6.
Considerações finais: Para além da *Mansão de Quelícera*

O capítulo final da presente dissertação irá resgatar os objetivos dessa pesquisa explicitados no capítulo 1 *Metodologia*. Esses objetivos servirão de base para apresentar algumas considerações, que levam em conta o que foi proposto no início do trabalho, seu trajeto evolutivo por pesquisas bibliográficas e de campo até chegar a uma maturidade e reflexão sobre o objeto de estudo, para tecer os argumentos das considerações finais. Também serão considerados aspectos que vão além jogo *A Mansão de Quelícera* com o intuito de expor os desdobramentos da presente pesquisa.

6.1
Saindo da *Mansão*

De acordo com o que foi proposto no capítulo de *Metodologia,* o objetivo geral da dissertação foi: Analisar um jogo projetado para fins pedagógicos e identificar parâmetros relacionados a sua jogabilidade e entretenimento que possam subsidiar projetos de novos jogos desta modalidade. Os objetivos específicos da presente pesquisa (capítulo *Introdução*) serviram como norteadores para essa discussão e estão descritos abaixo:

- Analisar como o designer de jogos pode privilegiar o uso pedagógico do jogo sem prejudicar o entretenimento;
- Identificar aspectos de design que contribuam para que o jogo seja considerado divertido;
- Coletar informações junto aos desenvolvedores do jogo sobre o conteúdo do Documento de Design, para subsidiar a análise dos resultados do trabalho de campo;
- Organizar roteiro de observação, documentação e análise do trabalho de campo;
- Realizar observação de uso do jogo sob análise em situação de aula.

Os dois primeiros parâmetros utilizados para compor os objetivos específicos têm como preocupação central a questão do divertimento nos jogos com fins pedagógicos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

Para responder a essas questões foram realizadas sessões de observações do objeto de estudo, *A Mansão de Quelícera,* no contexto escolar. Para essa mesma finalidade foi realizada ainda uma entrevista com o desenvolvedor do referido jogo. Na entrevista foi comentado que inicialmente o projeto de pesquisa que resultou no desenvolvimento do jogo, não visava esse resultado, mas apenas a realização de uma pesquisa na área de Artes Visuais para público jovem, mediada por meios digitais. Contudo, com o desenvolvimento do trabalho, o jogo foi adotado como partido em função do público ao qual ele se destinava.

> Mas a motivação seguia sendo levar a pintura para meio digital. Quer dizer, levar referenciais da tradição artística, [...] para meio digital e para o público infanto-juvenil. A interface de jogos foi a que nos pareceu a mais adequada ao público visado. (Bittencourt, 2010).

Ao passo que o jogo foi sendo desenvolvido, a adequação do seu conteúdo e estrutura ao gênero RPG não pareceu ser o suficiente para garantir o entretenimento no mesmo. Em meio a esse dilema a equipe de *Casthália* optou por inserir pequenos desafios no jogo como elemento dinâmico e de entretenimento, como relatado abaixo:

> [...] 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 [...] (Bittencourt, 2010).

Através da observação de campo da presente pesquisa percebi que os jogadores se divertiam com os desafios, como relatado na sessão *Análise da observação*. Participar dos desafios os estimulavam a tentar novamente, se perdessem e se vencessem, continuavam em frente com mais ânimo. Alguns desses desafios exigem um maior raciocínio por parte do jogador e impõem a necessidade de buscar mais informações, ou até mesmo de rever o que já havia sido lido com rapidez. Um exemplo, que consta na sessão *Os alunos jogam e falam* dessa dissertação é o trecho do desafio do Espelho. Nele é preciso perceber os diálogos corretos para continuar se comunicando com ele. Ao finalizar o diálogo, o Espelho faz uma pergunta específica e exigida como senha, sobre quem teceu o manto. Como a jogadora não sabia aquela informação, teve que buscá-la em outro ambiente e voltar com a senha correta para ganhar seu prêmio.

Diante de tudo que foi considerado no capítulo *O jogo fala*, considero a estrutura do jogo *A Mansão de Quelícera* favorável a promoção do entretenimento de jovens no ambiente escolar e fora dele. Isto porque além do jogo utilizar uma estrutura conhecida

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

como típica de entretenimento, que é a de RPG, ele apresenta desafios em determinados pontos específicos. Acredito que esse é o grande diferencial da *Mansão de Quelícera* para promover entretenimento. Destaco também como ponto positivo desse jogo o equilíbrio entre punição e prêmio, que estimulam sempre o jogador a continuar os desafios propostos.

