

## **Dodecaedria, a biblioteca interativa: design de atividade lúdica para curso a distância**

*Dodecaedria, the interactive library: design of a ludic activity for Distance Education*

BETTOCCHI, Eliane; CAVALCANTE, Nathalia Sá. Dodecaedria, a biblioteca interativa: design de atividade lúdica para curso a distância. In: 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, Curitiba, 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Rio de Janeiro: AenD-BR, 2006.

### **Resumo**

Este artigo trata da conceituação de personagens para um curso de educação a distância sobre design de livros, cujo formato se aproxima do de um jogo, a ser jogado em rede pelos alunos. Utilizou-se para este sistema o conceito de competência de Philippe Perrenoud e a base teórica do *Interactive Plot Generator* (IPG), que associa teorias literárias e estruturalistas (especificamente Vladimir Propp) com Computação Gráfica e Inteligência Artificial para a elaboração de narrativas em ambiente virtual. Tal base teórica foi aplicada à configuração de enredo no *Role-playing Game* (RPG), e, conseqüentemente, à construção das personagens.

**Palavras Chave:** educação a distância, jogo, teoria literária

### **Abstract**

*This article describes the theoretical basis for the construction of characters for a distance education course of book design in which the structure is related to that of online and role-playing games. We used for this system the concept of competence by Philippe Perrenoud and the Interactive Plot Generator (IPG) which combines literary theory and structuralism (especially Vladimir Propp) to Graphic Computing and Artificial Intelligence.*

**Keywords:** distance education, game, literary theory

**Dodecaedria**, a biblioteca interativa, foi criada para um curso a distância sobre o design de livro. Configurou-se a partir de uma narrativa lúdica, ficção interativa multiparticipativa, na qual cada aluno do curso pode assumir o papel de uma personagem-modelo. As personagens dividem-se em cinco perfis: designer gráfico, escritor, ilustrador, editor e arquivista. Além dos atributos da personagem, o aluno definirá seu objetivo logo de início, para guiar suas ações e para avaliar os resultados. Os “leitores” são cadastrados e recebem um mapa para orientação no labirinto e devem, desde então, interagir entre si em um fórum, buscando a troca das informações necessárias para alcançar suas metas. Cada aluno ou turma de alunos precisa desenvolver uma tarefa particular. Situações dinâmicas e requisições particulares serão acrescentadas para aumentar a tensão entre o grupo, dinamizando o diálogo já existente. Dodecaedria, é sobretudo, uma fonte de recurso de conhecimento para cursos subsequentes e mais específicos sobre o tema.

O “Mestre Cedilha” funciona como um email de moderador(es) ou mestre(s) oculto(s) do jogo narrativo. Ele determina buscas particulares e aponta a necessidade de leitura de livros-arquivo para cada leitor. Há um mapa a ser preenchido durante o curso em relação a posição dos conectores da biblioteca. A idéia está concentrada em promover a interação entre as partes. O início da busca pelos livros é imediata e os progressos são referidos no fórum pelos próprios alunos.

Os gabinetes da biblioteca Dodecaedria apresentam como distintivo áreas de importância para os estudos do design do livro, com passagens para outras temáticas correlatas. Para prosseguir suas investigações, o leitor deve conhecer o assunto apontado para poder abrir as portas para os cômodos contíguos. Alguns gabinetes podem apresentar agentes tutores, os bibliotecários, em horários determinados. O objetivo é interagir através de objetos específicos para obter novas pistas, além do email propriamente dito.

A narrativa ocorre como se o leitor estivesse descobrindo partes de um cenário que poderá ser visto integralmente na simultaneidade de seus constituintes no final do curso. Os nomes presentes no jogo são baseados em elementos encontrados no design de livros, ampliando, assim, as sutilezas no aprendizado.

