

Um jogo sobre mobilidade e acessibilidade: a concepção de Acesso Restrito¹

Ingred Pereira SOUZA²

Natália Ferraz MENEZES³

Anna Cláudia Pinheiro GOMES⁴

Joana ZILLER⁵

Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG

RESUMO

Este artigo caracteriza e descreve o processo de produção de *Acesso Restrito*, um *newsgame* sobre acessibilidade e mobilidade no principal dos *campi* da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), o *campus* Pampulha. Com a finalidade de abordar um tema relevante e explorar um formato novo no jornalismo, no qual há uma maior interação do leitor com a notícia, produzimos um roteiro e uma fase jogável do *game*.

PALAVRAS-CHAVE: acessibilidade; comunicação; mobilidade; *newsgame*; roteiro.

1 INTRODUÇÃO

Acesso Restrito foi desenvolvido como Projeto Experimental de conclusão do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Nossa proposta foi criar o roteiro de um *newsgame*, formato jornalístico que visa informar o leitor-jogador por meio da interação virtual com a reportagem, que está disposta em formato de jogo.

O *game*⁶ coloca em questão a acessibilidade e a mobilidade do *campus* Pampulha da UFMG, propiciando ao jogador a experiência de transitar pelo local no papel de alunos, funcionários, professores e membros da comunidade externa e vivenciar as dificuldades encontradas estando a pé, de carro, de bicicleta, de ônibus, utilizando cadeira de rodas ou sem a capacidade de enxergar. Dessa forma, ele pode conhecer as principais defasagens estruturais do *campus* em relação à mobilidade e à acessibilidade e poderá se sensibilizar com a situação de quem passa por essas dificuldades. “Jogos simulam como as coisas

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade *Roteiro de Games*

² Aluna líder do grupo e Recém-graduada no Curso de Comunicação Social/Relações Públicas. E-mail: ps.ingred@gmail.com.

³ Recém-graduada no Curso de Comunicação Social/Jornalismo. E-mail: nataliaferrazm@gmail.com.

⁴ Recém-graduada no Curso de Comunicação Social/Jornalismo, email: annacpg@gmail.com.

⁵ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social. E-mail: joana.ziller@gmail.com.

⁶ Fase jogável disponível em <<http://projetoacessorrestrito.blogspot.com.br/>>

funcionam, construindo modelos com os quais as pessoas podem interagir” (BOGOST, FERRARI, SCHWEIZER, 2010, p. 6, tradução das autoras)⁷.

2 OBJETIVO

Planejar um *newsgame* destinado ao público interno da UFMG que abordasse questões relacionadas aos problemas de mobilidade e acessibilidade no *campus*. Apesar de o recorte geográfico delimitar para quem o jogo foi pensado, a forma em que foram construídas as fases e a limitação de movimentação permitem que ele seja jogado e compreendido mesmo por pessoas que não frequentam o local.

3 JUSTIFICATIVA

Enquanto estudantes de Comunicação Social, acreditamos que a pesquisa aprofundada sobre o tema, o processo de apuração, a realização de entrevistas, a elaboração dos textos, a reflexão sobre os públicos, o desenvolvimento das regras e a criação dos personagens e demais elementos que compõem o jogo justificam a produção do trabalho experimental.

O tema escolhido atende a alguns dos critérios de noticiabilidade propostos por Traquina (2005), como frequência e significância. Quanto maior a frequência de uma certa situação, mais pertinente ela se torna enquanto notícia. Já a significância diz da ordem da relevância do fato.

No *campus* Pampulha é possível perceber diversas dificuldades estruturais para comportar a comunidade universitária. Durante os dias úteis, nota-se congestionamento de carros e ônibus nos horários de pico, carência de vagas nos estacionamentos e dificuldade dos pedestres para atravessar as vias. Além desses problemas serem recorrentes e interferirem na rotina de quem transita pelo *campus*, percebe-se que a universidade apenas reflete uma situação generalizada de dificuldade no planejamento urbano das cidades.

A escolha do dispositivo jornalístico foi anterior à escolha do tema. Nos propusemos a trabalhar com um formato não convencional que possibilitasse ao leitor uma experiência diferenciada. Déda e Zagalo (2010) afirmam que os *newsgames* permitem criar um modelo de informação interativa que torna o jornalismo mais participativo, pois a notícia se torna o

⁷ “Games simulate how things work by constructing models that people can interact with” (BOGOST, FERRARI, SCHWEIZER, 2010, p. 6).

fio condutor da trama do jogo, exigindo uma postura mais ativa do leitor. Em *Acesso Restrito*, o leitor-jogador se informa na medida em que simula situações corriqueiras para quem frequenta a UFMG.