Porém, no que se refere ao seu objetivo pedagógico, este depende do professor ou educador como mediadores. Se a mediação não ocorrer, seja de maneira direta em sala de aula ou informalmente, por pais e responsáveis, o objetivo pedagógico do jogo pode não ser alcançado em sua plenitude, tornando-o apenas um objeto de entretenimento. Concordo que ele promove uma experiência estética, ou seja, de interpretação e fruição de imagens, que bombardeia o jogador com significados e re-significados a todo instante, mas para haver uma reflexão sobre o conteúdo artístico impregnado nos elementos visuais do jogo é necessário a mediação de um educador para esta finalidade.

Fazendo um comparativo ilustrativo, se colocássemos o jogo da *Mansão de Quelícera* numa balança com dois extremos, um caracterizado por seu fim pedagógico e outro pela característica de entretenimento, o jogo como está constituído atualmente, tenderia mais para a característica do entretenimento (Figura 96). Mas se acrescentarmos o elemento do professor ou educador como mediador neste processo, poderemos ter um equilíbrio entre estas duas características (Figura 97).

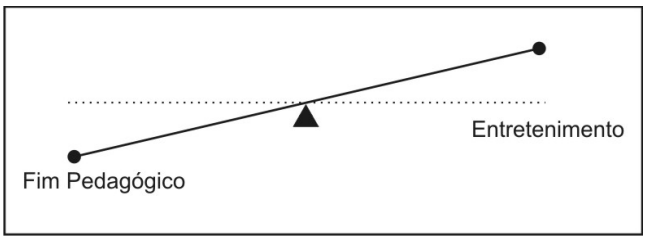

Figura 96 - Status do jogo *A Mansão de Quelícera* como entretenimento

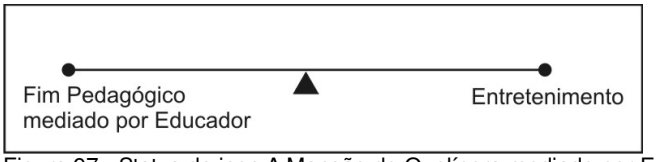

Figura 97 - Status do jogo A Mansão de Quelícera mediado por Educador

Retomando os objetivos específicos da presente pesquisa, os demais itens estão relacionados a atividades que já foram descritas e analisadas ao longo da mesma.

Houve momentos específicos de coleta de dados, com alunos e desenvolvedor, bem como momentos de análise e de reflexão bem pontuais ao longo dessa pesquisa.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

No início, imaginei que a entrevista com o desenvolvedor a respeito do objeto de pesquisa seria anterior a observação do jogo em sala de aula. Mas na prática ocorreu o inverso. Foi mantido um diálogo constante com o desenvolvedor do início ao fim da pesquisa, relacionado a dúvidas de como se executava alguma ação ou o que cada personagem teria que fazer com os prêmios que coletou. Em suma, situações pontuais e operacionais. Durante a observação de uso do jogo emergiram inúmeras questões que precisaram ser investigadas com o desenvolvedor. Nesse particular, a entrevista atendeu a essas questões e gerou material para novas reflexões e análises.

Por exemplo, a entrevistada falou abertamente sobre a estratégia de tentativa e erro realizada pelos alunos. Essa questão ainda não havia sido explorada na sessão *Os alunos jogam e falam* da presente pesquisa, passando a ser foco de uma re-análise.

Algumas das informações fornecidas na entrevista encontraram eco na observação de campo da presente pesquisa. Por exemplo, quando a entrevistada comentou sobre crianças que entenderam com maior profundidade a narrativa do jogo, pude comparar este fato em comum com uma das alunas que participaram da observação de campo da presente pesquisa. Ela demorava mais que os colegas em cada ambiente e quando a turma era questionada sobre algo específico ela sempre lembrava com mais detalhes da narrativa presente no jogo. Abaixo cito um pequeno trecho que consta na análise da presente pesquisa:

> *Perguntei aos alunos se eles lembravam o que eles tinham que fazer com a personagem Vivian (seu objetivo no jogo). A única a responder foi* A.

