

12º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2021

Jogos de computadores como arte digital e a expressão sentimental do artista. Um estudo de caso a respeito do jogo “Sky: Children of the Light”

LAYS L. PEREIRA¹. SAMIRA A. SOUZA¹, FELIPE A. C. PAZINATTO²

¹ Discente do curso Técnico em Redes de Computadores Integrado ao Ensino Médio, do IFSP, Campus Boituva

² Docente do curso Técnico em Redes de Computadores Integrado ao Ensino Médio, do IFSP, Campus Boituva
Área de conhecimento (Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação e 8.03.00.00-6 Artes

RESUMO:

O presente artigo tem como finalidade tornar evidente a transmissão de sentimentos através de jogos de computadores. Neste artigo foi apresentada uma análise das obras de Franz Cizek e Hayao Miyazaki a fim de demonstrar um alinhamento de ambos os quadros trazendo suas compatibilidades em função do resgate do sentimento infantil, e extrapolando essa análise para o jogo de computador “Sky: Children of the Light”. Nesse sentido foi realizada uma pesquisa descritiva com vinte estudantes, expondo assim as obras dos autores citados com o intuito de coletar as percepções pessoais. Os resultados obtidos através dessa coleta constataram que os sentimentos prevalentes são os de inocência, amizade e companheirismo criando uma afinidade entre o consumidor e o jogo. Houve também uma interligação com aspectos pedagógicos visando resgatar a importância da educação emocional no âmbito escolar.

PALAVRAS - CHAVE: Sentimento infantil; educação emocional; arte infantil, jogos eletrônicos.

Computer games as digital art and the artist's sentimental expression. A case study about the game “Sky: Children of the Light”

ABSTRACT:

The purpose of this article is to make clear the transmission of feelings through computer games. In this article, an analysis of the works of Franz Cizek and Hayao Miyazaki was presented in order to demonstrate an alignment of both frames, bringing their compatibilities in function of the rescue of the infantile feeling, and extrapolating this analysis to the computer game “Sky: Children of the Light”. In this sense, a descriptive research was carried out with twenty students, thus exposing the works of the cited authors in order to collect personal perceptions. The results obtained through this collection found that the prevailing feelings are those of innocence, friendship and companionship, creating an affinity between the consumer and the game. There was also an interconnection with the pedagogical aspects aiming to rescue the importance of emotional education in the school environment.

KEYWORDS: Childish feeling; emotional education; children's art, electronic games.

INTRODUÇÃO:

Na contemporaneidade, a representação da arte tem acompanhado a evolução das tecnologias, sendo comum atualmente a representação artística usando meios eletrônicos (CLARK, 1985). O presente trabalho propõe uma discussão teórica que tem como base as obras de Hayao Miyazaki, Franz Cizek e o jogo digital “Sky: Children of the Light” e sua relação com a arte sentimental. O método artístico tem encontrado diversas formas de expressão na sociedade atual. Dentre os modelos que apareceram recentemente, pode-se citar a arte digital e sua aplicação nos jogos de computadores. Toda arte comunica um tipo de sentimento e a forma de comunicar também mudou com as novas formas de expressões artísticas. O objetivo desse trabalho é demonstrar, tanto através de um recorte bibliográfico, quanto através de uma pesquisa, que o resgate dos valores do universo infantil, a semelhança do que ocorre com a arte em Myiasaki e Cizek, ocorre também nos jogos eletrônicos.

METODOLOGIA:

Este estudo trata-se de um recorte bibliográfico que relaciona a ideia de ambos os autores ao jogo, cujo objetivo é demonstrar que o resgate de valores do universo sentimental infantil é possível em jogos de computadores, buscando a transmissão de sentimentos que remetem a amizade e solidariedade nas mídias atuais, como os jogos digitais. A percepção sobre o sentimento será conduzido a partir de um questionário aplicado em vinte alunos do ensino médio, a fim de coletar suas percepções a respeito das obras de Miyazaki, Cizek e frames de “Sky: Children of the Light”, construindo uma ligação entre os pilares citados, analisando a possibilidade de manifestação de sentimentos a partir do jogo digital.