A construção de um roteiro e de uma fase jogável nos proporcionaria a experiência completa da produção de um *newsgame*, indo desde técnicas básicas do jornalismo até o processo de programação e implementação do jogo.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para realizar este projeto consideramos o *newsgame* um formato jornalístico próprio e que deve ser visto como independente. Ele é a notícia e não apenas um recurso para voltar a atenção dos leitores para um texto principal. Dessa forma, desenvolvemos um jogo que seria a própria reportagem.

O primeiro passo foi procurar bibliografia sobre *newsgames* e também exemplos práticos para que pudéssemos aprofundar nossos conhecimentos e familiarizar com o formato que seria trabalhado.

Depois, durante o *brainstorm*, decidimos que o tema abordado seria relacionado à UFMG. Optamos, então, por trabalhar a mobilidade e acessibilidade no *campus* por ser uma pauta relevante e atemporal, que possibilitaria um tempo maior de apuração e produção. A partir desse ponto, começamos a desenvolver uma proposta de *newsgame* focada nas soluções para os problemas de mobilidade. No entanto, lendo alguns documentos obtidos e conversando com fontes, constatamos que essa proposta seria inviável, considerando que as consequências das sobreposições das soluções que seriam apresentadas no *game* eram imprevisíveis. Reformulamos a proposta e chegamos a um jogo que teria como foco os problemas e as dificuldades enfrentadas por quem transita pelo *campus*.

No processo de apuração, obtivemos acesso a documentos elaborados pela Reitoria, entrevistamos pessoas que frequentam a UFMG por diferentes meios, entramos em contato com órgãos administrativos da Universidade e consultamos diversas produções acadêmicas a respeito da mobilidade no *campus* Pampulha. Com a proposta definida e a apuração já encaminhada, passamos a focar no desenvolvimento do documento de design e da fase jogável.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A descrição detalhada do jogo foi feita no *Game Design Document*, estruturado em sete partes: introdução, interface e interação, mecânica do jogo, arte, som, detalhamento técnico e um apêndice com todos os textos que fazem parte do *newsgame*.

5.1 Visão geral e escolha do nome

Acesso Restrito é composto por seis fases em que cada personagem precisa se deslocar por um trajeto pré-estabelecido. Para isso, é preciso evitar obstáculos físicos com agilidade suficiente para que o percurso seja cumprido em tempo hábil.

Quando começamos a discutir o título que o *newsgame* poderia ter, gostaríamos que ele fosse pertinente tanto para o jogo quanto para a reportagem. Assim, deveria estar relacionado ao tema e à percepção que tivemos das informações que levantamos. O que a apuração nos mostrou é que o *campus* ainda tem muitos problemas de infraestrutura e planejamento quanto ao trânsito de veículos e pessoas, e, por isso, gostaríamos de um título que traduzisse essa dificuldade.

Acesso Restrito foi o nome escolhido porque traz uma carga negativa, mas não representa proibição. O acesso aos locais no *campus* é restrito a quem consegue superar certos problemas. O acesso ao fim do jogo é restrito a quem tem habilidade para vencer seus obstáculos.

5.2 Interface e interação

Teclado e mouse são os dispositivos de entrada dos controles no jogo. Com os comandos do teclado é possível controlar os movimentos dos personagens e a rotação da câmera. As setas direita e esquerda rotacionam a câmera e as setas cima e baixo fazem o personagem andar para frente ou para trás. O botão “Shift” esquerdo acelerará o movimento do personagem. Já o mouse controla o acesso aos menus, como o de escolha de fases. O botão de ação é o clique esquerdo. A saída é feita através de vídeo (monitor) e som (caixas de som ou fones de ouvido).

5.2.1 Menus

Tela inicial

- Jogar: abre um *pop-up* para seleção de jogos salvos ou início de um novo jogo
- Créditos: abre a tela de créditos do jogo
- Fontes: abre uma tela com todas as fontes consultadas para construção do jogo e elaboração dos textos

Tela de escolha das fases

- Botões das fases — cada uma das seis fases é representada por um botão com ícone relativo à questão de mobilidade a ser tratada naquela fase. Ao ser clicado, abre um *pop-up* contendo um texto de apresentação da fase, a pontuação máxima e o número de conquistas alcançadas pelo jogador.
- Voltar — volta para a tela inicial
- Conquistas — abre a tela com os ícones de conquistas. As conquistas já alcançadas aparecerão destacadas.
- Botão de texto final — abre a tela com um texto que é liberado apenas após o jogador vencer todas as fases.

