

5. O campo fala

O presente capítulo aborda todo o trabalho de campo desta pesquisa. Inicialmente será relatada a metodologia adotada e a organização dos testes realizados. Posteriormente serão apresentados os dados do pré-teste e teste realizados com alunos de uma escola municipal do Rio de Janeiro. Ao mesmo tempo em que estes dados são apresentados também são inseridos trechos de análises destas observações. Encerrando o capítulo será apresentada uma sessão que reflete o ponto de vista do desenvolvedor do jogo, tendo por base a entrevista concedida pela game designer, Ana Bahia Bittencourt, pontuada por breves comentários advindos da observação de campo.

5.1 Metodologia do trabalho de campo

O trabalho de campo foi realizado em duas fases distintas, sendo a primeira de pré-teste para melhor avaliar o que seria aplicado na segunda fase de teste. O pré-teste foi realizado com uma turma de cerca de 26 alunos da Escola Municipal Artur Ramos, que participavam da aula de laboratório multimídia, ministrada pelo projeto KHouse⁴⁷, ONG localizada na própria PUC-Rio.

Os dois períodos de observação foram realizados com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I. No pré-teste foram realizadas duas sessões de 2h cada, onde todos os alunos participaram a fim de avaliar o entendimento geral sobre o jogo *A Mansão de Quelícera* e suas dificuldades. Também foi objetivo do pré-teste selecionar os melhores jogadores para participar da segunda fase.

Para o teste foram escolhidos quatro alunos, sendo duas meninas e dois meninos, que já haviam participado da sessão de pré-teste, para uma observação mais detalhada. O teste foi realizado na própria escola, em quatro computadores disponíveis. Uma solicitação de autorização para a realização e registro do trabalho foi encaminhada aos responsáveis pelos alunos, conforme apresentado no Anexo IV.

⁴⁷ KHouse. Disponível em: <http://www.users.rdc.puc-rio.br/kids/kidlink/khouse/>
A KHouse atende a escolas públicas oferecendo aulas de laboratório de informática.

5.2 Pré-Teste

Abaixo são apresentadas fichas síntese do pré-teste, contemplando local, data, duração, estratégias e materiais utilizados.

Tabela 2- Observação do pré-teste com alunos - 1º dia

PRÉ – TESTE			
Escola Municipal Artur Ramos	Ano: 5º	Ciclo: Ensino Fundamental 1	
Nº de participantes: 25	Uso de máquina: Individual	Data: 18/08/10	Duração: 2:00
Local de observação: Projeto KHouse. PUC-Rio, laboratório do RDC, sala S23			
Atividades: - Apresentação de comandos básicos (Anexo XI) - Jogo livre - Questionário semi-estruturado pré-teste1 (Anexo III)			
Recursos utilizados: Roteiro de condução de teste, projetor, máquina fotográfica digital, gravador de voz digital, três <i>pen drives</i> para instalação do jogo.			
Observações: Comentários sobre o desenvolvimento do teste.			

Tabela 3 - Observação do pré-teste com alunos - 2º dia

PRÉ – TESTE			
Escola Municipal Artur Ramos	Ano: 5º	Ciclo: Ensino Fundamental I	
Nº de participantes: 27⁴⁸	Uso de máquina: Individual	Data: 25/08/10	Duração: 2:00
Local de observação: Projeto KHouse realizado na PUC-Rio, laboratório do RDC, sala S23			
Atividades: - Apresentação dos ambientes da <i>Mansão</i> (Anexo XII) - Investigação sobre palavras difíceis para os alunos - Jogo livre - Questionário semi-estruturado pré-teste 2 (Anexo IV)			
Recursos utilizados: Roteiro de condução de teste, projetor, máquina fotográfica digital, gravador de voz digital, três <i>pen drives</i> para instalação do jogo.			
Observações: Comentários sobre o desenvolvimento do teste.			

Coleta de dados

A observação do pré-teste foi baseada no documento de roteiro de pré-teste. Esse documento foi formulado a partir da minha própria experiência nesse jogo construindo hipóteses sobre as dificuldades que o jogador enfrentaria. Posteriormente esse roteiro foi sendo acrescido de observações e hipóteses que deveriam ser observadas (Anexo I).

No início de cada sessão de pré-teste e teste, realizei breves apresentações que

⁴⁸ Dos vinte e sete alunos presentes nesse dia de observação, três não tinham participado da sessão anterior.

com exceção da primeira, foram criadas de acordo com as necessidades observadas durante as sessões anteriores. No primeiro dia de observação foi apresentada apenas a movimentação no jogo (Anexo XI). Na segunda sessão foram apresentados os ambientes da *Mansão* (Anexo XII). Foram realizados questionários semi-estruturados com os alunos no final de cada observação. Na primeira sessão o objetivo do questionário foi levantar o perfil de cada aluno e avaliar a cultura de jogos da turma. No segundo momento, o foco foi avaliar os êxitos e dificuldades de cada aluno, o desenvolvimento dos jogadores, e também se tinham interesse em jogar novamente, para fazer uma triagem de alunos que poderiam ser convidados para o teste. Abaixo, é apresentado o resultado da tabulação das respostas dos 25 questionários (original no Anexo III) respondidos no primeiro dia e dos 27 preenchidos (original no Anexo IV) no segundo dia, sendo comentados alguns pontos de análise.

Resultados da primeira sessão (2h)

Total de questionários: 25

Data: 18/08/10

1. Você conhece algum jogo de computador? Dê exemplo de algum jogo que conhece.

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		92,0%	23
Não		8,0%	2
questão respondida			25
questão ignorada			0

Lista de jogos que os alunos conhecem:⁴⁹

Jogo	Qt. citada
Mário	5
Click jogos (jogos online)	3
GTA	2
Paciência Spider (online)	2
Pimbal	2
The Sims	2
A-Roc ?	1
Bem 10	1
Jogo do Cabelereiro	1
Vela mágica	1
Jogos Femininos	1

Jogo	Qt. citada
Copas (online)	1
Damas (online)	1
ggg.com (jogos online)	1
Papo Jogos (online)	1
Bomb it (jogo online)	1
Jogos do Orkut (online)	1
Jogo de Aventura	1
Sonic Heroes	1
Counter-strike (tiro)	1
War Rock (tiro)	1
Rés Brasil 2000	1

⁴⁹ Questões abertas foram registradas manualmente.

2. Você vai jogar, ou já jogou em alguma *Lan house*?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		60,0%	15
Não		40,0%	10
questão respondida			25
questão ignorada			0

3. Quando você vai a uma *Lan house*, você fica perto de seus amigos para vê-los jogando?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		52,0%	13
Não		48,0%	12
questão respondida			25
questão ignorada			0

As três perguntas iniciais tiveram a intenção de levantar alguns dados acerca da cultura de jogos dos alunos. Os resultados demonstram que eles possuem um conhecimento de jogos mais restrito a jogos online e casuais, não possuindo nenhuma cultura de jogos de RPG.

4. Você conseguiu ver algum personagem?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		80,0%	20
Não		20,0%	5
questão respondida			25
questão ignorada			0

4.2. Se sua resposta anterior foi SIM, qual personagem você viu?⁵⁰

	Contagem de resp.
questão respondida	19
questão ignorada	6

⁵⁰ Questões abertas foram registradas manualmente.

Lista de personagens vistos pelos alunos:

Personagem	Qt. de citações
Vivian	2
Lobisomem	2
Rafael	2
Leoa (Irina)	2
Fantasma	2
Vários	2

Personagem	Qt. de citações
Anjo	1
Jacaré (Gárgula)	1
Mordomo	1
Sapo	1
Barbie (não está no jogo)	1
Ben 10 (não está no jogo)	1

5. Foi possível conversar com algum deles?

Esta questão não foi considerada, pois as crianças tinham evoluído bem no jogo, mas não compreenderam a possibilidade de diálogo com um ser digital. Essa questão foi reformulada e introduzida no questionário da segunda sessão (questão 9). A seguir uma resposta de aluno.

☒ Não. “Não, porque eles tão dentro do computador.”

6. Você conseguiu achar pistas no jogo?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		96,0%	24
Não		4,0%	1
		questão respondida	25
		questão ignorada	0

6.1 Se a resposta foi SIM, marque a resposta mais parecida com o que aconteceu lendo a pista. Pode marcar mais de uma resposta.

- a) A pista foi útil d) Achei as palavras difíceis
 b) Não entendi a pista e) Não consegui lembrar a pista depois
 c) Não li toda a pista

		% de respostas	Contagem de resp.
A pista foi útil		66,7%	16
Não entendi a pista		25,0%	6
Não li toda a pista		12,5%	3
Achei as palavras difíceis		16,7%	4
Não consegui lembrar a pista depois		33,3%	8
		questão respondida	24
		questão ignorada	1

A questão 6.1 revela um pouco da compreensão dos alunos sobre as pistas que representam fragmentos da narrativa guia do jogo. Apesar da utilidade da pista os alunos possuem várias dificuldades de interpretação destas.

7. Houve momentos que você não soube o que fazer?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		64,0%	16
Não		36,0%	9
questão respondida			25
questão ignorada			0

7.1. Se sua resposta anterior foi SIM, quando isso aconteceu?⁵¹

Respostas
Com o Lobisomem
Em todas as partes
No início do jogo
No jogo das facas
No Sótão
No porão
Quando não sabia sair do local
Não consegui sair da biblioteca
Em lugares que não consigo entrar
Quando a pista falou para ir pro Claustro
Questão respondida: 16
Questão ignorada: 9

A questão 7 mapeia as dificuldades iniciais enfrentadas pelos jogadores na primeira sessão de pré-teste. Essa questão foi repetida no questionário da segunda sessão (questão 12) para avaliar o progresso dos jogadores.

Resultados da segunda sessão (2h)

Total de questionários: 27⁵²

Data: 25/08/10

1. Qual foi a parte do jogo *A Mansão de Quelícera* que você achou mais legal?⁵³

Respostas	Qt.
Salão de baile	4
Jogo das facas	3
Banheiro (vaso)	3
Cozinha	3
Jogo da Gárgula	2
Masmorra	2
Quarto	2
Biblioteca	1

Respostas	Qt.
Dispensa	1
Jogo da força	1
Jogo da memória	1
O início	1
Na parte que uma mão pegava minha personagem	1
Porão	1
Quebra-cabeça	1
Tudo	1

⁵¹ Questões abertas foram registradas manualmente.

⁵² Dos vinte e sete alunos presentes nesse dia de observação, três não tinham participado da observação anterior.

⁵³ As questões abertas de 1 a 6 foram registradas manualmente.

2. Qual foi a parte do jogo *A Mansão de Quelícera* que você achou mais chata?

Respostas	Qt.
Cozinha	7
Banheiro	4
Jogo das facas	4
Lobisomem	2
Na parte que fiquei preso	2
Com o Espelho	1
Jogo da memória	1

Respostas	Qt.
Hall	1
Nenhuma	1
Num quarto que clica numa boneca (Sótão)	1
Ouro do sótão	1
Quando a Quelícera me comeu	1
Quebra- cabeça	1

3. Descreva um momento que você achou fácil:

Respostas	Qt.
Jogo da memória	6
Com os instrumentos musicais	5
Jogo das facas	3
Hall	2
O início	2
Porão	2
Banheiro	1

Respostas	Qt.
Biblioteca	1
Cozinha onde tinha que montar um rosto	1
Jogo da borboleta	1
Nenhuma	1
Matar a fera (Gárgula)	1
Conversar com o Anjo	1
Quebra-cabeça	1

4. Descreva um momento que você achou difícil:

Respostas	Qt.
Jogo das facas	5
Com a leoa (Enigma das três idades)	3
Jogo da força	3
Tudo	3
Nenhuma	2
Quando a bola ficou presa em mim (Masmorra)	2
Claustro	1

Respostas	Qt.
Jogo da borboleta	1
Lutar com a Gárgula	1
Porão	1
Quarto	1
Quase todas	1
Quebra-cabeça	1

As primeiras perguntas tiveram o intuito de analisar subjetivamente o que as crianças acharam do jogo.

5. Em que parte do jogo *A Mansão de Quelícera* você demorou mais? Descreva por quê?

Ambiente	Motivo	Qt.
Jogo das facas	---	5
Biblioteca	Não achei saída	2
Claustro	Foi difícil sair	2
Quarto	não achava a chave	2
Quarto	conversar com um espelho	1
Banheiro	não tinha saída	1
leoa (Enigma das 3 idades)	pedia senha	1
Com a Santa	ela não parava de falar	1
Hall	tinha que entrar em várias portas	1

Ambiente	Motivo	Qt.
Cozinha	Não encontrei saída	1
Cozinha	Porque tinham várias pistas	1
Cozinha	---	1
---	Falando com o bicho	1
Jogo da memória	---	1
Masmorra	---	1
Nenhuma	---	1
Porão	---	1
Salão de baile	Não sabia onde guardar instrumentos	1

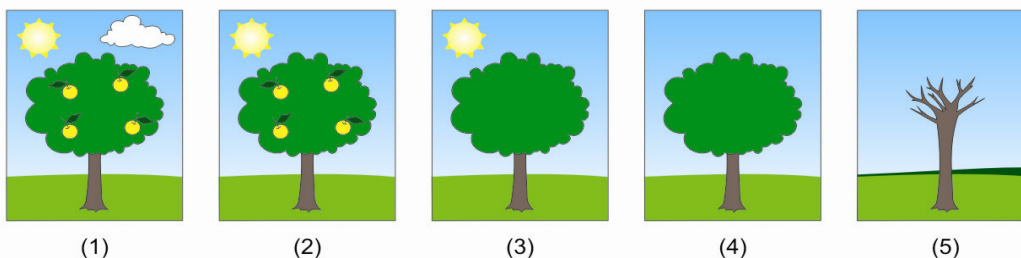
Na questão anterior notam-se alguns momentos de dificuldades enfrentados pelos alunos no segundo dia de teste. Na maioria são problemas referentes a movimentação do jogador na cena do jogo.

6. Você jogaria *A Mansão de Quelícera* de novo?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		81,5%	22
Não		18,5%	5
questão respondida			27
questão ignorada			0

A questão anterior foi utilizada como critério de seleção de jogadores para a fase de teste.

7. Se esse jogo fosse uma paisagem, qual você marcaria:



		% de respostas	Contagem de resp.
1		70,8%	17
2		16,7%	4
3		12,5%	3
4		0,0%	0
5		0,0%	0
questão respondida			24
questão ignorada			3

A questão acima demonstra de maneira subjetiva o nível de qualidade do jogo.

8. Marque abaixo a alternativa que mais se parece com o nível de dificuldade do jogo A Mansão de Quelícera:

- a) Dirigir um carro c) Andar de bicicleta
b) Dirigir um caminhão d) Dirigir uma moto

		% de respostas	Contagem de resp.
Andar de bicicleta		3,7%	1
Dirigir uma moto		3,7%	1
Dirigir um carro		14,8%	4
Dirigir um caminhão		77,8%	21
questão respondida			27
questão ignorada			0

A questão anterior demonstra de maneira subjetiva o grau de dificuldade enfrentado pelos jogadores, onde comparativamente andar de bicicleta seria algo fácil e dirigir um caminhão seria o mais difícil.

9. Você se comunicou por texto com algum habitante da Mansão de Quelícera? ⁵⁴

Respostas	Qt.
Anjo	4
Ele era grande	2
Vovó leoa	2
Pintura	2

Respostas	Qt.
Coruja	1
Espelho	1
Gárgula	1
Santa	1

A intenção da questão acima foi mapear alguns lugares importantes por onde os alunos passaram.

10. O que você acha que é o mistério da Mansão de Quelícera?

Respostas
Achar seu amigo
Complicadíssimo
Descobrir os mistérios
Descobrir um enigma e salvar uma pessoa
Desvendar o mistério lendo pistas
É legal e muito divertido
É um mistério muito misterioso
Não sei
Não tenho idéia
Nome do artista da panela
Que a Mansão está com algum feitiço de outra bruxa
Um moço que está lá dentro

Respostas
Vários monstros escondidos
Um homem
Uma bruxa
Uma maldição
A Mansão é amaldiçoada
O mistério é uma história
A Quelícera é feiticeira
A Quelícera é mãe
A dona da Mansão
Um manto
Uma pessoa que ficou presa na Mansão
Resgatar as pessoas que estão lá

Essa questão revela como é subjetiva e confusa a compreensão dos objetivos do jogo.

⁵⁴ As questões abertas 9, 10, 11, 12.1 e 13 foram registradas manualmente.

11. Até onde você conseguiu resolver esse mistério da *Mansão*?

Respostas	Qt.
Até o sótão	5
Até o quarto	3
Até a despensa	3
Até o jogo das facas	2
Até a masmorra	2
Até o banheiro	1
Até a biblioteca	1

Respostas	Qt.
Até o claustro	1
Até a cozinha	1
Até onde a aranha estava	1
Até o Porão	1
Até a Quelícera	1
Até a sala de jantar	1
Em nenhum lugar	1
Não lembro	1

12. Houve momentos que você não soube o que fazer?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		77,8%	21
Não		22,2%	6
questão respondida			27

12.1. Se sua resposta anterior foi SIM, conte quando isso aconteceu?

Respostas	Qt.
No início do jogo	3
Porão	3
Cozinha	2
Sótão	2
Com a Quelícera	1
Em muitas coisas	1
Hall	1

Respostas	Qt.
Jogo das facas	1
Masmorra	1
No que o Anão falou	1
A parte da aranha	1
Quando li um texto sobre o Lobisomem	1
Quarto	1
Quebra-cabeça	1
Tudo	1

Comparando as respostas da questão anterior com a questão 7 (primeira sessão de observação), os ambientes que os alunos sentiram mais dificuldade, foram mais concentradas em alguns locais como porão e sótão e revelaram dificuldades iniciais em relação a ambientação no jogo. Porém, as dificuldades dos jogadores ainda são muito variadas. Essa questão revelou ainda um novo ambiente de dificuldade, a cozinha, que não tinha sido citada antes pelos jogadores, provavelmente porque eles ainda não tinham completado o desafio que dá acesso a esse ambiente.

13. Dê uma dica para melhorar o jogo *A Mansão de Quelícera*.

Respostas
Dar mais dicas
Dar dicas que a gente entenda
Tirar o Lobisomem

Respostas
Menos mistério
Deixar um pouco mais fácil.
Música alegre

As respostas acima levam a crer que as crianças tiveram dificuldade na compreensão do jogo.

Após as duas sessões de pré-teste foram contabilizadas manualmente as cadernetas utilizadas para alguma anotação. Sim = utilizada e Não = caderneta em branco.

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		33,3%	9
Não		66,7%	18

5.3 Teste

A sessão de teste foi conduzida na Escola Municipal Artur Ramos utilizando seus próprios computadores. Os testes foram realizados em duas sessões de observação participativa, tendo durações distintas, sendo a primeira sessão de 1:30h e a segunda sessão de 3:00h, sendo o dobro da anterior.