O trabalho utiliza o recurso da pesquisa descritiva, aplicada em vinte alunos do ensino médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Campus Boituva, com a faixa etária entre dezesseis e dezenove anos. O critério utilizado para a escolha desse grupo de entrevistados foi desenvolvido a partir da ideia de identificar padrões de sentimentos de adolescentes diante de jogos digitais, visando compreender como é a resposta sentimental para essa faixa etária. Para a execução da pesquisa, foi elaborado um questionário, onde as obras dos autores foram apresentadas, e questões sobre percepção sentimental aplicadas. O questionário, com 26 questões, foi enviado através de redes sociais para grupos específicos, a fim de obter a interpretação dos estudantes sobre aspectos emocionais a respeito de duas obras de Franz Cizek e Hayao Miyazaki e dois vídeos de jogabilidade do jogo digital “Sky: Children of the Light”. As questões foram elaboradas com o objetivo de verificar se é possível, através de mecanismos computacionais, no caso dos jogos de computadores, transmitir sentimentos que resgatem a percepção dos valores pertencentes ao mundo infantil.

DISCUSSÃO DAS IDEIAS DOS AUTORES:

Franz Cizek (IAVELBERG, 2006), um pintor austríaco que revolucionou a formação artística infantil, tinha por objetivo em sua época demonstrar a sensibilidade das crianças através de pinturas. Suas obras sofreram grandes críticas, assim acusadas de conteúdo irrelevante para crianças (IAVELBERG, 2006). Identificou-se que o objetivo de Cizek em suas obras era transmitir o afeto infantil: “Eu sou um artista e meu local de cultivo da arte (...) não deve se tornar uma escola! (...) Eu não sou um pedagogo, mas um mediador, provocador, estimulador e catalisador!” (CIZEK, 1946).

Atualmente Cizek possui uma grande influência no público juvenil, pois as particularidades de sua arte estão presentes na educação pedagógica (IAVELBERG, 2006) (ANDERSON, 1969), resultando na liberdade de expressão dos alunos através da arte. O pesquisador Rolf Laven (IAVELBERG, 2006) discorre sobre a visão que diz respeito à influência de Franz Cizek no ensino da arte mundial, pois para ele o fundamental era provocar e questionar seus alunos, evitando o ensino metódico: “A liberdade de expressão é vista com grande importância nas artes, mas isso é na teoria. Na prática, essa liberdade não é assimilada pela maior parte dos sistemas educacionais.” (LAVEN, 2016).

O animador(criador de desenhos animados) Hayao Miyazaki (1942), co-fundador do Studio Ghibli, acolhe a ideia de que a arte deva ser executada manualmente, senão ela carece da relação do autor com sua obra: “Quando penso na forma como o computador tem dominado e eliminado certas experiências de vida, isso me entristece [...] Não acredito que alguém possa se tornar animador se não passar por nenhuma experiência.

O jogo online “Sky: Children of the Light” foi elaborado com a visão do resgate da natureza infantil. A estrutura do jogo consiste em gráficos bem elaborados, em uma abundante experiência musical e um roteiro harmônico que proporciona uma forte conexão com o jogador. Possui uma grande maleabilidade no qual seus consumidores podem imergir em uma jornada única, executando determinadas ações que incentivam a pureza, o companheirismo entre os jogadores, criando laços de amizade, desse modo se distanciando da antiga finalidade dos jogos, produzidos apenas para gamers: “Diferente dos outros jogos, o Sky não possui inimigos para nós enfrentarmos. Sky é uma obra de arte visual e sonora para ser apreciada e focada durante interações sociais.” (NEITZEL, 2021). O escritor Lima (2020) ressalta a ideia a respeito do jogo “[...] um tipo especial de jogo é aquele que te emociona, aquele que te faz admirar a beleza do game e que transmite uma sensação de paz e tranquilidade [...] Sky - Filhos da Luz fazem isso e muito mais [...]”. A partir disso é evidente que o jogo se destaca por sua característica comovente que provoca emoções nos jogadores.

