

Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
Curso de Comunicação Social - Publicidade

RELATÓRIO FINAL

Proposta Transmídia - Grupo de Jogos

Carolina Lodi
Isabella Mello
Tatiane Alves
Lillian Indrusiak

Belo Horizonte - 2017/1

1. Introdução

O projeto tem como objetivo a melhoria de vida dos timorenses a partir da educação com relação aos hábitos de higiene básicos, com foco principalmente nas crianças. A narrativa transmídia proposta é composta por cinco (5) produtos que visam a educação da população infantil através de materiais lúdicos e interativos. Esses produtos foram distribuídos nas seguintes plataformas: revista em quadrinhos, jogos, animações, teatro e fantoches. Todas os produtos serão criados em torno da narrativa sobre cinco crianças - cada uma atribuída a um hábito de higiene -, assim, elas podem protagonizar episódios próprios e também novas histórias envolvendo toda a turma. As crianças compõem a chamada “Liga da Higiene” e são:

- Helio: é animado, profundo, tem ideias mirabolantes, criativo e dançarino.
- Claudina: é guerreira, tem força de vontade, corajosa, “vai lá e faz”, falante, argumenta com os demais e joga futebol.
- Fleur: é tímida, plena, calma, planejadora, racional e muito estudiosa.
- Giovanni: é calado, tem a música como forma de expressão e, por isso, adora tocar gongo.
- Yaris: é engraçada, destemida, curiosa, extrovertida, investigadora, ajuda na criação das histórias, aventureira.

Além das crianças também há dois personagens principais:

- Higia: é a entidade da água. Figura amiga das crianças a quem elas recorrem em busca de ajuda e conselhos com relação aos hábitos de higiene.
- Sr. Sujeira: é o vilão da história. Faz mal à saúde da população e é quem as crianças aprenderão a combater, mesmo não sendo uma figura visível.

Os cinco hábitos de higiene a serem abordados são: escovar os dentes, lavar as mãos, tomar banho, lavar os alimentos antes de comê-los e descartar o lixo corretamente. Tais hábitos serão incluídos no dia a dia das personagens, fazendo com que as crianças se identifiquem com a narrativa e se sintam capazes de realizar os mesmos feitos das personagens. Considerando tais personagens e o assunto a ser abordado, além do intuito de

criar o sentimento de proximidade e conexão já descrito, a narrativa terá como cenário o próprio Timor Leste.

2. Fundamentação Teórica

Com base no conceito de Henry Jenkins acerca da Cultura da convergência, pretendemos criar uma narrativa que possua um fluxo de conteúdos que permeia múltiplos suportes midiáticos, on e off-line. A narrativa transmidiática é dita como fruto da cultura participativa e é conceituada por Jenkins (2009) como “narrativa fragmentada (ou distribuída) em diversas mídias, porém, não sendo interdependentes entre si.” Não se trata, portanto, de utilizar as mídias como meros canais de difusão, apenas replicando o conteúdo entre elas, mas de fomentar e expandir a narração com conteúdos originais e únicos específicos para cada mídia. Logo, seguindo a cultura da convergência de Jenkins, a ideia é educar os consumidores acerca dos hábitos de higiene gerando consciência dos problemas existentes para depois dar estrutura (por meio dos produtos criados) para, logo após, criar engajamento e incentivar a mudança de hábitos ao inserir esses produtos em locais estratégicos, como escolas e creches.

O ativismo transmídia é uma das possibilidades que a narrativa transmídia oferece para os movimentos de iniciativa social. A causa local, no caso a saúde pública, é trabalhada almejando a conexão de audiências e maior visibilidade e engloba as quatro fases: geração de consciência; engajamento; ação e mudança de fato. A partir disso, o objetivo seria criar uma inteligência coletiva na população timorense a partir dos produtos criados acerca de hábitos básicos de higiene que podem ajudar bastante na melhora da saúde pública. Por meio dos fragmentos da narrativa apresentados em cada suporte, a população será capaz de unir o conteúdo do fluxo midiático, transformando-o em informação para a comunidade em que vivem.

