



**Universidade:  
presente!**

**UFRGS**  
PROPEAQ



**XXXI SIC**

21. 25. OUTUBRO. CAMPUS DO VALE

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2019
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Multiletramentos em Design Colaborativo em um Serious Game sobre Pacientes com Fibrose Cística
<b>Autor</b>	LEANDRO PAZ DA SILVA
<b>Orientador</b>	ELIANE LOURDES DA SILVA MORO

## Multiletramentos em Design Colaborativo em um *Serious Game* de Registro e Memória

Leandro Silva - UFRGS

Orientadora: Eliane Lourdes da Silva Moro - UFRGS

Como integrar as várias vozes de um projeto coletivo contínuo e do “porvir”, quais as narrativas elencar?

Durante a presente década, um longo trabalho de enlace entre professores e bolsistas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e pacientes no Hospital de Clínicas de Porto Alegre, diagnosticados com fibrose cística, foi consolidado - o Projeto Cor@gem - com objetivo de acesso a leitura e a busca pela autoria, por meio de tecnologias da informação e da comunicação diversas. Um dos frutos desse trabalho foi a guinada do projeto para uma ideia de coletivização de narrativas por meio de jogos digitais. Alguns jogos narrativos eletrônicos foram explorados, principalmente no convívio entre bolsistas e pacientes, resultando em um anseio mútuo de criação de um jogo próprio sobre a identidade do paciente da fibrose cística afim de divulgação e sensibilização pública, bem como de ser um meio de trocas sociais entre os próprios pacientes da fibrose cística.

Dos últimos 3 anos do projeto, um montante de cerca de 100 páginas de pesquisas diretas orais e sobretudo escritas viraram roteiro para um jogo autoral. Uma densidade de indicações sobre gostos pessoais, registro e zelo coletivos e imaginário social estiveram presentes. *Level design, plot, assets, game design*, todos os níveis de produção de um jogo digital foram atravessados pela cultura multiletrada dos jovens participantes - muito influenciados pela ação e horror *pop* em história em quadrinhos, filmes e jogos.

A fase atual de desenvolvimento de um jogo sobre e por estes jovens pacientes da fibrose cística é permeada por questões éticas que se colocam sempre norteadoras de qualquer ação na programação e mapeamento do jogo. Como seria a personagem principal? Qual tipo de avatar? Como lidaria com sua condição? O que teria que superar? Qual o motivo de superar o que em um jogo? Qual jornada do herói fazer, e porque? Como por meio do jogo poderia deixar o seu registro e memória? O quanto de socializável e online é possível ser esse jogo? Um final em catarse e moralizador seria interessante?

Sem dúvida, do grande material e das relações com o projeto, é possível perceber que a resposta esta na própria autoria desses sujeitos, e é por eles que o conglomerado de narrativas deve passar, direcionando o projeto para uma futura fase de testes após o congelamento de uma versão mais estável desse *serious game* autoral em desenvolvimento, e, só a partir daí seria possível maiores definições do jogo produto em si - mas o desafio ainda persiste sempre em cada alteração mínima, em cada voz aumentada ou atenuada, mesmo para uma versão intermediária em desenvolvimento.