Em relação a educação do sentimento infantil, utiliza-se de diversos fatores para o ensino, e a arte é um deles. Um dos grandes pioneiros que incentivou a arte no âmbito estudantil foi Franz Cizek

(CASTRO, 2016), que observou que as crianças desfrutavam da arte infantil para expressar suas afeições manualmente. Com o passar dos anos, os métodos pedagógicos sofreram alterações devido a inclusão de ferramentas tecnológicas, dando espaço para as animações e jogos intuitivos, assim como trata Hayao Miyazaki no Studio Ghibli e a “That Game Company” no “Sky: Children of the Light”. As produções do Studio Ghibli desenvolvem suas produções gráficas manualmente, por artistas. Segundo os designers Teixeira e Nakata (2014), as animações do Studio Ghibli se destacam por suas histórias que manifestam sentimentos, mas que não perdem sua mestria nas artes visuais: “Produzir filmes de animação de alta qualidade que tocam o espírito humano na medida em que ilustram a alegria e o sofrimento da vida tal como ela é” (WIEDEMANN, 2004, p. 291).

Ao mesmo tempo jogos podem ser utilizados para educar, pois transmitem informações de diversas naturezas (BROUGÈRE, 1998). Os jogos computadorizados, por sua vez, têm sido utilizados para transmitir diversos tipos de conhecimentos. Jogos foram criados e aplicados em diversos ambientes educacionais para educar alunos (SILVEIRA, 1999).

Observou-se que o sistema educacional tem assumido um papel importante favorecendo relações interpessoais (CARDERIA, 2012). É importante que durante o período escolar o aluno tenha uma formação emocional para que possa ser incluído em interações sociais, assim como retrata o autor Benito (2021), quando ressalta a importância de refletir sobre o lugar dos sentimentos no âmbito escolar e das formas de sociabilidade, demonstrando assim que a escola não pode ignorar a formação emocional do aluno. É a forma também de se aproximar da realidade do aluno (VYGOSTSKY, 1989), realidade esta que se adapta ao ambiente tecnológico atual. Os jogos de computador/celular são uma realidade para o jovem no mundo atual. Nesse contexto a arte, incorporando os recursos tecnológicos da atualidade, acaba por fornecer diversos canais de transmissão de sentimentos. É inevitável que com o passar do tempo ela se ramifique e sofra adaptações no mundo contemporâneo, assim como diz o escritor russo Leon Tolstói “A arte não é um trabalho manual, ela é a transmissão de sentimento que o artista experimentou” (TOLSTOI, 2009).

É importante mencionar que atualmente a arte evoluiu com os meios de expressão, abarcando atualmente o digital, se convertendo em um método artístico computacional. O desenvolvimento sentimental do autor para com sua obra agora invade o ambiente de representação digital tridimensional em suas diversas expressões, se tornando ao mesmo tempo mais imersiva, e complexa de se produzir.

Macmillan, do centro de estudos da criança da universidade de Yale (2020), ressalta que é importante educar a emoção, principalmente em tempos de COVID-19. Educar para o emocional é saber identificar as próprias emoções, saber nomeá-las e saber reproduzi-las.

Jogos de computador podem ajudar na educação emocional, e através dessa educação, auxiliar na capacidade de aprender do mesmo (STATHAKIS, 2013).

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A tabela a seguir retrata algumas das obras de Franz Cizek, frames do trailer das produções do Studio Ghibli e frames do trailer do jogo “Sky: Children of the Light” juntamente com as percepções e sentimentos dos entrevistados ao apreciarem as artes, apresentando assim as estatísticas das respostas obtidas através do formulário.

Tabela 1: Resultados a respeito da percepção de sentimentos demonstrados por vinte alunos do ensino médio do campus Boituva do Instituto Federal de São Paulo.