No primeiro encontro, os jogadores foram estimulados a jogar em dupla, sendo uma de garotas e outra de garotos, para tentar avaliar o gênero e a cooperação entre esses pares. Nesse dia foi feita uma apresentação sobre os habitantes da *Mansão* (Anexo XIII)⁵⁵, onde eles tiveram acesso a algumas dicas úteis e sutis. Enfatizei para os alunos que os objetivos do jogo eram diferentes para cada personagem e sugeri que eles utilizassem somente um personagem durante toda a observação do primeiro dia, porém essa recomendação foi ignorada.

O segundo encontro (3h) teve o dobro da duração do primeiro dia e houve mais tempo para observar os alunos. Aproveitando esse tempo extra, realizei uma entrevista semi- estruturada com os jogadores sobre os desafios do jogo. Posteriormente exibi o vídeo da entrevista do *Estúdio Casthália* concedida ao programa *Bom dia Santa Catarina*⁵⁶. Nesse dia, os alunos jogaram em um único grupo, com o propósito de trabalhar a interação colaborativa para resolução de um problema comum. Antes de encerrar a observação final, foi aplicado um questionário semi-estruturado com os alunos (Anexo V). Abaixo apresento as informações norteadoras de cada sessão de teste e posteriormente apresento algumas passagens da observação, onde faço alguns comentários de análise da observação de campo.

⁵⁵ A apresentação foi montada com os textos do Site de Apoio ao Educador, aba Habitantes. Disponível em: < http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm>. Acesso: dez. 2010.

⁵⁶ Bom dia Santa Catarina. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=7Yo2xtzFRH0>> Acesso: abril 2010.

Tabela 4 - Observação do teste com alunos - 1º dia

TESTE 1			
Escola Municipal Artur Ramos	Ano: 5º	Ciclo: Ensino Fundamental 1	
Nº de participantes: 04	Uso de máquina: Individual	Data: 09/09/10	Duração: 1:30
Local de observação: Escola Municipal Artur Ramos, sala da coordenação pedagógica.			
Atividades: - Apresentação sobre habitantes da <i>Mansão</i> . (Anexo XIII) - Jogo livre: - Estímulo ao jogo em dupla (uma de meninas e outra de meninos)			
Recursos utilizados: Roteiro de condução de teste, uma câmera de vídeo digital, uma máquina fotográfica digital, um gravador de voz digital, um pen drive para instalação do jogo.			
Observações: Comentários sobre o desenvolvimento do teste.			

Tabela 5 - Observação do teste com alunos - 2º dia

TESTE 2			
Escola Municipal Artur Ramos	Ano: 5º	Ciclo: Ensino Fundamental 1	
Nº de participantes: 04	Uso de máquina: Individual	Data: 10/09/10	Duração: 3:00
Local de observação: Escola Municipal Artur Ramos, sala da coordenação pedagógica.			
Atividades: - Entrevista com os alunos acerca dos desafios (mini jogos) do jogo (incluído na análise de campo). - Como apoio a entrevista utilizei a apresentação ambientes da <i>Mansão</i> (imagens do jogo). (Anexo XII) - Apresentação da entrevista do Estúdio Casthália concedida ao programa Bom dia Santa Catarina. - Jogo livre - Estímulo ao jogo em grupo único. - Aplicação de Questionário semi-estruturado (Anexo V)			
Recursos utilizados: Roteiro de condução de teste, duas câmeras de vídeo digital, uma máquina fotográfica digital, um gravador de voz digital, um pen drive para instalação do jogo.			
Observações: Comentários sobre o desenvolvimento do teste.			

Tabela 6 - Observação do teste com alunos - detalhes dos participantes

Tabela de participantes			
Total de participantes:	Participantes:	Sexo	Idade
04	A	F	10
	E	F	10
	L	M	11
	P	M	10

5.4

Os alunos jogam e falam

Esta sessão apresenta a atmosfera do ato de jogar dos alunos, exposta em diálogos e imagens. São momentos reveladores da natureza da garotada e da compreensão que estas têm do jogo.

5.4.1

Análise da observação

O resultado da avaliação das duas sessões de observação participativa realizadas com os alunos é apresentado a seguir. Esse material foi organizado em categorias, tendo as ações e as falas comentadas passo a passo.

Critérios de análise

Na observação foram utilizados critérios de análise relativos aos temas abordados no capítulo 3 *Jogo Eletrônico*. Foram selecionados momentos da observação participativa que tivessem mais expressividade de análise, independentemente de seu momento cronológico. Os critérios utilizados para análise foram: interação colaborativa solidária; interação competitiva; aprendizado de conteúdo; desenvolvimento de estratégias; jogabilidade e dificuldades superadas e não superadas.

Interação colaborativa solidária

Sobre interação entre jogadores, Koster (2005) observa que os mesmos podem se comportar durante um jogo de maneira colaborativa, competitiva ou solitária. A interação entre os alunos, observada durante o jogo, mostrou que, em várias ocasiões, eles ajudavam os colegas a realizar determinadas atividades, vencer desafios e escolher o caminho adequado, quando o próprio jogador não sabia para onde ir.

Garotas:

A está fazendo o desafio da comida e sua dupla está fazendo outro desafio sem nenhuma ajudar a outra.

A entra no desafio das facas e passa por momentos tensos. Enquanto isso sua colega **E** está na masmorra procurando pistas e não repara que sua colega está precisando de ajuda. Porém ela para seu jogo para prestar atenção no que **L** está fazendo. **L** entra num diálogo com o Anjo (Claustro).

Garotos:

P vai indicando para **L** como chegar onde ele está para fazerem juntos o desafio do quadro. Ele vai apontando e dizendo “vai aqui, vai ali” e **L** chega no mesmo ambiente que ele.

L e **P** estão no desafio das facas.

L – Tu tá quase conseguindo. Se você levar uma facada, pega o frango, antes que ele suma. Ele dá a dica para seu colega.

L – Mais um pouquinho, só mais um pouquinho. Ele fica incentivando o colega e segue ajudando-o.

L acompanha todos os movimentos do colega e vai dando dicas para seu colega.

L – Sobe... Clica... Desclica. – Vai, vai, vai!

P morre antes de concluir o desafio.

P – Cara valeu, mas não deu.

Em alguns momentos, durante o primeiro dia de observação, foi possível perceber uma interação colaborativa solidária das garotas com os garotos e vice-versa.

E – Aperta aqui que tem uma coisa. Ela dá a dica para o **P** (da outra dupla) de onde é o local do desafio de montar o quadro.

Em outro momento, **E** e **A** falam para **L** (da outra dupla), que tem pista onde ele está.



Figura 48 - Ambiente do porão (Casthália)

Abrindo passagem secreta

Ao terminar de montar o quebra-cabeça, o jogador tem que colocar o objeto que ele montou nas mãos da pessoa que está do outro quadro, figura 48, detalhe B. Achei interessante que uma informação importante, a passagem secreta, foi compartilhada com os demais jogadores.

Lu – Quem foi que te falou que tinha que colocar o objeto geométrico aqui no quadro para abrir a porta?

E – Foi o **L**.

Lu – **L** como você descobriu isso?

L – Foi o **P**, que me mostrou.

(Momentos depois)

E e **A** estão na despensa. **E** ativa uma pergunta ao clicar em um objeto.

Lu – Presta atenção nessa cabeça. Parece o quê?

L – Batata? Abóbora? Ele arrisca palpites e se interessa pelo jogo das colegas.

Lu – Tá, mas batata, abóbora... – Vocês viram isso em algum outro lugar?

P – Calma aí. Deixa a **E** aí e todo mundo vai num lugar e procura pistas.

***P** planejou uma estratégia coletiva para descobrir a senha e todos foram procurar onde tinham visto aquela imagem.*

Lu – Gente, vocês viram essa senha ontem.

A entra na cozinha e começa a montar o desafio do quadro. Ela desconfia que isso tem alguma ligação com a senha da despensa. **E**, que estava na despensa, ficou observando sua colega e pergunta se alguém sabe a dica do desafio que **A** está fazendo.

E – Alguém anotou isso aqui?

A – Ah! Tá no meu papelzinho. – É... **A** pega sua caderneta onde anotou essa senha e diz a senha correta.

A – **ARCIMBOLDO**.

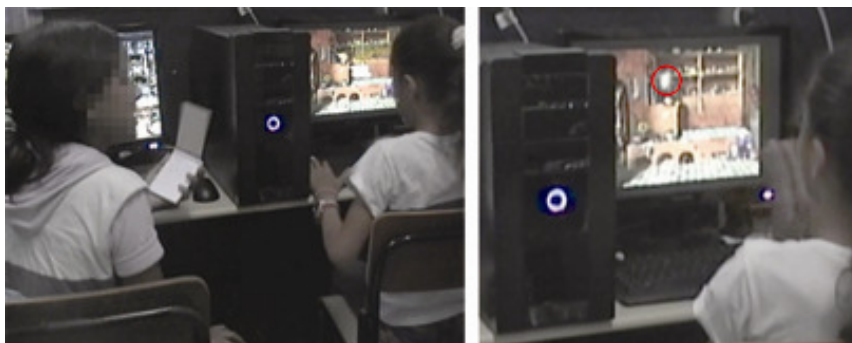


Figura 49 - **A** lê a senha para **E**. Ao lado **E** comemora seu prêmio (em detalhe) batendo palmas.

E – Foi!!! Ela bate palmas.

L – Qual é a senha?

A e E – Arcimboldo!

Esse trecho comprova que as meninas estavam encarando o jogo como uma atividade coletiva, pois compartilharam a senha que dava um prêmio, com os meninos.

L – Ah, fui eu que achei ontem essa palavra, mas eu esqueci.

Depois disso os alunos ficaram muito excitados com a possibilidade de finalizar o jogo. Eles tinham conquistado o prêmio do Joel e faltava só mais um item para eles coletarem. Esse momento poderia ter sido o mais competitivo, mas prevaleceu a cooperação entre todos para conquistar um objetivo comum, vencer o jogo.

P – Onde é que tá a chave? **P** levanta e vai até o computador de **A** para perguntar.

A – Aqui. Ela mostra com o mouse na tela dela.

P – Cara, eu não consigo ir aí.

P recebe a ajuda de **L**, que vai mostrando ao colega como ele chega a esse ambiente. Ele chega ao sótão e fica muito agitado. Ele levanta novamente pra perguntar a **A** como ele consegue a chave para abrir a porta do sótão.

P – Onde que é a chave, **A**, por favor?

A – Tem que pegar lá no baú. Mas ela percebe que não sabe onde está o baú e se levanta para mostrá-lo na tela dele.

Um personagem dentro do baú mostra uma chave e **P** fica com ela.

P – Valeu! Brigado. – E agora?

E explica a **P** o que ele tem que fazer para liberar a porta e ele consegue abri-la.

Como **P** já tinha os dois prêmios do Joel, ele consegue finalizar o jogo com essa personagem. Logo depois **E** também finaliza.

Os jogadores tinham combinado que se alguém terminasse o jogo poderia falar pra toda a turma. Os quatro jogadores saíram para espalhar a notícia sobre o final do jogo e chamaram os colegas para ver **A** também finalizando com a personagem Joel.



Figura 50 - Colegas dos jogadores se aglomeram para assistir o final do jogo.

Os quatro jogadores estavam no quarto em busca do Manto (prêmio da Vivian).

E inicia o diálogo com o Espelho e consegue concluí-lo até o final. Nessa última tela há um enigma para se descobrir (Figura 51). Como **E** não sabia a resposta ela sai do Espelho.



Figura 51 - Desafio do Espelho (Casthália)

Para descobrir como conquistar esse prêmio, a turma se une e cada um parte para um local diferente atrás de pistas que solucionem esse enigma até encontrá-la e conquistarem o Manto.

Interação competitiva

Durante a observação pude notar momentos nítidos de competição, principalmente no primeiro dia, devido à separação da turma em duplas. Abaixo destaco um trecho de maior competição entre eles.

P – A coleira consegue prender o lobisomem. – Caraca! Eu consegui!

E – Cadê? Onde é que tá?

L – Não responde, não. – É du-pla! – Toca aqui!

No segundo dia essa competição foi mais discreta, quase imperceptível, pois a metodologia foi jogar todos em grupo. Mesmo assim houve momentos que revelaram uma competição entre os jogadores.

Numa passagem em busca de finalizar o jogo com a personagem Vivian, os garotos mostram-se mais competitivos. Eles desanimam ao ver sua colega no ambiente no qual eles sabem que se conquista o segundo prêmio dessa personagem.

L – Pô, professora, a gente tá a um tempão procurando isso.

P – Onde que é, onde que é?

*Os garotos ficam desesperados ao ver que **E** já está perto do final da Vivian. Eles percebem que não serão os primeiros a terminar com essa personagem, demonstrando competição entre eles.*

Aprendizado de conteúdo

Vocabulário

Dificuldades com o vocabulário formaram boas oportunidades para promover o aprendizado da turma.

P estava lendo uma pista e se deparou com uma palavra que não conhecia.

P – Tia vem cá. – O que tá escrito aqui? **P** aponta para uma palavra na sua tela. A palavra é “latim”.

Lu – Latim é um tipo de língua antiga. – Ela tá falando outro idioma que não é o nosso.

Lenda

Aproveito o momento em que os jogadores estão no desafio do enigma das três idades para explorar a imagem da personagem Irina. Digo que ela é uma esfinge e procuro saber o que eles conhecem dessa lenda e seguimos construindo um diálogo sobre o assunto.

Explorar conteúdos do site

*Em alguns momentos **P** me mostrava algo que ele tinha reconhecido do site da Mansão de Quelícera. Ele mesmo teve a motivação para buscar esse site e de explorar seus conteúdos.*

P – Tia! Isso aqui é um quadro, ó. Ele aponta para a tela do jogo.

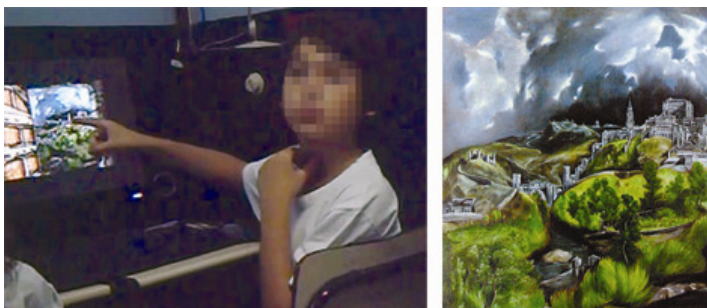


Figura 52 - **P** mostra um quadro que viu no site do desenvolvedor. Ao lado a imagem do referido quadro de El Greco (Casthália)

Desenvolvimento de estratégias

Tentativa e erro

Através da observação constatei que a estratégia mais utilizada nesse jogo, pelos alunos, foi a de tentativa e erro.

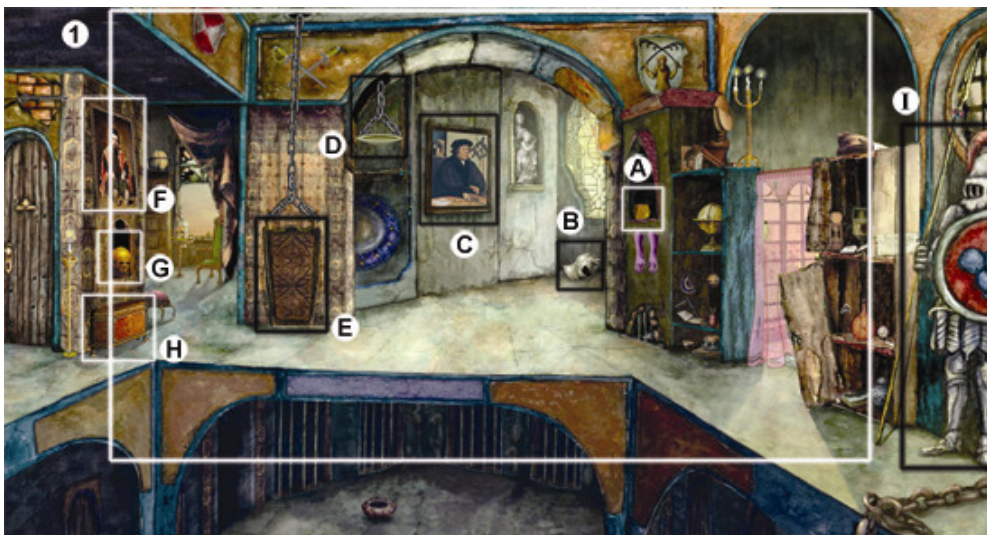


Figura 53 - Porão e detalhes de um mecanismo secreto (Casthália)

[E] ainda durante o pré-teste entrou no porão da Mansão usando a personagem Vivian. Ela tentou colocar um elmo (Figura 53, detalhe B) em um prato no teto (Figura 53, detalhe D), mas nada aconteceu. Não satisfeita ela tentou colocar a caveira (Figura 53, detalhe G) no prato. Ao fazer isso o jogador ativa um mecanismo que abre uma pequena porta (Figura 53, detalhe E).

[E] inicia um diálogo com o Anão, personagem que habita esse esconderijo. Durante o diálogo o Anão pede algo de valor em troca de dar alguma informação ou para deixar o jogador bisbilhotar as coisas dele.

[E] sai do esconderijo e coloca um elmo na porta do Anão. Em troca, ele lhe dá uma dica. Ainda não contente, ela volta lá fora e coloca uma arca (Figura 53, detalhe E) na porta dele. O Anão lhe dá outra dica.



Figura 54 - Masmorra com a chave e o fantasma em destaque (Cathália)

Ainda no pré-teste vários alunos estavam na masmorra e descobriram uma chave (Figura 54, detalhe A), mas ninguém sabia para que ela servia. Eles tentavam arrastá-la, mas ela não se movia. Ainda na exploração desse ambiente, alguns alunos clicaram num fantasma (Figura 54, detalhe B). Quando isso acontece o mouse do jogador fica preso a uma corrente e ele não consegue fazer nada. Tentando se soltar da bola um garoto clicou na chave e descobre que ela o libertava. Ele espalhou a notícia para os colegas.

Mudança de personagem

[E] tenta participar do Enigma das três idades, mas como ela está utilizando a personagem Joel, ela não tem acesso a esse desafio. Ela usa a estratégia de morrer para mudar de personagem e conseguir participar do desafio desejado.

[E] – Ah, não vai!

[L] – Olha o personagem dela! - Esse daí não é o Raul. – Você tem que usar o Raul.

[E] morre e começa o jogo novamente, desta vez com o personagem Raul.

Em vários momentos pude observar que, quando a garotada via algo interessante, que seu colega fazia e que ele não podia fazer naquele momento, eles morriam para trocar seu personagem por outro que podia participar da passagem que eles tinham observado. Na maioria das vezes eles faziam isso para colaborar com os outros colegas, ou simplesmente para experimentar a mesma sensação que o colega.

P Vai até a cozinha e entra no jogo das facas para morrer e trocar seu personagem para Raul e assim poder participar do enigma das três idades.

