

METAVERSO ILHA CABU: RELATO DE UMA PRODUÇÃO EM PROCESSO

Arlete dos Santos Petry*

Resumo:

Este texto se propõe a discutir, brevemente, a realização de uma Hipermédia-Jogo que está em processo de produção. Seu objetivo com isso é despertar um debate sobre alguns elementos que fizeram e estão fazendo parte desse processo e pensá-los a partir de uma possível metodologia para a produção em hipermédia. Além de disponibilizar o andamento e como tem se organizado este trabalho, queremos, também, explicitar alguns recursos e algumas ações que têm se mostrado importantes nessa experiência. Tendo em vista que esta produção ainda é um *work in progress*, serão deixados de lado, para reflexões futuras, os demais objetivos propostos com a produção da Ilha Cabu.

Palavras-chave: Hipermédia. Jogo. Metodologia.

Abstract:

This article proposes to discuss shortly, the realization of an Hypermedia-Game which is in process of production. The purpose of this Hypermedia-Game is to bring into discussion some elements that made and are making part of this process, and thought them in a possible methodology way for the production of the game. Not also we want to display how this work have been organized, we want to explain some resources and actions that have been showed on this experience. Considering that this game production is still in progress, the remaining objectives of Cabu Island will stay for future reflections.

Keywords: Hypermedia. Game. Methodology.

Introdução

Desde há alguns anos, mais precisamente desde 2005, ouvíamos do prof^o Dr. Sérgio Bairon a sugestão para que fizéssemos algum trabalho com a linguagem hipermídia. Inicialmente, a sugestão mais nos parecia uma provocação, dado o fato de que toda nossa formação deu-se nas áreas humanas.

Teoricamente concordávamos com aquela sugestão, mas não acreditávamos na possibilidade de realizar tal desafio.

Entretanto, feita uma primeira pequena experimentação, naquele mesmo ano, no sentido de pensar como trabalhar conceitos teóricos, discutidos na forma de texto verbal escrito em texto de linguagem hipermídia e, dada a necessidade de conhecer melhor essa linguagem, acreditamos que poderíamos levar adiante um projeto de maior fôlego.

Assim, a partir da experiência de análise de algumas hipermídias, empregando para tal diferentes metodologias¹, somente um caminho nos parecia o mais adequado para o seguimento de nossa investigação: experienciar a produção de uma hipermídia e buscar refletir a respeito de seu processo de produção, tendo em vista alguns objetivos.

1. Exercitar a possibilidade de tradução inter-semiótica, realizando a passagem do texto verbal escrito da tese em texto em linguagem hipermídia;
2. Analisar, no decorrer do processo de construção e produção do Projeto Ilha Cabu, como se dá a produção do conhecimento em linguagem hipermídia e em que medida trata-se de uma linguagem comunicacional que nos ajuda a redimensionar o conceito de autoria e de produção de conhecimento;
3. Experienciar a produção colaborativa em hipermídia, suas possibilidades, dificuldades e limites;
4. Verificar a presença das características do jogo no decorrer do Projeto Ilha Cabu.

Discutiremos, neste momento, somente parte do objetivo dois, ou seja, como vem se dando a produção do conhecimento na hipermídia-jogo Ilha Cabu.

Um outro argumento para nossa empreitada - quando já iniciada - encontramos em Kant (1724-1804), mais precisamente em seus escritos para os cursos de Pedagogia, que ministrava na Universidade de Königsberg. Recolhido no livro *Sobre a pedagogia*, trata-se da ideia de que "A melhor maneira de cultivar as potências da índole consiste no fazer por si mesmo o que se quer fazer [...]. O melhor modo de compreender é fazendo" (p.70).

Estando os argumentos colocados e as possibilidades para a sua concretização vislumbradas, o que mais poderia nos impedir?

¹Este trabalho de análise e uma reflexão a respeito, encontrar-se-á, em breve, disponível para consulta na *Revista Cibertextualidades 3* em <http://cibertextualidades.ufp.pt>

Foi, então, encorajados pela experiência anterior de análise e de uma pequena produção, e acreditando na possibilidade de outros pesquisadores e estudantes se interessarem pelo projeto, que começamos a concretizá-lo.

A opção por uma hipermídia-jogo:

Como o conceito principal de nossa pesquisa é o Jogo (em um sentido amplo), não queríamos produzir algo que fosse identificado completamente com um *game* (como nomeamos no Brasil os jogos digitais), dada a obviedade que geraria e, mais, a redução de um conceito que possui uma sólida discussão na Filosofia, a um objeto específico.

Em nossa passagem por diversos pensadores que refletiram a respeito do Jogo, em especial, pensadores filósofos, vimos o conceito se alargar e, nosso esforço foi, e está sendo, no sentido de não reduzi-lo a um ou outro objeto.

É preciso entendermos o Jogo e o jogar, como algo que vai além da condição de um *ente* e, como tal, para além da presentificação em um dado objeto. O Jogo, para nós, passou a ser compreendido, como a força geradora e impulsionadora da própria vida. Como tal, tem suas condições de existência, uma natureza que lhe é peculiar e uma estrutura que se põe a funcionar².