Menu de Pause

Quando o jogo for pausado, será aberta um *pop-up* com as seguintes opções:

- Continuar: retorna à tela de jogo, no ponto em que o jogador havia parado
- Recomeçar: retorna ao início da fase
- Instruções: abre *pop-up* de instruções do jogo
- Sair: volta para a tela de seleção de fases

5.3 Mecânica do Jogo

Especificidades das fases

A mecânica básica de todas as fases é a mesma. No entanto, as do ônibus, da pessoa cega e do carro possuem especificidades. Assim como as demais, a do ônibus também possui um caminho pré-determinado. Nela, porém, o jogador tem a opção de escolher

esperar pelo ônibus ou optar por fazer o caminho a pé. Se optar pelo ônibus, seu principal desafio será relacionado ao equilíbrio dentro do veículo.

Na fase da pessoa que se locomove utilizando o carro, a principal diferença está relacionada ao fato do jogador controlar o veículo, não o personagem. Para tentar simular a falta de visão, a fase da pessoa cega consiste em uma tela preta, cujo caminho é parcialmente iluminado pela bengala do personagem. Como a bengala é a maneira que a pessoa cega tem para perceber a presença dos obstáculos, cada vez que ela tocar em algo no caminho, aquela parte da tela será iluminada e o jogador saberá por onde passar. Essa fase especificamente teve como referência o jogo *The Unfinished Swan*, da produtora norte-americana Giant Sparrow para PlayStation 3. A princípio, o jogo consiste em um cenário totalmente branco e o jogador precisa arremessar bolas de tinta preta para passar a enxergar o caminho.

Obstáculos

Os mesmos tipos de obstáculos são recorrentes durante a maioria das fases, pois são baseados nos empecilhos que realmente podem ser encontrados na UFMG e fazem parte do cotidiano das pessoas que circulam por lá. São eles:

- Pedras soltas, buracos e desníveis na calçada: são obstáculos nas fases da pessoa cega, da pessoa que usa cadeira de rodas, do pedestre, do ciclista e do ônibus, caso o jogador decida não esperar pelo transporte interno. Se não conseguir desviar desses obstáculos, o personagem pode se machucar; causar danos em sua cadeira ou bicicleta; ou cair.
- Pessoas: são “obstáculos” em todas as fases. Elas podem cruzar o caminho do personagem, fazendo o jogador perder tempo. Além disso, nas fases da pessoa que usa cadeira de rodas, do carro e do ônibus, se o personagem atropelar alguém, o jogador perde.
- Árvores, placas de sinalização e postes: são obstáculos mais desafiadores nas fases da pessoa cega e da pessoa que usa cadeira de rodas. Esbarrar neles pode causar danos na cadeira de rodas ou fazer com que os personagens caiam.
- Dificuldade para estacionar: é obstáculo na fase do carro. Pode fazer o personagem perder tempo e, caso bata em outro veículo na tentativa de estacionar, o jogador perde.

Barras de desgaste

As barras de desgaste mostram as condições do veículo, do aparelho necessário pela locomoção ou do próprio corpo do personagem ao longo da fase. Se a barra esvaziar completamente, o jogador perde. Em todas as fases, a porcentagem de desgaste causada pelos obstáculos será maior caso o jogador esteja correndo – ou seja, pressionando o botão Shift.

Textos

Ao final de cada fase, caso o jogador ganhe, será aberta uma tela com sua pontuação, ações tomadas que acarretaram a perda de pontos e um texto informativo sobre mobilidade, com ênfase nos problemas tratados na fase em questão. Se o jogador perder, o texto será menor e relativo ao que pode acontecer ao personagem em função de seu atraso. Ao terminar todos os níveis, ele pode ainda ter acesso a mais um texto, este relacionado à mobilidade no *campus* de maneira mais geral.

Pontuação

Ao final da fase, o jogador ganhará pontos de acordo com a velocidade com que completou o trajeto e o estado da barra de desgaste. A pontuação final, entretanto, também levará em consideração as ações definidas como ilegais no jogo, listadas a seguir:

- Fase da pessoa que usa cadeira de rodas, da pessoa cega, do pedestre e do ônibus (caso a escolha do jogador seja ir a pé)
 - Atravessar fora da faixa de pedestres
 - Andar na rua
 - Esbarrar nas pessoas
- Fase da pessoa que dirige um carro
 - Estacionar na faixa de pedestres
 - Estacionar no ponto de ônibus
 - Estacionar na frente da rampa para deficientes
- Fase da pessoa que usa bicicleta
 - Andar na calçada
 - Passar na rampa para deficientes

Sendo assim, a pontuação final será calculada da seguinte maneira:

$$\text{Pontuação} = (\text{tempo restante} \times 100) - [(\text{número de ações ilegais} \times 100) + \% \text{ desgaste}]$$

Conquistas

Algumas ações tomadas pelo jogador durante o jogo acumularão conquistas. Como dependem de situações específicas, as conquistas funcionam como itens colecionáveis que estimulam o usuário a jogar mais vezes cada fase. Além disso, só é possível ver de antemão o nome de cada uma, incentivando o jogador a pensar sobre como obtê-la. As conquistas podem ser acessadas clicando no ícone de troféu que aparece na tela de escolha de fases.

