

Ágora do Saber: um game pervasivo sobre a cultura na cidade de Bento Gonçalves

Eliane Schlemmer

elianeschlemmer@gmail.com

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS

Klaus Loges

kloges@unisinis.br

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS

Cleber Portal

cleber.portal@gmail.com

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS

Rodrigo M. Lehnemann

rodrigo.medeiros.email@gmail.com

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS

Iuri Fontana

urifontana@gmail.com

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS

Clauê de Souza Silveira

clauelive.com

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS

Resumo - O Ágora do Saber é um game híbrido, multimodal, pervasivo e ubíquo relacionado ao Patrimônio Histórico Artístico e Cultural do município de Bento Gonçalves/RS/Brasil. Envolveu a parceria entre o Grupo de Pesquisa GPe-dU UNISINOS/CNPq, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Bento Gonçalves e a Secretaria de Cultura do Município de Bento Gonçalves. O game é para dispositivos móveis, usa realidade aumentada, geolocalização, personagens e cenários em 3D, ocorre no espaço geográfico da cidade onde personagens instigam o jogador a visitar locais específicos e realizar missões interagindo com o Patrimônio Histórico Cultural material e imaterial - constituído por informações fornecidas pelo jogo e por pessoas referências na comunidade, que integram a Biblioteca Viva. O objetivo é possibilitar experiências de conhecimento, incluindo a cidade como espaço de aprendizagem. O conceito de *Living Lab* e o método cartográfico de pesquisa-intervenção foram as metodologias utilizadas para a pesquisa e desenvolvimento do jogo, onde a análise dos dados se dá no processo, possibilitando

a intervenção enquanto o processo está ocorrendo. O sujeito é agente central na construção da inovação. Assim, representa a produção de um game que intensifica as experiências a partir da história que envolve o lugar, ampliando o conhecimento cultural local.

Contexto e elementos teóricos

O mundo se constrói e reconstrói por meio do imbricamento dos espaços geograficamente localizados e dos espaços digitais virtuais, perpassados por todo tipo de tecnologias analógicas e digitais, de forma que o viver e o conviver cotidianos ocorrem cada vez mais em espaços híbridos, multimodais, pervasivos e ubíquos, em que coexistem diferentes tecnologias, modalidades, espaços e culturas. Nesse contexto, os avanços das tecnologias digitais, associados às redes de comunicação, tem se destacado, contribuindo para o surgimento de conceitos como Cidades Inteligentes, Cidades Digitais, Internet das Coisas (IoT), bem como Ciberespaço, Cultura Digital, Cultura *Gamer*, entre outros. Dessa forma, as “coisas” (atores não humanos, nesse caso, *smart things*) podem ter “vida” e se comunicar entre si e com diferentes atores humanos. Mas que preocupações essas conceituações evidenciam no que se refere ao humano, a inteligência humana, ao desenvolvimento desse humano que habita e co-habita a cidade, que se comunica com ela e com as “coisas” e, portanto, aprende com e na cidade e com as “coisas” que integram esse espaço?

Mitchell (2003) já evidenciava a preocupação em relação ao desenvolvimento do ciberespaço e a forma como esse afetaria o urbano e a organização dos territórios, bem como que projetos poderiam ser desenvolvidos para melhor explorar os novos instrumentos e formas de comunicação.

Ainda que as experiências de Cidades Digitais, bem como de Cidades Inteligentes, atualmente em curso, sejam importantes, essas representam somente uma etapa transitória em direção a um questionamento mais amplo que precisa ser feito no que se refere às formas institucionais clássicas da administração municipal, dos espaços públicos (museus, escolas, etc.), meios de comunicação (jornal, revista, rádio, TV), dentre outros. Em cada situação, os instrumentos do ciberespaço possibilitam a construção de novos percursos, que atenuam a separação entre administradores e administrados, organizadores e visitantes, autores e leitores, professores e alunos, etc., de forma que a característica principal que o ciberespaço assume é o de “valorizar e compartilhar a inteligência distribuída em toda parte nas comunidades conectadas e colocá-las em sinergia em tempo real” (Mitchell, 2003, p. 188).

