caracterizam nossa época, em oposição aos problemas políticos, não permitem mais uma abordagem compartimentalizada” como a que, segundo ele explica, fora responsável por conceber a separação entre as mídias – quando do Renascimento, nos séculos XIV a XVI –, produzindo “a ideia de que a pintura é feita de tinta sobre tela ou que a escultura não deve ser pintada”.

Higgins observa que na década de 1950 muitos pintores começaram a experimentar novas formas de representação na produção de suas obras visuais, ora adicionando, ora removendo componentes, acrescentando elementos que geravam uma relação mais próxima entre espectador e obra, fazendo-o, por vezes, se sentir incluído, como a aplicação de espelhos em uma pintura. Semelhantemente, esse tipo de experimentação também promoveu uma grande incursão nas obras teatrais, como na peça *Stacked Deck*, de 1958, em que Higgins a escreve de modo que

qualquer evento pode tomar lugar a qualquer hora, até uma deixa aparecer. As deixas são produzidas por luzes coloridas. Uma vez que as luzes coloridas poderiam ser utilizadas sempre que fossem colocadas, e as reações da audiência também eram deixas, a separação entre *performance*-audiência foi removida e uma situação de

happening foi estabelecida, apesar de menos visualmente orientada em seu uso do ambiente e imagens. (HIGGINS, 2012, p.45)

O autor ainda destaca que o termo “intermídia” já fora usado pelo poeta Samuel Taylor Coleridge em 1812, “exatamente em seu sentido contemporâneo” (2012, p.46) e que, após a publicação e distribuição de aproximadamente dez mil cópias do ensaio sobre a intermídia, “o termo adquiriu vida própria rapidamente... Ele foi pego, usado e abusado, sempre confundido com o termo ‘mídia mista’”, (2012, p.47). Então, para diferenciar a “intermídia” da “mídia mista”, Higgins (2012, p.47) explica que nesta a pintura incorpora poemas dentro de seu campo visual, por exemplo, enquanto que naquela o elemento visual (pintura) se funde conceitualmente com as palavras, “como se cada elemento visual fosse uma palavra em uma sentença”. Higgins esclarece que a

intermedialidade sempre tem sido uma possibilidade desde os tempos mais antigos, e apesar de alguns bem intencionados comissários tentarem formulá-la como formalista e, portanto antipopular, ela permanece como uma possibilidade onde quer que haja o desejo de fundir duas ou mais mídias existentes. (HIGGINS, 2012, p.48)

Inobstante, Jürgen Müller, em suas reflexões sobre os princípios básicos do conceito de intermedialidade, esclarece que

Pode haver dúvidas se o conceito de intermedialidade é realmente uma abordagem completamente nova, eixo de pesquisa ou mesmo teoria no campo das humanidades. Isso não acontece apenas pelo termo “intermedium” ter sido cunhado por Coleridge, pelo estudo de Lessing da escultura de Laocoon, pela ideia de Wagner (por sinal um tanto vaga), do *Gesamtkunstwerk*, pelas afirmações de Walzel sobre a *wechselseitige Erhellung der Künste* (a iluminação recíproca das artes), ou, anteriormente, pelas noções de Kristeva sobre a dinâmica intertextual, ou o renascimento do conceito de “ekphrasis”, e o desenvolvimento dos estudos interartes por Clüver, para mencionar apenas os mais importantes (MÜLLER, 2006). Todas essas, e muitas outras propostas, são indicativas do fato de que a intermedialidade tem uma longa (não apenas em termos etimológicos) pré-história e, como um *Suchbegriff* (MOSER, 2007) ou um *Such-Konzept* (conceito em investigação), ainda tem que ser considerada uma *pesquisa em progresso*. (MÜLLER, 2012, p.81)

Ademais, Müller (2012, p.82) ainda sustenta que a “intermedialidade não é um conceito acadêmico completamente novo, mas uma reação a certas circunstâncias históricas nas humanidades, na paisagem midiática e nas artes”.

No curso dos estudos sobre a intermídia, Rajewsky (2012, p.58) acrescenta uma importante contribuição ao estabelecer três sentidos estritos para o termo “intermedialidade”, tomados como concepções qualitativamente diferentes: 1) **transposição midiática** (*Medienwechsel*), a exemplo de adaptações fílmicas de textos literários, novelizações e assim por diante; 2) **combinação de mídias** (*Medienkombination*), “que inclui fenômenos como ópera, filme, teatro, manuscritos iluminados/iluminuras, instalações computadorizadas ou *Sound Art*, história em quadrinhos ou, noutra terminologia, as chamadas formas multimídia,

de mescla de mídias e intermediáticas” (WOLF, 1999, p.40-41, *apud* RAJEWSKY, 2012, p.58); e 3) **referências intermediáticas** (*intermediale Bezüge*), “a exemplo das referências, num texto literário, a um certo filme, gênero filmico ou cinema em geral (a escrita filmica);” (RAJEWSKY, 2012, p.58).

