

# Produção de jogos interativos: um espaço de construção hipertextual coletiva

Patrícia Brandalise Scherer Bassani<sup>1</sup>, Rosemari Lorenz Martins<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mestre em Educação (patriciab@feevale.br), <sup>2</sup>Mestre em Semiótica (rosel@feevale.br), Centro Universitário Feevale.

## Resumo

A tecnologia dos computadores, que aos poucos vem invadindo as salas de aula, pode possibilitar novas formas de integração de trabalhos ainda pouco exploradas ou desconhecidas pelos professores. Neste contexto, sistemas de hipertexto baseados em computadores surgem como uma ferramenta relevante para desvelar novas formas de construção textual, tais como o hipertexto coletivo. Este estudo envolve a análise da produção de jogos interativos, elaborados em computador, a partir da construção de narrativas coletivas hipertextuais.

## Palavras-chave

Informática na educação, Sistemas de Hipertexto, Hipertexto Coletivo, Chat, RPG.

## Abstract

The computer technology, which has been slowly entering our classrooms, can give possibilities to new ways of integrated work not very explored yet or even unknown by teachers. In this context, computer based hypertext systems appear as a relevant tool to unveil new models of textual construction such as collective hypertext.

This study involves the analysis and production of interactive games, prepared on computers, involving the construction of collective hypertextual narrative.

## Key words

Informatics in education, hypertext, hypertext systems, collective hypertext, Chat, RPG.

## Introdução

Quando se pensa em um ensino interdisciplinar e voltado ao desenvolvimento de competências comunicacionais exigidas pela sociedade atual, percebe-se claramente que o professor já não pode mais ser o centro do processo ensino-aprendizagem. Por isso, é imprescindível criar novos espaços para a inclusão de novas práticas no cotidiano escolar, que reorganizem os papéis desempenhados pelos actantes do processo. Enfim, sente-se a necessidade de revolucionar a sala de aula.

Várias são as formas de romper paradigmas e mudar o *layout* da nossa tradicional sala de aula. No entanto, qualquer mudança representa um grande desafio, já que não se tem muitas certezas, mas muitas hipóteses. Muitas dessas hipóteses, no entanto, por si só justificam o desenvolvimento de determinados projetos, uma vez que já apresentam referencial teórico em outros contextos.

Assim, acreditamos que uma metodologia que envolva o lúdico, a afetividade, a pesquisa, novas tecnologias e a livre participação de todos, resultaria em maior eficiência e atração pelo processo educativo, numa ampliação do contato dos alunos com novos conceitos, culturas, linguagens, mídias e, principalmente, numa ampliação do contato “par-a-par”, (aluno/professor – aluno/aluno), tão importante no momento.

Enfim, esses são os principais motivos que nos impulsionaram a introduzir o RPG (Role Playing Game) em nossa sala de aula. Objetivamos desenvolver conteúdos de Geografia, experienciar a produção escrita hipertextual e coletiva e descobrir novos usos para uma ferramenta bem conhecida pela maior parte dos alunos: as salas de bate-papo.

Nesta perspectiva, este estudo pretende constituir ponto de partida para a busca de compreensão sobre a possibilidade da construção de conhecimento específico a partir da construção de hipertextos coletivos.

## Contextualização da temática

O bate-papo pela Internet (ou *Chat*) é um dos serviços acessados por meio da Internet. Existem dois tipos de chat: o IRC (Internet Relay Chat) e o *chat* na *Web*. O IRC é o mais antigo e necessita de um *software* especial, já o *chat* na *Web* tem a facilidade de ser acessado pelo browser (navegador).

Um ambiente de *chat* possui algumas características específicas: todos participantes precisam estar conectados ao mesmo tempo (acesso em tempo-real ou *online*); é possível “falar” com qualquer pessoa a qualquer momento (de forma reservada ou aberta). Essas várias “falas”, apesar de se apresentarem de forma entrecruzada, constituem um texto, que passaremos a designar como “hipertexto coletivo”.

Esse hipertexto coletivo, que resulta da sobreposição de “falas”, quebra, de certa forma, a linearidade estrutural canônica da narrativa, que não é intencional, mas que surge como consequência do uso da tecnologia computacional.

