

# Tríade: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico

Camila Santana

Gildeon Sena

Juliana de Moura

Lynn Alves

Universidade do Estado da Bahia, Dept. de Educação, Brasil



Figura 1: Imagem da interface do jogo

## Resumo

Este artigo inicialmente nos convida a uma reflexão sobre a presença dos jogos, especialmente os jogos eletrônicos na sociedade contemporânea para posteriormente nos apresentar o universo do processo de construção de roteiro para jogos eletrônicos, destacando a narrativa do jogo Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade, delineando as etapas vivenciadas pelos pedagogos e historiadores responsáveis pelo desafio de desenvolver um jogo eletrônico voltado para educação.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos, roteiro, educação e aprendizagem.

### Contatos:

[camilalimasantana@yahoo.com.br](mailto:camilalimasantana@yahoo.com.br)  
[deongil@yahoo.com.br](mailto:deongil@yahoo.com.br)  
[anailuj\\_moura@hotmail.com](mailto:anailuj_moura@hotmail.com)  
[lynnalves@yahoo.com.br](mailto:lynnalves@yahoo.com.br)

## 1. Start: introduzindo conceitos

A presença dos jogos na história da humanidade tem início com a própria evolução do homem, antes até de serem estabelecidas normas e regras de convivência, às quais os sujeitos se adaptavam ou propunham outros encaminhamentos que atendessem às suas demandas. Os rituais da caça, da guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e poder.

Na perspectiva de Huizinga, o jogo se constitui em uma atividade universal anterior à própria cultura, dado que esta, “mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (2001, p. 3) e que os próprios animais já realizam atividades lúdicas.

No decorrer do tempo, os jogos passaram a ser compreendidos pelo senso comum apenas como atividades de entretenimento. Contudo, jogar vai além da distração na medida em que

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo o jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2001, p. 4).

Para este autor, o jogo apresenta cinco características fundamentais e se torna um elemento da cultura, um dos pilares da civilização. A primeira se refere ao fato de ser livre, de ser uma escolha dos jogadores, peculiaridade de qualquer atividade lúdica, que, geralmente, é praticada, nos momentos de ócio.

A segunda particularidade, totalmente atrelada à primeira, vincula-se ao fato de que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. A criança, o adolescente e o adulto, quando se entregam ao jogo, estão certos de que se trata apenas de uma evasão da vida “real”, um intervalo na vida cotidiana, embora encarem esta atividade com seriedade.

A terceira característica se configura pela distinção entre o jogo e vida “comum”, tanto pelo lugar, quanto pela duração que ocupa. Existe, portanto, um início e um fim para o jogo, assim como uma fronteira espacial deste com a vida “real”.

Como quarta característica, Huizinga cita o fato de que o jogo cria ordem e se configura nela própria, se

organiza através de formas ordenadas compostas de elementos como tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião; e a menor desobediência a esta ordem “estraga o jogo”. O autor marca também a aproximação do jogo com a estética:

É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez esse fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. [...] O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia (2001, p.13).

E, finalmente, como quinta característica há o fato da imprevisibilidade, incerteza e o acaso do jogo gerarem tensão. Isso pode provocar o engajamento passional que implicará no desenvolvimento de um senso ético, quanto ao estabelecimento dos limites dentro da atividade. São as regras que definem o que é possível, permitido ser feito ou não. Contrariar estas premissas implica em colocar em cheque a existência da comunidade dos jogadores. Talvez, aqui, encontremos uma explicação para a atração que os jogos exercem sobre os indivíduos.

É através da realização contínua dessas atividades, bem como da sua posterior socialização, que o jogo pode ser considerado um fenômeno cultural, na medida em que, mesmo depois de ter chegado ao fim, “permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (HUIZINGA, 2001, p.12-13) e, ao ser transmitido, torna-se tradição.

Essas reflexões colocam em cheque o posicionamento de muitos pais e professores que argumentam: quando estão jogando, as crianças e adolescentes estão somente se divertindo. Para muitos, há apenas lazer, o que, muitas vezes, é visto como perda de tempo. Dessa forma, o fato de que brincar preenche as necessidades das crianças é constantemente esquecido (VYGOTSKY, 1994; FREUD, 1976). Contudo, no que se refere aos teóricos e especialistas, existe uma unanimidade em torno das contribuições cognitivas e sociais (PIAGET, 1978; WALLON, 1989; VYGOTSKY, 1993, 1994, 2001; ELKONIN, 1998; entre outros), afetivas (FREUD, 1976; WINNICOTT, 1975; KLEIN, 1995; ROZA, 1999) e culturais (HUIZINGA, 2001; BENJAMIM, 1994), potencializadas pelos diferentes jogos.

