**PROJEÇÃO-IDENTIFICAÇÃO EM JOGOS DIGITAIS: POTENCIALIDADES EDUCATIVAS EM ÁRIDA: BACKLAND’S AWAKENING**

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa[[1]](#footnote-1)

Leandro Paz da Silva[[2]](#footnote-2)

**RESUMO**

O presente artigo propõe um estudo exploratório do jogo digital brasileiro Árida: Backland’s Awakening considerando a imersão, experiência e projeção-identificação com elementos intrínsecos de sua narrativa como caminhos possíveis para uma habitação e retroalimentação entre jogo-jogador. Empregando as reverberações desse processo para contextos educacionais e formativos a partir da representatividade de um sertão baiano digital, o artigo busca identificar particularidades e potencialidades já recorrentes em nossa cultura digital, concebendo, portanto, uma identidade representativa do sertão sem fronteiras.

**Palavras-chave:** Alteridade; Games; TDICs; Educação; Árida.

**Introdução**

Os jogos digitais contemporâneos têm se tornado um território recorrente de discussões e críticas no campo das multidisciplinaridades acadêmicas. No que diz respeito a comunicação e os estudos de cibercultura, em especial, emerge um campo de pesquisas responsável por tratar a construção das mensagens com viés afetivo e a empatia pelo outro nesse objeto específico. O videogame, em seu papel social, detém a capacidade de construir percepções e alterações simbólicas. Além de uma máquina financeira, é uma máquina de produção de sentidos, que já parte desde o início como ficção, mas que consegue penetrar na maneira de como as pessoas valoram o mundo a partir de narrativas de seus jogos eletrônicos, e pelas mobilizações afetivas que o aparato causa no jogador.

Na contemporaneidade, muitas vezes, nos referenciamos aos jogos digitais como representações de uma forma cultural, de arte, narrativa, ferramenta educacional e diversas outras atribuições. Contudo, de forma geral, sua essência não se distancia muito do que verdadeiramente são, jogos. Huizinga (2014), em seus propostos, afirma que a essência do que chamamos de jogo se relaciona diretamente com um fascínio singular e excitação que um indivíduo pode internalizar e externalizar através do lúdico. É tratado, portanto, através de um "fenômeno cultural conservado em memória e fixado em nossa tradição, com raízes em todo o processo de humanização do homem, valorizado pela ludicidade e pela estética" (BARROS, 2010*, online*). Portanto, esse fenômeno acarreta na categorização que Huizinga (2014) nos atribui, *Homo Ludens.* O jogo, nesse sentido, trata-se de uma ação de forma voluntária, que emerge enquanto evasão da vida real, como um escapismo intencional, embora na contemporaneidade às vezes possa ser involuntário. É, portanto, uma atividade livre “capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras” (HUIZINGA, 2014, p. 16). Ainda, em sua capacidade sociocultural, o jogo é capaz de absorver, muitas vezes inteiramente, o jogador (*ibidem*). Entretanto, para que seja possível estabelecer um diálogo satisfatório entre o jogo como elemento intrínseco de nossa cultura, sua configuração enquanto videogame e o salto para o ciberespaço explorado ao longo do presente artigo, nos apoiamos primordialmente na definição que Juul (2005) emprega, onde o videogame se constitui como resultado de uma força computacional que dá suporte à regras e se expande através de uma tela de vídeo.

Essas qualidades atreladas ao jogo digital na contemporaneidade contribuíram para que o videogame se firmasse como tecnologia digital da informação e comunicação, uma TDIC, substancializada em um aparato comunicacional por conta do entretenimento. Este, inclusive, é tratado pelos autores como um dos formatos que a comunicação adotou para transmitir mensagens de forma massificada. Apesar de muitas vezes criticado, até mesmo como embotamento das massas quando substancializado nos videogames (OLIVEIRA, 1984), concebemos esse cenário, acima de tudo, como uma das formas de manutenção da condição humana (PINHEIRO, 2008). Nesse sentido, seja por uma válvula escapista ou pelo simples prazer do jogar, vemos no videogame a possibilidade de mergulhar nas águas ficcionais através de uma imersão tecnológica que nos afeta pela experiência.

Diante desse cenário, é notável em muitos jogos a evidência de uma simultaneidade corpórea, apontada por Gregersen e Grodal (2009), em que o jogador idealiza sua réplica - em forma de imagem corporal – inserida no mundo primorosamente simulado de um videogame. Esse mergulho traz à tona uma conversão dessa experiência de “canto da sereia” que resulta na amplificação virtual do corpo de origem, através de uma projeção e identificação (GREGERSEN; GRODAL, 2009).

