

FOLKGAME – CONCEPÇÃO DE ROTEIRO DE NARRATIVA MULTIPLATAFORMA PARA UM JOGO ELETRÔNICO EDUCACIONAL SOBRE AS NARRATIVAS FOLCLÓRICAS DA REGIÃO DO SUL DA BAHIA¹

Marcelo Pires de Oliveira²
Agnaldo Alves de Freitas Júnior³
Thais Mota Silva da Costa⁴
Thayane De Almeida França⁵
Ueslei Madureira Sa⁶

Resumo (máximo de 10 linhas)

Este artigo faz parte de um projeto de pesquisa do Grupo de Pesquisa em Folkcomunicação que se propôs a compreender a narrativa do videogame e a partir deste conhecimento escrever um roteiro utilizando os conhecimentos das narrativas folclóricas regionais do Sul da Bahia. Os jogos eletrônicos são a mídia que mais cresce na atualidade e existem muitas propostas de jogos eletrônicos com finalidade educacional, o que é a nossa proposta também. Educar com videogames não é uma proposta nova e a cada ano vem se consolidando como um caminho da nova pedagogia para estimular e motivar os estudantes a cumprirem os componentes curriculares nacionais. Nossa investigação, ainda em andamento, é uma reflexão quanto à pertinência da proposta e sua executabilidade no âmbito das pesquisas em folkcomunicação.

Palavras-chave: Folkcomunicação; Videogames; Cibercultura; Folkgame;

Introdução

1 Trabalho apresentado no Gt 3: Conteúdos da Folkcomunicação, da XVII Conferência Brasileira de Folkcomunicação, realizada na Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), em Cuiabá, Mato Grosso, Brasil, de 10 a 12 de junho de 2015.

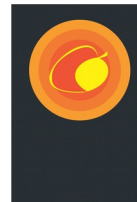
2 Doutor em Multimeios pela UNICAMP; Professor Adjunto da Universidade Estadual de Santa Cruz(UESC); Grupo de Pesquisa em Folkcomunicação; mpoliveira@uesc.br

3 Graduando do Curso de Comunicação Social da Universidade Estadual de Santa Cruz(UESC); Bolsista ICB/UESC; Grupo de Pesquisa em Folkcomunicação; agnaldo_freitas@live.com

4 Graduanda do Curso de Comunicação Social da Universidade Estadual de Santa Cruz(UESC); Bolsista ICB/UESC; Grupo de Pesquisa em Folkcomunicação; thaismotta.sc@gmail.com

5 Graduanda do Curso de Comunicação Social da Universidade Estadual de Santa Cruz(UESC); Bolsista ICB/UESC; Grupo de Pesquisa em Folkcomunicação; thayalf@gmail.com

6 Graduando do Curso de Comunicação Social da Universidade Estadual de Santa Cruz(UESC); Bolsista ICB/UESC; Grupo de Pesquisa em Folkcomunicação; uesleimadureira@gmail.com



As primeiras perguntas que fazemos são: Porque pensar em um videogame? E qual sua conexão com a teoria da folkcomunicação? Para responder a estas questões vamos ter que explicar alguns pontos que fogem da folkcomunicação, para depois a ela retornar.

A cada ano o crescimento da indústria dos jogos eletrônicos surpreende e fascina os mais diferentes analistas.

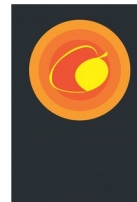
Para se ter uma ideia do papel que os jogos eletrônicos estão desempenhando na cultura humana deste início do terceiro milênio basta dizer que a movimentação financeira de sua indústria é a primeira na área do entretenimento, superior à do cinema, e a terceira do mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e automobilística. (SANTAELLA, 2007 p.407)

Este crescimento vertiginoso tem explicação na capacidade humana de dividir seu tempo entre o trabalho e o lazer (SANTAELLA, 2007), sendo que jogar é uma importante atividade humana, e que na atualidade se associa aos muitos avanços das tecnologias de informação e comunicação. Já existem muitas pesquisas neste novo campo do saber e com muitas ramificações, tais como, Cremilson Oliveira Ramos, Marie-Laure Ryan e Janet Murray, entre outros. O presente artigo, apoiado nestas premissas se propõe, a: estudar o processo narrativo de uma categoria de jogos eletrônicos, os RPGs (Role Playing Game) (SANTAELLA, 2007 p.409); pesquisar as narrativas folclóricas regionais; e refletir sobre a possibilidade de elaborar um roteiro aplicável de jogo eletrônico RPG, que possa vir a ser executado por especialistas em programação de jogos eletrônicos.