## **Abordagem teórica das personagens-modelo**

Para construir as personagens de Dodecaedria, tomou-se como referencial a concepção de personagens do *Role-playing Game Incorporais*, projeto de doutorado em andamento no Depto. de Artes e Design da PUC-Rio, onde são oferecidos modelos com as características padronizadas, que podem ser completadas ou alteradas pelo aluno na inscrição. A personagem-modelo escolhida pelo aluno ajuda-o a definir os textos que ele deve encontrar, a descobrir o caminho para a biblioteca e a receber mensagens de estímulo ao longo do curso. As características da personagem servem para definir o tipo de avaliação ele terá ao final do curso.

A pesquisa buscou referencial para a conceituação das personagens a partir da aplicação da base teórica do *Interactive Plot Generator* (IPG) na proposta de um esquema de configuração de enredo no *Role-playing Game* (RPG), já que a pesquisa de Vladimir Propp sobre a estrutura dos contos maravilhosos e suas funções é de utilização comum para outros tipos de narrativa. O IPG associa teorias literárias,

estruturalista e a narrativa, que também são significativas na elaboração de enredos de RPG e para a elaboração de narrativas em ambiente virtual junto com a Informática (Computação Gráfica e Inteligência Artificial - Bases de Conhecimento, Agentes, Planejamento, Prolog *Affective Computing* e Linguística Computacional).

O *role-playing game* é um **jogo de representar papéis**: brincar, imitar, agir, disputar (jogo e regras) + desempenhar, encenar, encarnar (teatro e narrativa). Contar uma história coletivamente e através de encenação (narrativa) e superação de desafios (jogo). Diferentes explicações, em diversas publicações de RPG apresentam um paralelo com o teatro e a literatura: na **ambientação** que é composta por um **cenário** onde se desenrolam **enredos** criados e conduzidos pelo "mestre-de-jogo". Ou seja, **seqüências de eventos** vividas pelas **personagens** protagonistas, as quais são criadas e interpretadas pelos jogadores e com um **sistema de regras**.

Estas personagens reagem às situações propostas pelo narrador, ou mestre do jogo, que além de "dirigir" o enredo, também interpreta as personagens coadjuvantes e figurantes. Deste modo, tanto o desenrolar quanto o desfecho da história são imprevisíveis. A causalidade ocorre de mão dupla, do mestre para os jogadores e vice-versa. O enredo define-se, assim, como a seqüência de eventos na narrativa, amarrada pela causalidade de mestres e jogadores.

A imprevisibilidade faz com que o enredo do mestre do jogo fique em aberto, e dependente das ações dos jogadores para se completar, daí a necessidade do componente aleatório do sistema de regras, que compõem um sistema de simulação de realidade. Um típico enredo de RPG consiste em um ou vários problemas a serem solucionados pelos jogadores pela interpretação de suas respectivas personagens e pelo sorteio dos componentes aleatórios do sistema de regras. Ao final da história, os jogadores recebem pontos de experiência, que fazem com que suas personagens evoluam e fiquem cada vez menos dependentes da sorte.

Por ser uma forma de narrativa, o RPG partilha dos mesmos componentes, à exceção das regras. Entretanto, devido às suas características interativas, o RPG difere do conceito tradicional de narrativa por se tratar de uma plataforma operacional para contar diferentes histórias a partir de elementos comuns – as regras e a ambientação.

Assim, em relação ao RPG, foram consideradas características específicas em relação à linguagem, à tecnologia e à fruição que o diferenciam de outros tipos de jogos: **a socialização, a interatividade, a narrativa e a hipermídia**. Em artigo previamente publicado (Bettocchi & Klimick, ago. 2003), buscou-se caracterizar o RPG como meio de comunicação com base em tais conceitos: a fruição (códigos de recepção) socializante e interativa que o usuário faz de seus componentes (repertório), assim como, a apresentação (códigos de tecnologia) narrativa e hipermidiática dos componentes no suporte.

O processo do RPG caracteriza-se pelas colagens, apropriações e reinterpretções (Bettocchi, 2002). Parece muito pertinente o termo “*plilhaagem narrativa*”, utilizado por Sônia Mota (1997) para descrever o processo de construção e utilização desta linguagem, cujas histórias e imagens são tecidas a partir de elementos de outras histórias e de outras imagens, apropriadas de autores não citados, aproximando essa narrativa da narrativa oral “sem dono”.