Entretanto, pelo fato de o objeto de pesquisa que tomamos para análise ser a hipermídia de tipo conceitual, foi neste campo que queríamos situar a produção do metaverso Ilha Cabu, ou seja, no campo de um objeto hipermídia que tratasse do tema do *Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*, tese que defenderemos, em breve, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUCSP.

Portanto, não é como uma ilustração do conceito de jogo, que a Ilha Cabu passa a incorporar a investigação de nosso doutorado. Tampouco, trata-se de um “apêndice” à nossa investigação, mas, sim, trata-se da realização de um processo que nos permite refletir a respeito de questões que estamos investigando, como acreditamos ter explicitado anteriormente. Trata-se de uma espécie de corolário da tese.

Sendo assim, esta opção, de denominarmos a Ilha Cabu, como um misto de hipermídia e *game*, ocorreu pelo fato de que percebemos nela características de uma e outra forma de expressão, um estar a meio do caminho entre ser completamente um e outro. Entre um e outro? Mas *game* e hipermídia não seriam uma mesma forma de linguagem? Ou melhor, *game* não seria uma das formas possíveis de manifestação da linguagem hipermídia?³ Com certeza, sim. Então, por que manter a palavra/conceito

² Estas questões não discutiremos no espaço deste texto, entretanto, estarão trabalhadas em nossa Tese de doutorado cujo tema é *O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia*.

³ Há pesquisadores na área dos jogos digitais que têm proposto, à medida que seus estudos acompanham o desenvolvimento dos games, que estes possuem uma linguagem que lhe é própria, enquanto outros pensam os jogos digitais como a mais refinada expressão do conceito de hipermídia.

hipermídia se, dizendo *game*, já dizemos também hipermídia, dado que o primeiro inclui-se no segundo? Porque queremos ressaltar a linguagem com a qual estamos trabalhando e sua especificidade enquanto um trabalho conceitual e acadêmico.

A hipermídia-jogo Ilha Cabu é um objeto que estamos produzindo com o intuito de que ele diga qual é a nossa tese de pesquisa e quais são as posições a que chegamos em nossa investigação. Logo, institucionalmente, não se insere no mundo do entretenimento, mas tampouco acreditamos que haja um muro intransponível entre pesquisa e entretenimento, pois no caminho de Friedrich Schiller (1759-1805) - ao estudar Kant -, poderíamos pensar no jogo que se estabelece entre razão e sensibilidade, única saída para pensarmos na possibilidade de um homem pleno. Um jogo no qual forças contrárias se colocam frente a frente, no qual não há vencido nem vencedor, sendo que caberia a cada uma das forças neutralizar a força da outra e, assim, conseqüentemente, ambas continuariam agindo.

Portanto, Ilha Cabu é, ao mesmo tempo, um meio que encontramos para investigar certas questões e uma resultante da pesquisa empreendida. Ao mesmo tempo, um meio e um fim. É, nesse sentido, que a entendemos como um metaverso⁴, no sentido de um universo dentro de outro, revelando que a forma escolhida para se alcançar um resultado, é, nada mais nada menos, que parte integrante do resultado encontrado.

A construção do roteiro:

Muitas vezes nos perguntamos como se começa a criar algo: a letra de uma música, uma poesia, um desenho etc... Qual o elemento que nos coloca em movimento para trabalhar por uma ideia? Parece ser de tão variadas fontes e provenientes "dos mil focos da cultura", como disse Barthes (1988, p. 69), quando falava a respeito da origem dos textos, que não há como colocar algum limite nessa questão.

Sendo assim, qualquer dado percebido, em qualquer lugar, pode acionar em nós o movimento de produção de algo. Uma conversa na hora do cafezinho, uma imagem em um filme, um gesto, uma frase em algum muro da cidade...uma lembrança. Não há limites para a imaginação.

Defendemos a ideia de que basta existir um encontro entre, no mínimo, dois elementos⁵, em alguma medida inquietador para um sujeito⁶, que está dada a fórmula

⁴ O conceito foi introduzido em 1992, por Neal Stephenson, no seu romance de ficção científica *Snow Crash* (traduzido no Brasil por Fábio Fernandes com o título *Nevasca*), no qual os seres humanos, como avatares, interagem entre si e com os agentes de software, em um espaço tridimensional que usa a metáfora do mundo real. Por isso, diz-se tratar -se de um mundo dentro de outro mundo, um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais que desloquem os sentidos de uma pessoa para esta realidade virtual. Foi cunhado, por Stephenson, para descrever uma realidade virtual sucessora da Internet. A palavra metaverso é uma junção metafórica do prefixo "meta" (que significa "além") e "universo".