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

> A *seguiu explicando todo o processo que a personagem Vivian tem que fazer no jogo.*

Outras questões também foram observadas à medida que a pesquisa foi se desenvolvendo. Percebi, durante as observações de campo que, de modo geral, o jogo *A Mansão de Quelícera* apresenta-se demasiadamente fragmentado, o que dificulta muito a conexão entre pistas e a solução de desafios. Como exemplo desta fragmentação, posso citar o desafio de montar o quadro de Arcimboldo. Esse desafio depois de montado revela uma palavra, uma senha que deve ser usado no próximo ambiente. Tendo essa senha o jogador precisa mudar desse ambiente para o próximo cômodo (despensa), e para isso ele necessita passar pelo desafio das facas. Particularmente, este desafio é de muita adrenalina para a garotada e também difícil de ser transposto. Se o jogador perde ele tem que recomeçar desde o início da *Mansão* e geralmente esquece qual era a senha importante. Por outro lado, se ele consegue transpor esse obstáculo, ele também pode se esquecer da senha, por ter passado por um momento de muita tensão no jogo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

Outro exemplo de fragmentação da narrativa que leva a uma compreensão equivocada por parte dos alunos pode ser vista no diálogo em que os jogadores afirmam que precisam matar o lobisomem e posteriormente prendê-lo com uma corda, pois eles acreditavam que a corrente, prêmio que o Anão dava para eles não tinha poderes para capturar o lobisomem. Isso revela que eles não conseguiram entender o todo dessa narrativa, que se apresenta fragmentada em diversos locais da mansão, em pistas dispersas.

Outra questão que merece registro é o fato dos jogadores que participaram da pesquisa ainda não terem experiência com jogos de RPG. Isso também influenciou na maneira de interpretar o jogo e suas regras. No exemplo anterior, do lobisomem, jogadores experientes em RPG desconfiariam que estava faltando algo para capturar o lobisomem, mesmo não sabendo exatamente o que.

Talvez o jogo não seja adequado a faixa etária de 10 ou 11 anos (idade da turma observada nesta pesquisa), pois ele não é um jogo que introduz a lógica de RPG a esses jogadores. Ao contrário, ele já pressupõe que os jogadores já possuem essa cultura para entenderem o que acontece no jogo. O trecho abaixo foi retirado da entrevista com o desenvolvedor (cap.4).

> *Entrevistada* – [...] Porque já estava definido, desde o começo, quando optamos pelo RPG, que o jogador estaria interpretando o personagem e com o ponto de vista dele, 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 combinando com a personalidade de cada personagem (Bittencourt, 2010).

6.2
Diretrizes para elaboração de novos jogos com fins pedagógicos

Durante toda a pesquisa desta presente dissertação houve sempre uma reflexão a partir dos dados coletados que, levaram a novas modificações e reflexões constantes. O levantamento de diretrizes para a elaboração de novos jogos para fins pedagógicos parte não somente da reflexão do trabalho de campo, onde o jogo foi testado em seu uso com seu público alvo, ele também é fruto da reflexão gerada pela observação do trabalho de campo que não encontrava eco no levantamento conceitual inicial desta presente pesquisa, sendo necessária a busca por outros autores que proporcionassem referência ao que foi observado, proporcionando dinamismo à pesquisa. Levantadas a partir da observação e do referencial desta pesquisa foram relacionadas as seguintes diretrizes:

- Todo jogo deve ter as regras claras para o jogador e estas devem ser explícitas no próprio jogo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

Como visto anteriormente no capítulo 3 *Jogos eletrônicos*, Huizinga (2001) enfatiza que os objetivos devem estar claros para o jogador no momento do jogo. Durante a observação de campo foi possível perceber algumas situações em que os jogadores não sabiam o que precisavam fazer, por não ter entendido as regras daquela atividade específica.

- Criar ambientes e desafios que estimulem a interação colaborativa solidária entre os alunos jogadores.

Atividades colaborativas solidárias entre os alunos podem criar vínculos de segurança e de amizade entre estes, o que pode estimulá-los a trabalharem em grupo atividades mais formais da escola. Em um dos momentos da observação L disse ao seu colega P que ele poderia contar com sua ajuda para o que ele precisasse, não se restringindo apenas ao jogo.

- Adotar estratégias de design de nível.

Durante o processo de desenvolvimento de um jogo é possível projetar níveis em um jogo. Como visto no capítulo 3 *Jogos eletrônicos,* os níveis são subdivisões dentro do jogo que podem ajudar ao jogador a melhorar seu modo de jogar gradativamente (Novak, 2010). O design de nível também é importante, porque através dele podem ser elaboradas estratégias para se manter um fluxo constante no jogo (Novak, 2010). Outro aspecto importante para garantir um fluxo no projeto de novos jogos é projetá-lo segundo o conceito abordado por Amresh e Okita (2010) sobre progressões linear, circular ou radial, como abordadas no capítulo 2 *A Mansão de Quelícera*.

