

## 6

### Considerações finais

Neste trabalho, rotulamos o movimento estudantil Rio PUC Games como um fenômeno. Defendemos o uso de tal expressão, pois acreditamos que se trata de algo verdadeiramente extraordinário, fora do comum, que despertou nossa curiosidade e se mostrou digno de investigação. Iniciativas vindas de estudantes não são raras nas escolas: há grêmios, clubes, grupos de estudo, diretórios, centros, coletivos, associações e muitas outras; portanto, a vontade espontânea em se reunir, por si, não qualifica este movimento como um fenômeno. Para nós, o que há de extraordinário na RPG é seu ambiente plural, construído com resiliência e mantido por competência. É um grupo que começou como um coletivo de “exilados acadêmicos”, buscando os bolsões de “sonhadores com jogos” espalhados pelo *campus* e os acolhendo; que precisou conquistar a confiança de discentes e docentes em direção a uma jornada de aprendizado mais profunda e continuada, empregando uma nova energia para construir seu próprio caminho.

Tal energia – potente – entendida, por alguns, como “rebeldia” – um distúrbio nas fundações e processos já estabelecidos e em prática na instituição – tem se mostrado necessária como forma de dar um movimento renovado à Universidade. Por paixão e com (muito) trabalho, conquistaram espaço, gozaram de prestígio e inspiraram uma legião.<sup>373</sup> Este conjunto de jovens audaciosos não apenas representa uma iniciativa relevante no que se refere à formação dos futuros desenvolvedores de jogos, mas também um fértil campo de estudos sobre novas práticas de construção de conhecimento.

---

373 Uma das conquistas mais recentes foi a participação na *Game Developers Conference* (GDC) de 2019 com a palestra *10 Lessons Learned About Establishing and Academic Group as Students*, parte do *Game Career Seminar* do evento.

Isto posto, suas contribuições não se restringem apenas às jornadas acadêmicas de seus alunos-membros. No âmbito pessoal, como docente e professor-mentor deste grupo, são nítidas as influências da RPG quando exerço *meu* ofício. Hoje reconheço a importância de se preservar a liberdade de escolhas dos educandos e de nunca subestimar o que são capazes de alcançar. Também percebo que não há lugar para vaidades quando trabalhamos em um contexto em que os educandos são os protagonistas de seus percursos, pois nestas circunstâncias é preciso negociar, ceder e compartilhar as responsabilidades. Observo que a prática de ensinar deve ser como uma “moldura”, não como uma “caixa”. Quando “prendemos” os nossos educandos em caixas, impomos limites arbitrários e não damos liberdade para que descubram novos caminhos, para além do oferecido. E para colocá-los em uma caixa é fácil: basta termos um papel centralizador e autoritário, alimentando a ilusão de que conhecimento apenas se transmite, não se constrói. No momento em que tratamos a prática como um “processo de emolduramento”, estamos oferecendo aos educandos diferentes perspectivas; é concedida liberdade para que, dado o primeiro enquadramento pelo educador, esta moldura seja reposicionada de acordo com os interesses identificados. Na medida em que a caixa é estanque, a moldura é dinâmica e, mais importante, ela está sob controle compartilhado do educador e do educando. Em vez de passivos, os educandos passam a ser ativos.

Assim, o papel centralizador transforma-se em conciliador; o autoritarismo em autoridade. Para Paulo Freire (2018), ensinar exige bom-senso, ou seja, saber a diferença entre autoridade e autoritarismo, licença e liberdade. A construção do bom-senso, segundo o autor, vem de um treinamento metódico da indagação, permitindo maior eficácia na curiosidade e maior crítica no próprio bom-senso. Desta forma, é preciso trabalhar a liberdade criticamente: “O fundamental é que professor e alunos saibam que a postura deles, do professor e dos alunos, é dialógica, aberta, curiosa, indagadora e não apassivada, enquanto fala ou enquanto ouve” (p. 83). Graças à vivência com a Rio PUC Games, o desenvolvimento da autonomia – através de uma liberdade crítica e responsável – vem norteando a minha prática docente.