⁵ Quando nos referimos a "dois elementos", nosso olhar não é dirigido à relação entre dois indivíduos. Não trabalhamos com essa categoria psico-sociológica, preferindo pensar mais ao modo da categoria peirceana de signo, ou seja, algo que possui uma existência material singular, que tem um lugar no mundo (real ou ficcional) e reage em relação a outros existentes (SANTAELLA, 1992).

que acionará uma possível produção. Simples, assim? Nem um pouco, pois não temos controle desse movimento em nós acionado. Muito mais do que o controlarmos, é ele que nos controla, que nos faz colocar energia para agirmos no mundo.

Entretanto, acreditamos, tendo em mente, Thomas Kuhn, Peirce e Lacan, que certas posições no mundo facilitam o acionamento e a manutenção desse movimento.

São elas: considerar as ideias que nos surgem, mesmo que tenham a aparência de absurdas e inconsistentes (inferências inconscientes ou abduções) e trabalhar para verificar se elas fazem sentido.

Alguns, por resistirem a aventurar-se no desconhecido, não consideram as hipóteses que lhes surgem. Outros, por darem pouca atenção às informações de seu entorno, poucas abduções produzem. Há, ainda, aqueles que, embora muitas abduções lhes surjam, por um ou outro motivo, não possuem a força vital necessária para colocá-las à prova. Com esse cenário em vista, nada é produzido.

Hoje, entretanto, de acordo com Lev Manovich, em recente entrevista ao Jornal on-line Estadão, “muito mais gente produz cultura e tudo faz parte de uma grande nuvem de informações. As pessoas escolhem pedaços de informação dessa nuvem e fazem suas próprias versões.” Segundo esse pesquisador russo, o que tem facilitado muito essa condição atual é a cultura do *remix*⁷. Isso “que já foi tabu, hoje é o padrão”, diz ele.

Contudo, isso que hoje é padrão, em absoluto é algo novo. Foi o que sempre se fez, embora por muito tempo não se admitisse⁸, ou tampouco se percebesse. Em alguma medida, sempre se fez combinações diversas com elementos já agrupados, ou então, a combinação de elementos nunca antes aproximados, mas já existentes de forma dispersa. Estas ações, ao nosso ver, são possibilitadas tanto pelo reconhecimento do já existente quanto pela ousadia de propor uma outra organização para os elementos de um sistema. Além disso, sentidos diferentes se constroem em função de determinadas posições de um dado sujeito frente a elas (PETRY, 2006).

Como poderíamos criar algo do nada se, ao nascermos, somos mergulhados em um mundo que já estava aí pulsando e produzindo e que logo passará a fazer parte de nós? Como seria possível pensarmos que somos o que somos, independentemente de nosso

⁶ Esta é a fórmula da constituição do sujeito na psicanálise de Jacques Lacan. Podemos depreender disso, que constituir-se sujeito é um ato afirmativo frente ao que recebemos do Outro, constituir-se sujeito é equilibrar-se entre alienação e separação.

⁷ *Remix* é uma palavra de uso na indústria fonográfica, que se refere a possibilidade de “misturar e regravar de forma diferente” uma música. Atualmente, tem seu uso alargado para outras produções culturais.

⁸ O fato de não admitir-se que, ao criar-se algo, estamos fortemente apoiados em outros que nos antecederam, é o resultado da concepção moderna de autoria. Na base da construção desta concepção, encontram-se: a defesa da originalidade, a libertação das autoridades inspiradoras e legitimadoras (igreja e nobreza), a assunção da individualidade e do estilo próprio, a organização do capital em torno da propriedade intelectual da obra (FERNANDES apud PETRY, 2006).

mundo? Como muito bem nos revela o conceito de Heidegger de *Dasein*, há uma impossibilidade lógica em concebermos um *Ser* sem seu mundo (seu *ai*)⁹.

Foi com esses pensamentos que começamos a trabalhar em um roteiro para nossa Hipermissão-Jogo. Agora, percebemos que ao iniciar a redação do roteiro, já havíamos começado sua escritura, quando nem sequer sabíamos que este projeto seria realizado.

Retomamos grande parte dos elementos trabalhados na experiência de 2005 (Ogro, Boitatá, Pequeno Príncipe, Lobos, algumas frases selecionadas, a ideia de usar uma determinada música) e outros, pensados em julho de 2008, quando já intencionávamos propor uma hipermissão como parte integrante de nossa pesquisa de Doutorado. Esses outros elementos referiam-se ao espaço de navegação ser organizado em torno dos quatro ambientes/conceitos principais da Tese, quais sejam: jogo, autoria, produção de conhecimento e linguagem hipermissão. Além disso, listamos objetos representativos na história da autoria, como a pedra de Uhr, o rolo de papiro, o códice, o livro, a tela do computador etc. Tivemos também a ideia de que o andar pelo ambiente se daria sobre um grande tabuleiro, organizado em *casas* que indicariam tarefas a realizar, ao estilo de jogos como *Devagar se vai ao longe*, *Jogo da vida*, *Banco Imobiliário* etc.

Nessa época, estávamos olhando alguns jogos disponíveis na web e nos chamou atenção o jogo publicitário *Get the Glass*, em que a narrativa se passava em uma Ilha.

