

GameEBooks para diálogos socioeducativos: diário de produção

Roselyne Lourdes*
Pedro Damasceno*

Marcelo La Carretta*
André Damásio*

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas, Graduação Tecnológica em Jogos Digitais, Brasil

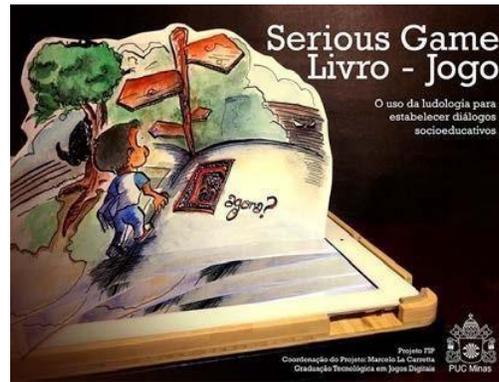


Figura 1: Imagem de divulgação do Projeto.

RESUMO

O presente artigo traz para reflexão os resultados do projeto da Puc Minas, intitulado *Serious Game - Livro Jogo: o uso da ludologia para estabelecer diálogos socioeducativos*, que visa criar através de GameEBooks histórias lúdicas e situações metafóricas que remetem a situações pelas quais o público-alvo convive em seu dia-a-dia, sem que o leitor perceba de imediato que se trata de um livro de perfil socioeducativo. Calçado nos conceitos de *Serious Games*, a teoria construtivista e a Pedagogia Cultural, os livros produzidos pela pesquisa foram pensados para ajudar a suprir uma demanda cada vez maior de canais de comunicação com gerações mais jovens, centradas em tecnologia, e que tendem naturalmente a ter uma resistência ao aprendizado através das técnicas tradicionais de ensino. O projeto, finalizado neste ano, produziu três e-books com histórias não lineares de perfil socioeducativo, chamados de livro-jogo ou GameBook. Através de um diário de produção sobre as opções que pesquisamos para a confecção destes livros, e os resultados obtidos pela pesquisa, pretendemos deixar em evidência rastros e pistas sobre uma metodologia futura sobre o assunto.

Palavras-chave: GameEBook, eBook, ludologia, narrativa- não linear, GameBook, livro-jogo, diálogo socioeducativo, Pedagogia Cultural.

*e-mails: roselynearaujo@gmail.com
marcelo@lacarretta.com.br
phc.damasceno@gmail.com
andre.damasio.delfino@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

O jogo sempre esteve presente na vida cotidiana da grande maioria das culturas e civilizações, quer através da arte, da vida militar, de religião, da poesia, assim como na educação. Huizinga, em seu livro *Homo Ludens*, descreve que o ser humano desde sempre utilizou o lúdico não só como válvula de escape, mas também como treinamento para a vida.[1]

O GameBook (ou livro-jogo) é uma espécie de livro com uma história não linear. Ou seja, ele permite desdobramentos de acordo com as escolhas que o leitor vai realizando ao longo da leitura. Similar a um RPG solo, o leitor não precisa de instrumentos à parte (dados, fichas de controle, cartas) para jogá-lo. A história se desenvolve a partir das consequências das escolhas feitas pelo leitor (ex.: ir para a direita, página 20; ir para a esquerda, página 12; conversar com fulano, página 04; etc).

Apesar de dinâmica e atual, é uma técnica narrativa antiga; aqui no Brasil, por exemplo, a Ediuoro chegou a publicar uma sequência de livros do gênero, a coleção *Enrola e Desenrola*, ainda na década de 1970. [2]

O nosso projeto visava a criação, produção e distribuição gratuita de três livros (chamados pela pesquisa de GameEBooks) para a plataforma digital. A ideia nasceu a partir da vontade de criar um vínculo com o público-alvo do projeto, a fim de desenvolver um produto que estimule uma ponte para o diálogo socioeducativo. A escolha pelo livro-jogo digital como instrumento que viabilizaria tal fim se deu por sua linguagem atraente, dinâmica e imersiva, características das quais facilitariam seu alcance. Tal instrução teve como suporte a teoria construtivista, esta que tem como base, como bem definiu Fernando Becker:

