FREINET JOGA COUNTER-STRIKE? MACHINIMA E MOD-GAMES NO PROCESSO DE EDUCAÇÃO E INCLUSÃO SOCIAL

07/2006

Prof. Dr. Roger Tavares[1]
SENAC-SP, PUC-SP
rogertavares@gmail.com

GT2 Jogos Eletrônicos, Mídias e Educação

Resumo

Este artigo propõe um modelo de aula baseado na metodologia construtivista desenvolvida pelo educador francês Célestim Freinet, atualizada para as novas tecnologias do videogame, através de machinima e modificação de games. Durante esse processo, são apresentadas duas técnicas desenvolvidas a partir de videogames, mod-games e machinima, e suas possibilidades como motivadores na relação ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Educação por competências, educação baseada em projetos, machinima, mod-game, motivação

Introdução

Embora já seja possível se observar os games entrando, ainda que timidamente, na escola, estes têm sido tratados quase sempre em seus processos de emissão e recepção de informações, e quase nunca como meios para se atingirem os objetivos das aulas e cursos. Nesse sentido, em que os games têm sido tratados como filmes ou livros, o conceito de remediação em Bolter e Grusin (2000), no qual as mídias remediam as anteriores até adentrarem a sua própria linguagem, pode ser utilizado para explicar parte desse fenômeno.

Em outras palavras, alguns educadores têm utilizado apenas uma pequena parte da potencialidade dos jogos, normalmente o seu conteúdo, como um livro, ou sua visualidade, como um filme. De certa maneira, pode-se dizer que, nessas ocasiões, acontece apenas a troca da fonte de conteúdo, no qual um livro, ou outra fonte qualquer, se vê trocado por um jogo. Ou, aplicando-se o conceito anteriormente citado, os jogos, dentro do âmbito escolar, têm remediado os livros ou outras mídias a eles anteriores, o que impede de explorar as suas devidas potencialidades.

Objetivo

Neste artigo propõem-se outras maneiras na utilização de jogos em sala de aula, que podem se tornar mais efetivas ao aproveitar melhor as possibilidades, únicas ou não, que os games podem oferecer. Irei inicialmente partir da visão que nem só de conteúdos são formados os processos de ensino-aprendizagem.

Nesse ponto de vista, ao invés da escola ser um fornecedor de conteúdos, que nem sempre são assimilados, através do modelo que Gee (2003) chama de domínios semióticos, ao invés de se fornecer apenas as informações ou habilidades técnicas, neste modelo, procura-se desenvolver competências pessoais e profissionais, contextualizadas para cada situação. No caso da arte, por exemplo, esta não se preocuparia mais em fornecer informações sobre história da arte, dos artistas ou das obras, mas o desenvolvimento de um senso estético, até a formação de um leitor crítico, passando por política, economia, ética, tecnologia, utilizando-se a interdisciplinaridade da arte para este fim, visto que nem a arte, nem quaisquer outras disciplinas acontecem isoladamente da economia, da política, tecnologia, tampouco da ética ou de qualquer processo sócio-cultural. O que tem fomentado essa separação são os modelos educacionais em vigor, a grande maioria ainda baseada em conteúdos. Assim, os games podem ser vistos como poderosos aliados nos processos de ensino por competências.

Metodologia

Para aplicar os games no processo de ensino-aprendizagem, apropriar-me-ei de duas técnicas advindas das atuais tecnologias de *computer games 3D*: *Machinima* e *Mod-games*. Por Machinima, pode-se animações, interativas ou não, feitas a partir de jogos, ou de modificações de jogos. *Mod-games*, por

sua vez, são as modificações que os próprios jogadores fazem em seus jogos, que podem ser então utilizadas como bases para a *Machinima*, ou até mesmo como outros jogos.

Uma vez traçados os objetivos e adotadas as tecnologias, chega a hora de propor uma metodologia para a aplicação, a qual será proposta aqui a partir da atualização do Jornal Mural, utilizado pelo educador francês Célestin Freinet, no Sul da França, no ano de 1920. Uma metodologia bastante interessante, na qual o educando vivencia o processo de aprendizagem, e que tem resultados comprovados mesmo nas classes sociais mais simples, proporcionando, assim, um processo de inclusão digital e social, a partir de uma linguagem próxima ao aluno.