Estas contribuições anteriormente arroladas já nos bastam para afirmarmos que os *games*, desde sua concepção em que alia o computador à mídia televisiva, vindo depois a incluir elementos da literatura, da pintura, da música e do cinema, são um exemplo daquilo que Higgins (2012, p.49) chama de “nova mídia... feita pela fusão de antigas” e do que Rajewsky (2012, p.59) considera como combinações midiáticas que “resultam com frequência no desenvolvimento de formas novas... que... converter-se-ão em gêneros midiáticos convencionalmente distintos”.

Ao retomarmos a linha explanatória de Rajewsky (2012, p.58), com relação às acepções estritas do termo “intermedialidade”, podemos citar exemplos de transposição midiática como as adaptações de textos literários para os *games*, como *Guia do Mochileiro das Galáxias* de (1984), *Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1988), *Arm Joe* (1998) – jogo baseado em Os Miseráveis, de Victor Hugo –, *O inferno de Dante* (2010), além dos nacionais O Cortiço, Memórias de um sargento de milícias e Dom Casmurro criados pela equipe da Virtual Educação Cultura e Comunicação (disponível no site www.livroegame.com.br). Já no caminho inverso desse tipo de transposição, temos "Diablo III - Livro de Cain" (Galera Record) adaptação para a literatura do game *Diablo III*; a franquia *Resident Evil*, iniciada em 1996, com adaptação para o cinema que rendeu 9 filmes, 7 livros, além de histórias em quadrinhos; a série de livros *Assassin's Creed*, outra adaptação de *game* para a literatura; bem como as séries *Battlefield*, *Total War*, *Halo*, *God of War*, dentre outras, também adaptados para a literatura, e *Mortal Kombat* (1995), *Silent Hill* (2006), *Lara Croft Tom Raider* (2001), *Hitman: Assassino 47* (2007), *Doom: A Porta do Inferno* (2005), dentre outros jogos adaptados para o cinema.

Rajewsky (2012, p.69) explica que os textos literários “não podem converte-se em textos filmicos ou musicais. O que se cria nesse caso é uma mera ilusão, um “**como se**” relativamente à outra mídia” e, portanto, os *games*, enquanto gênero plurimidiático, evoca um “**como se**” relativamente ao texto literário, ao cinema, ou a uma pintura, como, por exemplo, o jogo *God of War* (Figura 12), baseado em narrativas da mitologia greco-romana e cuja “visão do jogo usa o tradicional sistema de terceira pessoa, com câmera dramática (*elemento cinematográfico*), localizada em pontos estratégicos com o objetivo de obter o ângulo mais apropriado dentro do cenário” (GOD of War, 2005) – grifo nosso.

Figura 12 – Jogo God of War para Playstation 2



Fonte: Imagens do Google.com, editadas pelo autor. Abril de 2014.

Outrossim, Gosciola (2003, *apud* Andrade, 2012, p.22) mostra que “a linguagem de jogos eletrônicos agrega um conjunto de outras linguagens, como a fotográfica, a sonora, a visual, a audiovisual assim como ocorre com a linguagem cinematográfica”.

Enfim, os *games*, enquanto produtos baseados em diferentes mídias, na visão de Bianchini e Mielniczuk (2011, *apud* Andrade 2012, p.26), possuem complexos universos narrativos, oferecendo aos seus consumidores conteúdos adicionais e uma série de informações.

Notadamente, ao tomarmos a noção de intermedialidade apenas em seu primeiro sentido estrito proposto por Rajewsky (2012, p.58), o de **transposição midiática**, encontramos um grande número de *games* para ilustrar esta definição, número ainda maior encontraremos de *games* que apresentam **referências intermidiáticas**, seja com relação ao cenário, aos nomes dos personagens, ao enredo do jogo etc.

No que tange aos jogos criados pela ferramenta RPG Maker VX Ace, encontramos outro *game* que ilustra bem esse processo de intermedialidade presente nos jogos digitais: *Jon*

*Snow: Além da Muralha*¹¹ (Figura 13). Trata-se de um *fangame* (jogo feito por fãs), criado por Guilherme Peace, que toma por base a série de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo”, de George R. R. Martin, e a série de televisão homônima do canal de TV por assinatura HBO.

