Games, infância e mitos: os jogos eletrônicos do PIB Mirim[1]

Aline Rebouças Azevedo Soares[2]
Carmen Luisa Chaves Cavalcante[3]
Universidade de Fortaleza – UNIFOR, Fortaleza, CE

RESUMO

Este trabalho objetiva a análise dos games do PIB Mirim[4] e faz parte do projeto MUVIC[5], idealizado e coordenado pela Profª. Drª. Carmen Luisa Chaves Cavalcante, da Universidade de Fortaleza - Unifor. Durante a composição deste artigo, foi realizado levantamento bibliográfico acerca dos conteúdos: aspectos culturais dos games (Mirna Pereira e Lucia Santaella), estudos sobre mitos (Mircea Eliade e Joseph Campbell), aspectos culturais e antropológicos dos jogos (Johan Huizinga e Roger Caillois), para relacioná-los com infância e atividades lúdicas (Jean Piaget). No diálogo com estes autores, dentre outros, constatou-se que os jogos do PIB Mirim, apesar de apresentarem uma proposta socioeducativa, não exploraram o quanto poderiam a influência dos mitos nas culturas indígenas. O estudo, porém, foi relevante no direcionamento de propostas para a criação de um game com temática indígena.

PALAVRAS-CHAVE: mitos; infância; games; cultura indígena

Introdução

O homem, sob muitos aspectos, é movido por atividades que instigam emoções. A busca e vivência do lúdico parecem compor a sua existência, seja na leitura de um romance, de uma revista em quadrinhos, a se ver um filme ou jogar videogame. Nestas experiências, ele "sai do mundo real" e transporta-se, com sua capacidade imaginativa, a uma realidade inventada para, depois, regressar à sua própria, dando-lhe outra dimensão e, por muitas vezes, reconstruindo-a. Experimentar mundos inventados redimensiona e transforma a perspectiva do nosso cotidiano. Esta manifestação do imaginário humano persiste em nossa sociedade ocidental, considerada tão racional, científica e evoluída em termos de tecnologias de produção. Talvez parte desse desenvolvimento tecnológico se deva justamente ao imaginário humano – essa capacidade única de abstração; de criar e viver experiências lúdicas que podem ressignificar o "real".

O jogo, segundo Huizinga, precede a cultura e o próprio homem: "O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade

[1] Trabalho apresentado no Intercom Junior - IX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
[2] Bolsista de Iniciação Científica do MUVIC – Museu Virtual do Índio Cearense, pela Funcap – Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico.
[3] Professora Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, coordenadora do MUVIC e orientadora deste trabalho.
[4] Povos Indígenas no Brasil – www.pibmirim.socioambiental.org
[5] Museu Virtual do Índio Cearense – www.muvic.com.br

lúdica. (...)". (HUIZINGA, 1938, p.03). Dessa forma, o game[6] pode ser visto como parte do desenvolvimento cultural, das relações sociais e dos modos de vida, pois se os jogos sempre estiveram presentes na história das mais diversas civilizações, a evolução tecnológica que o Ocidente testemunhou e que ganhou significativo impulso a partir advento da Revolução Industrial chega ao século XXI com inovações que mudaram drasticamente as condições de trabalho e relacionamentos de grupos, alterando, consequentemente, as formas de exercer atividades lúdicas.

Já para Caillois (1990), o jogo em si não tem finalidade produtiva e não gera lucros, constituindo-se numa atividade puramente recreativa. Com o passar do tempo e o advento cada vez mais intenso do game, este conceito se altera, pois temos hoje um mercado aquecido que gira em função desta forma de entretenimento: há empresas e pessoas ganhando (muito) dinheiro desenvolvendo e comercializando games; temos jogos eletrônicos que contêm propostas educativas para as crianças; temos o cinema produzindo filmes baseados em games e vice-versa e diversos brinquedos e acessórios lançados no mercado – bonecos de personagens, cadernos, lancheiras, etc, disponíveis no comércio.

O game é considerado híbrido, pois se constitui pela formação de uma espécie de amálgama de tecnologias, mídias e áreas do conhecimento que o precederam (televisão, cinema, computador, literatura, artes, dentre outros). Enquanto objeto de estudo acadêmico, permeia diversas linhas de pesquisa e vem, cada vez mais, solidificando espaço na cultura do século XXI.