A própria matéria com a qual a RPG lida – jogos – é, em si, um universo complexo, visitado por muitos pensadores e praticantes há inúmeras décadas. Logo, nosso primeiro esforço de pesquisa foi desvendar como se deflagram os interesses pelos jogos e pelo jogar. Como vimos, o historiador Johan Huizinga (1938/2001) defendeu que a civilização humana foi, historicamente, acompanhada e marcada pelos jogos: nossos rituais eram jogos sagrados; a poesia, um jogo de palavras; nos jogos foram criadas regras e convenções tanto para as guerras, quanto para a aristocracia; por nosso impulso lúdico tocamos instrumentos e dançamos; assim, nossa cultura “surge no jogo, e enquanto jogo” (HUIZINGA, 2001, p. 193, grifos no original). Tal impulso lúdico – ou espírito lúdico, como definimos – é derivado do que chamamos de *facultas ludendus*: nossa faculdade de construir um mundo poético, paralelo ao mundo natural, por meio de uma linguagem que não é a das palavras, mas das performances. Isto posto, os artefatos que tal espírito cria – jogos, brinquedos, brincadeiras e rituais – estão em um movimento contínuo de significação que transforma suas funções sociais com o passar das gerações.

Em suas manifestações mais recentes, os jogos digitais são percebidos como objetos procedurais, cujas interações são baseadas em regras e processos mediados por rotinas computacionais. Ian Bogost (2007) sugere que seu apelo persuasivo está na *forma* como nos fazem interagir, não necessariamente no conteúdo que oferecem, nos permitindo então compreender como as coisas funcionam – uma maneira de significar o mundo através do que chama de “retórica procedural”. Complementarmente, para Steven Johnson (2005) os jogos digitais são deliberadamente construídos para explorar nossas capacidades naturais de sondagem e telescopia – ações que desenvolvem nossa habilidade de tomar decisões, sejam elas de curto ou longo prazo, a fim de dar sentido e ordem ao ambiente. Desta forma, a agência oferecida pelos jogos é intrinsecamente prazerosa dado o senso de empoderamento concedido aos jogadores quando convidados a manipular a realidade (da partida), seja através da exploração ativa de suas regras e objetivos, ou pelo estímulo à organização hierárquica dos mesmos visando uma recompensa futura.

A partir dos anos 1960–70, com o avanço da eletrônica e microcomputação, estas interações digitais prazerosas começaram a ser exploradas comercialmente. Hoje, temos uma indústria internacional de jogos que se apresenta como a mais lucrativa no ramo do entretenimento.<sup>374</sup> Tamanho império foi consolidando o que classificamos como o modelo clássico de publicação, em que os criadores precisam passar pelo crivo de empresas publicadoras (*publishers*) para que transponham barreiras de ordem financeira, mercadológica e tecnológica. Sob muitos aspectos, mostramos que tal relação inibiu a exploração criativa do meio, tornando-se previsível e até instituindo práticas predatórias para os consumidores finais. Graças ao avanço da Internet, um movimento de contracultura ganha espaço na transição para o terceiro milênio: os jogos autopublicados, também conhecidos como *indies*. Este novo modelo de publicação conectou criadores às lojas virtuais, diretamente, minimizando – ou até erradicando – a mediação das publicadoras. Conseqüentemente, o tradicional papel das *publishers* foi revisitado no intuito de acomodar esta quebra de paradigma, interferindo menos nas decisões criativas, mas sem abrir mão do suporte no desenvolvimento e pós-lançamento.

No Brasil identificamos que a maioria considerável dos estúdios trabalha com o modelo de autopublicação (SAKUDA *et al.*, 2018, p. 57), dependendo de recursos financeiros próprios, ou de iniciativas governamentais – como editais (*ibid.*, p. 77). Isso significa que a indústria nacional de jogos digitais, apesar de estar em expansão, ainda se caracteriza como uma em seus estágios iniciais de formação (*ibid.*, p. 11). Buscando internacionalização, não são poucas as produções brasileiras que conseguem exposição positiva fora do país; há estúdios de vários cantos de nosso território que estão conseguindo, lentamente, colocar o Brasil no cenário de desenvolvimento *indie* – o que é inspirador, especialmente àqueles que começam suas jornadas de formação profissional.