Assim, uma das características centrais da nossa proposta de trabalho é o estudo desta quebra da linearidade que, de acordo com Piaget (1978), significa encontrar-se num estágio cognitivo avançado, uma vez que essa não é mais simplesmente uma narrativa por constatação, ligada ao ato imediato, que cessa quando o ato cessa; nem uma narrativa de reconstituição de ações passadas por evocação, o que já constitui um nível mais avançado do que ligar tudo ao ato em curso, mas uma narrativa que apresenta, a partir da dimensão cognitiva, diferentes formas de constituição, o que chamamos de “hipertexto”.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Lévy (1993) aponta seis características/princípios do hipertexto: (a) metamorfose: a rede textual está em constante construção e renegociação; (b) heterogeneidade: permite utilização de diferentes mídias; (c) multiplicidade: qualquer ponto da rede pode revelar-se sendo composto por toda a rede; (d) exterioridade: a composição/decomposição permanente da rede depende de interferência exterior; (e) topologia: o deslocamento é possível de acordo com o mapa da rede; (f) mobilidade de centros: não há apenas um centro, múltiplos centros emergem nas conexões.

Entendemos também que o uso da linguagem hipertextual torna o texto mais acessível e significativo na medida em que palavras, seções ou idéias são vinculadas de forma que o usuário (leitor) possa se movimentar de uma forma não linear, rápida e intuitiva (Jacques, Fontana, 1999), uma vez que o hipertexto “*não é apenas uma rede de microtextos, mas sim um grande metatexto de geometria variável, com gavetas, com dobras*” (Lévy, 1993, p.41).

Esse “*grande metatexto*” viabiliza o estabelecimento de ligações entre diversas idéias ao mesmo tempo e pode levar o sujeito cognoscente por diversos caminhos, o que leva a entender que dificilmente dois sujeitos percorrerão o mesmo caminho no seu fazer compreensivo. Isso porque a linguagem não é um simples acompanhante do pensamento, mas é parte integrante e inseparável dele; está relacionada à personalidade de cada indivíduo, e, ao mesmo tempo, é uma instituição social.

Assim, a narrativa hipertextual pode ser entendida, do ponto de vista cognitivo, como uma complexificação no momento em que deixa de ser uma mera enunciação de ações para ser uma enunciação de escolhas e decisões inseridas no efeito veridicção.

## Descrição da proposta de trabalho de uso do *chat* em sala de aula

O presente trabalho foi realizado no segundo semestre do ano letivo de 2001, envolvendo duas turmas de 8ª etapa do ensino fundamental, do Centro de Ensino Médio Feevale, totalizando 63 estudantes, com o objetivo de proporcionar um trabalho interdisciplinar, envolvendo as áreas de Língua Portuguesa e Geografia.

O projeto proposto envolveu a realização de um jogo baseado na lógica do RPG, utilizando-se o ambiente de *chat* e objetivando a construção de conhecimento específico (Geografia- estudo do Continente Africano) a partir do lúdico (jogo), por meio da construção de hipertextos coletivos.

### ENTENDENDO O RPG

O RPG, cuja tradução mais aproximada seria “jogo de representação”, surgiu no final da década de 70, nos EUA, como um desenvolvimento a partir dos Wargames. Os Wargames eram jogos, muitas vezes com miniaturas, que simulavam situações de batalha, em que cada jogador controlava um exército. Os jogadores de Wargames, no entanto, logo começaram a sentir a falta de uma história, um enredo: começaram a não se contentar apenas com a movimentação estratégica de peças e a querer ver uma intriga, um desafio enfrentado por um único herói o qual ele manobraría em lugar de um impessoal conjunto de peças. Surgiu, então, o RPG. No RPG, cada jogador “interpreta” um personagem, um herói ou protagonista e, conforme o jogo se desenvolve, as suas ações, através do personagem, vão fluindo e acabam por ditar o andamento da história e os rumos que ela seguirá. Para iniciar o jogo e situar, (localização espaço-temporal), os personagens de cada jogador, existe a função do mestre de jogo, a pessoa que irá também fazer a parte dos outros personagens que farão parte da história, com os quais os personagens dos outros jogadores irão interagir, seja pedindo informações, subornando, seduzindo, interrogando, fazendo parcerias ou, simplesmente, entrando em combate. Percebe-se, assim, que, muito antes de se falar em interatividade, o RPG já começou a fazer isso. Mas, na verdade, o RPG é um “faz-de-conta” em grupo e com regras, em que tudo é aceito, basta estar incluso no contrato de veridicção traçado pelos jogadores antes de iniciar o jogo. Isto é, desde o início fica claro que se trata de um jogo ficcional, que será criado e jogado de forma interativa e sem qualquer vínculo com o dia-a-dia, mas cada personagem joga como se fosse real. No entanto, apesar de estar claro para todos que se trata de um jogo, quando o jogador precisa tomar decisões, ele toma como base os conhecimentos que já “construiu” e que, dessa forma, são retirados da realidade objetiva. Mas nem tudo nesse jogo depende do desempenho dos jogadores ou da vontade do mestre, pois para determinar se as ações dos personagens foram ou não bem sucedidas, usam-se também dados, dos quais os jogadores tem que obter um resultado relativo ao índice de cada personagem em determinado