O Jornal Mural de Freinet

Torna-se necessário então apresentar essa experiência educacional muito bem sucedida, para que possamos então atualizá-la e trazê-la para a complexa era em que vivemos.

Caracristi (1998) nos informa, em suas investigações, sobre comunicação e educação popular, o trabalho do educador francês e como ele influencia a América Latina, através de Mario Kaplún, e o Brasil, através de Paulo Freire (ibid., 7-9). Educador de classes pobres, Célestim Freinet ao deparar-se com a falta de motivação de seus estudantes, em Bar-Sour-Loup, no Sul da França, e a conseqüente falta de resultados educacionais, consegue solucionar esses problemas “através do uso de uma mini-prensa manual”, relativamente elementar e barata. Ao introduzir um meio de comunicação na sala de aula, “como elemento motriz e estimulador da força educativa” (CARACRISTI 1998, p. 8) forneceu resultados tão imediatos que, logo em seguida, outras localidades da França adotaram tal mecanismo. “Em pouco tempo as redações das crianças tomaram dimensões tais de comunicação que transportaram-se para outros horizontes” (ibid.). Desse modo, toma-se contato com o conteúdo, ele é imediatamente aplicado, desenvolvem-se as competências da observação e da escrita entre outras, e o resultado é uma classe motivada e produtiva, resultado, aliás, poucas vezes observado na história da educação (id. ibidem).

A atualização de tal metodologia torna-se, neste contexto, quase que óbvia. Tão óbvia que advém imediatamente a pergunta: bastaria então trocar a produção de um jornal pela produção de um game?

Dificuldades na produção de games

Não é possível se comparar o processo de produção de um jogo com o de um simples jornal, pelo menos atualmente.

O processo de produção de um jornal, inicialmente, é muito mais intuitivo. As máquinas de imprimir simples funcionam todas basicamente da mesma maneira, da mesma forma o processo de posicionar os tipos e o papel, o trabalho intelectual fica por conta da produção antecipada dos conteúdos, os

textos, e a parte de lavar, trocar as tintas e dar a manutenção é praticamente transparente ao usuário, no caso o impressor.

A produção de um jogo não tem nenhuma dessas facilidades. Os níveis de interação, os diversos gêneros e até os efeitos especiais tornariam a simples escolha da *engine*, motor, sobre o qual será feito o game, um processo trabalhoso e seletivo. A engine é o centro técnico de um jogo. Uma vez escolhida a engine, cada uma trabalha de uma maneira diferente da outra, tornando a curva de aprendizado longa e tortuosa. O projeto não acontece totalmente antecipado, mas uma parte ou mais partes, em especial as narrativas, podem ser modificadas durante o processo de desenvolvimento, devido às limitações da engine. Por sua vez, a manutenção do software (como a limpeza do código), assim como inserções diversas (como as texturas), acontecem em outros softwares, e devem então ser atualizadas pelo jogo, produzindo uma série de problemas durante esse processo. Ou seja, não acontece de forma transparente ao usuário.

Embora os processos de produção de games estejam sendo bastante facilitados, tal como aconteceu com a publicação de páginas na web que, em 10 anos, foge do hermetismo do código para a proliferação mundial dos blogs; tal facilitação pode demorar a acontecer com os games. Mesmo que esta seja rápida como a web, 10 anos é um tempo que pode ser economizado com a adoção de técnicas desenvolvidas a partir das atuais tecnologias.

Tais técnicas são relativamente fáceis de ser aprendidas, e proporcionam resultados bastante interessantes em um curto espaço de tempo. A edição de áudio e vídeo tem sido bastante facilitada por softwares de DTV (Desktop Video), e é possível de ser feita em softwares *freeware*, em computadores de baixo custo, ou até mesmo em acessórios do sistema operacional, como o Windows Movie Maker. Dessa maneira, permite-se ao estudante que ele pratique em casa, na escola, e até mesmo em uma lan *house*, que, como veremos, podem ser parte importante nesse processo.