Na perspectiva apontada por (Mitchell, 2003, p. 188), as redes de comunicação precisam, prioritariamente, propiciar a reconstituição da sociabilidade urbana, à autogestão da cidade por seus habitantes e o controle em tempo real dos equipamentos coletivos no lugar de substituir a diversidade concentrada, as aproximações físicas e os encontros humanos que são a principal atração das cidades. O autor chama a atenção para o fato de que não se trata de uma infraestrutura somente, mas prioritariamente, de “uma forma de usar as infraestruturas existentes e de explorar seus recursos por meio de uma inventividade distribuída e incessante que é indissociavelmente social e técnica” a centralidade não está no consumo de informações ou de serviços interativos, mas na participação em um processo social de inteligência coletiva” (Mitchell, 2003, p. 193-4). A emergência é que o

“ciberespaço possa encorajar as dinâmicas de reconstituição do laço social, desburocratizar as administrações, otimizar em tempo real os recursos e equipamentos da cidade, experimentar novas práticas democráticas” (Mitchell, 2003, p. 186) o que, necessariamente, exige pensar em questões relacionadas a cultura, a cidadania e, portanto, ao desenvolvimento e aprendizagem humana.

No entanto, para que isso seja possível é preciso saber: Como as cidades estão “olhando” para esses sujeitos? Quais são as demandas que possuem? O que é significativo para o sujeito no que se refere a cidade? De que forma conceitos como emancipação e cidadania emergem nesse contexto? Que significados os espaços da cidade adquirem no seu processo de emancipação e cidadania?

Essas compõem somente algumas das tantas questões que nos instigam, no momento em que compreendemos que as Cidades Inteligentes, as Cidades Digitais e a IoT precisam ser pensadas também, a partir da cultura local, considerando o desenvolvimento humano e a aprendizagem. Para isso, é necessário que tenhamos um conhecimento aprofundado sobre a tecnologia, as interfaces, e as redes que se formam entre as coisas e, entre as coisas e os humanos, a fim de que possamos propiciar a constituição de espaços culturais e de aprendizagem híbridos, multimodais, pervasivos e ubíquos. Esses espaços podem promover experiências culturais e de conhecimento, por meio da agência, da interação e da interatividade dos sujeitos num contexto lúdico, imersivo, cooperativo, capaz de instigar os sujeitos a transformação, engajando-os efetivamente. O maior desafio parece estar na necessária construção interdisciplinar que isso requer, a fim de que seja possível compreender as novas formas de socialização e produção que essa hibridização, multimodalidade, pervasividade e ubiquidade possibilitam, pois, são nesses espaços que os atores humanos, em movimentos nômades, que envolvem ação e interação, tecem relações em um imbricamento com outros atores humanos e não humanos, em diferentes tempos, na construção de um mundo de significados.

Quando falamos em hibridismo, nos reportamos à Latour (1994, 2012), que compreende o híbrido enquanto constituído por múltiplas matrizes, misturas de natureza e cultura, portanto a não separação entre cultura/natureza, humano/não humano, etc. Trata-se de ações e interações entre atores humanos e não humanos, em espaços de natureza analógica e digital, em um imbricamento de diferentes culturas (analógicas, digitais, *gamer*, *maker*, dentre outras), constituindo-se em fenômenos indissociáveis, redes que interligam naturezas, técnicas e culturas. Portanto, o híbrido é aqui compreendido quanto à natureza do espaço (geográfico e digital), quanto à presença (física e digital), quanto às tecnologias (analógicas e digitais) e quanto à cultura (pré-digital e digital).

Mas como o *game* entra nesse contexto? Como se relaciona com a Cultura? Na atualidade, os games são cada vez mais presentes no cotidiano de crianças e adolescentes, contribuindo para que a Cultura *Gamer* se expanda de forma vertiginosa. A Cultura *Gamer* é um fenômeno que se desenvolve no contexto da tecnocultura contemporânea, no contexto dos jogos de videogame que não se restringem mais a máquinas específicas como fliperama, consoles ou computadores pessoais, mas se prolongam no contexto da mobilidade, em tablets e smartphones e demais tecnologias móveis, de forma que os *games* podem ser encontrados nos mais variados formatos e para diferentes dispositivos e plataformas tecnológicas digitais.