> Toda e qualquer forma expressiva tem inúmeros caminhos e descaminhos, mas o game, por sua natureza participativa, parece ter ainda mais alguns. Mesmo quando encaramos um universo mais restrito de games, é possível analisá-lo sob diversos enfoques. (...) Assim, há enfoques voltados à parte técnica, de programação e game design; há os que estudam o impacto dos games na sociedade, nas crianças, nos adolescentes, na educação, na violência, nas fobias, na cognição; há os que estudam a ontologia do game... (...) Cada uma dessas manifestações carrega em si características particulares que, muitas vezes, se negam mutuamente e que devem ser analisadas com vagar para que se possa sobre elas dizer algo minimamente pertinente. A maioria delas traz algo tão incrivelmente novo que estamos apenas começando a tatear nosso caminho até elas – até porque, no momento mesmo em que escrevo estas linhas nascem novos jogos, novas práticas, novas tecnologias (GOMES, 2008, p.18).

É diante da perspectiva de que este híbrido pode constituir-se numa importante ferramenta da educação que o MUVIC – Museu virtual do Índio Cearense pretende desenvolver um game infanto-juvenil com temática indígena cearense. Os trabalhos realizados pelo projeto

[6] Neste trabalho, os termos "games", "videogame" e "jogos eletrônicos" são utilizados como sinônimos para designar os respectivos softwares de entretenimento compatíveis com os suportes e mídias que conhecemos: computadores domésticos, aparelhos de celular, *tablets* ou equipamentos produzidos especificamente para a finalidade do jogo, que são acoplados no aparelho televisor – os conhecidos *vídeos-game*, como o *Playstation*, por exemplo.

consistem no mapeamento desses povos, no levantamento, catalogação e disponibilização de material publicado acerca da cultura do índio cearense e conteúdos afins, bem como a disseminação desta cultura por meio de seu portal e produções vinculadas a culturas indígenas do Ceará: documentários, entrevistas, fotos, matérias jornalísticas, etc.

Como parte do processo de criação deste game, optou-se pela realização de um prévio levantamento de jogos eletrônicos disponíveis na Internet que abordassem a temática indígena. Assim, localizamos o site do PIB Mirim[7], que nos chamou atenção por oferecer uma proposta socioeducativa a crianças acerca da cultura indígena brasileira, valendo-se do lúdico e de linguagem acessível ao público-alvo, além de criar e manter canais de comunicação com pais/responsáveis e professores por meio do próprio site.

1 O lúdico e os mitos

Desde os primórdios, a humanidade demonstrou tendência, vontade e prazer em inventar e contar histórias. Foi desta tradição oral que grandes mitos nasceram e se eternizaram na cultura das mais diversas civilizações. Havia e ainda persiste nesse costume dos índios – principalmente os que têm pouco contato com o homem branco e não assimilaram a mitologia judaico-cristã – algo além de tentativas de explicar as origens de fenômenos naturais (atribuindo-se, muitas vezes, à manifestação de um deus ou entidade) ou da transmissão de um conhecimento importante para a segurança e sobrevivência do grupo: não adentrar em determinados territórios, identificação das melhores áreas de caça, como fazer e manipular determinados instrumentos – armas e demais utensílios, etc.

Os indivíduos sentiam (e até hoje sentem) prazer em exercitar o imaginário, criando e disseminando histórias que, além de geralmente virem com uma "lição de moral" aos mais novos, como o infortúnio de alguém que ousou contrariar a vontade de um deus – que aponta para a importância de obedecer a determinadas normas estabelecidas em um grupo social –, também entretinham os adultos.

> Nos primórdios, a narrativa tinha a finalidade de manutenção da sobrevivência (alertar sobre perigos, transmitir conhecimento, onde há alimento, etc.), mas também tinha finalidade lúdica. Quando se sentiam seguros, os grupos humanos reuniam-se e contavam anedotas, aventuras e, a partir da construção dessas narrativas, inventavam heróis, vilões, mitos, crenças, lendas, etc. (RANHEL, 2009).

[7] A equipe responsável pela criação e manutenção do site do PIB Mirim foi contatada por email, no qual se perguntou sob que critérios os jogos eletrônicos foram desenvolvidos. Até o momento da finalização deste artigo, não houve resposta por parte deles.

Quando falamos de culturas indígenas, vale frisar que é comum presenciar um modo de vida intrinsecamente ligado aos seus mitos, relação que, em muitos casos, o passar do tempo não conseguiu dissolver (pelo menos não de todo). Portanto, não é difícil encontrar comunidades indígenas brasileiras que ainda hoje oram para os mesmos deuses de seus ancestrais e fidelizam a cosmogonia de rituais antigos, ainda que seus membros, em muitos casos, façam uso de recursos considerados próprios do "homem branco", como computadores, roupas sintéticas e aparelhos celulares, por exemplo.

Utilizamos como referência a perspectiva de Eliade (1992) sobre uma definição para os mitos. O autor apresenta este termo como uma narrativa mágica que relata o princípio das coisas – dos elementos que compõem o grupo social que o conta e do seu próprio universo. O mito, assim, nos relata uma cosmogonia sobrenatural.

