Komunix-Com: Game de Ação e Representação Criado como Cenário Imersivo para Aprendizagens da Disciplina Comunicação Comunitária[1]

Viviane Menna BARRETO[2]
Luis Carlos SHIKAMA[3]
Jerry Adriane S. dos SANTOS[4]
Victor Hugo Almeida SILVA[5]

Faculdade Estácio FAP, Belém, Pará

Resumo

Os princípios da gamificação nortearam a criação desse cenário imersivo capaz de propiciar processos de aprendizagens para os conteúdos de Comunicação Comunitária. Relacionamos elementos e técnicas de design de jogos aos objetivos da disciplina: relação entre comunidade e comunicação; formas de comunicação comunitária; processos de transformação social e reflexão sobre a importância da democratização da comunicação. O resultado foi a criação de um game de ação e representação, que acontece em múltiplas plataformas. Uma jornada épica ambientada num mundo ficcional onde uma sociedade dominada por um governo tirano disputa o controle hegemônico dos discursos com comunidades fundadas por grupos de resistência. O game inspirado em RPG[6] e no filme Divergente (2014) estimula o aprendizado criando missões e desafios e atribuindo diferentes competências em ações no mundo real e virtual.

Palavras-chave: gamificação; educação; comunicação comunitária; RPG.

---

[1] Trabalho apresentado no GP Games do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestre em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, e-mail: vivimenna2@gmail.com .

[3] Graduado em Publicidade e Propaganda pela Estácio FAP, e-mail: shikamacarlos@gmail.com

[4] Graduado em Matemática pela UFPA, e-mail: jerrysantosd10@yahoo.com.br

[5] Graduado em Publicidade e Propaganda pela Estácio FAP, e-mail: victoralmeida.o@hotmail.com

[6] Role-Playing Game ou Jogo de Interpretação de Papéis. É um game narrativo analógico que usa elementos descritivos e teatrais para envolver os avatares dos jogadores em situações de fantasia compartilhada.

Introdução

Esta pesquisa reúne elementos capazes de auxiliar na criação de um jogo que estimule o aprendizado da disciplina Comunicação Comunitária, ministrada no curso de Jornalismo e Publicidade e Propaganda, de forma a engajar os discentes em experiências de comunicação para mobilização social. *Komunix-Com* é um jogo de ação que acontece em múltiplas plataformas, *offline* e *online*. Nele os jogadores-alunos embarcam em uma jornada épica e recebem quinze missões e dez desafios que devem ser resolvidos durante o semestre. Essa aventura ocorrerá, com o propósito de proporcionar ações simuladas, com diferentes níveis de dificuldade e que tem por objetivo final criar um plano de comunicação capaz de restaurar as verdades e libertar os habitantes da ignorância e tirania de seus governantes.

Para criar um cenário imersivo capaz de receber o conteúdo da disciplina iniciamos uma pesquisa exploratória em parceria com alunos egressos do curso interessados em games e RPG selecionados pela rede social Facebook. A ideia inicial foi simular um ambiente em que os conteúdos da disciplina pudessem se transformar em vivências simuladas que intervissem em lutas sociais, por meio de guerras de narrativas, ativismo midiáticos e estratégias de marketing de guerrilha. Nossa hipótese é que tratar esse tema de forma lúdica possibilitará que os alunos-jogadores rompam preconceitos contra militantes, ativistas, lutas sociais e percebam esses temas de forma mais libertária.

Buscando utilizar ferramentas da gamificação aplicadas a educação iremos combinar as características narrativas de um jogo com referências da realidade política e social brasileira, recorrendo algumas vezes ao mundo real como cenário de um teatro invisível, realizando performances, intervenções na faculdade e na cidade, estimulando a criação de mídias alternativas online e off-line, como espaço de debates e posicionamento e também como uma experiência interativa capaz de provocar entre os espectadores/jogadores a possibilidade de projetar os lances futuros do game. Segundo Bunchball (2010 apud COSTA E MARCHIORI 2016, p.1) a gamificação pode ser

entendida comumente como a utilização de elementos de design de jogos em contextos que não são de jogos (DETERDING, 2011), a gamificação pode ser definida de forma mais consistente como sendo uma estratégia apoiada na aplicação de elementos de jogos para atividades non-game que é utilizada para influenciar e causar mudanças no comportamento de indivíduos e grupos.