Neste caso, abordarei apenas as duas técnicas já propostas, a Machinima e o Mod-gaming, mas antes de aplicá-las em nossos estudantes, ainda resta uma pergunta a responder: É viável usar o game como processo de construção de aprendizagem em sala de aula?

Games e o Modelo de Freinet

É observável nos chamados games educativos, como aponta Brougère (2004, 210) que tais jogos têm funcionado particularmente no ambiente familiar. Entretanto, é possível que sejam igualmente utilizados em um ambiente que uma lan-house possa oferecer, como no projeto Classe Digital, que acontece na lah-house Seicomp, em São Paulo, que utiliza tais games, como os produzidos pela The Learning Company, Mindscape, e Riverdeep Interactive Learning Limited.[2]

Mas a proposta apresentada aqui é que se possa utilizar o game como um processo para o educador, como no modelo de Freinet, no qual manipular a prensa não era o objetivo, mas sim, o processo pelo qual a relação ensino-aprendizagem tomaria seu lugar.

E dentro desse modelo podemos observar um resultado notável, como a utilização do mod-game Counter Strike, originariamente uma modificação de *Half-Life* (SIERRA, 1998), em um curso universitário de Ciências da Computação.

Em um artigo apresentado em 2005, durante o "I Seminário de Jogos e Educação", em Salvador, Bahia (2005), as pesquisadoras Cazetta e Maximiano, et al (2005), apresentam uma situação na qual a utilização do game Counter-Strike retoma a motivação pelo aprendizado em uma disciplina de redes de computadores.

Nesse curso, os alunos participantes puderam testar imediatamente os conceitos que iam sendo trabalhados, diretamente em seu objetivo principal: melhorar a performance do jogo. Todo o conteúdo do curso foi devidamente facilitado aos estudantes que viam com prazer a aplicação imediata de seus conhecimentos na melhoria do tráfego da rede, muito embora o jogo não apresentasse em si mesmo nenhum desses conceitos. Nesse case de sucesso, o jogo foi utilizado como processo, como meio, e não como substituto do professor em termos de conteúdos de aula.

Novas técnicas para novas tecnologias

Como na metodologia utilizada por Freinet, há quase 100 anos atrás, um meio de comunicação contemporâneo foi introduzido em sala de aula. Os estudantes, então, saem da posição de receptores de informações, e passam a atuar dinamicamente no processo de ensino-aprendizagem, produzindo e tratando conceitos necessários a essa produção, muito próxima de suas necessidades. Diversas competências são então despertadas e ampliadas durante esse trabalho, ao passo que os conteúdos da disciplina são imediatamente aplicados.

O modelo de jornal foi, ao passar dos anos, atualizado para outros meios de comunicação. Uma grande quantidade de professores, no mundo inteiro, alguns mesmo sem saber, já se utilizava dessa metodologia de Freinet lanaçando mão, por exemplo, de câmeras de vídeo e video-cassetes domésticos, produzindo, assim, não jornais impressos, mas telejornais.

Nesse modelo, podemos apresentar diversas possibilidades que a animação tradicional, desenhada, ou com bonecos pode nos trazer. Entretanto, esses processos são bastante demorados, senão custosos e muitas vezes improdutivos, além de requererem, muitas vezes, pessoas com habilidades especiais, como desenhar, que se forem poucas em uma turma, ficarão sobrecarregadas com tanto trabalho. Mesmo nas classes especiais de animação que dispomos no Centro Universitário Senac, em São Paulo – Brasil, esse fenômeno pode ser percebido, apesar de trabalharmos com estudantes pré-selecionados.

Trocar a animação tradicional, por animação em 3D, embora seja a solicitação de diversos alunos, devido aos atrativos, como os efeitos cinematográficos, demanda em uma curva de aprendizado muito maior, até se aprender a usar os complexos softwares devidamente. Após essa fase, necessita-se de máquinas com poder de processamento e armazenamento muito maior do que as normalmente encontradas em escolas e universidades.

De encontro a estas necessidades, pode-se propor o uso de uma nova forma de animação conhecida por machinima. Embora não seja tão nova assim, datando das primeiras experiências com os jogos *Doom* (id Software, 1993) e *Quake* (id Software, 1996), tal técnica consiste em se gravarem cenas, muitas vezes, a partir de jogos modificados (Mod-games com o rosto das personagens trocados por figuras públicas), mas também a partir de jogos sem nenhuma modificação.

