

Subsídios para a compreensão da escrita de ficção hipertextual com o Twine em contexto de aprendizagem de uma língua estrangeira: o ambiente social e o ambiente físico da escrita

José Carlos ALBUQUERQUE DA COSTA DIAS

Instituto de Estudos Ibéricos e Ibero-americanos da Universidade de Varsóvia

j.dias@uw.edu.pl

Sumário

1. Introdução
2. Breve nota histórica e teórica sobre a ficção interativa
3. Contextualização
4. Modelo de escrita
5. Estado de coisas inicial
6. O ambiente social da escrita

- 6.1. O género da novela policial
- 6.2. O género da ficção hipertextual
- 7. O ambiente físico da escrita de hiperficção
 - 7.1. O Twine e o ressurgimento da hiperficção
 - 7.2. A escrita com o Twine
- 8. Conclusões
- 9. Notas
- 10. Bibliografia

1. Introdução

A ficção interativa (FI) é um género textual já com cerca de 40 anos, um género acabado de nascer quando comparado com a tradição milenar da ficção impressa. Montfort (2011) define a FI como “um sistema que produz uma narrativa durante a interação” (26). Esta definição põe em destaque duas das características basilares do género: ser um programa de computador e uma narrativa configurável através da interatividade. Esta configurabilidade é o que cria o sentido de agenciamento, a noção de o leitor participar na história e poder influenciar o rumo da ação.

Na área da educação, este género textual, que cruza videojogo e texto narrativo, tem sido usado essencialmente no domínio da programação. Há, contudo, estudos que mostram a sua relevância no domínio das humanidades. O género tem sido usado por professores como método ou ambiente de aprendizagem nas áreas do desenvolvimento da literacia (Kozdras, Haunstetter y King, 2006), da aprendizagem da História (McCall, 2016) ou da escrita criativa

digital (Reed, 2015). De especial relevância para a nossa área é a investigação de Joe Pereira sobre a leitura de aventuras textuais para a aprendizagem de inglês (Pereira, 2011, 2013a, 2013b e 2014). Contudo, e apesar dos resultados encorajadores apresentados pelos estudos, a aplicação da FI à educação no domínio das humanidades vive ainda uma fase de pioneirismo. A Interactive Fiction Technology Foundation (IFTF), estabelecida em 2016, anunciou em maio do corrente ano a criação de uma comissão educativa que visa promover o uso da FI no ensino, bem como o ensino da programação e da criação de FI (Pintar, 2018).

O presente ensaio é, pois, mais uma contribuição para a aplicação educativa da FI, desta feita a escrita de ficção hipertextual (FH) em contexto de ensino/aprendizagem de português como língua estrangeira.

2. Breve nota histórica e teórica sobre a ficção interativa

A ficção interativa começou com as chamadas aventuras de texto ou aventuras conversacionais, e costuma considerar-se como primeira obra, *Adventure*, do programador norte-americano Will Crowther, desenvolvida provavelmente durante o ano académico de 1975-76 (Jerz 2007). A obra foi depois ampliada por Don Woods, em 1977, e foi esta versão ampliada que se disseminou e que veio a estabelecer o arquetipo da ficção interativa e a inspirar um género de videojogos que encontraria o sucesso comercial durante grande parte da década de 80. Relativamente à ficção hipertextual as suas origens remontam a 1987, com a apresentação da primeira novela de hiperficção intitulada *Afternoon, a Story*, de Michael Joyce, desenvolvida numa nova ferramenta designada Storyspace. A FH viria a conhecer um ressurgimento no início dos anos 10 deste século, com o lançamento da ferramenta de escrita Twine, de Chris

Klimas. Como Harvey (2014) refere, surgiu uma forte comunidade de escritores LGBTQIA, que usou a plataforma para afirmar “the queering of game creation”, adopting in both subject and practice a countered stance (Harvey 2014). Anna Anthropy e Porpentine foram duas destas vozes mais marcantes a nível criativo e interventivo¹.

A crescente investigação teórica e histórica sobre o género tem ajudado a consolidar a ficção interativa como um campo de estudos dentro das humanidades digitais. A história da FI de língua inglesa, a língua predominante do género, tem sido traçada por nomes como Nelson (2001), Montfort (2003), Ryan (2006), Maher (2006), Stevens (2011) e, ainda, Cordella (2011) para a língua italiana, e Labrande (2011) para a francesa. Relativamente à reflexão teórica, são de referência as reflexões e investigações de Emily Short, no seu blogue *Emily Short's Interactive Storytelling*, o volume *IF Theory Reader*, organizado por Kevin Jackson-Mead e J. Robinson Wheeler, o *The Inform Designer's Manual*, de Graham Nelson, a investigação de Aaron Reed em *Changeful tales: design-driven approaches toward more expressive storygames* (2017), entre muitos outros.