Temos aí uma representação teatral do papel de uma personagem de uma narrativa oral que se aproxima do folclore e do mito, portanto de cunho aventureiro: uma

**personagem heróica** (Klimick, 2002). Herói combina com aventura, aventura com desafio, desafio com jogo, idéia defendida por Sonia Mota (1997), que propõe um estudo da personagem e sua inserção no enredo de RPG com base no modelo construído por Antonio Furtado e Ângelo Ciarlini (1999, 2000, 2002) para concepção de um programa gerador de enredos (*IPG: Interactive Plot Generator*), extraído da análise morfológica dos contos de magia realizada por Vladimir Propp (1984).

Propp sugere que os contos de magia seriam variações sobre uma estrutura razoavelmente recorrente e, portanto, delimitável. Tal estrutura foi extraída da análise de diversos contos e classificada em termos de funções. Segundo o autor: 1. "Por função, compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação." (1984:26) 2. "O número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado." 3. "A seqüência das funções é sempre idêntica." (1984:27). Estas funções podem ser agrupadas, para fins de simplificação, nas seguintes seqüências: preliminares, busca (onde ocorre o dano ou carência), regresso e acerto de contas.

Furtado e Ciarlini (1999, 2000) propõem a aplicação de tais funções à programação de um gerador de enredos (*IPG: Interactive Plot Generator*) a partir de *inputs* de um usuário e de definições disponíveis em bancos de dados. As funções de Propp são tratadas como **predicados**, correspondentes ao nível sintático: **fatos estáticos** coerentes com o banco de dados, que no RPG seria equivalente aos dados apresentados nas regras e ambientação. Os autores denominam **operações** as relações dinâmicas (semântica) de causa e efeito entre os predicados, consistindo em eventos, o que no RPG corresponderia às ações dos jogadores baseadas na ambientação e no sistema de regras. As funções são, então, combinadas em termos de pré e pós-condições: só haverá dano, caso haja vulnerabilidade. O próprio Vladimir Propp sugere agrupamentos de funções, também utilizados por Furtado e Ciarlini que os denominam de **planos**. Gerados pelo programa, os planos constituem enredos, que, após o acréscimo de um **registro temporal** das seqüências escolhidas, tornam-se **narrativas**.

Furtado e Ciarlini (1999) sugerem a denominação **roteiro** para a recorrência de certos agrupamentos de planos (enredos recorrentes), como é o caso do conto de magia como gênero literário.

Diferentemente da narrativa tradicional de enredo linear onde se insere o conto de magia, o IPG e o RPG pressupõem uma combinação interativa e hipertextual destes elementos. Isto quer dizer que o desenrolar de um enredo de RPG pode seguir diferentes caminhos (enredos não-recorrentes), ao contrário da rigidez seqüencial dos roteiros nos contos de magia. Isto é mais facilmente observável quando se compara o papel das motivações das personagens com o enredo do conto de magia e com o enredo de RPG.

Na sua análise, Propp observou que ainda que "as motivações, razões e objetivos que levam os personagens a realizar esta ou aquela ação" (Propp, 1984:68) sejam variadas, elas não interferem no desenrolar do enredo. "O comportamento dos personagens no decorrer do conto é, na maior parte dos casos, motivado pelo próprio desenvolvimento da ação, e somente o advento do dano ou carência, função primeira e fundamental do conto, exige alguma motivação complementar. [...] Pode-se observar, de um modo geral, que os sentimentos e intenções dos personagens não interferem no desenvolvimento da ação." (Propp, 1984:68-71).

No caso do RPG, não só o plano de reação ao dano, mas toda a sequência do enredo depende das decisões dos interatores e dos resultados aleatórios. A ação desenvolve-se de acordo com o comportamento das personagens encarnadas pelos jogadores. Reescrevendo as citações de Propp, pode-se dizer, com razoável segurança, que o comportamento das personagens no decorrer do enredo de RPG, na maior parte dos casos, é motivador do próprio desenvolvimento da ação, juntamente com o advento do dano ou carência, função primeira e fundamental do enredo. Pode-se observar, de um modo geral, que os sentimentos e intenções das personagens interferem fundamentalmente no desenvolvimento da ação.

