

ROTEIRIZAÇÕES IMERSIVAS PARA ROLE PLAY GAME EDUCACIONAL

Paula Carolei
GT 2 - Jogos eletrônicos e educação

RESUMO

Esse artigo parte da análise de atividades de Role Play Game desenvolvidas como uma atividade formativa para os alunos da disciplina “Construção de Textos e Hipertextos” para alunos do Curso de Especialização em Design Instrucional para o Ensino on-line da UFJF. Essa pesquisa propõe uma análise do movimento de imersão proporcionada pela dinâmica do Role Play, assim como discute as formas de roteirização para esse tipo de jogo para que se torne uma atividade Educacional significativa. Entendemos imersão como algo que ultrapassa apenas a dimensão sensorial e os ambientes simulados. Concluímos que os Designers Educacionais, para criarem propostas realmente inovadoras, que atinjam movimentos imersivos nos alunos on-line precisam vivenciar experiências também mobilizadoras. O uso dos Role Play Games contribuem muito para romper com formas mais racionalistas e tradicionais de transmissão de conteúdo e propor atividades que ele consiga lidar com problematização, com soluções a serem desenvolvidas e não previamente determinadas e, principalmente estimulam um trabalho colaborativo na sua formação.

Palavras-chave: Design educacional; imersão; hipertexto; role play game.

Introdução

Essa pesquisa é uma parte da minha tese de doutorado que analisou os Movimentos de Produção e Navegação Hipertextual. Nesse artigo descrevo a parte da análise da participação dos alunos do curso de Especialização em Designer Instrucional on-line da UFJF das turmas de 2005 e 2006 em atividades de Role Play Game propostas durante a disciplina “Construção de Textos e Hipertextos”.

Também foram objetos de análise, as discussões e as produções de narrativas individuais que seguiram à participação nas dinâmicas de Role Play Game.

Nesse artigo optei por mudar a nomenclatura de Designer Instrucional para Designer Educacional (DE) que é o nome principal como essa ocupação foi recentemente cadastrada no CBO (Classificação Brasileira de Ocupações) do Ministério do Trabalho.

Tinha como hipótese inicial a de que essas dinâmicas que envolvem dramatização e narração produzissem no aluno um dos movimentos mais difíceis de serem produzidos e vivenciados em todas as suas dimensões que é movimento de imersão e seus aprofundamentos simbólicos.

A imersão é um movimento importante quando tratamos tanto de textos como hipertexto, mas, principalmente, quando pensamos em ambientes virtuais e cursos on-line.

O hipertexto, por suas características espaciais e de heterogeneidade (multimidiática) pode ser considerado um tipo de realidade tanto simulada (quando se constrói hipertextos a serem explorados) como de realidade aumentada quando se descreve, se cria anotações e difundem-se informações associadas aos espaços que existem fisicamente.

Por isso é preciso entender a natureza desse movimento hipertextual de imersão e suas possibilidades interativas tanto os sistemas de realidade virtual como os sistemas de realidade aumentada.

Nos hipertextos exploratórios, que dependem muito apenas da construção do designer os temas, camadas e *links* de uma forma mais fixa e “garantida”.

Nos hipertextos que possibilitam a construção do leitor não há como prever a organização nem os caminhos que podem ser criados, portanto a coerência vai depender dos *links* que o leitor vai estabelecer e da natureza desses *links*.

O hipertexto pode ser um ambiente “limitado”. Muitos clientes exigem que o DE construa cursos e materiais que sejam “sistemas fechados”. Ou seja, sistemas que o usuário só pode seguir os *links*, mas não pode acrescentar informação: os hipertextos “somente-leitura”.

Um hipertexto pode ser tão restritivo que os leitores têm nenhuma escolha navegacional além da versão linear do texto. Num outro extremo, um documento de hipertexto pode estar tão aberto, interconectado e com estruturas de “controle do leitor”, que os usuários podem ser subjugados ou desorientados pela multiplicidade de escolhas.

Não é por que o texto é linear que precisa ser algo comportamental: que produz um estímulo e espera uma resposta considerada correta. Há estruturas lineares que mobilizam a imaginação, como por exemplo, uma narrativa.

O mesmo que vale para textos e hipertextos podem transportar para a noção de jogo eletrônica, que tem uma natureza hipertextual.