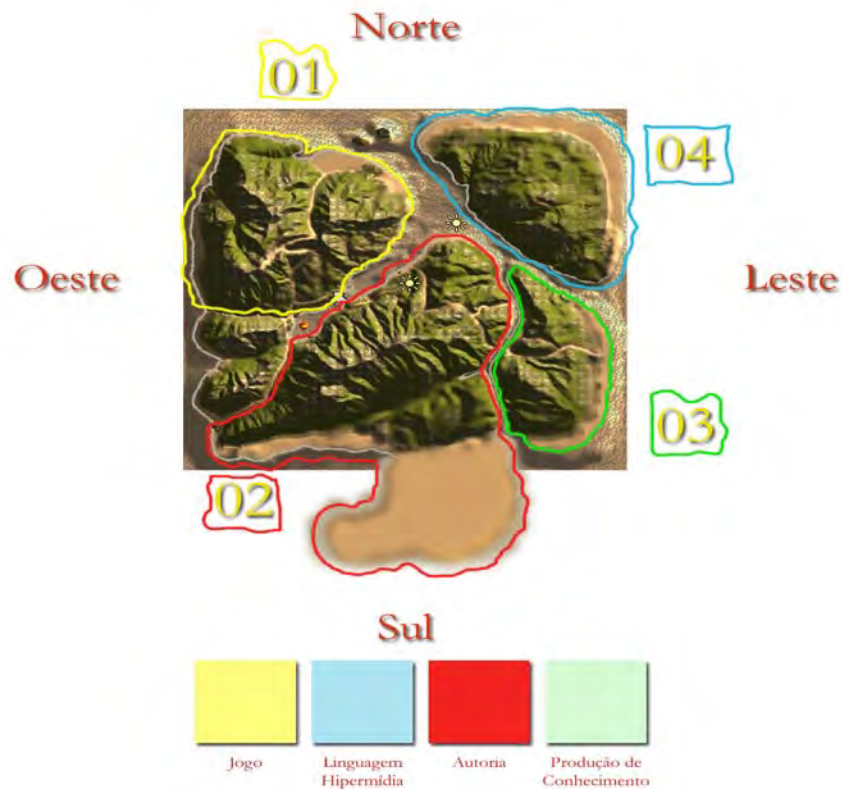
Ainda não se sabia com qual software se trabalharia e esta decisão foi fundamental para a “batida do martelo”, em relação a outros aspectos do ambiente. Quando optamos pelo Unity, dada sua flexibilidade para receber os objetos já produzidos, logo nos agradou um esboço de Ilha. Entretanto, seria necessário modificar sua topografia para abrigar algumas características particulares.

Nesse ínterim (entre a dúvida e a aquisição do software), fiz uma viagem a Cuba, a fim de participar de um Congresso Internacional de Psicologia, e esta experiência determinou e deu significado à escolha do ambiente navegável ser uma Ilha e, ainda, para a proposta de seu nome ser Cabu.

Tendo decidido a respeito de aspectos básicos, a etapa seguinte foi convidar pessoas específicas para participar do trabalho e preparar a reunião de apresentação do projeto. Para isso, a colaboração do prof^o Dr. Luís Carlos Petry foi essencial. As pessoas a serem chamadas fazem parte de seus contatos de trabalho (alunos de graduação do curso *Jogos Digitais*, alunos e ex-alunos de mestrado em *Tecnologias da Inteligência e Design Digital*, colegas professores – todos da PUC-SP).

⁹ Utilizamos a tradução de *Dasein*, proposta por Ernildo Stein, como *Ser-ai*, embora este mesmo autor tenha abandonado a tentativa de traduzir esta palavra por nenhuma tradução alcançar a especificidade deste construto do pensamento filosófico.

:: MAPA :: Ilha Cabu ::



Eis o convite para a 1ª reunião:

Projeto Ilha Cabu

O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento

Queridos e queridas,

Como é de conhecimento de muitos de vocês, começamos a trabalhar em uma Hipermidia que será parte de minha Tese de Doutorado.

A Tese tem como tema:
O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise de produções em linguagem hipermidiática
e conta com a orientação dos professores Sérgio Bairon e Lúcia Santaella e com o apoio financeiro da FAPESP.

Para realizá-la gostaria de contar com sua participação na equipe de produção da mesma.

Não temos uma verba específica para a produção dessa Hipermidia, mas acreditamos nos trabalhos que a todos acrescenta e trabalharemos com a possibilidade de uma futura publicação.

Se você acreditar que sua participação nesta Hipermidia lhe ajudará como pesquisador e profissional, compareça a nossa 1ª reunião de planejamento, na qual lhe explicaremos o Projeto. Será uma reunião na qual apresentaremos brevemente alguns conceitos de nossa investigação, algumas ideias já pensadas para a Hipermidia e em que proporemos a socialização dos conhecimentos entre os participantes.