Deste modo, parece razoável deduzir que, no RPG: 1. mesmo que o **plano preliminar** de uma dada protagonista não seja disparador de um determinado enredo, é de se esperar que, de algum modo, venha a interferir no desenrolar da ação, visto que deste plano, 2. somado ao **comportamento** desta protagonista, 3. advirão suas **motivações**.

Isto reforça a tendência aleatória na combinação dos planos em um mesmo enredo de RPG. Deste modo, deve-se deixar bem claro que os planos descritos podem não dar conta de todas as possibilidades de construção de enredo no RPG, o que é bastante desejável sob o ponto de vista da interatividade como resposta autônoma e imprevisível.

O próprio Vladimir Propp chama atenção para as limitações do modelo ao advertir que outros gêneros literários não precisam seguir tal sequência. Relembrando a característica de pilhagem narrativa do RPG, nada impede que, apesar da proximidade com a narrativa oral, seus enredos apropriem-se também de outros gêneros narrativos. O que parece interessar mais no RPG, assim como na literatura, são as transgressões ao modelo.

Conforme já foi explicado, as motivações da protagonista heróica movem o enredo no RPG. Propp, ainda que de forma breve, no mesmo estudo, levanta considerações sobre a classificação das personagens com base nas suas esferas de ação e com base nos seus atributos. Classificadas de acordo com suas esferas de ação, ou seja, as funções desempenham no enredo, as sete personagens básicas do conto de magia seriam: a antagonista; a doadora; a auxiliar; a vítima; a mandante; o herói; o falso-herói; lembrando a possibilidade de vítima e herói serem uma mesma personagem. No RPG, onde as motivações das protagonistas interferem no desenrolar da ação, estas esferas não são rígidas e, talvez, até imprevisíveis. Tal classificação pode ajudar a definir a concepção e a inserção de coadjuvantes, personagens ditas "não-jogadoras", encarnadas pela/o mestre de jogo, podendo, ou não, ficar restritas a determinadas esferas de ação. Propp menciona atributos que permitem o reconhecimento de uma personagem: aparência e nomenclatura, particularidades de entrada em cena e *habitat*.

Percebe-se que em alguma medida, o conto de magia, o mito e o RPG compartilham da mesma figura: a protagonista heróica. Entretanto, como se pode observar, a protagonista no RPG, ao contrário de limitar-se e definir-se pelas esferas de ação, aparece como heróica ao permear todas as esferas de ação. E, em sendo heróica, esta personagem tende a apresentar os atributos relativos ao mito do herói.

Considerando-se o conceito de mito aqui utilizado e sua relação com a narrativa oral, o próximo passo é, então, conhecer tais atributos, começando pelos conceitos de herói extraídos de narrativas mitológicas e lendárias de tradições orais, apresentado por Joseph Campbell em seu texto *O Herói de Mil Faces*: "Um herói

parte do mundo cotidiano para uma região de maravilhas sobrenaturais: forças fabulosas são lá encontradas e uma vitória decisiva é obtida: o herói retorna dessa misteriosa aventura com o poder de conceder dádivas a seus companheiros, homens comuns.” (Campbell, 1968; 1973:30; tradução do inglês *in*: Klimick, 2002).

Desta coletânea é possível extrair as seguintes observações: 1) a personagem protagonista no enredo é uma figura heróica no sentido de ser "especial" ou "além do comum"; 2) os diferentes jogos oferecem tipos de heróis para os jogadores, tipos estes que variam conforme seus procedimentos, ou métodos de ação, os quais tendem a ser complementares dentro de um grupo do qual se espera uma atitude cooperativa na resolução das situações propostas pelo mestre.