O jogo tem regras. Limites e possibilidades. Pode ter um design fechado com reações previstas, ou pode ser uma roteirização com propostas que devem ser desenvolvidas e construídas a partir da interação com os usuários.

Nesse caso vamos discutir um tipo específico de jogo: o Role Play Game que por ter como característica básica a vivência de papéis, geralmente tem uma natureza aberta e sempre narrativa.

Mesmo quando há limite estrutural de estruturas já pré-determinadas, não há limite simbólico e nesse ponto é que podemos avançar na direção de uma aprendizagem mais complexa.

Como há essas diferenças entre os ambientes, realidades e modalidades, cada uma com seus limite e possibilidades, espera-se que o DE tenha consciência disso para construir seus espaços e tomar suas decisões, buscando as escolhas mais pertinentes ao contexto do processo de ensino-aprendizagem.

Da mesma forma, os materiais textuais e hipertextuais produzidos e utilizados por esse DE devem considerar esses novos espaços e realidades. O

trabalho com jogos, principalmente os Role Play Games podem ajudar muito nessas experimentações de vários tipos de realidade.

Movimentos imersivos

Geralmente se associa a imersão aos ambientes simulados em 3D ou mesmo por uma série de dispositivos que ampliam ou enganam nossos sentidos.

Entretanto a imersão sensorial é apenas uma face do movimento imersivo, que não envolve apenas sensação e pensamento, ou seja, estruturas cognitivas e sensoriais, mas também envolvem sentimento e intuição.

A imersão também pode ser provocada pelo sentimento de pertença numa comunidade ou por estruturas arquetípicas que provocam vivências ritualísticas, como por exemplo, as estruturas que são despertadas pelas narrativas.

O simples uso de ambientes virtuais não garante imersão. Um romance pode ser mais imersivo (e até interativo) do que muitos jogos eletrônicos.

As narrativas costumam ser imersivas. O segredo da narrativa está na facilidade que esse gênero textual, recheado de símbolos, atinja conteúdos inconscientes, e, portanto, mais profundos.

Para pensar imersão eu proponho analisar as quatro funções da Psique do Jung (2004): sensação, intuição, sentimento e pensamento.

A “imersão sensorial” é muito discutida considerando os ambientes 3D os dispositivos de Realidade Virtual, o uso de ambientação sonora e as possibilidades de manipulação dos objetos virtuais pelo usuário.

Já a imersão intuitiva é aquela que traz o inconsciente. É preciso haver elementos simbólicos e abertura para ela acontecer.

Em sistemas que formam comunidades, onde nos sentimos parte de um grupo, de uma coletividade, pode-se dizer que há uma “imersão afetiva e sentimental”.

O raciocínio lógico é uma forma de mobilizar um aluno, e talvez até causar, uma “imersão em conceitos”. Há mergulhos filosóficos que utilizam principalmente a função Pensamento. Mas as explicações baseadas apenas em estruturas do pensamento talvez não sejam suficiente para atingir e manter o indivíduo num transe, ao contrário, em geral, o racional tira o indivíduo do transe imersivo. A função Pensamento está mais ligada à emersão.

A imersão ocorre, principalmente, pela via intuitiva e pode atingir níveis simbólicos. Para isso é preciso ir além do universo da representação sígnica (signo) e buscar aquilo que nos movimenta significativamente (símbolo), aquilo que nos transforma, mas que não pode ser totalmente explicado. Os movimentos simbólicos atingem as estruturas arquetípicas e, por isso, mobilizam demais o leitor/usuário, mas dificilmente ele entende claramente o porquê dessa intensidade.

Os movimentos simbólicos são sempre polarizados e possuem ciclos: noite/dia, vida/morte, luz/sombra inverno/primavera/verão/outono. Em cada fase do ciclo, os ambientes, o clima, a umidade, as atitudes das pessoas se transformam.

Para falar de movimentos simbólicos é importante recuperar os regimes do imaginário descritos por Durand (1982). Segundo o autor, no imaginário há

movimentos contínuos entre diurno e noturno, que são integrados pelo regime crepuscular.

Nietzsche (1996) chamou atenção sobre os movimentos apolíneos e dionisíacos e sobre a necessidade dessa luta constante entre essas polaridades:

As polaridades, assim como os conceitos físicos eletromagnéticos, são necessários para criar um fluxo. Sem polaridade não há movimento.