Hoje em dia, o termo FI é comumente usado num sentido lato, mais como um hiperónimo da escrita interativa, integrando as obras com intérprete ou aventuras conversacionais (*parser based*), as de escolha múltipla, a escrita hipertextual ou até as novelas visuais. Esta utilização não sendo unânime é hoje mais consensual do que era no início do nosso século. No presente artigo, acolhemos esse significado mais lato do termo, mas preferimos, por razões de clareza, usar o termo ficção hipertextual ou hiperficção (FH) sempre que nos referirmos às obras de ficção interativa criadas com o Twine.

3. Contextualização

Em Dias (no prelo) apresentei os primeiros resultados do estudo exploratório realizado na Universidade de Varsóvia com a escrita de

ficção interativa hipertextual (FH) em contexto de aprendizagem do português como língua estrangeira, com a ferramenta Twine. Foi solicitado a alunos de duas turmas, uma de nível B2 e outra de nível C1, a criação de uma novela policial interativa, ao longo de dois meses. O estudo, desenhado com base nos princípios da aprendizagem criativa (Blessinger e Watts, 2017), procurou aferir os benefícios da prática da escrita criativa para a aprendizagem de uma língua estrangeira, conforme as ideias delineadas por Kern (2000), Hinzpeter (2009), Clarke (2008), Maley (2010, 2012).

O estudo revelou resultados encorajadores, especialmente no trabalho com os níveis mais avançados de domínio da língua. Contudo, os alunos ambas as turmas reconheceram que criar FH despertou o prazer da escrita e foi uma experiência motivadora. Relativamente à aprendizagem da LE, a FI foi considerada útil especialmente a nível da expansão vocabular e do domínio dos registos da língua. Os resultados do estudo mostraram ainda que a escrita de FI apresentou um elevado potencial para estimular a fluência textual. Apontámos, na altura, que esta fluência estaria relacionada com a emergência de uma outra voz trazida à superfície pela prática da escrita criativa. Ficou, no entanto, por fazer uma reflexão sobre outras condicionantes que pudessem ter exercido influência sobre este resultado, como a questão dos géneros, textual e literário, bem como as especificidades da escrita de ficção hipertextual.

A investigação que continuamos a desenvolver tem confirmado a vitalidade do canal expressivo criativo, mas tem também fornecido indicações que nos permitem sugerir que o canal da ficção hipertextual com o Twine tem uma influência distintiva sobre os atos de escrita, se tivermos em conta as especificidades do seu ambiente social e do seu ambiente físico. É objetivo deste ensaio analisar estes dois ambientes que enformaram o projeto, para tentar compreender de que forma poderão ter influenciado a extensão das histórias produzidas.

4. Modelo de escrita

Para o presente estudo, recorreremos ao modelo de escrita apresentado em Hayes (2004 [1996]). De especial importância para a nossa reflexão é o modo como o novo modelo de Hayes trata a componente “Ambiente da Tarefa” (The Task Environment). Ela integra agora, de forma mais clara, um ambiente social e um ambiente físico.

Sobre a primeira componente, Hayes relembra que a escrita é fundamentalmente uma atividade social porque é comunicação com outros, mas também porque é uma construção social que decorre num contexto social. As convenções e a história moldam, portanto, o processo de escrita (Hayes, 2004, 1404). Relativamente ao ambiente físico, Hayes afirma que a investigação recente tem demonstrado que os processos ativados pela escrita, tanto os cognitivos como os sociais, são influenciados, às vezes fortemente influenciados, pelo próprio meio utilizado (2004, 1405-1406).

Tendo em conta estas afirmações de Hayes, vale a pena regressar à questão sobre a fluência da escrita resultante do projeto e perguntar: (1) que influência terá exercido, por um lado, o género textual da FH, género totalmente desconhecido dos alunos e sem qualquer expressão em língua portuguesa, e, por outro, o género literário da novela policial. (2) Que papel terão desempenhado as especificidades da escrita com o software Twine?

Ensaia-se-á uma tentativa de resposta a estas questões, com base em questionários realizados aos alunos participantes no final do projeto. Iremos começar por uma descrição dos dois ambientes e do estado inicial dos alunos, para depois passarmos à análise das respostas e às conclusões.

5. Estado de coisas inicial

No questionário realizado, apenas um dos 22 alunos indicaram conhecimento prévio do género textual da FI. No entanto, este seria um conhecimento indireto, um “ouvir falar”, já que todos indicaram que antes não tinham nem lido nem escrito qualquer texto deste tipo. Relativamente ao Twine, nenhum dos alunos tivera qualquer experiência anterior.