O desafio, portanto, é produzir um videogame que alie o entretenimento com a ludicidade de se “aprender brincando”. Tavares (2007) afirma que o segredo dos jogos educacionais está na criação de uma interface intuitiva e na camuflagem do objetivo pedagógico. Para que o jogo cumpra esses requisitos um dos desafios é como elaborar um roteiro cujos objetivos educacionais estejam diluídos e não explícitos e que motive os alunos a jogar sem perceber que estão aprendendo.

Contudo, produzir um game com a temática folclórica pode ser uma via de mão dupla, uma vez que a rica variedade de contos e lendas nacionais, pode variar de região para região de modo que o mesmo personagem seja retratado de formas diferentes em cada local. Neste sentido, a adaptação literária a ser feita requer os cuidados de tornar a história atraente também para o público ao qual se destinará.

A interface pretendida entre os videogames e a folkcomunicação pode a princípio parecer difusa, mas se explica por que durante a fase de pesquisa foi realizada um levantamento de algumas lendas folclóricas, tanto regionais quanto nacionais. Estas histórias ou lendas



foram coletadas com a intenção de formar um conjunto de personagens que possam ser utilizados na confecção das interações com o jogador e a narrativa multiplataforma a ser proposta.

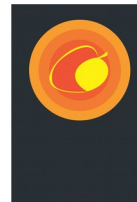
Dentro desta visão, em buscar o folclore como base do videogame, que pode, atualmente, ser considerado mais uma mídia, conseguimos entender que nosso recorte dentro do campo da Folkcomunicação pode ser entendido como Folkmídia.

[...] a utilização dos elementos da folkcomunicação pela mídia vem se tornando objeto de estudo, especialmente nos meios acadêmicos. Uma vez que a palavra mídia (ou “media”) significa “meios”, isto é, meios, sistemas de comunicação de massa e folk (com “k”, como queria Luiz Beltrão) é a abreviação passível de “folkcomunicação”, julgamos conveniente destacar o termo folkmídia como significativo de utilização de elementos folkcomunicacionais pelos sistemas de comunicação de massa. Acreditamos, desta forma, estarmos colaborando para um entendimento melhor de um fenômeno que se torna mais e mais evidente em uma época como a nossa em que o inter-relacionamento das várias formas de comunicação vão se revestindo de interesse cada vez maior da parte dos estudiosos do fenômeno geral a que chamamos Comunicação Social. (LUYTEN, 2006 p. 47)

Desta maneira entendemos que os videogames por serem uma mídia e que como tal, possuem as mesmas características das mídias tradicionais e portanto, são passíveis de análise e também de serem agentes transmissores de mensagens. O projeto, em andamento, proposto, tem como premissas a organização de elementos distintos, mas que são também complementares, uma vez que a mídia videogame e as lendas folclóricas são e sempre foram canais educativos. Pois as lendas sempre foram compreendidas como histórias com elementos da moral de uma sociedade e por meio delas as crianças eram educadas para a vida em sociedade, e os videogames, mesmo que tardiamente, atualmente, são percebidos também como ferramentas do processo de ensino-aprendizagem.

Sendo assim, acreditamos ser possível observar empiricamente como a soma do conhecimento das lendas folclóricas com a roteirização de um videogame educacional pode abrir um novo campo de pesquisa e trabalho para os estudos da comunicação e da Folkcomunicação e, com isso, construiremos suficiente embasamento para novas propostas e novos jogos.

O folclore e o videogame numa vertente educativa apresentam similaridades, o folclore traz a cultura de um povo, memória, história e identidade do mesmo, o videogame nesse processo visa recuperar essas especificações e trazer uma narrativa na qual inclua seu público alvo na cultura apresentada em determinadas regiões com personagens míticos das lendas folclóricas, criando uma linguagem e uma teia de conhecimentos. Dessa forma,



têm-se também o apoio da literatura, que traz histórias sobre o objeto de estudo, que servem para complementar a pesquisa, pois enquanto a literatura histórica trata de produções individuais e se destina basicamente, a uma elite individual, a produção folclórica procura abarcar toda a população de uma região. (QUADROS, 1976 p.245).