Figura 13 – Fangame Jon Snow: Além da Muralha, criado no RPG Maker VX Ace



Fonte: <http://insonianerd.com/wp-content/uploads/2012/07/banner2.jpg>. Abril de 2014.

O criador deste jogo, Guilherme Peace, utilizou a *engine* RPG Maker VX Ace para retratar suas passagens favoritas do primeiro e terceiro livros da série “As Crônicas de Gelo e Fogo”. Lançou mão de recursos sonoros, como a trilha da série de TV *Game of Thrones*, e efeitos visuais, como *fade in* e *fade out*, característicos da linguagem cinematográfica, para gerar um efeito dramático, envolvendo o jogador na trama do jogo.

Pelo exposto, a intermedialidade está presente nos jogos eletrônicos e nos jogos digitais. É um tema que precisa ser explorado com maior profundidade, todavia, dada a limitação deste trabalho, não podemos aqui dedicar maior atenção a esta discussão.

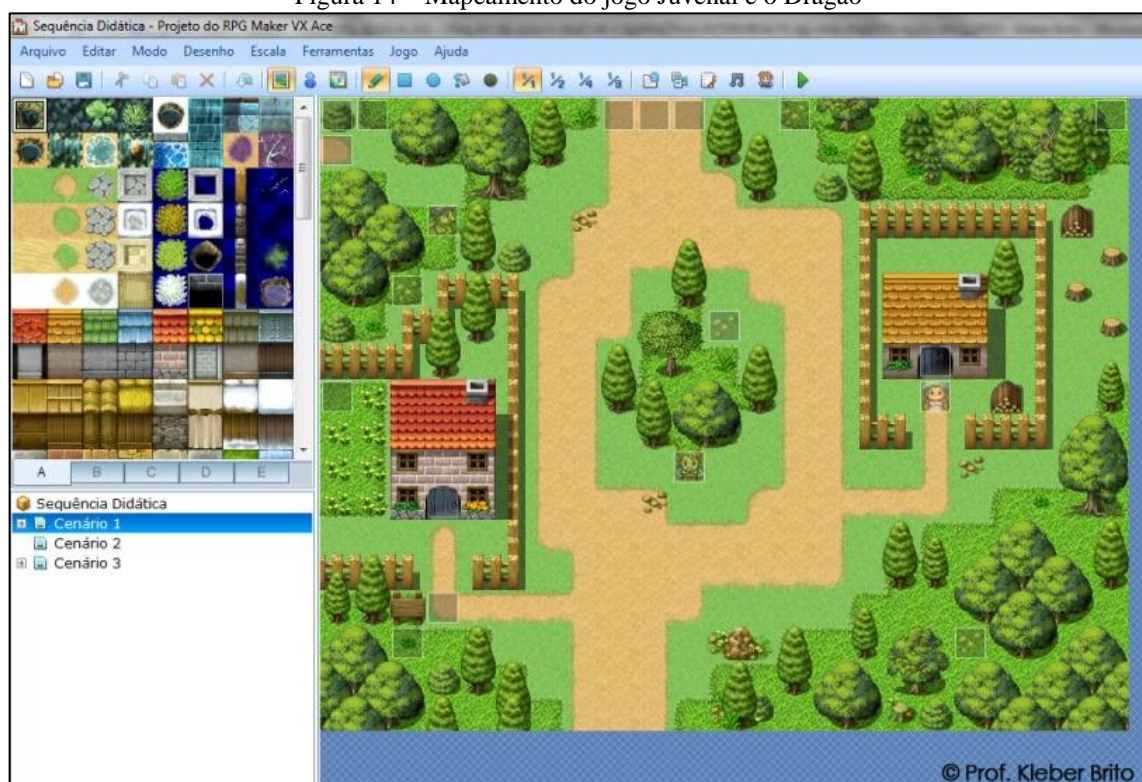
¹¹ Disponível no site <http://geekvox.com.br/jonsnow/sinopse.html>.

DEMONSTRAÇÃO: Resumo do processo de criação de um jogo digital utilizando o RPG Maker VX Ace

Assim como o fez Guilherme Peace, utilizamos o RPG Maker VX Ace para demonstrar como um jogo pode ser criado, com base em um texto literário. Para tanto, escolhemos a narrativa “Juvenal e o Dragão”, cordel de autoria de Leandro Gomes de Barros.