A reconciliação, de que fala Nietzsche, não destrói as polaridades numa síntese dialética. É o regime crepuscular que integra.

Os arquétipos diurnos (apolíneos) criam movimentos de iluminação, ordem, luta, separação, classificação e têm um movimento ascendente. É voltado para ação exterior. Geralmente são belos, esclarecedores, corajosos. O herói é um arquétipo predominantemente diurno.

Os arquétipos noturnos criam movimentos de interiorização, são caóticos e maternos, são ligados à alimentação e à “digestão”. O movimento é de identificação e reflexão. Geralmente são escuros e enigmáticos. O mago predominantemente é um arquétipo noturno.

Os arquétipos crepusculares são os que fazem a ligação entre a noite e dia. São os mensageiros, os que inspiram paixão e raiva. São os contadores de história, são os que possibilitam as trocas e as transformações. O bardo é um arquétipo crepuscular.

Tanto a produção como a interação com de materiais hipertextuais podem ser influenciadas por esses regimes de imagens, e é importante perceber isso para utilizar isso de uma forma consciente.

Os mitos, contos e outras formas de narrativas nos mobilizam porque atingem esses regimes simbólicos inconscientes. O herói, o mago ou o contador de história fazem parte de nós e da nossa forma de interagir com o mundo e consequentemente com a informação e com a aprendizagem.

Uma forma de viver a imersão, de representar esses “aspectos internos” é utilizar da dramatização ou teatralização, como podemos experimentar no Role Play Game.

As situações inventadas sempre têm regras, mas quando a proposta é aberta à interação, podemos experimentar formas diferentes de lidar com essas regras, de propor novos caminhos e novas revoluções, numa atitude de “quebrar” essas regras e renegocia-las.

Laurel (1993) propõe o teatro, ou podemos dizer, a dramatização, como uma atividade promissora para se pensar ou desenhar as relações de interatividade, porque, no teatro, você aprende a trabalhar com múltiplos agentes, a observar e reproduzir, tentando recriar modelos de comportamentos humanos.

Tanto o teatro como os jogos precisam de regras e papéis. Há modelos “mecânicos” envolvidos, pois um dos movimentos fundamentais para se aprender a interpretar é perceber os próprios mecanismos, as automatizações corporais e como se inscrevem nesses corpos a sua história e as próprias sensações, para depois poder manipular essas sensações conscientemente.

Pode-se usar essas situações de interação para aprender. As situações dramatizadas podem servir como laboratório de vivências. Podem reproduzir ambientes de comportamentos e ajudar a enfrentar os conflitos que surgem

nesses ambientes. Assim, é possível aprender por investigação, elaborando hipóteses e testando-as na situação.

Uma forma de fazer isso é passar por exercícios e experimentações para ter consciência desses mecanismos. Num mundo em que a tecnologia torna possível a criação de universos, de situações ilusórias poderosas, é possível ampliar tanto a alienação como o nível experimentação.

Nessas situações dramatizadas, é possível reproduzir o contexto e experimentar as regras para que sejam propostas na coletividade com um embasamento prático e não impostas de uma forma moralista.

Murray (2003) refere-se como Imersão: “A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia”.

O ambiente virtual, mesmo sem um conteúdo que remeta ao imaginário é um “objeto encantado”. Como diz Sherry Turkle (1989); “o trabalho no computador pode nos proporcionar acesso irrestrito às emoções, aos pensamentos e às condutas que nos são vedados na vida real.

Muitas vezes esse ambiente mágico gera uma ampliação dessas emoções e pensamentos. Assim as pessoas podem apaixonar-se mais rapidamente pela Internet e também expressar sua raiva com menos controle nos grupos de discussão.

Essa imersão pode gerar espaços públicos que se misturam com privados e íntimos. Ela gera situações limiares.

Roteirização de Role Play Game

Um Role Play Game em ambientes on-line pode acontecer em qualquer ferramenta ou suporte. Pode ter gráficos 3D, ambientes multiusuários, ou podem ser formados simples descrições textuais de ambientes, personagens e da ação imaginada utilizando qualquer ferramenta de comunicação.