Para Vygotsky (1994), o brincar e a interação com os jogos possibilitam à criança a aprendizagem de regras e a sujeição às ações impulsivas pela via do prazer. Logo, para o autor, os jogos atuam como elementos mediadores entre o conhecimento já

cristalizado, construído, presente no nível de desenvolvimento real, e nas possibilidades e potencialidades existentes na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

A ZDP se caracteriza pela faixa intermediária entre aquilo que o sujeito já é capaz de fazer sozinho sem a ajuda do outro e as suas possibilidades de ampliar o seu desenvolvimento e aprendizagem. Nesse espaço de transição, os novos conhecimentos estão em processo de elaboração e, frente à mediação dos instrumentos, signos e interlocutores, serão consolidados e ou ressignificados.

Para as teorias psicogenéticas<sup>1</sup>, o brincar vai possibilitar a ressignificação do pensamento intuitivo, na medida em que as crianças podem exercitar situações do mundo dos adultos, através do faz-de-conta, por exemplo, aprendendo, desta forma, a conviver com regras sociais. Assim, estes sujeitos saem de um estado de anomia para a internalização e ressignificação das normas, valendo-se do outro e da linguagem, o que caracteriza a situação de heteronomia e, posteriormente, de autonomia.

Por intermédio das regras construídas nos jogos, as crianças aprendem a negociar, a renunciar à ação impulsiva, a postergar o prazer imediato, o que contribui para a concretização dos desejos, através da assimilação e acomodação. Esses são processos aqui compreendidos na perspectiva piagetiana. Para este autor,

pode-se dizer que toda necessidade tende: primeiro, a incorporar as coisas e pessoas à atividade própria do sujeito, isto é, 'assimilar' o mundo exterior às estruturas já construídas; segundo, a reajustar estas últimas em função das transformações ocorridas, ou seja, 'acomodá-las' aos objetos externos (PIAGET, 1978, p.15).

Assim, as crianças constroem o significado da cooperação e da competição entre os seus iguais. São regras que podem ser transmitidas de geração em geração ou ser espontâneas, elaboradas de forma momentânea por sujeitos da mesma idade ou de idades diferentes.

O brincar se torna, então, uma atividade que deve ser incentivada e encarada com seriedade pelos adultos, respeitando-se os momentos em que crianças e adolescentes desejam brincar, jogar, enfim, construir algo novo, valendo-se da elaboração dos conhecimentos existentes.

Dentro desta perspectiva, podemos inferir que os jogos são tecnologias intelectuais, compreendidas por Lèvy (1993, 1998) como elementos que reorganizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos, o que

---

<sup>1</sup> Teorias que estudam gênese dos processos psíquicos. Ver Piaget, Vygotsky, Wallon, Ferreiro e Teberosky entre outros.

promove a construção ou reorganização de funções cognitivas, como a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação, e contribui para determinar o modo de percepção e inteligência pelo qual o sujeito conhece o objeto. No dizer, desse autor, essa ecologia é formada por um coletivo pensante de homens-coisas, com singularidades atuantes e subjetividades mutantes.

Na interação com os jogos eletrônicos, essas funções cognitivas são intensificadas a cada dia, o que permite às crianças, adolescentes e adultos a descoberta de novas formas de conhecimento, que hoje também ocorrem por meio da simulação de novos mundos. As regras construídas nos espaços virtuais podem ser classificadas como espontâneas, visto que são reorganizadas constantemente. Os professores devem estar atentos para o surgimento desses novos caminhos, que emergem cotidianamente na vida dos alunos, interatores do processo de produção e construção de conhecimento e cultura.

Desta forma, os jogos eletrônicos se constituem em uma mídia interativa ou um artefato tecnológico que alimentam a indústria cultural e vão além do simples entretenimento, que seduzem crianças, jovens e adultos. As últimas pesquisas [Gee (2004), Johnson (2005), Mendez, Alonso e Lacasa<sup>2</sup>, Prensky<sup>3</sup> e Shaffer (2006)] apontam essa mídia como um instrumento de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas para crianças e adolescentes, despertando a atenção de pesquisadores e professores para as possibilidades pedagógicas dos jogos.

As iniciativas para a produção de jogos eletrônicos com apelo educacional têm surgido em diferentes centros de pesquisa e desenvolvimento. O projeto eletrônico *Tríade – mediando o processo ensino aprendizagem da História* é uma iniciativa do grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais da Universidade do Estado da Bahia, classificado na categoria RPG (Role Playing Game), que tem como objetivo a construção de conceitos da área de história de forma lúdica e prazerosa, através da simulação da Revolução Francesa, incluindo digitalmente professores e alunos da rede pública.