Já para Campbell (1990), existem os mitos que falam do potencial do espírito humano e os que discorrem sobre as respectivas sociedades desses mitos:

> (...) Os mitos são metáforas da potencialidade espiritual do ser humano, e os mesmos poderes que animam nossa vida animam a vida do mundo. Mas há também mitos e deuses que têm a ver com sociedades específicas ou com as deidades tutelares da sociedade. Em outras palavras, há duas espécies totalmente diferentes de mitologia. Há a mitologia que relaciona você com sua própria natureza e com o mundo natural, de que você é parte. E há a mitologia estritamente sociológica, que liga você a uma sociedade em particular. Você não é apenas um homem natural, é membro de um grupo particular (CAMPBELL, 1990, p. 37).

Campbell (1990) aborda mitos de diversas civilizações, situadas em todo o globo, a partir de seus elementos comuns. Suas análises nos mostram que quando conseguimos extrair de mitologias distintas aspectos que dizem respeito a determinadas épocas e costumes característicos das sociedades em que foram concebidas, vamos ter mensagens universais e atemporais sobre a condição humana. Poderemos encontrar, assim, um horizonte que nos indica a possibilidade de descobertas acerca de nós mesmos e de nosso papel enquanto seres sociais.

> A mitologia lhes ensina o que está por trás da literatura e das artes, ensina sobre a sua própria vida. É um assunto vasto, excitante, um alimento vital. A mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para as responsabilidades do adulto, da condição de solteiro para a de casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos. Todos têm a ver com o novo papel que você passa a desempenhar, com o processo de atirar fora o que é velho para voltar com o novo, assumindo uma função responsável (CAMPBELL, 1990, p.25).

Dessa forma, podemos afirmar que o que tem caráter primitivo não necessariamente encontra-se extinto, ainda que incorporado a outras práticas mais específicas de tempos atuais.

Vale ressaltar que, ao fazer referência a grupos sociais de tempos primórdios, de forma alguma existe a intenção de colocá-los como detentores de uma cultura inferior ou mesmo atrasada. Utilizamos o termo "primitivo" como sinônimo de primordial, primevo, aquilo que remete à ancestralidade humana.

Todavia, o homem do século XXI, que muitas vezes se considera isento de religiosidade, também carrega em si a herança de símbolos sagrados. Nossa sociedade encontra-se repleta de ritos a-religiosos que envolvem o indivíduo numa atmosfera dotada de aspectos místicos, difíceis de serem definidos, mas que o faz sentir-se parte de uma cosmogonia.

> (...) A maioria dos 'sem-religião' ainda se comporta religiosamente, embora não esteja consciente do fato. (...) O homem moderno que se sente e se pretende a-religioso carrega ainda toda uma mitologia camuflada e numerosos ritualismos degradados (...) os festejos que acompanham o Ano Novo ou a instalação numa casa nova apresentam, ainda que laicizada, a estrutura de um ritual de renovação. Constata-se o mesmo fenômeno por ocasião das festas e dos júbilos que acompanham um casamento ou o nascimento de uma criança, a obtenção de um novo emprego ou uma ascensão social, etc. (ELIADE, 2001, p.166-167) (grifo do autor).

Os mitos nos falam sobre a importância de enfrentarmos desafios que se apresentam em nosso caminho, para que possamos amadurecer e construir nosso lugar no mundo; e os ritos sagrados garantem as atualizações destes mitos, lembrando-nos de sua relevância (Eliade, 2001). Assim, cada nova geração humana pode encontrar neles as mensagens e os sentimentos que falam desta renovação que precisamos permitir acontecer em nós, para nos tornamos aptos a abraçar nossa verdadeira função enquanto indivíduos e enquanto sociedade. Este seria o legado dos mitos, segundo Campbell (1990): um horizonte que podemos seguir.

2 O Site e os Games do PIB Mirim

O site do PIB Mirim pode ser considerado como uma seção do site PIB – Povos Indígenas do Brasil[8], que, por sua vez, compõe as iniciativas do ISA – Instituto Socioambiental[9] – entidade sem fins lucrativos qualificada como Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (Oscip) desde 2001. Tem como finalidades "defender bens e direitos sociais, coletivos e difusos relativos ao meio ambiente, ao patrimônio cultural, aos direitos humanos e dos povos", buscando "propor soluções integradas a questões sociais e ambientais".[10]

O PIB, que compõe o portal do ISA, foi desenvolvido "com o propósito de reunir verbetes com informações e análises de todos os povos indígenas que habitam o território

