



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES – IDA  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS – VIS  
GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

***Dungeons & Classrooms:***

os jogos digitais na educação em artes

Lara Conde Rocha Rodrigues Carneiro Campello

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Lopes de Souza

**Brasília**

**2017**

Lara Conde Rocha Rodrigues Carneiro Campello

***Dungeons & Classrooms:***

os jogos digitais na educação em artes

Trabalho de conclusão de curso apresentado como parte dos requisitos para o curso de graduação em licenciatura em Artes Visuais do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Lopes de Souza

**Brasília**

**2017**

À minha mãe, Sheila, com quem aprendi o ofício de estudante curiosa; e ao meu pai, Zezo, com quem aprendi o ofício de leitora revoltada.

## **Agradecimentos**

Obrigada, mamãe, por ter me aturado, ajudado e incondicionalmente amado. Obrigada por esses anos divertidos e sofridos que passamos só nós duas, “conjuntamente juntas”, reencontrando os rumos perdidos e decidindo os rumos novos. Cada vez melhores.

Obrigada, Juju, minha irmã mais determinada, carinhosa e inspiradora. Cada palavra que escrevo nesse trabalho me aproxima um pouco mais de você e dos sonhos que você me apresentou na infância – entre uma página e outra de As Brumas de Avalon.

Obrigada, Papê, por ser o irmão mais carinhoso e companheiro que eu poderia conseguir. Ah, e por Pokémon, O Senhor dos Anéis, Wolf’s Rain, Zelda, e tantos outros. Sim, eu mexi nos seus quadrinhos escondida. Não, eu não me arrependo.

Obrigada, Papai, por todo o seu amor, que sinto até hoje. Sem você algumas coisas seguem iguais, outras bastante diferentes. O importante é que seguem em frente. Como você bem dizia: “A vida é como um sutiã: meta os peitos!” Então... Avante!

Obrigada às minhas amigas e amigos, Maru, Pequi, Raíssa, Fadhil, Tago, Izabella, Andressa, e demais queridas e queridos que foram minha torcida (des)organizada durante todo o curso e minha salvação nos momentos de desespero.

Obrigada, Gustavo, pela sua paciência, gentileza e disponibilidade. Eu não teria descoberto o meu lugar nas artes se não fossem aquelas suas aulas de História da Arte Medieval em 2013. Obrigada pelo resgate!

## **Resumo**

Esta pesquisa apresenta uma análise da artisticidade e do potencial pedagógico inerentes a certos videogames, em especial aqueles que apresentam características da arte medieval e oitocentista; questionou-se a organização social e educacional da sociedade ocidental atual, já que esta fundamenta-se em discursos escolarizantes e anti-humanistas a serviço de instituições em vez de pessoas e suas comunidades.

**Palavras-chave: Videogames; Idade Média; Desescolarização.**

## **Abstract**

This research presents the analysis of the artistry and the pedagogical potential intrinsic to some videogames, specially those that feature characteristics of medieval and nineteenth century art; the social and educacional organization of our ocidental sociaty was also questioned, as it is grounded in a anti-humanistic and scholarized discourse that serves primarily institutions instead of people and their comunidades.

**Keywords: Videogames; Middle Ages; Descholing.**

## Sumário

<b>1. Introdução.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Capítulo 1: Videogames e educação: uma breve revisão da literatura.....</b>	<b>8</b>
<b>3. Capítulo 2: Reflexões a respeito da educação.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1. A professora: papel fundamental.....</b>	<b>13</b>
<b>4. Capítulo 3: A arte dos videogames.....</b>	<b>16</b>
<b>5. Capítulo 4: Um plano de aula.....</b>	<b>25</b>
<b>6. Considerações finais.....</b>	<b>29</b>
<b>7. Referências.....</b>	<b>30</b>





## Introdução

Videogames ou jogos digitais são, ainda hoje, alvo de recriminações fervorosas, como, por exemplo, aquelas que apontam sua suposta promoção da violência ou a queda que causariam no rendimento acadêmico de estudantes. Na contramão dessas hipóteses, que não serão discutidas aqui, há pesquisas que atribuem aos videogames um imenso potencial artístico e educacional. O presente trabalho se insere nesse corpo de pesquisas, buscando investigar como o referido potencial pode ser explorado de forma consciente, crítica, coletiva e analítica, transcendendo, assim, a função primária e mais superficial dos videogames, que é o entretenimento.

Do ponto de vista pessoal, esta pesquisa é motivada pelo meu interesse em jogos digitais desde a infância e pela quantidade de conhecimento valioso disponível nesta mídia a respeito de um assunto que me é muito caro, que é a Idade Média, e mais especificamente a História da Arte Medieval. O percurso que me levou ao presente tema se iniciou em 2013, quando realizei um trabalho a respeito de elementos medievais presentes no videogame *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, que escrevi como requisito parcial à aprovação na disciplina de História da Arte Medieval. Portanto, há quatro anos e meio as pesquisas envolvendo jogos digitais e conteúdo visual de influência da arte medieval fazem parte dos meus estudos no curso de Artes Visuais. Assim sendo, as impressões acerca da presença da Idade Média e do medievalismo<sup>1</sup> nos videogames, sua utilização em sala de aula e fora desta, além de elementos que evidenciam sua qualidade verdadeiramente artística foram resultantes de um período extenso de investigações orientadas. Este período foi de muita reflexão acerca dos videogames, da Idade Média, e do ensino e aprendizagem formais.

O primeiro projeto de pesquisa referente ao medievalismo presente nos RPGs digitais foi realizado entre os anos de 2015 e 2016, sob orientação do professor Gustavo Lopes. Nesse PIBIC passei a investigar a história dos videogames, de sua evolução gráfica e as primeiras aparições de temáticas medievais nos enredos e, principalmente, na visualidade

---

1 O termo medievalismo se refere ao discurso ou conjunto de obras sobre a Idade Média (como o discurso historiográfico, a pintura romântica medievalista, os games medievalistas etc.); não se trata da época em si mesma nem da arte nela produzida. Sempre que se quer falar da própria época será utilizado simplesmente o termo Idade Média.

desenvolvida para os jogos. Para me resumir a uma quantidade razoável de jogos delimitar que a pesquisa envolveria Role Playing Games (RPGs) digitais, diferenciando-os dos chamados RPGs “de mesa” de que derivam, e dos demais estilos existentes.

Estes jogos arcaicos tiveram grande influência do sucesso literário de J. R. R. Tolkien, “O Senhor dos Anéis”, título que inspirou não apenas videogames, mas livros, jogos de tabuleiro, filmes, séries, outras obras de arte, etc. Além disso, o RPG de mesa *Dungeons & Dragons* popularizou o *Role Play*, inspirando programadores e desenvolvedores a produzirem jogos com a mesma qualidade criativa e visual medieval, utilizando as máquinas como substitutas para os dados, de forma a garantir a aleatoriedade das ações dos personagens como ocorre no famoso jogo de mesa (DONOVAN, 2010).

Além deste fundamento literário da obra de Tolkien, a visualidade medieval emulada nos jogos digitais se desenvolve conjuntamente com a qualidade gráfica que as máquinas cada vez mais potentes proporcionam. Apesar da baixa resolução e aparência pixelizada inicial, videogames como o RPG digital “*Phantasie*”, de 1985, já apresentam claramente elementos da arquitetura medieval, como arcos de volta perfeita, ameias, pináculos, coruchéus e janelas semelhantes a clerestórios. Os jogos mais atuais apresentam não apenas características visuais de simples representação, mas chegam a assemelhar-se à produções cinematográficas, tamanho é o cuidado com o detalhamento e com pesquisas históricas realizadas por desenvolvedores durante o processo de construção do cenário digital. O jogo que escolhi como exemplo naquele PIBIC foi *Dark Souls 3*, jogo de 2014 que apresenta elementos combinados da Idade Média e do olhar oitocentista, período da arte que durante a pesquisa mostrou-se como forte influência artística para os criadores deste tipo de mídia atualmente. Neste jogo observam-se elementos como armaduras medievais, arcos de volta perfeita, pináculos, ruínas de castelos e outras construções ricamente elaborados com ares de destruição; características evidentemente muito semelhantes àquelas utilizadas em pinturas oitocentistas, como as de Caspar David Friederich.