A partir disso, Ivana Fachine (2014) afirma que dois pontos decisivos para a efetividade da transmídiação são: o modo pelo qual a audiência é convocada a participar e como a audiência se relaciona com os conteúdos disponibilizados. Por conta disso, tendo em vista o público infantil, pensamos em uma abordagem lúdica que seja capaz de informar e entreter as crianças, levando educação de uma forma mais leve e divertida. Logo, as crianças serão capazes de se relacionar com o conteúdo em diversas plataformas já usadas por elas

(ex.: jogos de tabuleiro) para que a ambientação e inclusão do material no dia-a-dia delas seja o mais natural possível. Sendo efetivado essa inserção e aceitação conteúdo será possível manter o ciclo citado por Fechine (2014) em que há a propagação, seguida da ressonância e retroalimentação dos conteúdos, na qual os próprios cidadãos timorenses serão capazes de levar a narrativa em diante criando novos ramos e suportes a partir da criação original. Essa propagação da informação também pode ser explicada por meio da cultura da participação citada por Jenkins (2010), a qual é vista como um “fenômeno no qual há criação e compartilhamento de conteúdos entre os consumidores de mídia, motivados pela crença de que suas contribuições importam para os outros. [...] Nesse processo de compartilhamento, os participantes são munidos de algum grau de conexão social com os outros, o que, em muitos casos, estimula engajamento cívico.”. Esse engajamento cívico possibilita a descentralização de atores da narrativa, tornando os cidadãos porta-voz da informação possibilitando que seja criada uma dinâmica de ativismo social em que todos possam fazer parte.

3. Proposta de experimentação de linguagem

3.1. Jogo da memória

O jogo possui 20 cartas laminadas sendo que metade delas apresenta a ilustração de um problema relacionado à higiene (pessoal ou geral) e a outra metade, a de uma possível solução para o referido problema. A proposta deste jogo é reforçar as práticas corretas de higienização junto às crianças para que elas insiram esses hábitos no seu dia-a-dia. As cartas serão ilustradas com imagens do ambiente/situação e dos personagens (as cinco crianças, Higia e/ou Sr. Sujeira).

3.1.1. Desenvolvimento

- 1 - As cartas devem ser embaralhadas e colocadas na superfície viradas para baixo;
- 2 - Sorteia-se os jogadores através de par ou ímpar ou do “0 ou 1”, sendo que o vencedor será o primeiro a jogar;
- 3 - A ordem dos jogadores deve seguir o sentido horário (ou seja, da esquerda para a direita);
- 4 - O jogador vira uma das cartas e em seguida deverá virar outra carta aleatoriamente. Caso encontre o par (situação oposta), marca ponto, retira o par de cartas da

mesa e tem direito a mais uma jogada. Caso não encontre a carta correspondente, deverá virar as cartas na mesa novamente no mesmo lugar em que estavam;

5 - Ganha o jogo quem conseguir o maior número de pares de cartas.

3.1.2. As cartas

Assim como explicitado nas cartas, nas ações positivas, as personagens estarão alegres e sinalizadas com um sinal positivo em azul; enquanto nas negativas, estarão tristes e/ou cabisbaixas, sinalizadas com um sinal negativo em vermelho (vide anexos 1 e 2). As cartas negativas estão abaixo assinaladas com o número 1 enquanto as positivas estão assinaladas com o número 2. Os pares foram indicados com letras do alfabeto.

