

LER, ESCREVER E JOGAR

Sílvia Ap. José e Silva⁴

Fatec Americana

A narrativa faz parte de nossa história, pois nos possibilita vivenciar diversos acontecimentos em diferentes tempos e espaços e segundo Roland Barthes⁵, ela está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades e começa com a própria história da humanidade.

Janet H. Murray⁶ (2003) relata que desde as antigas sociedades as pessoas contam histórias de heroísmo, traição, ódio, perda e triunfo. Expõe que é característico da humanidade se compreender mutuamente através dessas histórias, e que muitos vivem ou morrem pela força que elas possuem.

O videogame, que no início era apenas uma simulação muito simplificada de algum esporte, passou por grandes transformações, e tem desenvolvido seus próprios formatos de narrativa. O game possibilita uma nova relação de leitura e de construção de narrativas. Essa construção é compartilhada com os jogadores/leitores em um processo de interatividade, podem-se traçar diversos rumos para a história, independentemente das intenções iniciais do autor. Construindo uma variedade de textos.

Na Fatec Americana, no curso de Jogos Digitais, disciplina Ficção Interativa, desenvolvemos atividades que pretendem exercitar a leitura, a escrita, além de estimular a criatividade desses novos desenvolvedores de games.

⁴ Prof.^a da Fatec Americana, curso de Tecnologia em Jogos Digitais, na disciplina de Ficção Interativa. Mestre em Letras – Literatura pela Unesp.

⁵ BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland, GREIMAS, A.J. et al. Análise estrutural da narrativa. Petrópolis: Vozes, 1971.

⁶ MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no Ciberespaço. SP: Itaú Cultural-UNESP, 2003.

Em 2013, foram realizadas duas atividades com alunos do 3º e 5º semestres de Jogos Digitais. A primeira, foi realizada com os alunos do 5º semestre e apresentou duas partes: a criação de um jogo a partir de um conto de Machado de Assis, e a elaboração de um artigo científico para submissão no Simpósio brasileiro de jogos e entretenimento digital (SBGames).

O conto escolhido foi *O país das Quimeras* que acompanha a história de Tito, um jovem poeta que vende a autoria de sua poesia para se sustentar, e sofre de um amor não correspondido. Não suportando o estresse de sua vida, Tito decide que, ou faria uma viagem a algum lugar novo, ou cometeria suicídio. Ao escolher viajar não conseguia decidir entre ir por mar ou por terra. Em meio a seu planejamento, Tito recebe a inusitada visita de uma *Sílfide*, criatura celestial, que o leva a um lugar surreal chamado o país das Quimeras.

O grupo elaborou um artigo mostrando os objetivos do jogo e sua criação que recebeu o título *Quimericka: introduzindo clássicos da literatura brasileira por meio de aprendizagem tangencial*, que foi aceito e apresentado no SBGames.

No artigo, o grupo explicita o processo de desenvolvimento de um jogo baseado em um texto literário, o trabalho tem como objetivo apontar a possibilidade de utilização desse game como ferramenta auxiliar às técnicas de aprendizagem tangencial, ou seja, a exposição de um jogador a um assunto pode ser mais eficaz para a aprendizagem do que forçá-lo a aprender por uma necessidade externa. Na pesquisa, há demonstração de processos de desenvolvimento do jogo, do estudo de caso realizado e dos resultados observados com base em avaliações obtidas por um grupo de voluntários de 13 a 22 anos.

Depois dessa experiência com contos, propomos a leitura de poesia. O texto escolhido foi *O circo* de João Cabral de Melo Neto:

Na noite de estreia do circo
vai completa toda a família.
vai completa, e só quando volta
se vê que incompleta da filha.

Os alunos construíram uma narrativa, na qual a protagonista é a personagem que se destaca no poema. Ela deveria agir num determinado tempo e espaço, numa história interessante. Para auxiliar a montagem da narrativa, foi apresentada a estrutura de uma narrativa linear sob a perspectiva interativa, ou seja, com pontos de bifurcação na história.

Dentre os trabalhos apresentados, destaca-se o realizado pela aluna Denise C. Paiva de Oliveira que intitula-se: *Gargalosh e a pedra azul*. Essa narrativa se passa num passado distante e conta a história de uma menina que vivia e trabalhava no circo e que numa noite de espetáculo,

desaparece durante um número de magia. O leitor necessita seguir as orientações presentes na primeira página para desvendar o mistério da narrativa.

Nessa estrutura textual, o leitor não fica passivo a espera dos acontecimentos, mas participa da construção da história, para isso ele precisa escolher a máscara da cor correspondente a sua opção para o desenrolar da narrativa, seguindo às instruções do narrador. As máscaras, de diversas cores, que atribuem diferentes poderes ao seu usuário, revelam as histórias presentes em cada página. Em cada uma delas, há a possibilidade de se utilizar ao menos duas máscaras distintas.

E LÁ SE FORAM CINCO ANOS...

Desde 2014, desenvolvi outras atividades no curso de Jogos Digitais que deram início à tentativa de compreender o papel dos games na contemporaneidade. A intenção, ao se estudar jogos, não é apenas de se discutir sua utilidade; seja de forma geral, ou, mais especificamente, na educação, seu emprego em sala de aula a fim de auxiliar em algum conteúdo didático, mas também como os Jogos Digitais estão presentes o cotidiano da sociedade atual.

Os caminhos para essa análise são muito diversificados, um dos aspectos que pode ser investigado é o emprego de textos literários tradicionais como um recurso para construção de games, possibilitando, assim, que narrativas presentes em diferentes culturas sejam compartilhadas com um público amplo e diverso.

Nessa perspectiva, é interessante observar como se comportam essas narrativas em um novo suporte que apresenta características próprias como a interatividade e não linearidade não previstas na obra original, e assim entender como se dá esse processo que também possui quesitos relacionados aos aspectos estéticos. As escolhas de como transpor um texto para um novo suporte perpassam por um viés subjetivo e vinculado ao conhecimento de mundo dos envolvidos nessa adaptação.

Silvia José e Silva

Podemos concluir que é preciso desafiar os desenvolvedores de games para a produção de narrativas estimulantes e surpreendentes e, para isso, é fundamental explorar a leitura e a escrita no cotidiano de sala de aula, pois além da adaptação de textos literários para jogos, eles podem criar várias possibilidades de leitura para obras já consagradas pela academia.

Palavras-chave: narrativa, jogos digitais, adaptação, leitura, escrita, literatura.