Utilizar estratégias de game para o meio educacional pode render bons resultados uma vez que associamos ao aprendizado a ludicidade, em formatos que podem ser surpreendentes pela criatividade. Em 1938 Johan Huizinga trazia à tona em sua obra Homo Ludens a importância fundamental do fator lúdico para a civilização. Segundo o autor,

> o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.

A ideia de o jogo acontecer no mundo real e virtual remete a necessidade de se pensar além de uma comunicação digital, uma comunicação que rompa os chamados ‘filtros bolha’ - aquelas estruturas que filtram a informação digital -, de acordo com nosso comportamento de usuários restringindo nossa interação, experiências e descobertas na rede. Ao pensar em mídias alternativas analógicas criamos outras possibilidades de fazer comunicação de modo a empoderar também as comunidades que não vivem plenamente a inclusão digital, algo muito comum em nossa região amazônica. Com o game iremos preparar o aluno para na fase final da disciplina, que se refere aos trabalhos em comunidades reais.

A versão 2017-2 será um *playtest* onde vamos testar regras, mecânicas, interações, histórico e design. Em 2018 ampliaremos as plataformas do game utilizando filmes, animação e finalizando em um aplicativo com parceria do curso de Redes e Sistemas de nossa IES. Este projeto está sendo desenvolvido pela professora da Estácio FAP Vivianne Menna de forma colaborativa com artistas, estudantes e egressos do curso de Publicidade por meio de *chats* e documentos de texto compartilhados. A ideia é estimular ainda mais participações, entre os quais: dos próprios alunos do curso e da

faculdade - principalmente aqueles que também são jogadores de RPG -, que podem atuar como atores, co-desenvolvedores e designers, refletindo sobre as diretrizes do game, criando as campanhas internas das facções e etc. Chamaremos também, para participar de pesquisas focais, militantes do movimento social e por meio de fóruns digitais, professores de outras unidades das IES Estácio do Brasil que ministram essa disciplina de forma a que todos possam colaborar para o aperfeiçoamento dos desafios e análise dos resultados. Além disso, durante a realização do jogo pretendemos aplicar uma pesquisa ação-educacional interagindo de maneira colaborativa na busca de solução para os problemas detectados.

A ideia é que essa narrativa seja construída de forma transmidiática segundo Jenkins (2008 apud REZENDE, 2013, p.10), tentaremos construir "uma narrativa que se complementa ao utilizar uma série de plataformas diferentes, possibilitando ao público uma interação, de fato, com aquilo que é produzido, permitindo a ele, inclusive, participar ativamente da criação daquilo que está consumindo." Isso já acontece na realidade com os jovens estudantes, sendo que essa tendência pode ser ainda mais potencializada para provocar uma maior interação entre o espectador, jogador e o conteúdo apresentado. Desta forma, substituiremos métodos de ensino pela criação de cenários de aprendizagem como discorre Meira e Pinheiro (2013, p.3)

> Em nossa opinião, um dos grandes obstáculos à inovação na escola está na preocupação excessiva com os métodos de ensino e a pouca ênfase concedida à criação de cenários de aprendizagem. A estruturação dos currículos como listas de conteúdos apenas, as práticas de ensino fortemente monológicas e centradas no professor, o desbalanceamento dos desafios apresentados aos alunos, a ausência de espaços para a ludicidade, a curiosidade e a colaboração, produzem um cenário menos que propício à emergência do novo.

Conforme pode ser lido adiante o projeto parte da convicção que temos que ir em busca de fatos e formas inovadoras de docência, mais lúdicas e divertidas. Como Meira e Pinheiro(2013,p.3) explica ,

> Nos estudos psicanalíticos de Winnicott [1975] e na filosofia de Huizinga [1980] já se destacam o importante papel da brincadeira e do jogo para a formação do sujeito, e do prazer como motor de engajamento em cenários de aprendizagem.