A reunião será no sábado (dia 25/4) às 14:30 na Rua Ministro Godói, 1260, Perdizes, SP, com término previsto para às 16:30h.

Terminada a reunião, você está convidado para compartilhar um pedaço de bolo com o aniversariante da semana.

Aguardo seu retorno,

Arlete Petry

:: Demo Zero ::



[Clique na imagem acima para acessar o demo](#)

[Clique Aqui para Responder](#)

By: Luis Carlos Petry utilizando o "doTemplate"

Nesta reunião explicamos o contexto do projeto, os conceitos que seriam discutidos e as ideias já pensadas para a sua concretização. Mostramos imagens que informavam a respeito, entre elas, um mapa da Ilha Cabu.

Uma foto da reunião em 25/04/2009



Realizada a 1ª reunião e nela definida como e qual seria a participação de cada um, redigi a proposta básica do roteiro, enviei àqueles que pela tarefa se interessaram e nos encontramos na semana seguinte contando com a supervisão do profº Dr. Fábio Fernandes (profº das disciplinas de Roteiro do curso *Jogos Digitais* da PUCSP).

A proposta básica do Roteiro¹⁰, foi organizada em: mote inicial (ou argumento, na linguagem do cinema), principais ambientes para navegação, elementos/objetos em cada um dos ambientes, ideias para a narrativa, frases para o roteiro, ideias-guia, outros dados.

Após a 1ª reunião do grupo de roteiro, foram acrescentadas informações que caracterizam o tipo de roteiro, que adicionamos na lista abaixo. Sintetizaremos que tipo de informação constituiu cada uma das partes desse roteiro inicial, a fim de que possa auxiliar outros iniciantes em tal tipo de empreendimento.

A – Mote inicial: narrativa que situa a hipermídia-jogo em um dado lugar, descreve minimamente a personagem e algumas de suas características. Podem ser acrescentadas algumas falas/pensamentos possíveis para a personagem. Também contextualiza as ações com as quais o navegador irá se defrontar, fornecendo um objetivo para a sequência de fatos. Aqui, pode-se já indicar de que forma e qual o(s) desfecho(s) para a narrativa.

¹⁰ Acessando: http://www.ilhacabu.net/pages/Docs/01_Anota_Hipermidia_Tese.pdf, pode-se ler a proposta inicial do Roteiro.

B – Tipo de roteiro: caracterização do roteiro, por exemplo: se a narrativa seguirá as características da Tragédia (forma dramática) ou da Epopeia (forma épica) grega¹¹, definição se a narrativa será linear ou não, se a história se dará em 1ª ou 3ª pessoa¹², responder quem vê, quem narra e quem fala na narrativa, qual o nível de bifurcação do roteiro (possibilidades de escolhas)¹³, forma de revelação do que deve ser descoberto etc.

Segundo Gosciola (2007), conhecer o processo de roteirização do cinema, os sete elementos primários do drama, citados, entre outros, por Robert A. Berman (teórico e roteirista norte-americano), é uma necessidade para realizar-se um *game*. Esses elementos, adaptados por nós aos *games*, são: um conflito base; conflitos que constroem a narrativa; cenas que promovem diferentes situações espaço-temporais; comunicar/disponibilizar fatos básicos dos personagens, especialmente do protagonista; diálogos; ações emocionais no desenrolar dos conflitos e suas superações; ações físicas através das quais os conflitos e suas superações se dão nos deslocamentos espaço-temporais.

C – Ambientes: Definição e caracterização do(os) ambiente(s) a ser(em) navegado(s). Pode-se já planejar como se darão as passagens de um a outro ambiente.

D - Elementos em cada um dos lugares: Lista dos personagens e dos objetos com suas características. As ações físicas e o clima emocional correspondente pode aqui ser acrescentado. Novamente, especialmente por se tratar de uma hipermídia acadêmica, uma breve explicação dos conceitos a serem discutidos em cada ambiente tem se mostrado como importante, no momento da programação.

E - Ideias/Conceito para a Narrativa: Pode ser feito em forma de uma grande lista de ações a ocorrerem em determinados locais e momentos da narrativa, e o motivo para as escolhermos (conceito a ser trabalhado), quando sabido, é adequado que seja explicitado. Inclui-se também aqui elementos (personagens e/ou objetos) que se gostaria de utilizar, mas não se definiu em que ambiente.

F - Frases para o Roteiro: Fazer uma recolha de frases pertinentes à hipermídia mostrou-se fundamental para ir dando corpo ao roteiro. Isto por três motivos: 1-não

¹¹ Para conhecer esta caracterização, aplicada aos *games*, vide GOSCIOLA, Vicente. A Linguagem Audiovisual do Hipertexto. In: FERRARI, Pollyana. *Hipertexto Hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2007.