No próximo trecho **L** quer participar do desafio de montar o quadro, pois descobriu algo importante sobre isso, mas o personagem que ele está utilizando não tem acesso a esse desafio.

L – Ui, vou morrer!

P – Espaço, espaço. Ele tenta ajudar o colega.

Lu – Mas ele quer morrer.

P – Você quer morrer?

L – Queria. Fala **L** depois de seu personagem morrer.

(Risos)

Mover-se mais rápido

E desenvolveu uma estratégia para mover-se mais rápido em uma determinada situação. Ao invés de usar a movimentação usual (por setas), ela clica em algo que interaja com sua personagem e a faça mover-se mais rápido.

E estava com os dois prêmios da personagem Raul. Ela clica na armadura do porão e esta captura sua personagem, levando-a até a cela do Lobisomem.

E usou essa estratégia para vencer mais rápido que seu colega que se encontrava no mesmo local que ela e também já tinha os dois prêmios. Essa estratégia competitiva a ajudou a vencer seu colega.

Em outro momento, **E** estava com um dos prêmios da personagem Vivian, mas ainda precisava pegar outro prêmio no banheiro. Ela estava na masmorra e entrou numa cela que tinha uma privada. Fez isso intencionalmente para ativar uma passagem secreta levando-a diretamente ao banheiro, onde obteria o segundo prêmio.

Desafio da Gárgula



Figura 55 - Gárgula (Hall) - Casthália

Lu – Mas quantas vezes você entrou nesse desafio?

P – Umas cinco vezes. – E com ontem foi seis.

Ao perguntar por esse desafio, percebi que **P** tinha jogado esse desafio fora do horário da observação. Ele falou que entrou na internet em casa e acessou o site da *Mansão de Quelícera*, que ele mesmo buscou no Google. Explorando a página *web* da *Mansão* ele achou uma parte com vários desafios e ficou jogando o desafio da Gárgula com o irmão dele.

P teve motivação para procurar o site do desenvolvedor, porque gostou desse jogo e queria achar dicas para ele para melhorar seu desempenho no jogo.

Diversão

Percebi facilmente que os garotos gostavam mais do desafio da Gárgula do que as garotas, pois mesmo depois que eles já tinham derrotado a Gárgula eles voltavam nesse desafio sempre que podiam.

Expressões como: “Irado” “emocionante”, “eita”, “vamos”, “caraca” e “engraçado” descritas nos diálogos a seguir, demonstraram que os jogadores, em vários momentos, estavam se divertindo com o jogo.

L está na cozinha e clica numa porta. Ele vê o Sapo (Figura 56).

L – É muito irado esse cara! Referindo-se ao habitante que guarda o desafio das facas.



Figura 56 - Sapo, habitante da *Mansão* que apresenta o desafio das facas (Casthália)

L – **P**, tenho uma emocionante coisa pra te mostrar! Ele aponta o quadro do Arcimboldo para o colega.

P – Eita! Fala ele também reconhecendo o quadro do desafio da cozinha.

P – Vamo montá?

L – Vô montá lá.

Desafio da forca – Biblioteca



Figura 57 - Biblioteca (casthália)

A – Aí! Ai, caraca! Esse aqui ó. Ela aponta o detalhe da biblioteca (Figura 57, detalhe C), tem um desafio pra desvendar o nome dos artistas.

A – É assim, quanto mais você erra, mais a mulher fica sem roupa.

A – É muito engraçado! (risos)

Observei a jogadora **A** durante este desafio. A princípio ela pareceu curiosa com o que acontecia quando ela errava, mas depois se empenhou em descobrir os nomes dos artistas empregados neste desafio, ficando mais de 20 min. nesta mesma atividade.



Figura 58 - Jogo da Forca (Casthália)

Jogabilidade

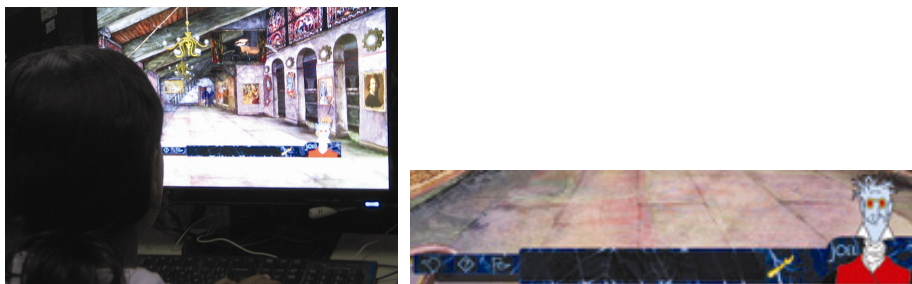


Figura 59 - [A] aciona a barra de dicas e observa seu prêmio, um abridor, em detalhe ao lado (Cathália)

Barra de dicas

A barra de dicas só é ativada se o jogador clica em cima do seu personagem. Durante o pré-teste os alunos não utilizaram esse recurso. Para incentivá-los, no segundo dia do pré-teste, enfatizei que ela era importante para conseguir informações preciosas. Neste dia, em particular, eles utilizaram a barra de dicas com bastante frequência e depois não a utilizaram novamente. Durante a observação do teste percebi que eles não utilizaram esse recurso, nem mesmo com incentivo e perdiam informações importantes. O único momento em que os jogadores utilizaram a barra de dicas foi para observar seus prêmios (objetos que cada personagem tinha que coletar) e mostrá-los aos colegas (Figura 59), num clima bem competitivo.

Desafio das facas

[L] e [P] estão no desafio das facas. Eles vão interagindo e descobrindo aos poucos como é a jogabilidade desse desafio.

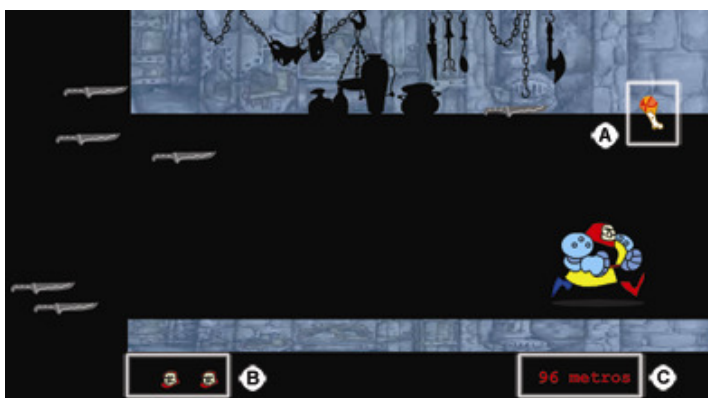


Figura 60 - Desafio das facas (Cathália)

[L] é atingido por uma faca e perde uma vida. Ele come uma coxinha (Figura 60, detalhe A) e recupera uma vida (Figura 60, detalhe B). Ele se abaixa para não ser atingido por uma faca.

[P] – Como é que tu se abaixa?

[L] – Clica no mouse.

[P] – Ah, entendi. Ele experimenta se abaixar.

[P] – [L], se você clicar, o tempo para. [P] mostra para seu colega um contador de distância (Figura 60, detalhe C).

[Lu] – Ele não para. – Só anda mais devagar.

Lu – Você achou o desafio do Espelho fácil ou difícil?

A – Mais ou menos. Com as aranhas é difícil, mas com o Espelho é fácil.

Lu – Ah, entendi, então são duas partes diferentes?

A – É.

Desafio do enigma das três idades

Acho interessante esse trecho em que os alunos discutem como o jogo mostra as palavras do enigma das três idades para eles. São duas percepções diferentes da mecânica do jogo.

Os jogadores estão procurando pistas nos quartos, para aplicar ao enigma das três idades.

E – Ih! Eu acho que eu sei! – Eu acho que é assim, tem que esperar aparecer (a palavra).

L – Não! Tem que mexer em alguma coisa.

E estava correta na sua observação e **L** tinha uma percepção equivocada do jogo.

Desafio da Gárgula

*Três dos jogadores conseguiram participar desse desafio e o terminaram após duas ou três tentativas, porém uma das jogadoras não participou desse desafio por não tê-lo percebido. **E** provavelmente, até o momento (segundo dia de teste), não tinha escolhido o personagem Raul para jogar e isso impossibilitou o acesso dela a esse desafio.*

Lu – **E** você conseguiu matar a Gárgula?

E – Não, não consegui achar ela.

Lu – Alguém sabe me dizer por que ela não conseguiu achar a Gárgula?

P – Porque ela tinha que ir com o Raul. – Só o Raul podia entrar no desafio da Gárgula.

Dificuldades superadas

Em diversos momentos do jogo as crianças se perdiam. Às vezes elas se encontravam em um ambiente e queriam ir para outro que elas já tinham passado, mas não se lembravam como fazê-lo. Outra sensação constante de estar perdido era quando o jogador morria e tinha que reiniciar todo o seu trajeto desde o hall da Mansão. Essa dificuldade sempre era superada em grupo. Geralmente o jogador falava que estava perdido, ou que não sabia como chegar em certo ambiente, que seus colegas o ajudavam.

Na análise do quesito *Desenvolvimento de estratégias* descrevo como **E** utilizou de tentativa e erro até acertar como acionava o mecanismo que abre a porta para o esconderijo do Anão.

*Eu mesma tinha jogado a Mansão de Quelícera antes de apresentar aos garotos e não tinha percebido que existia tal mecanismo enquanto que **E** fez isso logo no primeiro dia de teste. Deixando-me espantada com a facilidade que ela e outros alunos tiveram. Também achei que os garotos teriam alguma dificuldade com o quebra-cabeça por ele ter formas irregulares, mas ao contrário do que eu pensei, eles acharam esse desafio fácil.*

Dificuldades não superadas

Durante toda a observação percebi vários momentos de excesso de dificuldade, o que leva a crer em um problema específico de balanceamento, onde, se o desafio for muito difícil, o jogador se frustra e se for muito fácil ele fica entediado (Schell, 2010).

Lobisomem

Os alunos conseguem coletar um dos dois itens da personagem Raul, mas não sabem que necessitam de outro item para chegar ao objetivo dessa personagem. Outro detalhe que dificultou o jogo foi o entendimento equivocado, por parte dos alunos, de que eles precisavam matar o Lobisomem.

E consegue pegar a coleira com o Anão. Ela usa a estratégia de clicar na armadura, que está no Porão. A armadura captura sua personagem e a joga dentro da cela do Lobisomem. **E** clica no Lobisomem e aparece a animação do seu personagem Raul usando a coleira para prender o Lobisomem, mas não dá certo e ela é atacada pelo Lobisomem e morre.

A jogadora não desconfia de que precisa pegar um segundo item nessa passagem relatada anteriormente. Isso não fica claro para o jogador e dá margem a interpretações equivocadas.

P – São as coisas que você tem que dar pro Anão. Aí ele vai te dar uma corrente, que pode aprisionar o Lobisomem. Só que quando você usa, não dá pra aprisionar ele.

A – A corrente é falsa.

Lu – A corrente é falsa?

L – Tem que ser uma corda mesmo. Eu tava procurando uma corda.

Desafio da Comida



Figura 62 - Desafio da comida e suas fases (Cathália)

*Percebi com a observação do jogo que, esse desafio tem um nível de dificuldade grande, visto que nenhum dos jogadores conseguiu vencê-lo, em que pese o investimento de **P** em jogá-lo várias vezes.*

Lu – O desafio da comida, você achou difícil ou fácil?

P – Eu achei um pouco difícil. – Porque se você errasse 10 garfadas, você perdia... E vai até o nível 10. É muito difícil. – Cada nível vinha muita comida e as comidas se mexiam, ia ficando mais difícil.

Lu – E você, **L**, achou esse desafio difícil?

L – Não.

Lu – Não? Mas você conseguiu fazer até o final? Pergunto intrigada.

L – Consegui, mas eu fiquei enjoado.

Por essa resposta de **[Lu]** percebo que ele não conseguiu terminar o desafio, pois se ele ficou enjoado foi porque errou mais de 10 garfadas. Isso pode ser um indicativo de que perder nesse jogo não está bem sinalizado para o jogador, e se torna subjetivo, pois **[Lu]** não percebeu que perdeu o desafio, mas **[P]** percebeu que morreu.

Desafio da mesa (Cézanne)

Nesse desafio Dom Isidro (personagem do Sapo) diz para montar uma mesa (objetivo), mas não explica como fazer isso. Sem saber o que fazer o jogador persiste por tentativa e erro, e sem conseguir, abandona o desafio. Nenhum dos jogadores conseguiu terminá-lo (Figura 63).



Figura 63 - Desafio da mesa (Casthália)

[Lu] – Você achou fácil ou difícil?

[P] – Mais ou menos. – Porque aquilo (objetos que compõem o quadro) passa rápido e você vai clicar naquilo e aquilo já passa e você não consegue. E aí fica difícil.

[E] – Aí você perde.

[Lu] – E você, conseguiu fazer esse desafio?

[A] – Três vezes. – É difícil também por que mesmo que você consiga clicar (no objeto), você morre.

[Lu] – Você fez esse também? Pergunto para **[E]**.

[E] – Eu consegui ir duas vezes, mas não consegui fazer nada na primeira. Muito difícil.

[Lu] – Por quê?

[E] – Não sabia o que fazer, não.

Outro ponto de análise desse desafio, diz respeito à questão do áudio. A música do ambiente do jogo toca ao mesmo tempo em que os avisos sonoros de acerto e erro, deixando-os abafados, além desses avisos serem muito sutis e muito parecidos. A maneira como o áudio foi implementado nesse desafio gerou um problema específico de design de som. Segundo Neto e outros (2010), o designer de som, mesmo que não seja um especialista, deve estar atento a ambientação de cena e observar prováveis momentos de conflito, sugerindo soluções durante o processo de desenvolvimento, para que isso não ocorra. Neste caso uma solução seria hierarquizar os sons, deixando que os mais importantes sejam mais audíveis que outros, ou até mesmo os anulando completamente durante aquele período. Solução também observada por Benvenuti e Barbosa (p.7, 2010), no exemplo do jogo Super Mario Bros 3, que apresenta vários elementos sonoros que devem ser executados ao mesmo tempo pelo sistema, como “melodia (música), FX pulo do jogador, FX cabeçada, FX pulando sobre inimigo, FX casco chutado, FX casco rebatendo, FX jogador atingido, entre outros”. Esses elementos utilizam a hierarquia para atribuir maior ou menor intensidade sonora a certo elemento de cena. Por exemplo, o jogador está andando numa cena e está escutando a melodia, em um determinado

momento ele pula sobre o inimigo (FX pulando sobre inimigo) e depois o casco do inimigo é chutado (FX casco chutado). Durante essas ações seus sons são executados em sequência, porém eles abafam completamente a melodia, que no gráfico aparece como última na hierarquia sonora, justamente para não entrar em conflito com outros elementos sonoros.

Desafio do Espelho

Esse desafio (figura 64) não dá nenhum tipo de recompensa ao jogador, a não ser o fato de sair vivo. Porém, se o jogador utilizar a personagem Vivian ele terá um diálogo com o Espelho, que lhe fará um enigma. No diálogo abaixo o jogador expõe sua dificuldade.



Figura 64 - Desafio do Espelho (Cathália)

A – Aí, aí, tia! – O desafio do Espelho.

L – Ele vai te enrolar todo e depois você vai morrer. – Eu não gosto do desafio por isso.

Desafio das facas

O desafio das facas (Figura 60) apresenta uma dificuldade nos movimentos do personagem. Neste desafio para vencê-lo é necessário que o jogador click no botão do mouse para que ele possa se abaixar, possibilitando que a personagem desvie de diversas facas. Sem esse recurso é quase impossível ganhar esse desafio. Durante o pré-teste a maioria dos alunos passou por esse desafio sem sucesso por não saber desse detalhe. Apenas um dos alunos descobriu como fazia isso e falou para alguns colegas.

L – Eu fui o primeiro da sala a descobrir que isso aqui ficava assim. Ele fala orgulhoso da sua descoberta de como fazer o personagem se encolher no jogo das facas.

Desafio do Besouro

Esse desafio (figura 66) ainda não tinha sido explorado pela turma até a metade do segundo dia de observação. Isso leva a crer que a maneira de se entrar no desafio está difícil de ser percebida. Uma das dificuldades deve-se ao objeto que ativa esse desafio ser muito pequeno e se encontrar no fundo do cenário (Figura 65, detalhe H). Outra dificuldade é que a criança precisa arrastar o cálice e usá-lo para molhar umas plantas (Figura 65, detalhe B) que se encontram do outro lado do cenário.



Figura 65 - Ambiente do Hall (Casthália)

Em um determinado momento do final do segundo dia de observação **P** morre e tem que recomeçar do início. Ao entrar no Hall da Mansão, **P** percebe que há um objeto que ele ainda não explorou, o cálice.

*Perguntei se alguém tinha interagido com o cálice alguma vez. **A** foi a única que mexeu nesse objeto, mas mesmo assim, não conseguiu descobrir qual é o mecanismo que dá entrada a esse desafio. Como já estávamos no final do segundo dia de observação, dei a dica para **P** entrar no desafio. Depois dele jogar a primeira rodada todos quiseram participar também. Mas esse desafio se mostrou bastante difícil para os garotos. **P** que foi o mais insistente em jogá-lo, entrou no desafio três vezes para entender completamente as regras.*

P entra pela terceira vez nesse desafio e lê todo o diálogo com o Besouro em voz alta para se certificar que não perdeu nenhum detalhe.

Isso demonstra que há muito texto até chegar à tela que explica as regras. Elas poderiam ser mais objetivas. Por essa passagem também é possível concluir que os alunos não têm interesse em ler textos longos dentro de um jogo e isso leva à má compreensão das regras da atividade e também do jogo como um todo. Esses diálogos longos estão presentes em várias passagens do jogo e em outras atividades também.



Figura 66 - Regras do desafio do Besouro (Casthália)

P – Ai! – Quando eu tava quase conseguindo. – Porque é assim, ela (formiga) (Figura 67, detalhe A) vem por cima e depois ela vem só por baixo, daí não dá tempo de ficar com muita folha (Figura 67, detalhe B).

*Os jogadores ficam frustrados com a dificuldade e **desistem** do desafio.*

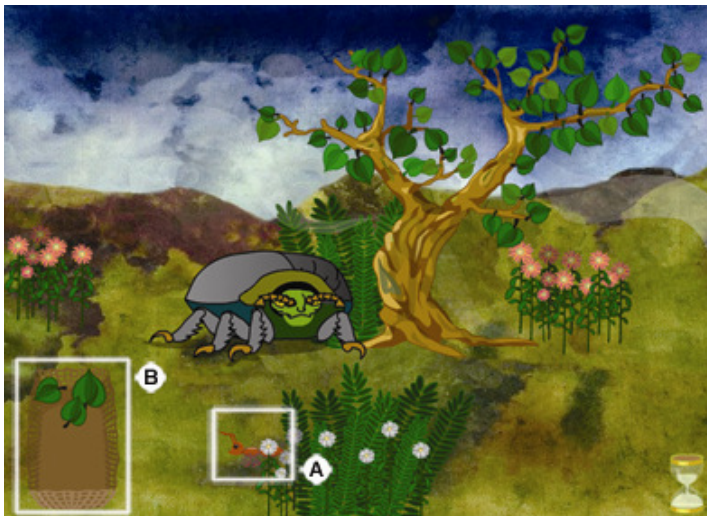


Figura 67 - Desafio do Besouro (Cathalia)

P jogou ao todo seis vezes e mesmo assim não conseguiu vencer e desistiu desse desafio. Seus colegas foram menos insistentes e desistiram antes. Nenhum dos jogadores conseguiu concluir o desafio.