Assim somado ludicidade a uma construção colaborativa e desafiadora poderemos obter melhores resultados, pois invés de pensar nos conteúdos apenas como listas que devam ser transmitidas, pensaremos em cenários de aprendizagem, conforme conclui no mesmo artigo Meira e Pinheiro (2013, p.3)

> A estruturação dos currículos como listas de conteúdos apenas, as práticas de ensino fortemente monológicas e centradas no professor, o desbalanceamento dos desafios apresentados aos alunos, a ausência de espaços para a ludicidade, a curiosidade e a colaboração, produzem um cenário menos que propício à emergência do novo.

A organização do artigo segue após essa apresentação falando sobre o roteiro, os personagens, a metodologia de funcionamento do game, formas de pontuação, diálogo entre conteúdo da disciplina, missões e desafios. O diálogo teórico norteou as descobertas responsáveis pela construção do game e aparecem ao longo de todo texto.

Materiais e métodos

Inicialmente procuramos criar a estória com base na ementa e objetivos da disciplina Comunicação Comunitária, buscando por meio da temática do game representar as lutas pelo poder e formas de mobilização social. Construímos como espaço de ambientação do game um planeta, denominado *ZonBabel*, onde buscamos tornar perceptível as diferenças entre comunidade e a sociedade; mídia hegemônica e mídias alternativas e compreender a importância da comunicação popular e comunitária na transformação social. Segundo Quirino (2010, p.3) “antes de se iniciar o jogo RPG, é necessário que o professor (que na sala de aula será o Mestre - mediador) dê uma prévia dos assuntos a serem abordados durante a sessão. ” E é isso que faremos a seguir. Antes de relacionarmos o ambiente imersivo e os conteúdos, apresentaremos o roteiro do game, os personagens principais e as formas de pontuação.

A estória do game Komunix-Com acontece em um pequeno planeta ficcional denominado ZonBabel que sofre com as atitudes de um governador tirano, até a chegada dos heróis libertadores que com muito esforços utilizarão da comunicação para amplificar as lutas dos movimentos de resistência. O planeta é dividido por uma grande muralha, uma barreira não só física, mas social. De um lado na Sociedade existem pontes, viadutos, torres e altos prédios; de outro, floresta, rios, florestas e as

comunidades tribais. A população do planeta se divide em dois grupos. Grande parte da população que mora na sociedade vive controlada como zumbis que gastam o seu tempo em extenuantes rotinas de trabalho ou recebendo doses diárias de transmissão eletromagnética. Segundo as propagandas do governo estes são os "cidadãos do bem". Os poucos que resistiram e escaparam de se transformar em zumbis fugiram o mais longe possível do concreto e das luzes da cidade, formando as comunidades, que para melhor se organizar se dividiram em grupos que depois deram origem a cinco facções.

De cada lado do muro um conjunto de personagens

Os personagens se dividem entre habitantes da Sociedade, aqueles que procuram manter o status quo do planeta: o Tirano RemetClone, a *Repressão*, a mídia Obolg, os zumbis e as VideoCriaturas. E os habitantes das comunidades, que representam os movimentos sociais do planeta e fazem a resistência aos projetos tirânicos de RemetClone. Eles vivem divididos em cinco Facções (Erudição, Audácia, Franqueza, Amizade e Abnegação) e são orientados respectivamente por cinco entidades – os Avatares da Comunicação Libertária. A seguir apresentaremos melhor cada um deles.

RemetClone é o tirano que tomou o poder graças ao seu exército maligno e corrupto. Ele criou um império de controle, manipulação e opressão, tornando-se o pior pesadelo de todos que ali habitam. Sua popularidade deve-se ao fato de todas as habitações na Sociedade terem no mínimo um aparelho receptor-decodificador e antenas parabólicas doadas durante seu governo. *Obolg* é a mídia local, conhecida como "*a voz que nunca se cala*". Efetiva a dominação por meio de ondas eletromagnéticas, micro-ondas, cabo ou satélites comandados por um computador central, onde uma inteligência artificial serve às ordens de RemetClone. Entre os efeitos colaterais das transmissões de *Obolg* observa-se leve inibição do sistema nervoso central, que conduz a uma ação sedativa, relaxante muscular e inebriante por cerca de 30 a 60 minutos após iniciar as transmissões. Os efeitos prolongam-se durante um período de 12 horas, tempo suficiente para os operários voltarem no dia seguinte pacificamente ao trabalho.