A ideia de que nada, a rigor, está pronto, acabado, e de que, especificamente, o conhecimento não é dado, em nenhuma instância, como algo terminado. Ele se constitui pela interação do Indivíduo com o meio físico e social, com o simbolismo humano, com o mundo das relações sociais; e se constitui por força de sua ação e não por qualquer dotação prévia, na bagagem hereditária ou no meio, de tal modo que podemos afirmar que antes da ação não há psiquismo nem consciência e, muito menos, pensamento. [3]

Os três GameEBooks foram desenvolvidos pensando em temáticas que fossem atraentes para o nosso público (crianças entre 6 e 10 anos): *Picssel*, que tem como tema a *Ciberinfância*, *Bete*, que rebate questões sobre a ecologia e, *Isis*, que aborda a economia sustentável como tema.

O projeto tinha como objetivo principal a criação de GameEBooks que estimulem o diálogo socioeducativo com o público infanto-juvenil, numa ideia de promover o debate através da sugestão, de forma não implícita; em outras palavras, o projeto visava criar histórias lúdicas e situações metafóricas que remetem por sua vez a situações pelas quais o público-alvo convive em seu dia-a-dia, sem que o leitor perceba imediatamente que se trata de um livro de perfil socioeducativo. Porém, apesar de calcada na pedagogia, não é educar literalmente; ou seja, não é intenção criar um novo método pedagógico ou mesmo uma cartilha, ou criar argumentos para mostrar como as coisas funcionam, mas sim oferecer uma exemplificação para trabalhar com certos problemas, dando uma ponte de referência para o diálogo. Chama-se Pedagogia cultural a forma com que nos apropriamos de objetos, à princípio, não didáticos, para apropriação e exemplificação em sala de aula, a saber:

Diferente da pedagogia tradicional a pedagogia cultural vai além dos espaços escolares e sociais em que saberes são constituídos, relações de poder são vividas, experiências são interpretadas, verdades são disputadas.

A pedagogia cultural acaba por influenciar no currículo escolar reorganizando o discurso atuando de maneira antidisciplinar pela grande diversidade de fenômenos culturais que caracterizam nossas condições pós-modernas de existência. Só se é possível educar para a contemporaneidade se operarmos neutros, comprometidos com todos as formas de produção cultural em relação às práticas sociais e históricas. Portanto considerar não somente a sala de aula, mas sim o pátio, o ginásio de esportes, as ruas, as praças, os shoppings, os cinemas, radio, televisão, publicidade etc, como espaços pedagogicamente culturais, onde sempre é possível desconstruir e reconstruir as relações entre cultura, conhecimento e poder. Assim seu trabalho é uma grande intervenção na cultura. A pedagogia cultural demanda que nos tornemos muito menos escolares e muito mais culturais permitindo-nos sermos críticos

analistas e artistas-culturais. Para educar na diferença e com a diferença. [4]

Ou seja, a Pedagogia Cultural sugere que a educação deveria se apropriar de elementos à princípio não didáticos (filmes, músicas, livros de ficção) para uso como material de apoio no ensino. A intenção da nossa pesquisa é fornecer histórias com um conteúdo rico em exemplificação sobre as temáticas nas quais estão inseridas, mas camuflado do ponto de vista narrativo, não evidenciando de forma clara seu propósito como ponte de diálogo socioeducativo.

2 METODOLOGIA E TÉCNICAS UTILIZADAS

A metodologia desenvolvida consistia, primeiramente, em pesquisas bibliográficas sobre os temas supracitados. O roteiro, por sua vez, foi feito com base nos fundamentos de roteiro e narrativa em Jogos Digitais (Quests [5], construção de personagens e Narrativas não lineares). Uma vez definido o roteiro, chegava-se à estrutura não linear, criada através de um *flowchart*/organograma, e a confecção de um protótipo em Power Point. Finaliza-se essa etapa com a ilustração (que contou com artistas convidados). Os livros foram produzidos em formato digital e, assim, ganhavam trechos animados e hiperlinks para navegação. Após a finalização das etapas anteriores começávamos a pesquisa para posterior publicação nos portais de distribuição para aplicativos móveis (*iTunes* e *Google play*).