5.4 Arte

Personagens

Para *Acesso Restrito* foram escolhidos seis personagens, sendo um para cada fase:

- Luís, um funcionário técnico-administrativo da UFMG, que faz uso de cadeira de rodas para se locomover;
- Júlia, uma aluna do curso de Ciências Biológicas, que é cega;
- Daniel, um membro da comunidade externa, que se locomove dentro do *campus* utilizando uma bicicleta como meio de transporte;
- Letícia, uma funcionária da Faculdade de Farmácia, que se locomove dentro do *campus* utilizando ônibus como meio de transporte;
- Paula, uma estudante do programa de pós-graduação em Química que se locomove dentro do *campus* utilizando um carro como meio de transporte;
- Rodrigo, um professor do Departamento de Física, que se locomove dentro do *campus* a pé.

Por configurarem a maior parte da população do *campus*, optamos por colocar dois estudantes. Considerando que a Universidade também é frequentada por pessoas que não estudam ou trabalham nela, decidimos representar a comunidade externa por meio de um personagem.

Cenário

Todas as fases se passam em cenários que foram baseados na estrutura do *campus* Pampulha da UFMG. Utilizamos nosso conhecimento prévio, imagens do *software* Google

Maps e fotografias do *campus* como referências para a construção dos caminhos, a arquitetura dos prédios e a definição dos obstáculos.

5.5 Som

Foram escolhidos efeitos sonoros para clique nos botões de menu, vitória e derrota. Para a vitória, optamos por um som que representa sucesso, uma passagem de nível. Já para a derrota, o efeito escolhido é o som de uma buzina, cujo objetivo é alertar o motoristas e pedestres de algo.

A trilha sonora do jogo é composta por duas músicas, uma durante a navegação pelos menus e outra durante as fases. Enquanto a dos menus é mais tranquila, a música escolhida para as fases foi selecionada com base no ritmo do jogo, que é agitado. A bateria se intensifica no final da trilha, deixando um ritmo mais tenso, o que indica para o jogador que o tempo para completar o trajeto está se esgotando.

5.6 Detalhamento técnico

A *engine* escolhida para a execução do jogo é a Unity 3D, que tem ferramentas intuitivas e possibilita um trabalho rápido. Alguns dos elementos utilizados no cenário do jogo são da própria *engine*.

A Unity 3D permite que o jogo tenha uma ilusão de 3D sem realmente demandar uma produção de arte em 3D para o desenvolvimento. Além disso, essa *engine* possibilita que o jogo seja exportado em um formato que permite sua disponibilização *online*, uma vez que o objetivo é que *Acesso Restrito* seja jogado no próprio navegador e não baixado para o computador do usuário.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção de *Acesso Restrito* foi um grande desafio para o grupo. Ao longo do desenvolvimento, nos deparamos com poucos exemplos que pudessem nortear nosso trabalho, assim como uma bibliografia não tão vasta. Um grande aprendizado foi que o conceito de *newsgame* ainda está em formação.

As dificuldades também estiveram presentes no momento da apuração, quando tivemos que lidar com a burocracia da Universidade para ter acesso a estudos produzidos pela Reitoria sobre o tema. No entanto, o caráter inovador da nossa proposta nos manteve motivadas para concluir o projeto.

Nosso objetivo era planejar um jogo-notícia capaz equilibrar informação e entretenimento e acreditamos tê-lo alcançado. O tempo todo tivemos em mente que o nosso interator seria um leitor e jogador, que, provavelmente, ao acessar a reportagem, teria a expectativa de se informar de uma maneira dinâmica e diferenciada.

Por fim, acreditamos que esse trabalho foi bastante enriquecedor por ter nos tirado da nossa zona de conforto e nos ter proporcionado a oportunidade de trabalhar com ferramentas com as quais não estávamos familiarizadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOGOST, I.; FERRARI, S.; SCHWEIZER, B.. **Newsgames: Journalism at Play**. Cambridge: MIT Press, 2010.

DÉDA, T.; ZAGALO, N.. **Newsgames e Social Games como ferramentas atuantes em novos modelos comunicativos de engajamento**, 2010. Disponível em <http://www.academia.edu/709340/Newsgames_e_Social_Games_como_ferramentas_atuantes_em_novos_modelos_comunicativos_de_engajamento>. Acesso em 29 abr. 2015

TRAQUINA, N. **Teorias do Jornalismo, porque as notícias são como são**, vol.1. Florianópolis: Insular. 2. Ed., 2005.