[8] www.pib.socioambiental.org
[9] www.socioambiental.com.org
[10] Citações retiradas do site da instituição.

nacional, além de textos, tabelas, gráficos, mapas, listas, fotografias e notícias sobre a realidade desses povos e seus territórios (...)".[11]

O PIB Mirim, nesse contexto, poderia ser considerado como uma "versão PIB para crianças". O site disponibiliza informações acerca de algumas tribos indígenas que habitam diversas regiões do país – Yanomami (RR/AM), Karajá (GO/MT/PA/TO), Matis (AM), Ashaninka (AC/Peru), dentre outras –, apresentando costumes, práticas de artesanato das mulheres, formas de aprendizado das crianças indígenas, além de seções distintas a pais/responsáveis e professores.

O site possui layout atrativo, com harmonia de cores definidas: predominância de tons de verde com topo em azul. Sabe-se que, no ciberespaço, as alternativas de informação e entretenimento são vastas. Portanto, é comum o internauta não despender muito do seu tempo explorando um único site, caso sua aparência não lhe seja agradável. Fazer uso de combinações harmônicas de cores é uma forma consistente de propor um layout atrativo, principalmente quando é possível criar referências diretas entre as cores escolhidas e a temática do site, como no caso do PIB Mirim, que aborda a cultura de povos indígenas do Brasil e optou pelo verde como cor predominante, passível de remeter-nos à flora brasileira.

Temos por hábito relacionar o universo indígena com preservação da natureza, dada a forma como esses povos se relacionam com o ambiente em que vivem, extraindo dele somente o necessário para a manutenção da vida. Dessa forma, é possível, ao olhar a página principal do PIB Mirim, dizer que o layout sugere uma floresta, com tons de verde ao fundo (numa textura que apresenta desenhos de árvores e outras formas de vegetações) e tons de azul no topo (o céu desta floresta?). Um layout atraente, que dialoga com o tema a que se propõe, contribui para que o internauta permaneça conectado ao site, explore seus links e, consequentemente, recomende-o a conhecidos. Vale ressaltar que layouts atrativos não excluem a necessidade da existência de conteúdos de qualidade, consistentes e pertinentes à sua proposta.

Em seção destinada aos pais/responsáveis, é apresentada a finalidade socioeducativa do site: "divulgar informações qualificadas sobre os diferentes povos indígenas que vivem no Brasil. Pretende atingir crianças de 7 a 12 anos, usando uma linguagem divertida e educativa". Também se informa a ausência de material publicitário no game intitulado "Aldeia Virtual", o qual, de acordo com o texto da seção, contém filtro de palavras em seu bate-papo.

Já na seção voltada aos professores, há o informe sobre material especificamente dirigido a eles, em vias de produção; e o convite à interação: solicita-se o envio de opiniões acerca dos

[11] Citação retirada do site do PIB.

textos já publicados no site. É possível encontrar também uma lista de indicações de títulos relacionados a questões socioambientais.

Com relação à faixa etária do público-alvo (crianças de 7 a 12 anos de idade), a proposta dos jogos eletrônicos deixa a desejar em termos atrativos, tendo em vista o interesse desse público estar voltado a games que oferecem maior complexidade em diversos aspectos, tais como graus de dificuldade na realização dos objetivos, apelos de sons, cores e ritmo da ação. Pereira (2005) ilustra bem essas preferências quando cita alguns games que identificou como mais consumidos por crianças dessa faixa etária: Pokémon, Street Fighter, Tekken e Crash Bash são alguns deles.

Figura 1 – Página principal do site PIB Mirim
Fonte: Site Povos Indígenas no Brasil – www.pibmirim.socioambiental.org

O site PIB Mirim cumpre a finalidade educativa a que se propõe, todavia, no que diz respeito aos jogos online, estes muito provavelmente despertariam maior interesse em uma faixa etária mais jovem (3 a 6 anos), período da infância em que a criança inicia os primeiros contatos diretos com o computador. Dificilmente encontraremos, nos dias de hoje, uma criança de 8 anos que irá permanecer interessada por muito tempo em um jogo de "ligar os pontos", como o que encontra-se entre os disponíveis.

Apesar desta discrepância entre a estrutura dos jogos e a faixa etária das crianças que pretende atingir, o PIB Mirim é coerente com a proposta de educar de forma lúdica ao abordar em games online uma temática que, por mais que as escolas busquem apresentar e inserir nos programas de ensino, ainda permanece afastada do cotidiano da criança não indígena.