O RPG é uma categoria de jogo que oportuniza ao jogador o desenvolvimento de narrativas, criação de personagens, dando ao *gamer* a possibilidade de escolher qual caminho seguir ou qual decisão tomar no jogo, logo na construção de roteiro de um jogo no

estilo RPG, o roteirista não constrói histórias completas e fechadas, assim como não existe um vencedor no jogo.

### 1.1. Roteiro, narrativa e enredo.

O roteiro é comumente definido como guia, ou escrita de uma forma de espetáculo audiovisual, seja este um filme, novela, teatro ou um jogo eletrônico. É considerado a base, o que fundamenta a construção da obra, o roteiro deve conter a descrição das ambientações, das cenas, diálogos, seqüências e etc. Como afirma Souza<sup>4</sup>: “O roteiro será o documento chave, onde todos os outros profissionais envolvidos com a realização de um produto audiovisual basearão seu trabalho.” O roteiro tem um papel central de onde partem todas as ações seguintes para o desenvolvimento do jogo, apresentando três elementos: personagem, estrutura e enredo.

Podemos definir narrativa como uma história. Narrar é contar uma história, temos basicamente na narrativa os personagens, cenários, conflitos e cenas. Os elementos que a compõem são: a **Ação**, que são os acontecimentos que se desenrolam em espaço e tempo determinados, os **Personagens**, dentre eles o protagonista ou herói; o vilão ou antagonista; o par romântico ou a mocinha; mais os personagens secundários que enriquecem a história e por fim temos o **Espaço ou ambiente**, que é o local em que se passa a história.

Já o enredo, é a estrutura da narrativa, aquilo que dá sustentação a trama, o enredo se centra em um conflito, enriquecendo a narrativa e deixando-a mais tensa.

No jogo eletrônico não acontece diferente de uma narrativa literária. É preciso antes de qualquer coisa elaborar um roteiro; pensando os personagens principais, consequentemente seus conflitos interiores e obstáculos que terão que enfrentar; personagens secundários; os ambientes em que se passa a história; a ação do jogo; os puzzles, que são os quebra-cabeças que o *gamer* terá que resolver para avançar no jogo, e as bifurcações, clássicas no RPG, com diferentes caminhos ou finais para a mesma história. Para se fazer um bom jogo eletrônico, assim como um filme, novela ou qualquer outro espetáculo audiovisual é necessário ter um bom roteiro em mãos, é ele que vai garantir o andamento e o sucesso das demais áreas a serem trabalhadas em um jogo.

## 2. A elaboração do roteiro de um game

O RPG Tríade – Igualdade, Fraternidade e Liberdade – é fruto do Projeto Tríade - mediando o processo de ensino aprendizagem da história,

<sup>2</sup> MENDEZ, Laura; ALONSO, Mercedes; LACASA, Pilar. **Buscando nuevas formas de alfabetización: ocio, educación y videojuegos comerciales** (mimeo).

<sup>3</sup> PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants -- A New Way To Look At Ourselves and Our Kids**. Disponível na URL: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 22 set. 2007

<sup>4</sup> SOUZA, Fernando Marés de. Um documento chamado roteiro. Disponível na URL: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/documentochamadoroteiro.htm>. Acesso em 10 ago. 2007.

submetido e selecionado no edital do **MCT/FINEP/MEC – Jogos Eletrônicos Educacionais 02/2006**, entre os 13 de quase 150 propostas enviadas para a construção e desenvolvimento de um jogo eletrônico educacional.

Assim, o projeto vem desenvolvendo um jogo eletrônico voltado para o ensino-aprendizagem da História a partir da 8ª série do ensino fundamental e busca articular a história com as demais áreas do conhecimento, subsidiando práticas pedagógicas interdisciplinares mediadas pelas diferentes artes e tecnologias.

O roteiro é uma peça chave na produção de qualquer espetáculo audiovisual, funcionando como um guia que possibilita a visualização de todas as etapas de desenvolvimento. Segundo Assis,

o roteiro é uma série de documentos que começa no *gamedoc* e não tem pretensão de ser exaustiva. Ou seja, primeiro, o roteiro desenvolve o *gamedoc* sem lhe mudar o caráter e, segundo, lista elementos importantes no ambiente, que darão ritmo e tensão ao jogo mais não pode pretender determinar exatamente sua localização, coisa que depende de testes com os ambientes já modelados e funcionais (2007, p. 65).