As *VideoCriaturas* ampliam o alcance de *Obolg*. São seres híbridos, metade gente e metade máquina que possuem um monitor de TV colado na cabeça, o que

possibilita o controle de quase toda população duplicando os sinais e fazendo que as mensagens ampliem seu alcance.

A *Repressão* foi criada após um evento cataclísmico, um desiquilíbrio ambiental decorrente de uma série de atos terríveis promovido por *RemetClone* em busca de mais riquezas e poder. Desde então a sombra da *Repressão* espalhou-se pelo mundo e tornou *ZonBabel* um mundo cinza e apático, com grande parte dos seus habitantes dominados pela exposição a esta energia. A *Repressão* é um agente controlador. A *Repressão e a Comunicação Libertária* são frutos do mesmo evento cataclísmico. A primeira atrapalha os jogadores-alunos e a segunda traz facilidades para execução dos desafios.

Zumbis vem surgindo por conta da radiação das ondas eletromagnéticas e a contínua exposição aos efeitos repressivos. A população está se transformando em seres teleguiados, sem senso crítico ou integridade (com exceção de mulheres gravidas e lactantes que parecem imunes a esta contaminação).

Os alunos-jogadores integram a população que vive nas Comunidades

Eles se dividem em cinco facções. Neste momento o game dialoga com o cinema, especificamente com o filme *Divergente* (2014) e divide a comunidade acadêmica de jogadores em cinco grupos denominados facções, cada qual representa uma qualidade humana: honestidade (Facção Franqueza), generosidade (Facção Amizade), coragem (Facção Audácia), inteligência (Facção Erudição) e altruísmo (Facção Abnegação). Cada fação desenvolverá uma área de interesse na comunicação. Audácia será especialista em provocar pressão social e marketing de guerrilha. Franqueza fará mídialivrismo. Erudição irá trabalhar com apuração de dados e estatística. Amizade irá tratar da aproximação com movimentos sociais e Abnegação cuidará da governança e gestão. Os alunos irão escolher suas facções e consequentemente sua área de maior interesse.

Os *Avatares* das facções serão comunicadores convidados atuantes no mercado, integrarão o jogo de forma presencial e a distância. O Avatar Igualitus guiará a facção Amizade; Avatar Fracternitus guiará a facção Abnegação; Avatar Liberticus guiará a facção Audácia; Avatar Veridicus guiará a facção Franqueza; Avatar Céticus guiará a facção Erudição.

Metodologia do Game

Todo conteúdo da disciplina Comunicação Comunitária será ministrado dentro deste jogo. Não teremos equipes. Os alunos estarão divididos em cinco facções conforme suas preferências. Cada facção possuíra um perfil nas redes sociais (Instagram e Facebook), onde os alunos e mestres do jogo deverão interagir criando contra narrativas. Não teremos aulas, mas missões. A quantidade de aulas e horas da disciplina equivale ao tempo de desenvolvimento e escala de aventuras do jogo. As missões são importantes para as facções pois lhes dão experiência e conhecimento para poder superar os *Desafios*. Assim como as aulas darão o suporte para poder entender o conteúdo seguinte. Não teremos trabalhos, mas desafios a serem realizados. Os desafios são essenciais para prepararem os jogadores para o *Desafio Épico*: que ocorrerá no mundo real nos últimos meses do projeto (outubro e novembro de 2017). Missões, desafios e o Desafio Épico serão medidas avaliativas e exigem o envolvimento dos jogadores. Será através destes recursos e da integração de mídias que a experiência do game será gerada, estes são os nossos artifícios de desenvolvimento, portanto, participando deles o aluno estará interagindo com o desenvolvimento da estória e do game.

