

Entrevista com Gonzalo Frasca¹

Marilene Garcia²

1. Marilene Garcia: O que te inspirou e te levou a trabalhar como designer de jogos?

Gonzalo Frasca: Siempre me gustaron los juegos (especialmente los juguetes) y también la televisión. Creo que de esta manera logré mezclar dos intereses en uno.

Tradução: Eu sempre gostei de jogos (especialmente brinquedos) e também de televisão. Creio que desta maneira consegui misturar dois interesses em um.

2. MG: Você acha que o conceito de newgames que você defendeu em sua obra pode impactar em que no design atual de jogos?

GF: No sé sobre los newgames. Pero creo que en general los juegos serios – que siempre han tenido un papel secundario en la industria– pueden dar algunas claves; quizás no traslaciones directas pero sí ser una fuente de inspiración. Algo así como la influencia del documental en el cine de ficción (es una influencia que va en dos direcciones).

T: Eu não sei sobre os Newgames. Mas eu acho que em geral os jogos sérios, que sempre tiveram um papel secundário na indústria, podem dar algumas pistas; podem não ser traduções diretas, mas podem ser uma fonte de inspiração. Assim como a influência do documentário no cinema de ficção é uma influência que ocorre em duas direções.

¹ Gonzalo Frasca, PhD (Uruguai) é designer e pesquisador especializado em *serious games*. É chefe de design no escritório We Want to Know, um dos criadores de DragonBox, a multipremiada série de video-games para aprender matemática. Frasca é catedrático em video-games pela Universidade ORT e colunista do CNE em espanhol. Criou vídeo-games para empresas como Pixar, Disney, Warner Bros, Cartoon Network e Lucasfilm. Sua trajetória em videogames tem sido reconhecida pelo Lifetime Achievement Award da Knight Foundation e pelo Alumni Pioneer Award do Georgia Institute of Technology (EUA).

² Marilene Garcia, com mestrado pela UNICAMP, doutorado pela USP/ Universidade de Freiburg-Alemanha, pós-doutorado pelo TIDD-PUC-SP, atualmente dedica-se à autoria de livros na área de mobile-learning (Editora Senac), ministra disciplinas em cursos de pós-graduação com ênfase no uso de tecnologias digitais e aplicativos (Anhembí-Morumbi/ Senac), e pesquisa o design de aplicativos para ensino de línguas entre outras finalidades pedagógicas, com ênfase no tema games/gamificação/imersão/distração.

3. MG: Hoje o mundo está amplamente mobile, assim, quais diferenças principais você poderia citar entre jogos que são feitos para console, para PC e para mobile e como está sua aceitação?

GF: La diferencia entre móvil y PC/Consola es la diferencia entre televisión y cine. Durante muchos años consideramos al cine como superior y a la TV como una versión más pobre y limitada del cine. Pero cada uno tiene sus puntos débiles y fuertes. Creo que las limitaciones del medio móvil también son un potencial; muchas veces nos obliga a ir a la esencia del juego. Al fin y al cabo la mayor parte de las superproducciones AAA de consolas son pequeños juegos super producidos (y cada vez se parecen más entre ellos. Algo similar a lo que sucede hoy en Hollywood).

T: A diferença entre jogos mobile e PC / Console é a mesma diferença que existe entre a televisão e o cinema. Por muitos anos consideramos o cinema como algo superior, e a TV como uma versão mais pobre e limitada do cinema. Mas cada um deles tem seus pontos fortes e fracos. Eu acho que as limitações do ambiente celular também são um potencial; isso muitas vezes nos obriga a chegar à essência do jogo. Afinal, a maior parte das superproduções AAA de jogos de console é formada por jogos pequenos e super-produzidos (e cada vez mais se assemelham entre eles. Algo parecido ao que acontece hoje em Hollywood).

4. MG: Existem categorias diferenciadas de imersão quando o jogo é praticado em ambiente de aplicativo mobile? Se sim, quais seriam?

GF: Debo aclarar que el concepto tradicional de inmersión generalmente no está bien entendido. Solemos pensar que es perdernos dentro del juego, pero no es así. La dupla inmersión/outmersion es complementaria y no existe una sin la otra. Claramente en móvil la inmersión es más breve pero eso hace también que dicho loop sea más frecuente.

T: Devo esclarecer que o conceito tradicional de imersão não é geralmente bem compreendido. Nós estamos inclinados a pensar que este conceito está perdido dentro do jogo, mas não é bem assim. A dupla imersão / outmersion é complementar e

não existe uma sem a outra. No ambiente mobile a imersão é claramente mais curta, mas também faz com que o dito loop seja mais freqüente.

5. MG: Você considera que o conceito de ludologia, introduzido em sua obra desde 2001, poderia ser atualizado em função dos jogos de hoje ou ele permanece clássico em seus princípios?

GF: Entiendo a la ludología como el estudio de los juegos. Como tal incluye a los juegos existentes y a los que se inventarán en el futuro.

T: Entendo que a Ludologia compreende o estudo dos jogos. Como tal, inclui jogos existentes e também aqueles que serão inventados no futuro.

6. MG: O jogo poderia significar uma proposta inclusiva para crianças de baixa renda, como por exemplo, para melhoria da aprendizagem em matemática, ciências, língua materna? Se sim, você teria algum exemplo de sua experiência e de outros designers para citar?