Pelo que foi observado com os jogadores, essa atividade apresenta-se pouco balanceada (Schell, 2010) tornando-a praticamente impossível de ser concluída, o que foi constatado na observação do teste. No diálogo abaixo o jogador explica que não é possível fazer um estoque no tempo determinado pela atividade.

Desafio de montar o quadro



Figura 68 - Quadro de Giuseppe Arcimboldo, 1573 (Cathalia)

O desafio de montar o quadro do Arcimboldo não foi bem compreendido pelos alunos, no que se refere ao entendimento sobre seus acertos e erros. Um dos alunos achou que o tinha terminado e não percebeu que a montagem não tinha sido concluída.

P – Aí, **L**, consegui! Ele responde entusiasmado e mostra a montagem do quadro.

P – Tia, consegui! – Terminei!

L – Mas esse, quando termina, dá uma dica e aí não aconteceu nada.

Em outra passagem, E entra na Cozinha e começa a montar as peças da imagem do quadro de Arcimboldo. E – Tá faltando alguma coisa.

L – Eu sei o que é. – Tá faltando uma peça. L já tinha concluído esse desafio anteriormente (ver próxima análise) e lhe dá a dica para posicionar corretamente a alcachofra. Mesmo assim o desafio não se completa.

E – Ainda tá faltando alguma coisa.

Comparando esse desafio de montar o quadro com o quebra-cabeça, o jogador não recebe nenhum feedback do sistema avisando se ele posicionou a peça corretamente. No quebra-cabeça todas as peças são puxadas para o lugar correto, quando o jogador está próximo ao ponto correto. No desafio de montar o quadro, esse recurso só há em algumas peças. Diante do excesso de dificuldade o jogador desiste do desafio.

L – Ah peraf! – Eu sei o que é. – Tem peça solta.

E ainda tenta mexer nas peças para ver se há algo fora do lugar, mas não obtém êxito. Ela desiste do desafio.

Dica importante

Os alunos não sabiam como montar o quadro de Arcimboldo e não tinham nenhum conhecimento de artes sobre esse pintor. Percebi que a dificuldade desse desafio era alta e resolvi dar uma dica para balanceá-lo mais adequadamente para a garotada.

L passou pelo quadro de Arcimboldo, na sala de jantar e não o notou. Chamei a atenção de L para o quadro. A intenção era que ele visse como é o quadro montado.

Lu – Você lembra que quadro é esse? Pergunto para L e aponto o quadro.

L reconhece o quadro do desafio e também compartilha a informação com seu colega.

L – P, tenho uma emocionante coisa pra te mostrar! Ele aponta o quadro do Arcimboldo para o colega.

Os garotos estão longe da Cozinha nesse momento, mas passam por diversos desafios até chegar lá. L consegue montar o quadro, com a lembrança do que viu na sala de jantar.

Lu – Como é que você conseguiu terminar esse desafio?

L – Por que eu fui lá embaixo, na sala de jantar e vi a foto dele. Aí eu fui lá em cima e vi. Aí montei ele e consegui.

Ao ser montado corretamente o quadro mostra uma palavra. Peço a todos que a anotem.

Os alunos percebem que essa é uma palavra importante, mas não sabem como utilizá-la. Eles saem atrás de pistas, mas não sabem o que fazer.

Desafio do enigma das três idades



Figura 69 - Desafio do enigma das três idades (Cathália).

O desafio mais difícil para os alunos, com certeza, foi o enigma das três idades. Eles passaram muitas horas nesse desafio, metade do primeiro dia e uma parte do segundo e mesmo assim só concluíram depois que dei várias dicas.

No primeiro dia de teste, todos os jogadores foram ao desafio das três idades e tentam resolvê-lo juntos.

☐ – Caraca, tá muito difícil! – Achei as palavras, agora só falta embaralhar elas, diz ☐ mostrando sua caderneta com as palavras anotadas.

Interessante, que apesar da dificuldade de achar a palavra correta, ☐ percebeu que as palavras que aparecem nos quartos que Irina vigia faziam parte da senha. Ele mesmo teve a motivação para anotá-las em seu caderninho.

☐ – Tenta aí: AR TUM GEM.

☐ – AR GEM TUM. – Também não é.

☐ – Deixa ver se eu consigo. Ela lê a palavra do caderno de P: – TUM AR GEM.

☐ – Não é.

☐ – Se não é TUM AR GEM, pode ser o quê? Pergunto para ☐.

☐ – É... Num sei. – Tem que combinar as palavras.

☐ – E qual será a ordem certa para combiná-las? Será que tem alguma dica pra isso?

☐ – Não, num sei... Acho que tem. Diz ☐ ainda confuso.

Os alunos ficam discutindo se as palavras têm que ser escritas com **M** ou **N**.

☐ – Não tem que ser com **M** porque... É... Quer ver? ☐ vai até um dos quartos para mostrar a palavra, que está escrita com **M**.

Eles tentam escrever as palavras em ordens diferentes no desafio das três idades, mas nada dá certo. A turma desiste desse desafio.

Depois de passarem por outros desafios, os jogadores retornam ao desafio das três idades.

Como os alunos já tinham tentado seus palpites mais fortes, eles procuraram outra estratégia para encontrar a senha correta, mas dessa vez estavam mais longe de acertar. Eles tentaram os nomes de alguns habitantes e personagens da Mansão.

Q – Quelícera... Ou Rafael. – Um nome desses aí. Ele dá palpites sem parar.

Todas as tentativas com nomes de personagens falham.

Q – Qual é a senha? Por favor! Ele fica desesperado pela resposta.

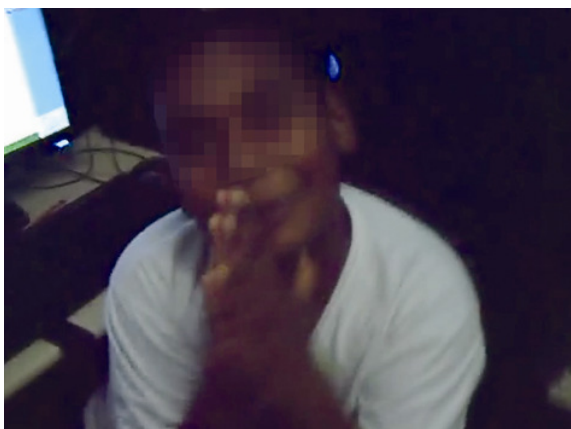


Figura 70 - Q suplica pela senha do enigma das três idades.

P – Dá uma dica, professora.

Lu – Você tava no caminho certo. Por achar que o desafio está difícil, dou dica ao P.

P – Eu tava no caminho certo... Com essas aqui? Ele aponta as palavras anotadas na caderneta dele.

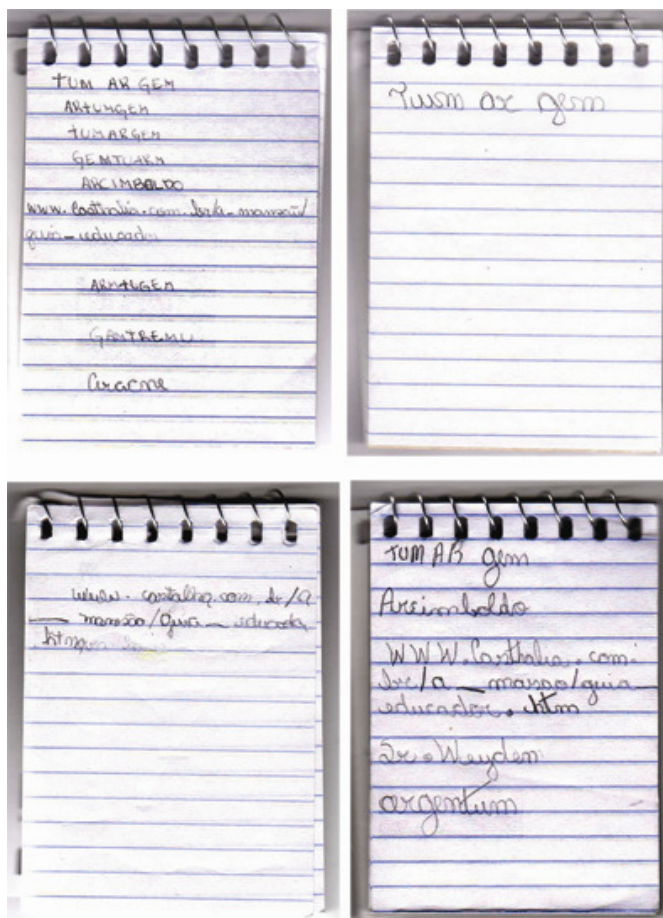


Figura 71 - Cadernetas dos alunos (em sentido horário) A, E, L e B.

Momentos depois, os quatro jogadores se juntam no enigma das três idades novamente e cada um vai falando uma palavra para o colega digitar. Eles retomam as mesmas palavras da primeira rodada e tentam combiná-las, mas nenhuma dá certo. O primeiro dia de observação termina com a garotada discutindo em que ordem vão colocar as palavras que estão anotadas na caderneta.

No segundo dia de observação, peço que todos os jogadores se concentrem novamente nesse desafio. Um deles deveria ir provando as palavras, enquanto os outros davam sugestões ou achavam pistas.

Interessante como os alunos querem sempre uma resposta fácil, um imediatismo constante. Se eles não conseguiam avançar sozinhos, ao invés de dar a resposta para eles eu os fazia pensar ou utilizar algo que eles já sabiam e tinham esquecido.

L – Professora, a senhora pode falar a senha pra gente?

Lu – Vocês têm as possíveis senhas anotadas, não têm?

A – Eu tô com uma senha. Ela pega seu caderninho.

Eles tentaram várias combinações, mas nada dava certo.

(Algum tempo depois).

Depois que todos conseguiram terminar o jogo com a personagem Joel, os alunos ficaram mais relaxados e trocaram informações importantes sobre o jogo. Aproveitei esse momento para fazê-los trabalhar em grupo, para resolver o desafio do enigma das três idades.

Baseada na observação do jogo é possível concluir que os alunos tiveram dificuldade em tentar resolver esse desafio. Eles tentaram e desistiram em diversos momentos. Como nosso tempo de observação estava terminando e eles já tinham concluído um final, passei a dar dicas para que eles conseguissem desvendar o enigma das três idades.

Apesar dos alunos terem achado novamente as pistas desse enigma, eles não conseguiam terminar o desafio. Dei a primeira dica:

Lu – Vou dar uma dica. – As palavras têm a ver com o enigma das três idades, que é criança, adulto e velho. – Vocês têm que colocar as palavras que vocês acharam dentro desses quartos nessa mesma ordem. – Então o primeiro pedaço da senha é o que tá no quarto da criança. Eles ficaram ansiosos em buscar os pedaços que compõem a senha. Depois de achar novamente esses pedaços de palavra, eles colocavam as palavras exatamente como estavam escritas no jogo.

*Essa atividade apresenta uma dificuldade que vai além do jogo em si, pois no momento em que o jogador está percorrendo algo tão lúdico como a leitura de imagens, que são fornecidas por uma animação no jogo, para acertar a senha ele ainda tem que mudar para um raciocínio formal. Ele precisa se lembrar de uma regra de português e mudar as letras que compõem a imagem original. As palavras fornecidas pelo jogo são: **ar gem tum** e os alunos precisam mudar para **argentum**. Percebi que os garotos não iriam sair dessa limitação de utilizar os pedaços de palavra exatamente iguais aos que eles viram nos quartos, então dei uma dica.*

Lu – Só que vocês não estão lembrando que M só se usa antes de P e B, não é? Se a sílaba seguinte não for nem P nem B, você tem que trocar por N.

Eles continuam tentando senhas até que...

E – Foi!!! – Achei! Ela consegue escrever a senha corretamente.

L – O que era?

E – ARGENTUM, com N.

L – Ah, eu acabei de botar isso. – Ehhh, eu conseguiii!!! **L** também acerta a senha correta.

E e **L** finalizam o jogo com a personagem Raul. Logo depois o restante da turma também chega a esse final.

Os alunos ficam muito animados com o segundo final de jogo preparado para o Raul. Eles agora falam o que vão fazer para descobrir o final do jogo para a personagem Vivian.

A – Eu sei o da menina! – Tem que pegar a borboleta e depois ir lá no manto.

A foi a única jogadora que compreendeu e memorizou o objetivo da Vivian.

A dificuldade que os alunos sentiram nesse momento, é que nenhum deles sabia onde estava o Manto. Como já estávamos no final da observação, resolvi acelerar um processo que poderia ser natural e disse que o Manto estava no quarto.

Todos os jogadores chegam ao quarto e começam a procurar pelo Manto.

Outra dificuldade é que os jogadores estavam procurando o Manto como se fosse um objeto que estaria jogado no cenário e não desconfiavam que o Espelho estivesse com ele.

P está procurando o Manto no quarto e toca no Espelho. Esse personagem fala com ele, mas ele nem percebe que ele estava usando o Manto.

P – Ah! – Não quero falar com você não, meu Deus!

E também toca no Espelho e aparece a imagem da personagem.

Como ninguém percebeu que o Espelho estava vestindo o Manto, resolvi dar essa dica para eles.

Lu – Vocês viram o que o espelho tá usando?

A – O manto! – O manto tá com o espelho!

Despensa

E e **A** entram na despensa.

E está com o personagem Joel e clica sobre um objeto (Figura 72, detalhe A), que lhe faz imediatamente um enigma.

Os jogadores enfrentam uma dificuldade por confundir este enigma com o enigma das três idades. Isso certamente aconteceu por eles não associarem a senha que foi dada pelo desafio de montar o quadro de Arcimboldo, no cômodo anterior a este. Outro fator que levou a essa confusão com o enigma das três idades foi o fato do suporte da senha ser também um pergaminho.



Figura 72 - **A** observa **E** no desafio da despensa. Ao lado o mesmo ambiente em close (Cathália)

L – Olha lá, **P**, ela conseguiu. – **P** sabe essa senha.

P – É alguma coisa com “GEM”.

Lu – Vocês estão confundindo de senha. Essa daí é outra coisa.

Com a interação colaborativa dos colegas **E** consegue o prêmio da personagem Joel.

Próximo ao final do jogo para a personagem Vivian, os jogadores enfrentaram diversas dificuldades. Primeiro, eles não sabiam o que fazer com os prêmios (ver análise mais abaixo), segundo, eles teriam que encontrar o guardião do esconderijo de Quelícera, algo que eles não conseguiram durante quase todo o jogo, desde a primeira vez. E por último teriam que percorrer um labirinto muito estreito para alcançar a bruxa e derrotá-la.

Como só tínhamos mais 15 minutos de observação, dei uma dica para eles chegarem até o Ciclope. Todos os jogadores se concentraram nessa fase e tentaram dialogar com o Ciclope. [E] entra duas vezes no diálogo até conseguir a frase certa que libera as borboletas para distrair o Ciclope. Depois disso vem um labirinto, mas nenhum dos jogadores consegue alcançar o final deste.

Esse labirinto é muito estreito, o que torna o nível de dificuldade muito alto para os jogadores, como observado durante o jogo. Outro fator de dificuldade para os jogadores é o fato de que ao morrer no labirinto eles teriam que retornar novamente ao início do jogo e conquistar novamente os dois prêmios da Vivian.

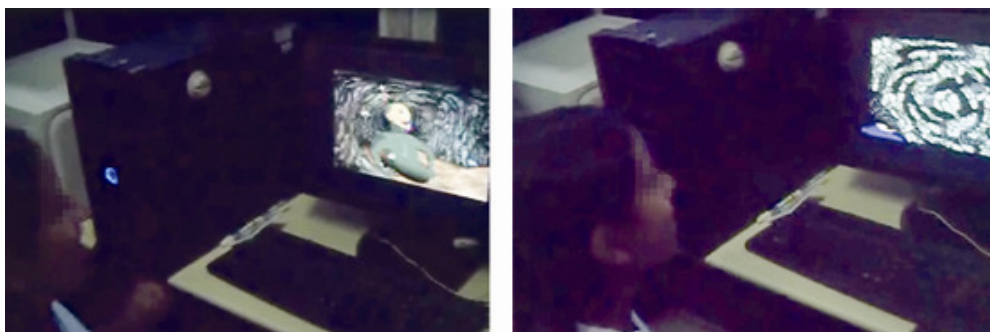


Figura 73 - A com o Ciclope e ao lado no labirinto (Cathália)

[P] e [A] morrem e ficam bastante desanimados.

[A] – Tudo de novo. [A] fica se lamentando.

[P] – Ai, não acredito nisso, tia! – Mas eu não vou desistir, não vou.

[P] – Ai, mas ainda tem que conseguir aquelas duas coisas?

[Lu] – É! Tem.

[P] – Caraca, tia! Eu acho que eu vou chorar. Diz ele super desanimado.

[A] e [P] desistem de jogar novamente.

[L] ainda está no labirinto e é o que consegue ir mais longe. Ele vai até a metade do labirinto, mas também morre.

[L] – Ai, eu desisto!

FIM DO JOGO

Objetivos do jogo

Apesar de **E** conseguir o prêmio do Joel, ela não sabia o que fazer com ele.

E – Tia, agora eu tenho que levar ele (abridor de latas de ouro) pra onde?

Lu – Vocês lembram o que vocês conseguiram fazer com o Joel?

Tento fazê-los lembrar dos prêmios e desafios que eles encontraram com essa personagem, mas como essa turma (desde o pré-teste) trocava muito de personagens eles confundiam muito, o que era específico para cada personagem e seus objetivos, tornando a compreensão do jogo muito mais difícil.

Em outro momento, quando o jogador entra no ambiente do sótão, ele encontra uma chave, que abre a porta do esconderijo de Quelícera. Nesse instante o jogador precisa estar com os dois itens do seu objetivo (chave e abridor de ouro), caso contrário ele morre. No entanto, não há nenhuma dica que deixe isso claro para o jogador, o que o deixa confuso e suscetível a deduções equivocadas sobre a situação.

L – **E** fez isso uma vez.

E entrou várias vezes no esconderijo da bruxa, mas ela só tinha a chave.

P – E o que aconteceu?

E – Morri.

Lu – Mas porque vocês morreram?

Todos – Por causa da Bruxa. Todos dizem em coro.

Percebi nitidamente que os jogadores não entenderam porque eles estavam morrendo e também não sabiam que eles precisavam coletar mais um item para se defenderem da bruxa nessa passagem.