Essa abordagem particular foi pensada principalmente por Edgar Morin (MORIN, 1980) no intento de descrever a identificação do espectador com os dramas dos filmes que leva, em seu próprio dizer, a uma simbiose das vidas imaginárias, um mergulho do espectador no fluxo de vida imaginária do filme, simultaneamente com o mergulho do filme nas emoções do espectador (MORIN, 1980). Emerge, nesse ponto, uma retroalimentação. Trata-se, portanto, de uma via de mão dupla, onde a projeção pode ser concebida como um vetor que parte do espectador em direção ao filme e vice-versa, como um convite imersivo. O consumidor de uma mídia tecnológica projeta suas emoções na vida dos personagens, participa do drama, porque dos aparatos tecnológicos dotados de narrativa parte um outro vetor em direção a ele, trazendo os elementos de identificação. É nesse cruzamento que se dá a alquimia das substâncias imaginárias, permitindo a libertação dos seres fantásticos, num espaço diferente, em um novo tempo. Embora seja plausível considerar esse processo como comum durante todo o percurso humano (arte, teatro, literatura, etc.), na cultura digital, nas perspectivas de uma sociedade tecnológica e conectivista, os impactos são mais expressivos, visto que os adventos tecnológicos audiovisuais exercem uma força que dispõe fascínio particular no homem (JOBIM E SOUZA; GAMBA JR, 2002), onde o videogame não é uma exceção.

Nesse sentido, trazemos o jogo digital Árida: Backland’s Awakening, que narra a história de Cícera, uma sertaneja do final do século XIX, por sua sobrevivência no cotidiano da beleza singular do sertão brasileiro, como objeto de estudo. No título em questão, o jogador, enquanto no controle da personagem, é convidado a vivenciar as mesmas experiências sentidas no dia a dia dessa localidade, experimentando sua cultura, tradições, caminhos e recursos, evidenciando uma possibilidade de projeção-identificação. Levando essas perspectivas para o campo da educação e suas tecnologias digitais, é possível conceber a hipótese de que os jogos, enquanto ferramental de uso pedagógico fomentado pela ideia da projeção-identificação, podem contribuir para a formação de uma empatia e conexão com cotidianos reais substancializados no universo ficcional dos videogames. Estes, por outro lado, podem formular juízos e constituem experiências com a alteridade. A partir dos jogos digitais e suas narrativas podemos conceber certas marcas educativas intrínsecas desse campo, tal quais expostas por Piaget (1967), onde é possível perceber o hábito de jogar não apenas como uma disposição de divertimento para o gasto de energia e sim como um benefício físico e cognitivo, embora também moral e afetivo. O aprendizado, nessa instância, se dá pelo processo de assumir o papel do outro dentro da narrativa digital. Considerando ambientes não-formais e não institucionalizados de educação, partimos do princípio de que enquanto o jogador-usuário é um agente ativo no processo de interação, pode constituir-se um processo autônomo para a construção de saberes no contato com o artefato videogame. Revelando, posteriormente, ser um modelo computacional de simulação e inovação educacional, fomentando uma atividade educacional a partir do uso das tecnologias digitais.

Nesse sentido, optamos pela escolha do jogo digital brasileiro Árida: Backsand’s Awakening para que sejam verificadas e atestadas as nuances e potencialidades educativas que favoreçam a alteridade e a importância da conexão humana mediada pela tecnologia. Através da metodologia de estudo de caso como ferramental analítico, traçamos um percurso metodológico que pode investigar conceitos empíricos e seus devidos retornos a partir de análises dos componentes de teorias contextualizadas em um objeto específico (YIN, 2010). Sob essa jornada, buscamos confirmar ou refutar as proposições realizadas. Adiante, ainda como percurso metodológico integrando o estudo exploratório do jogo, foi conduzida uma observação participante por parte dos autores diluída ao longo do trabalho, a fim de comprovar a alteridade e a experiência sensível de compreender o outro em um videogame como processo educativo e formativo. Esse instrumental analítico, ainda, se mostra uma ferramenta antropológica rica que pode fundamentar uma discussão sobre alteridade, representatividade e percepção (TRAUTH; O’CONNOR, 1991).