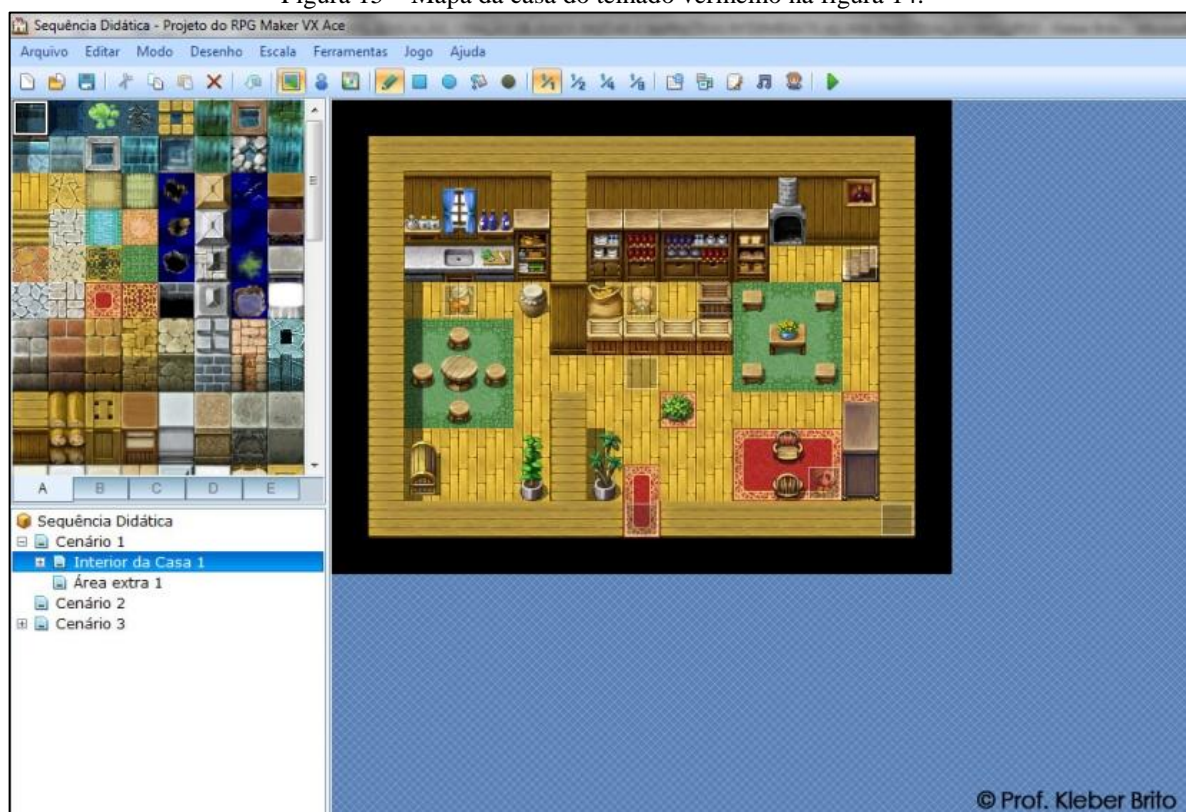
Inicialmente, lemos e relemos o cordel, fazendo anotações e escolhendo trechos que melhor se adequem à mecânica do jogo de RPG digital. Depois produzimos um breve roteiro e começamos a fazer o mapeamento do jogo, ou seja, a criação do cenário do jogo com o *software* acima citado. O cenário do jogo tem diversos mapas, dentre os quais temos, abaixo, a ilustração do mapa inicial (Figura 14), seguida da ilustração do mapa da casa do telhado vermelho (Figura 15).

Figura 14 – Mapeamento do jogo Juvenal e o Dragão



Fonte: Imagem editada pelo autor. Maio de 2014.