Durante o 1º e 2º nível do jogo (que ocorrem nos dois primeiros meses do game) os desafios serão cumpridos pelas facções separadamente. No 3º nível as facções percebem que sozinhas não conseguirão completar muitos dos seus desafios. Então deverão se unir para realizar as ações práticas de forma integrada. Todo desafio terá um retorno informacional publicado nas postagens de *RemetClone* e *Obolg* e no *Liderboard* que divulgara a todos jogadores-alunos o ranking. Por meio de fóruns iremos obter o *feedback* dos alunos-jogadores para servir de análise e registro para as edições futuras.

Uma narrativa transmidiática. .

Para que o projeto seja uma narrativa transmidiática, tal qual a proposição de Jenkins (2008 apud REZENDE, 2013, p.3) a narrativa do game deverá ter algumas características:

I- Precisaremos fazer uma história prévia da narrativa, ou seja, fazer com que a vida dos personagens já tenha seus perfis conhecidos no momento em que a história começar a ser contada. II- Precisamos criar um mapa do mundo retratado, que esteja presente em várias plataformas deixando claro o universo em que se encaixam os jovens participantes. Há também, o ponto de vista de outros personagens participantes da ação, uma vez que as plataformas utilizadas permitem a participação de outros membros que se encontram em meio às histórias contadas. III- Precisamos estimular à interação dos usuários/fãs do game para seu desenvolvimento, já que falamos de plataformas que privilegiam esse tipo de contato.

Para fazer uma história prévia desta narrativa disponibilizaremos um manual com todas as informações do game em um site de compartilhamento de publicações digitais linkado a todas as Fanpages das facções. Além disso, faremos a projeção dos sete minutos iniciais do filme Divergente (2014) onde as facções serão apresentadas. Encerrando a projeção do filme, os alunos farão sua escolha e receberão um cartão com a imagem correspondente, link da sua facção e da revista digital sobre o game.

Iremos criar um mapa do planeta *ZonBabel* para que os jogadores-alunos entendam onde as ações acontecem e posteriormente disponibilizaremos um mapa de espaços reais em Belém onde podem acontecer intervenções e cenas teatro invisível. Faremos também ilustrações para melhor visualização dos personagens e do roteiro, que serão transformados em banners, exposições e também divulgadas de forma digital. Além disso, iremos “perder” pela faculdade dvds com todo conteúdo do game.

Para que ocorra a interação dos usuários estimularemos os alunos-jogadores a participar do games caracterizados com a cor da facção; a postar na fanpage da facção depoimentos sobre os motivos da sua escolha; bem como serão estimulados a se posicionar criticamente sobre fatos do cotidiano a partir dos pontos de vista característicos das facções as quais pertencem. Integrar o uso das redes sociais é uma forma de potencializar o alcance do jogo uma vez que jovens vivem envolvidos pela rede. Segundo dados levantados por Zotti e Bueno (2013, p.351-352)

> A América Latina é a região mais envolvida em redes sociais se comparada ao restante do mundo [4]. Ao todo, são quase 130 milhões de usuários únicos com idade superior a 15 anos, que consomem em média 7,5 horas por mês de informações das redes sociais. Para se ter uma ideia na América Latina usuários

> da internet ficam em média 25% do tempo total de acesso consumindo redes sociais. Isso quer dizer que 1 em cada 4 minutos de acesso a internet é dedicado ao consumo de redes sociais [5].

Finalmente criaremos oficinas de materiais didáticos específicos e manuais de midialivrismo, marketing de guerrilha, de construção de VideoCriaturas, oficinas dirigidas para as especificidades das diversas facções.

Pontuação do Game: pontos extras, benefícios especiais e Power ups.

A nota da avaliação deverá ser transformada em pontuação do game. Iremos substituir todas notas da avaliação acadêmica por pontos de experiência (EXP). A nota dez equivale a 2000 EXP. Sendo que na etapa 1 do game a prova vale 1600 pontos e os desafios totalizam 400 EXP. e na etapa 2 a prova vale 1000 pontos e soma dos desafios 1000 EXP totalizando o equivalente a nota dez. Partimos da hipótese que a disputa pela melhor pontuação no game estimula o engajamento, então divulgaremos três Liderboards com ranking dos participantes. Os procedimentos usados para bonificação dos jogadores-alunos serão: pontos por desafio; pontos extras; power up e o power up especial. Após apresentar o modelo de pontuação apresentaremos os desafios.