- Adotar métodos e técnicas projetuais que estimulem um conjunto de habilidades específicas no jogo.

Como visto no capítulo 5 *O campo fala*, Järvinen (2008) propõe um método projetual, onde são integradas habilidades cognitivas (como por exemplo, raciocínio espacial) e habilidades físicas e psicomotoras (como por exemplo, velocidade de movimento) empregando-as em uma mecânica de jogo. Deve-se analisar jogos já existentes percebendo as habilidades requeridas e posteriormente, criar o jogo tendo um conjunto de habilidades desejadas e projetando, em função destas, suas metas e mecânica de jogo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

- Testes de jogabilidade.

Como visto no capítulo 3 *Jogos eletrônicos*, Fullerton e outros (2004) defendem o teste de jogabilidade contínuo e iterativo de avaliação e revisão, que deve ser processado em duas etapas, a interna (pela equipe desenvolvedora) e a externa (com pessoas externas à equipe e também com o público alvo do jogo). Cada bateria de testes irá constatar questões que deverão ser reavaliadas e modificadas pela equipe em um processo contínuo e iterativo evitando o surgimento de questões que possam mudar o jogo radicalmente. O processo com pessoas externas à equipe também é fundamental para se perceber o que não ficou claro para o jogador. Para que os testes tenham validade é preciso que a equipe acompanhe-o diretamente analisando as dificuldades, êxitos e comportamento do jogador.

- Flexibilidade na execução do jogo.

A flexibilidade do modo de jogar pode possibilitar estratégias auxiliares para o jogador ativando seu raciocínio e gerando rapidez na tomada de decisões. Como visto na observação de campo da presente pesquisa, uma estratégia surpreendente dos alunos foi a de mudança de personagem. Isto não era previsto no projeto do jogo, mas algumas estratégias podem ser projetadas para compor o jogo.

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.

- Incluir o professor no processo de desenvolvimento do jogo.

Um requisito fundamental para se fazer um jogo para fins pedagógicos é a inclusão do professor no processo de desenvolvimento do jogo. O desenvolvimento do jogo *A Mansão de Quelícera*, foi coordenado pelo prof. Dr. Antonio Vargas, juntamente com uma equipe de alunos de graduação e pós-graduação do depto. de Artes Plásticas da UDESC. Além da própria equipe de Casthália já ser composta por especialistas e professores de artes, eles também reuniram professores de escolas para que estes dessem sua opinião de como o jogo poderia ser trabalhado em sala de aula e sobre as

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

problemáticas do ensino de artes para o público infanto-juvenil. O ponto forte desta discussão foi compreender as necessidades do professor de artes e incorporar alguns destes elementos ao jogo eletrônico, que serviria de material de apoio didático para professores. A principal preocupação da equipe de Casthália foi incorporar estes elementos sem prejudicar a questão do entretenimento.

- Equilibrar conteúdo e entretenimento no jogo com fins pedagógicos.

Este talvez seja o maior desafio ao se produzir um jogo para fins pedagógicos. Pensando nesta problemática a equipe de Casthália utilizou a estrutura de jogos de RPG para garantir o entretenimento ao jogador, porém, segundo a entrevista concedida por Bittencourt (2010) isto não foi suficiente. Foi quando a equipe decidiu incorporar os desafios para dar mais dinâmica ao jogo equilibrando com momentos em que o jogador teria que desacelerar o olhar para buscar pistas e compreender a narrativa guia da mansão.

- Situações de aprendizado devem ser inseridas ludicamente no jogo.

Muitas imagens relacionadas à história da arte foram trabalhadas nos cenários e desafios da mansão e promoveram um aprendizado lúdico da garotada.

- O conteúdo didático pode ser apresentado em um site de apoio

Para que o jogador possa ter a oportunidade de descobrir o conhecimento específico relacionado ao jogo ele pode ser motivado a buscá-lo em um site de apoio que contenha a informação específica do conteúdo trabalhado no jogo.

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.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

6.3
Expandindo os horizontes

Depois de observar e analisar o jogo foi possível vislumbrar um aspecto que não tinha sido contemplado no início da presente pesquisa: o jogo *Mansão de Quelícera* como um objeto de ensino-aprendizagem e a relação do professor com o mesmo.