O roteiro a ser criado, pretende utilizar as criaturas de contos folclóricos e mitos que deram visibilidade à cultura e diversificação de lendas e histórias contadas de geração a geração.

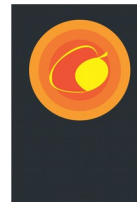
Partindo para os estudos de Luiz Beltrão, precursor da Folkcomunicação, podemos propor a análise de um processo folkcomunicacional no presente estudo. Esse processo é representado pelos meios de comunicação que transmitem as informações e mensagens de uma cultura popular, ou folk.

A[...] Folkcomunicação, como contraponto sugerido por Luiz Beltrão, aponta para o momento histórico em que a cultura popular brasileira, com ênfase no folclore, fornece as condições simbólicas para amplos setores populacionais produzirem modos de expressar opiniões e ideias através de suas práticas culturais, ou seja, usar os processos socioculturais como meio e ambiente para decodificar e fazer circular informações de outros ambientes socioculturais. Folkcomunicação, portanto, emerge como disciplina na condição de uma virtual interculturalidade nos interstícios da própria sociedade nacional, considerando as diferenças sociais decorrentes da formação histórica do estado-nação brasileiro. (GUSHIKEN, 2011 p. 08).

Dessa forma, nasce a proposta de criação de um roteiro para videogame educativo, que se apropria da cultura trazida pelo folclore, das bases fornecidas pela folkcomunicação e a interação que os jogos fazem entre os indivíduos. Sua importância se dá na formação do processo de aprendizagem, nos aspectos cognitivos, afetivos e sociais, de maneira que ajude a desenvolver competências, “bem como a formação de conceitos éticos, de solidariedade, de regras, de trabalho em grupo, de respeito mútuo, etc” (NOCOLETTI; FILHO, 2004 p.91).

Ideias centrais e desafios para construção do roteiro

A tentativa de utilizar o folclore para criar um videogame atraente, faz com que uma releitura dos contos e fatos folclóricos sejam necessários de modo que a adaptação para a história que contaremos no jogo seja eficiente. Sendo assim, necessitamos de uma “capacidade da obra de desprender-se do seu tempo original e responder às demandas dos novos leitores” (ZILBERMAN, 1989). Segunda a autora é o mecanismo da hermenêutica que permite identificar o horizonte de expectativas do leitor (no caso, jogador) e as questões inovadoras que serão inseridas ao longo da narrativa a ser contada.



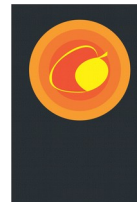
A chave, portanto, para imergir o espectador/jogador numa aventura na qual ele se desprenda dos contos originais e passe a crer em uma nova leitura daqueles que porventura ouviu/leu quando criança é a construção da identificação com os elementos da narrativa e com os personagens folclóricos. O conceito de imersão em uma obra ficcional passa a ter uma nova leitura a partir do surgimento do cinema pois com os filmes surgiu um novo modo de se contar uma história que envolvia os espectadores por meio de seus sentidos. O conceito de imersão na atualidade, pode também pode ser adaptado para o modo como um espectador interage com um produto de videogames. “O termo interatividade em geral ressalta a participação ativa do beneficiário em uma transação de informação.”(LÉVY, 1999) A grande diferença do espectador do cinema para o dos videogames, é que no segundo caso a imersão depende da interação direta do jogador, por meio dos comandos no joystick, teclado ou qualquer outro periférico.

Quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. (MURRAY, 2003 p.127)

A ideia de imersão pautará toda a construção do roteiro, bem como a construção dos personagens deverá condizer com a estética que se imagina de uma adaptação para um público jovem, que está acostumado a uma literatura diferente daquela da qual os contos foram retirados.