**Habitar o lugar do outro**

Não é intento do presente artigo acionar uma faculdade que julga como positivo, negativo ou eficiente habitar o lugar do outro de forma digital. Tampouco se busca, através de análises, estabelecer comparações entre a efetividade da empatia e alteridade entre o real e o digital. Contudo, partimos do pressuposto de que há, através das conexões humano-maquínicas, a retroalimentação entre indivíduo-ambiente (jogador-jogo). Nesse sentido, a projeção-identificação que ocorre entre jogador e jogo digital, na cibercultura, pode ser considerada uma espécie de “assujeitamento” (MACHADO, 1996). Nesse processo o “espectador imerge subjetivamente no universo narrativo e passa a participar de forma ativa, tornando-se um sujeito no ato da enunciação” (LIMA, 2012, p. 71). Ao tomar o lugar de um personagem de uma narrativa digital substancializada no videogame, o jogador controla um avatar. Uma identidade virtual que o representa diante de um universo primorosamente simulado. Consequentemente, a partir do que consumimos desse produto, em uma cultura digital que nos rodeia, somos convidados a interpretar, vivenciar e “encarnar” papéis de nossas representações em ambiências simuladas. Há, no âmbito tecnológico capaz de fascinar o homem, um convite para mergulhar nas águas primorosamente simuladas que rodeiam o ciberespaço (MURRAY, 2003). Gomes (2003), ao contextualizar avatar e processos imersivos, afirma que esse transporte garante a coexistência dos elementos audiovisuais que integram o objeto videogame. O período de retorno de gerenciamento do controle de videogame e interação traduzida em tela se constitui na concepção que atesta o processo de imersão como mais orgânico. Entretanto, é verificado que o curso imersivo não se comporta exclusivamente como transferência direta do jogador para a realidade simulada. Essa, todavia, age igualmente como reverberação da presença em instância virtual, no qual é levada em consideração a contingência de identificação com a narrativa, propósitos e alternativas disponibilizadas pelo jogo eletrônico (GUMBRECHT, 2010). Consideramos a presença e a habitação na realidade do outro através do digital como um espelho da tangibilidade possível no ciberespaço e impossibilitada muitas vezes no real por limitações diversas. Esse quadro também pode provar, de certo modo, que a chave para uma conexão íntima ou de empatia entre o jogador e seu avatar, assim como o contexto digital em que o mesmo está inserido, está no próprio indivíduo e sua leitura do mundo fantástico. A chave é o mergulho no imaginário. Murray (2003) argumenta que histórias contadas em videogames são elementos importantes para a inserção do jogador no ambiente do jogo, uma vez que podem trazer representações potencializadas dele próprio e de muitas de suas vivências. Essas, acarretam também em semelhanças que contribuem para que seja possível viver simbolicamente experiências dentro do ambiente virtual e levá-las de aprendizado para a vida no mundo físico.

Para Dansky (2006 *apud* MENDONÇA, 2012), em diálogo com Murray (2003), a imersão ocorre quando o jogador se identifica com elementos do jogo digital, através de ligação entre o jogador e os itens do ambiente proposto. Essa ligação pode acontecer perante o elo emocional do jogador com o jogo, de acordo com seu envolvimento com a história, por exemplo. Lima (2012), por outro lado, fala que além do envolvimento com a narrativa, um forte fator para o assujeitamento é conceber o mundo simulado como verossímil em sua proposta, independente do conteúdo ficcional. É preciso estar convencido para que as ações dramáticas do personagem, de certo modo, permitam que o jogador mergulhe no jogo digital e se torne parte daquele universo.

Desde a nave que impede a invasão da terra por alienígenas, como em Space Invaders (Taito, 1978), ou a bola amarela que come tudo pela frente e tem que fugir dos fantasmas, como em Pac-Man (Namco, 1980), ou o encanador bigodudo que tem que cruzar mundos com cogumelos poderosos e tartarugas voadoras para salvar a namorada, como em Super Mario Bros. (Nintendo, 1985). Em todos esses exemplos o indivíduo assume as funções de protagonista da narrativa, em que sua habilidade em exercer o personagem através de suas motivações dentro do ambiente virtual – proteger a terra, comer compulsivamente ou salvar a namorada – será determinante para o desenrolar da trama e também para sua imersão nesse universo (LIMA, 2012, p. 76).

Portanto, podemos inferir que todo jogo que apresente qualquer apelo figurativo tem a capacidade de ser categorizado como jogo de personagem que favorece a projeção-identificação.

**Das reverberações nas atividades educacionais para a importância da conexão humana**

Fazer parte ativamente da cultura digital e do ambiente conectivista ao nosso redor acarreta em modos expressivos de assimilar informações. Essa relação com o ciber, em especial os jogos digitais, é dotada de ressignificar sentidos e vivências humanas (MATTAR, 2010). Nesse ponto, “as práticas educativas, sejam elas escolares ou não, constituem o ponto de articulação entre a formação de uma sociedade ou de uma humanidade e a formação dos sujeitos que compõem e são formados por essa coletividade” (LAGES E SILVA *et al.*, 2018). Afinal, o simples fato do lúdico estar associado a situações educacionais e de aprendizado já são capazes de proporcionar um meio real de aprendizagem (GOMES, 2017). Não obstante, fica claro em compreender o jogo enquanto atividade humana de natureza sociocultural, principalmente quando consideramos os dados da Pesquisa Game Brasil (2020), por exemplo, que enquanto censo demográfico e cultural do perfil do jogador brasileiro, atesta que pelo menos 73,4% do público detém o hábito de jogar como corriqueiro e pertencente a rotina cotidiana (SIOUX; BLEND; ESPM, 2020). Bebendo das fontes vygotskyanas acerca dos potenciais educacionais, podemos inferir que além de proporcionar uma acessibilidade às ambiências e experiências que não são de nosso cotidiano regular ou muito menos acessíveis no mundo real, há, no processo de aprendizagem uma forte consideração do papel do outro. Embora muitas vertentes contemporâneas críticas das epistemes da cibercultura afirmarem que nos últimos anos, pelos momentos sócio históricos que vivenciamos, o papel da alteridade tenha perdido suas conotações tradicionais (ou físicas), é justamente nesses períodos de transição do face a face para o exclusivamente virtual que as interações mediadas pelo videogame ressignificam as experiências através de uma transterritorialidade em novos tempos e espaços (HAN, 2015).