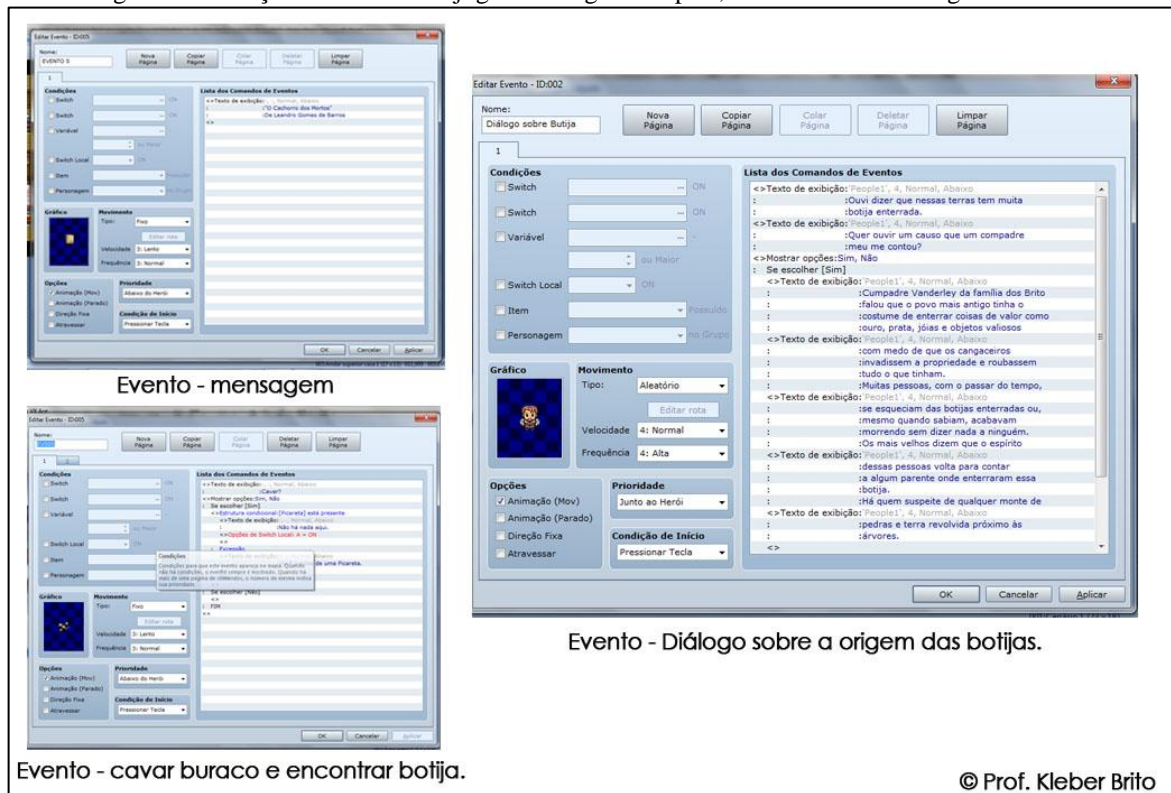
Figura 15 – Mapa da casa do telhado vermelho na figura 14.



Fonte: Imagem editada pelo autor. Maio de 2014.

Depois de feito todo o mapeamento dos cenários pré-estabelecidos no roteiro, procedemos à edição dos **Eventos** (Figura 16). No RPG Maker, “evento” é qualquer ação do jogo, desde um diálogo com um NPC (Non Player Character – ou seja, qualquer personagem que não seja o comandado pelo jogador), o aparecimento de um monstro, o início de uma batalha, uma música que soa ao fundo, um efeito sonoro (SE), uma escolha entre duas ou mais opções, o surgimento de uma imagem, um efeito de *flash* etc. Os eventos são estruturados através de **Comandos de Eventos** pré-programados, disponíveis no *software* com que trabalhamos. Muitos desses Comandos de Eventos requerem que o usuário ative conhecimentos de lógica matemática simples e/ou avançada, como os comandos de **Mostrar Escolhas** (comando que permite a escolha de elementos selecionáveis, que podem estar associados a outros comandos), **Condição** (comando que determina a condição para que um bloco de eventos seja executado), **Variáveis** (comando que realiza uma atribuição numérica qualquer e pode ser associada a outro comando) e **Switches** (comando que ativa ou desativa um processo qualquer do jogo a partir de uma determinada ação do herói).

Figura 16 – Edição de eventos do jogo: mensagem simples, cavar buraco e diálogo com NPC.



Fonte: Imagens editadas pelo autor. Maio de 2014.

Como se pode ver, é um processo cuidadoso em que o criador do jogo primeiramente lê uma história, cria um roteiro adaptado para o jogo, planeja o cenário e as ações dos personagens, usa a criatividade na elaboração dos mapas de cada fase, escreve e reescreve as falas dos personagens, edita os Comandos de Eventos etc. É um trabalho que a todo o tempo ativa habilidades e competências diversas, nas áreas de Geografia, Matemática, Literatura, Artes Gráficas, Língua Portuguesa, dentre outras.