Kelland et. al (2005) citam, além de diversos títulos de filmes machinima, diversos artistas, websites e até mesmo festivais como o Machinima Film Festival, e o Epic's Make Something Unreal Contest. Embora seja uma técnica alternativa, ainda bastante limitada, já foi possível ao público assisti-la em museus como o ZKM (Karlsrure, Alemanha), na televisão (History Channel), na música (MTV) e até mesmo em Hollywood, como no filme A.I. (Spielberg, 2001).

O interessante em se utilizar dessa técnica é que, podendo-se modificar o conteúdo de alguns jogos, desde apenas o rosto e as roupas das personagem até mesmo a inclusão de novos ambientes, como prédios, salas e paisagens, transportes e novas personagens, o trabalho fica bastante facilitado. Uma parte da produção, que costuma consumir bastante tempo, a modelagem dos ambientes e dos personagens, assim como a programação e as animações ficam praticamente resolvidas, por se apropriarem do conteúdo previamente fornecido.

A diversidade de filmes produzidos em machinima, atualmente, é impressionante. Kelland et. al. (2005) mostram exemplos de sátiras a jogos muito conhecidos, até produções em que se torna quase impossível se reconhecer o jogo utilizado, em casos que quase todos os modelos e texturas são trocados, utilizando-se apenas a engine do jogo para a produção dos filmes. Em minha experiência com mod-games, posso adiantar que a parte mais difícil é escolher o jogo mais apropriado. Uma escolha malfeita tende a não só aumentar o tempo de produção, mas pode impossibilitar algumas coisas necessárias ao cumprimento do roteiro. O roteiro por si só merece uma consideração: deve ser flexível para acarretar alguns desvios durante a sua produção; não só em vias de dificuldades técnicas, mas muitas decisões sobre acontecimentos e direções que o filme segue são tomadas durante o processo de produção. Em especial, o texto do filme, às vezes, modificado ou improvisado durante a dublagem, que é uma das etapas mais importantes da técnica de machinima.

Fazendo-se uma livre comparação, pode-se dizer que os métodos tradicionais de animação estão para a música erudita, enquanto na machinima estes se encontram mais relacionados ao jazz. Ou seja, enquanto na música clássica, a parte relacionada à interpretação de uma obra fica a cargo do maestro, ou de algum solista específico. No jazz os executantes da partitura, muitas vezes, a transgridem fazendo variações absolutamente imprevisíveis na partitura, obedecendo a apenas alguns pontos chaves (obligato). É mais ou menos dentro desse paradigma que pode ser vista a machinima: fazendo-se variações sobre alguns standarts, de maneira que se obtém a cada nova interpretação, uma nova música.

Muitas empresas de jogos, além de permitir, incentivam a machinima e as modificações, fornecendo já com seus jogos o software para que estes

sejam modificados. Exemplo digno de nota é a empresa Epic e seu UnrealEd, que permite alterar jogos de sucesso como Unreal e Pariah. Existem outros softwares, entretanto, que podem ser baixados gratuitamente, e que já possuem grandes comunidades utilizando-os, como é o caso do Hammer e do Wally, além de diversas novas ferramentas que aparecem, quase sempre que um jogo de sucesso é lançado. Embora todas sejam gratuitas, há também modificadores que se utilizam de ferramentas comerciais, como Adobe Photoshop, Discreet 3D Max, Newtek Lightwave, e até mesmo Alias Maya. O famoso game designer Peter Molyneux detém um título chamado The Movies, uma espécie de jogo de simulação em que o jogador cria o seu próprio filme, ou seja, um jogo criador e editor de machinimas.

Nesse sentido podemos ver a machinima como uma técnica fácil e barata. Barata por custar apenas o preço do próprio jogo, que pode ser um jogo antigo, e até mesmo gratuito, viabilizando a técnica até mesmo dentro de um escopo de inclusão digital; e fácil, por permitir que, dependendo das capacidades técnicas de cada jogador-animador, que podem ser ampliadas durante o processo, pequenas modificações e um bom roteiro façam um filme bastante interessante, e com pouco tempo investido. Pouco, se comparamos às técnicas tradicionais de animação e filmagem. Mesmo com a filmagem que, a princípio, seria apenas o investimento de uma fita e uma câmera, mas pode ser dificultada caso se considerem, por exemplo, a inclusão de tomadas aéreas, que muitas vezes impossibilitam algumas produções, mas são comuns em filmes de machinima.