Em pesquisa anterior (Bettocchi, 2002), foi sugerida uma classificação para tipos de personagem no RPG com base nas próprias definições presentes em diferentes títulos. Partindo do conceito de "classe" do RPG em *Advanced Dungeons and Dragons* (Cook, 1989), buscou-se uma generalização destes tipos, que embora recebam denominações diferentes em cada jogo, são bastante similares em termos de procedimentos. Propp diz que "por função, compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação." (1984:26). Ao contrário do que acontece no conto de magia, no RPG o procedimento da protagonista é o que define o desenrolar da ação. Por isso não é possível engessar a protagonista de RPG nas esferas de ação propostas pelo autor. O que se pode dizer é que, além de ter acesso a praticamente toda a gama de funções oferecidas para a composição de um enredo, as protagonistas exercem também uma função dentro do grupo que se caracteriza pelo seu procedimento. Tal função determina seu tipo heróico, de onde sugerir o termo **função heróica**: como a protagonista atua.

Para evitar a onisciência de uma determinada situação – o que entraria em contradição com o objetivo de tomada de decisões – os autores atribuem um estado interno a cada agente, ou seja, um perfil composto de elementos cognitivos e afetivos, que se constituem em métodos de ação e traços de personalidade privilegiando certos impulsos e emoções. Assim, além dos métodos de ação, as protagonistas de RPG apresentam o modo como se relacionam com o mundo e consigo mesmo. Traços de personalidade, afetividade, desejos, emoções e tudo mais que tenha afinidade com a situação de subjetividade. Estes traços são absolutamente fundamentais no RPG, pois, junto com o procedimento, determinam as motivações que movem o enredo. Logo, pode-se pensar uma **função relacional** para a protagonista, que, aliada à função heróica, oferece parâmetros para se prever motivações e ações para realizar seus objetivos. Isto implica dizer que agentes de diferentes perfis submetidos a situações similares tenderão a demonstrar motivações diversas.

Chegou-se, assim, à uma classificação genérica que define os perfis heróicos recorrentes no RPG, compostos de função heróica mais função relacional. Tais perfis, quando submetidos a uma dada situação, revelam a seguinte seqüência encadeadora: motivação – ação – resultado – motivação... A estes conceitos abstratos são atribuídos valores quantitativos e/ou qualitativos que auxiliam na decisão relativa as ações, bem-sucedidas ou não, realizadas pelas personagens.

Temos, assim, um estado inicial composto de: **perfil** [funções comportamentais heróicas e relacionais (como)] + **situação** [funções situacionais preliminares (o quê)] = **motivações ou metas** iniciais (porquê ou para quê). Este

estado inicial de caracterização da personagem inclui, além do perfil, um **estado interno** de conhecimentos e informações de que dispõe a personagem e que evitam, como já mencionamos, a onisciência. No caso do RPG, o estado interno costuma ser definido em função do perfil. Na maioria dos RPGs, os estados internos das personagens são definidos a partir de dois parâmetros básicos: atributos e habilidades, ou perícias. De modo bem resumido, atributos representam como a personagem é, física e mentalmente, enquanto que habilidades representam aquilo que a personagem é capaz de fazer. Entretanto, frequentemente vemos parâmetros que em um determinado jogo são considerados habilidades e em um outro são entendidos enquanto atributos e, vice-versa. Portanto, foi feita uma opção em relação ao conceito mais geral de **competência** para definir o que a personagem sabe e o que pode executar.

Philippe Perrenoud, professor da Universidade de Genebra, apresenta o conceito de competências em que o aprendizado escolar não é um fim em si. Os alunos devem ser capazes de aplicar fora da sala de aula os conhecimentos nela adquiridos. Competência, então, seria “uma capacidade de agir eficazmente em um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem limitar-se a eles.” (Perrenoud, 1999:7). A noção de “competência”, definida por Perrenoud, apresenta-se como um termo apropriado para caracterizar as personagens. As pesquisas no Brasil com RPG aplicado à educação têm como premissa que o uso do RPG ajuda na transmissão de conhecimentos e na construção de competências dos alunos.

Assim como às funções, às competências também se atribuem valores quantitativos e/ou qualitativos que servem como parâmetros sobretudo na resolução de ações que envolvem aleatoriedade.