Figura 98 – *Print screen* do Site de Apoio ao Educador (Casthália)[64]

O desenvolvedor deixou disponível no *Site de Apoio ao Educador,* um guia completo de um vasto conteúdo que pode ser explorado pelo professor[65] (Figura 98). Porém, houve um cuidado demasiado, por parte do desenvolvedor, em não fornecer regras de uso para os educadores, para que não parecesse uma imposição, tolhendo a liberdade e criatividade dos mesmos. Então como utilizar o jogo como objeto de ensino-aprendizagem?

No *Site de Apoio ao Educador* há apenas um exemplo de uso, que é o caso do documento *Caras e caretas*, atividade de pesquisa realizada em 2005 pela professora Débora Gaspar, do Colégio de Aplicação da UFSC. Porém ele não traz um esclarecimento de como utilizá-lo, pois ele foi explorado indiretamente para conseguir um objetivo muito específico, que era estimular os alunos a utilizar a técnica do retrato.

A falta de exemplos de uso pode fazer com que os professores se sintam tolhidos em sua capacidade de gerir esse jogo, afinal as possibilidades são tantas que ele fica perdido sem saber por onde começar.

Como visto no capítulo anterior, a entrevistada revelou o que o estúdio de criação imaginou para utilização do jogo em sala de aula, mas não documentou esse aspecto 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. (Bittencourt, 2010).

[64] Disponível em: < http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm> Jan, 2011.
[65] Ao falar do Professor neste capítulo incluo também pais ou responsáveis.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

De acordo com pesquisa realizada no Laboratório Interdisciplinar Design-Educação (LIDE) da PUC-Rio sob o jogo Multi-Trilhas, foi observado que os professores se sentem sem idéia do que fazer com o referido jogo, pois não há nenhum exemplo de uso. O jogo é tão cheio de possibilidades que eles ficam sem saber por onde começar. Ao ter um exemplo de uso, o professor pode utilizá-lo até que ele se aproprie daquele objeto, tendo suas próprias conclusões de que melhor maneira ele pode explorá-lo.

Como sugerido pela desenvolvedora no capítulo anterior, para complementar a estratégia do jogo utilizado em sala de aula, ele deveria ser jogado previamente pelo aluno em casa. Ao jogar posteriormente na escola, o aluno teria informações adicionais sobre o conteúdo que o professor escolheu desenvolver e que estivesse presente no visual do jogo. Esse expediente facilitaria, ainda, o esclarecimento de dúvidas que o aluno tivesse sobre o conteúdo, pistas, desafios do jogo.

Percebi durante a observação de campo da presente pesquisa, que os jogadores passavam por algumas dificuldades que poderiam ter sido superadas com facilidade, se eles tivessem um conhecimento formal de história da arte. Como exemplo, posso citar o mecanismo que abre uma passagem secreta, no momento em que o jogador coloca um objeto dentro de um quadro. Para quem conhece história da arte, o quadro seria facilmente identificado.

O professor também poderia aproveitar esta aula em particular, para promover a interação entre os alunos fazendo-os compartilhar suas experiências de jogar e os "macetes" que aprenderam no jogo.

Em diversos momentos da observação dos testes do jogo, constatei que a interação colaborativa contribuiu muito para um melhor entendimento da narrativa guia do mesmo. Muitos aspectos da jogabilidade da Mansão só foram possíveis porque a informação para a solução de problemas foi compartilhada entre os colegas que conseguiram superá-los. E em outros momentos os jogadores se uniam em busca de pistas que apoiassem a solução de seus problemas.

O professor pode explorar este aspecto colaborativo do jogo para que as crianças tenham isso como um hábito e que pode ser aplicado em outras situações de ensino-aprendizagem, não se restringindo apenas àquele objeto.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

Mudanças para o jogo online

Uma das mudanças sugeridas pela desenvolvedora e relatada no capítulo 5 *O campo fala*, seria disponibilizar o jogo online. Com o jogo disponível na *web* os alunos poderiam facilmente jogá-lo em casa antes de ter a aula específica sobre o mesmo na escola. O fato de jogar em casa deixaria o jogador mais tranqüilo para se ambientar e progredir com mais facilidade sem ter aquele sentimento de competição entre colegas de sala de aula. Sobre isso, testei informalmente com uma garota de 11 anos para observar como ela reagiria ao jogo sem ter nenhum colega jogando por perto, configurando informalmente uma espécie de teste. Podemos chamá-la de M. Ela tem 11 anos e frequenta escola particular. Assim como os alunos que fizeram parte da observação de teste, ela também não teve aulas de história da arte antes da experiência. Deixei-a jogar e fiquei ao lado dela observando-a. Ainda que de maneira informal, pois esta sessão não foi devidamente registrada, percebi uma grande diferença no seu comportamento em relação aos alunos que participaram do teste da presente pesquisa. Ela ficou o dia todo jogando e não aparentava ansiedade. Ela escolheu a personagem Vivian e passou por diversos ambientes da Mansão. Teve diversas dificuldades que também foram constatadas nos testes realizados na presente pesquisa, como no jogo das facas, por exemplo.