Com relação às **referências intermediárias**, nesta demonstração, além da evidente referência à narrativa que nos serviu de base para a produção deste *game* (Figura 17), procuramos nos apropriar de outras obras literárias, quer nas falas dos personagens, ao tratar sobre as botijas – referência ao cordel “A Botija Encantada” de Vanderley de Brito –, quer nos nomes dos próprios personagens, como Manuel Camilo dos Santos (poeta popular) (Figura 18), dentre outros; ainda estão presentes algumas referências à situações específicas de jogos de RPG clássicos, que não são facilmente percebidas, a não ser que o jogador conheça os jogos *Final Fantasy* e *Legend of Zelda*.

Figura 17: Introdução do jogo Juvenal e o Dragão



Fonte: Imagens editadas pelo autor. Maio de 2014.

Figura 18 – Referências intermidiáticas do jogo Juvenal e o Dragão



Fonte: Imagens editadas pelo autor. Maio de 2014.

Em outro momento, há uma referência na citação de um trecho de “O Hobbit”, de J. R. R. Tolkien, que remete a um jogo de adivinhas em que o personagem Bilbo Bolseiro tenta adivinhar as respostas para as perguntas de Smeagol e vice-versa, naquela obra. Mas no jogo

“Juvenal e o Dragão”, as demais adivinhas também são provenientes de provérbios da cultura popular nordestina (Figura 19).

Figura 19 – Referências ao Hobbit e a provérbios populares.



Fonte: Imagens editadas pelo autor. Maio de 2014.

Ao progredir no jogo “Juvenal e o Dragão”, o primeiro grande inimigo a ser enfrentado pelo jogador (que comanda as ações de Juvenal), seguindo o enredo do cordel, é o Dragão. No entanto, não se trata qualquer dragão, mas *Shen Long* (Figura 20), personagem da famosa série em Anime *Dragon Ball* (Figura 21). Esta série virou jogo para consoles e PCs e ainda rendeu um filme para o cinema. A inclusão deste personagem é mais um exemplo da referência intermediária, que é comum nos *games*, como em *The revenge of Shinobi* (1989), em que um herói clássico dos quadrinhos, como O Homem Aranha, aparece como vilão (Figura 22).

Figura 20 – Dragão *Shen Long* da série *Dragon Ball* como o Dragão de “Juvenal e o Dragão”.



Fonte: Imagem editada pelo autor. Maio de 2014.

Figura 21 – Série em Anime *Dragon Ball*



Fonte: <http://www.centralcosplay.com/wordpress/wp-content/uploads/2014/03/dragon-ball-char.jpg>. Maio de 2014.

Figura 22 – *The Revenge of Shinobi* (1989) – Jogo do Mega Drive.



Fonte: Imagens do Google.com, editadas pelo autor. Maio de 2014.

Finalmente, terminadas todas as etapas de elaboração e revisão do jogo produzido com a ferramenta RPG Maker VX Ace, procedemos à compressão dos dados do jogo para posterior compartilhamento do arquivo de instalação para que os alunos instalem em seus computadores pessoais.

A próxima etapa é reproduzir esta mesma sequência didática na Turma de Criação de Jogos Digitais com a Ferramenta RPG Maker VX Ace, da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Conselheiro José Braz do Rêgo, da cidade de Boqueirão, Paraíba. A turma é composta por 14 alunos, sendo 10 garotos e 4 garotas, matriculados no 1º, 2º e 3º anos médio, turno Manhã. Dos 14 alunos, 2 são ex-alunos que, mesmo tendo concluído o ensino médio, ou terem sido transferidos para outra instituição, solicitaram participar das oficinas (Figura 23).

Figura 23 – Turma de Criação de Jogos Digitais da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Conselheiro José Braz do Rêgo



Fonte: Imagens do autor. Maio de 2014.

As aulas teóricas e práticas para a compreensão do funcionamento do *software* RPG Maker VX Ace já acontecem desde 29 de abril do corrente ano, às terças e quintas-feiras, das 14:00h às 16:00h, no Laboratório de informática da instituição supracitada, e a previsão para

término da oficina é Setembro de 2014, culminando com a apresentação dos jogos criados com base no cordel “Juvenal e o Dragão”.

Os recursos utilizados no desenvolvimento da oficina de criação de jogos são: 5 computadores com o SO Windows XP, cedidos pela Gestora da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Conselheiro José Braz do Rêgo (pois os computadores do Laboratório de Informática das escolas públicas têm como SO o Linux Educacional e não permitem a instalação do *software* RPG Maker VX Ace, haja vista a incompatibilidade com o referido sistema); o notebook da referida Escola; projetor multimídia; notebooks dos próprios alunos; e apostilas impressas e em PDF. Esta Turma de Criação de Jogos Digitais ainda conta com um grupo na rede social digital Facebook.com (Figura 24), para publicação de dúvidas, curiosidades sobre jogos, dicas de produção e *design* de jogos, avisos e disponibilização de recursos.