Figura 1 – Turma de licenciatura (nível B2)

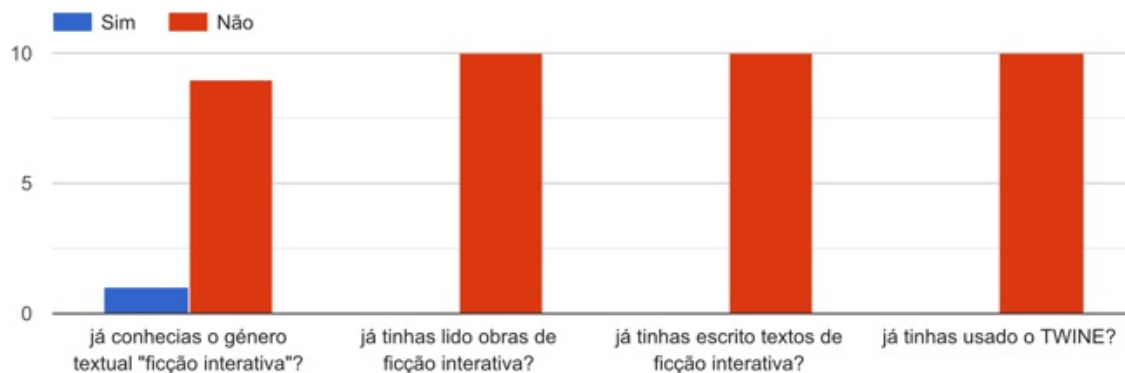


Figura 2 – Turma de mestrado (nível C1)

Em contextos mais formais de criação, este desconhecimento poderia ser considerado como uma desvantagem. No entanto, para os objetivos do projeto —, a criação de um ambiente de aprendizagem

onde a escrita ficcional fosse um espaço para usar e experimentar com a língua estrangeira —, esta desfamiliaridade com o género permitia alicerçar mais fortemente o projeto no domínio da aprendizagem criativa.

Para o efeito, de modo a salvaguardar esta possibilidade de descoberta, passaram-se aos alunos apenas as seguintes orientações acerca do género:

- a narração na 2.^a pessoa;
- o leitor/jogador como protagonista da história
- o conceito de agenciamento diegético.

Se favorecemos a descoberta pessoal como forma de entrada no modo interativo, optámos por uma abordagem mais diretiva, pelo menos inicialmente, na definição do género literário das obras a criar (género policial) e na delineação da fábula. Esperava-se que a escolha do género da novela policial trouxesse uma familiaridade e uma segurança que compensasse a desfamiliaridade do género interativo. Relativamente à delineação da fábula, esta visava facilitar a entrada de todos os alunos na escrita e cumprir as necessidades curriculares de aprendizagem da disciplina de língua portuguesa (áreas lexicais, domínios gramaticais e questões socioculturais), bem como a aprendizagem técnica do Twine.

Este era, portanto, o ponto de partida relativamente aos ambientes social e físico do projeto de escrita: um equilíbrio entre o novo e o familiar, entre a descoberta e a orientação, entre a autonomia e o apoio. Um equilíbrio que foi sendo progressivamente apurado com o retorno que os alunos foram apresentando.

Passemos agora à perceção dos estudantes relativamente a estes dois ambientes da escrita.

6. O ambiente social da escrita

6.1. O género da novela policial

No que diz respeito à questão do género literário, fez-se a seguinte pergunta a todos os alunos participantes no projeto: “O que achas da escolha do género «novela policial»?”. Dos 11 alunos da turma do curso de licenciatura (nível B2) que responderam ao questionário, sete consideraram a escolha acertada, dois deram respostas que considerámos inconclusivas (limitaram-se a responder “interessante” e “bastante interessante”), dois consideraram a escolha inadequada. Na turma do curso de mestrado (nível C1), dos dez alunos que responderam, nove consideraram a escolha adequada e um considerou-a “neutral”. Contudo, dois alunos acrescentaram ainda que pessoalmente teriam preferido escrever em outro género (“romance” e “fantasia”).

Nas opiniões apresentadas, a novela policial foi destacada principalmente por ser “versátil”, permitindo diferentes abordagens, diferentes intrigas e diferentes vozes (quatro alunos de nível B2, e três de nível C1); “fácil”, porque apresentava regras e convenções conhecidas; (um aluno de nível B2, e três de nível C1); “atrativa”, que ia ao encontro do gosto dos alunos (um aluno de nível B2, e um de nível C1); e até “ligeira”, um género com menor exigência em termos de inovação linguística e narrativa (um aluno de nível B2). Vários alunos referiram que o género permitiu a expressão da sua voz pessoal (seis alunos do nível B2 e quatro do nível C1), lhes trouxe prazer na escrita (dois alunos do nível B2 e um do nível C1) e possibilitou a aprendizagem da língua (dois alunos do nível C1).

Contudo, alguns alunos referiram a sua inadequação, apontando-o como “difícil” (dois alunos do nível B2), um género que obriga a um planeamento cuidado e complexo e a um processo de escrita exigente e moroso (um aluno do nível B2 e dois do nível C1); um

aluno de licenciatura referiu que estas características o tornavam inadequado como forma de aprendizagem da língua.

A predominância dos comentários positivos com as múltiplas referências à versatilidade do género e à sua familiaridade permitem afirmar que o género foi poroso à criatividade e à expressão pessoal da maior parte dos alunos. Portanto, poder-se-á concluir que o género literário escolhido foi mais um estímulo à escrita do que um embaraço. Contudo, os comentários desfavoráveis mostram que uma abordagem mais livre à adoção do género teria sido mais correta. Esta permitiria resultados mais inclusivos, potenciando ainda mais liberdade no desenvolvimento da história e na utilização da língua.