Nesse contexto é importante que alguns elementos e características da elaboração de um roteiro para games sejam contemplados: a arquitetura deve abranger o máximo do roteiro, todas as localizações, iluminações, sons, ambientes, e várias pistas sobre a história; o personagem deve ser posto na ação mostrando ao próprio gamer para que ele veio e quem ele é. “quase sempre descobrimos nosso papel *on the fly* e não por preleções” (ASSIS, 2007, p.67), ou seja, o jogador precisa conhecer o personagem na ação do jogo e não através de discursos que dizem como este deve agir; devem existir durante o jogo objetivos de curto e de médio prazo, para que o gamer continue motivado a atingir a meta final do jogo; são necessárias, durante o trajeto, dicas que mostrem o objetivo final do jogo; os inúmeros caminhos devem dar ao gamer opções reais de escolhas, ou seja, trajetórias diversas; para o jogo ser interessante e realista, os ambientes não devem ser necessariamente labirínticos, mas sim amplos e complexos; no final do game o jogador deve ter a sensação de que viu tudo o que tinha a ser visto; os obstáculos a serem enfrentados pelo jogador não podem ser tão grandes e difíceis a ponto de fazer com que este desista do seu próprio avatar para estudar a situação da narrativa; experiências diferenciadas devem ser contempladas, mas sem exagero.

## 2.1. O RPG Tríade: delineando o jogo

Para atingir os objetivos propostos, foi escolhido como pano de fundo para a narrativa, a França do século XVIII, sobretudo a Revolução Francesa, por ter sido

um evento de repercussões internacionais, fundamental para história da humanidade. Assim, mesmo sendo um acontecimento francês, causou impacto na sociedade mundial, inclusive no Brasil, que abraçou os ideais - Liberdade, Igualdade e Fraternidade, fazendo com que a jovem nação se espelhasse no exemplo da França, passando a lutar contra as injustiças sociais da época. A Revolta dos Búzios que culminou com a Independência da Bahia também trazia no seu bojo os ideais da Revolução Francesa. Assim, a escolha deste fato histórico foi intencional e pedagógica, objetivando romper com a concepção do ensino e aprendizagem da história factual e anacrônica.

O jogo Tríade tem como personagem central a Jovem Jeanne de Vallois, filha de um nobre aristocrata Henry de Vallois, integrante do movimento pré-revolucionário. Jeanne ainda criança assiste ao assassinato do seu pai, a mando da monarquia com o então Rei Luis XV no poder, por ser considerado um agitador e traidor. Jeanne fica órfã de mãe logo depois de perder o pai, sozinha no mundo, sem nome e sem lar, Jeanne jura vingar-se e resgatar as propriedades e o nome da sua família que foram confiscados pelo Rei. O objeto do *gamer* neste momento é ajudar Jeanne já adulta a alcançar seus objetivos, seja através da vingança ou abraçando os ideais revolucionários tão seguidos por seu pai. Essa bifurcação da narrativa atende aos requisitos desta tipologia de jogo - RPG e dá por um lado, a possibilidade ao *gamer* de escolher o caminho que ache mais acertado e, se tratando de um jogo voltado para o ensino, por outro, o professor poderá acompanhar o raciocínio e reflexão crítica dos seus alunos através das decisões e caminhos que este irá tomar no jogo.

Por se tratar de um jogo eletrônico, o Tríade possibilitará a abordagem de conteúdos curriculares formais de maneira lúdica e, portanto, mais prazerosa, facilitando, assim, o contato/aproximação do estudante/*gamer* com a temática da revolução Francesa.

Ainda por se tratar de um game, mais especificamente da categoria RPG, o Tríade também terá a potencialidade de promover o engajamento do estudante/*gamer* com a história/conteúdo selecionados através das trilhas bifurcadas a serem seguidas e da flexibilidade narrativa característica do RPG e que serão exploradas no roteiro do game.

Dentro da perspectiva de Johnson (2005), no que diz respeito à aprendizagem, o Tríade poderá proporcionar, ainda, a aprendizagem colateral, que seria aquela para além da experiência imediata ou do conteúdo explícito no jogo, tendo como pontos de apoio a investigação/sondagem, a formulação/testagem de hipóteses, o planejamento estratégico e a tomada de decisões.

## 2.2. Etapas da elaboração do roteiro Tríade.

O processo de elaboração de roteiro do Tríade teve início logo após a notícia da aprovação do projeto no edital do FINEP. Na época, por volta de setembro de 2006 a equipe do projeto ainda era bem reduzida: 4 pessoas para a área do roteiro, 2 pessoas para a área de desenvolvimento – responsáveis pelo engine do game – e mais duas pessoas para a área de arte e design.