---

374 Segundo projeções da empresa Newzoo, em 2018 jogadores ao redor do mundo gastarão cerca de US\$138 bilhões com jogos digitais. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>>. Acesso em: 26/02/2019.

Não são poucas as ofertas de ensino superior voltadas para a formação em desenvolvimento de jogos no país. Através desta investigação constatamos que há ênfase excessiva na capacitação técnica voltada para a confecção de conteúdo audiovisual e programação de sistemas, em contraste ao pouco oferecido no tocante aos aspectos do design de jogos – à práxis da retórica procedural – e empreendedorismo – este fundamental para a consolidação da indústria brasileira. Apesar de algumas semelhanças curriculares entre as escolas nacionais e internacionais, fica claro que a falta de aproximação entre as empresas brasileiras e as instituições de ensino (*ibid.*, p. 72) é resultado de uma indústria imatura, possivelmente prejudicando sua sobrevivência saudável a longo prazo caso continue menosprezando o intercâmbio entre estas esferas – e é justamente o oposto aquilo que ocorre nas escolas fora do país.

A Rio PUC Games não tem a audácia de se considerar a solução definitiva para a maturação do cenário brasileiro, mas a humildade de apresentar-se como uma das alternativas possíveis para transformarmos, responsável e positivamente, as atitudes e responsabilidades daqueles que um dia sonham em fazer parte deste ofício. Mesmo sem contar com um espaço físico próprio e ainda que dependentes do trabalho voluntário dos membros, a RPG conseguiu adotar inúmeras práticas que, juntas, formam um ambiente sadio para o estudo e desenvolvimento de jogos dentro da esfera acadêmica – embora sejam considerados como um movimento estudantil independente. Seus ciclos projetuais remotos baseados em Scrum, *quests*, Banco de Cérebros, Baú da RPG, Assembleias Gerais, reuniões de *postmortem*, eventos, troca entre pares e tutoria dos professores-mentores proporcionam um percurso híbrido de construção de conhecimento que alterna experiências on-line e presenciais; individuais e coletivas; autônomas e assistidas. Para os alunos envolvidos, a experiência Rio PUC Games tem oferecido um laboratório que não apenas desenvolve suas habilidades técnicas e sociais, mas também uma visão crítica e atual dos desafios que os aguardam logo após concluírem suas trajetórias e forem lançados ao mercado de trabalho.

Como perspectivas futuras deste estudo, entendemos que há muitas novas frentes de investigação possíveis, que trariam importantes contribuições à área de educa-

ção, em especial, ao ensino de jogos. Por exemplo, sabe-se que existem grupos estudantis análogos à Rio PUC Games em outras instituições de ensino (como UFRJ, CEFET/RJ, IFRJ, PUCPR, entre outras) – cada um organizado à sua maneira – e a própria RPG já começou a mapear estas iniciativas em uma esfera regional (universidades do Rio de Janeiro), articulando-se para criar uma comunidade de equipes universitárias de desenvolvimento de jogos. Há interesse de nossa parte investigar e colaborar no avanço deste novo ecossistema, especialmente por tratar diretamente da formação dos futuros profissionais da área. Seria, então, a estrutura organizacional da RPG algo replicável em outras escolas? Uma outra frente interessante seria relativa à investigação da atuação profissional dos egressos da RPG. Considerando-se que os fundadores e a primeira geração de membros estão recém-formados ou em vias de se formarem, reconhecemos que seria também muito valioso pesquisar como estes egressos estão chegando ao mercado de trabalho: estão atuando na área de jogos? Em quais funções? Montaram as suas empresas, ou foram contratados? Continuam no Brasil, ou estão no exterior?

Por fim, nosso compromisso com a Rio PUC Games é um de longo prazo; assim sendo, pretendemos continuar contribuindo para o aprimoramento de seu modelo de gestão, sua identidade organizacional, seus processos de trabalho, seu vínculo com a Universidade, seu legado e, em última instância, suas práticas de construção de conhecimento. É imperativo que se estimule o ciclo de construção do novo, especialmente no âmbito educacional. O fenômeno Rio PUC Games deve continuar inspirando, transpirando e renovando o espírito lúdico dos desenvolvedores de jogos.