Pontos extras por ações surpreendentes:

Os desafios apresentados a seguir foram inspirados especialmente nos vídeos assistidos sobre gamificação da educação e reinvenção da escola de autoria de Meira (2012, 2013, 2014, 2015). Além dos pontos obtidos por desafio realizado, os alunos podem ganhar pontos extras. *I-Ponto de Força:* por missão "*impossível*", quando o jogador-aluno se esforça o suficiente ou obtêm algum tipo de recurso estimável e que ninguém achou que fosse possível adquirir. *II-Ponto de Inteligência:* por pesquisa bem-feita e referenciada. Os desafios exigirão do estudante reforço de conteúdo e aqueles que conseguirem trazer um material de qualidade e utilizável ganha pontos. III-Ponto de Ideia Maluca: criatividade e expertise. *IV-Ponto Eloquência:* por eficácia na apresentação e oratória. *V-Ponto de Alcance:* por eficácia nas redes e mídia quando o

jogador divulga efetivamente as conquistas do seu grupo ou atividades programadas. Todas essas pontuações valem para a geração de nota ou registro avaliativo dos alunos.

Benefícios especiais e Power up

Além de pontos teremos benefícios especiais que possibilitam a conquista dos Power ups que são obtidos quando ocorre a soma de 6 *Benefícios Especiais*. Os jogadores-alunos podem utilizar o Power up a qualquer momento. São eles: I- *Power up* abono de falta; II-*Power up* direito a atrasar a entrega do desafio; III-*Power up* direito a sair 40m mais cedo da sala mesmo em dia de apresentação; IV-*Power up* acesso a texto referência durante AV1;V-*Power up* direito de negar o efeito do dado de vantagem ou desvantagem. Entre as ações que possibilitam ao jogador conquistar Benefícios Especiais estão: resenhas de capítulos de livro; confecção de artigo e papers; aceito em congresso; ações de ativismo lúdico midiático na vida real; Conquista de patrocínio para a ação com ONGs; organização de palestras, oficinas ou workshops; Organização de feira de ONGs; paródias ou trilhas com conteúdo das missões; participação ativa no jogo (o time que usa de forma mais frequente as cores da facção, adereços; ensaia grito de guerra; colabora na criação do jogo ou faz apresentações performáticas); Superação da equipe onde 90% dos integrantes devem tirar nota máxima.

Dados das vantagens e desvantagens

A qualquer momento, a sombra da repressão ou força da resistência pode modificar a cena de lutas pelo poder que estão sendo travadas dentro do planeta. A todo o momento informações ou situações ocorrem a modo de auxiliar os jogadores-alunos no cumprimento dos seus desafios, porém, tais situações são de uma invariável gigantesca, podendo a informação trazida por um infiltrado no 'Lado de Lá do Muro' trazer algo excelente ou nada mais que uma armadilha. Por esse motivo, quando anunciado que o grupo recebeu Informações Privilegiadas ou um Atenuante Situacional é necessário rolar o *Dado do Destino* e descobrir de que forma isso afetará seu Desafio, seja de forma positiva ou negativa.

O Dado possui dois símbolos e seis faces, três para cada emblema. Esses símbolos representam Vantagem (+) e o Desvantagem (-). Após um dos representantes do grupo rolar o dado quando solicitado, o resultado implica na observação da lista de possíveis aplicações. Fica a cargo do Mestre decidir no momento qual bonificação ou penalização é aplicada de acordo com o resultado.

Resultados: um game onde Missões e Desafios dialogam com a disciplina.