tipo de ação. Enfim, o segredo do RPG é que ele mexe de forma intensa com o imaginário e o simbólico de cada pessoa. É um jogo que trabalha de forma tão intensa com o lúdico, que pode ser uma poderosa ferramenta para a educação e o aprendizado.

### A PROPOSTA DE TRABALHO

Para a realização do trabalho, os alunos foram divididos em grupos de cinco, sendo que um deles foi destacado para ser o mestre de jogo. Em seguida, combinou-se que as aulas, durante o projeto, seriam realizadas no laboratório, mais especificamente, numa sala de bate-papo (*chat* do ambiente de Educação a Distância do Centro Universitário Feevale).

Lançou-se, então, um desafio, que foi apresentado aos alunos através de uma pequena história. Em síntese, o objetivo era atravessar o Continente Africano, levando uma caixa contendo algo muito precioso que deveria ser entregue intacta a alguém que estaria esperando por ela no Estreito de Gibraltar.

Antes de iniciar o jogo, cada um dos alunos criou um personagem, traçando seu perfil físico e psicológico. Ele também teve que selecionar alguns objetos, que considerava importantes para a viagem, de uma lista que recebeu. Os mestres, por outro lado, foram instruídos a dificultar ao máximo a viagem das nossas personagens. Assim, para driblar os empecilhos criados pelo mestre, os alunos tiveram que estudar os mapas político e físico do Continente Africano, onde se passava a aventura, além de aspectos humanos (sociais, políticos e econômicos). Também tiveram que localizar seu personagem no tempo e espaço, não só com o auxílio de mapas, mas também através dos pontos cardeais e das características de cada região. Além disso, também tiveram que se manter atualizados, uma vez que, informações contidas em livros e geotlas, na era da informação, são rapidamente ultrapassados.

Como já foi mencionado, desde o início, ficou bem claro tratar-se de um jogo, uma história de ficção que seria criada de forma interativa, sem quaisquer reflexos para o dia-a-dia objetivo dos participantes. Foi feito um contrato, numa abordagem fenomenológica, do ser-parecer, porque cada personagem “viveu”, “encenou” a história como se fosse real. As decisões para definir as ações do personagem, porém, foram tomadas a partir dos conhecimentos de mundo advindos da realidade objetiva, da pesquisa.

Dessa forma, como em toda ficção, usou-se a realidade objetiva para construir um mundo subjetivo, ficcional. Ou seja, houve uma sobreposição de mundos possíveis. A capacidade de construção dessa sobreposição, do ponto de vista cognitivo, mais uma vez demonstra um desenvolvimento estrutural bastante complexo.

## Implicações educacionais do uso do *chat* em sala de aula

A partir do trabalhado realizado, percebe-se, mais uma vez, que os computadores possibilitam o desvelamento de novas formas de expressão. Entretanto, “*é preciso deslocar a ênfase do objeto (o computador, programa, este ou aquele modelo técnico), para o projeto (o ambiente cognitivo, a rede de relações humanas que se quer instituir)*” (Lévy, 1993, p. 54).

Pode-se perceber, em vários momentos ao longo do processo, que o jogo proposto e desenvolvido, no ambiente dinâmico das salas de bate-papo, possibilitou o desenvolvimento de estruturas cognitivas mais complexas, do que simplesmente acompanhar a ação ou remeter a ações passadas, uma vez que obrigou os interlocutores a fazer escolhas a tomar decisões rápidas, sem ter a sua frente o texto como um todo. A personagem precisava tomar decisões rápidas a partir dos últimos acontecimentos para não perder oportunidades, sem poder voltar no “tempo” (voltar às páginas anteriores para rever os fatos, até porque esta não seria uma tarefa fácil, já que a história não se apresentaria de uma forma linear). Esta tarefa, além de desenvolver o imaginário e o simbólico de cada sujeito, leva-o à produção de hipertextos que, no final do jogo, acaba sendo um “hipertexto coletivo”, já que foi construído com a colaboração dos cinco integrantes de cada

grupo, que produziram textos maravilhosos, sobre Geografia, sem terem sido “obrigados” a fazê-lo.