¹² Para uma breve explicação do que são jogos em 1ª e 3ª pessoa, vide:
http://www.ilhacabu.net/textos/dif_narrativas_sabrina.pdf

¹³ Brenda Laurel apud Gosciola (2007), chama a disponibilização de escolhas de *alcance*, uma das variáveis do conceito de *interatividade contínua*. As demais variáveis são *frequência* (com qual frequência há interação) e *significância* (o quanto as escolhas afetam os conteúdos).

tínhamos grande habilidade com a criação de roteiros; 2- o roteiro em hipermídia não segue o tipo de narrativa exigido no texto apenas verbal, escrito ou não e, ainda; 3- nossa hipermídia-jogo tem como referência e é parte integrante de uma pesquisa acadêmica de doutorado, portanto, discute conceitos e defende uma tese. Essas frases foram sendo colocadas na boca de personagens, representadas em ações ou mesmo materializadas em objetos.

G – Ideias-guias: Esta informação não é fundamental para a organização do roteiro, mas pode ser útil, quando queremos deixar registrada (a memória pode nos fazer perder muito) alguma ideia ou pensamento do qual não queremos nos afastar como proposta de roteiro.

H - Outros dados: Lista de endereços web com referências a objetos ou informações importantes para a produção da hipermídia-jogo.

Nas várias reuniões que se seguiram, trabalhamos no detalhamento do roteiro, por meio de dois tipos de documentação: os fluxogramas dos eventos e as representações gráficas dos mesmos. Éramos acompanhados por uma imagem ampliada no mapa da Ilha Cabu, que nos ajudava a planejar o espaço no qual cada elemento ou evento aconteceria.

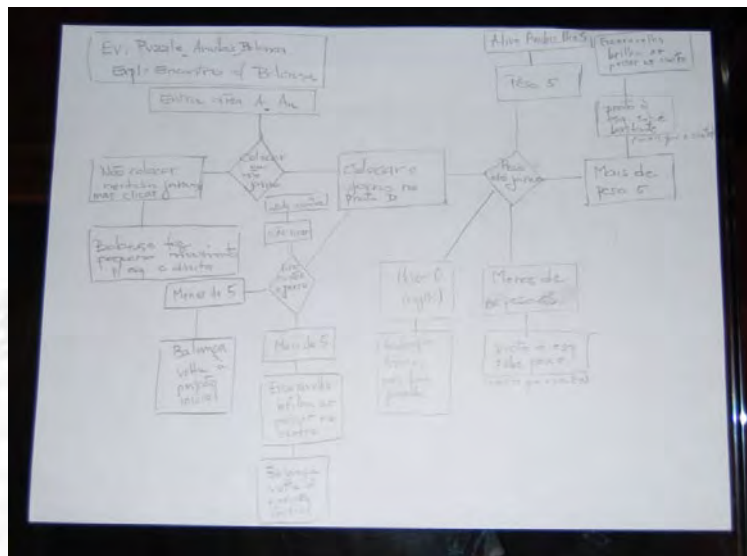
Reunião de 23/05/2009 – participantes da equipe de roteiro: Cristiano Tonéis, Lucas Meneguette, Matheus Meneguete e eu (Arlete Petry). Outro integrante da equipe, André Natalo, neste dia não compareceu. Também na foto, Mário Madureira Fontes, da equipe de programação *Lovecode* da Ilha Cabu.



Outras fotos das reuniões de roteiro, podem ser vistas em:

www.ilhacabu.net/pages

Exemplo de um fluxograma realizado durante uma das reuniões de roteiro:



Exemplo de uma das representações gráficas, feita por Matheus Meneguette



Apostamos em tentar organizar inicialmente o roteiro, o máximo possível, para nos ajudar na sequência dos trabalhos. Mesmo assim, ainda há alguns detalhes em aberto, questões que não conseguimos decidir e que acreditamos que somente se resolvam à medida em que a programação e a animação comecem a dar “vida” à narrativa. Como escreve Gosciola (2007, p. 119), “o roteiro é um organismo vivo suscetível a interferências e interferente em todas as outras atividades que compõem a criação e a execução da produção, tanto de um *game* quanto de um filme”.

Parametrizar ou não-parametrizar?

Esta é uma questão!

Desde o início, entendemos que a parametrização seria importante para os programadores realizarem o seu trabalho. Não sendo a equipe de roteiro a mesma da programação, parametrizar foi a forma que encontramos de comunicar a esta última (sem a necessidade de estarmos sendo consultados a todo momento), como os eventos ocorreriam na hiperídia-jogo.

Além disso, fazendo a parametrização dos eventos/cenas estávamos gerando uma documentação e, assim, registrando o processo desta produção. Desta forma, começamos a produzir um conhecimento a respeito de uma metodologia possível para a produção em linguagem hiperídia.

Ilha Cabu possui mais de quarenta fluxogramas que mostram os eventos do Jogo e, os sete puzzles que existirão na Ilha estão, além dos fluxogramas, detalhadamente explicados em uma parametrização realizada pelo mestrando Cristiano Tonéis, sob a orientação do prof. Dr. Luís Carlos Petry (TIDD/PUCSP). Entretanto, é um trabalho de detalhe, do qual muitos fogem: coisa de pesquisadores!