CIZEK, Franz. Santa With Toys, 1910-1922: Percepções e sentimentos dos entrevistados: 70% tristeza, 65% inocência, 35% retorno às origens infantis, 30% melancolia, 25% alegria, 20% inocência/imaturidade, 10% distorção, 10% surpresa, 10% vida adulta no campo pacato, 5% fantasia e 5% nostalgia.	HANUS, Gretl. The Child And His World, 1922. Percepções e sentimentos dos entrevistados: 90% inocência, 60% inocência/imaturidade, 55% alegria, 35% tristeza 30% retorno às origens infantis, 10% humor, 5% fantasia e 5% melancolia.
Trailer Meu Amigo Totoro – Studio Ghibli: Percepções e sentimentos dos entrevistados: 90% amizade, 85% companheirismo, 85% felicidade, 85% aventura, 75% amizade, 70% inocência, 40%	Trailer A Viagem de Chihiro – Studio Ghibli Percepções e sentimentos dos entrevistados: 75% aventura, 70% suspense, 60% companheirismo, 60% amizade, 55% coragem, 30% medo, 40%

empatia, 35% satisfação, 15% suspense, 10% heroísmo, 10% mágoa, 10% coragem, 5% euforia, 5% medo e 5% nenhuma das alternativas (MYASAKI, 1992).	empatia, 35% angústia, 35% inocência, 20% felicidade, 20% horror, 10% satisfação, 5% coragem, 5% mágoa, 10% euforia e 5% amizade (MYASAKI, 2001).
Trailer Sky: Children of the Light – Junho 2019 Percepções e sentimentos dos entrevistados: 85% leveza, 80% liberdade, 75% companheirismo, 75% amizade, 75% tranquilidade, 50% respeito, 45% apreciação da arte, 15% introspecção, 10% indiferença, 10% lealdade e 5% carinho (SKY, 2019).	Trailer Sky: Children of the Light – Janeiro 2020 Percepções e sentimentos dos entrevistados: 75% amizade, 75% tranquilidade, 70% liberdade, 60% companheirismo, 45% respeito, 30% apreciação da arte, 15% introspecção, 5% aventura, 5% indiferença, 40% leveza, 30% alegria, 15% afetividade, 5% empatia, 5% lealdade e 5% nenhuma das alternativas (SKY, 2019).

Ao analisar a tabela 1 com as obras e seus respectivos resultados obtidos por meio da realização da pesquisa, percebe-se que os sentimentos transmitidos com maior prevalência são os de inocência, de amizade e companheirismo, uma vez que essas obras retratam um universo de personagens usando uma linguagem e a estrutura simbólica do resgate do infantil. Valores de resgate do infantil, da inocência, do companheirismo etc., possuem uma porcentagem maior. Percebe-se o mesmo comportamento quando o que está enfatizado é o trailer do jogo Sky: Children of the Light.

Percebe-se ainda nos elementos do jogo os esforços de transmissão de emoções presentes nas obras de Franz Cizek e Hayao Miyazaki. Há uma grande afinidade entre os aspectos de Cizek que levam a arte em “Sky: Children of the Light”, onde ambos retratam a relação infantil e o uso da arte como canal de transmissão de sentimentos de resgate da segurança e da amizade. Os elementos podem ser comparados ao mostrar os quadros da imagem 1.



Imagem 1: Cenas obtidas das obras em destaque, sendo a primeira linha referentes a “Sky: Children of Light” (a) e (b), a segunda linha referente a “Meu amigo Totoro” (c) e “A viagem de Chihiro” (d), e a última linha as obras de Franz Cizek (e) e seus alunos (f).

Encontra-se a mesma convergência do jogo com as longas-metragens de Miyazaki. Não obstante, apesar de “Sky: Children of the Light” ser um tipo de arte desenvolvida digitalmente, ela expressa uma miríade de sentimentos das artes, a semelhança daquelas criadas através de processos que surgiram muito antes do universo digital.