## **As personagens em Dodecaedria**

### **Função Produtiva: métodos de ação**

A Função Produtiva é a função heróica. Indica a atitude da personagem em termos de métodos de ação e metas a serem atingidas na cadeia de produção de um objeto. No nosso caso, considera-se uma equipe mínima de produção de um livro que precisa ser idealizado, materializado, divulgado e armazenado, como qualquer outro objeto na nossa sociedade:

- Função de Concepção: cuida da idealização do objeto e da formatação de sua mensagem numa ou mais linguagens.
- Função de Comunicação: cuida de materializar o objeto num suporte que comunique, da melhor maneira possível, a sua mensagem e que o faça se destacar dos outros objetos similares, além de torná-lo reconhecível para o receptor.
- Função de Divulgação: cuida de organizar a equipe de produção e de tornar público o objeto produzido, levando-o ao receptor e mantendo-o vivo no mercado.
- Função de Acervo: cuida de armazenar o objeto como parte do acervo cultural de uma sociedade, validando-o perante suas leis e costumes e classificando-o nas suas linguagens.

### **Função Relacional: modos de relacionamento**

Estes valores pessoais fazem parte de um encontro cíclico entre o individual e o coletivo: atitudes individuais que se constituem em atitudes de grupos sociais, que por sua vez voltam a interferir nas atitudes individuais. Ao falar de interação, podemos organizar as infinitas possibilidades de valores pessoais em grupos genéricos que se caracterizam pelo modo como sua personagem interage com as outras:

- Cooperatividade: privilegiam as ações em equipe, a harmonia, a ordem e acreditam que todo crescimento é coletivo e que só serão felizes se seu grupo social também o for. As vantagens de ser cooperativo são a facilidade de aceitação no grupo, e uma certa tranquilidade e segurança. As desvantagens são uma certa tendência ao conservadorismo e acomodação.
- Competitividade: privilegiam a rivalidade, o conflito e o questionamento e acreditam que o crescimento acontece pela comparação e superação entre os indivíduos e que a felicidade de uns implica infelicidade de outros, eternamente numa tensão de interesses. As vantagens dos competitivos são a inovação e rompimento de fronteiras e limites. As desvantagens são uma tendência ao egoísmo, à agressividade e à intolerância.
- Isolacionismo: priorizam o individualismo e o isolamento social e não acreditam na interação com o outro, apesar de sabermos que isto é praticamente impossível. Buscam a felicidade e o crescimento na solidão, tentando não se definir a partir de outras ou de um grupo. Elas nem se interessam em competir e se provarem melhores, nem em cooperar e melhorar o grupo. As vantagens são uma certa despreocupação com as opiniões alheias e despreendimento de regras sociais e as desvantagens são a tendência à alienação e à indiferença.

## Competências

A relação entre função produtiva e relacional vai definir as competências genéricas (social, pessoal e marcial) da personagem. Em termos conceituais, as funções influenciam na escolha das competências genéricas na medida em que indicam em quais competências relativas a personagem investirá devido a seus valores e comportamento.

- Competência Social (CS): inclui competências de interação com outro sujeito. Sempre que houver emissão de informação e resposta a esta emissão (i.e., comunicação), estar-se-á efetuando uma competência social. As Competências Relativas são: Artes gráficas, Artes literárias, Artes plásticas, Comércio, Diplomacia, Empatia, Ensino, Idioma, Liderança, Persuasão.
- Competência Pessoal (CP): são as competências que não necessitam de outro sujeito para se realizarem. Isto quer dizer que se constituem em informação, mas não em comunicação, uma vez que não pressupõem uma resposta externa ao sujeito emissor. Competências Relativas: Administração, Conhecimento local, Computação, Determinação, História e Teoria da Arte, História e Teoria do Design, História e Teoria da Literatura, Intuição, Legislação, Lógica, Pesquisa.
- Competência Marcial (CM): são as competências que pressupõem situações de superação de desafios ou sobrevivência, em relação a outro sujeito ou a objetos inanimados. Competências Relativas: Debate, Estratégia/tática, Jogo, Investigação, Marketing, Percepção, Publicidade.