Afinal, nesta primeira pesquisa concluímos que existe forte influência da arte medieval e da visão oitocentista do medievo nos RPGs digitais, além de elementos fantasiosos interessantes, que requerem análise futura. Durante apresentações desta

pesquisa foi questionada a utilização destes elementos na área da licenciatura pelas avaliadoras do trabalho, o que motivou a produção da segunda pesquisa.

Durante o ano de 2016 e 2017 realizei uma pesquisa em que procurava descobrir qual era a eficácia da utilização de um videogame como ferramenta didática<sup>2</sup> de ensino/aprendizagem de História da Arte Medieval, componente da disciplina formal de Artes Visuais no Ensino Médio. Intrigava-me a possibilidade de as pessoas transferirem o afincamento com que lutavam (muitas vezes literalmente, se considerarmos os atos digitais dentro do jogo) para aprender a jogar um videogame, para a sala de aula. Portanto, desenvolvi com o professor Gustavo Lopes um novo projeto de pesquisa que envolvia a utilização de um videogame chamado *The Elder Scrolls: Skyrim* nas aulas de História da Arte Medieval que eu daria para duas turmas de primeiro ano do Ensino Médio durante a disciplina de Estágio Supervisionado em Artes Plásticas 3, que prevê a prática de 20 horas de aula dadas pelo estagiário. Envolvi assim a minha pesquisa pessoal com uma disciplina obrigatória do curso de licenciatura em Artes Plásticas que frequentava na Universidade de Brasília, além das disciplinas de Psicologia da Aprendizagem e Psicometria do curso de Psicologia do Centro Universitário de Brasília, de que também fazia parte.

A pesquisa consistiu em três etapas: busca por escolas que aceitassem a proposta inicial na íntegra, aplicação do projeto prático em sala de aula e, finalmente, análise e apresentação dos resultados. A proposta inicial requeria vinte horas de aulas de História da Arte Medieval, ministradas para alunos do primeiro ano do ensino médio, cada um tendo acesso a uma máquina em que explorariam o mundo virtual de *Skyrim*. Infelizmente a proposta não foi aceita por nenhuma das poucas escolas que possuíam laboratório de informática equipado com máquinas aptas à instalação do videogame, então uma adaptação da proposta de pesquisa teve início. Enfim adaptada a pesquisa o trabalho foi aceito, e a prática consistiu na projeção do jogo no telão da “sala de cinema” de uma escola de ensino médio do Paranoá, com todos os alunos sentados nas carteiras, assistindo a professora mover o personagem digital por paisagens que apresentavam características medievais. Antes da exposição do jogo aos alunos da turma experimental eram apresentadas imagens, histórias e características formais de elementos da Idade

---

2 O termo “ferramenta” aqui empregado se refere ao uso do videogame como material didático.

Média, para que houvesse uma base comparativa entre as produções visuais. Para verificar a eficácia do uso do videogame dividiram-se duas turmas, uma nomeada “controle” e a outra “experimental”, cada qual contendo 24 e 26 alunos, respectivamente. Após o período de 17 horas de aulas ministradas no formato citado foi realizada uma avaliação de ensino, contendo 29 questões objetivas em que os alunos deveriam buscar a questão correta a respeito dos tópicos estudados em sala de aula.

Para a análise de dados realizei as correções das provas e registrei os totais de acertos de cada aluno dos grupos experimental e controle. Estes acertos foram listados numa tabela em que dividiam-se os escores dos sujeitos de cada grupo, para enfim utilizar o programa Pacote Estatístico Para Ciências Computacionais (SPSS) na realização de um teste *t*. Terminada a transferência dos números para o software foi finalmente confirmado que não houve diferença significativa entre os grupos experimental e controle. Ou seja, o jogo não foi o responsável pela aprendizagem de História da Arte Medieval naquele contexto. Na verdade, considerados os escores dos alunos, verificou-se que houve poucos acertos de modo geral.

Após este resultado, que na época considerei desastroso, só me restava aceitar que a minha hipótese inicial de que o videogame em sala de aula facilitaria a aprendizagem do conteúdo estava errada. Realizei as análises de resultado afirmando que uma das turmas era considerada pelos professores como “desmotivada naturalmente” e que a adaptação do projeto inicial de uso do jogo projetado na tela transformou-o não mais em uma possibilidade de os alunos optarem pela autonomia em sua aprendizagem, mas sim em mais uma aula com slides que deveriam ser passivamente assistidos, apesar de se tratar de um videogame explorado em tempo real. Nas minhas análises, a culpa de a hipótese de sucesso da aplicação do videogame não ter se confirmado não estava sob meu controle; tratava-se de um problema devido à impossibilidade de aplicar a pesquisa nos conformes inicialmente estabelecidos.

Agora, utilizando a oportunidade de analisar novamente este trabalho que me foi tão caro com o viés das novas influências bibliográficas apresentadas na disciplina de Psicologia Escolar I do curso de Psicologia do UniCEUB, percebo que o pensamento inicial acerca da pesquisa já estava fadado ao fracasso pela lógica em que esta se inseria, utilizando o videogame como uma ferramenta didática de interesse pessoal, que no título original me

referi como instrumento facilitador de ensino-aprendizagem, dentro da instituição escolar. Em *Skyrim* pode-se observar estruturas arquitetônicas ricamente detalhadas, a vasta utilização de cores e texturas com intuito de emular a realidade, vestimentas semelhantes às utilizadas pelos medievais, além de a temática que envolve viagens a terras distantes ser um tipo de narrativa emprestada dos romances de cavalaria da época. No entanto, poucas destas características foram analisadas de forma crítica pelos alunos, não por incapacidade da parte deles, mas por inadequação da mídia a suas realidades e interesses, inadequação da metodologia utilizada e por tratar-se de uma pesquisa feita respaldada num discurso que funciona não como libertação, mas como manutenção de um falso discurso humanista que se baseia na didadização da vida. Trocando em miúdos, forcei a meus alunos uma experiência deslocada e sem sentido verdadeiro para eles, que tinha a intenção (ainda que na época eu não tivesse consciência disso) de adequá-los ainda mais ao violento sistema institucional a que servimos para viver e vivemos para servir, às vezes forçosamente, às vezes por escolha consciente. Digo isso porque o jogo foi pensado como um facilitador do processo de ensino aprendizagem – como se apenas uma forma de ensino-aprendizagem houvesse, e o plano de ensino coubesse como uma luva na necessidade geral das estudantes!

Apesar de a experiência ter sido importante e muito rica para a minha formação acadêmica e pessoal, a verdade é que o funcionamento da pesquisa não serviu aos alunos, que são os verdadeiros oprimidos dentro deste sistema escolar normatizante, se tomarmos por ponto de vista o posicionamento de Paulo Freire no livro “Pedagogia do Oprimido” (FREIRE, 1987, p. 30). Acredito que o sistema escolar, por sua vez, se utiliza de um falso discurso humanista para perpetrar comportamentos e práticas em verdade anti-humanistas, algo abordado esclarecedoramente por Janine Mundim no ano de 2017 em seu brilhante trabalho “A crise da educação contemporânea: o que paira sobre o chão que pisamos?”, dissertação a respeito de um chamado “humanismo de fachada”, utilizado largamente nas escolas e em outras instituições com o intuito de disfarçar as práticas redundantes e muitas vezes opressoras; práticas estas que servem simplesmente à manutenção do *status quo*. A pesquisa que, por ignorância, fundamentei e defendi com um intuito freiriano de liberdade, de incentivo para a autonomia dos alunos e aproximação com o que eu meramente supus ser uma realidade próxima daquela em que vivem eles, tornou-se em verdade impositiva e enquadrada neste molde anti-humanista. Sendo assim, o jogo tornou-se não apenas uma ferramenta didática, mas também uma ferramenta de

opressão e tutela dos estudantes, erroneamente assimilada a uma prática humanista. A respeito da crise no humanismo<sup>3</sup> Mundim afirma:

A crise do humanismo aqui portada trata da não realização desses valores e ainda, de sua deturpação, o que se dá quando esse humanismo é falseado, quando ações absolutamente contrárias à salvaguarda dos valores humanistas sobre esse mundo são realizadas e mesmo legitimadas por um discurso educacional de caráter humanista. (MUNDIM, 2017, p. 3)

Os nossos estudantes passam grande parte de suas vidas dentro da escola, mas isso não quer dizer que passem grande parte de suas vidas aprendendo. Ademais, apesar de o nosso pensamento automático nos levar a acreditar que “escola e lugar de aprender”, relembro à leitora ou leitor de algo que já sabe, decerto: todos lugar é lugar de se aprender. No entanto, a sociedade em que nos inserimos exige esta escolarização compulsória, como bem sabemos. O artigo 55, capítulo IV da lei Nº 8.069, de 13 de Julho de 1990 aponta que “Os pais ou responsável têm a obrigação de matricular seus filhos ou pupilos na rede regular de ensino”, podendo sofrer sanções judiciais caso contrário. Apesar de o estado ter a obrigação de fornecer educação de qualidade, deve-se ter em mente que a escola não é tem o monopólio da educação. Aprende-se, e muito, fora da escola e das atividades didatizantes. Aprende-se, por exemplo, jogando videogames, construindo galinheiros, desenhando, plantando, cozinhando, navegando na internet, convivendo com pessoas que sabem mais sobre algo e ensinando pessoas que sabem menos sobre algo. Desta forma, qualquer pessoa pode ser um professor ou professora, ensinando o que se sabe e buscando conviver e conhecer pessoas com os mais diversos conhecimentos. Aprende-se exclusivamente com a vida, de acordo com Vigotsky (2010, p. 456). Quando a curiosidade envolve a nossa capacidade de buscar mais informação e conhecimento a respeito de algo que nos interessou, que é natural para o ser humano, se estivermos em acorde com Vigotsky. Portanto, a questão central a respeito da grave crise no ensino-aprendizagem a que venho me referindo está no poder de escolha de cada família, que é limitado pela lei supracitada, bem como a variedade e qualidade das escolas que dispõe a nossa sociedade. Outras formas de educação são possíveis. A

---

3 “Por sua vez, o humanismo a que nos referimos, é importante enfatizar, sustenta-se na ideia de homem como fim, como valor absoluto, que contém e está contida em todos os outros valores que implicam o respeito à pessoa, a si e ao outro.” (MUNDIM, 2017, p. 2)

melhora na qualidade de vida está intrinsecamente ligada à questão escolar e educacional.

Este trabalho é mais uma etapa das minhas investigações anteriores a respeito de educação e videogames, necessitando, portanto, de uma retomada na bibliografia que inicialmente fundamentou a importância que os videogames adquiriram na minha concepção, artística e educacionalmente. Nas referidas pesquisas anteriores analisei trabalhos de alguns autores (GASPAR & COSTA, 2015; KOO & SEIDER, 2009; GEE, 2007; SQUIRE, 2008, 2005; GRIFFITHS, 2002;) a respeito da capacidade dos videogames de auxiliarem no treinamento de certas habilidades importantes para os seres humanos, sejam elas cognitivas, sociais ou estéticas. Estes autores partiram em defesa do uso de videogames em sala de aula, acreditando que sua exploração favoreceria o processo de ensino-aprendizagem. Fundamentada nesta mesma crença, me proponho inicialmente a realizar uma análise da bibliografia a respeito deste assunto, buscando, além dos autores e argumentos previamente conhecidos, novas abordagens acerca do uso de videogames como material pedagógico e potencialmente gerador de uma curiosidade investigativa. Em seguida, discutirei os fatores pessoais que me trouxeram ao tema deste trabalho, pois considero indissociável de qualquer decisão (ou a não tomada destas) a história que a explicará. Além disso, um olhar sobre a ontologia que me levou aos videogames e à História da Arte Medieval será o alicerce sobre o qual repousará meu argumento a respeito da possibilidade de qualquer mídia ter potencial para promover a autonomia de quem aprende, desde que a pessoa tenha apreço por esta. Discutirei também qual é o papel das professoras neste processo de aprendizagem, já que a proposta é, afinal, a estimulação do uso da autonomia dos alunos em relação a própria aprendizagem. Por fim, analisarei a perspectiva do jogo de videogame como obra de arte.

## Capítulo 1. Videogames e educação: uma breve revisão da literatura

Um ótimo começo para a análise dos efeitos resultantes do uso de videogames em sala de aula é a pesquisa de Kurt Squire, que em seu artigo “Changing the game: what happens when videogames enter the classroom?” do ano de 2005 afirmava que a discussão já não deveria mais ser a respeito do uso ou não de jogos por educadores, mas sim de que forma esse uso poderia se tornar mais eficiente. Sob esta ótica, Squire tomava a iniciativa de não mais discutir os efeitos daninhos dos videogames nos jovens, discussão antiga e inconclusiva, e partir para a análise consciente de um jogo e de seu uso prático em uma aula de história para alunos do ensino médio. O autor argumentava, fundamentado em Piaget e Vygotsky, que estes afirmavam a importância do brincar na experimentação de papéis sociais, e os jogos apresentam esta possibilidade de diversas formas (SQUIRE, 2005, p. 3). Apesar de Squire se referir à brincadeiras em geral e não ao brincar de faz-de-conta, que é o que Vigotsky realmente aponta como importante na aprendizagem de papéis, devo concordar com seu argumento em relação aos videogames na medida em que estes proporcionam a criação de avatares e ambientes virtuais complexos que possibilitam a brincadeira do faz-de-conta. Através do jogo uma pessoa pode experimentar ser protagonista das mais diversas histórias, ser participante numa revolução histórica ou estar na pele de outros seres. Essa mudança de pontos de vista requer habilidades empáticas e imaginativas que fazem parte do leque de práticas possíveis de se exercitar através dos videogames.

Mark Prensky afirmava algo que é óbvio: “Nossos estudantes mudaram radicalmente. Os estudantes de hoje em dia não são as pessoas que nosso sistema educacional foi criado para educar”<sup>4</sup> (PRENSKY, 2001, p. 1, tradução minha). O autor convida seus leitores a recordarem diversos outros fatos inconvenientes para educadores tradicionais. Esses estudantes a quem Prensky se refere cresceram e estão agora adaptados a um sistema educacional que ignora suas particularidades. No entanto, as pessoas nascidas no ano de publicação do artigo tem hoje dezessete anos e estão em vias de completar o período da educação básica brasileira. Passaram, portanto, pelas mesmas escolas que o autor há tanto tempo criticava; escolas que não oferecem educação adequada para as pessoas

---

4 “Our students have changed radically. Today’s students are no longer the people our educational system was designed to teach” (PRENSKY, 2001, p. 1).



que educam. Qualquer estagiário da licenciatura percebe que as escolas são ultrapassadas, mas Prensky, fazendo bom uso da forte influência e poder que a indústria da saúde tem sobre a sociedade ocidental em geral, se utiliza da afirmação do médico de uma universidade Estadunidense para fundamentar seu argumento de que as pessoas que nasceram nos últimos anos do século XX de fato processam informação em seus cérebros de forma diferente das que cresceram sem a presença da então nova tecnologia computacional (PRENSKY, 2001, p. 1).