GF: Hay juegos como Minecraft que se hicieron enormemente populares entre los niños, sin importar en qué cultura viven o su estatus económico. El potencial educativo de los juegos ataca a los mecanismos pedagógicos tradicionales, pues el juego siempre se adapta al jugador y le da nuevas oportunidades. El juego educativo debe escuchar constantemente al jugador. Por eso se itera tantas veces cuando se desarrolla. Un videojuego realmente efectivo implica el trabajo de docenas de personas durante meses para enseñar un tema que en la escuela tradicional se prepara en pocas horas. No es que los maestros estén equivocados: es que muchas veces no pueden competir con dicho nivel de diseño y producción.

Como ejemplos, mis videojuegos preferidos son la serie DragonBox, de WeWantToKnow (empresa a la cual me integré el mes pasado). También recomiendo los juegos de Teachley y el Counting Kingdom, por mencionar algunos ejemplos.

T: Há jogos como Minecraft que se tornaram extremamente populares entre as crianças, sem importar em que cultura vivem ou seu status econômico. O potencial

educativo dos jogos ataca os mecanismos pedagógicos tradicionais porque o jogo sempre se adapta ao jogador e lhe oferece novas oportunidades. O jogo educativo deve estar constantemente atento ao seu jogador, por isso pode se repetir tantas vezes quanto for necessário para o desenvolvimento do aprendiz. Um jogo verdadeiramente eficaz envolve o trabalho de dezenas de pessoas durante meses para ensinar um assunto que, na escola tradicional, é preparado em poucas horas. Não que os professores estejam errados: é que muitas vezes eles não podem competir com esse nível de design e produção.

Como exemplos de meus jogos preferidos são a série DragonBox, da WeWantToKnow, empresa à qual estou relacionado há pouco tempo. Também recomendo dos jogos de Teachley e o Counting Kingdom, para mencionar alguns exemplos.

7. MG: Os projetos de jogos que visam à inclusão social poderiam ser realizados com baixos custos? Isso seria possível?

GF: No vale la pena crear videojuegos para ese objetivo: es demasiado caro. Creo que se pueden obtener excelentes resultados en muchas áreas creando juegos tradicionales: más fáciles de diseñar. Tenemos tendencia a pensar que los únicos juegos que son efectivos son videojuegos y eso es un grave error. Pero el problema del juego tradicional es que necesita docentes formados para lidiar con dinámicas de juego y eso no siempre pasa.

T: Não vale a pena fazer jogos para essa finalidade: é muito caro. Eu acho que você pode obter excelentes resultados em muitas áreas, criando jogos tradicionais, os quais são mais fáceis de projetar. Nós tendemos a pensar que os únicos jogos são jogos que são eficazes, o que é um erro grave. Mas o problema é que os jogos tradicionais precisam de professores treinados para lidar com jogo dinâmico e isso nem sempre acontece.

8. MG: Na sua opinião, jogos ditos educacionais funcionam mesmo para o alcance da aprendizagem?

GF: Si, pero la mayoría son basura. Es muy fácil agregarle el adjetivo "educativo" a un juego; más difícil es probar su efectividad científicamente.

T: Sim, mas a maioria é lixo. É muito fácil adicionar o adjetivo "educacional" a um jogo; mas é difícil provar sua eficácia científicamente.

9. MG: A partir da sua experiência prática, qual seria a fronteira entre se divertir e aprender a partir de um jogo?

GF: El opuesto del aburrimiento no es la diversión: es el desafío. Si algo es divertido es porque me desafía; disfruto resolviendo un problema a mi medida. Todos los juegos enseñan: lo complicado es que enseñen lo que los adultos consideramos relevante para nuestros alumnos.

T: O oposto do tédio não é a diversão, é o desafio. Se algo é divertido é porque me desafia; Gosto de resolver um problema à minha medida. Todos os jogos ensinam: o complicado é fazer com que os jogos consigam ensinar aquilo que os adultos consideram relevante para os nossos alunos.

10. MG: Quais componentes que o design e a linguagem do jogo apresentam que fazem com que os seus usuários transformam-se imediatamente em jogadores natos, intuitivos e imersivos?

GF: El ensayo y el error; la iteración. Para que un juego parezca simple de aprender hay que trabajar muchísimo. El diseñador debe iterar, crear prototipos, testear, observar y dialogar mucho con los jugadores. Hay un enorme trabajo detrás de cada juego efectivo.

T: A tentativa e o erro; a repetição. Para um jogo poder parecer simples de aprender, você tem de trabalhar muito. O designer deve refazer algo constantemente,

criar protótipo, testar, observar e conversar com os jogadores. Há muito trabalho por trás de cada jogo efetivo.

11. MG: Como se define a narrativa no design de jogos e haveria diferenças desta narrativa quando voltada a crianças e a adultos?

GF: Es un tema complejo que no puedo resumir aquí. Juego y narrativa son primos, están relacionados; cómo equilibrarlos es uno de los desafíos más complicados para los diseñadores.

T: Trata-se de um tema complexo que não pode ser resumido aqui. Jogo e narrativa são primos, estão relacionados; como equilibrá-los é um dos desafios mais difíceis para os designers.