A seguir, mostramos um mesmo evento na parametrização descritiva e, na sequência, no fluxograma. Para melhor visualização e leitura, acesse:

www.ilhacabu.net/wiki

Parametrização do Puzzle da Canoa:

Projeto Ilha Cabu

Puzzle 01: Puzzle da Canoa
Local da Ilha: Ilha 01: Ilha do lago

Cocanha 01:
Indicação matemática, equações e modelos lógicos, raciocínio dedutivo.

Problema Original 01:
O lobo, a cabra e a raposa
Um lobo, uma cabra e uma couve têm de atravessar um rio num bote que transporta um de cada vez, incluindo o barqueiro. Como é que o barqueiro os levará para o outro lado do rio, que a canoa não come a couve e o lobo não come a raposa?
Como é evidente neste problema, o lobo não pode ser deixado sozinho com a raposa, nem a cabra com a couve.

Adaptação do problema à narrativa de Ilha Cabu:
Este puzzle baseava-se em uma questão típica de Ilha Cabu, uma questão para ajudar a desenvolver o jogo, no contexto da Ilha Cabu, um jogo de aventura de fantasia e de estratégia.

Objetivo:
O objetivo do puzzle é fazer com que o jogador descubra a solução para o problema de atravessar o rio com o lobo, a cabra e a raposa.

Solução:
1. O barqueiro leva o lobo para o outro lado do rio.
2. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
3. O barqueiro leva a cabra para o outro lado do rio.
4. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
5. O barqueiro leva a raposa para o outro lado do rio.
6. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
7. O barqueiro leva a couve para o outro lado do rio.
8. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
9. O barqueiro leva o lobo para o outro lado do rio.

Projeto Ilha Cabu

Uma resolução possível para o puzzle 01:

Enigma do puzzle no mesmo para o puzzle 01:

Referências Bibliográficas
LACERDA, Maria T. História de Matemática. Disponível em: <http://www.matematica.ufrpe.br/~matlab/matlab.htm>. Acesso em: 10/07/2009.

Objetivo:
O objetivo do puzzle é fazer com que o jogador descubra a solução para o problema de atravessar o rio com o lobo, a cabra e a raposa.

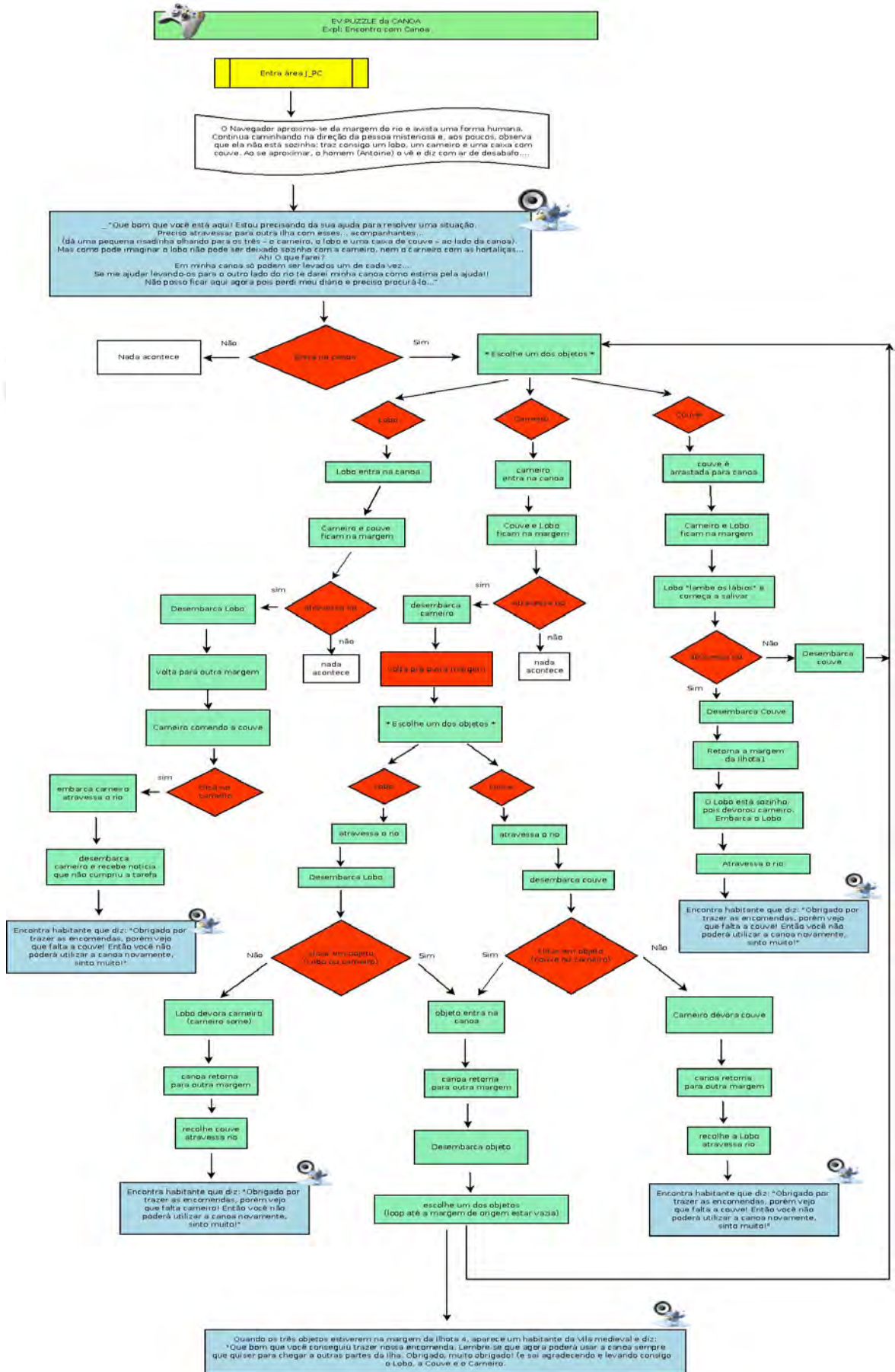
Solução:
1. O barqueiro leva o lobo para o outro lado do rio.
2. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
3. O barqueiro leva a cabra para o outro lado do rio.
4. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
5. O barqueiro leva a raposa para o outro lado do rio.
6. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
7. O barqueiro leva a couve para o outro lado do rio.
8. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
9. O barqueiro leva o lobo para o outro lado do rio.