A equipe de roteiro composta por pedagogos, possuía na época, pouco *know-how* na área, contudo, vinha construindo um lastro teórico na relação jogos eletrônicos e educação, além de ter experiência com diferentes tipos de jogos eletrônicos. Tais competências favoreçam a imersão nesse novo e desafiante universo que foi construir o roteiro do jogo Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade.

O ponto inicial foi a experiência do grupo com os jogos de RPG para começar a delinear o roteiro. Assim, começamos a “análise de similares”. No processo de levantamento das referências de jogos de RPG que alcançaram sucesso entre os *gamers*, identificamos os títulos: Chrono Trigger, Final Fantasy, Diablo<sup>5</sup>, que passaram a subsidiar, prover-nos de elementos para o nosso roteiro. Em seguida, nosso engajamento com a elaboração do roteiro do game nos levou a uma etapa, a qual Johnson (2005) classificaria como aprendizagem colateral: passamos a pesquisar e colher material de toda natureza que tratasse do período histórico abordado no jogo.

Foram livros, filmes em DVD – comprados e locados –, documentários em vídeo e uma série de produções audiovisuais. Como ainda não contávamos com historiadores engajados na equipe de roteiro os pedagogos tiveram que ocupar este lugar, marcando e realizando Workshops na casa dos participantes do grupo com seções de filmes e discussão de livros no intuito de começar a tecer o enredo.

Dentre o material utilizado, um filme chamou atenção do grupo por trazer uma intriga que aconteceu na corte francesa e envolvia Maria Antonieta. Tal fato histórico não é explorado nas séries do ensino fundamental e médio, embora tenha tido repercussões para o descrédito da monarquia, apontando um outro olhar da história. O filme em questão é O Enigma do Colar<sup>6</sup> e a heroína da trama foi Jeanne de Vallois.

Este filme teve uma contribuição bastante significativa para o roteiro do Tríade, na medida em que trazia Jeanne, personagem histórica, envolvida em um evento “paralelo” à Revolução Francesa, mas de importância para a mesma. O desafio da equipe de roteiro era reelaborar a história de Jeanne para que não

ficasse igual à da película, o que poderia proporcionar ao *gamer*/estudante que já tivesse assistido uma sensação de déjà-vu. Um outro ponto muito importante eram as questões relacionadas com a propriedade intelectual. O roteiro do filme não poderia ser copiado. Assim, o enredo do game foi escrito de forma independente da obra cinematográfica.

### 2.3. Fluxograma

Considerando as fontes de pesquisa e experiências com jogos de RPG, por volta de novembro de 2006 a equipe de roteiro já tinha definido uma linha narrativa a seguir. Contudo, ainda faltava uma maneira de sistematizar as idéias que estavam sendo gestadas em relação ao enredo de forma a colaborar para a escrita do roteiro. A coordenadora do grupo e membro da equipe de roteiro sugeriu que o enredo fosse representado em forma de fluxograma, como um mapa conceitual, para que fosse possível visualizar concretamente as idéias e etapas que estavam sendo construídas mentalmente. Assim, toda a equipe não só os roteiristas, poderiam visualizar os eventos do jogo e transpor para o documento do roteiro.

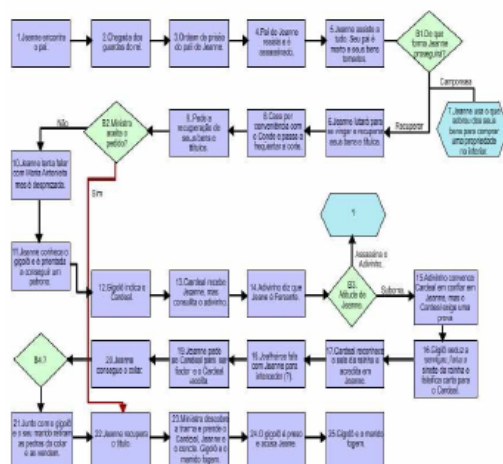


Figura 2: Exemplo de fluxograma utilizado no jogo Tríade.

Posteriormente a equipe de roteiro descobriu que os profissionais de roteiro se utilizam de uma técnica semelhante para construir as narrativas dos jogos eletrônicos. A utilização do fluxograma permitiu a equipe delinear a narrativa a ser construída, facilitando a sua visualização para não perder de vista os detalhes e acontecimentos futuros da trama. Assim, o fluxograma foi a primeira etapa construída para representar a disposição dos eventos.