Nesse âmbito, a depender da narrativa que se desenvolve no ciberespaço ofertado pelo videogame, podemos fomentar a experiência de jogar através de um assujeitamento quando nos deparamos com: 1) um mundo situado em seu próprio tempo e espaço; 2) habitado por personagens possíveis naquela ambiência; 3) que participam ativamente dos acontecimentos e eventualidades nesse local, sofrendo e sendo impactados pelas mudanças; e 4) apresentando uma temática coerente e consolidada logicamente (RYAN, 2001). Em reforço, é notado que quando as ações tomadas enquanto jogador-avatar transformam o jogo, mais se deseja mergulhar e adentrar a ambiência virtual (MURRAY, 2003). No que diz respeito a experiência, o jogador adiciona à sua experiência de repertório as construções de saber ao se aproveitar da ficcionalização narrativa, explorando sentidos que posteriormente serão experimentados no cotidiano regular (DEWEY, 1929). O encontro com o novo, através de um assujeitamento ou projeção-identificação, portanto, age como uma chave para habitar uma realidade primorosamente simulada, que através de memória, criatividade, solução de problemas e uma socialização e sentimento de pertencimento, transforma o jogador através de uma alteridade que agrega processos formativos.

**O Sertão brasileiro digital como catalisador de novas experiências**

O jogo digital Árida: Backland’s Awakening, lançado em 2019 para computadores, foi desenvolvido por um pequeno estúdio de Salvador, Bahia vinculado à Universidade do Estado da Bahia (UNEB), formado em 2016, o Aoca Game Lab. O Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Comunidades Virtuais da UNEB, que também auxiliou no projeto, atesta que Árida partiu de uma motivação cultural, técnica e histórica, onde os desenvolvedores se estabeleceram em Canudos para o processo criativo do jogo, e inspirado em obras como Vidas Secas e Os Sertões, a sete horas da capital, foi fruto de expedições pelo sertão (GRANDELLE, 2019). Através de um financiamento por parte do governo do estado baiano e também da Agência Nacional de Cinema, contemplando jogos digitais, o projeto se consolidou como parte 1 de 3 capítulos que exploram a vida no sertão (*ibidem*). O diretor geral da Aoca Game Lab, Filipe Pereira, é um historiador, e como membro de uma equipe multidisciplinar de desenvolvedores, afirma que retratar o sertão baiano do século XIX sem estereótipos comumente atribuídos à região nordeste só foi possível pela digitalização e inspiração da composição geológica, geografia do bioma e maneiras fidedignas de enxergar a região (GRANDELLE, 2019). Em Árida somos apresentados enquanto jogadores à uma jornada de descobertas, em que com a força e perseverança do nordestino, precisamos reagir a uma grande seca. O objetivo do jogo, portanto, é lidar com as peculiaridades de conviver com o sertão ao mesmo tempo em que nos tornamos sobreviventes como Cícera, a protagonista de 13 anos, experimentando de sua representatividade, habitando seu avatar como representação corpórea digital e dividindo e compartilhando os deslumbres e fardo das responsabilidades. A imaginação simbólica de um sertão digitalizado faz emergir uma dinâmica de pensamento onde o impossível, como habitar um ambiente tal como no século XIX, é percebido como possível numa forma direta de representação (DURAND, 1988). A capacidade de simbolizar o futuro nos instala no exterior do tempo, requalificando os juízos no mesmo, enaltecendo uma vida imaginária capaz de nos fascinar (COSTA, 2020). Nesse sentido, inferimos que habitar o lugar do outro no videogame pode mobilizar experiências narrativas, onde Cícera, enquanto protagonista de sua realidade, nos inspira e seduz para uma outra perspectiva dos mitos e valores estéticos, provando mais uma vez que o sertanejo é, antes de tudo, um forte.

Diante do exposto, é necessário explorar elementos intrínsecos à narrativa de Árida, que podem se comportar como convites para a imersão na realidade primorosamente simulada que o jogo digital oferece. Vamos nos referir a esses elementos como gatilhos imersivos, para que consequentemente possamos identificar seu papel representativo e verificar nuances e reverberações em contextos educacionais.