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. (MURRAY, 2003 p. 111)

Um videogame também torna-se atraente pelo fato de despertar emoções nos jogadores, seja ela a adrenalina de uma grande batalha ou a frustração de um final não condizente com a história do jogo, neste sentido a construção do roteiro para os games se baseia na mesma premissa dos roteiros para o cinema, levar o espectador/jogador a um estado de êxtase após a experiência. Sendo assim, é necessário também lançar um olhar sobre o cenário atual do mundo dos games e pinçar elementos que deram certo em franquias de sucesso, como o



game *Assassin's Creed*, que será tomado como base de estudo para a construção do nosso roteiro.

O conhecimento sobre as potencialidades educativas dos videogames demorou a ser reconhecido pela sociedade moderna e, durante muito tempo gerações de pais também continuaram a marginalizar os videogames como uma atividade “emburrecedora” e vazia de sentido, tal qual a televisão e as histórias em quadrinhos já foram um dia, e que deveriam ser desencorajadas enquanto atividade lúdica de seus filhos.

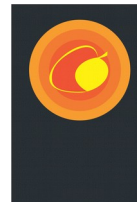
Essa “nova mídia” representada pelos jogos eletrônicos ou simplesmente videogames, nasceu no início dos anos cinquenta e, com o correr das décadas, e da evolução das tecnologias aventurou-se a experimentar as linguagens dos livros e do cinema. O público que em um primeiro contato com esse mundo buscava apenas uma diversão despreziosa, aos poucos testemunhou o surgimento de grandes narrativas nesse meio, além de uma evolução tecnológica que das primeiras máquinas de tela esverdeada chegaram no século XXI a aparelhos com grande capacidade computacional que emulam ambientes tridimensionais e reagem aos comandos do jogador em tempo real e das recentes pesquisas em busca de um sistema de maior imersão sensorial com os óculos de hiperealidade. Hoje, mais de cinquenta anos depois, já podemos ver como os videogames amadureceram ao abordar temas como história, sociologia, psicologia, literatura, sexualidade e questões de gênero, entre outros.

Os jogos ainda na primeira geração dos consoles⁷ apresentavam um enredo extremamente conceitual – existiam apenas para justificar a ação do(s) personagem(s). Desse pressuposto, quando existente, havia exclusivamente a ação, a narrativa real se iniciava dentro do jogo, com a construção ativa e processual pelas mãos do jogador incumbido de adicionar sentido àquela proposta vaga. Não tardou muito até que jogos da *Squaresoft*⁸ ganhassem a atenção do público com seus enredos minuciosamente articulados das franquias⁹ *Final Fantasy*, *Chrono Trigger* e *Legend of Mana*.

7 Microcomputador dedicado à execução de jogos, sejam estes em cartuchos, discos de leitura óptica ou internet.

8 Companhia japonesa dedicada à produção e distribuição de *games* fundada em 1986. A princípio apenas *Square*, ficou conhecida pelo nome de suas filiais no ocidente, *Squaresoft*. Em 2003 fundiu-se com sua rival nipônica, *Enix*, dando origem à *Square Enix*.

9 Termo que designa series ou personagens retratados em muitas edições de jogos.



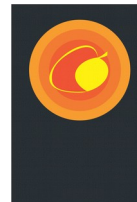
Tanto o *Final Fantasy VII* quanto o *Chrono Trigger*, já nos anos 1990, abordaram temas como a ocupação e utilização dos recursos naturais e de que maneira a ganância da humanidade sobre o planeta pode resultar em cenários catastróficos para nós, seus habitantes. Quando a proposta é levantar discussões, os videogames conseguem inseri-las com eficácia dentro da narrativa, pois colocam o usuário/jogador como peça chave do desenvolvimento da mesma, e suas descobertas durante o desenrolar do enredo o fazem ser tanto o narrador como protagonista e o conduzem a buscar reflexões nas suas ações.

Platão, no *Fedro*, queixava-se de que os livros eram passivos no sentido de que você não pode fazer com que eles lhe respondam em um verdadeiro diálogo, como em um encontro cara-a-cara. Os *games* respondem. De fato, nada acontece até que o jogador aja e tome decisões. Daí em diante, o jogo reage, oferecendo *feedback* e novos problemas ao jogador. Em um bom jogo, as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo. Assim, também, na escola, os textos e livros precisam ser colocados em contextos de interação onde o mundo e as outras pessoas respondam. (GEE, 2005 p. 4).