Necessidade de interação

De início, procurei abordar a criação de filmes de animação, por ser uma mídia próxima à maioria das pessoas, atualmente. Mas têm-se exemplos cada vez mais numerosos de um público que não se contenta mais em apenas assistir aos filmes, mas também têm a necessidade de interagir com estes. Para esse público, pode-se usar a atual técnica de modificações de jogos, os mod-games.

Existem, hoje, grandes comunidades de jogadores que modificam seus personagens ou seus jogos, em busca de uma maior identificação com tal mídia. Exemplo digno de nota é a modificação Counter Strike, que chegou a fazer mais sucesso do que o jogo que lhe deu origem, Half-Life. Alguns jogadores modificam apenas seus personagens, às vezes, apenas o rosto e as roupas, outras vezes sua velocidade e poder. Outros modificam e criam ambientes inteiros que, as vezes, refletem mais a sua realidade, como é o caso de modificações do jogo Far Cry (Crytek, 2004), que têm suas praias paradisíacas modificadas para se assemelharem ao nordeste brasileiro, integrando-o mais à realidade de cada jogador. Outros jogadores-modificadores (mod-gamers) chegam a rever e melhorar fatos históricos, como feito recentemente com o jogo de batalhas históricas “Rome Total War” (Creative Assembly, 2004), através do “Mod Total Realism”, melhorando ainda mais o excelente jogo.[3]

Essas modificações são então instaladas sobre o jogo original, e o jogo é então jogado não só com outro aspecto, mas muitas vezes como uma nova

jogabilidade, que é o caso do “Mod Warcraft 3” para Conter Strike, que adiciona elementos de RPG ao jogo de tiro tático. O jogo tem então a sua vida útil aumentada, até mesmo as suas vendas ampliadas, pois outros jogadores que não gostavam da temática anterior, como a invasão alienígena de Half-Life, acabam por se identificar com a nova possibilidade, como o confronte terrorista de Counter Strike, e acabam por comprar o jogo original para poder jogar a modificação.

Mas a modificação não precisa ser usada apenas para se modificar um jogo, originando, assim, um outro jogo. Ela é também elemento importante na evolução dos filmes machinima e permite às pessoas mais experientes nessa técnica, criarem então filmes ainda mais personalizados a partir de jogos modificados. A facilidade de distribuição de um machinima é bem mais fácil do que a de um jogo, pois permite que qualquer pessoa que tenha um software para tocar os vídeos, tenha acesso ao material produzido, diferente do mod-game, para o qual a pessoa precisa ter o jogo instalado e instalar a modificação, enfim, um processo bem mais dificultoso de distribuição, do que baixar o filme e assisti-lo.

Aplicando a metodologia de Freinet

Uma vez que as vantagens e desvantagens de cada processo tenham sido entendidas, pode-se aplicar então a experiência de um Jornal Mural de Freinet, mas utilizando-se de linguagens visuais mais contemporâneas do que o jornal, no caso, animação, videoclip, e videogames.

Vamos tomar o caso hipotético de uma escola comum, não muito pobre, de uma cidade do interior brasileiro, com aulas de geografia e história que têm ocorrido de forma desmotivada e esvaziada, mesmo com o professor utilizando material didático alternativo como vídeos. A lan house da cidade, ou os centros de acesso à internet da prefeitura, ao contrário, têm se mostrado cada vez mais cheios de crianças e adolescentes bastante motivados. Alguns chegam a baixar jogos gratuitos da internet, e instalá-los de maneira que possam ser jogados nessas redes. Pude presenciar tais fatos por diversas vezes, desde net-centros gratuitos de periferias suburbanas, até bibliotecas de caros centros universitários. Normalmente, quando esses transgressores são pegos em flagrante, os indivíduos são devidamente advertidos, e os jogos desinstalados, para que então possam retornar completamente desmotivados ao seu ambiente escolar.

