

Re-Design Narrativo: imersão temática em jogos conversacionais

Leo Falcão

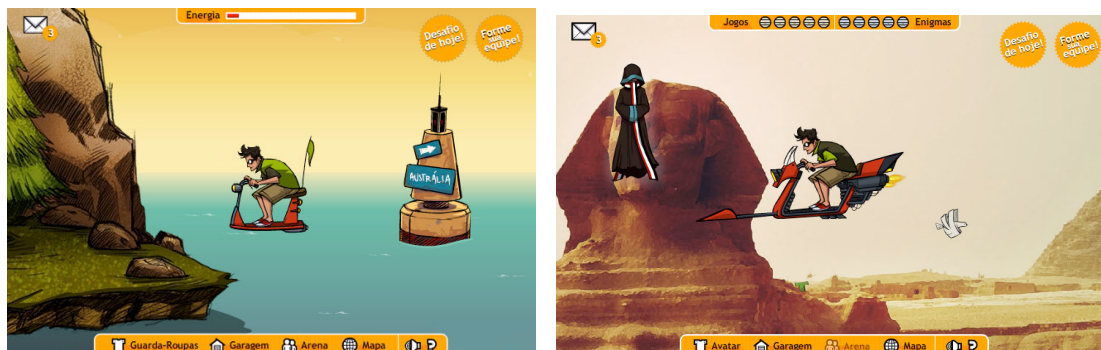
Carolina Figueiredo

André M. Neves

Geber Ramalho

Scriptoscope - Content Design

Universidade Federal de Pernambuco, Departamento de Design, Brasil.



Figuras 1 e 2: Mudança da interface no jogo-mestre da Olimpíada de Jogos Digitais e Educação (OJE).

Abstract

This paper describes the process of reformulation of the storytelling aspects of the OJE Project, in Recife, Brazil, as a form of increasing the immersion of the users/students within the educational context of a set of conversational games. By starting from a structural approach of gameplay, a new narrative context is created, symbolically linked to the educational purposes of the game. The results reflect a deeper immersion of the users, who interact more constantly with the game master.

Keywords: game design, storytelling, immersion, education, conversational games, reskin, funware.

Authors' contact:

leo.falcao; caroldanfig; andremneves@gmail.com;
glr@cin.ufpe.br

1. Introdução

O crescimento da indústria de games não se reflete apenas nas significativas cifras atingidas por êxitos no mercado de entretenimento. A abrangência dos games na humanidade já atinge aspectos mais práticos e presentes na vida cotidiana num processo conhecido como "gameificação": atividades didático-pedagógicas, promoções de vendas, campanhas de conscientização ecológica e humanitária, seleções para vagas de empregos e treinamentos simulando situações reais já se valem de estatutos de regras, pontuação e premiação que incrementam o engajamento das pessoas.

No âmbito da educação, o uso de games divide opiniões por estar no cerne de discussões sobre a orientação disciplinar no desenvolvimento de crianças e adolescentes. Por um lado, a atividade de

entretenimento tem a conotação de ser algo inútil e improdutivo, dispersando a pessoa de objetivos mais pragmáticos; por outro, a natureza lúdica dos jogos, tão afeita aos mais jovens, pode ser usada para facilitar uma série de processos associados à aprendizagem, à auto-motivação e até à disciplina [McGonigal, 2010].

Dentro desta última perspectiva, em que o ato de aprender não é visto como uma antítese à diversão, o projeto OJE — Olimpíadas de Jogos Digitais e Educação — foi desenvolvido por um APL (arranjo produtivo local de empresas) em Pernambuco, Estado da região nordeste do Brasil, para depois ser implementada no Estado do Rio de Janeiro. O projeto consiste em disponibilizar à rede pública de ensino fundamental do Estado um set de jogos clássicos, porém redesenhados dentro de um contexto que estimule o interesse do aluno pelo estudo e pela interação com colegas e professores [Malcher et al, 2009]. Este conjunto de minijogos é jogado a partir de um "jogo mestre" em módulo adventure, que estabelece um objetivo geral e rege a pontuação das equipes numa competição online.