***E** conquistou os dois prêmios da Vivian, o Manto e as borboletas, mas não sabia o que fazer com eles. Os outros jogadores também não sabiam o que fariam depois de conquistar os dois prêmios da Vivian.*

Perguntei a **E** o que ela faria com os prêmios da Vivian.

E – Tem que ir lá no, no... Como é o nome daquele bicho, o lobo?

Lu – Não, não. Não é no Lobisomem, não.

E – Onde que é?

*Isso demonstra que o objetivo do jogo, para essa personagem especificamente, não estava claro para **E**. Os outros jogadores também não tinham a mínima idéia do que fariam depois de conquistar os prêmios dessa personagem.*

Para finalizar a entrevista que fiz com os garotos no segundo dia de teste, antes de iniciarmos o jogo, perguntei a todos o que eles achavam que era o objetivo do jogo. Perguntei isso porque percebi ao longo do teste de campo, que eles não tinham claro o objetivo do jogo.

Lu – O que você acha que é o objetivo do jogo?

A – Eu acho que você tem que ver as pistas e depois você vai sabendo em cada lugar que você tem que descobrir pistas até você chegar na, na... Quelícera.

Lu – Tá. Mas, o que você acha que você tem que pegar pra cumprir esse objetivo? Você pegou algumas coisas ontem, não foi?

A – **A borboleta, o manto, uma chave...** Aí você vai juntando e vai pra qualquer lugar que vai levar isso. Aí vai pegando as pistas pra descobrir onde ela (Quelícera) tá e o mistério.

Lu – E você, **P**?

P – Nós temos que achar as pistas e encontrar os lugares que as pistas falam. E se você seguir pelo caminho certo você consegue chegar até Quelícera, prender ela e desvendar o mistério. E também juntar as coisas que a gente tem que pegar, pra pegar a Quelícera.

Lu – E que coisas você tem que pegar?

P – Eu tenho que pegar aquele... Aquele... É pra pegar o Lobisomem. É **o negócio do Anão** que ele dá pra gente. É **o colar (amuleto)**, pra salvar a Estrela **e outras coisas...** O **manto**.

Lu – E você, **E**, o que acha que é o objetivo?

E – É achar as pistas até desvendar o mistério da *Mansão de Quelícera*.

Lu – Você acha que tem que pegar alguma coisa pra descobrir esse mistério?

E – Algumas. Têm **alguns objetos** que a gente tem que pegar.

Lu – E você, **L**?

L – Salvar a Estrela e o Rafael⁵⁷ e matar a Quelícera.

*A partir dessas respostas constatei que os garotos não tinham claro o que era o objetivo do jogo. A maioria deles descreveu a passagem pelo jogo. Apenas **L** tinha uma idéia mais bem formada do objetivo e mesmo assim ele não sabia como alcançá-lo. Outra constatação é que os garotos ficaram confusos com as possibilidades diferentes para cada personagem. Cada personagem tem que coletar dois itens específicos e que são distintos dos itens que os outros personagens têm que pegar. Podemos notar pela fala de **A**, **P** e **E** que eles supõem que precisam pegar todos os objetos importantes do jogo. Em nenhum momento os jogadores falam que a maneira de atingir o objetivo é diferente para cada um deles.*

Falha técnica



Figura 74 – Imagem do desafio quebra-cabeça.

Desafio quebra-cabeça

*Todos conseguiram fazê-lo sem dificuldades. A princípio imaginei que eles teriam dificuldades com as formas irregulares das peças, mas isso não ocorreu. Porém esse desafio apresenta uma falha técnica. Em um determinado momento **L** o montou corretamente, mas nada aconteceu. O jogo apresentava uma peça “solta” que não dava pra ver. Eu movi muitas peças até achar a peça “solta” e finalizar o desafio. Isso demonstra que esse desafio apresenta problemas de programação que precisam ser revistos para que esta situação não ocorra.*

⁵⁷ Rafael é um personagem não jogável (*non-player character* - NPC), que no início do jogo foi pra Mansão antes dos colegas, Raul, Vivian e Joel, que são os personagens que se pode jogar.

Resultados dos questionários com alunos

No segundo dia de observação foi aplicado um questionário semi-estruturado com os quatro alunos que participaram do teste apenas para levantamento do perfil deles.

Total de questionários: 4

Data: 10/09/10

1. Você tem e-mail?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		100,0%	4
Não		0,0%	0

2. Você tem MSN?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		75,0%	3
Não		25,0%	1

3. Você tem Orkut, Twiter ou alguma outra rede social?

		% de respostas	Contagem de resp.
Facebook		0,0%	0
Hi5		0,0%	0
Orkut		100,0%	4
Twitter		0,0%	0
Não participo		0,0%	0

4. Em quais lugares você usa o computador?

		% de respostas	Contagem de resp.
escola		0,0%	0
KHouse		100,0%	4
casa		100,0%	4
casa de amigos		50,0%	2
Ian-house		50,0%	2
telecentro		0,0%	0
Outros		0,0%	0

5. Quanto tempo em média você utiliza o computador?

		% de respostas	Contagem de resp.
1x por semana		0,0%	0
2x por semana		0,0%	0
3x por semana		0,0%	0
4x por semana		50,0%	2
Todo dia		50,0%	2

6. Que jogo você jogou além da *Mansão de Quelícera*?

Jogo
A-Roc
Cabeleireiro
Carros e motos
Click jogos (jogos online)
Colheita feliz (jogo de rede social)

Jogo
Futebol
GTA
Kibagames (jogos online)
ojogos (jogos online)
Vila mágica (jogo de rede social)

7. Em qual desses lugares você joga?

		% de respostas	Contagem de resp.
escola		0,0%	0
KHouse		100,0%	4
casa		100,0%	4
casa de amigos		50,0%	2
lan-house		50,0%	2
telecentro		0,0%	0
Outros		0,0%	0

8. Quanto tempo em média você joga?

		% de respostas	Contagem de resp.
1x por semana		0,0%	0
2x por semana		0,0%	0
3x por semana		25,0%	1
4x por semana		50,0%	2
Todo dia		25,0%	1

9. Você já jogou em rede?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim		100,0%	4
Não		0,0%	0

10. De onde você acessa a Internet?

		% de respostas	Contagem de resp.
escola		0,0%	0
KHouse		100,0%	4
casa		100,0%	4
casa de amigos		50,0%	2
lan-house		50,0%	2
telecentro		0,0%	0
Outros		0,0%	0

11. Que página de Internet você costuma usar?

Página web
Google
Página de jogos
Orkut

12. Você tem computador em casa? Ele possui internet?

		% de respostas	Contagem de resp.
Sim, mas sem internet		0,0%	0
Sim e com internet		100,0%	4
Não tenho computador		0,0%	0

Através do questionário pude constatar novamente que a cultura de jogos dos alunos se apresenta restrita a jogos casuais online, com algumas exceções que se estendem a jogos de simulação (Rollings).

O que foi revelador neste questionário é que ao contrário do que se tem como um padrão de alunos de escola pública não se confirma aqui. Diferentemente do que se imagina, todos os quatro alunos têm computador em casa e com acesso à internet (mini modem USB). Com essa facilidade eles utilizam mais tempo para atividades no computador, o que pode ser um indicativo de que o cenário referente ao público que frequenta escola pública esteja mudando. Foi interessante constatar, também, que um dos alunos destacou a página de um site de busca (Google) como sendo uma página de uso frequente. Isso revela um aluno curioso que complementa sua informação, e porque não dizer formação, com conteúdo da internet.

5.4.2

A Mansão de Quelícera pelos alunos

Em alguns trechos desta observação com os alunos foram feitas diversas descrições sobre o jogo, principalmente durante entrevistas semi-estruturadas com eles. Esses diálogos revelaram a maneira como os alunos percebem *A Mansão de Quelícera*.

Desafio do Besouro (Hall)



Figura 75 - Desafio do Besouro (Cathália).

P entra novamente no desafio do Besouro. Ele começa a colocar as folhas na cesta, mas aparece uma formiga.

P – Sai formiga!

Lu – A formiga levou sua folha. Kkkkkk. Começo a rir.

P – Ah, não vou deixar não.

Lu – Ela levou mais duas. Kkkkkkk.

P – Caraca! – Perdi!

Desafio da borboleta (Banheiro)



Figura 76 – Banheiro. Ao lado o desafio das borboletas (Cathália).

A – Aqui tem o desafio da borboleta (Figura 76, detalhe A).

L, **E** e **P** – É o desafio da borboleta! Os outros alunos fazem coro.

A – Tem que pegar a borboleta colorida. – Aí você ganha um, sei lá o que, sei lá o quê.
(risos)

A – Não, ganha uma borboleta colorida.

Sala de jantar



Figura 77 - Sala de jantar (Cathália)

P – Aqui se você clicar nas comidas, elas estragam.

(Risos)

P – É muito maneiro, parece que...que ela apodrece.

Lu – E porque vocês acham que ela apodrece? Eu pergunto a todos tentando estimular uma reflexão sobre a narrativa do jogo.

A – Porque ela é mal assombrada.

Lu – Como você entrou nesse desafio da comida? Pergunto para **P**

P – Eu entrei pela sala de jantar. – Não tem aquele negocinho que faz assim? **P** faz um gesto com a mão para cima e para baixo se referindo ao pêndulo (Figura 77, detalhe A).

Porão



Figura 78 – Porão (Cathalia)

A e **E** começam a narrar um mecanismo que existe no porão:

A e **E** – Tem que pegar isso aqui (Figura 78, detalhe G), botar aqui (detalhe D).

A – E tem que dar alguma coisa pra ele (Anão).

E – É, pode pegar esse quadro aqui (Figura 78, detalhe F) e botar aqui (detalhe E). Aí ele vai dar uma corrente.

Desafio do enigma das três idades (porão)



Figura 79 - Desafio do enigma das três idades (Cathalia).

P e **E** chegam ao Enigma das três idades. A Esfinge começa a falar em uma língua diferente.

E – Não entendi nada do que ela (Esfinge) tá falando.

Lu – Vocês sabem em que língua ela tá falando? – Eu lembro que alguém leu uma pista sobre isso, não foi?

P – Ah, eu sei! Calma, é... Latim, latim!

Desafio do Espelho e das aranhas (Quarto)

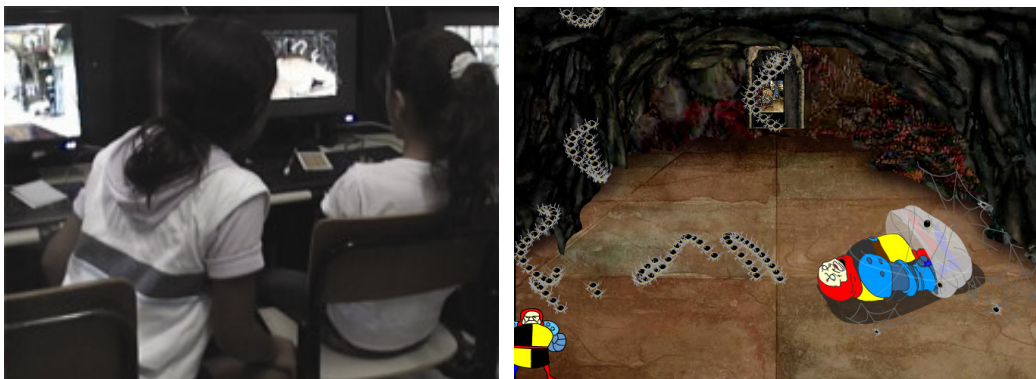


Figura 80 - **A** para seu jogo e acompanha **E** no desafio do Espelho e das aranhas. À direita imagem do mesmo desafio em close (Casthália)

E está no desafio do Espelho e das aranhas (Figura 80).

Lu – Como é que faz nesse desafio?

L – Você vai ter que soltar ele (a personagem).

E – Como?

A – Tem que chegar até aquela porta. – Se alguma aranha te pegar aí cada vez mais tu vai sendo embrulhado por ela.

A – Ah lá, morreu!

Desafio do Baú (Sótão)

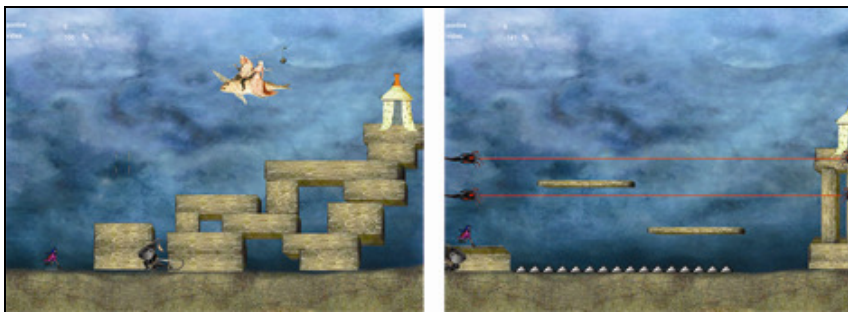


Figura 81 - Desafio do Baú nas fases 1 e 3 em sequência (Casthália)

Lu – E esse desafio do baú, que passa por umas tendas. – Alguém fez?

E – Eu não vi esse.

L – Ela tá falando daquele do Mário. – É aquele que parece com o Mário, mas não é o Mário. É igual à plataforma (do Mario Bross).

(...)

Lu – Você achou fácil ou difícil?

L – Fácil. – Joguei até o nível cinco ontem.

A – Ah, eu sei qual é. – É facinho! Tem que passar naquela ponte até chegar lá e ir pegando o ouro aí tem que passar e ficar com muito, muito ouro. Você tem três chances, depois você morre.

A – Eu fui até o nível cinco. – Tem um laser e você tem que fazer assim e se abaixar. Ela se abaixa para demonstrar como seu personagem fazia nesse desafio.

Salão de baile



Figura 82 - Salão de baile (Cathalia)

P – Aqui você tem que abrir essa cortina (Figura 82, detalhe C) e colocar os instrumentos (Figura 82, detalhe A) e todos os fantasmas (Figura 83, detalhe B) começam a dançar e dá pra você vir nessa porta (Figura 82, detalhe D).

A – Tem um monte de casal de fantasma dançando. Aí tem um cara de terno vermelho (Figura 83, detalhe A), que vai te dar uma dica. – Só ele que dá dica.

A – Aqui se você apertar (Figura 82, detalhe E), ele vai fazer tzuuuu, tzuuuu e vai abaixar isso (lustre).

E – E nesse aqui (Figura 82, detalhe B) vai aparecer o seu personagem (reflexo). Diz ela se referindo ao reflexo do personagem que aparece no espelho.



Figura 83 - Fantasmas dançam no salão de baile (Cathalia)

Cozinha



Figura 84 – Ambiente da cozinha. Ao lado detalhe do Tentáculo no caldeirão (Casthália)

E – Aqui embaixo tem uns negócios (Figura 84, detalhe A), que você pode botar aqui dentro (caldeirão).

L – E aqui (caldeirão) eu botei um peixinho (Figura 84, detalhe A) e aí veio uma coisa... Como se fosse planta (Figura 84).

E – Aqui tem uma pista (Figura 84, detalhe D).

A – Isso aqui (objetos no teto da cozinha) dá o maior medo. Isso fica assim, quase caindo em cima da gente (eles se movem quando o jogador passa o mouse em cima deles).

Desafio das Facas (Cozinha)

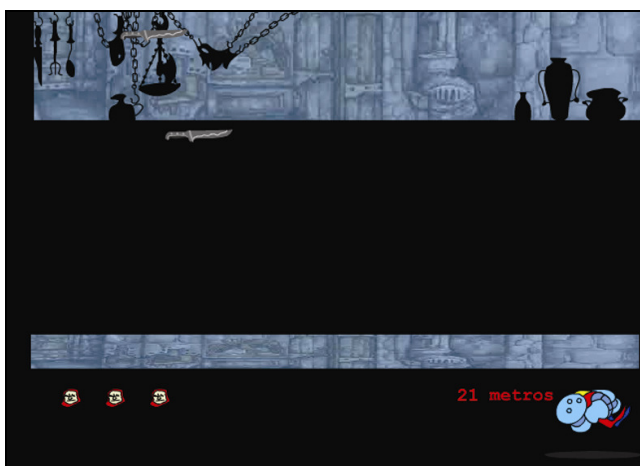


Figura 85 - Desafio das facas com a personagem Joel abaixado (Casthália)

Lu – Qual é o segredo do desafio das facas?

L – É você correr o percurso todo e desviar das facas. No final vai ter uma porta que você vai abrir e sair. Aí as facas batem na porta e você vai descobrir novas pistas.

Lu – Mas como é que você faz pra desviar das facas? Eu pergunto.

[] – É só ficar mexendo com o mouse pra cima e pra baixo, pros lados e você pode clicar no botão do mouse, que aí ele se abaixa (Figura 85).

[Lu] – Nesse desafio tem como ganhar vida?

[] – Não.

[Lu] – Não? Eu pergunto novamente fazendo-o refletir sobre o assunto.

[] – Ah, ganha se você morreu, só se você perdeu. – Pra isso tem que pegar a coxinha.

Por esse diálogo percebo que [] não entende que ele ganha vida, mas sim, que recupera vida quando ele perde.

Biblioteca



Figura 86 – Biblioteca (Cathalia)

[A] – E essa Santa aqui (Figura 86, detalhe A). Eu encostei nela e ela fez: – Chiii! (risos)

[A] – Esse cachorro (Figura 86, detalhe D) dá pista.

[P] – Ah eu cheguei aí, só que eu saí sem conseguir fazer nada. Caraca! Agora que eu percebi.

5.5

O desenvolvedor fala

Após o trabalho de campo emergiram situações de curiosidade e de dúvidas acerca do processo de desenvolvimento do jogo que podiam ser esclarecidas pelo desenvolvedor para compreender melhor como esse jogo foi criado para o público jovem e como ele foi estruturado para tal finalidade. O objetivo da entrevista semi-estruturada (Rosa e Arnoldi, 2006) foi de investigar essas dúvidas que foram geradas pelo teste de campo e também pela pesquisa na área de design de jogos. Com a finalidade de investigar os aspectos relatados anteriormente foi desenvolvido um roteiro de entrevista (anexo IX), que serviu de base para esta. Houve modificações no roteiro base durante o diálogo com a entrevistada, para garantir mais fluência à informação. A seguir apresento a entrevista juntamente com alguns comentários de análise.

Entrevista com game designer da *Mansão de Quelícera*

Tabela 7 - Informações da entrevistada

Nome do informante:	Ana Beatriz Bahia Bittencourt
Empresa:	Estúdio Casthália
Cargo:	Game Designer
Metodologia da entrevista:	Semi estruturada
Tipo de entrevista:	Concedida por Skype
Local:	Niterói/Rj – Brasil / Toronto/ON – Canadá
Data:	12/01/2011

P - Como foi constituída a equipe de desenvolvimento?