CONCLUSÃO:

Através do questionário dos autores pesquisados, conclui-se que os jogos de computadores fornecem um aparato emocional, podendo ser usados como ferramenta auxiliar para educar o emocional dos alunos. O questionário mostrou ainda que existem percepções em comum entre jogos eletrônicos, a arte na forma de pintura e na forma de filme. Percebe-se ainda que o jogo analisado fornece valores que remetem ao infantil, semelhantemente aos quadros de Cizek e aos trabalhos de Miyazaki. Esses valores remetem ao processo do resgate do infantil, do sentimento de aventura, da percepção das paisagens idílicas, entre outros resultados apresentados.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, J.P. **Franz Cizek, Art education's man for all seasons**. Art Education: Volume 22 Number 7.1969. pg. 27 – 30.
- BENITO, Agustín Escolano. **Emoções & Educação. A construção histórica da educação emocional**. Campinas: Mercado de Letras, 2021.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Artes Médicas. Porto Alegre, 1998.
- CARDEIRA, Ana Rita. **Educação emocional em contexto escolar**. Portugal, 2012.
- CASTRO, Simone. **Franz Cizek. Boletim Arte na Escolha**. Ed. 81. 2016. Disponível em <<https://www.artenaescola.org.br/boletim/materia.php?id=76828>>. Acesso em: 15 de junho de 2021.
- CLARK, G. **Art, Technology, and Now**. Art Education, 38(2), 4-4, 1985. Disponível em <<http://www.jstor.org/stable/3192834>>. Acesso em: 11 de agosto de 2021.
- COUTINHO, Dario. **Sky: Children of the Light (Android e iOS) - Review**. Mobile Gamer, set/2019. Disponível em <<https://www.mobilegamer.com.br/2019/09/sky-children-of-the-light-review.html>>. Acesso em: 11 de agosto de 2021.
- IABELBERG, Rosa. **Táticas de resistência da livre-expressão à arte/ educação contemporânea: o papel da pedagogia crítica e das culturas**. São Paulo, 2018.
- LAVEN, Rolf. **Franz Čížek and the Viennese Juvenile Art. III Simpósio Internacional: Espaços de Mediação - A arte e suas histórias na educação**. 2016.pg 181-202.
- LIMA, Bruno. **Review Sky: Filhos da Luz, um mobile lindo do conceito à experiência**. Oficina da Net.2020. Disponível em <<https://www.oficinadanet.com.br/review/31004-review-sky-filhos-da-luz-um-mobile-lindo-do-conceito-a-experiencia>>. Acesso em: 13 de junho de 2021.
- MACMILLAN, C. **Why "Social and Emotional Learning" Is So Important for kids Right Now**. Yale Medicine, 2020. Disponível em <<https://www.yalemedicine.org/news/social-emotional-child-development>>, Acesso em 08/09/2021.
- MIYAZAKI, H..**Meu vizinho Totoro**. [Filme-DVD]. Produção de Ghibli Studio. Tóquio, 1992.
- _____, **A viagem de Chihiro**. [Filme-DVD]. Produção de Ghibli Studio. Tóquio, 2001.
- RICHTER, Lorena; JUNIOR, Maddi. **Os filmes de animação de Hayao Miyazaki e o conceito de imaginação em C.G.Jung**. CES Revista, Juiz de Fora, v.26, n.1, jun-dez 2012. Disponível em <https://www.cesjf.br/revistas/cesrevista/edicoes/2012/22%20Psico_Os%20filmes%20de%20animacao.pdf>. Acesso em: 06 de maio de 2021.
- STATHAKIS R. **Connecting educators to what works**, Education World, 2013. Disponível em <https://www.educationworld.com/a_curr/reasons-to-play-games-in-the-classroom.shtml>. Acesso em 08/09/2021.
- SILVEIRA, S.R. **Estudo e Construção de uma ferramenta de autoria multimídia para a elaboração de jogos educativos**. Dissertação de Mestrado, UFRGS, 1999.
- TEIXEIRA, Samanta; NAKATA, Milton. **Estúdio Ghibli: um aparato sobre as técnicas ilustrativas e filosofia oriental dos principais longas-metragens de Hayao Miyazaki**. Novembro, 2014.
- TOLSTOI, Leon. **Tolstoi Pensamentos Para Uma Vida Feliz**. Singular Digital, 2ª ed., 2009.
- ZORDAN, Paola. **Por poéticas no ensino das artes: uma sintomatologia**. Goiás:Goiânia, 2013.
- VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: A formação social da mente. Martins Fontes. São Paulo, 1989.