Ao longo de 3 anos de implantação, os resultados se mostraram bastante favoráveis no tocante à motivação e integração dos alunos, até pelo caráter de novidade enquanto ferramenta pedagógica. Alguns aspectos, no entanto, mostraram-se frágeis e passíveis de aprimoramentos, sobretudo no que diz respeito a uma narrativa que contextualizasse de forma mais orgânica e consistente o jogo, promovendo uma maior imersão dos alunos-jogadores. Deste modo, uma consultoria de conteúdo foi chamada para desenvolver um redesenho da narrativa, buscando uma maior coerência contextual e incrementando a complexidade do universo dramático, sem deixar de respeitar os parâmetros de jogabilidade.

Este artigo descreve o processo de re-design da narrativa do jogo mestre, expondo de forma sintética as bases teóricas fundamentais e refletindo sobre seus resultados do ponto de vista ontológico (em relação ao jogo em si) e subjetivo (no tocante ao impacto nos jogadores). Para tanto, segue-se a esta introdução mais 3 seções: iniciamos com uma visão estrutural da narrativa aplicada a jogos, ampliando a abordagem para os parâmetros de jogabilidade; em seguida, descrevemos o preenchimento da estrutura proposta com a criação e desenvolvimento de conceitos dramáticos simbolicamente coerentes aos propósitos gerais do projeto; por fim, apresentamos os resultados imediatos e refletimos sobre eles, indicando possíveis desdobramentos e aprofundamentos para a pesquisa.

2. Estrutura Narrativa e Estrutura Lúdica

Relevando a discussão mais geral nos estudos de jogos — em que ludologia e narratologia se contrapõem —, atacamos objetivamente o problema através de uma visão estrutural da narrativa, a partir da proposta de uma interface de visualização denominada "mapas narrativos" [Falcão, 2009]. Os mapas consistem em sintetizar graficamente estruturas narrativas diversas, sendo aplicadas de forma mais complexa a jogos e peças multimídia. Na figura abaixo, as elipses representam conteúdos específicos, a serem ligados a outros conteúdos pelas linhas, indicando possíveis trajetórias do usuário:

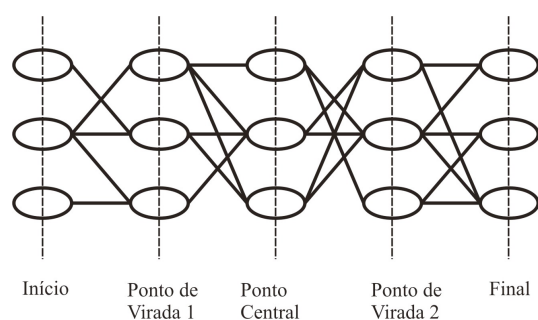


Figura 3: Exemplo de mapa narrativo de jogo multilinear com múltiplos pontos de partida. [Falcão, 2009]

As linhas pontilhadas verticais indicam, mais especificamente considerando uma peça narrativa, similaridades de pesos semânticos entre os conteúdos: assim, a consistência dramática pode ser mantida nas diversas rotas de navegação. No caso de jogos, os conteúdos referidos (elipses) são estágios jogáveis; as transversalidades semânticas (linhas pontilhadas no mapa), por sua vez, podem ser consideradas níveis ou fases.

A interface dos mapas narrativos, no entanto, foi concebida para jogos de caráter evidentemente narrativo, em que a intensidade do vivenciamento dos conteúdos ocorre de forma crescente. É justificável,

portanto, a disposição horizontal das várias trajetórias possíveis. Ao pensarmos mais casualmente, no entanto, é possível enxergar o mapa como um "tabuleiro", modificando sua configuração gráfica de acordo com a estrutura do jogo em si.

Pensando estruturalmente, o tabuleiro é um espaço físico sobre o qual o jogo toma forma e se comunica com o jogador — portanto, onde o jogo acontece. Dependendo do jogo, o tabuleiro pode ser uma quadra, um campo, uma pista de corrida, uma mesa, etc.