Inicialmente precisamos esclarecer que consideramos o campo da disciplina comunicação comunitária de forma mais ampla como Brandão (2012, p.31) define: comunicação pública entendida como um "processo de comunicação que se instaura na esfera pública entre o estado, o governo e a sociedade e que se propõe a ser um espaço privilegiado de negociação entre os interesses das diversas instâncias de poder constitutivas da vida pública do país". Desta forma, procuramos criar um diálogo entre o conteúdo da disciplina e os desafios do game de forma que houvesse uma fusão entre o conhecimento e a ludicidade e o game gerasse espaço para se criar ambientes que propiciem o aprendizado. Além disso pensamos nos desafios de acordo com as cinco áreas diferentes do conhecimento e das atividades profissionais capazes de serem desenvolvidas em Comunicação Pública, que são segundo Brandão (2012, p.3): comunicação organizacional, comunicação científica, comunicação governamental, comunicação política e comunicação com a sociedade civil organizada.

Novamente reiteramos que os desafios apresentados a seguir também foram inspirados nas pesquisas especialmente nos vídeos assistidos sobre gamificação da educação e reinvenção da escola de autoria de Meira (2012, 2013, 2014, 2015)

Considerando-se o primeiro objetivo geral da disciplina Comunicação Comunitária: *Compreender a relação entre a comunidade e a comunicação* criamos dois problemas e desafios. Um problema relativo à manipulação no noticiário da imprensa hegemônica e outro sobre ação governamental injusta. Os desafios propostos incluíam criar contra narrativas na mídia livre e planejar formas de pressão direta; pressão indireta; sabotagem e boicote.

Problema I: RemetClone encomenda a Obolg matérias falando que habitantes das comunidades são criminosos bárbaros, ignorantes. Desafio: criar contra narrativa nas redes desconstruindo essas matérias. Problema II: *RemetClone* cria super pílula que supre as necessidades nutricionais dos trabalhadores e cria campanha propondo substituir a ingestão de pílulas pelo horário de almoço. Desafio: criar campanha com pressão direta (facção Amizade), pressão indireta (facção Franqueza e Abnegação), boicote (facção Erudição) e sabotagem (facção Audácia) para resistir a essa ideia.

O segundo objetivo geral da Comunicação Comunitária é possibilitar que o estudante conheça as formas de comunicação comunitária, popular e alternativa e entenda de que maneira ocorre a transformação da sociedade. Partindo da realidade do jogo foram elaborados os seguintes exemplos de desafios: Problema III: Ainda sobre pronunciamento de *RemetClone* para criar adesão ao uso da super pílula de alimentação. Desafio: criar notícias sobre direitos trabalhistas em oposição ao discurso do tirano; Problema IV - *RemetClone* cria campanha para o povo da sociedade denunciar os infiltrados que pretendem fugir para as comunidades. Desafio: alunos devem criar no Facebook narrativas que contem de forma heroica quem são os infiltrados; Problema V - Facção Audácia precisa prestar conta de suas conquistas ou convocar voluntários. Desafio - alunos devem criar relatório falando das conquistas da Audácia; Problema VI - Facção Erudição precisa lançar para todas comunidades o guia de comunicação libertária. Desafio - alunos devem criar esse guia ou informativo.

O terceiro objetivo geral da disciplina propõe refletir sobre a democratização dos meios de comunicação, as relações de poder na mídia, a mobilização social e a participação comunitária. Criamos o Problema VII- *Obolg* mandou destruir todas as rádios e TVs piratas do planeta *ZonBabel.* Desafio - alunos devem fazer texto sobre regras para concessão de rádio e TV comunitárias e construir manifesto em defesa da democratização dos meios de comunicação.

O grande objetivo específico da disciplina propõe desenvolver atividades de comunicação em conjunto com determinados segmentos da sociedade para se apropriar de métodos alternativos e contribuir com a participação e a mobilização social. Pensamos em criar dois desafios que envolverão parceiros reais: o Centro cultural Nossa Biblioteca e/ou a comunidade do território quilombola do Abacatal. Problema XIV –

RemetClone está ampliando seus instintos devastadores e decidiu exterminar o território quilombola do Abacatal. Desafio - alunos devem conhecer a realidade local e denunciar a invasão de seus territórios e medidas que podem ser tomadas. Problema XV- Vários zumbis teleguiados estão sendo recuperados por meio das atividades de leitura desenvolvidas no Espaço Cultural Nossa Biblioteca, no entanto por decreto *RemetClone* retirou todos os subsídios disponíveis para realização dos trabalhos da ONG. Desafio - alunos devem criar ações que divulguem a nossa biblioteca e possibilitem que ela consiga gerar recursos para sobreviver e salvar os zumbis da alienação .