6.2. O género da ficção hipertextual

Como já demonstrámos, o género da FH era completamente desconhecido dos alunos. Questionados sobre as dificuldades, vantagens e desvantagens da escrita com o Twine, a avaliação dos alunos relativamente a esta experiência iniciática forneceu dados cruciais para um diagnóstico sobre o potencial do género e da ferramenta para a aprendizagem da língua, assim como da engenharia didática posta em prática.

Relativamente às vantagens da escrita de FH, tanto os alunos da licenciatura como do mestrado destacaram, em primeiro lugar, o impacto positivo causado pela novidade do género. A turma de nível B2 destacou a diferença e a originalidade deste tipo de escrita (quatro referências), que permite criar uma ação dinâmica (duas referências) e oferece um espaço de possibilidades por explorar (duas referências). Os alunos do mestrado preferiram enfatizar a novidade da escrita, pondo a tónica nas possibilidades multimédia do formato (quatro referências) e a possibilidade de ramificar as narrativas (duas referências). Este reiterar da novidade da escrita hipertextual atribui ao género da FH uma ideia de leveza que provém de se estar perante

um gênero sem o peso da tradição e sem as expectativas da ficção impressa, um gênero que se pode explorar mais livremente em termos de construção de história e de língua.

No que diz respeito às desvantagens do gênero, houve um reconhecimento quase unânime do impacto negativo da componente da programação no processo de criação (oito estudantes da licenciatura e sete de mestrado). Apontaram que a sua presença exigiu demasiado tempo, tempo desperdiçado, que não pôde ser aplicado ao desenvolvimento da história nem à aprendizagem da língua. Foi apontada ainda a complexidade e a frustração sentidas ao redor desta parte técnica. O reconhecimento destas dificuldades ocorreu ainda durante o projeto, e a componente da programação foi reduzida, no entanto, o impacto negativo manteve-se. E justificadamente. Em retrospectiva, a carga técnica foi, sem dúvida, pesada e desnecessária, e afetou a percepção do gênero. Este diagnóstico ajudou, contudo, a pôr em evidência a necessidade de se reformular a abordagem a esta componente técnica da FI em contexto de ensino de uma LE².

Em jeito de conclusão relativamente aos gêneros que nortearam o projeto de escrita de hiperficção, cremos ser possível afirmar que o ambiente social ficou marcado pela leveza, inclusividade e informalidade. Por um lado, tínhamos o gênero da novela policial, um gênero reconhecido como familiar e versátil e, por outro, um tipo textual novo, sem o peso da história e da tradição impressa, que convidava à exploração e expressão pessoal. Uma das alunas de licenciatura apontou ainda, como uma vantagem, que o Twine permite aprender, brincando. Se tivermos em conta que os alunos estavam perante a criação de um jogo, parte da natureza de uma obra de ficção interativa, domínio onde a liberdade impera, no sentido referido por Huzinga (2003), parece-nos legítimo adiantar que esta sensação de “jogo” contribuiu para amplificar as três características acima indicadas do ambiente social. Criava-se, assim, um ambiente estimulador da fluência de escrita.

7. O ambiente físico da escrita de hiperficção

7.1. O Twine e o ressurgimento da hiperficção

A popularidade do Twine surge da acessibilidade da ferramenta, da sua facilidade de utilização e da simplicidade na publicação e partilha das histórias. Analisemos, brevemente, os seus méritos nestas três áreas. O Twine é um programa gratuito de código-fonte livre e multilíngue, que pode ser usado *online*, sem necessidade de se criar uma conta, ou através de uma aplicação disponível para Windows, Mac ou Linux. Com a versão *online*, é possível começar a escrever uma história em menos de um minuto. Por outro lado, não se necessitam conhecimentos de programação para se escrever uma história. Anna Anthropy, em *Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*, mostrou bem como programas como o Twine vieram “arrombar” uma área criativa, monopolizada por programadores e engenheiros e a sua monocultura.

Por fim, uma obra de hiperficção escrita com o Twine é um ficheiro HTML, que pode ser produzido com um simples clique, enviado por correio eletrónico, aberto em qualquer computador, independentemente do sistema operativo, com um navegador como o Google Chrome ou o Mozilla Firefox. Portanto, de fácil produção e disseminação.

7.2. A escrita com o Twine

O Twine funciona, fundamentalmente, com quatro ecrãs: o ecrã das histórias, o ecrã do mapa da história, o ecrã de edição de texto e o

ecrã do modo de jogo. O ecrã do mapa da história é o coração do programa, onde se pode visualizar e organizar a narrativa de uma forma simples, eficaz e esteticamente aprazível. Como refere, Friedhoff:

By using a passage system that mimics the corkboard-and-notecard paradigm, and by automating the underlying passage logic, Twine helps translate the game creation process to a potentially more familiar paradigm and presents artists with a new way of viewing their creative process (2013, 4).