Um Role Play Game sempre tem um “mestre” que é responsável pela construção ou condução de um roteiro de aventura. Ao longo do processo esse roteiro pode sofrer adaptações desde que se respeite os valores iniciais, as regras aceitas por todos e a coerência com a missão proposta.

Um mestre pode mudar de lugar uma armadilha ou de um artefato, quando esse for necessário para criar conflitos dramáticos para a história, ou no caso educacional, para atingir um objetivo, Mas ele não pode, sem mais nem menos, mudar regras e prejudicar certos personagens ou mesmo mudar a personalidade de personagens não-jogadores (personagens controlados pelo sistema ou pelo mestre) de modo que a “história” fique incoerente.

O Role play pode propor tanto ambientes fantásticos, cotidianos e até reproduzir situações históricas. Nesse último caso a “liberdade poética” em relação aos personagens propostos pelo roteiro deve ser compatível com as pesquisas científicas.

Mesmo num mundo cotidiano ele deve seguir as regras físicas e sociais. Um mundo fantástico também tem suas regras de funcionamento.

É o mestre que propõe o ambiente (pode desenhar mapas que serão visualizados pelos jogadores conforme o espaço é explorado), propõe a missão e os obstáculos. Também é ele que apresenta as “regras” das situações que serão dramatizadas.

Minha pesquisa foi estudar vários tipos de “roteiros” de Role Play Games, descrevendo a interação dos alunos, o potencial imersivo e simbólico e sua contribuição para a aprendizagem.

Quanto ao tipo de ambiente, os roteiros testados foram:

- Aventura fantástica relacionada com conteúdo mitológico conhecido.
- Aventura fantástica com personagens pouco conhecidos (importados de mitologia russa e nórdica)

- Aventura Clássica (remete a um ambiente semelhante ao *Dungeons and Dragons* que é um dos primeiros RPGs produzidos)

- Situação cotidiana que remetia aos desafios acadêmicos

- Situação cotidiana que remetia aos desafios corporativos

Quanto à construção de personagens:

- Características escolhidas pelo usuário

- Características determinadas pelo mestre

- Características determinadas pela sorte

Também variou a quantidade de itens e complexidade da construção de personagens desde a seleção de 3 ou 4 qualidades e defeitos, até uma ficha completa com habilidades, poderes, perícias, equipamentos e até uma pequena história de vida para o personagem.

Quanto às ferramentas utilizadas para a aventura;

- Fórum assíncrono do LMS moodle com envio de imagens

- Chat síncrono do LMS moodle com envio de imagens sons e vídeos

- Chat no MSN com envio de som e imagem.

- Envio de mensagens SMS como mensagens mágicas do mestre da aventura.

Nesses Role Play Game pudemos observar os seguintes resultados:

Quando podem, os alunos tendem a escolher personagens mais projetivos do que opostos. Mesmo quando devem escolher características, preferem escolher as características que julgam possuir. Essa questão foi levantada na discussão das aventuras que eles puderam escolher seus personagens. Todos os alunos participantes afirmaram que optam pela projeção. Isso mostra como é difícil “sair de si” e experimentar a posição “do outro”.

Os alunos apresentaram soluções diferentes para problemas semelhantes propostos nas atividades de Role Play e nas outras atividades do curso que propõe um formato mais analítico acadêmico. Nas atividades analíticas eles tendem a reproduzir padrões “esperados” e, na maioria das vezes, só se expressam quando são perguntados. Já nas atividades de Role Play, eles experimentam e se arriscam mais.

Nos Role Play de temática cotidiana os alunos contaram mais livremente suas angústias em relação aos padrões acadêmicos e corporativos

Apesar do nosso foco central não ser os problemas do profissional, é importante perceber como essa atividade de Role Play ajudou o aluno a expressar suas dificuldades relacionadas às práticas cotidianas. Essa explicitação da prática

não foi revelada anteriormente, nem no fórum específico do curso para discutir as práticas profissionais nem nas atividades analíticas. Foi mais fácil falar das práticas usando a máscara dos personagens.

As situações “fantásticas” favoreceram as vivências simbólicas, pois os alunos incorporaram tanto os seus personagens que chegaram numa imersão que era possível identificar os movimentos imaginários descritos por Durand. Aqueles que usaram personagens fantásticos pouco conhecidos tiveram uma liberdade maior de ação do que os que representaram personagens mitológicos conhecidos.