Considerações finais

Este estudo gerou um projeto experimental de game que será testado e vivenciado pelos alunos de Comunicação Comunitária da faculdade Estácio FAP de Belém em 2017-2. A pesquisa possibilitou melhor compreensão de elementos, mecânica e dinâmica de jogo e orientou a arquitetura de funcionamento das narrativas, regras, rankings, cards, entre outros objetivos do design e experiência. No desenvolvimento do game traremos acontecimentos de comunicação como pronunciamentos polêmicos; denúncias que criminalizam sem provas; perseguições a rádios comunitárias; mobilizações de saúde e educação para problematizar o game e assim criar cenários de aprendizagem onde os desafios serão propostos com objetivo de estimular as habilidades esperadas para o profissional de comunicação pública, tais como, criar contra narrativas, planejar formas de pressão; pesquisar dados sobre direitos das comunidades beneficiarias; fazer relatórios de gestão; campanha de saúde e captação de voluntários além da criar informativos, guias e manuais. Sabemos que este trabalho servirá de guia para implementação do game e sua direção, mas a integração com os jogadores será decisiva nas configurações e escolhas finais.

Pensar em gamificar conteúdos possibilita compartilhar aprendizados, criar colaborativamente arranjos capazes de articular a narrativa da disciplina de forma a criar cenários de aprendizado onde os desafios apareçam contextualizados, os esforços sejam recompensados e o aprendizado se dê de forma mais divertida.

Referências

ALVES, Lynn. **Game over** – jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

Brandão, E. P. **Conceito de comunicação pública**. Comunicação Pública: Estado, Mercado, Sociedade e Interesse Público / Jorge Duarte, organizador. São Paulo: Atlas. 2012.

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patrícia Zeni. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia:** uma matriz de referência. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44-65, set. 2015/fev. 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2178-2075.v6i2p44-65>. Acesso em: 08 out. 2015

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2017.

MEIRA, Luciano; PINHEIRO M. Inovação na escola. Anais do XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, SBGAMES, Brasilia-DF, 2012. Disponível em: www.inovaeduca.com.br/images/opiniao/arquivos/inovacao_na_escola.pdf Acesso em: 11 Jul. 2017.

RESENDE, Vitor Lopes. **A narrativa transmidiática:** conceitos e pequenas dissonâncias. in 7 Simposio Nacional da Associação Brasileira de Cibercultura (Associação Brasileira de Pesquisadores de Cibercultura) 2013. Disponível em: <http://abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo_5_Entretenimento_Digital/25959arq05638141600.pdf>. Acesso em: 10 maio 2017.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar.** 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/90316>.

ZOTTI, Angela Iara; BUENO, Tânia Cristina D'agostini. Gamificação para o fortalecimento da cidadania: Florianópolis: Instituto de Governo Eletrônico, Inteligências e Sistemas – I3g, 2013. Color. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/instituto-i3g/gamificao-para-o-fortalecimento-da-cidadania-uma-anlise-do-swapp-mgov2>. Acesso em: 12 jun. 2017.

Filmes e vídeos

DIVERGENTE. Direção de Neil Burger. Estados Unidos da América: Summit Entertainment, 2014. (139 min.).

APRENDIZAGEM com Diálogo e Diversão: a gamificação da escola: Luciano Meira. [s.i.]: GEG Natal, 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8E4col8CGso . Acesso em: 11 mar. 2017.

A FALÊNCIA da aula e a reinvenção da escola : Luciano Meira. [s.i.]: Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gmZdjesmbto. Acesso em: 11 mar. 2017.

TÉCNOLOGIA na Educação: Luciano Meira. [s.i.]: Porvir Educação, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Qk-2RIX7CBo>. Acesso em: 11 mar. 2017.