Antes de definirmos os temas, contamos com sucessivos encontros, no qual discutíamos e se propunham os diversos temas que poderiam ser abordados. Logo a seguir, definiam-se os aspectos que a história poderia abordar dentro da temática, passando a seguir para a sua confecção.

2.1 O primeiro GameEBook: Picssel

Picssel é o primeiro dos três livros produzidos, e o que serviu de parâmetro para a metodologia a ser utilizada. Seu tema é a *Ciberinfância*: o conceito de que a criança está cada vez mais relacionada às tecnologias, ‘abandonando’, à princípio, práticas de convivência adotadas pelas gerações anteriores.⁶

É muito comum vermos, no dia a dia, pais e tutores expressando opiniões contrárias à utilização de tecnologia – como *Smartphones* e *Tablets* – por crianças, como se estes fossem nocivos à sua formação. No caso do livro, nosso objetivo girava em torno de como agir sobre esse prisma, integrando educador, tecnologia (novas e antigas) e a criança. De acordo com a narrativa do primeiro livro, a história gira em torno de divergências entre uma família (representada através de seres antropomórficos): a criança (*Picssel*, um *tablet*), seu avô (um jornal) e seu pai (a TV), criando uma tentativa de diálogo entre as gerações, integrando o tutor e a criança, e sugerindo que uma solução possível para o conflito é a imersão e o respeito ao universo/mundo de cada indivíduo. Em um levantamento prévio, baseados em pesquisas de imersão e *background*, constataram-se algumas TAGs (eventos que estavam sempre em pauta nas discussões acerca da relação com novas tecnologias):

- A criança como escolhedor do que quer ler ou aprender: ele seleciona a informação,

os pais devem agir como norteadores morais, não apenas como sensores ou entregadores da mensagem.

- Ponto interessante: 20% acham que a educação digital deveria ser papel da escola! Mas 49% faz uso da internet em sua casa. Abandono da obrigação?
- A escola não está sabendo lidar ainda com a inclusão digital.
- É consenso que quase todas as crianças procuram a internet para jogar ou para ver filmes infantis (e sob demanda deles próprios).
- Conceito de infância delimitado por mídias: cada agente, no seu tempo de criança, lidou com mídias como extensões de sua cultura.
- Faltam atividades na internet que dialoguem especificamente com crianças.
- Computadores e internet como extensões de si mesma.
- Com a ciberinfância o adulto deixa de ser o detentor do conhecimento. A criança assimila muito mais rápido o conhecimento, e é consciente do seu poder de autoaprendizagem.
- Com a inversão propiciada pela ciberinfância, a hierarquia pai-filho está ameaçada segundo alguns; por outro lado, o laço estreitou-se.

A questão norteadora pode ser resumida segundo um trecho do final do nosso primeiro livro:

“O vovô Jornal achava que seu neto podia aprender mais sobre o mundo das coisas. Já o papai TV achava que o menino deveria se divertir mais pelo mundo. E o Pícsel achava que o mundo não o compreendia. E todo mundo estava certo. Mas agora todo mundo estava feliz. E sabem por quê? Descobriram o grande segredo: Para todo mundo entender o ponto de vista de cada um, cada um precisa viver um pouquinho o mundo do outro!”

(Trecho do GameEBook “Pícsel”- 2014)

Em suma, ressalta-se que não é dever do nosso produto dar uma ‘moral da história’, ou mesmo oferecer parâmetros para uma educação seguindo nossa retórica. Trata-se apenas de uma ilustração possível de um prisma, para um diálogo mais espontâneo e menos paradigmático. É salutar tratarmos deste assunto sem apontar maniqueísmos, pois a tecnologia nos oferece uma série de caminhos. E não adianta mais negar sua existência entre as famílias e mesmo no espaço da sala de aula: ele não tem mais volta, e nega-lo automaticamente causa uma quebra na relação e um retrocesso.