James Paul Gee, em artigo publicado em 2007, é um pesquisador referência na busca de formas de emular a aprendizagem em videogames para a aprendizagem em sala de aula. Neste artigo Gee conta a forma como percebeu que os jogos tinham problemas que os tornavam interessantes para os jovens apesar de serem, em geral, difíceis, longos e complexos de se aprender a resolver; as mesmas características que a instituição escolar tem, mas com melhor receptividade entre as pessoas. Desde então o autor passou a pesquisar o que tornava os jogos tão interessantes e de que forma isso poderia ser feito na aprendizagem formal e informal, e em seu artigo aponta quinze “princípios de aprendizagem” que bons videogames possuíam (GEE, 2007, p. 4, tradução minha)<sup>5</sup>. Estas seriam as grandes vantagens dos videogames como instrumentos pedagógicos. Seriam eles: Identidade; Interatividade; Produção; Oportunidade de correr riscos; Customização; Agência; Boa Ordenação de Problemas; Desafio e Consolidação; “Bem a tempo” e “Sob demanda”; Significados Contextualizados; Agradavelmente Frustrante; Pensamento sistêmico; Explore, Pense Lateralmente e Repense objetivos; Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; Equipes multifuncionais; e, finalmente, Performance antes de Competência (GEE, 2007, tradução minha)<sup>6</sup>. Afinal, Gee faz um convite aos leitores:

Portanto, a sugestão que eu deixo não é “use videogames na escola”- apesar de ser uma boa ideia – mas: Como podemos fazer a aprendizagem dentro e fora da escola, com ou sem jogos, algo mais semelhante aos videogames no sentido de que faz uso dos mesmos princípios de

---

5 “(...) learning principles (...)”

6 “Identity”, “Interaction”, “Production”, “Risk Taking”, “Customization”, “Agency”, “Well-Order Problems”, “Challenge and Consolidation”, “‘Just in Time’ and ‘On Demand’”, “Situated Meanings”, “Pleasantly Frustrating”, “System Thinking”, “Explore, Think Laterally, Rethink Goals”, “Smart Tools and Distributed Knowledge”, “Cross- Functional Teams” e “Performance Before Competence”.

aprendizagem que os jovens vêm em jogos todos os dias quando e se eles estão jogando estes jogos reflexiva e estrategicamente? (GEE, 2007, p. 10)<sup>7</sup>

Koo e Seider (2009) propõem algo de imenso valor para a educação e são, assim como Paul Gee, uma grande influência desta pesquisa. Esses autores apontam resultados de pesquisa a respeito da correlação entre videogames e os mais diversos tipos de comportamento humano, tanto desejáveis quanto repreensíveis. Os dados apontados nas pesquisas requeriam outras análises mais aprofundadas, trabalho que os autores fizeram delimitando de que forma pode-se usar os videogames como forma de se discutir comportamentos que eles nomearam “pró-sociais” (tradução minha). Na visão dos autores, esse tipo de comportamento pode ser obtido se os jogadores forem acompanhados de um professor ou adulto que observe suas formas de reagir às regras do videogame e às decisões tomadas durante uma partida (KOO & SEIDER, 2009, p. 11). Os autores apontam ainda que, apesar de haver imenso valor científico em pesquisas laboratoriais envolvendo videogames, a verdadeira experiência do cotidiano deve ser explorada em novos estudos, algo que tentei realizar com meu orientador em pesquisas anteriores no curso de graduação em Artes Plásticas.

Mark Griffiths é um autor que se baseou em dados práticos e científicos para argumentar em favor dos videogames e seu uso educacional. Apresentou diversas habilidades e características valiosas para os seres humanos que podem ser refinadas através de qualquer gênero de videogame, como “redução em intervalos de reação, melhora na coordenação entre mãos e olhos e aumento de autoestima em jogadores”<sup>8</sup> (GRIFFITHS, 2002: p. 47, tradução minha). O autor aponta formas com as quais pode-se utilizar os jogos em sala de aula e, dessa fora, aproveitar seus benefícios. Sugere, por exemplo, que se use o videogame para analisar características pessoais de quem joga, como auto-

---

<sup>7</sup> So the suggestion I leave you with is not “use games in school”—though that’s a good idea—but: How can we make learning in and out of school, with or without using games, more game-like in the sense of using the sorts of learning principles young people see in good games every day when and if they are playing these games reflectively and strategically? (GEE, 2007, p. 10)

<sup>8</sup> “Reductions in reaction times, improved hand-eye co-ordination and raises players’ self-esteem”.

estima, auto-conceito e estabelecimento de metas; aponta que videogames podem estimular a aprendizagem através da interatividade; e os participantes podem, através dos videogames, experienciar a curiosidade e o desafio, que poderiam estimular a aprendizagem (GRIFFITHS, 2002, p. 47-48, tradução minha). Apesar de algumas das sugestões trazidas por Griffiths serem de difícil aplicação em solo brasileiro, considero importante este artigo como fundamentação favorável aos videogames sob o viés de um pesquisador inserido no sistema médico e educacional, que fez uso do método quantitativo e qualitativo de pesquisa, o que o credibiliza dentro do sistema acadêmico que supervaloriza este tipo de visão e metodologia em detrimento de outras formas igualmente (se não mais) eficientes de produção pesquisa a respeito de seres humanos e seus comportamentos.

“Game Arte: uma experiência com crianças na escola” é um trabalho de Gaspar e Costa realizado em 2015. De acordo com as mesmas, as autoras “relacionaram práticas artísticas (Game Art) e cotidianas de crianças no cotexto escolar”. Este texto apresenta o resultado de reflexões das autoras a respeito do trabalho que se iniciou como proposta de doutorado de Gaspar no ano de 2014. A autora percebeu que os jogos digitais faziam parte do cotidiano de crianças e jovens, de forma que fariam parte da formação das visões de mundo destas (GASPAR & COSTA, 2015, p. 47). A partir da proposta do uso de dois jogos, Samorost e Pac-Mondrian, na prática escolar de 25 crianças da quarta série da cidade de Florianópolis, as autoras realizaram atividades relacionadas ao desenvolvimento de jogos digitais, criação de narrativa, produção visual de avatares, e transdisciplinaridade que envolveu a educação física, artística, e de língua portuguesa. As autoras obtiveram sucesso em sua prática, e isto se evidencia nos relatos dos alunos citados no texto. A maioria apontou o trabalho como algo positivo, diferente e que motivou a reflexão a respeito das práticas artísticas e do papel do cotidiano em sala de aula.

## Capítulo 2: Reflexões a respeito da educação

Como dito anteriormente, a educação não se encontra exclusivamente na escola. Ivan Illich (1975) aponta de que forma a nossa realidade, enquadrada em um sistema de subserviência ao capital e à instituição médica, a qual o autor volta suas mais fervorosas críticas, se trata de uma realidade tutelada que é fruto de interesses outros que não aqueles das pessoas leigas (ou não-médicas). A partir da leitura do trabalho de Illich percebo que a medicalização e a escolarização da sociedade são tecnologias de opressão que fazem parte de um processo que convida as pessoas a voluntariamente abrirem mão de sua autonomia, sendo, portanto, perpetuamente tuteladas por outras pessoas ou instituições, envolvidas que são num regime que as torna aptas ao constante trabalho físico, intelectual e ético que serve fundamentalmente a este regime. Percebo, então, a razão de a arte ser desinteressante como componente curricular nas escolas, já que a arte serve em primeiro lugar aos oprimidos, dando-lhes voz perante qualquer regime que lhes seja imposto. Ela pode, no entanto, ser subvertida para servir a este mesmo sistema, é claro. E é justamente desta forma que se mantém como componente curricular. Mas a produção e análise crítica que são fundamentais ao estudo da arte e da educação artística, em verdade não foram feitas para a manutenção do *status quo*. No primeiro capítulo de seu livro “Sociedade sem escolas” Ivan Illich aponta que a instituição escola escolariza os estudantes para que estes passem a confundir processo com substância (ILLICH, 1985, p. 16), referindo-se ao engodo de que a educação e a aprendizagem se dão de forma exclusiva e excelente apenas dentro desta instituição. Segundo o autor, a permanência extensa das pessoas na instituição escolar não é garantia de aprendizagem, e escola não é garantia de educação.