Entrevistada – entre 1998 e 1999, um professor do Centro de Artes da UDESC convidou alunos da graduação e pós-graduação para construir uma mídia interativa usando conceitos e técnicas artísticas. Assim a equipe foi formada. Por isso todas as pessoas da equipe têm formação artística, inclusive eu mesma. O áudio, assim como todos os efeitos sonoros, foi produzido por outro artista, professor de música do Centro de Artes da UDESC. Um dos membros da equipe era jogador de RPG, além de excelente ilustrador. Ele ficou responsável por editar e redigir o roteiro do jogo. De qualquer forma, a concepção do jogo foi feita em grupo. Foi um processo coletivo. Só num segundo momento, quando a concepção estava bem estruturada, é que começamos a fazer sub-grupos para finalizar partes específicas do jogo, como se pode notar na ficha técnica da equipe de desenvolvimento do jogo (ver Anexo X).

P – Como foi feita a captação de verba para financiar a produção do jogo?

Entrevistada – O único financiamento que o desenvolvimento do jogo *A Mansão de Quelícera* recebeu foram duas bolsas de iniciação científica, no início do projeto, quando o professor Vargas apresentou a idéia como projeto de pesquisa. Na época que nós desenvolvemos o jogo, estávamos passando por uma transição de governo e o Brasil ficou um ano e meio sem permissão para captar recursos de projetos já aprovados – como era o nosso caso. Isso atrapalhou bastante o andamento do projeto, mas não desistimos. Formamos a empresa *Casthalia*, estúdio de criação digital, e fomos desenvolvendo o jogo em paralelo aos clientes comerciais que atendíamos.

Entrevistada – Foi somente quando o jogo estava quase pronto que conseguimos captar recurso para outro projeto, desdobrado do projeto do jogo: o *Site de Apoio ao Educador*⁵⁸. Este sim recebeu patrocínio via Lei Rouanet. Depois que o jogo já estava pronto, recebemos financiamento para a tiragem de CD-Rom que seria entregue para as escolas do estado de Santa Catarina, como foi feito em janeiro de 2006.

Entrevistada – Para se desenvolver um projeto educativo você tem que focar tanto na especificação do conteúdo quanto no perfil do público alvo. Não podemos usar o mesmo recurso educacional para ensinar arte em qualquer lugar do mundo. Os valores estéticos mudam de cultura a cultura. É muito complexo. Então, é necessário entender: em que contexto será utilizado o jogo? Qual é o conteúdo que será trabalhado? Quais são as necessidades e dificuldades desse público com este conteúdo? Tudo isso influencia um projeto de jogo educativo. O nosso jogo foi voltado para alunos de escolas públicas do estado de Santa Catarina. Por isso também tínhamos que considerar a infra-estrutura destas escolas na época em que foi desenvolvido. Foi por isso que optamos por veicular o jogo em CD-Rom, e não pela Internet.

P - Como foi trabalhada a concepção do jogo?

Entrevistada – Como comentei antes, o professor da UDESC convidou alunos de graduação e pós-graduação (eu era uma dessas alunas) para discutir, ainda informalmente, sobre como levar conceitos da pintura artística para o público infanto-juvenil, tendo como suporte o meio digital. Nessa época ainda não tínhamos pensado em fazer um jogo. No processo de maturação da idéia, fomos conversar com um professor do curso de computação da UFSC. Foi um diálogo rico. Chegamos à

⁵⁸ Disponível em: <http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm>. Acesso dez. 2010.

conclusão que era muito ingênuo da nossa parte, pensar em algo digital que tivesse o tipo de discursividade presente nas mídias tradicionais, como livro, ou a própria pintura.

Entrevistada – Também chegamos à conclusão de que fazer algo linear, expor textos e imagens num nível de interatividade baixo não era interessante para o público infanto-juvenil. Isso não seria levar a pintura para o meio digital de uma forma efetiva, pois a fruição não aconteceria. O pessoal da computação da UFSC (o professor e seu grupo de alunos) começou a nos estimular a fazer um jogo. Foi ali que surgiu essa idéia. Mas a motivação seguia sendo levar a pintura para meio digital. Quer dizer, levar referências da tradição artística, seus conceitos e técnicas, o conhecimento artístico como um todo, para meio digital e para o público infanto-juvenil. A interface de jogos foi a que nos pareceu a mais adequada ao público visado.

Entrevistada – Fizemos o *storyboard* em papel, cenários em papel, tudo foi feito a partir da técnica de desenho sobre papel. Primeiramente desenhado, depois aquarelado e somente depois essas imagens foram transpostas para o meio digital, com seus devidos tratamentos de imagem.

Entrevistada – Foi durante a produção do cenário que veio a idéia de inserir fragmentos de obras de arte. Nesse momento que a história da arte entrou no projeto. Nosso objetivo não era fazer um jogo para ensinar história da arte, como disse, a idéia era proporcionar uma experiência estética ao público infanto-juvenil. Mas durante a criação dos cenários, percebemos que o roteiro nos remetia a obras da tradição artística. Daí veio a ideia de incorporar fragmentos de obra, pois percebemos que assim daríamos mais densidade poética ao jogo e à experiência estética que é jogar.

Entrevistada – Na época estávamos conversando com alguns professores de arte educação e eles começaram a expor as dificuldades de trabalhar a apreciação de obras de arte e a exposição do conteúdo da história da arte em sala de aula. Percebemos isso como uma demanda que poderia ser suprida com o nosso jogo.

P - Como surgiu a idéia do jogo A Mansão de Quelícera?

Entrevistada – Depois de decidirmos que o resultado do nosso projeto seria um jogo, fizemos inicialmente dois protótipos, que eram completamente diferentes da *Mansão*. Na época estávamos no momento dos 500 anos de descobrimento do Brasil. Tivemos a idéia de nos inspirarmos na cartografia de 1500 e utilizar todos aqueles monstros característicos desses mapas, ou seja, trabalhar todo o imaginário dessa época

e transformá-lo em um jogo. O jogador teria que sair de Portugal e chegar ao Brasil enfrentando esses monstros. Esse jogo seria muito bonito esteticamente, mas seria superficial, porque não daria oportunidade para que a criança se deparasse com uma imagem, onde ela teria que interpretá-la e fruí-la. Por isso nós o descartamos.

Entrevistada – O segundo protótipo tinha um conteúdo de mistério e era baseado em um conto, chamado *O Crédulo* (*Un Creyente*, de George L. Frost). Mas o conto era muito curto, só tinha dois personagens e o ambientamos dentro de uma galeria de arte. Depois de desenvolvido sua interatividade se tornou muito baixa e acabou virando algo como uma animação, pois era só ir passando telas. Então o descartamos também.

Entrevistada – Foi nessa época que um dos membros da equipe comentou conosco que a lógica de um jogo de RPG tinha muita afinidade com os nossos objetivos. O que você precisa fazer num jogo de RPG é interpretar as situações, interpretar seu personagem. Foi então que percebemos que essa lógica de RPG tinha afinidade com esse processo de fruição estética da imagem e era isso que nós queríamos proporcionar através do jogo.

Entrevistada – É claro que para alcançarmos toda a complexidade dos jogos de RPG jogado em tabuleiro ou cartas, nós precisaríamos de um programador na equipe, o que não tínhamos. Então, dentro dos nossos limites, enquanto equipe, o que poderíamos incorporar da lógica de RPG? O mínimo que podíamos fazer (mas que já era suficiente, considerando o nosso objetivo) era montar um roteiro de jogo no qual o jogador só teria sucesso se observasse e correlacionasse informações que lhe eram passadas por meio de imagens.

Entrevistada – Daí nós começamos efetivamente a fazer o jogo da Quêlícera. Fizemos um protótipo bem no começo do processo de criação. Ele tinha poucos ambientes, acho que apenas três e o jogador circulava rapidamente por eles e chegava ao final. Com esse protótipo mínimo vimos que essa lógica de jogar atendia ao que buscávamos. Esse protótipo passou nos nossos testes de avaliação de projeto e começamos a trabalhar nele, dando densidade e deixando-o mais consistente.

O fato do desenvolvedor utilizar um pequeno protótipo funcional do jogo para fazer testes com seu público alvo, é apontado por Fullerton e outros (2004) como um processo eficiente de testes de jogo, pois possibilita analisar o jogo ainda em sua fase inicial, quando é mais simples de modificações.

P - Como surgiu a narrativa do jogo?

Entrevistada – A trama narrativa é adaptação de um conto. Em 2000 nós conversamos com uma escritora, a Luana Von Linsingen, que já conhecíamos. Falamos do jogo de RPG que iríamos fazer e perguntamos se ela aceitaria fazer uma narrativa de mistério própria para o projeto. Para nossa felicidade, ela aceitou. A escritora conversou muito conosco, em diversas reuniões, para saber como é uma narrativa de RPG para incorporá-la ao conto. Depois escreveu a história. Fizemos o lançamento dessa história em formato de livro em 2001.

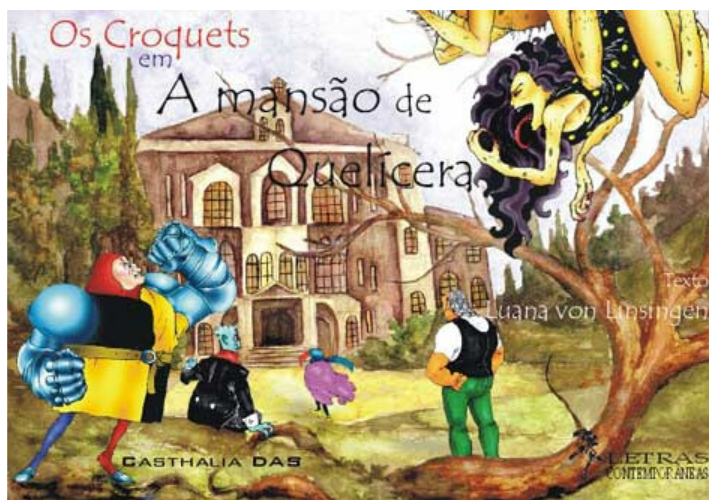


Figura 87 - Capa do livro *A Mansão de Quelícera* (Casthália - Site de Apoio ao Educador⁵⁹)

Entrevistada – Posteriormente o roteirista foi decompondo essa narrativa numa estrutura de roteiro de jogo. Inicialmente não tínhamos envolvido a história da arte no jogo. Essa idéia surgiu depois, na medida em que os fragmentos de obras entraram nos cenários e personagens de pinturas foram incorporados para o roteiro de jogo. Em síntese, há muito mais elementos (como personagens e cenas-chave) na trama do jogo do que aquilo que está escrito no livro.

Entrevistada – Para se ter uma idéia, no jogo há cerca de 10 personagens além daqueles citados no livro. Os novos personagens foram criados pelo roteirista para adequar a narrativa com a história da arte e deixá-la mais envolvente e adequada a essa mídia que é o jogo.

⁵⁹ Disponível em: < http://www.casthalia.com.br/a_mansao/book/livro.htm > Acesso: dez. 2010.

P - Como você descreveria o processo histórico do jogo?

Entrevistada – Ele começou como projeto de pesquisa, em 1999, junto ao Centro de Artes da UDESC. Teve continuidade quando eu e mais três pessoas da equipe fundamos a empresa *Casthalia*.

Entrevistada – Em 2003 o projeto estava mais maduro, já tínhamos toda a concepção e estávamos desenvolvendo os cenários e foi nessa época que percebemos que ainda tínhamos muito trabalho pela frente. Nesse ano estipulamos que teríamos mais de 50 cenários distintos, muitos ainda por fazer, e isso iria demandar ainda muito tempo de trabalho para o jogo ficar pronto. O jogo não contava com um recurso financeiro apropriado que sustentasse toda essa demanda, então toda a equipe tinha outros afazeres e dedicava de 15 a 20 horas por semana ao projeto. E isso fez com que o processo de execução se tornasse bem mais lento.

Entrevistada – Realizamos testes do jogo em 2003 e 2004. O mais importante foi no Colégio Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), pois nós conhecíamos a professora de artes. Ela estava fazendo especialização nesse mesmo período e se interessou pelo projeto do jogo. Ela identificava algumas dificuldades de se trabalhar o conteúdo de história da arte com o público infanto-juvenil: “Eles não têm paciência, eles não param para escutar...” Então ela foi uma pessoa que levou o jogo para testá-lo com seus alunos. Nisso nós percebemos que o professor precisava de um suporte para conhecer melhor o jogo. Daí surgiu a idéia de ter dois sites de apoio: um destinado ao jogador, outro ao educador. Ela (a professora da Escola de Aplicação) e uma colega dela ficaram de pensar como seria o site do jogador. Infelizmente, este projeto acabou ficando na fase de conceito. Já o *Site de Apoio ao Educador*⁶⁰ foi concebido e desenvolvido por nossa equipe.

Entrevistada – Na época dos testes, conversamos com diversos professores de artes. Todos apresentaram dificuldade em jogar. Mas se nós nos deixássemos influenciar por isso, teríamos feito um jogo didático, com mais conteúdo e expositivo, e ele não juntaria educação com entretenimento, que é o que as crianças gostam.

Entrevistada – No meu ponto de vista, o edutenimento não funciona quando você tem as duas coisas descoladas: conteúdo e ludicidade. Pra mim, existe o jogo educativo e o jogo didático. O jogo didático usa a mesma metodologia de sala de aula, é

⁶⁰ Disponível em: <http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm> Acesso dez. 2010.

praticamente exposição de conteúdo, exercício e avaliação. O edutainment não tem exposição e exercício, ele é o exercício direto. E você consegue fazer o exercício direto porque a própria estrutura (dinâmica lúdica) constitui o conteúdo. Não há separação entre forma e conteúdo. É justamente por isso que entendo que a estrutura de RPG é perfeita para “ensinar” fruição, para desenvolver as habilidades cognitivas necessárias para a interpretação de imagem.

Sobre o aspecto de divertimento em jogos com fins pedagógicos, Costa (2008) defende em sua pesquisa que ao se projetar esse gênero de jogo, sejam contemplados os objetivos pedagógicos e também os objetivos de diversão e entretenimento. Os dois objetivos devem ser projetados de maneira integrada.

Entrevistada – Durante o processo de desenvolvimento do jogo, que durou cinco anos, nós não tivemos reconhecimento do meio acadêmico. Esse reconhecimento só veio depois que o jogo começou a sair na mídia, quando foi selecionado para o Festival de Linguagem Eletrônica (FILE)⁶¹, em 2006. Naquela época existia um preconceito quando falávamos que estávamos fazendo algo para criança, ainda mais por ser um jogo. Isso fugia do que normalmente é feito no campo acadêmico de artes.

P – Como foi pensado o Site de Apoio ao Educador?

Entrevistada – O Site de Apoio ao Educador foi fruto de um mês intensivo de reuniões diárias que tive com os meus dois sócios da *Casthalia*. Decidimos que temas e conceitos da história da arte deveriam ser abordados a partir do jogo e como seriam abordados. Montamos a estrutura do site. Depois eu escrevi, com o apoio de dois bolsistas, os textos. Por fim, o site foi montado e publicado com o lançamento do CD-Rom do jogo.

Entrevistada – O site do jogador não foi desenvolvido. O que queríamos, era que o aluno tivesse ali a mesma dinâmica do jogo, que fosse interativo e lúdico, mas que ele usasse o conteúdo da história da arte nestas atividades. Porque no jogo o que predomina é a narrativa guia, história da arte está mais no plano visual. Já a linha guia no site deveria ser a história da arte. Por exemplo: um desafio onde a criança tivesse que identificar elementos visuais da composição barroca. Esses elementos visuais se encontrariam no porão, e também por isso ele inspiraria um clima de mistério. A criança teria que comparar imagens e refletir, de forma focada, para chegar a essa conclusão.

⁶¹ Disponível em:

<http://www.filefestival.org/site_2007/pop_trabalho.asp?id_trabalho=1413&cd_idioma=2&acao=visualizar&> Acesso dez. 2010.

As ponderações sobre a abordagem visual do porão também estão no *Site de Apoio ao Educador*, mas na forma de texto. A diferença é que no site do jogador ele seria apresentado de forma lúdica.

P – Como foi realizada a documentação de design do jogo?

Entrevistada – O texto de roteiro foi uma forma de documentação importante. Ele tem falas do jogo e também agrega os textos da barra de ajuda. Para elaborar todo esse texto, nós dividimos os personagens entre os membros da equipe. Isso foi feito de maneira proposital para que as personagens tivessem perfis diferentes entre si.

Entrevistada – O organograma foi outra forma de documentação. Montamos um organograma completo, sobre a parede de nosso escritório. Com o crescimento do projeto ele facilitou a compreensão de todos os 50 cenários. Esse organograma continha os nomes dos cenários, uma descrição das suas características visuais e a descrição de como deveria ser a atmosfera desse ambiente. Esse material também serviu para a produção do áudio, o qual contribuiu bastante para criar uma atmosfera do jeito que queríamos no ambiente do jogo.

Segundo a desenvolvedora, um organograma foi utilizado como base por toda a equipe para o desenvolvimento do jogo. Breyer (2009) destaca que a utilização de banners com a imagem de um jogador hipotético seguido de seu perfil ajudava muito sua equipe a desenvolver jogos de entretenimento focados em um público alvo.

Entrevistada – Os esboços foram uma terceira forma. Isso era a base para os desenhos, mas também uma forma de lapidar as ideias. Fizemos esboços e pinturas até mesmo de personagens que não entraram para o jogo, ou que foram modificados. Os cenários também foram sendo modificados aos poucos. Temos documentado os esboços desses cenários em papel contendo anotações do porque eles foram aprovados ou reprovados e com observações do que deveria ser modificado.



Figura 88 - Cenário do Claustro sendo montado. Ao lado o mesmo cenário finalizado (Casthália)

Entrevistada – Mas os dois recursos principais que utilizamos para o desenvolvimento do jogo foram o roteiro e o organograma. Outra coisa que nos ajudou muito foi termos dialogado muito. Como nossa equipe era pequena, isso contribuiu para termos uma comunicação eficiente, o que facilitou em todo processo do jogo.

P – Qual foi a metodologia utilizada para o desenvolvimento do jogo?

Entrevistada – O projeto foi um processo de pesquisa, a ideia de fazer um jogo não esteve presente desde o início, então ele não se encaixa num modelo de metodologia de design de jogos. A metodologia que utilizamos para esse projeto foi a metodologia artística. Hoje em dia conheço a formulação de um jogo com o documento de design. Eu sei que isso facilita muito, mas na época que comecei a desenvolver o jogo (entre 2000 e 2002) eu ainda não conhecia esse processo.

P – Como foi o processo de programação do jogo?

Entrevistada – A pessoa que fazia a programação era da nossa equipe, logo, tinha formação artística. Mesmo assim fez curso avançado de *Flash 5* com *Action Script*, certificado pela *Macromedia*. Ele planejou e desenvolveu todo o jogo em *Flash*, que já embute a parte de programação com *Action Script*. Ele teve o acompanhamento do professor desse curso, buscando explorar todos os recursos do programa naquela época. Mais que isso, nós precisaríamos de um programador e não tínhamos como contratar alguém.