A proposta, neste trabalho, é permitir o uso de um elemento de alta capacidade de motivação, como videogames, videoclips ou animações, e mostrar aos estudantes como tais mídias podem ser devidamente modificadas, e como no Jornal Mural de Freinet, ele assume o papel do co-autor da obra, diferente de assistir a vídeos ou ler revistas, por exemplo.

No exemplo sugerido, a escola pode se utilizar de computadores mais antigos e um jogo mais antigo, como *Half Life* (Sierra, 1998). Caso não seja possível pode-se tentar uma pareceria com a lan house local, ou algum centro da prefeitura. Nem todos os alunos precisam ter um computador disponível, alguns podem se dedicar ao roteiro, ou ao desenho, que pode ser escaneado posteriormente, e à pintura, havendo um revezamento entre eles. Durante a

produção da machinima, diversos professores podem atuar sobre o processo, como no exemplo mais imediato dos professores de história e geografia que levariam ao desenho das texturas, dos rios, dos acontecimentos. Os estudantes podem além de utilizar os personagens históricos, utilizar pessoas familiares ou públicas, o que traria a produção para mais próximo da vida deles. Pode-se inclusive criar uma narrativa própria dentro de um fato histórico, como é comum nos chamados romances históricos – muitos deles campeões de vendas, hoje, como o Da Vinci Code (Dan Brown, 2003) –, acrescentando-se ação, suspense e mistério à narrativa.

Muito diferente do que transformar os alunos em animadores ou desenvolvedores de jogos, assim como Freinet não os transformou em redatores, impressores, ou jornalistas, embora deva ter facilitado bastante esse processo, a liberdade de se utilizar o jogo em sala de aula, traz o aluno para dentro da escola, diminuindo, assim, a evasão escolar, muito comum em periferias. A prática do jogo permite não só a possibilidade de discutir os conteúdos necessários a cada disciplina, mas ajuda a eclodir e desenvolver competências, como a formulação e teste de hipóteses e o auto-aprendizado (Gee, 2003:91-82), inerentes a cada indivíduo, ao seu grupo e à sua comunidade.

Aos poucos, o jogo vai dando lugar à discussão, aplicação, e testes de conceitos e conteúdos, como foi demonstrado por Cazetta e Maximiano et al. (2005) e a sala de aula apresenta-se, então, cheia, motivada e produtiva. Se forem consideradas as participações nos diversos festivais de vídeo e animação, mostras e exposições que hoje são freqüentes, até mesmo em comunidades mais pobres, pode-se chegar a um bom nível de qualidade técnica, ganhando-se, até mesmo, prêmios e incentivos desses eventos, como melhorias nos computadores das escolas; se bem que nenhuma dessas conquistas, materiais ou promocionais, pode ser comparada à conquista de uma classe interessada e participativa, como aconteceu com a motivação e resultados acrescentados pelo Jornal Mural de Freinet.

Dificuldades

Como dito anteriormente, a utilização de machinima e mod-games em educação apresenta algumas dificuldades, sendo as mais complexas no nível institucional. Abordarei as duas principais: (1) dificuldades técnicas, e (2) problemas de *copyright.*

Embora tenham aproximadamente 10 anos de existência, e estejam evoluindo rapidamente, as técnicas de machinima ainda são bastante primárias. As mais simples consistem, basicamente, em se gravar um jogo sozinho ou em grupos, editar as cenas, colocar música e dublagem de acordo com o roteiro a ser desenvolvido. Um workflow simples, se considerarmos que nenhuma modificação técnica foi feita. Eventualmente poderiam ser trocadas algumas faces e texturas sem prejudicar muito o andamento técnico do trabalho. Todavia, um problema muito comum é que, dentro desse estado de arte, não se conseguem remover as armas das mãos dos personagens, que agora são os atores de um filme. Isso muitas vezes é usado ironicamente, mas pode também atrapalhar o resultado esperado e até mesmo impossibilitar

alguns roteiros. Esse problema pode ser contornado com a utilização alternativa de algumas linguagens visuais, como walkthrougs, passeios virtuais, eliminando-se os personagens em troca de narração em off, com enquadramentos acima da linha da arma, ou então pela utilização de técnicas mais avançadas de machinima que modifiquem os modelos 3D.