As regras de Árida, assim com suas mecânicas, bebem da fonte dos apurados de Juul (2005) ao afirmar que os jogos tendem a oferecer aos jogadores desafios que não são superados facilmente. Isso ocorre pelo fato de que jogar um jogo digital como Árida, assim como se adequar, repentinamente, às vivências do sertão baiano do século XIX, representa uma necessidade de melhoria de habilidades para que esses desafios sejam superados, formando, fundamentalmente, uma experiência de aprendizado. Todo jogo, dialogando com Huizinga (2014), é um sistema formal baseado em regras, que representam diretamente o que podemos fazer, enquanto jogadores, na interface que nos é oferecida. E agimos, nesse fazer, através de mecânicas estruturantes (JUUL, 2005). Árida permite que Cícera se desloque pelo cenário estabelecido através de mecânicas de deslocamento a partir do teclado ou *joystick*, mas por experimentação no desbravar da digitalização do sertão, percebemos que não podemos atravessar um emaranhado de caatinga sem um facão, objeto comum desse contexto. Isso se estabelece como uma regra, o que exemplifica a diferença entre regras e mecânicas (figura 1).



Figura 1 – Interface do jogo digital Árida. Fonte: *printscreen* realizado pelos autores.

Além disso, ao utilizarmos o facão enquanto ítem para abrir passagem pelo sertão e guiar Cícera pela narrativa, temos a durabilidade da ferramenta afetada, nos garantindo um facão cego. Para restaurarmos o equipamento para o nível regular, precisamos encontrar pedras de amolar espalhadas pelo cenário. A dificuldade estipulada pelas regras e mecânicas nos demonstra, através da experiência, que buscar essas pedras exige de Cícera medidores elevados de água e comida, conforme o canto superior esquerdo da figura 1. Esses índices diminuem à medida que viajamos pelo sertão, nos pedindo, portanto, uma administração de recursos e estado de alerta constante, vivenciando, através de um assujeitamento, dificuldade simular a que Cícera vivencia.

Para alimentos, precisamos aprender receitas a partir de missões que realizamos durante a narrativa. Cozinhamos ovos, retiramos água dos mandacarus, produzimos umbuzadas, guardamos água nas cabaças, cavamos cacimbas no chão. Sob uma ótica de sobrevivência e administração de recursos, aprendemos sobre o cotidiano regular do sertão baiano do século XIX, que representado digitalmente pelo jogo, nos permite vivenciar uma realidade diferente da nossa. Há momentos em que Cícera encontra um doce de rapadura, que ao ser consumido opcionalmente pelo jogador, garante 30 pontos de recuperação do índice de alimento, embora retire 15 de água. Cada cacimba no chão cavada pode garantir água por vezes limitadas, e nem sempre Cícera consegue carregar muita água nas cabaças, isso posiciona o jogador, pela projeção identificação e imersão em uma realidade digital verossímil, em situações delicadas e de escolhas difíceis, tal qual a vida dos indivíduos que sobrevivem nesse bioma. Suas expressões idiomáticas e particularidades linguísticas são forte identidade representa em Árida, como um orgulho da própria terra.

Contudo, sem romantizações exacerbadas, Árida demonstra todos esses elementos sem julgamentos pejorativos, em que ao mesmo tempo que retrata as dificuldades, emerge em sua narrativa a beleza e cultura dessa localidade. Sua narrativa entre capítulos, em forma de cenas animadas de transição, conta com uma trilha sonora típica do imaginário nordestino, composta por instrumentos que dialogam com essa realidade social, assim como os textos lidos em formato de cordel, retratando sua cultura de forma fidedigna. Portanto, o jogo digital propõe uma estética em sua narrativa, no formato de gatilhos imersivos, que podem facilitar a aceitação dessa realidade como verossímil. Contudo, o som não é substancializado apenas no formato de trilhas sonoras e os cordéis narrados em cenas de transição de capítulos. Árida conta com o recurso de *soundscape*, um registro sonoro muito comum em produções audiovisuais que pode ser traduzido como paisagem sonora. Nesse recurso, de forma técnica, qualquer porção do ambiente sonoro é visto como ponto potencial de representação de ambiente. Durante esse registro, inclusive, emerge uma forma de manter a autenticidade local para que seja possível conceber os sons originais de uma ambiência. Barulhos ambientes, ruídos sonoros, a identidade do sertão é concebida no máximo de instâncias possíveis. Do carcarejar real do galo durante as manhãs, passando pelo vento que bate na flor do cacto coroa de frade, a técnica de *soundscaping* colabora para transformar o sertão baiano digital em uma ambiência verossímil na contemporaneidade (COLLINS, 2013).