No caso da OJE, o modelo de tabuleiro para o jogo mestre é a *arena*: há modalidades ou aparelhos pelos quais o competidor precisa necessariamente se passar para avançar a uma próxima fase. Na versão anterior da OJE, o avatar do jogador precisava percorrer vários países e acumular pontos em cada um deles através dos minijogos (jogos casuais com mecânicas clássicas contextualizados segundo os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula), destravando estágios posteriores à medida que ia jogando. Em cada país, os mesmos minijogos são jogados com o intuito de acumulação de pontos e itens.

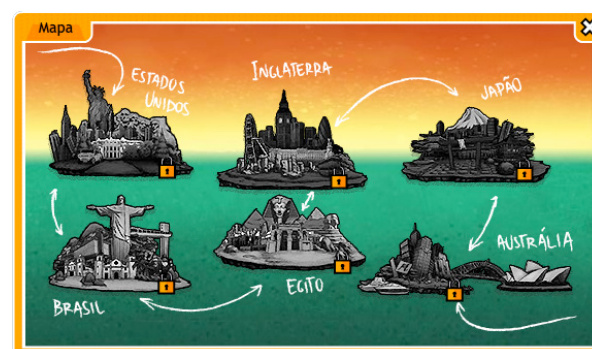


Figura 4: Arena da OJE, versão 2010.

Antes de cada fase, no entanto, os alunos devem se dedicar à solução de um "enigma" — uma questão diretamente ligada a um conteúdo escolar. Somente respondendo corretamente aos enigmas os alunos podem voltar à arena e continuar a pontuar nos minijogos. O jogo é, ainda, acompanhado por uma rede social em que circulam informações, interações entre equipes e os desenvolvedores do jogo, e avisos de novos enigmas e mudanças de fase. Os enigmas são propostos por NPCs chamados de "desafiadores". Há, ainda, dois "mediadores" cuja função é interagir com os alunos na rede social correlata ao jogo mestre, passando informações importantes para a continuidade do jogo.



Figura 5: "Desafiadores" do jogo mestre da OJE, versão 2010.

Para promover uma maior imersão ou mesmo atrair novos usuários, é sugerida a elaboração de uma narrativa mais complexa, consistente e envolvente, com objetivos finais claros dentro de um universo interessante ao público — no caso, crianças e adolescentes de educação fundamental e ensino médio. Partindo do mesmo tabuleiro estrutural, o trabalho dos designers de conteúdo consiste em desenvolver um universo temático e elementos de jogabilidade análogos à estrutura lúdica pré-existente, de modo a, sem modificar a mecânica, promover uma experiência mais profunda de jogo (na medida em que, além do jogo em si, há uma história a ser contada) e motivar ainda mais o diálogo com os conteúdos escolares. Um redesenho da narrativa, portanto, tanto quanto à temática quanto à própria dinâmica.

3. Re-Design Narrativo: temática e desenvolvimento

Partimos de um elo temático entre o jogo — que dispõe de uma série de minijogos casuais recontextualizados para conteúdos escolares — e os propósitos gerais do projeto — que é, em última instância, trazer diálogo e diversão para a construção de conhecimento.

Neste sentido, pensamos em desenvolver uma mitologia em que fizesse sentido buscar pequenos fragmentos de conhecimento das diversas disciplinas a serem "recuperados" pelos avatares dos alunos. Criamos o conceito do *Índex do Conhecimento*, um complexo artefato metafísico que guarda todo o conhecimento produzido no universo. O Índex existe numa dimensão chamada *Mundo das Idéias e dos Sonhos*, onde é protegido por seis guardiões que representam áreas gerais das disciplinas: Vida, Matéria, Línguas, Números, Sociedades e Artes. Os guardiões, na avidez de incrementar, cada um, sua área, começam a tentar delimitar seus domínios no Índex, o que termina numa disputa por áreas limites e, finalmente, na destruição do artefato e daqueles que deveriam ser seus protetores. Na Terra, as *Esfinges*, uma antiga ordem secreta responsável pela propagação do conhecimento se dá conta da destruição do Índex e deve agir o mais rápido possível. Em associação com a versão anterior, as Esfinges são os novos desafiadores.