Deixo aqui a proposta de fazermos uso da coletividade comunitária como apoio libertário e de não mais aceitarmos simplesmente a tutela da ciência, dos médicos, psicólogos e pós doutores e suas infundáveis prescrições de forma desregrada e irrefletida, já que isso interessa às instituições mais do que às pessoas. Proponho que tomemos novamente o poder em relação a nós mesmos, a nossa saúde e educação, não com o intuito de tornarmo-nos os opressores, mas sim em busca da autonomia que aprendemos a subutilizar. É possível fazer um incrível trabalho dentro destas instituições, se houver consciência da questão anti-humanista que move muitas das práticas propostas nas escolas. Neste meio a arte voltará a seu ambiente natural de revolucionária, num sentido

de compreensão do papel das pessoas em sua produção e apropriação. A arte, portanto, a serviço das pessoas, e não mais das instituições.

## 2.1 A professora: papel fundamental

Vivemos e aprendemos diariamente. Há que se diferenciar, como fez Vigotsky (2010) e Teixeira (1968), educação de instrução. Educação é algo que independe da escola, ou de qualquer outra instituição, na verdade. O papel das professoras e professores é fundamental dialéticamente, mas não para educar, como uma autoridade detentora do saber científico. A partir da perspectiva de Vigotsky, Teixeira, e de Freire, ninguém é capaz de educar o outro. E eles estão corretos, na medida em que as próprias pessoas educam-se entre si e fazem suas próprias escolhas em relação ao que aprender ou não.

Desta maneira, o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos e que os 'argumentos de autoridade' já não valem. Em que, para ser-se, funcionalmente, autoridade, se necessita *estar sendo com* as liberdades e não *contra* elas. (grifo do autor. FREIRE, 1987, p. 68)

Portanto, como testei no primeiro semestre de 2017 e em acorde com Vigotsky (2010, p. 453), a inspiração da professora em relação a um assunto específico não gera necessariamente a curiosidade ou interesse nos estudantes. Evidentemente que não é exclusivamente algo externo que influencia a aprendizagem ou não de um conteúdo, mas serão os próprios alunos os senhores e senhoras de sua educação; e os professores tornam-se investigadores da gênese, estrutura e das funções dos fenômenos que envolvem a aprendizagem, como estes se estruturam. Para tanto, a postura das professoras em relação ao conhecimento é fundamental para o diálogo com as mais diferentes pessoas.

O papel do professor e das professoras tem sua maior importância em que esta pessoa

deve ser a cientista, que conhece mais do que o educando, e constantemente se atualiza, além de ter uma vontade real de ensinar. Neste contexto, professores são verdadeiramente os organizadores do espaço social, para que os alunos tenham as condições para interessarem-se e acesso ao conhecimento existente sobre seus interesses, bem como desafios contantes. Essa organização é que gera a necessidade e o desejo de aprender, segundo Vigotsky (2010). Isso difere imensamente da didatização da vida, que é o contexto artificial e escolarizado do cotidiano, algo que em geral se torna uma apresentação teatral e caricata da vida, muitas vezes apresentadas por professores envolvidos com o falso discurso humanista que versa infinitamente sobre um tema sem que qualquer palavra lhe faça sentido, apesar de se tratar de fatos científicos. Agindo desta forma muitas profissionais massacraram o seu importante papel como professoras, deixando de lado seu papel para com seus alunos e passando a posição de descanso. Isso reflete não apenas a tutela dos alunos em relação à professora, mas a concordância de muitas professoras em serem voluntariamente tuteladas pela instituição do estado. Retomo a brilhante obra de Mundim, em que a autora afirma:

Assim, uma vez que já nos basta o ambiente confuso – opressivo – da escola, esquivamo-nos dos confrontos, agarrados à ilusão de que conseguiremos evitar o sofrimento, como se pudéssemos guardar alguma lucidez para viver a vida lá fora. É a crença da existência de duas pessoas em um só ser humano, uma que cumpre quarenta horas semanais de trabalho e outra que busca vida nas horas restantes. Por outro lado, há sim intenção de busca de solução para os problemas reais e repetitivos vividos na escola, isso é legítimo e deve ser frisado. A questão é que, quando insistimos na ideia de que pequenos arranjos darão conta da complexidade envolvida nesse contexto de crise, o desânimo pode vir à tona e corre-se o risco de que alguns conflitos sejam naturalizados. (MUNDIM, 2017, p. 32)

Por mais desagradável que seja esta verdade, a maior parte das professoras está inserida dentro do contexto formal de educação escolar, que muitas vezes não permite práticas diferentes daquelas que sirvam ao sistema de produção de mão de obra. Portanto, lembrando-se de seu importante papel para com os estudantes e da realidade do discurso humanista que perpetua práticas em verdade anti-humanistas, cabe às professoras

cientistas o trabalho constante de repensarem suas práticas e livrarem-se da tutela, cada uma a seu modo. É possível trabalharmos e refletirmos crendo na retomada da autonomia pessoal por parte dos nossos estudantes.

A práxis, porém, é reflexão e ação dos homens sobre o mundo para transformá-lo. Sem ela, é impossível a superação da contradição opressor-oprimidos. Desta forma, a superação exige a inserção crítica dos oprimidos na realidade opressora, com que, objetivando-a, simultaneamente, atuam sobre ela. (FREIRE, 1987, p. 38)

Acredito que a reflexão acerca da nossa condição e a elaboração de alternativas aos caminhos que nos são forçados gerarão as mudanças necessárias para a condição de oprimidos dos verdadeiros interessados na educação e na autonomia: as pessoas. A proposta que comunico neste trabalho a respeito dos videogames faz parte, então, da minha primeira tentativa pessoal de elaboração de uma sugestão para esta práxis. Esta ação não pode no entanto, ficar apenas nesta reflexão escrita com a qual me comunico com a leitora ou leitor. Apesar das dificuldades que enfrentamos, decerto enfrentaram muito mais intensamente professoras e professores que atuam há muito mais tempo do que eu, não se pode naturalizar as práticas contraproducentes da escola como a conhecemos hoje.

### Capítulo 3: A arte dos videogames

Apesar da grande quantidade de videogames visualmente interessantes produzidos, por vezes a afirmação de que eles são parte da arte causa espanto devido ao contato do público com jogos que claramente não se encaixam nesta categoria, como Angry Birds, Candy Crush ou Plants x Zombies. Não são esses os jogos a que me refiro quando afirmo que os videogames apresentam as mesmas características esperadas de outras formas de arte.



Figura 1: screenshot do jogo *Dark Souls 3*





Figura 2: “Viajante sobre um mar de névoa”, 1818, de Caspar Friederich

Observa-se acima, na figura 1, um ótimo exemplo de complexidade visual de um videogame. No jogo *Dark Souls 3*, já citado na introdução deste trabalho; a figura ao centro, o ambiente e a arquitetura construída neste mundo virtual apresentam não apenas características medievais como também oitocentistas. Nas construções, que remontam o estilo românico de arquitetura, apresentam portais escalonados, ameias, arcos de volta-perfeita, planta horizontal longa com transepto (no estilo de antigas basílicas cristãs). Alguns pináculos pontiagudos e arcobotantes, mais frequentes no período gótico, também podem ser observados.

A sensação de infinitude e nebulosidade dão à cena fotografada um ar soturno, frequentemente presente nas obras de artistas românticos, como Caspar Friederich (figura 2). Nota-se em ambas esta infinitude, como se muito além fosse a existência e as possíveis jornadas e encontros. Isto é sugerido também pela postura ereta e da cabeça erguida nas figuras humanas presentes em ambas as imagens, que contemplam a imensidão que os envolve. As cores azuladas, esbranquiçadas e os tons de marrom e amarelo trazem às nuvens e ao castelo ares de abandono e solidão; as ruínas também favorecem esta sensação, além de terem sido muito presentes no imaginário e na arquitetura oitocentistas.