### 2.4 Elementos da ação

A ação, como foi apresentada anteriormente, é composta pelos acontecimentos que se desenrolam em um determinado espaço e tempo definidos. No caso do Tríade, a França pré-revolucionária de 1773 é o espaço

<sup>5</sup> Jogos de RPG para PC e consoles consagrados em suas respectivas plataformas.

<sup>6</sup> The Affair of the Necklace. Direção: Charles Shyer. Com: Hilary Swank, Jonathan Pryce, Simon Baker, EUA-FRA, 2001, duração: 95 min.

definido onde as ações dos personagens controlados pelos gamers irão acontecer.

O gameplay é um dos componentes da ação nos jogos eletrônicos, e pode ser compreendido como “um conjunto de táticas que tornam interessante a experiência de jogar” (ASSIS, 2007, p. 19), o qual incorpora outros elementos tais como a jogabilidade. Esta última, por sua vez, diz respeito à relação existente, dentro da experiência do jogo eletrônico, entre a interface gráfica ou de software, que seriam os menus e as funcionalidades imputadas a cada uma de suas opções, o sistema de navegação com o qual o gamer pode se localizar no cenário virtual do jogo e o sistema de movimentação que realiza a interação entre o usuário e as ações realizadas por seu avatar e que resultam em modificações diretas no ambiente do game e, a interface física ou de hardware, que seriam justamente os periféricos e dispositivos físicos de comunicação entre o gamer e o jogo, desde o teclado e mouse, joysticks e equipamentos de captação de movimento.

Assim sendo, os roteiristas, desenvolvedores e designers precisam, ao trabalhar colaborativamente, criar elementos no jogo que deixem o ambiente flexível, dinâmico e a interação seja fluída, enfim, é essencial que haja adequação entre os objetivos do jogo e o modo de interação deste.

No caso do Tríade, a construção do gameplay, foi um desafio, obrigando a equipe muitas vezes a fazer estudo de similares, e observar a jogabilidade de outros jogos para escolher as melhores opções e modos de jogo. Este trabalho é realizado e depois testado por jogadores para que estes possam avaliar as condições de jogabilidade. Ao apresentar problemas nessa fase, o jogo retorna para os responsáveis pela interface dentro da equipe de arte e design para ser modificado de acordo com as avaliações do jogador.

Uma vez que as decisões se avolumam rapidamente e como o processo de desenvolvimento de um videogame é longo e envolve muitas pessoas com habilidades diferentes e, além disso, sempre exige decisões com base em cronogramas variáveis e pressionados, é fundamental refletir o máximo sobre o gameplay no início, do processo e registrar essa reflexão no que o jargão chama *gamedoc*, a bíblia do desenvolvimento daquele particular. (ASSIS, 2007, p. 21).

A afirmação acima explicita a importância do gameplay no desenvolvimento de um jogo eletrônico, o modo de jogabilidade a ser utilizado passa por um processo de testagem e reflexão, pois dele dependem o sucesso ou o fracasso do jogo. Às vezes o jogo que tinha tudo para ser sucesso fica comprometido por conta do tipo de jogabilidade escolhido.

## 2.5 Os detalhes do roteiro

Ao chegar neste ponto, a equipe encontra-se na etapa em que precisar detalhar os diálogos entre os personagens, realizar uma descrição minuciosa dos mesmos, descrevendo os elementos que compõem os cenários subsidiando assim, a equipe de arte e design.

Esta fase se constitui em um grande desafio, que exige um grande cuidado com as minúcias e detalhes principalmente por se tratar de um jogo com conteúdo histórico. Uma pequena falha poderia causar conflito na hora da implementação.

## 3. Narrativa digital e aprendizagem

“Cor de cabelo é fenótipo e depende de certos aspectos ambientais e tal. Por exemplo, várias crianças nascem com o cabelo preto e ao receber muito sol o cabelo clareia. Como Liquid lutou no Oriente Médio e foi criado em um ambiente diferente do de Solid, sua cor de cabelo pode mudar um pouco.”

Ao contrário do que alguns podem pensar, a citação anterior não foi escrita por algum geneticista e tampouco extraída de algum livro de biologia do ensino médio. Trata-se da fala de um dos participantes da comunidade no orkut<sup>7</sup> Metal Gear Solid Brasil, Passemos, então, a uma sucinta descrição deste jogo e de sua respectiva comunidade.