A atual cultura gamer, ao contrário do que possa se pensar, não é formada somente por adolescentes e jovens do sexo masculino, mas por crianças, mulheres, idosos. De acordo com Schwartz:

os usos do jogo digital ultrapassaram o entretenimento, incorporados a atividades de educação, a pesquisas científicas, a treinamentos (desde o âmbito corporativo até a defesa nacional), além de terem utilização na capacitação relacionada ao atendimento de saúde, na escolha e no desenvolvimento de vocações, e na arquitetura e construção civil. Essa foi a principal conclusão do estudo sobre a indústria de jogos digitais no Brasil e no mundo conduzida pelo PGT-FEA-USP para o BNDES (Schwartz 2015, p. 165).

Vinculado a esse contexto está, por exemplo, movimentos como o *Games for Change*, cujo objetivo consiste na utilização de games para o desenvolvimento social. Segundo McGonigal (2011) as pessoas preferem jogos de cooperação. Se olharmos para o que acontece nos jogos, veremos que muitas pessoas não querem competir; eles querem trabalhar com seus amigos para atingir um objetivo comum, ou seja, estar juntos. Ainda segundo McGonigal (2011), se os jogadores estão dispostos a realizar desafios que envolvem obstáculos, muitas vezes desnecessários, isso significa que os jogos têm a capacidade de mobilizar. Nesse caso, então, poderiam ser utilizados como instrumento para a transformação social.

Metodologia

Coerente com a epistemologia que sustenta o projeto, bem como a natureza, características, e fundamentos teóricos, a metodologia utilizada para a pesquisa e o desenvolvimento do *Ágora do Saber* é inspirada no conceito de Living Lab (Laboratório Vivo), inicialmente proposto por William J. Mitchell (2003) e, no método cartográfico de pesquisa-intervenção, inicialmente proposto por Kastrup (2007). No caso do *Ágora do Saber* envolve a parceria entre o Grupo de Pesquisa GPe-dU, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Unisinos, - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus Bento Gonçalves e a Secretaria de Cultura do Município de Bento Gonçalves. A ideia principal é a co-criação de processos de pesquisa e inovação, pelos sujeitos que habitam e co-habitam determinado contexto territorial.

O Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção proposto por Kastrup (2007), Passos; Kastrup e Escóssia (2009) Passos; Kastrup e Tedesco (2014) visa acompanhar um processo, e não representar um objeto. “A cartografia procura assegurar o rigor do método sem abrir mão da imprevisibilidade do processo de produção do conhecimento, que constitui uma exigência positiva do processo de investigação ad hoc” Passos, Kastrup e Tedesco (2014) p. 19. Sua construção caso a caso não impede que se procure estabelecer algumas pistas que têm em vista descrever, discutir e, sobretudo, coletivizar a experiência do cartógrafo. A atenção cartográfica é definida como concentrada e aberta, caracterizando-se por quatro variedades: o rastreamento, o toque, o pouso e o reconhecimento atento. Por se tratar de pesquisa-intervenção, a análise ocorre no processo, ou seja, no movimento da cartografia, o que possibilita realizar a intervenção enquanto o processo está ocorrendo.

Como instrumentos para produção de dados para o desenvolvimento do projeto utilizamos: entrevistas, observação participante, registros em foto, áudio, texto e vídeo. Os dados foram organizados e analisados, considerando o objetivo do game e, a partir do referencial teórico que sustenta a pesquisa, principalmente vinculados a Teoria Ator-Rede (Latour, 2012, 1994).

É importante mencionar que a proposta do desenvolvimento do game tem origem na pesquisa e à ela retorna, ou seja, todo o processo de desenvolvimento do projeto foi acompanhado de pesquisa acadêmica, de natureza exploratória e abordagem qualitativa, inspirada no conceito de Living Lab e no método cartográfico de pesquisa-intervenção, por meio do qual fomos concebendo o game e cartografando o processo construído nessa jornada de conhecimento.