Figura 6: Estudos preliminares para a Ordem das Esfinges, os novos "Desafiadores" do jogo mestre da OJE, versão 2011.

O jogo mestre se inicia a partir do momento em que *Luminix*, um agente da Ordem das Esfinges, começa a convocar aliados por todo o planeta para a reconstrução do Índex. Os fragmentos do artefato foram espalhados por todo o planeta — e a busca dos "aliados" se dá de forma semelhante à versão anterior: viajando pelo planeta, eles acumulam pontos que o permitem ter acesso a enigmas que, uma vez resolvidos, devolvem ao Índex mais um fragmento de conhecimento. Luminix faz o papel dos mediadores da versão anterior, comunicando-se com os alunos-usuários.

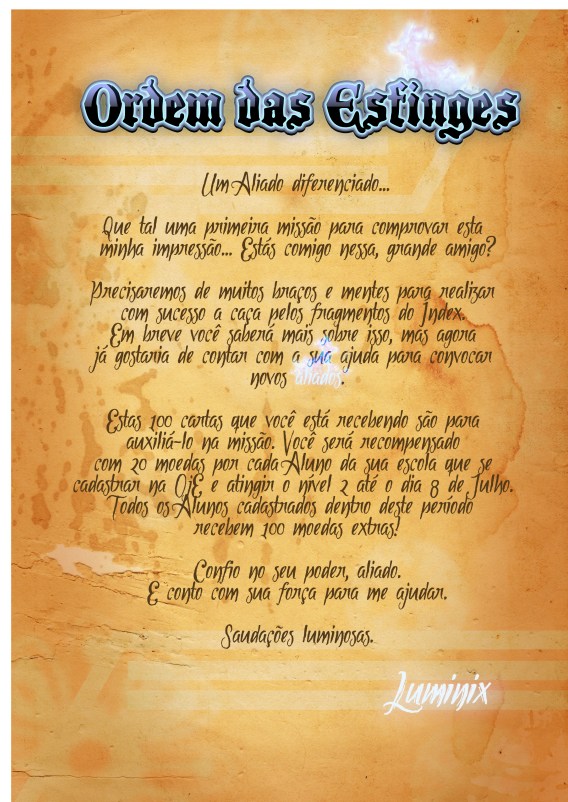


Figura 7: carta de Luminix aos alunos, chamando-os para a convocação de novos aliados.

Do ponto de vista estrutural, percebemos que o tabuleiro permanece o mesmo, a princípio, bem como a mecânica geral de jogo. O re-design da narrativa apenas recontextualiza esses elementos dentro de uma mitologia simbólica representativa da construção de conhecimento, acrescentando elementos de tensão dramática que, a exemplo de outras manifestações narrativas, promovem um segundo nível de interesse: além do lúdico explícito, há o diegético implícito na narrativa.

Como forma de incrementar a narrativa, os designers de conteúdo propuseram uma segunda fase geral, em que os fragmentos do Índex são descobertos não apenas dispersos pelo espaço do globo, mas também pelo tempo. Neste caso, há uma progressão da trama rumo ao passado cada vez mais distante, diversificando o conteúdo ao passo que acrescenta

tensão narrativa à experiência de jogo. Tudo isto, ainda dentro da mesma estrutura de tabuleiro:

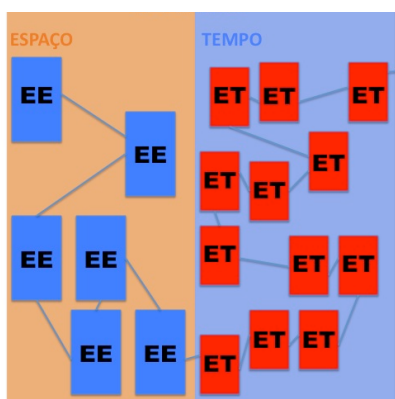


Figura 8: Estrutura preliminar dos tabuleiros da nova versão — mapas do espaço e do tempo.