O mero fato de os videogames dialogarem com a arte não prova necessariamente que estes se encontram dentro desta categoria. Apesar desse diálogo ser intenso e incontestável, para que um jogo fosse reconhecido como uma obra de arte necessariamente deveríamos estar em comum acordo a respeito do que conceituaremos como arte. Apesar de múltiplos esforços, não acredito que se tenha realmente chegado a um consenso a este respeito. Para que o trabalho possa continuar, devo, portanto, delimitar em que sentido afirmo serem os jogos digitais dignos desta conceituação. Para tanto farei uma breve revisão histórica acerca das diferentes concepções de arte ao longo da história da humanidade do Ocidente até a atualidade, em que apresentarei uma delimitação de objeto artístico que me parece extremamente razoável. Desta forma, pode ser que consigamos juntos, eu e você, leitor, chegar a um acordo a respeito da correção do encadeamento de ideias e se a lógica que fundamenta meu argumento de que muitos videogames são, em verdade, obras de arte complexas.

Através das leituras de Suassuna (1972) e Panofsky (1994), percebo que nossa compreensão atual de arte apresenta muitas semelhanças com a interpretação aristotélica deste conceito. Segundo nota de fim inserida no livro *Idea: Evolução do Conceito de Belo*, em que Sêneca interpreta o que caracterizaria a arte para Aristóteles, e esta se definiria por quatro causas: a matéria, o artífice, a forma e o fim. Diz ele o seguinte:

O bronze é a causa primeira da estátua, que não teria sido produzida se não houvesse um material do qual se pudesse fundi-la ou extraí-la. A causa segunda é o artífice, pois o bronze não teria tomado a forma nem o aspecto de uma estátua se mãos experimentadas não tivessem trabalhado. A terceira causa é a forma, pois essa estátua não levaria o nome de *Doríforo* ou de *Diadúmeno* se não tivesse sido dotada de contornos. A quarta causa

é o objetivo da ação. Sem ele, a obra não teria sido produzida.” (SÊNECA apud PANOFSKY, p. 165)

A definição exposta na Sêneca é facilmente identificada no pensamento cotidiano acerca das obras de arte. Questionam-se de que são feitas, o que o artista realizou e que forma a produção tomou. A questão do fim, no entanto, parece ser a que verdadeiramente divide os envolvidos num questionamento como o que temos neste momento a respeito dos videogames como obras de arte. Pode-se interpretar, por exemplo, como Adorno e Horkheimer (2002) interpretavam o estilo musical do Jazz, que apesar de ser fundamentado na música erudita que tanto admiravam, seria desta uma versão empobrecida. No caso dos videogames este mesmo argumento poderia ser igualmente lançado quando são apontados os elementos visuais e arquitetônicos claramente fundamentados em estudos de História da Arte Medieval por parte dos desenvolvedores da estética dos jogos. Poderia ser afirmado que os elementos medievais identificados nos jogos são, realmente, fundamentados na arte deste período, mas seriam destes versões empobrecidas em virtude do suporte digital do jogo e de sua finalidade.

De acordo com Janson (2001) a arte romana sofreu com análises duras de especialistas que a consideravam meramente uma cópia decadente da arte grega, devido à admiração dos romanos pelo mundo antigo e sua produção artística. Dizia-se que não haveria verdadeiramente um estilo de arte romana, já que esta seria apenas a mesma arte grega na sua fase de decadência, existiriam “apenas temas romanos” (JANSON, 2001: 234). Janson nos convida, no entanto, a uma reflexão: “Se, pelo contrário, a interpretarmos como expressão de outras intenções não gregas, é indubitável que a veremos sob uma luz menos negativa”. O autor segue com seu argumento, compondo-o de características da arte deste período, que era caracterizado por uma miscigenação artística, já que os romanos não impediam cultos ou produções de pessoas de outras culturas em seu território. Isso gerou uma produção essencialmente diferente da arte produzida na tão admirada Grécia Antiga.

Portanto, não é a primeira vez na História da Arte em que se discute o valor de uma produção artística e seu status. Se nos recordarmos bem da obra de Anthony Blunt (2001) em que o autor disserta acerca da mudança do papel social do artista, veremos que os

ofícios como pintura e escultura – assim como o são, hoje, os jogos digitais – nem sempre foram largamente aceitos como parte do espectro das artes liberais. Sendo assim, pintura e escultura foram consideradas parte das artes mecânicas, como a carpintaria e marcenaria. Foi necessário que houvesse uma ferrenha discussão entre artistas com especialistas da época, pessoas de poder político que tomavam estas formas de produção como sendo de menor qualidade em relação à poesia, por exemplo.

Da mesma forma que entre pintores e escultores foi necessário que houvesse uma comparação entre o tratamento dado a eles e o dado a artistas na Grécia Antiga para apontar o papel social dos artistas, hoje a discussão da artisticidade dos videogames desafia especialistas e artistas, que compreendem este tipo de produção como inferior às demais técnicas. Por que esse argumento é falso? A meu ver, porque se está julgando o uso da arte medieval pelos videogames usando-se como critério as expectativas e objetivos da arte medieval. E de acordo com estes, de fato, os videogames ficam claramente em desvantagem: dificilmente um vitral de Skyrim vai se equiparar a um vitral medieval. É claro que uma estátua digital, retirada do seu contexto, é uma versão empobrecida de uma estátua medieval, mas ela não foi feita para ser apreciada como obra de arte isolada, ela foi feita com outra intenção, contemporânea, em mente, e é essa intenção que deve ser levada em conta ao avaliá-la. O valor artístico de um jogo não está na soma de *screenshots* estáticos, ou de um vídeo de *gameplay*, mas sim na totalidade da experiência – visual, sonora, narrativa e interativa – que proporciona, experiência que inclui, sim, os diversos empréstimos da arte anterior encontrados no jogo, mas não se limita a eles.

Além das análises romanas e renascentistas acerca do que caracterizaria a arte, evidentemente que o marco histórico da produção de *readymades* por Duchamp precisa ser mencionado. De acordo com Krauss (1998) Duchamp lança como seu um objeto que não foi por ele produzido e muitas vezes sequer passou por qualquer alteração, como é o caso de seu porta-garrafas, que foi simplesmente assinado pelo artista. Este mero gesto tornou arte um objeto cotidiano produzido industrialmente, sem que qualquer intervenção por parte do artista fosse necessária. Ao analisar a posição física invertida da obra “A fonte” de Duchamp, Krauss afirma:

Esse ato de inversão compreende um momento em que o observador é obrigado a perceber que um ato de transferência teve lugar – um ato em

que o objeto foi transplantado do mundo comum para o domínio da arte.  
(KRAUSS, 1998, p. 94)

A obra, que consiste em um mictório posicionado de forma que a parte que seria presa à parede se tornasse a base do objeto, foi assinada anonimamente e submetida a aprovação numa mostra novaiorquina de arte independente; é claro, foi recusada. Desta forma, através dos ready-mades percebe-se este questionamento por parte do artista a respeito do que tornaria “arte” um objeto. No caso de Duchamp, bem como na mais recente proposta de artisticidade dos videogames, também não houve comum acordo entre críticos e especialistas a respeito da nova proposta de e sobre produção artística.

Então, apesar de podermos facilmente encontrar a semelhança entre nossa ideia atual de arte e as interpretações da ideia aristotélica, que a nós chegou principalmente através de interpretações romanas como a do supracitado Sêneca, acredito ser necessário que se aceite a sugestão dada por Janson a nós: façamos uma interpretação das intenções atuais. Questionemo-nos de que forma os jogos apresentam características essencialmente contemporâneas. A matéria utilizada condiz imensamente com o *Zeitgeist* que vivemos: a tão falada era digital. Nela aprendemos, educamo-nos, trocamos informações. A produção de jogos fundamenta-se em questionamentos filosóficos e relacionados à fantasia humana, já há mais de oito décadas (DONOVAN, 2010).