O jogo Metal Gear Solid é um game de ação e espionagem em 3ª pessoa, criado por Hideo Kojima, produzido pela empresa Konami e disponível para PlayStation, PlayStation 2, PSP, Game Cube, XBOX, PC, Game Boy Color, Dream Cast e PlayStation 3 (4ª versão já confirmada para este console). O jogo conta com uma narrativa que gira em torno de um agente encarregado de missões do tipo impossível, envolvido num contexto de conflitos e guerra contemporâneos.

Na comunidade deste game no orkut, que possui atualmente mais de 11.500 (onze mil e quinhentos) participantes e um fluxo aproximado de 15.000 (quinze mil) mensagens postadas desde sua criação em agosto de 2004, é possível encontrar tópicos bastante interessantes, não somente dizendo respeito a dúvidas e dificuldades encontradas por algum gamer no desenrolar da partida, mas também discussões bem articuladas sobre os temas que circundam o enredo do jogo, tais como clonagem, expressas na citação trazida anteriormente.

Interessante é o fato de que, no seio de comunidades de jogos eletrônicos tais como esta, sejam elas virtuais ou presenciais, que estejam ocorrendo através da janela de um navegador de

---

<sup>7</sup> www.orkut.com



internet, no interior de uma lan-house ou ainda em uma praça de alimentação de um shopping qualquer, podemos encontrar discussões deste nível, sobre assuntos e conteúdos escolares, florescendo de forma bastante autônoma e com tamanho engajamento dos sujeitos.

Disso, uma das questões que, de pronto, pode-se pensar, seria: quais fatores contribuem para esse engajamento e toda essa autonomia por parte desses sujeitos que se dispõe a, com tanta vivacidade, discutirem – muitas vezes à exaustão e demonstrando, contudo, tanto prazer em fazê-lo –, assuntos dos quais a maioria deles provavelmente evitariam se estivessem sendo discutidos no ambiente escolar? A intenção não é esgotar a possibilidade de elementos relativos aos jogos eletrônicos que poderiam se encaixar na solução a esta pergunta, mas, acredita-se que a maneira como a narrativa digital se apresenta neste tipo de mídia é parte da resposta desejada.

### **3.1. Imersão por meio da narrativa**

Como já antes comentado, o ato de narrar eventos acompanha a história da humanidade e já foi realizado através de distintos meios, desde as pinturas rupestres em caverna, passando pelas histórias orais, até chegar aos livros, os jogos eletrônicos aparecem como um novo meio de imersão na narrativa. Um meio que permite ao jogador imergir na história, interagir com ela, atuando, refletindo, decidindo e solucionando os enigmas e problemas apresentados no jogo.

### **3.2. O enredo e a investigação telescópica**

A investigação telescópica é um termo cunhado por Johnson (2005) que diz respeito à capacidade e, até mesmo, necessidade, que o gamer tem de lidar com uma série de objetivos concomitantemente enquanto adentra o mundo virtual do game que está jogando. Esta atividade intelectual de administrar simultaneamente esses objetivos é assim denominada por Johnson “devido ao modo como eles se aninham um dentro do outro como um telescópio desmontado” (2005, p. 77). Logo, essa atividade consiste na habilidade de concentrar-se em problemas imediatos e, ao mesmo tempo, manter a atenção naquilo que ainda está por vir.

A relação existente entre esse meio de gerenciamento de ações e a apresentação do enredo ocorre justamente na medida em que uma investigação telescópica efetiva-se, na qual o jogador consegue identificar e cumprir os objetivos secundários, – aqueles tratados por Assis (2007) como objetivos de curto prazo – sem perder de vista o objetivo principal, ou de longo prazo, depende da qualidade – entendida como coesão entre os elementos constituintes da narrativa: ação, personagens, ambientes ou cenários – do enredo. Assim sendo, quanto mais bem idealizado o

enredo de um jogo, mais fácil torna-se também a investigação telescópica.

Um exemplo disso é o que ocorre no game *God of War*. O jogador, começa o game no controle do general do exército espartano, Kratos, que se encontra à beira da morte depois de ser derrotado em batalha. Kratos faz um pacto com Ares – deus grego da guerra – cujos termos são os seguintes: Kratos entregaria sua alma ao deus em troca da morte de seus inimigos. Os acordos são cumpridos, mas terminam levando à morte a esposa e filha do herói por suas próprias mãos. Este começa uma vingança contra Ares, sendo ajudado por outros deuses nesse trabalho.