Porém, muito mais difícil de se resolver ou de se contornar do que esse, são os problemas com *copyrights* que têm atrapalhado bastante o desenvolvimento das técnicas de mod-games institucionalmente. Enquanto a utilização de modificações se dá sem maiores problemas no âmbito pessoal, visto como as comunidades de modificadores têm crescido nos últimos tempos, ao serem trazidas para o âmbito institucional isso pode gerar problemas na área de propriedade intelectual, visto que nem todos, mas a grande maioria dos EULAs (End User License Agreement), proíbe qualquer tipo de modificação no jogo, que seja feita através de softwares externos, ficando muitas vezes o jogador restringido à criação de novos mapas e levels, muitas vezes bastante precários. Tais tentativas são encaradas como engenharia reversa, descumprimento às normas do EULA, sendo então passivas de processo judicial.

Tal complicação torna bastante diminuto o leque de opções para se trabalhar institucionalmente em mod-games. Em nossas tentativas de autorização, através do Grupo de Pesquisa em Mod-Games, do Centro Universitário Senac de São Paulo - Brasil, as distribuidoras sequer respondem aos nossos pedidos de autorização, o que tem tornado o trabalho de pesquisa científica institucionalizado praticamente impossível. Temos fé, todavia, que as produtoras e distribuidoras de games abram os olhos a essa realidade, e que tornem essa pesquisa possível pelo menos nos ambientes escolar e universitário. Já percebemos, inclusive, a alteração de uma dessas licenças, por sinal, uma das empresas por nós contatadas. Esse é um tipo de pesquisa que, se não puder contribuir diretamente para a busca de novas linguagens ou tecnologias, sem dúvida, possibilita a formação de mão de obra especializada, tão rara e onerosa nessa área.

Conclusões

Este trabalho procura apontar uma luz para os problemas de salas de aula com alunos desmotivados, devido à falta de interação com as suas linguagens, necessidades e tecnologias.

Partindo-se da experiência do educador francês Célestim Freinet, e mostrando como a sua metodologia construtivista tem sido utilizada, inclusive com videogames como Counter Strike, este trabalho propõe experiências educacionais construtivistas utilizando-se de novas técnicas e tecnologias, como mod-games e machinima, oriundas dos atuais videogames 3D, numa esperança de recuperar o interesse e a motivação que os estudantes têm perdido com o passar do tempo. Ao utilizarem-se videogames, videoclips, animações, como processo, e não como fonte, e colocando o estudante no lugar de co-autor da informação e do conhecimento, de acordo com os exemplos mostrados, espera-se que volte à sala de aula o gosto e a participação que vem sendo perdida com o passar dos anos.

NOTAS

[1] Professor, pesquisador e empresário. Doutor em comunicação e semiótica pela PUC-SP, e mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Mackenzie. É professor e pesquisador de Gamecultura e Game Design no Centro Universitário Senac de São Paulo, e na pós-graduação em games do Senac-SP, e do curso de extensão Cultura do Videogame da PUC-SP.

[2] Disponível em: <http://auladigital.seicomp.com.br>. Acesso em jul. 2006.

[3] Cf.: http://www.rometotalrealism.com

Referências

BOLTER, D. & GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media.** Cambridge, Massachussets: MIT Press, 2000.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e Companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

CARACRISTI, M. F. A. Comunicação e educação popular: abordando Mário Kaplún em tempo de globalização. In: **Anais da Intercom**. Disponível em: < http://www.intercom.org.br/ papers/xxi-ci/gt13/GT1312.PDF>. Acesso em out. 2005.

CAZETTA, G.; MAXIMIANO, M; de Souza, S. G.; Silva, M. Counter Strike: da operatividade para a interatividade em sala de aula.In: **I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/Textos/gisellegazetta.pdf. Acesso em jul. 2006.

GEE, James Paul. **What Video Games have to teach us about learning and litteracy**. NY: Palgrave Macmillan, 2003.

KELLAND, M.; Morris, D. & Lloyd, D. **Machinima. Making animated movies in 3D virtual enviroments**. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR, 2005.