Apesar de muito discutirmos acerca dos conceitos de arte, percebe-se que estes variam imensamente entre culturas e momentos ao longo da história da humanidade. Cabe a nós professores cientistas, também, este papel reflexivo acerca da melhor definição possível para a arte. Portanto, deixo aqui registrada a definição que mais me agradou e parece ser a mais razoável, na minha opinião. Danto (2014, p. 19) afirma: “Eu argumentei, primeiro, que obras de arte são sempre sobre algo, e portanto tem um conteúdo ou significado; e segundo, que para ser uma obra de arte este algo precisaria corporificar seu significado”<sup>9</sup>. O autor aponta as duas necessidades mais básicas e fundamentais, que melhor delimitam um objeto como arte, em minha opinião: significância (Aboutness) e incorporação (embodiment). Esses dois conceitos podem auxiliar a interpretação de diversas obras de

---

9 “I argued, first, that works of art are always about something, and hence have a content or meaning; and secondly, that to be a work of art something had to embody its meaning”

arte. No livro *Rediscovering Aesthetics: Transdisciplinary Voices from Art History, Philosophy and Art Practice*, Danto analisa a pintura Marat Assassinado (1793), de Jacques-Louis David. O autor fala sobre como a cor, a luz e a beleza idealizada que Marat assume no quadro corporificam o significado da pintura. Diz ele:

O corpo de Marat quase brilha, como o corpo de Cristo brilha na Transfiguração. (...) Na pintura de David, pode-se ver Marat como Jesus, morto porém transfigurado, e sentir-se comovido pela pena para identificar-se com sua causa e seu sacrifício.(...) Como filósofo, o que me impressiona é que a beleza visual é, nesta obra, intrínseca ao seu efeito político. A beleza subentende a metáfora entre Cristo e Marat, e valida seu sofrimento.<sup>10</sup> (DANTO, 2009, p. 115 à 116, tradução minha.)

Neste sentido, os videogames se aplicam perfeitamente a este conceito de arte, na medida em que a grande maioria dos jogos digitais apresentam um tema, ou seja, são sobre alguma coisa, além de incorporar em si o sentido daquela coisa, ou sua forma.

Assim como na análise da pintura de David, outros autores analisaram a possibilidade da artisticidade dos videogames de forma profunda. Aaron Smuts escreveu com maestria um artigo a respeito do assunto, chamado sucintamente de “Os videogames são arte?”. Smuts analisou a artisticidade dos videogames através do ponto de vista estético, histórico, institucional e representacional, de acordo com ele mesmo no resumo de seu artigo; inclusive utilizando a teoria de Danto. O autor escreveu:

Como deveria ser óbvio, videogames baseados em narrativas podem facilmente atender aos requisitos de neo teorias de representação da arte como o critério de “significância” de Danto, em que uma obra de arte é simplesmente algo que formalmente se aproprie do assunto que ele trata. Ao colocar os jogadores numa posição em que deve-se tomar decisões que afetarão as vidas de civis e tropas simuladas, os jogos poderiam ser a forma

---

10 “Marat’s body almost glows, as Christ’s body glows in the Transfiguration. ... In David’s painting, one is to see Marat as Jesus, dead but transfigured, and be moved by pity to identify with his cause and his sacrifice. ... As a philosopher, what strikes me is that visual beauty is, in this work, internal to its political effect. The beauty underwrites the metaphor between Christ and Marat, and it validates his suffering.”

mais apropriada de comentar a respeito de guerras de forma representativa.<sup>11</sup> (SMUTS, 2005, p.1, tradução minha.)

Diversos jogos apresentam esta valiosa característica citada por Smuts, que é a responsabilização do jogador por suas decisões. Um ótimo exemplo é o jogo Chrono Trigger, de 1995. Este jogo possibilita ao jogador a tomada de diversas decisões importantes que alteram a narrativa ao longo dos acontecimentos. O jogo pode ter até dez finais diferentes, dependendo das escolhas feitas pelo jogador. A responsabilidade por nossos atos e a importância das decisões é um dos temas centrais desse jogo, e isso é formalmente incorporado nesta forma de arte.

Além de Chrono Trigger, o jogo The Elder Scrolls: Skyrim incorpora elementos da Idade Média e da temática de aventura. Na construção mostrada na figura 2 observamos alguns elementos que incorporam o tema explorado pelos artistas que desenvolveram o videogame, e a dramaticidade do cenário comporta formalmente o tema de que trata o jogo. O formato da construção observada na figura 2, que se assemelha a um barco viking invertido, que além de situar o jogo na Idade Média, é um modo de incorporar significados associados ao barco viking – bravura, perigo, aventura – ao edifício, o que colabora para a dramaticidade, bem como os escudos arredondados e carrancas que se assemelham a dragões.

---

11 “As should be apparent, current narrative-based videogames can easily meet neo-representation theories of art such as Danto’s “aboutness” criterion, where an art work is roughly something formally appropriate to what it is about. By putting players in the position to make decisions affecting the lives of simulated civilians and troops, games could potentially be the most formally appropriate way to comment on war via a fictional representation.”





Figura 2: screenshot do jogo Skyrim



## **Capítulo 4: Um plano de aula**

Depois de toda a exposição das minhas diretrizes e dos autores que, na minha opinião, são admiráveis em sua práxis, chegou a hora de esclarecer de uma vez por toda às leitoras e leitores de que forma estas reflexões serão aplicadas. O plano de aula aqui transcrito foi desenvolvido a partir da sugestão da professora Lucila A. T. Carneiro, minha então orientadora na disciplina de Estágio Supervisionado 3, ao me receber na escola em que realizei esta disciplina. Quando apresentei à turma o jogo Skyrim, a professora estava presente. Os alunos demonstraram interesse pela decoração do piso do Templo em que nos encontrávamos virtualmente, que era semelhante a um mosaico; a professora Lucila sugeriu que utilizássemos os bancos antigos da escola para construir mosaicos com a turma. A partir daí adaptei a ideia para o que se tornará um espaço comunitário, aproximando minha prática com as ideias de Ivan Illich.

No início do ano de 2018 iniciarei a manutenção de um amplo espaço destinado a organização de um Centro Comunitário em que serão recebidas pessoas da região. Para que o meu plano de trabalho original seja executado terei o auxílio de profissionais de algumas áreas diversas na elaboração de planos de ensino e atividades neste Centro Comunitário da região do Altiplano Leste. A ideia original prevê que, num grande galpão localizado numa chácara, sejam organizados encontros comunitários em que cada pessoa poderá oferecer seu tempo disponível para ensinar algo para outras pessoas interessadas. A partir deste espaço dialógico espera-se tornar possível as trocas e uma comunicação mais clara entre as pessoas, unindo forças para solucionar problemas locais de forma autônoma e responsável.

Minha participação neste centro comunitário envolverá conhecimentos acerca do ensino da arte e dos videogames. Às professoras interessadas em uma prática próxima ao que prevejo neste contexto, transcrevo um dos planos de aula desenvolvidos:

Plano de Aula

### **Sobre a arte bizantina e videogames: mosaicos**

#### **Etapas**

Ensino formal:

Ensino Fundamental - Anos Finais

Ensino Médio – 1º, 2º e 3º anos

Ensino informal:

A partir de 11 anos, aproximadamente

### **Objetivos**

1. Estudantes identificarão elementos visuais simbólicos da arte medieval em um videogame.
2. Estudantes discutirão a função da arte para representar aspectos religiosos, políticos e culturais da Idade Média.
3. Estudantes construirão um mosaico utilizando os aspectos e elementos identificados no videogame.

### **Materiais**

Observação: Organizada dos mais caros e trabalhosos aos mais baratos e de simples execução técnica.