A estrutura não linear nos permite tecer caminhos, onde o erro não representa necessariamente algo equivocado, e sim um caminho a ser visto sob outro ângulo. Apesar de parecer ‘um erro’, Pícsel, o pai, o avô (e por consequência, o leitor) aprendem sobre a importância de dividir, e não impor experiências. O pião antigo, ofertado pelo avô, é interessante, mas opção nova enriquece o diálogo, criando

uma verdadeira ponte entre as gerações. Já o futebol físico, uma experiência que o pai quer que o Pícsel tenha, ganha uma contrapartida; Pícsel quer que o pai compartilhe com ele uma experiência virtual de jogar futebol. Em ambos os casos, a ideia é a mesma: fazer com que cada personagem vivencie um pouco o mundo do outro, pois não tem ‘mundo errado’. Como estrutura, Pícsel teve o seguinte organograma:

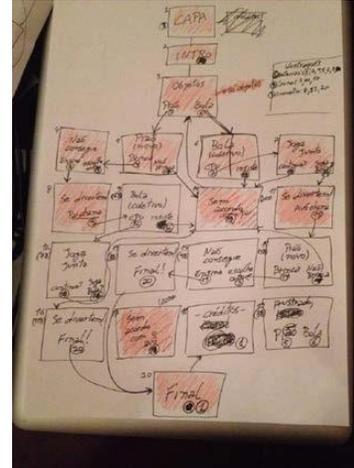


Figura 1: Estrutura de organograma feita à mão.

Ele acabou gerando um modelo de organograma, como visto a seguir:



Figura 2: Estrutura de organograma 02

A estrutura leva o apelido ‘Lego Way’ por ter uma aparência bem próxima dos jogos da Lego: muitos checkpoints, algo feito em conjunto para funcionar, com as partes cedendo em narrativa e contexto, e estrutura que acaba ao final se revelando linear, sendo que o leitor de qualquer forma passa pelas duas fases, mesmo escolhendo no começo da história um dos dois caminhos para seguir. Através desta estrutura, enxergamos que a estrutura não podia ultrapassar vinte pranchas, sob o custo de parecer bem mais complexo.

Foi decidido também que todo livro, na página 2, deveria ter uma espécie de WARNING, ‘wrong way’.

Essa escolha se deve ao fato de que livros físicos também possuem essa página norteadora (que lembra ao leitor que trata-se de uma história não linear, portanto, que não deve ler as páginas em ordem sequencial).

Em tablets podemos criar *hiperlinks* nas pranchas, mas não podemos impedir que o leitor, distraidamente, acabe ‘virando a página’ de forma sequencial, quebrando a narrativa.

A ilustração do primeiro livro ficou à cargo do ilustrador e coordenador da pesquisa, Marcelo La Carretta.



Figura 4: Ilustração para o GameEBook Píxel

Após estas etapas, era a hora de terminar sua produção e publicá-lo. Em um breve histórico, nossa incessante pesquisa sobre o melhor método para produzir e distribuir os nossos GameEBooks: Primeiramente foi utilizado o programa/extensão Kwik, própria para o *Photoshop*. Utilizando o Corona SDK e programação em LUA, tentamos criar nossos primeiros livros desta forma. A princípio parecia ser uma excelente solução para nossos livros, já que ele parecia bem integrado ao *Photoshop*.



Figura 5: Página de download do Kwik

Porém, revelou-se com o passar dos testes uma ferramenta complicada, pois não nos oferecia rapidamente links personalizáveis e interações. Nossas primeiras versões dos livros eram bem rudimentares, com botões irregulares, e parecia mais um aplicativo mal-acabado do que um livro. O impasse gerou um questionamento na pesquisa: trabalhar no formato de aplicativo (ou seja, vendido na loja de *aplicativos*, como se fosse um jogo ou um app), ou trabalhar com a ideia de que era um livro com interações e hiperlinks, disponível para download na *loja virtual de livros*, ao lado de outros livros? Esse questionamento durou por semanas, pois sua resposta significava mudar completamente o cronograma e o norte do projeto.

Enquanto o impasse prosseguia, fomos estudando outras maneiras de criação do GameEBook. Testamos versões mais simples de livros digitais, como transformações

diretas a partir de PDFs, programas simples como *Power Point*, *Keynote*, ou mesmo o original da apple para fabricar livros digitais, o *Ibooks Author*. Todos tinham algum defeito, ou não criavam *hiperlinks* da maneira que imaginávamos.