## Níveis de Conhecimento

Estes níveis representam qualitativamente a profundidade e abrangência de conhecimento teórico e prático que as pessoas costumam ter nas atividades que realizam, limitando os resultados que a personagem pode ter num teste:

- Identificação: coleta de informações sobre o objeto ou situação tratado pela competência em questão. É um nível de observação.
- Reprodução: copiar um objeto ou uma situação sem promover nenhuma alteração substancial. É um nível de manipulação.
- Estilização: imprimir um estilo pessoal à confecção de um objeto ou resolução de uma situação. É um nível de inovação que requer um sólido conhecimento básico e uma certa disposição a correr riscos, pois nem todas as inovações são bem sucedidas.
- Estruturação: definição dos melhores passos e estabelecimento de um método de análise ou construção do objeto ou situação, método ao qual pode recorrer sempre que se deparar com objetos ou situações similares. É um nível de aperfeiçoamento.
- Abstração: uma vez que dispõe de um método, a personagem pode se tornar capaz de prever objetos ou situações, e qual o melhor caminho para abordá-los. Neste nível de planejamento, a personagem é capaz de criar conceitos e fórmulas que permitem visualizar, a partir de referências prévias, objetos e situações que ainda não existem, podendo realizá-los ou evitá-los.
- Referenciação: criação de novas formas de pensar e entender o mundo, novos corpos de conhecimento e de paradigmas que servirão como referências para outros.

## Perfis

Os Perfis são conceitos que sintetizam as profissões envolvidas no processo de criação de um livro e servem como critério de avaliação. A função produtiva e algumas competências relativas são obrigatórias, mas a função relacional e portanto distribuição da pontuação e a escolha de outras competências ficam a critério do aluno.

Planeja-se uma conversão direta das notas de exercícios e trabalhos em pontos de experiência para melhorar as personagens, arredondando para cima décimos a partir de 5 e para baixo décimos abaixo de 5. Assim, se um aluno tirar 7,3 num exercício, ele ganha 7 pontos de experiência para aumentar competências ou comprar novas competências para a personagem.

- Editor: função de divulgação; competências relativas Liderança (CS), Administração (CP) e Estratégia/tática (CM). Objetivos específicos: reunir uma equipe de produção; propor um ou familiarizar-se com o conteúdo; fazer levantamento de custos gráficos; acompanhar a produção gráfica; fazer a legalização junto ao arquivista, distribuição e divulgação. Material a ser entregue para avaliação final: um projeto contendo um layout bidimensional de capa e miolo indicando tipografia, mancha gráfica e encadernação; uma lista com a equipe de produção; um orçamento gráfico prevendo custo de produção, incluindo os serviços da equipe, custo de distribuição, legalização e divulgação; uma lista de previsões de expansão de linha editorial ou título, traduções e comercialização em outros países, se for o caso.