No controle de Cícera e no contato com outros personagens que circundam essa ambientação, somos apresentados ao vilarejo fictício de Uauá e a notícia de uma grande seca que assola o povoado, obrigando muitas pessoas a migrarem para uma terra onde não há fome ou sede. Muitos acreditam que esse local existe, enquanto outros duvidam. E durante o contato com outros personagens percebemos isso nos discursos. Controlamos, nesse sentido, uma personagem negra, que desbrava o sertão sozinha, encontrando fauna e flora que são apresentados ao jogador como parte indissociável da identidade cultural do sertão. Percebemos, constantemente, através de pistas, que esse local para qual as pessoas do sertão migram trata-se de Canudos, e também percebemos, através de itens colecionáveis, como um álbum de figurinhas adesivas digitais espalhadas pelos mapas do sertão baiano, que o exército se mobiliza para uma represália contra o grupo liderado por Antônio Conselheiro. Junto de Cícera vivenciamos o sertão, compartilhando realidades e aprendendo a lidar com as questões socioculturais e históricas locais.



Figura 2 – Interface do menu de colecionáveis do jogo Árida. Fonte: *printscreen* realizado pelos autores.

Personagens como Dona Firmina, que nos pede ajuda para resgatar seus bodes, o avô Tião, que com sua força de viver inspira, Padre Olavo, que retrata e representa o papel da fé para o povo sertanejo, caracterizam Árida e apresentam o sertão baiano para o jogador. Inclusive, para salvar o progresso da narrativa no jogo (para poder continuar posteriormente do ponto em que paramos) contamos com oratórios e altares espalhados pelos mapas, que reforçam mais ainda esse espectro de identidade. No que diz respeito a difusão do sertão digital e seu imaginário circundante, o jogo Árida também conta com a perspectiva de Cícera traduzida para o idioma inglês, levando a representatividade do sertão para os quatro cantos do ciberespaço, permitindo a alteridade e assujeitamento de Cícera por diversos indivíduos protagonistas de suas próprias vivências.

Vivenciar através regras e mecânicas o imaginário popular e cultural do sertão baiano de forma digital faz emergir questões pertinentes sobre representatividade. São contextualizadas ao jogador de Árida, no papel de Cícera, vivências e mobilizações afetivas através do assujeitamento. Há a possibilidade de nos preocuparmos com Cícera, monitorarmos sua sede, sua fome seus desejos, medos e anseios, o que através da empatia, na cibercultura e cultura digital, ressignificam as relações humano-maquínicas.

**Os Sertões e o Sertão de Cícera**

Não podemos deixar de considerar as similaridades entre Árida e Os Sertões de Euclides da Cunha. O sertão metafísico e material do passado, dos primeiros retirantes (mestiços, já que houveram outros episódios de mobilidade humana entre indígenas sertanejos) têm sua construção desde o fim do século XIX, fomentado no cânone por Euclides da Cunha e sua visão cientificista, passando por formações modernas como em Grande Sertão Veredas de Guimarães Rosa, até chegar nas produções multimidiáticas e transmidiáticas do século XXI, como é o caso de Árida da Aoca Game Lab.

 Oliveira (2002), pela obra euclidiana, atesta que o “sertanejo é forte porque conjuga na sua constituição histórica alguns fatores singulares: a reação ao meio arredio, a purificação existencial, resultado do martírio secular da terra e do isolamento de sua formação sócio-histórica” (OLIVEIRA, 2002, *online*). Se por um lado o testemunho litorâneo e positivo de Euclides da Cunha apontava para uma sensibilidade com o sertanejo, sempre o vendo como um outro não civilizado, um “hércules-quasímodo” em suas palavras, forte mas sofrido; por outro, Cícera em Árida é uma tentativa atual de imaginar a experiência no sertão remoto no tempo e espaço, por desenvolvedores marcados por uma emergente preocupação com a representatividade de suas identidades culturais nos jogos digitais. Cícera é uma mulher negra sertaneja protagonista, o que reafirma essa intenção. Inclusive, uma das maiores preocupações e motivações para a criação de Árida por Aoca Game Lab é o fato de consumirmos muita coisa estrangeira e não valorizarmos nossa identidade satisfatoriamente no mercado de jogos digitais, principalmente as representações do sertão (RODRIGUES, 2019).

As disparidades entre litoral urbano e sertão rural pouco civilizado fazem parte do ideário canonizado desde Os Sertões.

E é assim que se desenrola em Os Sertões a construção cognitiva da diferença e da distância. Pares opostos e oxímoros que estabelecem o recorte entre ali e aqui, a civilização e a barbárie, o moderno e o selvagem, o adiantado e o retrógrado…, mas também entre o litoral e o sertão, o sul e o norte, o gaúcho e o vaqueiro, o bandeirante e o sertanejo (NICOLAZZI, 2010, p. 279).

É aqui que também nos posicionamos como autores dessa e nessa complexidade. Um dos autores é nordestino e o outro é gaúcho. O primeiro conhece um pouco dos sertões atuais e o segundo conhece um pouco dos pampas atuais. Ambos com ciência do que se passou em Canudos e região, da formação dos retirantes, e ambos condenadores da guerra que acontecera, dos seus militarismos e dos descasos posteriores com os sertanejos. Nos situamos e nos posicionamos como jogadores assujeitados em Cícera.