P – Como foram realizados os testes de jogabilidade?

Entrevistada – Tivemos duas etapas de testes, mas o foco era avaliar a eficácia educacional. A primeira (2003) utilizou um protótipo e foi realizado com crianças de 3ª a 5ª série (o que seria equivalente ao atual do 4º ao 6º ano) de escola particular do estado de Santa Catarina. Esse protótipo era uma versão demo, que ainda não estava com todos os cenários completos e também não tinha a barra de ajuda. Mesmo com essas limitações, algumas crianças conseguiram vencê-lo. Então percebemos que a barra de ajuda tinha muito texto explicativo e cortamos 2/3 do que tínhamos previsto. Não tiramos a barra de ajuda porque algumas crianças têm mais dificuldade do que outras e vimos que a barra de ajuda serviria para nivelar essas dificuldades.

Entrevistada – Por volta do final de 2003 e início de 2004, fizemos novos testes, em duas escolas, uma escola de contexto semi-rural e no Colégio de Aplicação da

UFSC. Os testes eram feitos da seguinte forma: Pedíamos autorização para os pais e responsáveis. Entregávamos o CD-Rom do jogo para a professora de artes da escola e ela encaminhava para 4 alunos de cada turma. Trabalhamos com as turmas da 3ª, 4ª e 5ª série (atualmente 4º, 5º e 6º ano). Na escola do contexto semi-rural chegamos a testar até a 6ª série (7º ano). A professora só sabia que era um jogo relacionado com artes, mas não sabia como se jogava. As crianças recebiam o jogo e podiam levá-lo para jogar em casa, por uma semana ou duas - isso dependia da data que conseguíamos agendar uma entrevista com os alunos na escola. No dia agendado nós voltávamos a escola e montávamos em uma sala um computador, com mouse e teclado, e chamávamos grupos de três crianças da mesma série de cada vez.

Entrevistada – Nós assistíamos os alunos jogando. Observávamos seus comportamentos e seguíamos fazendo perguntas específicas sobre o jogo. Tínhamos algumas perguntas base, como: O que achou difícil, chato, legal etc.? Outro tipo de pergunta específica, nós fazíamos dependendo de determinado comportamento dentro do jogo. Foi nesse momento que observamos como o texto do jogo era muito longo. Também observamos outros detalhes, coisas que só conseguimos perceber com esse teste. Uma curiosidade que percebi pelos testes é que, geralmente, os meninos escolhiam o Raul. Dificilmente eles escolhiam o Joel. O Joel geralmente era escolhido pelas meninas.

Essa questão de gênero foi confirmada no pré-teste e teste aplicado na escola municipal do Rio de Janeiro, como parte da presente pesquisa.

Entrevistada – Mas, na época, nós não tínhamos experiência em testes de jogos, nós não utilizamos nada sistemático, não fizemos uma análise de interface, como geralmente é feita hoje em dia na metodologia de desenvolvimento de jogos. Tem coisas, na parte de jogabilidade, que podem melhorar. Apesar de que, muitos desses detalhes não comprometem o jogo. Vejo as crianças jogando e chegando ao final do jeito que o jogo está. A maioria não se sente desmotivada. Algumas desistem, não conseguem chegar ao fim, mas obviamente isso sempre vai acontecer. Se a avaliação de jogabilidade tivesse sido feita usando um material já documentado, já escrito para essa finalidade, os testes teriam sido melhores. Mas isso faz parte do nosso processo de desenvolvimento profissional.

Entrevistada – Por exemplo, a própria dinâmica de movimentação do jogador, movimentação de cenário, ausência de zoom, ausência de um mapa para o jogador, tudo isso foi discutido pela equipe se iríamos por ou não no jogo. Por exemplo, o fato de

colocar ou não um mapa. Quando observo jogos de mistérios feitos hoje em dia, todos têm esse mapa, mesmo que seja algo a ser conquistado pelo jogador. Discutimos muito isso em reuniões, se iríamos colocar mapa ou não. Optamos por não ter mapa. Queríamos que a criança se perdesse na mansão, para intensificar o mistério da narrativa guia. Hoje, eu teria colocado isso em pauta para observação nos testes antes de decidirmos. Mas isso não foi feito na época.

De acordo com a observação de campo da presente pesquisa, o fato do jogo não ter um mapa dificultou o desempenho dos jogadores, mas em compensação o que os ajudou a superar essa dificuldade não foi a narrativa guia e sim a colaboração dos colegas, que estavam sempre dispostos a mostrar o caminho almejado.

Entrevistada – A única coisa parecida que temos com um mapa é quando o jogador vence o desafio da comida (sala de jantar), ele consegue ir a um cômodo da masmorra onde aparecem os cenários da *Mansão* e o jogador escolhe em qual ambiente ele quer ir.

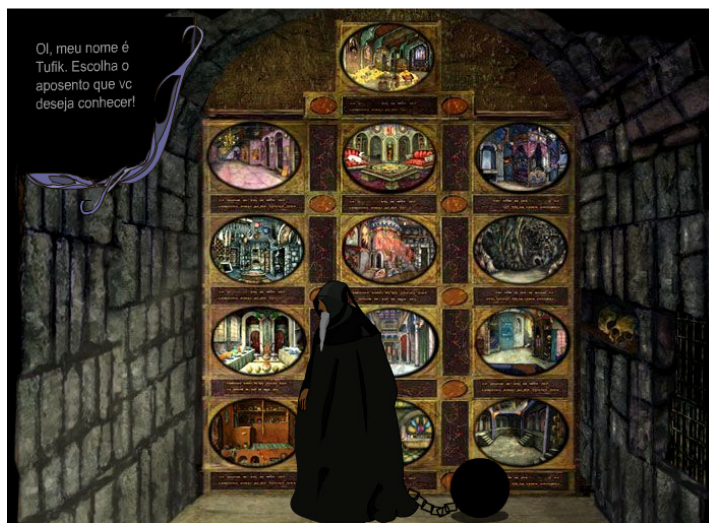


Figura 89 – Cômodo da masmorra com os cenários da *Mansão* (Casthália)

Entrevistada – Se o jogo tivesse um mapa, talvez ficasse muito fácil, pois existem corredores que articulam a passagem de um ambiente ao outro sem ter que passar por alguns desafios.

Entrevistada – O que é legal do jogo eletrônico, em especial do edutainment, é que o que se aprende num jogo não é apenas o conteúdo exposto, mas habilidades que se desenvolvem no ato de jogar. A *Mansão de Quelícera* não é um jogo informativo sobre história da arte, ele exercita a interpretação de imagens poéticas. A fruição estética suscita o perfil de jogador observador, que relaciona dados. Se o jogador não tem esse perfil, ele vai ter que exercitar isso naquele momento. Quem já tem as

habilidades de concentração e percepção desenvolvidas, jogará mais rápido e melhor, porque vai perceber logo coisas que os outros não percebem a primeira vista.

A história que ele vai construir com sua interpretação atenciosa será muito mais complexa do que a de seu colega que não tem isso desenvolvido. Eu percebi isso com os testes que fizemos no jogo.

Entrevistada – Depois que as crianças terminavam o jogo eu conversava com elas, tanto com as que tiveram mais dificuldade como com as que tiveram mais facilidade ao jogar. O que percebi é que quem teve maior facilidade não jogou mais rápido, mas entendeu a história com um nível de complexidade maior. Então, ele teve menos dificuldade porque o tempo que ele passava num ambiente ele achava mais coisas e co-relacionava mais informações.

Sobre esse aspecto foi observado na presente pesquisa que uma jogadora também demorou mais a completar o jogo, porém ela tinha uma percepção mais complexa da situação do que seus colegas. Isso foi notado em várias passagens da observação.

Entrevistada – A pessoa que tinha dificuldade no jogo ficava atrapalhada, tentando enfrentar a dificuldade de perceber e interpretar o que via, de relacionar informações. Só relacionava o mínimo. Mas ela conseguia terminar o jogo mesmo com esse mínimo. Ela dizia: “– A Quelícera é ruim. Ela fez maldade com a Estrela e no final das contas eu tive que dar um jeito nela.” Isso foi muito legal, porque eu imaginava que, para terminar o jogo, a criança teria que entender toda a trama, e não apenas o mínimo da narrativa. Não me passava pela cabeça que poderia ter uma interpretação tão simplificada da história. Eu só me dei conta dessa variedade de níveis de interpretação quando aplicamos os testes.

P – Foi intencional promover a interação colaborativa entre os jogadores?

Entrevistada – Na verdade isso só foi percebido no momento dos testes. Observamos que isso era muito comum e, justamente por conta desse comportamento colaborativo, avaliamos que a jogabilidade funcionava na interface proposta.

P – Qual sua opinião sobre a estratégia de tentativa e erro do jogador?

Entrevistada – Acho que essa é a estratégia mais utilizada. Geralmente para nós que desenvolvemos o jogo, quando o observamos desde o ponto de vista pedagógico, isso é um pouco incômodo. Por exemplo, eu iria preferir que, na passagem secreta do porão, o aluno observasse uma ausência no quadro e tentasse preencher essa ausência. Talvez haja um pouco dessa percepção, pois o jogador não leva o objeto para a parede,

leva para o quadro. Então, de certa forma, o quadro foi percebido como um local adequado para se colocar o objeto montado.

Entrevistada – Outro exemplo, nesse mesmo ambiente. Você tem uma caveira que ativa um mecanismo e abre uma passagem secreta. Geralmente os jogadores tentam colocar qualquer objeto ali até acertar o que dispara o mecanismo. Nesse momento, existe claramente uma tentativa e erro. Mas o interessante é quando essas escolhas de pegar um objeto e levar para outro lugar são fruto de uma interpretação da imagem. O que nós queremos é realmente desenvolver mais essa habilidade de observar, de enxergar mais do que a superfície das coisas. Despertar para o que as coisas significam. Por que eu devo arrastar para o quadro e não para o chão e não para a parede? É mínimo o processo de interpretação de imagem que está acontecendo no momento deste questionamento, mas é importante que já esteja acontecendo.

Entrevistada – Temos consciência de que esse é um jogo que tem um excesso de conteúdo visual. Isso foi proposital. E no meio desse excesso as crianças são levadas a fazer triagem e escolhas. O que é significativo para chegar ao fim do jogo? Para onde tenho que arrastar esse objeto?... Então, até pode ser tentativa e erro no jogar, mas também envolve interpretação do todo e das partes das imagens do jogo. Tudo isso é fruto da nossa estratégia pedagógica.

P – Como foi realizado o teste pedagógico?

Entrevistada – No final de 2003, a professora da Escola de Aplicação da UFSC usou o jogo com seus alunos. Esse foi um teste conduzido por ela e nós acompanhamos o processo. Nessa época, o jogo já estava praticamente pronto. Na apresentação do teste pedagógico ela falou que o jogo era de mistério. Falou o que era o jogo de um modo geral, mas sem dar muito detalhe. De qualquer forma, o objetivo ali não era avaliar a jogabilidade e sim uma análise pedagógica. Ela investigou em que medida esse jogo ajudava a ensinar sobre a temática de retrato, que era assunto do plano de aula dela. Ela tinha um foco muito específico.

P – A *Mansão de Quelícera* foi feita pensando em escola pública?

Entrevistada – Também. Por isso optamos por veicular o jogo em CD-Rom e não pela Internet. Na época, por volta de 2002 e 2003, existiam poucos computadores em escolas públicas e a internet era precária (discada) e também era um serviço caro.

Mas o jogo só foi lançado em 2006. Nessa época começou uma política de implantar computadores em todas as escolas públicas pela Secretaria de Educação do Estado de Santa Catarina. Então, decidimos fazer uma tiragem de 1.000 cópias do CD-Rom e doar para as escolas públicas de Santa Catarina.

Entrevistada – Teoricamente, estes CDs dariam conta de atender a todos os laboratórios de informática das escolas do Estado. Isso foi complicado, pois recebi mensagens via e-mail de professores reclamando que nunca tiveram acesso ao jogo. Enfim, o fato é que muitos professores de escolas não receberam realmente o jogo.

P – Qual seria o papel do professor no jogo?

Entrevistada – Como nós temos a consciência de que grande parte dos professores não joga, resolvemos desenvolver o *Site de Apoio ao Educador*. Nele deixamos claro que o professor não precisa, necessariamente, saber jogar. O objetivo do professor é de orientar o aluno que está no jogo e despertá-lo para as imagens da história da arte, para as interpretações das imagens que o jogador precisa fazer para chegar ao final do jogo, ou seja, utilizar o conteúdo. Professor, ou orientador, é aquele que dá suporte na reflexão e percepção do conteúdo que está inserido no jogo.

Entrevistada – Nós tivemos também a visão de que além da participação dos professores da educação formal, existiria também a educação informal com pais e responsáveis e por esse motivo o site é chamado de *Site de Apoio ao Educador* (grifo meu).

P – Como vocês imaginaram o jogo sendo aplicado em sala de aula?

Entrevistada – O tempo da aula de artes é muito curto. Desde o começo nós tínhamos a consciência de que ele não era um jogo para se jogar em apenas uma aula. Nossa idéia era que ele ficasse disponível no laboratório de informática e que as crianças pudessem jogar nos horários extraclasse que tivessem acesso ao computador. Na prática, realizada no nosso estado, nós vimos que isso aconteceu muito no horário do recreio.

A escola onde foram aplicados os testes, na presente pesquisa, não possui laboratório de informática, mas têm quatro computadores na sala da coordenadora pedagógica, que podem ser utilizados por alunos e professores. A coordenadora me informou que alguns alunos usavam o computador em horários extraclasse para pesquisa e, na maioria das vezes, para jogar.

Entrevistada – A idéia era orientar o professor do que ele poderia trabalhar naquela aula, isso é explicitado no *Site de Apoio ao Educador*. Um exemplo, o conteúdo da composição barroca, então o professor propõe aos alunos que eles investiguem os ambientes do porão e da masmorra para localizar elementos desse conteúdo. Na próxima aula, o professor pode trabalhar o conteúdo da composição renascentista, comparando os cenários da aula anterior com o hall. Ou seja, imaginamos que o jogo seria base para o professor trabalhar vários temas da história da arte e elementos da linguagem visual. Foi por isso que estruturamos o site por temas, cada qual tratado a partir de um ambiente da *Mansão* (ou mais de um).

P – Como você observa o comportamento das crianças jogando em sala de aula?

Entrevistada – Se você imaginar a situação cotidiana das escolas, do professor dando uma aula expositiva, e de repente ele anuncia que vai fazer uma aula diferente, levando a turma para jogar no laboratório de informática. Essa situação gera um nível alto de ansiedade e adrenalina, nas crianças. Essa é a primeira situação que precisa ser administrada pelo professor. Fazer com que os alunos se acalmem e entendam que aquele jogo, apesar de divertido, não é um jogo de tiro, de movimentos rápidos, que precisa ter calma, concentração e leitura. Fazer isso leva um tempo da aula do professor.

Entrevistada – As crianças que participaram do nosso primeiro teste (que receberam o CD-rom da professora para jogar em casa) não tinham essa ansiedade, porque elas estavam sozinhas e em suas casas. Eu escutei relato de crianças que disseram ter passado o sábado inteiro jogando. Isso quer dizer que elas ficaram envolvidas com o jogo. Elas entram num estado de jogar que é diferente do primeiro jogar em sala de aula, que a meu ver, envolve um nível de ansiedade maior. Na escola, é preciso administrar a ansiedade, exatamente porque jogar cria um contraste com as outras metodologias adotadas pela escola.

Na presente pesquisa, essa ansiedade excessiva também foi observada no primeiro dia de pré-teste, no qual as crianças perguntavam muito e se demonstraram bastante ansiosos em jogar. No segundo dia do pré-teste eles estavam mais calmos, mais ambientados e mais imersos no jogo.

P – Como o jogador é informado do objetivo do jogo?

Entrevistada – Quando ele entra na *Mansão* e clica numa pomba que está no primeiro ambiente (Hall), recebe uma carta com a sua missão - isso é ressaltado no *Site de Apoio ao Educador* ⁶².

⁶² Disponível em: <http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm> ver em: Ensino/Como se

A carta é específica para cada personagem, mas sempre problematiza a estada dele dentro da Mansão. Existe um problema na Mansão que ele precisa resolver.

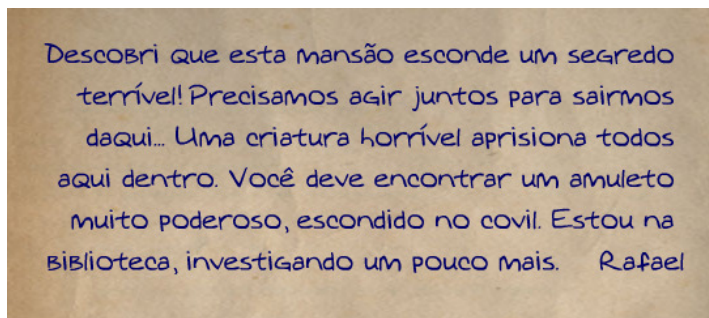


Figura 90 - Pista da Pomba (Hall) para Vivian (Casthália)

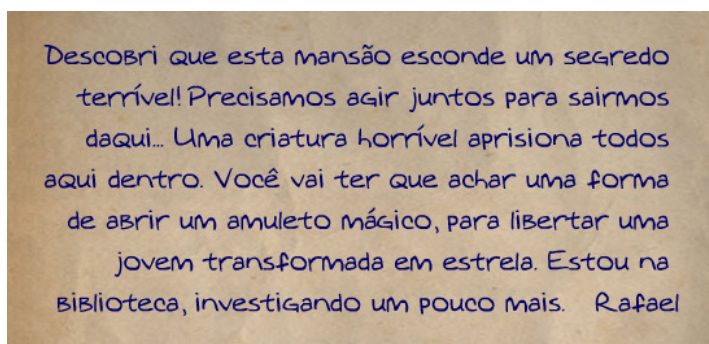


Figura 91 - Pista da Pomba (Hall) para Joel (Casthália)

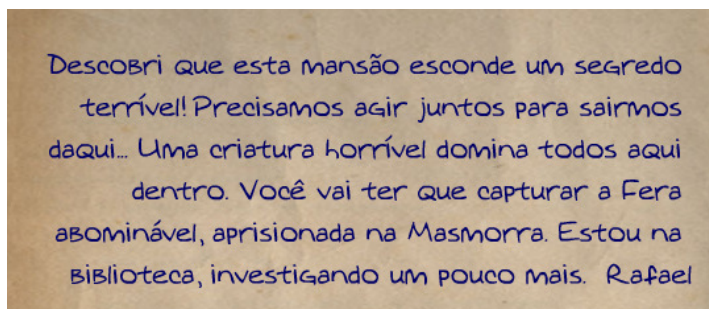


Figura 92 - Pista da Pomba (Hall) para Raul (Casthália)

Na sessão de análise deste capítulo relata que, apesar de ter sido reforçado durante a observação de campo, que os garotos precisavam ler com atenção essa pista em particula, eles não conseguiram fazer relação com seus objetivos no jogo. Isso foi constatado pela entrevista com os jogadores no segundo dia de teste.