- Designer Gráfico: função de comunicação; competências relativas Artes Gráficas (CS), Intuição (CP) e Percepção (CM). Objetivos específicos: oferecer seus serviços, montando um portfólio com os exercícios; contactar os outros membros da equipe; propor um conteúdo ou familiarização com o mesmo; propor um ou mais projetos gráficos para o livro, incluindo tipografia, mancha gráfica de capa e miolo e encadernação; propor um ou mais projetos de identidade visual caso o livro faça parte de uma mesma linha editorial ou de um título que incluirá outros livros; tratar imagens e diagramar; montar uma “boneca” de impressão; acompanhar a produção gráfica junto ao Editor. Material a ser entregue para avaliação final: orçamento de seus serviços; boneca de impressão/visualização em e-book com conteúdo verbal, visual ou misto; manual com identidade visual da linha ou título, se for o caso.
- Ilustrador: função de concepção; competências relativas Artes plásticas (CS), Pesquisa (CP) e Percepção (CM). Objetivos específicos: oferecer seus serviços, montando um portfólio com os exercícios; contactar os outros membros da equipe; propor um conteúdo ou familiarização com o mesmo; propor conceitos, layouts e artes-finais justificando técnicas e materiais escolhidos (incluindo Fotografia), coerentemente com o tipo de saída gráfica (impressão, e-book). Material a ser entregue para avaliação final: orçamento de seus serviços; portfólio com as ilustrações devidamente legendadas, tratadas para impressão/visualização em e-book e localizadas na mancha gráfica.
- Escritor: função de concepção; competências relativas Artes literárias (CS), Pesquisa (CP) e Percepção (CM). Objetivos específicos: oferecer seus serviços, montando um portfólio com os exercícios (resumos, roteiros); contactar os outros membros da equipe; propor um conteúdo ou familiarização com o mesmo; escrever ou traduzir o texto; providenciar revisão ortográfica e técnica, se for o caso; acompanhar copydesk junto ao Editor, se for o caso. Material a ser entregue para avaliação final: orçamento de seus serviços; cópia do texto digitado em editor de texto, com indicações de inserção de ilustrações, se for o caso.
- Arquivista: função de acervo; competências relativas Diplomacia (CS), Administração (CP) e Percepção (CM). Objetivos específicos: oferecer seus serviços, montando um currículo com os exercícios; contactar os outros membros da equipe; propor um conteúdo ou familiarização com o mesmo; classificar o livro segundo sua mensagem e seu suporte; atuar, junto ao Editor, no processo de legalização do livro, verificando direitos autorais e patrimoniais, classificação por faixa etária e comercialização em outros países, se for o caso. Material a ser entregue para avaliação final: listagem de processo de obtenção de ISBN; catalogação na Biblioteca Nacional; justificativa das classificações por faixa etária e temáticas; autorizações de uso de imagens, textos e projetos gráficos, se for o caso; listagem de procedimentos de tradução para outro idioma e de comercialização em outro país, se for o caso.

**Concluindo**, a idéia do curso-jogo pretende transmitir um conteúdo de forma interativa, aproveitando as possibilidades do potencial e das especificidades técnico-materiais do suporte eletrônico aplicado à educação a distância. O modelo de construção de personagem espera atender às necessidades do aluno tanto por uma

maneira lúdica quanto por uma forma didática. O objetivo é estimular o aluno no aprendizado a partir de suas singularidades.

## Referências

- BETTOCCHI, Eliane. **Role-playing Game: um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de Mestrado em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.
- \_\_\_\_\_. & KLIMICK, Carlos. O lugar do virtual no RPG, o lugar do RPG no Design. *In: ISimpósio do Laboratório da Representação Sensível: Atopia*. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, ago. 2003.
- CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a thousand faces**. Mythos, 1973.
- CIARLINI, Angelo Emani Maia. **Geração Interativa de Enredos**. Tese de Doutorado em Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1999.
- COOK, David. **Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook**. Lake Geneva: TSR, 1989, 2<sup>nd</sup> ed., pp. 25 e 46.
- FURTADO, Antonio L. & CIARLINI, Angelo E. M. **Operational Characterization of Genre in Literary and Real-life Domains**. Departamento de Informática, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, [1999]. Disponível em <http://www-di.inf.puc-rio.br/~furtado>.
- \_\_\_\_\_. Generating Narratives from Plots using Schema Information. *In: 5th International Workshop on Applications of Natural Language for Information Systems*. Versailles, jun. 2000.
- \_\_\_\_\_. Cognitive and Affective Motivation in Conceptual Modelling *In: Revista Colombiana de Computación*, v. 3, n. 2. Dez. 2002.
- KLIMICK, Carlos. Onde está o herói? Artigo apresentado no **ISimpósio O Outro**, do Laboratório da Representação Sensível, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002. Disponível em <http://www.historias.interativas.nom.br/historias/textos/heroi.htm>.
- MOTA, Sônia Rodrigues. **Roleplaying Game: a Ficção enquanto Jogo**. 1o. sem. 1997. Tese (Doutorado em Literatura) Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro, PUC-Rio, Depto. De Letras, 1997.
- PERRENOUD, Philippe. **Construir as competências desde a escola**. Tradução: Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Forense Universitária, 1984.