Jogar o videogame implica em vestir, em muitos sentidos, o personagem e seu mundo. Seja na forma de pensar, seja na personalidade, seja nos seus traumas e seja nas suas imperfeições. É uma atividade que demanda a imersão completa para que possa ser explorada e vivenciada a narrativa com seus problemas e desafios propostos ao jogador. Segundo Gee(2005), nenhuma aprendizagem profunda ocorre sem que haja um comprometimento de longo prazo com ela e, para tanto, é necessário que tanto ao jogar quanto ao estudar, o usuário/estudante firme o compromisso de ver e valorizar as etapas/fases necessárias para a total realização do trabalho/jogo tal qual os modelos existentes para o personagem fictício e para o acadêmico.

Para a continuidade da análise, faz-se necessário então compreender o “ser lúdico” e como isso se manifesta nos videogames. A atividade lúdica se caracteriza por movimentos que tem por objetivo principal o prazer, enquanto que o conhecimento e/ou aprendizado aparecem como subproduto deste processo. Há de se observar que este protagonismo varia de acordo com a proposta objetivada de cada videogame. O caso, por exemplo, dos jogos de memória que visam estimular a criação de conexões neurais (arquivamento) e, em segundo plano, divertir seus participantes.

Videogames de estratégia em tempo real como *Age of Empires* ou *Age of Mythology* ilustram o posicionamento de Gee ao exigirem que o jogador se comprometa a compreender as mecânicas que regem o campo de batalha. Ambos os jogos, além de treinar as capacidades de estratégia, raciocínio rápido e destreza, demandam do jogador que



reconheçam os tipos de unidades militares e suas especificidades (infantaria, cavalaria, armas de cerco, entre outros). Em especial, jogos desse gênero costumam ser ricos em informações históricas, políticas e culturais que conseguem permear a experiência interativa sem poluí-la.

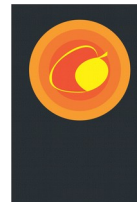
[...] a representação da história não mais se faz apenas por meio da literatura escrita ou oral, novela, cinema ou teatro, mas ganha espaço nos jogos eletrônicos com o diferencial de que neste suporte discursivo o jogador-personagem-narrador interage com o enredo escolhendo caminhos e posições, interferindo na ação e mesmo no desfecho. Eles envolvem o jogador na dimensão do prazer, os fazem refletir na dimensão do discurso e permitem assumir papéis que negociam com o poder. A possibilidade de assumir a posição de um grupo indígena, por exemplo, permite ao jogador observar a história pelo ponto de vista do colonizado, o que amplia a dimensão do conhecimento dos “fatos” históricos ou, no mínimo, incita-os a uma leitura questionadora do mundo ao apresentar novas possibilidades além daquelas impostas pela história. (RAMOS; SÁ, 2012 p. 11).

Ainda observando sob o ponto de vista histórico, jogos da sétima geração de consoles como o *Assassins Creed* abordam a questão histórica por meio de um ponto de vista muito mais direto.

O videogame *Assassin's Creed* (que também possui sua versão em livros¹⁰) tem como base na sua história a luta entre Templários e Assassinos ao longo da história da humanidade. Por meio das memórias dos seus ancestrais, o protagonista Desmond Miles revive momentos históricos como a Terceira Cruzada, O Renascimento, a chegada a Terra Santa, a Revolução Americana e a Idade de Ouro da Pirataria (No último jogo da série Desmond não é o protagonista e sim o pirata Haythan Keanway). O objetivo do jogo é deter os Templários que visam estabelecer uma Nova Ordem Mundial, tema recorrente em muitos produtos de ficção, que atribuem a diferentes ordens históricas, sejam secretas ou discretas, o poder e capacidade de alterar os rumos da história.

A história do jogo se passa no ano de 2012, porém as viagens pelas memórias de antepassados de Desmond, permitem ao jogador um olhar sobre as épocas históricas acima mencionadas. Na história do jogo, ainda há um gancho interessante a ser seguido que são os princípios dos Assassinos, as regras chamadas de credos ou Crença dos Assassinos (em tradução literal) que rege o *modus operandis* do jogador ao longo de toda a história do videogame. Além disso, o fato de viver vidas de antepassados nas peles de Altair ibn-La' Ahad e de Ezio Auditore e o plano de fundo de suas respectivas épocas históricas fazem a

10 Também existe a produção de um filme e uma graphic novel em produção que já foi noticiada pela imprensa especializada



imersão do jogador ser muito maior, podendo aprender certos fatos sobre o período sem sequer se dar conta de que está aprendendo “história”.