Dessa forma, tanto a proposta do projeto, quanto o referencial teórico e metodológico, coloca o ator humano (sujeito) como agente central na construção da inovação, o que nos leva a compreender que o *Game* *Ágora do Saber* pode contribuir para resignificar os espaços de aprendizagem e os desenhos educacionais num contexto de aprendizagem composto por espaços de convivência híbridos, multimodais, pervasivos e ubíquos.

Ágora do Saber: o game

O *Ágora do Saber* se constitui em um game híbrido, multimodal, pervasivo e ubíquo, cuja temática é o Patrimônio Histórico Artístico e Cultural e a Paisagem Cultural do município de Bento Gonçalves. O objetivo do game é possibilitar experiências de conhecimento (saber) sobre o Patrimônio Cultural e a Paisagem Cultural representativas da história e da cultura da imigração italiana no município de Bento Gonçalves, numa proposta que inclui a cidade e seus habitantes, como espaço integrador de aprendizagens, entendido como elementos para o desenvolvimento da cultura, possibilitador do entrecruzamento cultural e da cidadania.



Figura 1 - Imagem da tela inicial do game

O conceito de Patrimônio Cultural segundo o artigo 216 da Constituição da República Federativa do Brasil (Brasil, 1998). é formado pelos:

bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

- I - as formas de expressão;
- II - os modos de criar, fazer e viver;
- III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
- IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
- V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

Já Bertoco (2014, p. 112) define o conceito de Paisagem Cultural como “o imbricamento dos patrimônios material e imaterial, natural e cultural, conjugando as ações do ser humano com as obras da natureza, englobando os conceitos de sustentabilidade, desenvolvimento humano e participação popular”. A partir desses dois conceitos, Patrimônio Cultural e Paisagem Cultural, foram mapeados e definidos três espaços que representam elementos significativos da história e cultura da imigração italiana em Bento Gonçalves: Pipa Pórtico, a Praça Achyles Mincarone e o Museu Histórico Casa do Imigrante.

Conclusão

Entre os resultados possíveis de identificar até o momento, estão:

O potencial integrador das áreas da cultura, turismo, história, educação e tecnologias, evidenciado na construção da narrativa e das missões, as quais os jogadores poderão realizar no decorrer do percurso do game, possibilitando à eles o desenvolvimento de experiências significativas e valorizativas, a partir da interação com o patrimônio histórico e cultural material e imaterial da cidade de Bento Gonçalves.

A valorização de habitantes de Bento Gonçalves, por meio da socialização de suas memórias acerca da história e cultura da cidade, realizada em depoimentos que constituem que o acervo da Biblioteca Viva de Bento Gonçalves.

A criação e disponibilização gratuita e irrestrita de um aplicativo (game) para dispositivos móveis, que possibilita engajar de forma lúdica, os sujeitos no processo de aprendizagem sobre o patrimônio histórico e cultural (material e imaterial) da imigração italiana em Bento Gonçalves.

A divulgação do patrimônio histórico e cultural (material e imaterial) da cidade de Bento Gonçalves de forma ilimitada, considerando que se trata de um aplicativo gratuito disponível na internet, democratizando o acesso à cultura.

A vinculação do patrimônio histórico e cultural (material e imaterial) da cidade de Bento Gonçalves a uma nova linguagem, a linguagem dos games, atingindo uma nova cultura denominada cultura gamer, o que evidencia a originalidade e a inovação estética.

Uma nova forma de instigar os processos de ensino e aprendizagem em educação patrimonial envolvendo os estudantes da rede municipal de educação de Bento Gonçalves.

A possibilidade que o game, por meio da perspectiva do hibridismo, da multimodalidade, da

ubiquidade e da pervasividade, tem de promover uma maior imersão no conhecimento, possibilitando novas formas de interação para conhecer, interpretar, compreender e valorizar a cultura e a história da imigração italiana na cidade.

O entrelaçamento das culturas no que se refere aos sujeitos, as tecnologias analógicas e digitais em espaços formais e não formais de educação, propiciada pelo aplicativo, evidencia a originalidade e a inovação estética.