A idéia é que os alunos se engajem mais no jogo, a partir do despertar da curiosidade de como terminará a história da reconstrução do Índex.

4. Conclusões

Até a conclusão deste documento, apenas uma parte da nova narrativa foi implementada. Podemos, no entanto, já avaliar alguns efeitos imediatos. Para fins de compreensão melhor dos resultados, dividimos as primeiras impressões e críticas em dois grupos: um ontológico, ou seja, do ponto de vista do jogo em si; e outro subjetivo, voltado à interação com os alunos.

Do ponto de vista ontológico, a elaboração de uma narrativa mais consistente deu ao jogo uma maior coerência contextual e permitiu aprimorar a dinâmica de interação com o sistema — o próprio *Luminix* surgiu a partir do conceito narrativo criado. A complexidade da mitologia criada, por outro lado, abre possibilidades tanto para o desenvolvimento temático de versões posteriores quanto para a criação de peças associadas ao universo do jogo, como histórias em quadrinhos, contos diversos e até brinquedos virtuais de constituição de personagens.

No que diz respeito à reação dos usuários diante da nova narrativa, como a Olimpíada ainda não começou de fato, não é possível avaliar o engajamento dos alunos em comparação com o ano anterior. Em relação à participação virtual pré-competição no site, houve um aumento significativo, mas isso provavelmente está associado não tanto ao redesenho da narrativa, mas ao fato da rede social estar funcionando de forma melhor.

Resta-nos, então, não avaliar o jogo do ponto de vista quantitativo, mas qualitativo, focando na interação dos usuários com o elemento de comunicação do sistema com eles, no caso, *Luminix*. De acordo com os comentários e mensagens enviadas pelo site, nota-se uma rápida popularidade do personagem, e estima-se

que no momento em que a Olimpíada comece e a trama tenha início essa interação seja ainda mais ativa.

Em termos de contribuição teórica para o estudo de jogos, além de reforçarmos a visão de que a narrativa pode servir como elemento de promoção de um maior envolvimento do jogador (criando um segundo nível de interação, o diegético), pudemos comprovar que é possível fazer dialogar uma estrutura narrativa com uma estrutura lúdica, lançando bases, assim, para a possível sistematização de um "discurso lúdico", em que parâmetros de linguagem próprios dos jogos possam ser identificados e trabalhados tanto no âmbito da concepção quanto da avaliação.

Como desdobramento da pesquisa, devemos verificar resultados mais precisos quanto às reações dos alunos à nova narrativa, além de aproximar em nível teórico a narratologia da ludologia, podendo propor metodologias e processos mais integrados em prol de jogos melhores e mais inclusivos.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer a Diego Credidio, Marcel de Lucena e à Joy Street, responsável pelo desenvolvimento do projeto OJE: Isabel Wanderley, Camilla Avelar, Gabriel Machado, Fred Vasconcelos, Luciano Meira, Luiz Manghi, Mariana Britto e toda a equipe.

References

- CAILLOIS, R., 1990. *Os jogos e os homens - a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- CAMPBELL, J., 1976. *The Masks of God - vol. IV: Creative Mythology*. Londres: Penguin Compass.
- FALCÃO, L., 2008. *Mapas Narrativos: estruturas dramáticas para concepção e avaliação de games*. Recife: Editora Universitária UFPE.
- MALCHER, F., NEVES, A. M. & FALCÃO, L., 2009. *Aplicação do Game Ontology Project no processo de análise de similares para design de jogos*. In: *Proceedings of the VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*, Rio de Janeiro. from: http://www.users.rdc.puc-rio.br/sbgames/09/_proceedings/dat/_pdfs/artedesign/60420.pdf [Acessado em 28 de agosto de 2011].
- MCGONICAL, J., 2010. *Gaming can make a better world* [online] TED Talks. Available from: http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html [Acessado em 28 de agosto de 2011].
- VOGLER, C., 1998. *A jornada do Escritor*. Rio de Janeiro: Ampersand.