

## O JOGO AMONG US COMO UMA ESTRATÉGIA DE APLICAÇÃO DOS WEBGAMES COM O CORPO EM AMBIENTES FORMAIS E NÃO FORMAIS<sup>1</sup>

Nara Heloisa Rodrigues,

LEL - Laboratório de Estudos do Lazer

Amanda Mayara do Nascimento-Cardoso,

LEL - Laboratório de Estudos do Lazer

Renata Laudares Silva,

LEL - Laboratório de Estudos do Lazer; Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro,

LEL - Laboratório de Estudos do Lazer

Giselle Helena Tavares,

LEL - Laboratório de Estudos do Lazer; Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

### RESUMO

*PALAVRAS-CHAVE: Jogos 1; Movimento 2; Atividades de Lazer 3.*

### INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos têm ganhado cada vez mais espaço tanto no âmbito formal como no não formal, incluindo não apenas o espaço escolar mas também o campo do Lazer. Uma das possibilidades de aplicação da temática envolvendo jogos eletrônicos são os denominados *Webgames* com o Corpo (SCHWARTZ; TAVARES, 2015), proposta que prevê a adaptação de jogos eletrônicos e do ambiente virtual para serem desenvolvidos com o corpo em ambiente real. Sendo assim, surgem alguns questionamentos sobre a aplicabilidade destes jogos. Como os *Webgames* com o corpo podem ser desenvolvidos em ambientes formais e não formais? Quais as vantagens de utilização destes jogos? Diante do exposto, este estudo teve por objetivo apresentar a adaptação de um jogo eletrônico com o corpo para ser desenvolvido em diferentes contextos.

<sup>1</sup> O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

## DESCRIÇÃO DO JOGO ORIGINAL

Nota-se na atualidade, muitas opções de jogos eletrônicos e as possibilidades de adaptação para serem vivenciados com o corpo são variadas e dependem apenas da criatividade do professor/mediador e dos participantes. Alguns exemplos de jogos com ampla adesão que podem adaptados são: o Quadribol, o *Pacman*, o Tetris (SCHWARTZ; TAVARES, 2015) e outros mais recentes como o *Pokemon Go*, *Minions Rush* e o *Among US*.

O jogo *Among US* ganhou um grande número de adeptos e se tornou popular no ano de 2020, abrangendo público diversificado, tais como crianças e adolescentes. No jogo, cada jogador é um dos tripulantes de uma nave espacial que busca manter o bom funcionamento da nave, executando diversas tarefas. Há também impostores que criam problemas na nave e buscam incriminar outros tripulantes. Quando alguma morte é relatada no jogo, os tripulantes se reúnem e discutem, tentando identificar o impostor, eliminando-o do jogo. O jogo continua até que o impostor seja identificado (NUVENS, 2020).

## WEBGAME COM CORPO: A ADAPTAÇÃO DO JOGO *AMONG US*

Para a realização do “*Among Us com o Corpo*” necessita-se de um espaço amplo onde cada jogador receberá uma cartinha, não deve ser mostrada a nenhum dos outros jogadores, contendo o nome relacionado a sua função do jogo (Impostor ou Tripulante) e sua respectiva tarefa/missão, que pode ser a imitação de uma modalidade esportiva, de um animal, um exercício físico, dentre outras. Ao sinal do professor/mediador todos devem iniciar suas missões. Neste momento, o(s) impostor(s) também podem se disfarçar e simular missões. Com um novo sinal do professor, os tripulantes devem vendar os olhos e ficarem na posição de estátua (10 segundos). Neste momento, o impostor irá tocar em algum tripulante eliminando-o. Este por sua vez, deve se deitar no chão simulando que está eliminado. Após novo sinal do professor, os tripulantes continuam a fazer suas missões e o tripulante eliminado se identifica para o professor entregando sua carta. O professor aperta o botão de emergência e convoca uma reunião para todos discutirem e identificarem quem é o impostor. Um tripulante é eleito como impostor e é expulso. A cada rodada o tripulante expulso ocupa um espaço previamente estabelecido dos tripulantes expulsos, continua executando funções no navio, porém não mais participa das reuniões. O jogo segue até que o impostor seja identificado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *Webgames* com o corpo, assim como o exemplo apresentado nesta pesquisa podem ser estratégias potenciais a serem aplicadas em diversos contextos, incluindo tanto o campo do Lazer, da Recreação, como também as instituições formais, no caso, as escolas. Algumas vantagens destacadas quando da aplicação de propostas como esta são: a familiarização dos jogadores com um jogo popular; o maior envolvimento de adeptos de jogos eletrônicos em grandes jogos e práticas que envolvem maior movimentação corporal; o estímulo da criatividade e a inovação e o estímulo à prática de atividade física.

Além disso, estes jogos podem ser trabalhados de forma potencializada, haja vista que podem ao mesmo tempo desenvolver o aspecto intelectual, bem como, outros aspectos podem ser estimulados, como o motor, o social e o afetivo. A estratégia apresentada neste estudo envolvendo as adaptações de jogos provenientes do ambiente virtual para ser vivenciados no ambiente real, tende a aproximar gerações e pode contribuir diretamente com profissionais que atuam no âmbito do lazer e professores não familiarizados com este contexto, agregando valores a estas práticas.

## REFERÊNCIAS

NUVENS, E. **Among Us': saiba tudo sobre o jogo do momento.** Olhar Digital, 2020. Disponível em: < <https://olhardigital.com.br/2020/10/23/noticias/among-us-saiba-tudo-sobre-o-jogo-do-momento/?gfetch=2020%2F10%2F23%2Fnews%2Famong-us-know-all-about-the-game-of-the-moment%2F>>. Acesso em: 22 jun. 2021.

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. *Webgames com o corpo: vivenciando jogos reais no mundo virtual.* São Paulo: Phorte, 2015.