Superfície (opções)

- Construir uma pequena cabana de madeira em tamanho infantil e realizar os mosaicos na parte interna
- Comprar um pedaço de madeira retangular e fixá-lo na parede
- Comprar folhas tamanho A3 e fixá-las na parede

Mosaico (opções)

- Azulejos quebrados
- Pastilhas de vidro colorido
- Papéis coloridos recortados

Fixação

- Cola branca extra
- Adesivo de silicone transparente
- Cola branca simples
- Fita adesiva

## **Apresentação**

O videogame The Elder Scrolls: Skyrim é um jogo disponível para consoles (aparelho de videogame) ou para computadores. Trata-se de um Role Playing Game digital em que o jogador poderá construir seu personagem (feições e vestimentas) e aventurar-se num mundo virtual construído a partir de muita influência da arte medieval e oitocentista. Neste mundo, que o jogador poderá desbravar e admirar, existem inúmeras cidades e edifícios interessantes a serem explorados e profundamente analisados em relação à visualidade. Apresente a seus alunos este universo virtual e convide-os a explorar seu potencial interativo e suas características da Idade Média e do Romantismo

Apresente aos alunos o templo de Kynareth, localizado na cidade de Whiterun em Skyrim. Caminhe com o personagem ao redor do mosaico central, localizado no piso do templo. Pergunte aos alunos a respeito do que se encontra representado ali, pergunte a respeito do que se trata aquela obra de arte e do que é feita. A partir das respostas dos alunos, discuta o motivo de uma técnica manual que toma tanto tempo para ser executada existir dentro de um templo. Qual é o significado do que é representado no mosaico do templo de Kynareth? Quem seria esta entidade e porque seria merecedora de uma obra de arte como aquela em seu templo?

## **Discussão da arte**

Apresente aos alunos imagens de mosaicos bizantinos. Pergunte a eles de que forma aqueles mosaicos se assemelham ao mosaico observado no videogame. Como os artistas representaram as divindades naqueles mosaicos? De que eram feitos aqueles mosaicos? O que a utilização daquele material poderia significar? Este é o momento de comparar as duas produções.

## **Atividade**

Explique às estudantes que elas produzirão seus próprios mosaicos, divididas em grupos. Peça para que se lembrem das imagens exibidas no videogame e nos mosaicos bizantinos e utilizem os elementos observados em seus próprios mosaicos. Peça para que pensem em pessoas ilustres da comunidade, pessoas que gerem respeito e que possam ser representados neste mosaico que representará, assim como os mosaicos observados, ícones de grande poder e aproximação com a religiosidade da região. Escolha elementos da religiosidade local, de rituais locais de passagem, e assim

escolham o que será representado neste mosaico. Que elementos locais comporão a cena representada? Uma imagem genérica de uma senhora poderia representar as avós ou mães de todas as pessoas executando a técnica do mosaico, por exemplo. Esta senhora representaria a aproximação com a divindade e o poder local, por exemplo, ou a mensagem escolhida para ser transmitida naquele espaço comunitário da região. Ao final, exponha os trabalhos nas paredes do espaço comunitário.

### **Avaliação**

Convide outros moradores da região e participantes do centro comunitário para acompanhar a apresentação dos trabalhos. Peça a cada grupo que escreva um parágrafo a respeito dos elementos visuais escolhidos, das cores e das figuras comunitárias. Em seguida, peça as impressões dos outros grupos e pessoas ali presentes a respeito dos mosaicos e de seus elementos visuais. Cada grupo deverá, então, ler o parágrafo escrito a respeito de seu trabalho às pessoas ali presentes.

## Considerações finais

Este é apenas um exemplo do que pode ser elaborado utilizando os videogames, quando interessantes forem, em uma aula a respeito da arte medieval. Outros exemplos, em que o uso mais complexo do videogame é feito, são igualmente possíveis, dependendo apenas do interesse dos alunos. A escolha da execução deste tipo de atividade em um Centro Comunitário parte da influência da teoria dos autores Ivan Illich, Vigotsky e Paulo Freire, pessoas que valorizavam a autonomia e a visão de mundo das pessoas interessadas em se aprofundar em quaisquer tipos de conhecimentos. Neste primeiro passo utilizando os jogos, procuro engatinhar com minhas tentativas em direção a algo cada vez menos didatizante e mais vivencial. Acredito que a criação de centros comunitários pelas pessoas possibilitam às pessoas os meios de desenvolver seus próprios projetos e interesses, produzir conhecimento e conhecer. Acredito também que seja possível que a escola não exista apenas como uma instituição única, mas que todas as instituições possuam em si o aspecto educacional. Assim, não será mais necessária a didatização da vida, já que a escola e a vida estarão intrinsecamente unidas. Este trabalho implora por uma próxima investigação.

Percebe-se que o trabalho das professoras e professores é fundamental na realização das mudanças que a sociedade precisa. A revolução das instituições e da aprendizagem depende imensamente de nós, e isso terá início no momento em que decidirmos deixar de lado o falso discurso humanista e suas práticas redundantes; além da práxis libertadora.

Afinal, os videogames (e outras mídias) fazem parte do que é realmente fundamental na vida em sociedade ocidental: o cotidiano e o que nele se utiliza, realiza e pratica. A arte dos videogames é uma arte tecnológica que pode ser extremamente complexa, e mesmo assim trata-se de arte do cotidiano de muitas pessoas. Apesar de muitas vezes nos esquecermos de nós, a comunidade, e colocarmos o capital ou o estado e suas respectivas instituições como soberanos de nossas vidas, são as pessoas e os outros seres vivos os verdadeiramente fundamentais e por quem devemos lutar.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. *A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas*. Pp. 169 a 214. In: LIMA, Luiz Costa. *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002. 364p. Disponível em: <https://nupese.fe.ufg.br/up/208/o/ADORNO.pdf?1349568504>

Lei a respeito da obrigatoriedade da matrícula em escolas regulares: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm)

BLUNT, Anthony. *Teoria artística na Itália 1450-1600*. São Paulo, Cosac & Naify, 2001.

DANTO, Arthur. *Rediscovering Aesthetics: Transdisciplinary voices from Art History, Philosophy, and Art Practic*. Stanfor: Stanford University Press, 2009. Disponível em: <http://www.sup.org/books/title/?id=16567>.

DONOVAN, Tristan. *Replay, the history of videogames*. East Sussex: Yellow Ant, 2010.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

GASPAR, Débora R.; COSTA, Fabíola C. B. *Game e Arte: uma experiência com crianças na escola*. Revista tempos e espaços em educação, Vol. 8, No. 17, 2015. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/4513/3709>. Acesso em: 11/09/17.

GEE, James Paul. *Good video games and good learning*. Disponível em: [http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good\\_Learning.pdf](http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf). Acesso em: 08/09/17.

GRIFFITHS, Mark. *The educational benefits of videogames*. Education and Health, Vol. 20, No. 3, 2002.

ILLICH, Ivan. *Expropriação da Saúde: Nêmesis da Medicina*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1975.

JANSON, H. W. *História geral da arte: O mundo antigo e a Idade Média*. São Paulo, Martins Fontes, 2007.

KOO, Gene; SEIDER, Scott. *Video Games for Prosocial Learning*. Disponível em: <http://blogs.harvard.edu/games/files/2010/04/Prosocial-learning-in-Video-Games.pdf>. Acesso em: 10/09/17.

KRAUSS, Rosalind E. *Caminhos da Escultura Moderna*. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

MUNDIM, Janine de F. *A crise da educação contemporânea e a escola: o que paira sobre o chão que pisamos?* Brasília, Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2017.

PANOFSKY, Erwin. *Idea: A Evolução do conceito de Belo*. São Paulo, Martins Fontes, 1994.

PRENSKY, Marc. *Digital Natives Digital Immigrants*. MCB University Press, Vol. 9, No. 5, 2001. Acesso em: 10/09/17.

SMUTS, Aaron. Are videogames art? *Contemporary Aesthetics*, 2005. Disponível em: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>

SQUIRE, Kurt D. Changing the Game: What Happens When Video Games Enter The Classroom? *Innovate: Journal of Online Education*. Vol. 1, Issue 6, August/September 2005.

SQUIRE, Kurt D. *Video Games and Education: Designing Learning Systems for an Interactive Age*. Disponível em: <https://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/02-squire-ed-tech-refchecV3.pdf>. Acesso em: 08/09/17.

SUASSUNA, Ariano. *Iniciação à Estética*. Rio de Janeiro, José Olympio, 2005.

TEIXEIRA, Anísio. *A pequena introdução à filosofia da educação: a escola progressiva ou a transformação da escola*. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1968.