Ex.: A1 - carta negativa que faz par com a carta A2

A2 - carta positiva que faz par com a carta A1

Carta A1: Helio com dor de dente

Carta A2: Helio usando fio dental

Carta B1: Giovanni completamente sujo

Carta B2: Giovanni tomando banho

Carta C1: Claudina com mal hálito

Carta C2: Claudina escovando os dentes

Carta D1: Yaris com dor de barriga

Carta D2: Yaris lavando os alimentos

Carta E1: Sr. Sujeira doente

Carta E2: Higia forte e sorridente

Carta F1: Torneira aberta durante a escovação

Carta F2: Torneira fechada durante a escovação

Carta G1: Fleur com o cabelo sujo

Carta G2: Fleur lavando o cabelo

Carta H1: Campo de futebol com lixo

Carta H2: Claudina limpando o campo de futebol

Carta I1: Fleur bebendo água do rio com Sr. Sujeira dentro dele

Carta I2: Fleur bebendo água do filtro

Carta J1: Helio andando descalço com o Sr, Sujeira grudado nos pés

3.2. Jogo de tabuleiro

3.2.1. Componentes

- 1 embalagem de papel fosco (gramatura em torno de 250g/m²) para guardar os materiais (vide ANEXO 7) contendo:
- 5 peões de papel-cartão encaixados em base de plástico com ilustração das personagens da narrativa (vide ANEXO 3);
- 23 cartas de papel-cartão: sendo que 10 contém consequências positivas, 10 consequências negativas e 3 “Sua vez” (vide ANEXO 4);
- 1 tabuleiro dobrável de papelão: para proporcionar maior grau de identificação aos jogadores, o tabuleiro terá o desenho do mapa do Timor Leste e contém elementos da fauna e flora do país por toda a extensão geográfica deste (vide ANEXO 5);
- 1 manual de instruções em português (brasileiro) e inglês (vide ANEXO 6);

O jogo terá como cenário a capital do Timor Leste, Dili, e contará com um tabuleiro, um dado numérico e um pequeno baralho de cartas, conforme explicado anteriormente. A trajetória a ser percorrida é composta de diversas casas (marcações simétricas que se repetem no tabuleiro) que terão as cores cinza e amarelo, sendo 10 de cada, distribuídas alternadamente. Ao cair em uma casa amarela o jogador deve tirar uma carta do baralho e seguir suas instruções. Para que seja compreendido por todos os participantes, o jogo será apresentado em duas línguas, português do Brasil e inglês americano, sendo possível ainda a inclusão ou substituição desta última língua por traduções para o tétum.

3.2.2. Desenvolvimento

Os participantes escolhem seus peões e colocam todos eles na parte inicial do jogo, denominada “início”. Todos os participantes lançam um dado e aquele que tirar o maior número começa o jogo, que deve ser seguido no sentido horário (da esquerda para direita). Na sua vez, o jogador deve lançar o dado e avançar conforme o número indicado. Ao lançar os dados e avançar no tabuleiro, o participante deve retirar uma carta do baralho com alguma consequência, caso caia numa casa amarela - ou então não deverá fazer nada, caso caia em uma casa neutra de cor cinza. As cartas conterão mensagens positivas ou negativas

relacionadas aos hábitos de higiene: as positivas referem-se às atividades feitas corretamente e fazem com que o participante avance (ou receba algum tipo de vantagem); e as negativas referem-se à desleixos e formas erradas de realizar tal hábito, fazendo com que o jogador receba uma penalidade. Vence o jogo o participante que chegar primeiro à outra ponta do tabuleiro, denominada “chegada”.

3.2.3. As cartas

As cartas positivas possuem um sinal positivo na cor azul e as negativas, um sinal negativo em vermelho. As cartas “Sua vez” serão na cor amarela e incentivarão as crianças a pensar em novos hábitos de higiene que ainda não foram citados no jogo.

Positivas

- “Parabéns! Você lavou os alimentos direitinho e agora pode aproveitar todas as vitaminas que eles possuem! Avance duas casas!”;
- “Muito bom! Você ajudou a sua mãe a lavar os legumes para o almoço! Jogue o dado mais uma vez!”;
- “Ótimo! Você e seus amigos lavaram todas as frutas do lanche e agora podem brincar à vontade! Avance uma casa!”.
- “Legal! Você limpou seu quintal e ajudou a Higia a se livrar do Sr. Sujeira! Avance três casas!”
- “Você ensinou seus amigos a jogar lixo no lixo! Que bacana! Avance uma casa e escolha um amigo para avançar também!”
- “Você escovou os dentes depois do almoço! É isso mesmo! Jogue o dado mais uma vez!”
- "Muito bom! Você lavou as mãos antes de se alimentar! Avance duas casas!"
- “Legal! Você acordou e já foi direto tomar banho! Parabéns! Avance três casas!”
- “Muito bom! Você tomou banho antes de ir dormir! Avance três casas!”
- “Você passou fio dental depois do almoço! Parabéns! Avance três casas!”