2.1 Disposição dos jogos eletrônicos do PIB Mirim

O site do PIB Mirim disponibiliza sete jogos eletrônicos online (todos gratuitos), acessíveis ao manuseio do mouse:

- Jogo de ligar os pontos: apresenta desenhos de cinco animais provenientes de regiões específicas das tribos abordadas no site (onça, capivara, veado, caititu e anta) – os desenhos foram feitos por índios;
- Jogo da memória (dois): um traz imagens das respectivas tribos que o site faz referência; o outro traz fotos de vegetações típicas do Xingu;
- Pescaria (índios Tuyrica): adverte sobre o tipo de peixe que não pode ser pescado e aqueles que só são permitidos em dois por vez. Cada espécie de peixe oferece pontuações diferentes;
- Peteca: brincadeira típica das crianças indígenas; para manipular o personagem (uma criança índia), o jogador deve manipular o mouse para cima e para baixo, havendo um oponente (automático) de outra tribo com quem se joga;
- Labirinto: a criança precisa ajudar a "menina Karajá" a encontrar os potes de tinta espalhados pelo labirinto, projetado como se fosse uma floresta, e levá-los até sua mãe. O jogo é composto por fases; todas elas têm cinco potes a serem coletados, porém a complexidade do labirinto aumenta à medida que o jogador progride nas fases do jogo;
- Caça-palavras: o objetivo é encontrar nomes de povos indígenas que estão escondidos em todas as direções e sentidos (vertical, horizontal, diagonal, de frente para trás...). O jogador clica sobre uma letra e arrasta com o mouse para selecionar as demais, soltando-o quando formar a palavra.

O site também dispõe do game intitulado "Aldeia Virtual", onde as crianças criam um avatar[12] indígena, escolhendo seu gênero e tribo, que precisa cumprir determinadas atividades que fazem parte do cotidiano dessas comunidades. É possível interagir com outros jogadores em tempo real por meio de um programa de bate-papo. Dentre as tribos passíveis de escolha, tem-se: Ashaninka (AC/Peru), Asurini do Xingu (PA), Karajá (GO/MT/PA/TO), Krahô (TO), Matis (AM), Xikrin Kayapó (MT/PA) e Yanomami (RR/AM/ Venezuela). O jogo teria sido desenvolvido a partir de referências verídicas acerca desses povos.

A Aldeia Virtual, pela característica de maior interatividade que oferece, aparenta dispor de significativo potencial, tanto para chamar quanto manter a atenção de crianças de 7 a 12 anos,

[12] Imagem que representa o "eu" do jogador, semelhante, a grosso modo, a um personagem criado para ser interpretado por alguém.

público-alvo pretendido. Criar um avatar, nomeá-lo e interagir com ele em uma aldeia, com a possibilidade de comunicação com outros jogadores, conferem uma situação de jogo que facilita a imersão, processo extremamente importante pelo qual o indivíduo deve passar enquanto joga, bem como em outras atividades lúdicas, como ler um livro, assistir um filme ou uma peça de teatro. Quando temos um game que permite a composição de um avatar pelo jogador, a imersão tem início antes mesmo de iniciar o jogo.

> 'Imersão' é um termo metafórico derivado da experiencia física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferentes quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair do nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele (MURRAY, 2003, p.102) (grifo da autora).

Na Aldeia Virtual, a criança opta por jogar em dois ambientes distintos: a aldeia circular, no Cerrado – vegetação predominante na região Centro-Oeste, que compreende os estados do Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Goiás e Tocantins; pode ser encontrada também a oeste de Minas Gerais e ao Sul do Maranhão e do Piauí[13]; ou a aldeia yanomami, na região amazônica.

Criado seu avatar e escolhido o ambiente, a criança irá executar provas que constituem atividades cotidianas dessas tribos. O cumprimento de cada tarefa está condicionado a se atingir um desempenho mínimo estabelecido, sendo que a pontuação ao fim de cada uma delas vai depender do rendimento de cada jogador.

Figura 2 – Apresentação da Aldeia Virtual

Fonte: Site Povos Indígenas no Brasil – www.pibmirim.socioambiental.org

[13] <http://www.suapesquisa.com/geografia/vegetacao/cerrado.htm>

2.2 A criança e o game

A criança do século XXI geralmente tem seus primeiros contatos com mídias digitais em casa, antes de frequentar a escola. A relação pode se tornar mais próxima naquelas que durante a faixa etária de 1 a 4 anos conviveram com irmãos mais velhos ou pais/responsáveis que gostam de games. Antes mesmo da consciência dessas crianças (ainda em formação) compreender os mecanismos do jogo eletrônico, ela teve oportunidade de experienciar o ato de jogar por meio de imitações nas quais já é possível serem identificadas interações que procuram assemelhar-se com as de seus familiares jogadores.