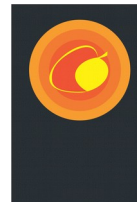
Neste sentido o jogo deixa uma boa premissa a ser utilizada para aliar um conteúdo educacional a um jogo com características de ação e/ou aventura.

As viagens de Desmond pelas memórias de seus antepassados poderiam se passar em qualquer lugar do mundo, assim como nos grandes períodos históricos brasileiros. Assassin's Creed é um grande modelo de que pode sim, aliar conteúdo educacional a um bom jogo de ação.

Desenvolvimento da ideia

Para a execução do projeto também foi realizada a coleta e organização de diferentes histórias de fundo folclórico que objetivavam compreender os personagens que podem participar da narrativa do videogame proposto. Cabe ainda ressaltar que para a composição de um videogame existem múltiplos fatores e elementos a serem considerados e que nós temos ciência de que estamos trabalhando com um único fator que é a narrativa, mas existem ainda a estrutura do jogo, a música, a trilha sonora, o design, a animação, a colorização e a interface, sem contar com a tipologia dos jogos, que podem ser divididos em até sete categorias conforme Berens e Howard: 1- Ação e aventura; 2- Direção e corrida; 3- Tiro em primeira pessoa; 4- Quebra-cabeças; 5- Role Play(Personagem); 6- Estratégia e simulação; 7- Esportes e Luta (NEWMAN, 2013)

Portanto, como ainda não decidimos a categoria de nosso jogo, ainda temos um longo percurso para que o roteiro seja concluído, até o momento existe um consenso de que por utilizarmos o videogame Assassin's Creed como base de exploração devemos nos apoiar em seu modelo, que se enquadra na categoria Ação e Aventura, para a composição do roteiro, mas sabemos que este tipo de jogo demanda recursos de computação gráfica e uma equipe muito maior do que a nossa equipe de roteirização, mas também estamos cientes de que a nossa proposta original era propor um videogame com a temática do folclore e que seja educacional e que atraia os jovens para um jogo diferente e que ao jogarem eles venham a receber informações que se tornem úteis com o tempo e que possa também fazer com que eles se sintam motivados a conhecer com maior profundidade suas lendas folclóricas. Desta maneira a simples proposta de um roteiro que venha a empreender a aventura pelo universo das lendas folclóricas nos motiva a prosseguir e propor esta reflexão e escrever este relato de experiência.

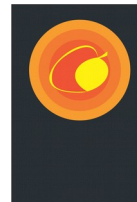


O grupo de pesquisa selecionou alguns personagens que nos parecem interessantes e que devem interagir com o jogador no percurso do jogo e que nem sempre deverão ser considerados antagonistas. Como exemplo, podemos citar personagens que já possuem um caráter nacional, como o Saci-Pererê; o Curupira e a Mula Sem-cabeça; e como personagens regionais existem a Mulher de Sete Metros; a Noiva da Estrada e o Corpo Seco. Estes personagens possuem suas histórias/lendas e durante o percurso do jogador terão um importante papel na narrativa do jogo.

Como a proposta é que o jogador tenha uma experiência agradável e próxima daquela que teria em um jogo do 'mainstream', isso é, que ao jogar o videogame proposto ele tenha as mesmas possibilidades que um videogame pensado apenas para o mercado consumidor oferece, tais como: imersão, desafio, interatividade e alta resolução de vídeo, temos que contemplar estas variáveis em nosso projeto e sabemos que o roteiro para este tipo de jogo, não deve acontecer de maneira linear, como um filme ou seriado, mas que deve entender que existe um percurso que depende totalmente do jogador.