Negativas

- “Você não lavou suas frutas e o Sr. Sujeira apareceu! Volte duas casas para lavá-las corretamente”;

- “O Sr. Sujeira está na sua cozinha! Fique uma rodada sem jogar para tirá-lo de lá!”
- "Sua escova de dente está gasta e não pode ser mais utilizada. Fique uma rodada sem jogar!"
- “Que feio, você deixou lixo acumular no quintal e o Sr. Sujeira pode chegar a qualquer momento! Fique uma rodada sem jogar para limpar a bagunça.”;
- “Há lixo por todo o campo de futebol! Fique uma rodada sem jogar para ajudar na limpeza”;
- “Você foi ao banheiro e não lavou as mãos. Volte duas casas para lavá-las e impedir que o Sr. Sujeira grude nelas”;
- “Indo dormir sem tomar banho? Que feio! Fique uma rodada sem jogar para se lavar e voltar cheirosinho (a)”;
- “Estava brincando e esqueceu de lavar as mãos antes de comer, né? Volte uma casa para ir ao banheiro e deixar suas mãos bem limpas. Assim o Sr. Sujeira não vai te pegar!”;
- “Você esqueceu de cortar as unhas! Volte duas casas e corte-as para que o Sr. Sujeira não entre debaixo delas”;
- “Andando descalço de novo?! Volte até o início para buscar um sapato antes que o Sr. Sujeira grude no seu pé”;

3.2.3. Observações

a) O jogo de tabuleiro poderá ter a dimensão 60 x 30 cm, podendo ser jogado com as 5 peças já descritas ou então em proporção real de 2 x 2 m (tamanho estimado, é necessário fazer testes para determinar a melhor ergonomia do produto), onde as próprias crianças agirão como os peões do jogo. O objetivo da opção em tamanho real é fazer com que elas possam vivenciar a experiência do jogo, não ficando limitadas às cartas e ao dado apenas.

b) Em ambos os jogos é necessário atentar-se para a gramatura dos papéis e ao acabamento escolhidos pois, se mal planejadas, as cartas e o tabuleiro podem se rasgar - ou danificar - facilmente, ainda mais sendo manuseados por crianças. Sugerimos o uso de Triplex (papel cartonado branco dos dois lados, sendo um lado com brilho): ideal para embalagens com impressão coloridas dos dois lados (sendo um lado brilhante e outro fosco), com gramatura em torno de 230 a 410g/m².

4. Análise crítica do experimento realizado

Desde o briefing do projeto sabíamos que não seria fácil criar uma campanha transmidiática para um país pouco conhecido por nós. Uma das principais dificuldades foi entender os elementos culturais do Timor, tão diferentes dos nossos, e com base neles criar diversos suportes que conversassem entre si. Fizemos todo o planejamento e prototipagem com o auxílio de buscas na internet, jornais, revistas locais e de informações transmitidas pelas professoras Lorena Tárzia e Geane Alzamorra, fontes que algumas vezes não conseguiam responder todas as questões levantadas inicialmente.

Aprendemos como é complicado criar um conteúdo e apresentá-lo em diversas plataformas conectadas que, ao mesmo tempo, fizessem sentido sozinhas. Além disso, tivemos que entender sobre cada suporte para respeitar suas particularidades comunicacionais e não criar um conteúdo que somente fosse replicado diversas vezes.

Particularmente na criação dos jogos, tivemos que pesquisar bastante sobre o que seria interessante para as crianças de forma a despertar o seu interesse sem que o jogo se tornasse uma atividade maçante. Planejamos uma proposta que seja divertida para faixas etárias de até 6 anos e que possa ser aproveitada pelos professores em suas aulas, criando um ciclo de retroalimentação do conteúdo.