> É entre as crianças pequenas, aquelas de até quatro anos, especialmente as que ainda não dominam plenamente a fala, que se torna mais explícita a capacidade semiótica infantil para lidar com as linguagens dos games e dos desenhos animados. Para superar as condições entrópicas em que se dá a sua comunicação com essas formas, elas se valem dos códigos com os quais já têm alguma familiaridade para mergulhar no discurso, como embalar o corpo no ritmo da trilha sonora da narrativa, dançando em frente a TV (...) (PEREIRA, 2005, p. 112).

Mais adiante, a autora relata a experiência de uma criança que, por alguns, pode ser considerada bastante precoce:

> Filho caçula de uma família de *gamers*, desde muito cedo Danton gosta de brincar de videogame, um de seus passatempos preferidos. Aos nove meses de idade, ainda bebê, ele já "jogava" com o joystick desconectado do console, pressionando os dedos sobre os botões do dispositivo, fosse "jogando" com outra pessoa ou "jogando" sozinho, com o console no modo automático (...) (PEREIRA, 2005, 115) (grifo da autora).

Fica clara a familiaridade da criança com o suporte que propicia o ato do jogo. Antes mesmo de completar seu primeiro ano de vida, ela apreendeu, por meio de imitação, um hábito familiar e o reproduz não só na presença dos seus, mas também sozinha. Johnson (2005) *apud* Santana et al (2006) afirma que o game pode propiciar o que denominou "aprendizado colateral": processo que ultrapassa a fronteira do conteúdo explicitado e reestrutura a forma de se aprender, pois ao jogar, o indivíduo aprende a pensar e a tomar decisões em torno da narrativa.

> A narrativa (...) passa a ter uma importância muito grande para o estabelecimento deste tipo de aprendizagem na medida em que, se bem elaborada, possibilitará um engajamento do gamer com a ação, com os personagens e os ambientes do jogo de maneira que o interesse em conhecer e aprender para além do que já está descrito no roteiro seja real (SANTANA et al, 2006, p.07).

Os jogos do site do PIB Mirim destinam-se a um público que, de modo geral, em sua primeira infância, teve contato com uma ou mais formas de jogos eletrônicos (games online via

computadores ou de consoles, como os videogames clássicos, por exemplo). A mídia, bem como a Internet, lhe é familiar e disponibilizam o que há de mais novo e dinâmico em termos de softwares infanto-juvenis.

Educar através do lúdico é também compreender que tipo de experiência lúdica costuma chamar atenção. Em se tratando de games, não basta somente valer-se deles: é preciso identificar os recursos técnicos atraentes às crianças (jogo de cores, elementos 3D, efeitos sonoros, harmonia de movimentos, etc.) e saber utilizá-los como ferramentas educativas (ALVES, 2008).

Os jogos do site do PIB Mirim exploram combinações de cores que constroem cenários que nos remetem a florestas preservadas, mas têm estruturas de ritmos um tanto lentas – com exceção da Aldeia Virtual, cuja configuração é diferenciada. A simplicidade de jogos como caça-palavras, ligar pontos ou percorrer um labirinto era muito interessante a crianças de 7 a 12 anos até a década de 1980 (ainda que estas tivessem acesso maior a eles nas versões de papel, geralmente em revistas infantis). No entanto, podem ser atrativas a crianças de 3 a 6 anos, que estão começando a desenvolver sua linguagem simbólica.

2.3 O lugar dos mitos

Outro ponto importante que merece ser colocado é o de que as atividades cotidianas dos povos indígenas costumam estar diretamente relacionadas com a natureza, com o espaço territorial – considerado sagrado – que eles habitam. O índio vê a si mesmo como parte integrante desse espaço que dele cuida e por ele é cuidado. Existe, então, algo de sagrado no ato de pescar, de pintar o corpo, de caçar um animal, bem como um constante estado de gratidão pela natureza daquele ambiente que provê o necessário para sua subsistência.

O contato mais estreito com culturas não indígenas ocasionou certo afastamento desta concepção de sagrado em que o índio não se percebe como proprietário das terras ou das águas, mas como um ser não muito diferente dos animais que conhece, os quais também são por ele tratados não apenas com respeito, mas também com reverência. No entanto, a história dessas etnias passa por essa relação com o sagrado, que, mesmo tendo sofrido modificações ao longo do tempo, havendo, inclusive, hibridismos com a religião judaico-cristã – principalmente –, é possível de ser identificada.

Com relação a esse sincretismo religioso entre mitologias indígenas e a religião judaico-cristã, é interessante observar que, de modo geral, as etnias indígenas que se apropriaram dos elementos dessa "religião de fora" mantiveram um vínculo com a natureza que pode remeter ao de seus ancestrais ou mesmo lembrar o vínculo de comunidades mais isoladas geograficamente

dos não índios. Dessa forma, é possível afirmar que os índios não se separaram da natureza – vivem como sendo parte dela –, enquanto o não-índio estabeleceu uma dissociação e submeteu a natureza a seu serviço.