Figura 24 – Grupo Oficina Criação de Jogos Digitais na rede social Facebook.com.



Fonte: Imagem editada pelo autor. Maio de 2014.

Observadas as especificações deste trabalho acadêmico, neste ponto encerramos a demonstração do processo de criação de jogos digitais com a ferramenta RPG Maker VX Ace, na esperança de que, brevemente, a retomaremos numa análise mais aprofundada.

SAVE POINT¹²: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, como pudemos observar ao longo deste trabalho, o jogo, por ser uma atividade ou ocupação voluntária, livre, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, conscientemente ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total, possui grande importância na história da humanidade, de modo tal que podemos considerar o homem do século XXI, mais do que em outros tempos, um exemplo fidedigno do *homo ludens*, ideia proposta por Huizinga (1971). E nesse sentido, é salutar conhecermos, entendermos e nos apropriarmos de todo o potencial que os jogos podem oferecer em cada um dos seus aspectos mais eficientes como a mecânica, a dinâmica e a estética, para emular, em outras áreas, tais como a Educação, os benefícios que costumam ser alcançados com os jogos.

De igual forma, vimos que o RPG de mesa, o RPG eletrônico (nos consoles) e o RPG digital (no computador) apresentam um enorme potencial para desenvolver a socialização, a colaboração, a criatividade e a imaginação, a interatividade, a cooperação, a interdisciplinaridade, o hábito de leitura e de escrita. Todos esses pontos já justificam o incentivo a que o educador possa fazer uso de jogos, com base em uma sequência ou projeto didático bem formulado, para desenvolver habilidades e competências necessárias a qualquer componente curricular.

Outrossim, acreditamos que o educador pode utilizar-se de *softwares* de criação de jogos digitais – em nosso caso, o RPG Maker VX Ace –, para motivar a aprendizagem, em especial, o trabalho com narrativas literárias, haja vista a enorme quantidade de *games* (dos mais diversos consoles e computadores) que foram criados com base em narrativas literárias.

Para tanto, é indispensável que se reconheça o potencial plurimidiático dos *games*, as possibilidades de trabalho criativo com referências intermidiáticas e da linguagem de outras mídias (como o cinema, a pintura e a literatura) na prática docente.

Está claro que o presente trabalho não pretendeu esgotar as possibilidades de análise dos temas nele abordados. Pelo contrário, o que se desenha aqui é o esboço de um projeto mais amplo que, esperamos, possa vir a se configurar em uma contribuição relevante para a instituição a que este trabalho acadêmico se destina, numa posterior abordagem mais

¹² “Savepoint” ou apenas “Save” é um recurso dos games, sobretudo dos RPGs (eletrônico e digital), em que o jogador salva todo o progresso do jogo, obtido até aquele ponto específico, para não ter que retomar o jogo do início, caso aconteça um desligamento inesperado ou travamento no console ou no PC. O jogador poderá continuar daquele exato ponto em que salvou o jogo.

aprofundada da relação entre RPG, educação, narrativas literárias, criação de jogos digitais e intermedialidade.

Game over?

REFERÊNCIAS

ALVES, Fábio. **GameWhat?**. Disponível em: <<http://youtu.be/09rH-aZn5p0>> Acesso em: 05 fev. 2014.

ANDRADE, Jefferson. **Narrativa Transmidiática: a relação entre Jogo e Cinema na franquia Matrix**. Disponível em: <<http://lapecjor.files.wordpress.com/2011/04/narrativa-transmidic3a1tica-a-relac3a7c3a3o-entre-jogo-e-cinema-na-franquia-matrix.pdf>> Acesso em: 31 mar. 2014.

BARROS, Leandro Gomes de. **Juvenal e o dragão**. São Paulo: Luzeiro, [19-]. 32 p. (Folheto de Cordel).

BARTHES, Roland. **La aventura semiológica**. 2ª ed. Barcelona: Ediciones Paidós, 1993. pp. 163-201. Disponível em: <<http://laimagencomofuente.wikispaces.com/file/view/-La-Aventura-Semiologica-Roland-Barthes.pdf>> Acesso em: 26 mar. 2014.