Ainda sobre o tempo, o tempo do sertão é diferente do tempo do litoral, marcado especialmente pela ideia eurocêntrica de atraso civilizatório. As representações sobre o tempo no sertão são específicas, tanto em Os Sertões como em Árida, o tempo significa sobrevivência. Em Árida, o atraso pelos olhos cientificistas não acontece como em Os Sertões, ainda que seja uma herança canônica:

O atraso é a característica sertaneja que salta aos olhos do leitor de Os Sertões. Exemplos singulares de atavismo, o jagunço e o sertão estão localizados em um tempo diferente. Um tempo anterior, é bem verdade, mas também fora da história. Para a perspectiva “positivista” do autor, o sertanejo está ainda na primeira fase evolutiva: incapaz de assumir uma atitude política republicana, era-o também quanto à forma monárquico-constitucional: “é espontaneamente adversário de ambas. Está na fase evolutiva em que só é conceptível o império de um chefe sacerdotal ou guerreiro.” Ou seja, a ida de Euclides para o interior da Bahia representa igualmente um retorno anacrônico. O autor é enfático: “insistamos sobre esta verdade: a guerra de Canudos foi um refluxo em nossa história (NICOLAZZI, 2010, p. 274).

Cícera é anterior ao jagunço literário pelo tempo do enredo, mas é posterior pelo nosso tempo ao jagunço literário e seus desdobramentos modernos. Cícera e o sertão de Árida são projeções muito mais de dentro, dos olhos dos descendentes do sertão, em que as alteridades se dão por sensibilidades não cientificistas. Em outras palavras, de uma alteridade marcada pelo eurocentrismo positivismo, até uma alteridade genuína pelo de dentro, mas que valeria tanto para Os Sertões quanto para Árida a análise de que “Os Sertões, enfim, é todo ele atravessado pela alteridade, sem conseguir jamais se desvencilhar da figura do duplo que o acompanha: outro lugar, outra gente, outro tempo” (NICOLAZZI, 2010, p. 280).

Nesse sentido, considerando as similaridades entre uma obra canônica da literatura brasileira como Os Sertões de Euclides da Cunha e um fruto da cultura digital como Árida: Backland’s Awakening, destacamos um potencial educativo que se relaciona com um espectro transmidiático que inclusive pode garantir uma literacia, tendo a ambiência do sertão atemporal literário ou eletrônico como personagem. Scolari (2018), sobre a possibilidade educacional presente em jogos como Árida, garante inclusive que a cibercultura dispõe, através dos jogos, diversas gamas estratégicas informais inerentes ao ato de jogar, que podem ser potencializadas por um multiletramento (ROJO, 2013). Vivenciar o sertão digital, portanto, pode se constituir como processo formativo contemporâneo.

**Considerações finais**

Ao longo da experiência de perceber Cícera, seu cotidiano e sua ambiência digital por um convite imersivo, concebemos Árida, antes de tudo, como uma forma de representar a pluralidade do Brasil para os próprios brasileiros e para o mundo conectado cibercultural, em instâncias que vão além do imaginário popular que constantemente se formula em aspectos midiáticos sobre nossa cultura. Para além dos prédios de uma São Paulo cosmopolita, praias quentes do Rio de Janeiro e florestas densas do Amazonas, temos um sertão nordestino imerso em heranças culturais de resistência que demonstra por cada fissura em seu solo sua identidade e beleza.

Apesar dessa percepção por parte dos autores, enquanto observadores-participantes e jogadores, não podemos garantir e afirmar que o jogo digital em questão será sempre passível de estabelecer uma projeção-identificação, assujeitamento, imersão ou qualquer conexão íntima entre ambiente-jogador que favoreça uma retroalimentação transformadora. Contudo, temos essa concepção como uma característica recorrente dos jogos digitais, independentemente de seu gênero e teor, que dialoga e representa o dinamismo desse aparato em evocar experiências enquanto TDIC e tecnologia da imagem e do imaginário. Logo, nos concentramos durante o artigo em apontar as possibilidades pelas quais alguns caminhos, inesgotáveis e blindados de categorizações exacerbadas, podem se estabelecer durante a experiência de jogar. Nesse sentido, percebemos o jogo digital Árida como um catalisador de experiências e vivências que podem se reverberar em contextos educacionais e formativos quando se estabelece diálogo e interatividade com a subjetividade do jogador.

Concebemos através de Árida um marco da iniciativa dos jogos digitais independentes que fomentam a cultura nacional através da representatividade. Embora não seja o título pioneiro, definitivamente se posiciona como um dos expoentes tecnológicos do entretenimento digital, que por seus impactos em aspectos sociais, culturais, históricos e mercadológicos pode guiar uma vertente que não esteja preocupada em rotular jogos digitais como educativos ou de entretenimento puro, mas sim uma mescla indissociável por sua narrativa, de forma convergente.