*Entrevistada – Ainda no Site de Apoio ao Educador*⁶³ está destacado que ele vai precisar pegar dois objetos, mas não é dito quais são. Diz apenas que o jogador terá que realizar uma ação com aqueles objetos. Outras pistas que ajudam o jogador a entender o

joga A Mansão de Quelícera. Acesso: dez. 2010.

⁶³ Idem.

que ele precisa fazer no jogo são as folhas do diário do Tufik, que foi o castelão da Mansão. A primeira folha deste diário está no Hall, num suporte de livro.

Entrevistada – Existem pistas que explicam o objetivo para cada personagem. Por exemplo, o Raul tem que conquistar a coleira e o elmo para prender o Lobisomem. Isso é dito claramente, mas não são apresentadas todas as informações juntas. Isso está espalhado pela Mansão. Tem uma mensagem na parede da masmorra, que fala sobre o elmo e que ele tem que prender o Lobisomem. Há outra pista que fala da coleira.

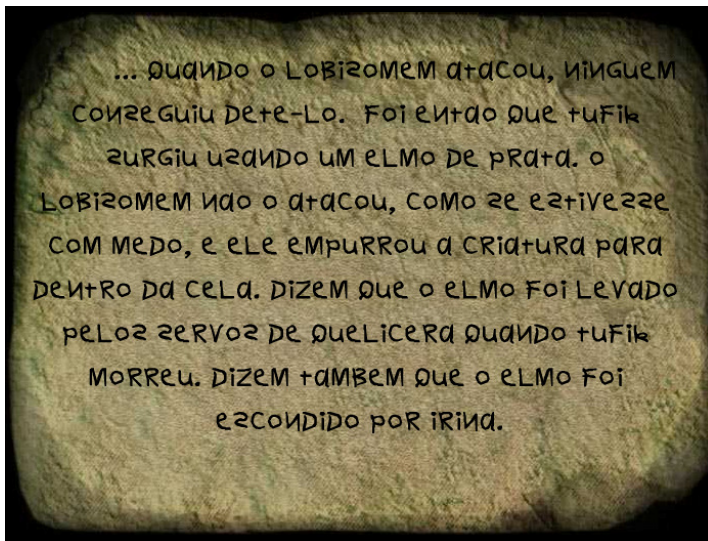


Figura 93 - Pista sobre o Elmo de prata (Masmorra), um dos prêmios do Raul (Cathália)

A pista da masmorra não deixa muito claro que a personagem Raul tem que prender o Lobisomem. Ela diz que uma pessoa conseguiu fazer isso usando apenas o elmo de prata. Isso torna a pista sobre os objetivos subjetiva. Segundo Huizinga (2005) as regras de um jogo devem ser claras.

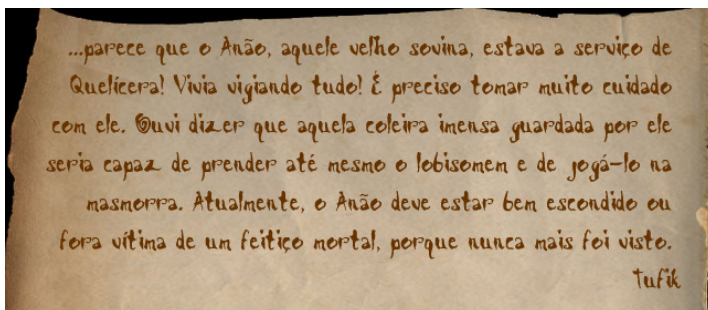


Figura 94 - Pista (sala de jantar) com a dica sobre a Coleira e o Lobisomem (Cathália)

Entrevistada – Outras pistas importantes são dadas pelo Rafael (NPC). Ele entra na Mansão antes dos seus amigos, como é mostrado na animação de introdução ao jogo, e sai espalhando bilhetes com pistas por toda a Mansão.

P – Como vocês tiveram a idéia de fazer vários mini-jogos (desafios) dentro do jogo da Mansão de Quelícera?

Entrevistada – Primeiro foi para o jogador ter obstáculos entre um cenário e outro. Segundo porque como o tipo de comportamento que o jogador tem nos ambientes é um pouco *down*, ou seja, ele tem que procurar, observar, relacionar... Avaliamos que, mantendo apenas esse tipo de estratégia, o jogo seria sonolento e desestimulante. Então, resolvemos injetar momentos mais dinâmicos no jogo. Nosso intuito era elevar a adrenalina naquele momento específico do jogo e solicitar ao jogador uma ação objetiva, com começo e fim, em um tempo curto. A questão da observação do jogador é importante, mas como o jogo é extenso, não basta ter só isso. Caso contrário, não teríamos ritmo no jogo.

P – Esses desafios tiveram algum padrão a ser seguido?

Por exemplo, o jogo da força, como é um jogo conhecido, não tem explicação das regras. Mas em alguns jogos eu percebi que eles eram explicados em detalhes suas regras e a movimentação do jogador e em outros não eram dados muitos detalhes, sendo mais subjetivo. Por que aconteceu essa distinção entre eles?

Entrevistada – No processo de teste alguns desafios não tinham essa tela de instrução, então onde as crianças travaram, foi justamente onde percebemos que precisávamos ter instrução sobre como jogar. A idéia com isso foi reduzir ao máximo o texto verbal e dar ênfase a percepção visual, levando em consideração o nosso jogo e nosso público também. Então, se está evidente, por exemplo, que é um jogo da força, não é preciso explicar. Outro exemplo, o desafio do Raul com a Gárgula (Figura 95). Ele tem uma tela de comandos, mas não tem nenhuma narrativa para isso, ela é bastante seca e objetiva.

Na versão do jogo que foi utilizada na presente dissertação tem um pequeno diálogo entre o Raul e a Gárgula e depois eles começam a lutar. O único detalhe de feedback para o jogador que esse desafio apresenta é o nível de energia do Raul e da Gárgula. Os alunos utilizaram tentativa e erro e como os comandos fazem parte de uma cultura geral de jogos (movimento por setas), eles rapidamente encontraram os comandos para esse desafio.



Figura 95 - Raul no desafio da Gárgula (Casthália)

Entrevistada – Os desafios não foram todos criados pela mesma pessoa. As diferenças que existem entre um e outro foi resultado dos testes. No caso do Sapo, ele é apresentado como o guardião da cozinha. Ele tem uma cara ranzinza e não está muito a fim que o jogador entre naquele ambiente, então ele vai dificultar para o jogador. É claro que não é dito qual é exatamente a pintura que o jogador tem que compor nesse desafio. Para isso o jogador tem que percebê-la no claustro. Assim como a pintura que tem que ser montada na cozinha está na sala de jantar. Isso não é dito por que a criança tem que observar isso. Se disséssemos, o jogo perderia a característica de ser investigativo. A investigação é: isso é entrar num ambiente e observar tudo, sem saber o que é significativo e precisará ser usado depois.

P – O desafio das facas (anterior à entrada da despensa) informa ao jogador como ele deve se mover nessa atividade?

Entrevistada – Sobre o quanto precisa correr, o jogo informa. Mas sobre encolher o jogo não diz. Os jogadores percebem, pois é intuitivo clicar no mouse quando a faca vai acertá-lo.

Entrevistada – É disso que eu falo, o que está escrito e o que não está escrito no jogo deve-se à reação das crianças no teste que fizemos. Então onde percebemos que as crianças tinham dificuldade, percebemos a necessidade de um texto explicativo. Naquilo que elas não tinham dificuldade, o que era espontâneo para elas, consideramos que a interface estava amigável e que não era necessário alterar.

Segundo Fullerton e outros (2004) é necessário que haja testes em todo o processo de desenvolvimento do jogo eletrônico para que os problemas que surgirem durante o processo de desenvolvimento sejam modificados e novamente retestados até o momento que todos os problemas tenham sido solucionados. De acordo com os autores já citados seria necessário se fazer novos testes com os itens do jogo que foram modificados.

P – Pela dinâmica do jogo a gente percebe que cada personagem tem um caminho a ser trilhado que é diferente de um para o outro. Tem alguns desafios e dificuldades que são exclusivos para cada personagem. Isso foi feito com que intenção?

Entrevistada – É para tornar o jogo mais plural. Porque os desafios foram criados assim para estarem de acordo com as características de cada personagem. Por exemplo, se você olha no *Site de Apoio ao Educador*, o Raul é briguento, o Joel é intelectual e gosta de ler e a Vivian é espoleta. Na edição do livro isso fica bastante claro, porque tem uma definição melhor do personagem. Então é o Raul que briga com a Gárgula. Se o jogador escolheu o Raul porque se identificou mais com ele, ele vai desfrutar mais do jogo de lutar com a Gárgula do que caçar borboletas. A lógica é essa. Isso é muito forte no RPG.

Entrevistada – O ideal seria a própria criança customizar seu personagem ao ponto de unir alguma coisa da Vivian com alguma coisa do Joel e construir um personagem novo. Isso não foi possível, por limitações técnicas. Então a gente teve que

generalizar esses três perfis, espoleta (Vivian), intelectual (Joel) e briguento (Raul) – apesar de que existem outras características nesses personagens, descritas no *Site de Apoio ao Educador*. Avaliamos que seria interessante ter no mínimo dois desafios específicos para cada personagem, usando as habilidades características de cada tipo de personalidade e isso foi feito.

Entrevistada – Por que isso? Porque já estava definido, desde o começo, quando optamos por este gênero, que o jogador de RPG estaria interpretando o personagem e com o ponto de vista deste, deveria interpretar situações, recriar e relacionar dados. Tudo isso está dentro do conceito de um jogo de RPG. De alguma forma, as características do personagem deveriam estar explícitas e serem usadas no jogo. A forma que encontramos para isso foi fazendo desafios específicos que combinavam com a personalidade de cada personagem.

Em sua pesquisa, Järvinen (2008) realizou um profundo estudo sobre métodos e teorias de design de jogos. Um dos pontos abordados por este autor, diz respeito a habilidades. Em seu método projetual ele integra habilidades cognitivas (como por exemplo, habilidade de percepção visual – raciocínio espacial) e habilidades físicas e psicomotoras (como por exemplo, velocidade de movimento) empregando-as em uma mecânica de jogo. Este autor ainda recomenda: Analisar as habilidades existentes em jogos já existentes. Posteriormente deve-se criar o jogo tendo em mente um conjunto de habilidades desejadas e projetando, em função destas, suas metas e mecânica de jogo. Desta forma o jogo irá desenvolver estas habilidades no jogador.

Entrevistada – Também são três pontos de vista dentro da mesma narrativa, para que o jogador possa conquistar o final do jogo de três formas diferenciadas. Você sabe o final, pois uma parte é comum a todos, mas você não sabe como a história do outro personagem é contada. Então a idéia é essa. Há pistas, diálogos com habitantes e desafios específicos para cada personagem. No Hall, por exemplo, a Gárgula só fala com o Raul e o Besouro com o Joel. No Claustro, a Coruja só fala com o Joel. Já o Anjo, também no Claustro, fala com o Raul e a Vivian. O Ciclope também só aparece para a Vivian. Mas isso depende também de como a pista foi inserida no jogo, pois se ela estiver junto com os desafios os outros personagens também terão acesso. Em síntese, existem pistas que se repetem (para todos os personagens) e pistas específicas para um.

Um exemplo de pista compartilhada com outros personagens se passa quando o jogador estabelece um diálogo com o Anão, por exemplo. Todos podem dialogar com ele, mas apenas a personagem Raul receberá o prêmio do Anão, que é um dos itens que ele tem que coletar.

Observei na presente pesquisa, que foi difícil para as crianças encontrarem o Ciclope. Elas ficavam com medo de entrar no ambiente que dá passagem para esse cenário porque é lá tem

uma teia de aranha que ao, ser tocada, aparece a Quelícera e mata o jogador. Todos passaram por essa desagradável experiência. Então, ficou automático: Eles entravam naquele ambiente e quando viam a teia de aranha eles recuavam. Talvez se o pequeno buraco que dá acesso ao ambiente do Ciclope fosse maior, teria sido percebido pelos garotos como uma saída para fugir da teia de aranha.

Entrevistada – A teia da Quelícera foi colocada ali propositalmente, porque como é o final do jogo e tinha que haver algo difícil de ser ultrapassado naquele local.

P – Foram projetadas dificuldades específicas para o jogo?

Entrevistada – O labirinto que a Vivian tem que passar antes de chegar ao final do jogo é difícil. Você tem que conseguir coordenar o mouse para chegar naquele final sem morrer. As crianças menores tinham dificuldade, mas as maiores não. A gente até pensou em reduzir algumas dificuldades no jogo e essa seria uma delas, mas os testes que fizemos nos mostraram que isso não seria necessário. É claro que os testes foram aplicados em uma determinada turma, em um determinado contexto. Sabemos que isso depende do equipamento que a escola tem. Às vezes o problema é o mouse que não está bom... Enfim, todas essas coisas influenciam no desempenho do aluno no jogo.

Entrevistada – A Vivian é realmente a personagem mais difícil de terminar, pois o jogador corre risco de morte ao tocar na teia e nas bordas do labirinto. O Raul é mais fácil. Geralmente as crianças, principalmente os garotos, têm mais afinidade com essa personagem. Os desafios dele são menos perigosos. Conversar com o Anão e obter a coleira é fácil. A Vivian também tem o desafio do Espelho, para conseguir o Manto. Considero que é mais difícil fugir daquelas aranhas do que descobrir o que o Anão deseja. E o desafio da Esfinge, é pura interpretação de imagem: você tem três quartos, com temas da idade da vida, e o jogador tem que juntar as palavras que aparecem. Então o que o jogador precisa fazer é interpretar que cada quarto está simbolizando uma idade da vida. Sem essa informação você não consegue resolver o desafio.

Entrevistada – Essa informação visual é tão importante para resolver esse desafio, quanto à ação de escrever a senha na barra de texto. Porque a ordem das palavras que aparecem nos quartos é infância, juventude e velhice. Isso é um conteúdo que depois pode ser explorado pelo professor na sala de aula, destacando que isso é uma temática do Renascimento.

Sobre o enigma das três idades, o jogador não é informado desse contexto, isso está descrito apenas no Site de Apoio ao Educador. Apesar disso, como foi observado na presente pesquisa, os jogadores não tiveram dificuldades em perceber que as palavras presentes nos quartos que a Esfinge protege faziam parte de uma combinação para montar a senha requisitada por ela neste desafio (ARGEMTUM, como aparece na tela do jogo). Mas além dessa combinação (na ordem

das três idades) eles teriam que trocar o M por N (ARGENTUM) para que a senha estivesse de acordo com o que foi implementado neste desafio. Isso representou uma grande dificuldade para eles.

Entrevistada – Agora, mesmo se a criança jogar não sabendo nada de história da arte, ela pode conseguir perceber que cada quarto é um momento da vida e resolver o desafio. Então a interpretação é a habilidade básica para conseguir jogar a *Mansão*. Se ela não conseguir interpretar, não progride no jogo. Isso pode até ser visto por um designer de jogos como uma jogabilidade ruim. Porque as pessoas não estão acostumadas a interpretar, elas estão acostumadas a juntar informação, fazer uma colagem. Interpretar é algo muito mais complexo. É você olhar uma imagem e enxergar um significado que não está explícito. Essa é a habilidade cognitiva que *A Mansão de Quelícera* quer desenvolver. Claro que nós fazemos isso utilizando como ferramenta o conteúdo estético, poético e histórico. Mas o que nós queremos que as crianças aprendam não é o conteúdo historiográfico, isso está disponível na *web*. O que eu quero saber é que significados as crianças enxergam na imagem, dentro do contexto do jogo.

P – *A cultura de jogos das crianças, que participaram dos testes realizados nesta pesquisa, é bem voltada a jogos casuais. Como você analisa isso em relação à Mansão de Quelícera?*

Entrevistada – A afinidade da criança com jogos eletrônicos pode ajudar, mas às vezes ocorre o contrário. Digo isso porque o tipo de comportamento do jogador de jogos casuais é diferente daquele solicitado em *A Mansão de Quelícera*. Então o jogador pode começar a jogar dentro do padrão de comportamento de jogo casual e ter frustração, pois esse comportamento não o fará progredir na *Mansão*. No jogo é preciso um comportamento muito mais parecido com o jogo de tabuleiro *Detetive* do que com um jogo casual.

P – *O que você mudaria na Mansão de Quelícera?*

Entrevistada – Têm coisas que eu mudaria no jogo, principalmente aspectos ligados aos novos recursos tecnológicos. Também teria mais preocupação com a trama narrativa de RPG deixando-a mais vinculada a história da arte. Por exemplo, com situações em que a criança estaria num ambiente e precisaria observar e interpretar o que ela está vendo para poder seguir em frente. Eu intensificaria esse processo.

Entrevistada – Talvez isso tornasse o jogo mais difícil, pois o jogador teria que usar de forma mais intensa a habilidade cognitiva de concentração, observação, dedução, interpretação... Eu diminuiria os desafios que são puramente habilidade motora, apesar disso ser interessante, porque dá ritmo ao jogo.

Entrevistada – Algo que, na época, não pudemos disponibilizar foi o recurso do jogador poder salvar o estado do jogo em que está. Hoje isso é mais simples de ser implementado no *Flash* e certamente seria um ponto de mudança no jogo.

Entrevistada – Quando pensamos no projeto de uma versão mais atualizada da *Quelícera* para *web*, que é um projeto futuro, nós pensamos em fazê-lo multiusuário. Ou que pelo menos tenha um recurso de comunicação entre os jogadores dentro da própria interface do jogo. Isso foi algo que pesquisei durante o meu doutorado, em um jogo chamado *Jhieronimus Bosch Adventure Game* (Bahia, 2008), mas que infelizmente não está mais *online*. Ele tinha um livro (*online*) onde você mandava e recebia mensagens e visualizava os outros jogadores. Muitas vezes a ação de um jogador repercutia no que o outro estava fazendo.

P - O que mudaria para a versão online?

Entrevistada – Se for para disponibilizá-lo online, ele teria que ser atualizado. Então já se aplicaria os ajustes visando melhor jogabilidade segundo o que já foi mapeado. O que não precisaríamos modificar seriam a narrativa-guia, o roteiro e a parte visual. Mas o *gameplay* dele precisa ser revisto para *web*, pois estaríamos focando no público que está acostumado com jogos de internet. Para eles, o *gameplay* da *Quelícera* pode soar como algo ultrapassado. Até porque, ele realmente é de outra geração de jogos.

Percebo que se o jogo for disponibilizado online, seja para download ou para jogá-lo online, isso facilitará para o professor. Ele conseguirá direcionar seu plano de aula para o conteúdo desejado e o aluno poderá jogar por divertimento em casa, onde ele estará mais confortável na posição de treino e ambientação com o jogo. Isso também irá diminuir a ansiedade do aluno ao jogá-lo na sala de aula.