Falta, então, nos jogos do PIB Mirim, maior enfoque desta perspectiva do sagrado que o índio possui acerca da natureza, do território em que vive; lembrando que, se temos cerca de 200 etnias situadas em território brasileiro[14], cada uma delas possui uma crença composta de elementos mitológicos diferentes, ainda que façam referência a fenômenos naturais similares. No caso dos Ashaninka, por exemplo, há uma dualidade bastante evidente em sua mitologia, que apresenta a divisão do universo em inúmeros níveis, tanto inferiores como superiores ao nosso. A Terra, plano que habitamos, é por eles denominada Kamavéni.

> Assim, de baixo para cima, encontramos, sucessivamente: Šarinkavéni (o "Inferno"), Kivínti (o primeiro nível subterrâneo), Kamavéni (o mundo terrestre), Menkóri (o mundo das nuvens) e outras camadas que cobrem a terra e compõem o céu (1969: 81-90). O conjunto dos níveis celestes é denominado henóki, mas esse termo também é utilizado como sinônimo de céu, cuja denominação adequada é Inkite.[15]

A mitologia Yanomami, por sua vez, expõe um universo constituído por três níveis distintos: o mais alto é habitado pelos que morreram e por deidades; o intermediário é este em que vivemos, onde também residem alguns espíritos; e no último viveriam criaturas monstruosas. Interessante é que, segundo os yanomami, o sol e a lua também moram no nosso nível e têm a missão de "segurar" o nível superior, pois este seria muito antigo e frágil (TAFURI, 2012).

Com apenas estes dois exemplos é possível identificar a riqueza de conhecimentos nas mitologias indígenas. Levando-se em conta que os mitos regem as práticas mais comuns destes povos; práticas estas que são retratadas nos jogos eletrônicos do PIB Mirim (inclusive entre yanomamis e ashaninkas, que são mencionados no site), como a pescaria, a brincadeira da peteca ou a fabricação artesanal de tintas, seria relevante a presença mais evidente destes mitos na estrutura dos jogos e não apenas um link no menu do site que disponibiliza um texto abordando de forma genérica a importância dos mitos para os índios.

> As normas de conduta previstas nos mitos podem orientar práticas, de forma indireta e, dependendo do contexto, de forma direta. Como exemplo, em suas jornadas cotidianas, os Mbya[16] adultos estão, quase sempre, acompanhados por jovens e crianças que observam suas atividades, aprendendo técnicas e outras práticas, através da imitação, de forma similar a um dos episódios do Mito dos

[14] Número extraído do site do PIB – Povos Indígenas do Brasil <http://pib.socioambiental.org/pt>
[15] http://www.arara.fr/BBTRIBOASHANINKA.html
[16] Mya-guarani é uma etnia indígena que habita a América do Sul. O trabalho de Litaiff (2008) aborda a comunidade que vive no litoral brasileiro.

> Irmãos, onde Kuaray, o irmão mais velho, ensina a Jacy, o irmão caçula, técnicas como a da caça e da coleta (LITAIFF, 2004, p.10).

Um site como o do PIB Mirim, cuja proposta é voltada ao público infanto-juvenil, poderia oferecer mais em termos de conhecimento e educação se produzisse materiais com maior destaque aos mitos indígenas, principalmente porque a criança, a partir dos 3 anos de idade, começa aos poucos a adquirir capacidade de abstração, fator que irá torná-la apta a entender e criar símbolos (PIAGET, 1975). Ao se encontrar na faixa etária de 7 a 12 anos – público-alvo do site PIB Mirim –, ela já está familiarizada com universos simbólicos e ainda não se "contaminou" tanto quanto o adulto com regras institucionalizadas, que costumam dificultar uma compreensão do mito como ressignificação do real, como alegorias cujas interpretações abordam problemas e anseios universais e atemporais.

Considerações Finais

Os estudos teóricos realizados até este momento evidenciaram que o game constitui-se numa mídia de entretenimento que, apesar de relativamente nova, consolidou-se nos hábitos das crianças do século XXI. Os jogos eletrônicos do site do PIB Mirim são um exemplo de como esta nova tecnologia pode atuar em benefício da educação e da propagação da cultura, incentivando a criança a aprender, através do lúdico, sobre os costumes e modos de vida de diversas tribos indígenas situadas no país.