Projeto Ilha Cabu

Objetivo:
O objetivo do puzzle é fazer com que o jogador descubra a solução para o problema de atravessar o rio com o lobo, a cabra e a raposa.

Solução:
1. O barqueiro leva o lobo para o outro lado do rio.
2. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
3. O barqueiro leva a cabra para o outro lado do rio.
4. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
5. O barqueiro leva a raposa para o outro lado do rio.
6. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
7. O barqueiro leva a couve para o outro lado do rio.
8. O barqueiro volta sozinho para o lado de origem.
9. O barqueiro leva o lobo para o outro lado do rio.

Fluxograma do Puzzle da Canoa:



Finalizando:

Tratando-se de um trabalho em processo, muito há a realizar e a refletir a respeito de sua produção.

Queremos analisar ainda como ocorre a produção colaborativa em hipermídia, o que ela traz de relevante para a produção do conhecimento em relação à produção individual, quais as possibilidades e dificuldades nesse caminho.

No entanto, essa nossa experiência tem mostrado que as características do Jogo estão presentes em toda e qualquer produção de conhecimento, o que percebemos em vários momentos, especialmente quando trabalhamos na construção do roteiro e nos momentos de tomada de decisões.

O exercício de tradução intersemiótica do texto escrito da tese para o texto hipermidiático, quando da construção do roteiro, foi muito instigante, pois nos ajudou a solidificar conceitos que tínhamos estudado e a melhor compreender outros que estávamos trabalhando. Com isso, podemos dizer que a característica do hibridismo, da linguagem hipermídia, favoreceu nossa aprendizagem.

Quanto à questão de como se dá a produção do conhecimento em linguagem hipermídia, esperamos que este relato, desta experiência particular, possa se somar a outros trabalhos que vêm procurando responder a este mesmo questionamento. Se esta linguagem comunicacional nos ajuda a pensar em caminhos para o necessário e urgente redimensionamento do que seja autoria e produção do conhecimento, é assunto para uma próxima reflexão.

TECCOGS

Referências:

BARTHES, Roland (1988). A morte do autor. In: _____. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Brasiliense.

GOSCIOLA, Vicente (2007). A linguagem Audiovisual do Hipertexto. In: FERRARI, Pollyana. *Hipertexto Hiperídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto.

KANT, Immanuel (2006). *Sobre a Pedagogia*. 5ª edição. Piracicaba: UNIMEP.

PETRY, Arlete dos Santos (2006). A Autoria como um Jogo entre Ler e Escrever. In: SANTOS, Vanice e CANDELORO, Rosana. *Trabalhos acadêmicos: Uma orientação para a pesquisa e normas técnicas*. Porto Alegre: AGE.

SANTAELLA, Lucia (1992). *A Assinatura das Coisas: Peirce e a literatura*. Rio de Janeiro: Imago.

SCHILLER, Friedrich (1991). *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*. 2ª edição. São Paulo: EPU.

Webreferências:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Metaverso>

http://www.topofilosofia.net/textos/F_Onto_Metaverso_Port_LCPetry_002.pdf

<http://www.estadao.com.br/noticias/tecnologia+link,duas-mentes-e-um-futuro-digital,2944,0.shtm>

<http://www.ilhacabu.net>

*Doutoranda em Comunicação e Semiótica na PUCSP, sob a orientação da prof^a Dr^a Lucia Santaella. Bolsista FAPESP. Mestre em Educação pela UNISINOS-RS. Bacharel em Psicologia. Formação em Psicanálise e em Psicopedagogia.

TECCOGS