Figura 3 – o ecrã das histórias

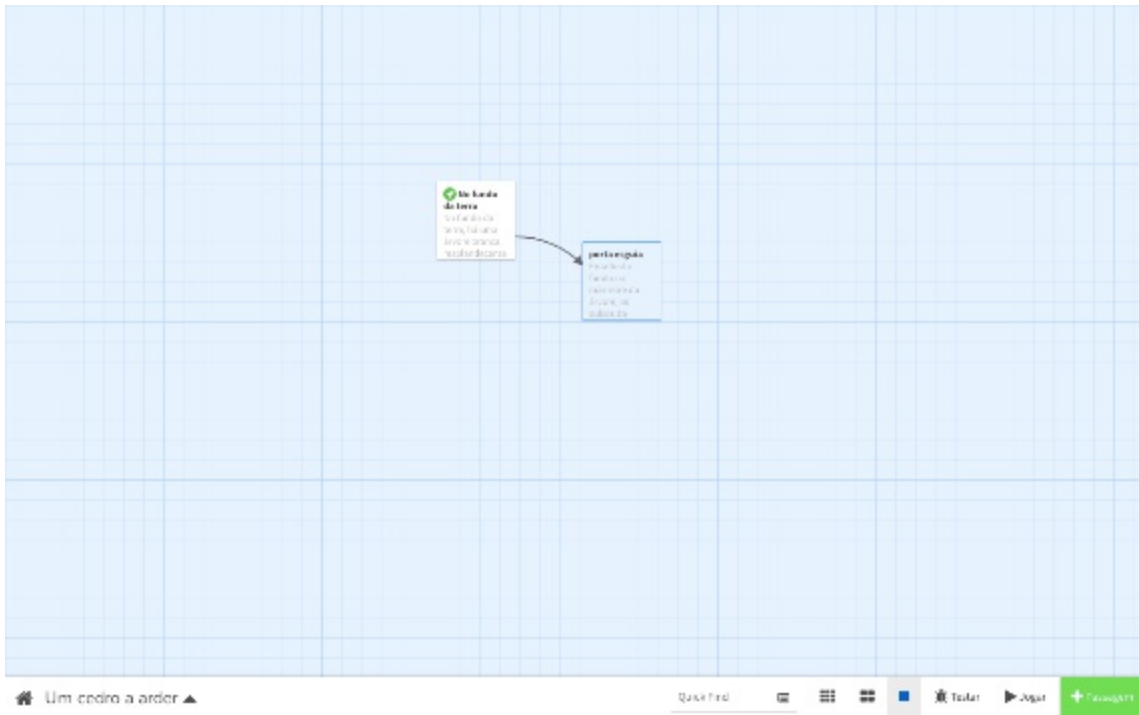


Figura 4 – o ecrã do mapa da história

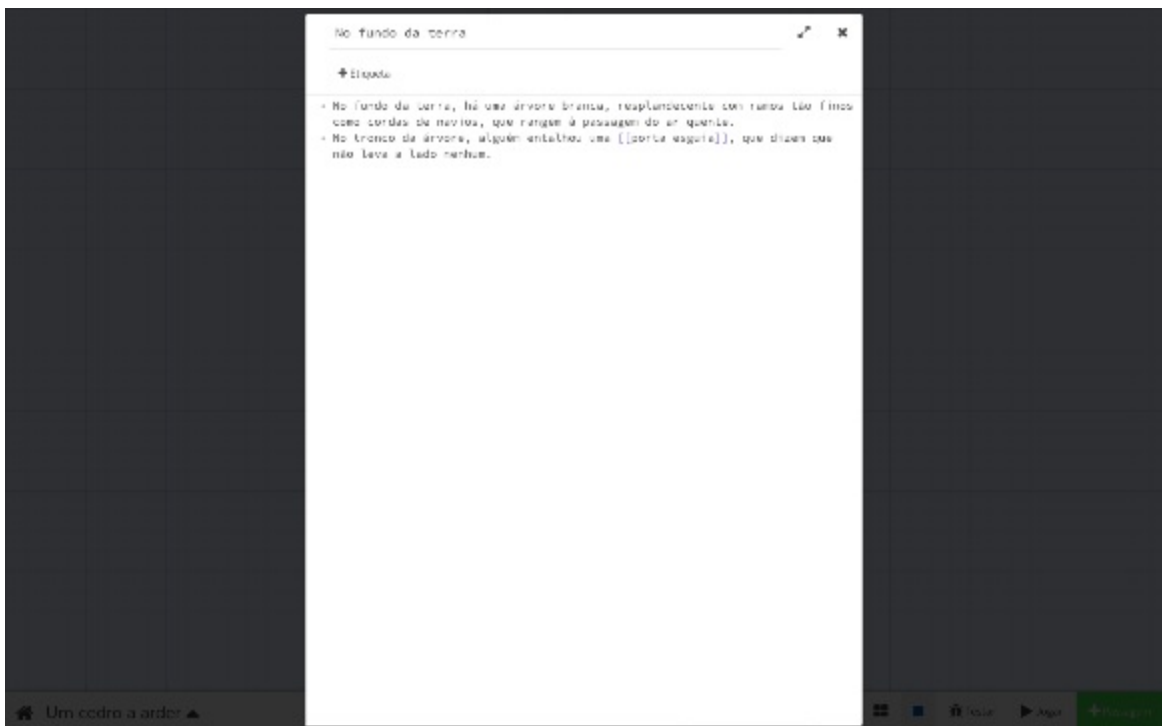


Figura 5 – o ecrã de edição de texto

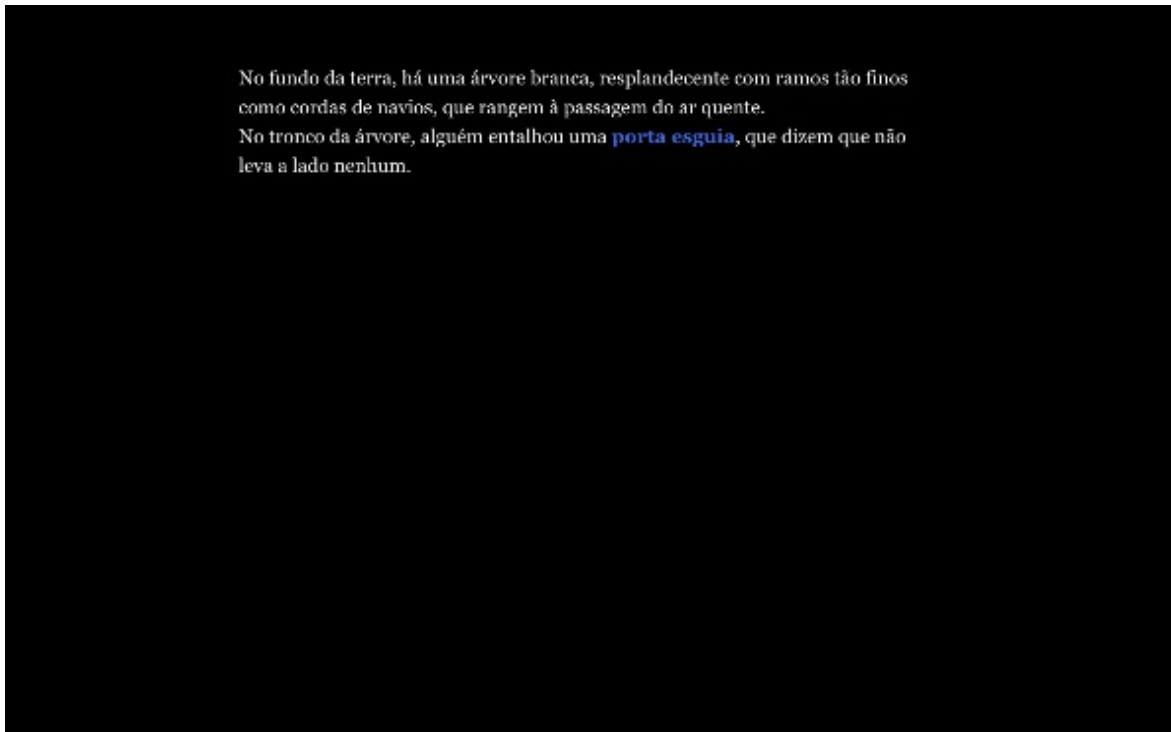


Figura 6 – o ecrã do jogo

A unidade estruturadora deste género ficcional não é a página em branco, mas sim a passagem. É nelas que o autor inclui o texto da narrativa, que depois de interligadas criam uma obra de FH. Uma passagem de uma história pode conter uma letra, uma palavra, uma descrição, uma sequência narrativa, linhas de código, uma anotação, etc. Esta forma de escrever em passagens é uma característica distintiva da criação com o Twine, e transforma a escrita num processo discreto, requerendo ao autor que organize e compartimentalize a narrativa em segmentos. É igualmente importante notar que sempre que se começa uma nova passagem esta começa vazia, como janela de edição de texto a ocupar a maior parte do ecrã. Isto leva a que, por um lado, o ato de escrita ocorra isolado do que já se escreveu antes e, por outro, se confira uma maior centralidade à ideia, ao objeto ou à cena em foco nessa passagem. Adicionalmente, como se trata de uma forma textual interativa, ela necessita de oferecer esta possibilidade ao seu leitor, para assim criar o efeito de agenciamento. Na FH isso acontece através das hiperligações no texto. Esta necessidade de interatividade concorre também ela para acentuar o carácter discreto e

segmentalizador da sua escrita.