**Referências**

BARROS, M. As bases para construção de uma pedagogia do treino pautado no jogo. **Movimento & Percepçã**o, São Paulo, v. 11, n. 16. 2010.

COLLINS, K. **Playing with Sound: A theory of interacting with sound and music in video**

**games**. The MIT Press. Massachusetts, 2013.

COSTA, C. T. O. P. **A experiência sensível na imersão em jogos de videogame**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2020.

DEWEY, J. **Experience and nature**. London: George Allen & Unwin ltd.,1929.

DURAND, G. **A imaginação simbólica**. Tradução: Eliane Fittipaldi Pereira. São Paulo:

Cultrix, 1988.

GOMES, R. C. L. F. **Imersão e participação: mecanismos narrativos nos jogos** **eletrônicos**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2003.

GOMES, Suzana dos Santos. **Infância e Tecnologias**. In: COSCARELLI, Carla Viana. (org.). Tecnologias para aprender. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

GRANDELLE, Renato. **Pesquisadores da UNEB desenvolvem game sobre menina sertaneja em busca de cidade onde não existe seca**. Portal UNEB, 2019. Disponível em: <https://portal.uneb.br/noticias/2019/03/15/pesquisadores-da-uneb-desenvolvem-game-sobre-menina-sertaneja-em-busca-de-cidade-onde-nao-existe-seca/>. Acesso em 27 jul. 2020.

GREGERSEN, A.; GRODAL, T. **Embodiment and interface**. In: PERRON, B.; WOLF, M. (org.). The video game theory reader 2. New York: Routledge, 2009.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença** - O que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O Jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JOBIM E SOUZA, S.; GAMBA JR, N. Novos suportes, antigos temores: tecnologia e confronto de gerações nas práticas de leitura e escrita. **Revista Brasileira de Educação**, v. 21. Rio de Janeiro, 2002.

JUUL, J. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. England.: The MIT Press, 2005.

LAGES E SILVA, R. *et al*. Os serious games e os regimes de sensibilidade: Paradoxos do uso de jogos na formação humana. **Archivos Analíticos de Políticas Educativas/Education Policy Analysis Archives**, v. 26, p. 117, 2018.

LIMA, B. V. **Então você quer brincar de ser um rock star?: considerações sobre a**

**imersão em Guitar Hero e Rock Band**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) -

Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2012.

MACHADO, A. **Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 1996.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MENDONÇA, R. L. **Imersão e emoção em jogos digitais: uma abordagem a partir de sistemas especialistas, lógica fuzzy e mapas auto-organizáveis**. Dissertação (Mestrado emEngenharia Elétrica) - Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2012.

MORIN, E. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Moraes Editora, 1980.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NICOLAZZI, Fernando. O tempo do sertão, o sertão no tempo: antigos, modernos, selvagens. Leitura de Os Sertões. **Anos 90 - Revista do Programa de Pós-Graduação em História da UFRGS**, vol. 17, n. 31. Porto Alegre, 2010.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é Brinquedo**. Editora Brasiliense. São Paulo, 1984.

OLIVEIRA, Ricardo de. Euclides da Cunha, Os Sertões e a invenção de um Brasil profundo. **Revista Brasileira de História**, vol. 22, n. 44. São Paulo, 2002.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência**. Editora Fundo de Cultura S/A. Lisboa, 1967.

PINHEIRO, C. **Videogames - Do entretenimento à comunicação**. Revista Universitária do Audiovisual. Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, 2008.

RODRIGUES, Robson G. **Game 'Árida' é uma aventura no sertão brasileiro**. Correio Braziliense. 2019. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/01/08/interna\_diversao\_arte,729563/game-arida-e-uma-aventura-no-sertao-brasileiro.shtml>. Acesso em: 29 jul. 2020.

ROJO, R. **Entrevista Multiletramentos, Multilinguagens, Novas Aprendizagens**. In: GRIM UFC. Fortaleza, 2013.

RYAN, M. L. **Narrative as virtual Reality**. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. London: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SCOLARI, C. A. **Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula**. Research and Innovation Actions: Espanha, 2018.

SIOUX; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil**, 2020.

TRAUTH, E.; O'CONNOR, B. **A Study of the interaction between information technology and society**. Amsterdã: North-Holland, 1991.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

1. Doutorando em Educação Tecnológica pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (PPGEdumatec) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Membro do Grupo de Pesquisa (CNPq) Mídias Digitais e Mediações Interculturais e bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). caiotuliocosta3@gmail.com. [↑](#footnote-ref-1)
2. Graduando em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e desenvolvedor de Jogos Digitais independentes. leopazpoa@gmail.com. [↑](#footnote-ref-2)