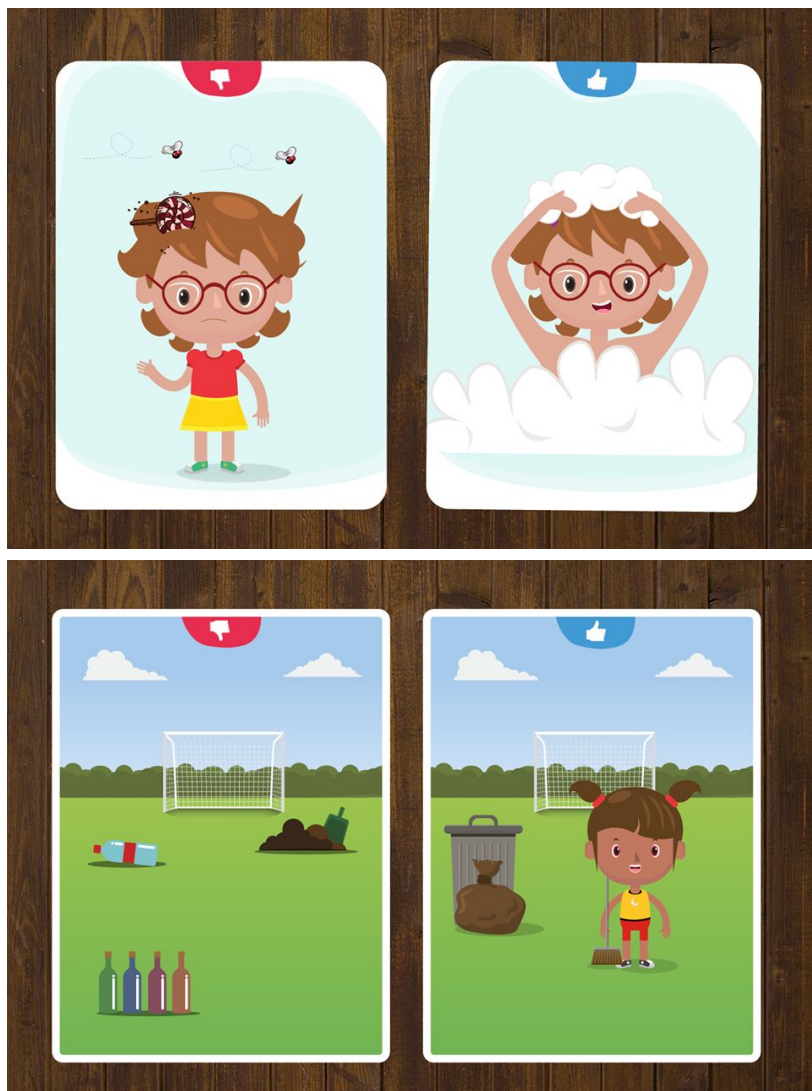
5. Referências Bibliográficas

FECHINE, Ivana. Transmídiação e cultura participativa: pensando as práticas textuais de agenciamento dos fãs de telenovelas brasileiras. In. Revista **Contracampo**, vol. 3, n. 1, dez-mar, 2014 - p.5-22.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad.: Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2008 (p.25 - 51)

JENKINS, Henry. **Piratas de textos** - fans, cultura participativa y televisión. Madrid: Paidós Comunicación, 2010 (p.21-67)