Não é pois, por acaso, que uma das desvantagens apontadas por um dos estudantes de mestrado foi que é “difícil perder conta da quantidade de texto”. O programa ora nos dá uma visão geral da história através da malha de passagens, ora nos apresenta o conteúdo de uma só passagem, dificultando a percepção de quanto já se escreveu. O Twine permite, claro está, consultar as estatísticas da narrativa e saber o número de passagens e de palavras, ou até passar o texto para um formato imprimível, no entanto, a percepção de todo é sempre muito mais diluída do que quando se pega num conjunto de páginas impressas ou manuscritas.

Por fim, esta forma de escrita implica ainda uma alternância sistemática entre o modo de criação e o modo de jogo. Esta alternância permite ao autor, entre outras possibilidades, ter a noção exata de como a sua narrativa será experienciada pelos leitores/jogadores, bem como testar o funcionamento da interatividade. Na ficção impressa, seria como poder alternar rapidamente entre o manuscrito e a versão publicada do livro. Isto mostra-nos um outro tipo de descrição, desta feita a nível do processo autoral, que intercala momentos de criação e de prova.

Sabemos que a escrita é um processo cognitivamente complexo e recursivo entre planeamento, tradução e revisão (Pinto, 2014), mas sabemos muito menos sobre esta forma autoral e sobre os processos cognitivos ativados durante esta alternância autoral exigida pela ficção interativa. Contudo, parece-nos possível identificar já elementos potenciadores da fluência no ambiente físico da escrita de FH com o Twine. Quatro alunos da licenciatura e cinco do mestrado, comentando as vantagens do Twine, referiram elementos como a boa gestão da escrita, a facilidade de utilização e a criação de uma experiência agradável de escrita. Dois alunos de mestrado contrastaram, ainda, o Twine com os processadores de texto e afirmaram: “escrever nesse tipo de programa dá maior prazer do que escrever num simples editor de textos” e “faz com que não se sintam o

peso de cada palavra ou frase escrita, como no caso de Word etc”.

8. Conclusões

É difícil precisar se esta última referência ao “peso de cada palavra” remete mais para o ambiente social ou se para o ambiente físico da escrita. De qualquer modo, o que é inegável é que escrever FH com o Twine exerce uma influência distintiva nos processos de escrita, que precisa de continuar a ser estudada. O canal da escrita criativa dá voz à expressão pessoal, à liberdade de tratar os temas da preferência de cada um, da forma que mais lhe agrada. Isso por si só, sabemos já, tende a convocar maior expressividade e fluência. No entanto, a ficção hipertextual, dada a sua novidade, pode conferir uma maior leveza e informalidade ao ato de escrita ao demarcar-se do ambiente social da escrita impressa. Deste modo, a FH consegue acentuar a possibilidade de livre expressão e de exploração pessoal, ajudando a formar um ambiente de trabalho mais desinibidor. E o Twine, como ferramenta, oferece um ambiente físico que consegue potenciar este ambiente de trabalho, graças à sua boa ergonomia e a uma abordagem discreta na criação das narrativas e na escrita. Como trabalho futuro, pretendemos continuar a analisar as implicações dos ambientes da escrita de FH e, dentro do ambiente social, explorar a prática da escrita colaborativa.

9. Notas

1. Em 2012, Anna Anthropy publica *Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*, e Porpentine publica, no seu blogue, o texto “Creation Under Capitalism and the Twine Revolution”. (Volver)

2. As abordagens didáticas subsequentes que realizámos com outras turmas demonstraram que é possível implementar, com sucesso, a escrita de FH sem recorrer à programação. Para aqueles que quiserem explorar formas de interatividade avançada, pode recorrer-se a um “livro de receitas” com diversas soluções técnicas prontas. (Volver)

10. Bibliografia

Blessinger, P. e L. Watts. (2017). “History and nature of creative learning”, em *Creative learning in higher education: international perspectives and approaches*, Watts, L. e Blessinger, P. (coords.). Nova Iorque: Routledge.

Clarke, M. A. (2008). “Creative writing in the borderlands”. Disponível em: http://www.academia.edu/412837/Creative_Writing_in_the_Border [Consulta: 6 de novembro de 2018].

Cordella, F. (2011). “History of Italian IF” em *IF Theory*, Jackson-Mead, K. e J. Robinson Wheeler (coords.). Boston: Transcript on Press, pp. 379-387.

Friedhoff, J. (2014). “Untangling Twine: A Platform Study” em *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, v. 7. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/untangling-twine-a-platform-study/> [Consulta: 4 de outubro de 2018].

Harvey, A. (2014). “Twine’s revolution: Democratization, depoliticization, and the queering of game design” em *G|M|E The Italian Journal of Game Studies*, v. 3. Disponível em: <https://www.gamejournal.it/>. [Consulta: 3 de outubro de 2018].

Hayes, J. R. (2004). “A New Framework for Understanding Cognition

and Affect in Writing” em *Theoretical Models and Processes of Reading*, Unrau, N. J. e Robert B. Ruddell (coords.). International Reading Association. [Reimpressão de Levy, C. M. e S. Ransdell, (coords.) (1996). *The Science of Writing: Theories, Methods, Individual Differences, and Applications*].