BENJAMIN, Walter. **O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov**. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1985. pp. 197-221

BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lúcia Maria Martins. **A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem**. PPGCC/PUCRS, 2003. (Relatório Técnico)

FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de. **O Role Playing Game e a Escola: múltiplas linguagens e competências em jogo**. 2006. 176 f. Dissertação (Mestrado em Educação). PUC-Rio, Rio de Janeiro, RJ. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/63118537/O-RPG-e-a-escola-multiplas-linguagens-e-competencias-em-jogo-Luiz-Eduardo-Ricon-de-Freitas#download>> Acesso em: 29 de novembro de 2013

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo, Ática: 2000.

GOD of War (Análise). Playstation 2, 2005. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/analises/playstation2/ult420u142.jhtm>> Acesso em: 03 abr. 2014.

HIGGINS, Dick. **Intermídia**. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (orgs.). *Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2*. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012. p.41-50.

HORTA, Alberto S.; ALMEIDA, Luis F. de. Projeto Alius Educare: RPG para educação e conscientização ambiental. In: SBC – Proceedings of SBGames 2012, Brasília. **Anais... XI SBGames**, 2012. Disponível em: <<http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/gamesforchange/g4c-13.pdf>> Acesso em: 18 mar. 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como Elemento na Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

JOGO eletrônico. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico> Acesso em: 04 mar. 2014.

MARTINS, Fernanda. **Jogos Clássicos da Literatura**. In: *Cultura digital e educação [livro eletrônico]: novos caminhos e novas aprendizagens*. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2013. (Educação no século XXI, Vol. 3) pp. 61 – 65. Disponível em: <<http://www.fundacaotelefonica.org.br/conteudos/publicacoes/Detailhe.aspx?id=128>> Acesso em: 10 mar. 2014.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

MEIRA, Luciano. *Cultura Digital e Ensino Médio*. **Pátio Ensino Médio**, Porto Alegre, ano 5, nº 19, p.6-9, dez. 2013/fev. 2014.

MÜLLER, Jürgen E. **Intermedialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito**. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (orgs.). *Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2*. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012. p.75-95

Pong-Story. Disponível em: <http://www.pong-story.com/intro.htm> Acesso em: 04 mar. 2014.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick; YUNES, Eliana. **Uma ponte pela escrita: a narrativa do RPG como estímulo à escrita e à leitura**. 2008. 200 f. Tese (Doutorado

em Letras). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0410444_08_pretextual.pdf
Acesso em 24 de janeiro de 2013.

RAJEWSKY, Irina O. **A fronteira em discussão: o *status* problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade**. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (orgs.). *Intermedialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2*. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012. p.51-73

ROCHA, M. S. **RPG: JOGO E CONHECIMENTO: O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento**. 2006. 144 f. Dissertação Mestrado. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/117243933/RPG-JOGO-E-CONHECIMENTO-O-Role-Playing-Game-como-mobilizador-de-esferas-do-conhecimento-Mateus-Souza-Rocha-2006#download>
> Acesso em: 25 de novembro de 2013.

RPG Maker VX Ace. Disponível em: <http://www.rpgmakerweb.com/br/rpg-maker-vx-ace>
Acesso em: 08 mar. 2014.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 268 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf> > Acesso em: 05 de dezembro de 2013.

TAVARES, Bráulio. **Contando histórias em versos: Poesia e Romancero Popular no Brasil**. São Paulo: Editora 34, 2005.

_____. **Literatura e Games - Entrevista com Bráulio Tavares**. Blog, Crônicas de Professor, 11 mar. 2014. Entrevista a Kleber Brito. Disponível em: <http://cronicasdeprofessor.blogspot.com.br/2014/03/literatura-e-games-entrevista-com.html>
Acesso em: 12 mar. 2014.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. 2008. 179 f. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual Paulista,

Araraquara, SP. Disponível em: <<http://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/54108>>
Acesso em: 01 de dezembro de 2013.

VERÇOSA, Rômulo. **A evolução do RPG eletrônico.** Disponível em:
<<http://ziggi.uol.com.br/blog/a-evolucao-do-rpg-eletronico>> Acesso em 03 mar. 2014.

VIANA, Claudemir Edson. **Aprender é divertido: games e escola.** In: BERTOCCHI, Sônia (Org.). Novos modos de aprender e ensinar. São Paulo: Fundação Telefônica, 2013. (Educação no século XXI, Vol. 1) pp. 25 – 28. Disponível em:
<<http://www.fundacaotelefonica.org.br/conteudos/publicacoes/Detalhe.aspx?id=91>> Acesso em: 10 mar. 2014.

ZANOLLA, Sílvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica.** Campinas: Editora Alínea, 2010.