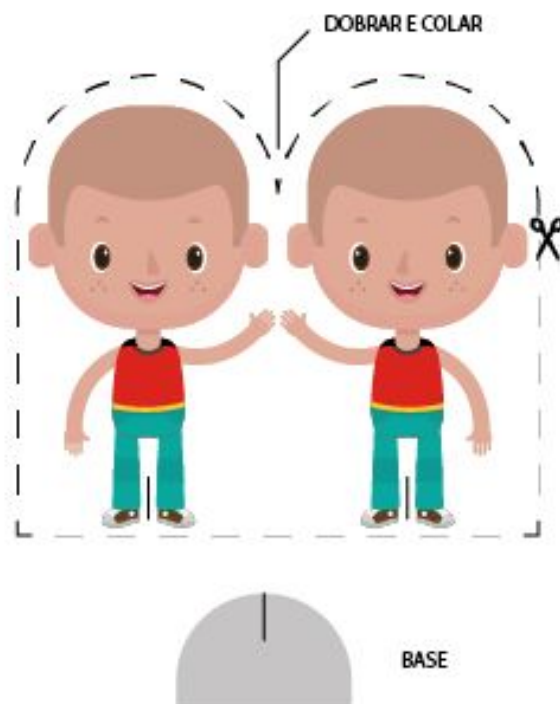
6. Anexos



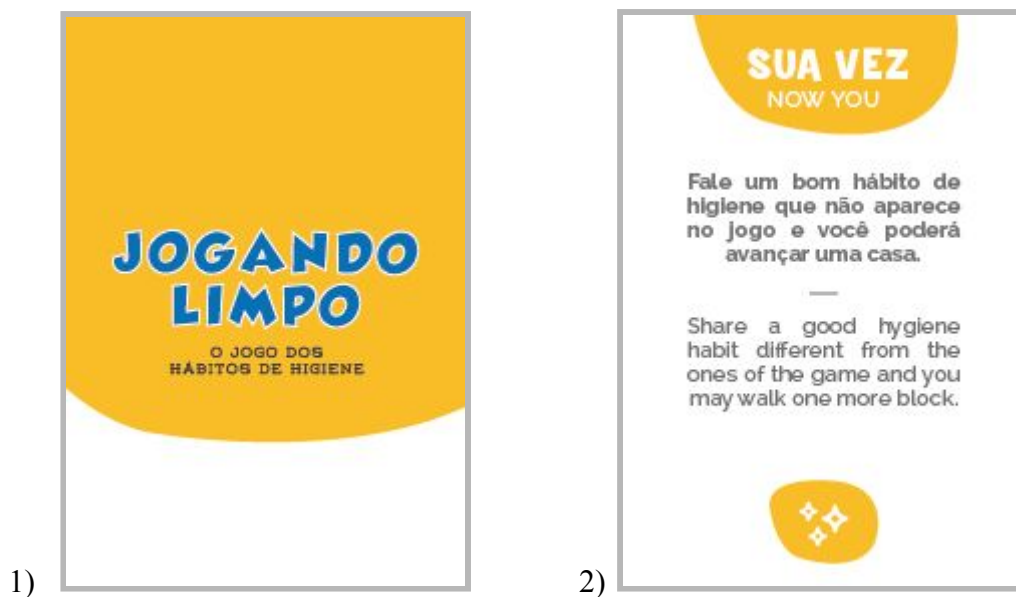
ANEXO 1 - Layout das cartas do jogo da memória



ANEXO 2 - Exemplos de expressões faciais e corporais para representação de mau hálito e dor de barriga no jogo da memória



ANEXO 3 - Exemplo de peão do jogo de tabuleiro “Jogando limpo” (visão planificada).





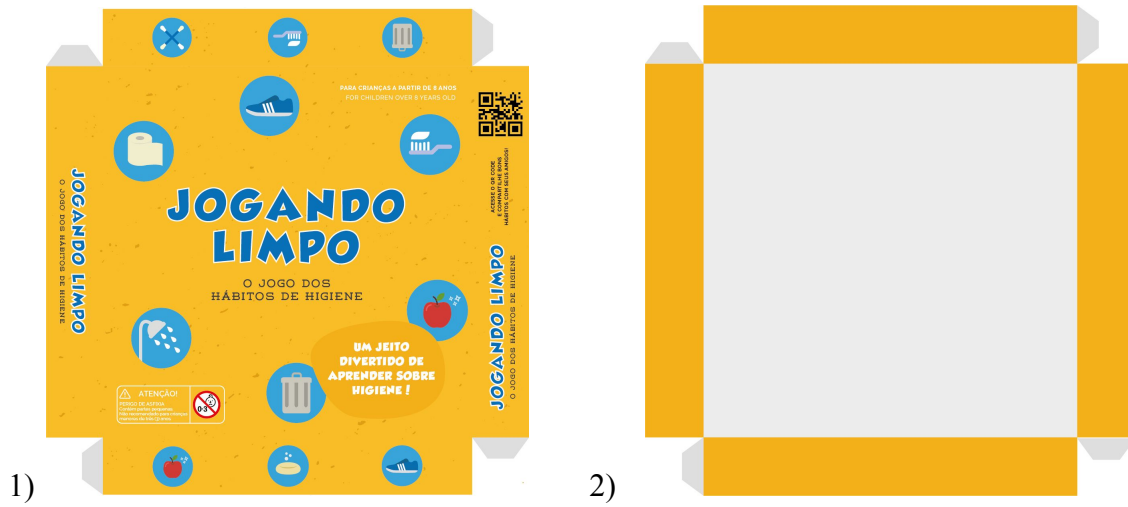
ANEXO 4 - Layout para cartas do jogo “Jogando limpo”: 1) Verso comum a todas as cartas; 2) Carta coringa; 3) Carta de ação positiva; 4) Carta de ação negativa.



ANEXO 5 - Proposta de layout para tabuleiro “Jogando limpo”



ANEXO 6 - Manual de regras “Jogando limpo”



ANEXO 7 - Layout para embalagem do jogo “Jogando limpo” (visão planificada). 1) Tampa da embalagem 2) Base da embalagem



ANEXO 8 - Layout para embalagem do jogo de memória