Hinzpeter, K. (2009). *Creative Writing in Foreign Language Teaching*. Hamburg: Universidade de Hamburgo.

Huzinga, J. (2003). *Homo Ludens: um estudo sobre o elemento lúdico da cultura*. Lisboa: Edições 70.

Jerz, D. G. (2017). “Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original “Adventure” in Code and in Kentucky” em *Digital Humanities Quarterly*, v. 1, n. 2. Disponível em: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000009/000009.html>. [Consulta: 20 de novembro de 2018].

Kern, R. (2000). “Writing as design” em *Literacy and Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Kozdras, D., D. Haunstetter, e J. R. King (2006). “Interactive Fiction: ‘new literacy’ learning opportunities for children” em *E-Learning*, v. 3, n. 4, pp. 519-533. doi: 10.2304/elea.2006.3.4.519.

Labrande, H. (2011). “Racontons une histoire ensemble: History and Characteristics of French IF” em *IF Theory*, Jackson-Mead, K. e J. Robinson Wheeler (coords.). Boston: Transcript on Press, pp. 389-432.

Maley, A. (2010). “Creative writing for language learners (and teachers)”. *Teaching English*. Disponível em: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/creative-writing-language-learners-teachers> [Consulta: 15 de outubro de 2018].

_____ (2012). “Creative Writing for Students and Teachers” em *Humanising Language Teaching*, v. 14, n. 3. Disponível em:

<http://www.hltmag.co.uk/jun12/mart01.htm> [Consulta: 16 de outubro de 2018].

McCall, J. (2016). "Twine, Inform, and designing interactive history texts". *Play The Past*. <http://www.playthepast.org/?p=5739>. [Consulta: 10 de setembro de 2018].

Maher, J. (2006). "Let's Tell a Story Together (A History of Interactive Fiction)". Disponível em: <http://maher.filfre.net/if-book/>. [Consulta: 20 de novembro de 2018].

Montfort, N. (2003). *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge: MIT Press.

_____ (2011). "Toward a Theory of Interactive Fiction" em *IF Theory*, Jackson-Mead, K. e J. Robinson Wheeler (coords.). Boston: Transcript on Press, pp. 25-58.

Nelson, G. (2001). "Chapter VIII: The Craft of Adventure" em *The Inform Designer's Manual*. 4.^a edição. Illinois: The Interactive Fiction Library.

Pereira, J. (2011). "A narrative at war with a crossword – an introduction to Interactive Fiction", em *Expectations Eclipsed in Foreign Language Education: Learners and educators on an ongoing journey*, Görür-Atabaş H. e S. Turner (coords.), Istanbul: Sabancı Üniversitesi, pp. 87-96.

_____ (2013a). "Video game meets literature: language learning with Interactive Fiction", em *e-TEALS: An e-journal of Teacher Education and Applied Language Studies*, n. 4, pp. 19-45.

_____ (2013b). "Beyond hidden bodies and lost pigs: Student perceptions of foreign language learning with Interactive Fiction", em *Cases on Digital Game-Based Learning: Methods, Models and Strategies*, Baek, Y. e N. Whitton (coords.). Nova Iorque: IGI Global, pp. 50-80, doi:10.4018/978-1-4666-2848-9.ch004.

_____ (2014). “Using Interactive Fiction for Digital Game-based Language Learning”, em *International Perspectives on Materials in ELT. International Perspectives on English Language Teaching*, Garton, S. e K. Graves (coords.). Londres: Palgrave Macmillan, doi: 10.1057/9781137023315_11.

Pintar, J. (2018). “IFTF now has an Education Committee”. *The Interactive Fiction Technology Foundation Blog*. Disponível em: <https://blog.iftechfoundation.org/2018-05-30-iftf-now-has-an-education-committee-.html> [Consulta: 1 de novembro de 2018].

Pinto, M. (2014). “A Escrita: um Processo Recursivo Movido pela Revisão?” em *A Escrita. O Papel da Universidade na sua Otimização*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, pp. 191-221.

Ryan, M.-L. (2006). “Interactive Fiction and Storyspace Hypertext” em *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Reed, A. A. (2015). “Telling stories with maps and rules: using the interactive fiction language ‘Inform 7’ in a creative writing workshop”, em *Creative Writing in the Digital Age*, Clark, M. D. (coord.). Nova Iorque: Bloomsbury. Disponível em: <http://www.aaronareed.net/papers/TellingStoriesFinalChapter.pdf> [Consulta: 10 de dezembro de 2018].

_____ (2017). *Changeful tales: design-driven approaches toward more expressive storygames*. Tese (doutorado), University of California Santa Cruz. Disponível em: <https://cloudfront.escholarship.org/dist/prd/content/qt8838j82v/qt8838j8> [Consulta: 5 de novembro de 2018].

Stevens, D. (2011). “10 Years of IF: 1994–2004” em *IF Theory*. Jackson-Mead, K. e J. Robinson Wheeler (coords.). Boston: Transcript on Press, pp. 359-367.