O jogador inicia, então, a caminhada de Kratos rumo à sua tão desejada vingança contra o deus da guerra e enfrenta alguns inimigos, resolve alguns poucos desafios e começa a cumprir alguns objetivos bem simples no intuito de deixar o gamer a par da jogabilidade. Ainda nos momentos iniciais do jogo, enquanto realiza estas tarefas, Kratos sobe uma colina e, ao chegar ao topo, avista ao longe a figura de um gigante destruindo uma pequena cidade. Este gigante enfurecido é Ares e, pela interpretação dos fatos expostos na narrativa do jogo até então conhecida, fica óbvio que enfrentar e vencer Ares constitui-se no objetivo principal do jogador. À medida que avança no game cumprindo objetivos secundários, volta e meia o jogador é conduzido – pelos eventos estabelecidos durante a construção do roteiro – a passar por esta colina e avistar Ares.

É possível notar como este artifício da passagem constante de Kratos pela colina, podendo assim visualizar seu objetivo principal enquanto realiza outros secundários, colaborou para o estabelecimento da investigação telescópica.

### **3.3. O enredo e o aprendizado colateral**

O conceito de aprendizagem colateral discutido por Johnson (2005) e inspirado nas idéias de Dewey (1991), consiste na aprendizagem que vai “além do conteúdo explícito da experiência”. O autor afirma que o importante não é simplesmente o que se pensa quando se está jogando, mas sim *como* pensa enquanto joga, pois, mais relevante é o aprender a pensar. Assim enquanto joga, o gamer aprende a aprender, a pensar e refletir em torno da narrativa e acontecimentos oportunizados pelo jogo.

A narrativa, desta forma, passa a ter uma importância muito grande para o estabelecimento deste tipo de aprendizagem na medida em que, se bem elaborada, possibilitará um engajamento do gamer com a ação, com os personagens e os ambientes do jogo de maneira que o interesse em conhecer e aprender para além do que já está descrito no roteiro seja real.

## 4. Conclusões

O presente artigo teve como objetivo socializar o processo de desenvolvimento e elaboração do roteiro de jogos eletrônicos, trazendo a experiência da construção do roteiro do jogo Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade, bem como, elucidar a sua importância para o sucesso dos jogos. Além disso, é de suma importância considerar que as narrativas dos jogos, e também os jogos eletrônicos em si, podem funcionar como um instrumento para a aprendizagem e reflexão em torno dos mais variados temas que são abordados e trazidos em suas narrativas.

Isso revela que os professores, podem e devem utilizar essa mídia como mediadores do processo de construção do conhecimento nos diferentes espaços de aprendizagem, e à medida que os docentes forem utilizando os jogos, poderão inferir nas narrativas e, até construir roteiros para jogos eletrônicos com viés pedagógico.

## Agradecimentos

O "Projeto Tríade - mediando o processo de ensino-aprendizagem de História" é financiado pelo FINEP através do termo de convênio 1665/06 referente à chamada pública MCT/FINEP/MEC 02/2006; e conta com o apoio do CNPq, da FAPESB e a Universidade do Estado da Bahia.

Agradecemos a estas instituições por financiar o ideal acadêmico de articular as reflexões teóricas com a prática.

## Referências

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do videogame: Conceitos e Técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

BENJAMIM, Walter. Brinquedo e brincadeira – observações sobre uma obra monumental. In: BENJAMIM, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1994. vol. 1, p. 249-253.

ELKONIN, Baniil B. *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREUD, Sidmud. *Além do princípio do prazer e outros trabalhos*. Rio de Janeiro: Imago Editora, Obras completas, 1976

GEE, James Paul. *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Ediciones Aljibe: Málaga, 2004.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JOHNSON, Steven. *Emergência – a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

\_\_\_\_\_. *Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

KLEIN, Melaine. *A psicanálise de crianças*. Rio de Janeiro: Imago, 1995.

LÈVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência – o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. *A ideografia dinâmica – rumo a uma imaginação artificial?* São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MENDEZ, Laura; ALONSO, Mercedes; LACASA, Pilar. *Buscando nuevas formas de alfabetización: ocio, educación y videojuegos comerciales* (mimeo).

PIAGET, Jean. *Seis estudos de Psicologia*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1978.

PRENSKY, Marc. *Digital Natives, Digital Immigrants -- A New Way To Look At Ourselves and Our Kids*. Disponível na URL: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 22 set. 2007

ROZA, Eliza Santa. *Quando brincar é dizer – a experiência psicanalítica na infância*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 1999.

SHAFFER, David Williamson. *How Computer Games Help Children Learn*. Hardcover, EUA, 2006.

SOUZA, Fernando Marés de. *Um documento chamado roteiro*. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/documentochamadoroteiro.htm>. Acesso em 10 ago. 2007.

TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã – a identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WALLON, Henry. *As origens do caráter na criança*. São Paulo: Manole, 1989.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.