Considerando os regimes simbólicos, observei diferenças entre as turmas. A turma de 2005 eram quase todos vindos de ambientes corporativos, enquanto a turma de 2006, a maioria vinha de ambientes mais acadêmicos. O grupo que os alunos eram mais acadêmicos (2006) trabalhou melhor os regimes noturnos e crepusculares. Eles tentavam discutir, negociar e conversar com os personagens sombrios como uma bruxa, um dragão ou um monstro. Já o grupo que tinha a maioria de alunos do ambiente corporativo (2005) eles partiram para o ataque sempre, pois tudo era considerado ameaça. A discussão sobre isso, nos dois casos, foi muito rica, pois discutimos esse “padrão” de ação e como isso tem prós e contra em cada uma das situações.

Houve uma das propostas na qual os alunos entravam em contato com os três regimes do imaginário e deveriam escolher entre elas. A proposta do roteiro era apresentar aos aventureiros a possibilidade de conhecer três mestres com diferentes formas de ensinar, que representam os regimes do imaginário: noturno, diurno e crepuscular. Os personagens deveriam interagir esses mestres (controlados pelo mestre do jogo) e decidir qual deles iria educar uma menina que tinha poderes especiais chamada.

Os alunos construíram passagens da narrativa que representaram:

- A integração com a sombra (dialogaram com Bruxa e o Monstro)
- O uso de linguagem metafórica e música (diálogo com o mestre das histórias e o uso da música para encantar o monstro do pântano).
- A descoberta de atalhos e o uso de objetos mágicos (quando o grupo enfrenta sua sombra e fala com o mestre alquimista, que representa o aspecto noturno, o grupo faz uma viagem interior e recebe uma vassoura mágica que ela deve entregar para a bruxa. Mas o grupo usa a vassoura para encontrar os outros mestres. Em outras palavras: o caminho interno apresentou atalhos para os outros caminhos).

O uso das ferramentas de comunicação também é algo que precisa ser considerado na roteirização. A interação síncrona é mais imersiva, pois os usuários não têm tempo de “pensar” muito e acabam usando mais a função intuição. Mas há estratégias para mobilizar mesmo assincronamente. Por exemplo, foi muito funcional o envio de mensagens SMS com um objetivo “mágico” de chamar à aventura.

As discussões sobre as experiências foram tanto técnicas como empáticas. Os alunos perguntaram detalhes de como preparar, como aplicar, sobre o público adequado, mas também descreveram sensações e impressões. As discussões continuaram no fórum assincronamente, com os alunos que não puderam participar da experiência.

Os Role Play são dramatizações que ajudam o aluno a testar comportamentos e experimentaram possibilidades. Assim, nessas atividades os alunos projetaram-se nos papéis e aprenderam por investigação.

Recuperando Byington (2003) podemos dizer que essa dramatização funciona como técnica expressiva e proporciona uma “vivência simbólica”. Através dessas técnicas é possível expressar imagens inconscientes e se relacionar com elas, o que pode ser extremamente transformador.

Por tudo isso é importante quando se faz o Design de um jogo, principalmente do estilo Role Play com objetivos educacionais, preocupar-se com a natureza dos símbolos propostos e deixar espaço para que o usuário possa se expressar e se projetar e, com isso, tomar consciência do seu mundo interno e das suas mais variadas formas de aprender.

Referências

- BYINGTON, Carlos. A. B. **A construção amorosa do Saber**. Ed. Religare, São Paulo, 2003
- CREZEL e NOJIMA, S e V. **Era uma vez um link: reflexões sobre narrativa, multimídia e imersão**. São Paulo: SBGames, 2005
- DURAND, G. **Mito, símbolo e mitodologia**. Lisboa: Ed. Presença, 1982
- JUNG, C. G. **Tipos psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- JUNG, C. G.. **Psicologia e Alquimia**. Petrópolis: Vozes, 1991.
- LAUREL, B. **Computers as Theatre**. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, 1993.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NIETZSCHE, F. **O Nascimento da Tragédia ou Helenismo e Pessimismo**. São Paulo: Schwarcz, 1996.
- SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo** São Paulo: Ed Paulus, 2004.
- TURKLE, Sherry. **O segundo eu, os computadores e o espírito humano**. Lisboa: Presença, 1989.