Os trabalhos de autores como Huizinga, Caillois, Santaella e Pereira têm embasado a linha de pensamento inicial desta pesquisa, de que o advento dos games faz parte do contexto de desenvolvimento tecnológico de nossa sociedade, tornando-se prática cultural, na medida em que se apropria de elementos oriundos de outras mídias já consolidadas (tais como cinema, quadrinhos, televisão, etc.), redimensionando-as em outro elemento, pois, ao recriá-los, institui algo novo e passível de estudos diferenciados.

> Da hibridização resulta a natureza intersemiótica dos games, a constelação e intersecção de linguagens ou processos sígnicos que neles se concentram e que abrangem os jogos tradicionais (...), os quadrinhos, os desenhos animados, o cinema, o vídeo e mesmo a televisão. Todas essas linguagens passam por um processo de tradução intersemiótica, quer dizer, transposição de um sistema de signos a outro, para se adequarem aos potenciais abertos pelas novas tecnologias que são atraídas para a linguagem dos games. Do mesmo modo que os games absorvem as linguagens de outras mídias, estas também passaram a incorporar recursos semióticos e estéticos que são próprios dos games (SANTAELLA, 2009, p. 02).

Os games do PIB Mirim possuem um caráter socioeducativo que precisa ser disseminado, pois trabalhar a cultura indígena nas escolas não apenas fomenta conhecimento,

mas contribui para uma formação cidadã mais humana da criança não-indígena, tendo em vista ser possível identificar nas mais diversas culturas indígenas um fator comum: todas elas possuem uma harmoniosa forma de se relacionar com o ambiente em que vivem.

Abordar culturas indígenas em games, ressaltando seus mitos e a relação deles com a formação dessas culturas, dos modos de vida e de percepções da realidade próprios de cada etnia, enriquece a sua compreensão, tendo em vista que nos mitos encontram-se não só a gênese dessas culturas, mas a de todo conhecimento humano.

O profundo (e, de fato, sagrado) respeito com que o índio se coloca no mundo que o acolhe e ao mesmo tempo o assusta pode servir de referência não só para crianças que entram em contato com o site do PIB Mirim, mas também para suas famílias e professores, contribuindo de forma positiva para uma formação cidadã estruturada no respeito à natureza, à vida e à diversidade.

Estudar uma iniciativa socioeducativa que apresenta games infanto-juvenis com temática indígena trouxe-nos a possibilidade de estabelecer referências, não só a partir do que foi desenvolvido pelo PIB Mirim, mas também pelo que lhe faltou – no caso, de acordo com esta análise, maior destaque na apresentação dos mitos indígenas enquanto estruturas formadoras de suas culturas – e, assim, nortear a execução de nosso projeto. Assim, os games do PIB Mirim tornaram-se um modelo inicial para o desenvolvimento de um game para o MUVIC.

Bibliografia

ALVES, Lynn. **Relações entre jogos digitais e aprendizagem**: delineando percurso. Universidade do Estado da Bahia - UNEB: Salvador, BA, 2008. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/6030abd204.pdf>. Acesso em: 12 abril 2013.

CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens***:* a máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia. Ltda, 1990.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**: a essência das religiões. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Mito do eterno retorno**. São Paulo: Mercuryo, 1992.

GASPAR, Lúcia. **Danças indígenas do Brasil**. Pesquisa Escolar Online**,** Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/>. Acesso em: 10 dez. 2012.

_____. **Agentes verossímeis***:* uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames (Doutorado em comunicação e semiótica). São Paulo: PUC-SP, 2008. Disponível em: <http://www.univerciencia.org/index.php/index>. Acesso em: 06 dez/2011

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.

LITAIFF, Aldo. **Os filhos do Sol**: mitos e práticas dos índios mbya-guarani do litoral brasileiro. Tellus, Campo Grande, UCDB, ano, v. 4, p. 15-30, 2004. Disponível em: <ftp://neppi.ucdb.br/pub/tellus/tellus6/TL6_Aldo_Litaiff.pdf>. Acesso em: outubro 2012.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PEREIRA, M.F. **"Porcarias", inteligência, cultura***:* semioses da ecologia da comunicação da criança com as linguagens do entretenimento, com ênfase nos games e nos desenhos animados. Doutorado em Comunicação e semiótica. São Paulo: PUC, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RANHEL, João. **O conceito de jogo e os jogos computacionais**. In: SANTAELLA, L. (org) Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cenage Learning, 2009.

SANTAELLA. **A relevância dos games**. Disponível em: <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2252>. Acesso em: 04 de dez/2011

TAFURI, Silvia. **Yanomami**. Disponível em: <http://portal.mj.gov.br/data/Pages/MJA63EBC0EITEMIDC2D8A964399D46C5BC4792027C14F73APTBRNN.htm>. Acesso em: 19 de set/2012.