O que percebi de diferente, na maneira como M jogou, em relação aos alunos observados, é que ela não teve a mesma ansiedade que os alunos tiveram na escola. Outra grande diferença é que ela permaneceu todo o jogo com a mesma personagem, enquanto que os alunos que participaram do teste mudavam de personagem a todo instante. Ela conseguiu coletar os dois prêmios da Vivian, mas morreu no labirinto, último obstáculo antes de finalizar o jogo. M ainda tentou ultrapassar o labirinto por mais duas vezes e depois desistiu. Foi nesse momento que avisei a ela que os outros personagens têm diferentes objetivos no jogo e finais diferentes também. Ela ficou empolgada e resolveu jogar novamente. Desta vez ela utilizou a personagem Joel e conseguiu vencer o jogo com mais facilidade. Tudo isto aconteceu num período de cerca de cinco ou seis horas.

Para o aluno jogar apenas em casa, mesmo considerando que ele estará em um ambiente mais tranquilo e menos competitivo, provavelmente ele não irá perceber de imediato as variações do jogo para cada personagem. Isso tem dois aspectos: por um lado, ele estará mais concentrado nas possibilidades da personagem que escolheu; por outro lado, poderá sub-explorar o potencial do jogo. Essa questão merece atenção por parte dos desenvolvedores quanto a análise do jogo e de sua disponibilização online.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

6.4
Desdobramentos da pesquisa: outras vertentes de reflexão

O objeto de estudo da presente dissertação foi projetado inicialmente para uma experiência estética do público jovem e posteriormente, junto com sua maturação, foi se tornando um jogo de entretenimento e de fins pedagógicos.

Além dessa finalidade inicial, existem também outras possibilidade de utilização do jogo. Ressalto aqui algumas delas, mas com a consciência de que podem ser encontradas muitas outras formas de explorar o jogo, que dependem do repertório de cada pessoa que dele se apropria.

Percebi, durante as sessões de observação, que o jogo também possibilita a pesquisa da sexualidade infantil, podendo ser observada e eventualmente trabalhada por psicólogos e professores. Esta questão da sexualidade infantil foi discutida durante as aulas de Psicologia da Educação, do depto. de Educação da PUC e um dos problemas abordados em relação à pesquisa da sexualidade infantil é a difícil comunicação verbal das crianças ao abordar este tipo de assunto e como abordá-lo. Utilizando-se um instrumento lúdico como o jogo isto seria muito mais fácil de ser aplicado em observações sobre a sexualidade infantil. Por exemplo, ao realizar a entrevista semi-estruturada com os alunos, surgiu o assunto do desafio da forca:

A – Aí! Ai, caraca! – Esse aqui ó (quadro na biblioteca), tem um desafio pra desvendar o nome dos artistas.

A – É muito engraçado! Você tem oito chances, quanto mais você erra, mais ela fica pelada. (risos)

O jogo também pode ser utilizado por psicólogos que queiram testar a questão da persistência em seus pacientes, principalmente durante os desafios e assim, avaliar o grau de desistência destes.

Baseada na experiência de campo com o jogo *A Mansão de Quelícera,* observei que ele pode ser utilizado tanto por professores como por psicólogos para analisar o grau de hiperatividade e déficit de atenção (Villar, 1998) de crianças ou adolescentes. Para jogar a Mansão é preciso ter atenção ao cenário carregado de detalhes e eleger suas ações. O percurso do jogador pode ser observado em relação a estes quesitos específicos para se obter um comparativo entre os mesmos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA

Enfim, com tudo que foi observado e investigado durante a presente pesquisa, foram apresentadas as minhas considerações finais, porém, de forma alguma isto esgota as possibilidades de pesquisa e uso deste jogo eletrônico. Segundo minha opinião, ele é muito rico ludicamente e, segundo observações realizadas durante o discorrer da análise de campo, possui uma boa aceitação por parte da garotada.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0912500/CA