Além desse aspecto importante, constatamos também um grande empenho por parte dos alunos, que se esforçaram ao máximo para atingir o objetivo proposto. Notamos ainda que os alunos se sentiram motivados, estudaram inclusive em casa, o que não acontece freqüentemente. Percebemos também uma maior interação entre os grupos, que por vezes se uniram para vencer mais facilmente alguns obstáculos impostos pelo mestre. Verificou-se o engajamento de todos alunos no projeto, o que dificilmente ocorre numa aula tradicional.

Quanto à linguagem usada, ocorreu um fenômeno não esperado por nós, professores, mas talvez bastante óbvio para os alunos: mesmo se tratando de um projeto desenvolvido na aula de Língua Portuguesa, e de todos estarem cientes disso, a linguagem usada foi a que é usada normalmente em salas de bate-papo. Apenas em alguns momentos um ou outro aluno fazia referência à necessidade de observar as normas da língua culta, mas até ele mesmo acabava esquecendo o fato e voltava ao uso da linguagem de *chat*. Isso demonstra o quanto os alunos foram envolvidos pelo trabalho e o que nos provoca a rever nossos conceitos sobre normas da língua padrão no âmbito da comunicação de nossos adolescentes.

Dessa forma, fica claro que o trabalho por projetos possibilitou a interação e articulação entre diversas áreas do conhecimento. Além disso, trabalhar com o que chamamos de “hipertexto coletivo” implicou que professores e estudantes pudessem engajar-se numa verdadeira colaboração intelectual, (re)construindo seu conhecimento e gerando a necessidade de novas pesquisas.

A partir daí, acreditamos que seja imprescindível criar espaços para a inclusão de tais práticas no cotidiano escolar, especialmente quando se fala de um ensino interdisciplinar e voltado ao desenvolvimento de competências comunicacionais, já que tal atividade serve não somente para o desenvolvimento de conhecimentos geográficos ou da língua materna, mas também para o exercício e aprimoramento de outros saberes. Ao se criarem histórias, vários saberes são acionados, daí a característica interdisciplinar.

## Considerações finais

Ao longo do projeto, foi possível constatar um maior interesse e empenho por parte dos alunos na pesquisa dos fatos geográficos. Além disso, o trabalho tornou a produção textual mais prazerosa, uma vez que a linguagem hipertextual e o uso do ambiente do *chat* permite maior liberdade na construção do texto, já que não apresenta uma estrutura rígida. Além disso, os alunos exploraram uma ferramenta computacional já conhecida (*chat*) sob um outro ponto de vista.

Com tudo isso, pode-se dizer que o espaço midiático das salas de bate-papo é um espaço em que se pode exercer a liberdade de criação, tanto do texto em si quanto do uso que se faz da linguagem.

As tecnologias permitem implementar visões de educação que antes não eram possíveis. Novas formas de ensinar e aprender vêm acompanhadas por mudanças nas formas de pensar. “*Basta por vezes uma pequena brecha no determinismo permitindo a emergência de um desvio inovador ou provocado por um abcesso de crise, para criar as condições iniciais de uma transformação que pode eventualmente tornar-se profunda*” (Morin, 1998, p.44).

Dessa forma, a produção de sentido deve ser compreendida como fruto de uma forma relativamente nova de intersubjetividade, nascida de um meio cujas especificidades permitem tanto reproduzir quanto fugir do *status quo*. Devido a essa liberdade, é possível, através da análise do uso que se faz dessas produções de sentido, compreender melhor os fenômenos humanos nas suas mais diversas áreas.

## Referências Bibliográficas

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

JACQUES, Tatiana, FONTANA, Beatriz T. Processos Cognitivos na Construção de Apresentações Hiperâmídias e Páginas Web. **Revista de Estudos Feevale**, Novo Hamburgo, v. 22, no 1 e 2, p. 40-50, jul./dez. 1999.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MORIN, Edgar. **O Método IV. As Idéias**. Porto Alegre: Sulina, 1998.