Acabamos por encontrar um curso de criação de *IBooks* de uma empresa conceituada de Campinas, a Booknando cursos. Nesta altura, já estávamos dispostos a usar um *software* de diagramação padrão para livros, o *Adobe InDesign*, para transpor nossos livros para o formato digital. Apesar de ser um curso pago (na época 360 reais gastos fora do orçamento original, ou seja, custeado pelo coordenador da pesquisa), com mais de 16 horas/aula, resolvemos estudar para entender qual era o melhor formato disponível atualmente no mercado. Acabamos aprendendo mais sobre o ePub, o formato de arquivo dito ‘oficial’ para *eBooks*. Entendemos então que o livro que queríamos fazer não poderia ser feito neste formato inicialmente: livros digitais têm como principal característica o fato de serem ‘de layout líquido’; ou seja, deveriam se adequar ao formato e ao número de páginas que o *tablet* ou mesmo o leitor deseja. Metaforicamente, o texto em um *eBook* deve ser como água, se adequando a qualquer copo que o recebesse. Pois bem, isso seria um problema para o nosso livro, pois ‘ler’ certas páginas ou trechos dependiam das escolhas que o leitor fazia.

Precisávamos de pranchas fixas, sob o risco de comprometer o *gameplay* e conseqüentemente, a experiência de usuário que queríamos.

A solução veio de um formato que ainda mal tínhamos ouvido falar: o ePub3, evolução do ePub original. Criado em 2012, o formato ainda engatinhava em 2014, mas prometia. Ele é considerado de ‘layout fixo’: suas pranchas tentam sempre manter o aspecto original, de forma responsiva (se adequa às telas onde a prancha fixa é exibida). O ePub 3 aceita interações, fontes diferentes fixas, *hiperlinks*, animações e até pequenos usos do acelerômetro e de *multitouch*. Era literalmente o que precisávamos.

Porém, não sabíamos qual *software* utilizar para a criação deste arquivo ePub3. Acabamos descobrindo um *software* italiano, chamado PubCoder, com uma interface bem amigável e recursos poderosos.



Figura 6: Interface do programa PubCoder

O protótipo, que até então não conseguia ficar pronto (e estávamos no fim de 2014, já na metade do projeto), foi finalizado em apenas quinze dias após a compra do PubCoder. Restava agora entender os mecanismos de publicação no meio digital.

Neste processo, uma grata surpresa: Em contato com o representante do software PubCoder no Brasil, José Fernando Tavares, mostramos o nosso GameEBook

acabado. Ele se prontificou em publicar o livro por conta própria na *Apple Store*, sem custo nenhum para o projeto, a título de divulgação do software. Aceitamos a parceria prontamente, e o GameEBook foi publicado na *Apple Store*, sendo muito bem recebido pelo público. Esta versão recebeu ainda um ISBN: 978-85-5715-000-3, indicando que se trata de uma publicação de fato.



Figura 7: Página de publicação no iTunes

2.2 O segundo GameEBook: Bete

Oficialmente o projeto publicava um livro. Faltavam dois. Logo iniciamos o segundo livro: Bete, e assim como o desenvolvimento de Picssel, Bete também contou com muita pesquisa até chegarmos a algumas conclusões.

Já atravessamos mais de meio século com a questão ambiental. É de senso comum que ‘precisamos preservar a natureza’, porém, ainda não temos uma conscientização de larga escala. Como tratar o problema, sem parecer leviano ou mesmo maniqueísta? Foram estes os nortes da segunda história. Queríamos algo parecido com ‘*Toy Story*’⁷: a questão vista pelo ângulo dos afetados de fato, os lixos. Contamos a história de Pete, um refrigerante de dois litros que, de uma hora para outra, passava de sensação da família no domingo para lixo, pois era jogado fora. Acabamos, numa brincadeira com as palavras, dando ao refrigerante um nome feminino, criando assim a Bete. A estrutura inicial dos diálogos foi assim:



Figura 8: Estrutura inicial dos diálogos Feito a mão – Bete

A ideia original era utilizar os 3R's: Reduzir, Reciclar,

reutilizar. Mas, assim como em Picssel, também chegamos a algumas TAG's:

- Apesar de existir conscientização, existe uma ‘preguiça’ da população em tratar o problema, como se ele fosse de terceiros, impessoal.
- Não se consegue nada sozinho; ou se faz uma grande comunidade em torno do problema, ou nada feito.
- Mesmo quando lideranças assumem o problema e tenta uma campanha de conscientização social, estes são vistos como ‘reacionários’, militantes, apelidados até de ‘ecochatos’. Entendeu-se na pesquisa que parte dessa reflexão por parte das outras pessoas vem da ideia de que estas pessoas engajadas exercem uma tentativa de liderança forçada. E ninguém quer ser forçado a nada, muito menos levar ‘bronca’ por ações que faz dentro de sua própria casa.
- A coletividade no pensamento cria um elo muito mais forte do que apenas uma coletividade; também não basta apenas aglomerar pessoas em torno de um problema, se não existe direcionamento.
- Ainda se sabe pouco ou nada sobre reciclagem. As tentativas de se criar um sistema ainda são isoladas, tímidas. A coleta seletiva infelizmente ainda é uma promessa nas grandes cidades.
- A ideia de que, para reciclar, basta jogar o lixo no lixo. Ou apenas jogar no lixo da cor certa, sem ter entendimento do processo.
- ‘Reutilizar’ têm várias esferas; existe desde a possibilidade do artesanato, até o reuso do instrumento na sua forma original.

No resultado da análise, chegamos à conclusão de que Bete deveria passar também pelos dois processos, o de lixo comum e o de reciclável. Que de nada adianta um setor de reciclagem sem consciência do que ele representa (por isso ele está vazio, se ele é escolhido como primeira opção). E, se a Bete opta pelo lixo comum, ela encontra pessoas sem ‘motivação’. ‘Lixo sendo apenas lixo’.

Na sua jornada, Bete aprende que não consegue fazer nada sozinha, mas que também não pode apenas mandar e esperar ser ouvida. E, por sua vez, o lixo vai descobrindo que ainda tem ‘funções’: o mapa ainda mostra o caminho, a chave ainda abre, a lata pode virar lata novamente. E a Bete pode escolher entre ser uma mascote inerte ou uma vassoura ativa. Ser uma mascote, sugestão dada por uma ‘fada gari’, não é de todo uma má ideia para ela (e para a história). Mas, considerando que as atitudes estão encarnadas nestes lixos, o fato de apenas aceitar sua condição a torna entreguista, condizente com o sistema e com o problema gerado, simplesmente aceitando a sua não-solução.

Assim como Picssel, a intenção de Bete não é levantar bandeiras sobre o que é certo ou errado na questão ambiental: trata-se de levantar vários diálogos, norteados pelas diversas possibilidades de atitude que a protagonista pode ter ao longo da história. Dar ao leitor a capacidade de escolha é o maior dos mecanismos/ferramentas que podemos

oferecer para estudo e reflexão dos tutores/pais, pois as ‘escolhas’ presentes no livro, feitas sob um sistema lúdico e, portanto, livres de um pré-sistema julgador, podem dar boas pistas de como o problema pode ser contemplado.

O roteiro e organograma da Bete foram feitos pelos alunos Augusto Godinho e Volney Olímpio, convidados para integrar a pesquisa desse GameEBook. O organograma da Bete ficou assim:



Figura 9: Organograma Bete, feito a mão.

Acabamos criando também outro sistema, intitulado ‘murro em ponta de faca’. Demos esse codinome por entender que é uma estrutura cheia de muros, nas quais o leitor está o tempo todo sendo apresentado a ‘becos sem saída’. Na verdade, é para que ele se sinta pensativo e relutante em suas convicções, revendo suas posições, e aprendendo com esses muros.



Figura 10: Estrutura de organograma 03

Para as ilustrações, foi feito um concurso para escolher, entre os alunos, o desenhista para esta história. O projeto contemplava um cachê de mil reais para o ganhador. Bruno Filogônio, aluno do curso de pós em Jogos Digitais, acabou sendo o escolhido.