Além disso, o *Ágora do Saber* representa a produção de um game que intensifica vivências e experiências a partir da história do lugar e de seus moradores, de forma a ampliar o conhecimento, possibilitar a fruição e emocionar o visitante com os depoimentos da Biblioteca Viva de Bento Gonçalves.

Assim, salientamos a essência cultural do *Ágora do Saber*, no que se refere ao seu objetivo e conteúdo do game. O conceito vincula excelência e qualidade, buscando na cidade e nos seus habitantes, informações sobre o patrimônio histórico e cultural, tanto material, quanto imaterial (esse último resultando no início da criação da Biblioteca Viva de Bento Gonçalves), para subsidiar a construção de missões no game, que implicam na exploração, experimentação e vivência cultural na cidade, numa perspectiva que envolve o entrecruzamento cultural representado pelas diferentes gerações que se encontram neste game, além da compreensão de que Game também é cultura. Dessa forma, o game ao associar o patrimônio histórico e cultural de Bento Gonçalves, dá resposta a questões como memória e patrimônio simbólico e, ao ser de distribuição gratuita e irrestrita na internet, democratiza o acesso à cultura e promovendo integração com outros agentes e criadores, oportunizando a proximidade com seus públicos por meio de uma oferta alternativa e qualificada de lazer.

Referências

- Kastrup, V. (2007). *O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo*. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_pdf&pid=S0102-71822007000100003&lng=pt&nrm=iso&lng=pt (Acessível em 1 junho de 2015).
- Passos, E.; Kastrup, V.; Escóssia L. (2009). *Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina.
- Passos, E.; Kastrup, V.; Tedesco, S. (2014). *Pistas do método da cartografia: a experiência da pesquisa e o plano comum*. Porto Alegre: Sulina.
- Levy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: 34.
- Latour, B. (1994). *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: 34.
- Saccol; E. Schlemmer E. e J. Barbosa. (2011). *m-learning e u-learning - novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua*. São Paulo: Pearson.
- Schwartz, G. (2015). *Cidade do conhecimento e a iconomia dos jogos com moedas criativas*. Revista Organicom, 27(3), 160-179.
- Mcgonigal, J. (2011). Reality is broken: why games make us better and how they can change the

world. New York: Penguin Books.

- Latour, B. (2012). *Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede*. São Paulo: EDUSC. Brasil. (1998). *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm (Acessível em 25 abril de 2016).
- Bertoco, C.. (2014). *Sustentabilidade, planejamento urbano e instrumentos de gestão do patrimônio e da paisagem cultural em Bento Gonçalves/RS*. Curso de Especialização em Reabilitação Ambiental Sustentável Arquitetônica e Urbanística. Universidade de Brasília, Brasília.
- Schlemmer, E.; MARSON, F. Immersive Learning: Metaversos e Jogos Digitais na Educação. In: CISTI'2013 - 8ª Conferência Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação. 2013, Lisboa, Portugal.
- Schlemmer, E. (2014). Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. *FAEEBA*, 27(3), 73-89.
- Schlemmer, E. (2015). Gamification in Hybrid and Multimodal Coexistence Spaces: Design and Cognition in Discuss?. *Athens Institute for Education and Research*, 27(3), 03-15.
- Schlemmer, E.; L. Backes. (2015). *Learning in Metaverses: Co-existing in Real Virtuality*. 1. ed. Hershey: IGI Global.
- Schlemmer, E., Backes, L. (2015). *Ambientes imersivos, realidade misturada, realidade aumentada, gamificação, ECODI e ECHIM*. São Leopoldo: Unisinos.
- Schlemmer, E. *Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: uma experiência no ensino superior*. Relatório Técnico de Pesquisa. Processo: 408336/2013-7. Chamada Pública: Chamada 43/2013 - Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas. 2016
- Lacerda, F. (2015). *Arquitetura da Informação Pervasiva: projetos de ecossistemas de informação na Internet das Coisas*. Tese de Doutorado, Universidade de Brasília.
- McConigal. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press HC, The, 2011.
- Mitchell, W J. Me ++The cyborg self and the networked city, Cambridge, MA: MIT Press. (2003)