Na contemporaneidade, apesar das fortes diferenças entre a linearidade do cinema e a interatividade dos jogos digitais, é no entanto, evidente uma aproximação dos videogames ao universo cinematográfico nomeadamente, e segundo Aldred, no que diz respeito à emulação de espaço cinético e narrativo e na evolução no campo da construção da personagem. Por outro lado, começa-se a assistir alguma inversão, isto é, assiste-se ao cinema aspectos privilegiados dos videogames, nomeadamente, no modo como utiliza o espaço tridimensional, a própria narrativa e o universo ficcional (TEIXEIRA et al., 2014 p. 5)

Sendo assim, o que ainda está em fase de planejamento é justamente a matriz narrativa do videogame e sua interface com o jogador/usuário. Mas, entretanto, a pesquisa já nos conduziu a reflexões que consideramos importantes em nossa caminhada, sendo elas as apresentadas anteriormente e que nos animam a prosseguir com algumas certezas, que são: Os videogames são, atualmente, uma poderosa ferramenta educacional e que pode modificar a maneira com que diferentes conteúdos podem ser apresentados para a audiência de jogadores. Os videogames podem abordar um número considerável de temas e assuntos e transportar o jogador para o centro destes temas, induzindo-os a refletir e tomar parte de ações, mesmo que virtuais, que visem solucionar um grande número de problemas, sejam eles ecológicos, psicológicos ou ainda folclóricos. Os videogames podem ser a nova etapa da evolução dos processos de ensino-aprendizagem, isto é, se não formos tão herméticos quanto os pesquisadores e educadores da metade do século XX que



reprimiram e represaram as possibilidades educacionais e alfabetizadoras das Histórias em Quadrinhos, do Cinema e da Televisão.

Many of the earliest scholarly studies emanated from the research laboratories of psychology departments and were typically concerned with the possible effects of games on young players (NEWMAN, 2013 p. 30)¹¹

Assim como foram os primeiros estudos sobre Televisão, Cinema e Histórias em Quadrinhos os estudos com videogames ainda são preconceituosos e equivocados, mas os muitos pesquisadores e publicações sobre o tema mostram que o século XXI é mais rápido em perceber a evolução das mídias e as novas interfaces que surgem a cada momento.

Desta maneira, a quiza de conclusão deste artigo e não da pesquisa que ainda tem muito a caminhar, desejamos encerrar afirmando nossa convicção de que será possível em breve ter o roteiro finalizado e pronto para ser encampado por uma equipe de programadores e animadores que se disponham a avançar com o desafio de produzir um videogame educacional com a temática do folclore, um FolkGame.

Referências Bibliográficas

GEE, J. P. Good Videogames and Good Learning. Disponível em: <http://dmlcentral.net/sites/dmlcentral/files/resource_files/GoodVideoGamesLearning.pdf>. Acesso em: 14/4/2015.

GUSHIKEN, Y. Folkcomunicação: interpretação de Luiz Beltrão sobre a modernização brasileira. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N77-1/16_Gushiken_M77-1.pdf>. Acesso em: 14/4/2015.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

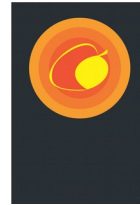
LUYTEN, J. M. Folkmídia: uma nova visão de folclore e de folkcomunicação. **Folkcomunicação na arena Global**. p.39–49, 2006. São Paulo: Ductor.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP/ITAÚ Cultural, 2003.

NEWMAN, J. **Videogames**. 2nd ed. London: Routledge, 2013.

NOCOLETTI, A. A. ; FILHO, R. Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recursos pedagógico. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 2, n. 5 - abril-junho, 2004.

QUADROS, J. **Literatura Brasileira- Folclore**. São Paulo: Somar, 1976.



RAMOS, C. O.; SÁ, J. B. DE. A narrativa lúdica dos videogames: espaços possíveis de produção de sentidos. **Revista Vozes dos Vales: Publicações Acadêmicas**, p. 1–18, 2012.

SANTAELLA, L. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

TAVARES, R. Entrevista: Games na educação: a batalha está começando! Disponível em: <<http://www.ead.sp.senac.br/newsletter/setembro04/entrevista/entrevista.htm>>. Acesso em: 14/4/2015.

TEIXEIRA, P. M.; MARTINHO, V. F. S.; MARQUES, J. T. Convergências entre videojogos e cinema: animação, representação e simulação de realidades. , 2014. Disponível em: <http://web.ipca.pt/videojogos/Papers/+videojogos2014_submission_41.pdf>. Acesso em: 21/4/2015.

ZILBERMAN, R. **Estética da Recepção e História da Literatura**. São Paulo: Atica, 1989.