Figura 11: Chamada para o concurso e ilustração vencedora.

As técnicas usadas para ilustrar eram livres. No processo, o ilustrador se reuniu com a equipe para saber mais sobre o projeto e o que podia ser feito: diálogos e interação, ao longo de vinte pranchas de uma história não linear.



Figura 12: Ilustrações para o GameEBook Bete

Com a experiência do primeiro GameEBook, Píxel, acabamos vendo um impasse ser criado: se a ideia era democratizar e disponibilizar gratuitamente o livro para o maior número de pessoas, como fazer isso apenas contando com uma loja virtual exclusiva dos aparelhos da Apple?

Foram feitas tentativas de publicar o mesmo livro na Google Play, sem sucesso. Não pelo nosso livro ser compatível apenas com IOS (Apple), pois conseguimos criar um port para Android usando o PubCoder. O problema é que o Google livros ainda não suporta livros em ePub3. Para ler neste formato, é necessário o leitor da Google Radium, ainda muito pouco conhecido pelos usuários. Em outras palavras: além de ter que explicar como baixar o livro em dois ou três passos bem complicados para os leitores, seria bem difícil explicar para um usuário mais ‘leigo’ como ler o nosso livro em outros suportes.

Novamente, veio pelo PubCoder a resposta para este dilema. O ePub, tecnicamente, é um arquivo ‘encapsulado’: ele tem dentro dele uma série de comandos, páginas indexadas, imagens e comandos em CSS, que responde a estímulos do software que está ‘lendo’ esse arquivo. Como ele é CSS e de conteúdo dinâmico, ele se comporta como um HTML5 também. E isso nos permitiu criar um port para a nossa página de pesquisa. Através dela, pode-se visualizar o livro. Perderam-se, obviamente, os comandos em multitouch e o acelerômetro de algumas páginas, mas não comprometeu em nada o produto a ser lido.

‘Bete’ foi lançado neste formato, sem maiores problemas.



Figura 12: o GameEBook Bete sendo produzido no PubCoder

2.3 - O terceiro GameEBook: Isis

Logo após Bete, foi dado o início do terceiro livro, que trata sobre o tema consumo consciente/economia sustentável. O livro conta a história da Isis, uma menina de imaginação fértil, que acredita que pode resolver o mistério do sumiço dos tomates no supermercado. A ideia era chegar perto das histórias do Calvin & Haroldo [8]: cheio de aventuras vividas sob a ótica da criança. Pelo tema, também elevamos um pouco a faixa etária do público: acabou sendo uma história quase para o público infanto-juvenil, lembrando mais os livros da Ediouro (coleção enrola e desenrola) que estávamos usando como referência inicial. Em outras palavras, Isis possui mais texto, e imagens mais adequadas para um perfil infanto-juvenil.

À exemplo dos outros dois livros, Isis também teve, levantadas no início da sua pesquisa algumas TAG's para melhor direcionar a pesquisa,, sendo elas:

- Consequência capitalista;
- Consumo responsável;
- Desvalorização dos objetos, seja por inflação ou por desconhecimento de valores;
- Consumo sustentável, como a ideia de ter uma horta em casa;
- Alienação (consumo como escape);
- Ostentação (de marca e de atitude);
- Objetos idolatrados;
- Desconhecimento do processo econômico;
- “Maldição do R\$1,99”;
- Valor por comparação (ninguém faz a conta);

Desta vez, optamos por elaborar mais os personagens, criando inclusive fichas para cada um deles. As fichas de personagens e o roteiro neste livro ficaram por conta do Pedro Corgozinho, aluno convidado para o projeto.

A personagem principal é Isis, uma menina de 12 anos de idade que imagina ser uma detetive particular nas horas vagas, e que na verdade é uma estudante em tempo integral. Mesmo tão nova, já detêm feitos incríveis como fugir da lendária prisão de segurança máxima O B.E.R.Ç.O, com apenas 2 anos, e ter desmantelado o esquema de sequestro de bolas de futebol do parque municipal, ou pelo menos é assim que ela gosta de imaginar.



Figura 13: *Concept* da personagem Isis

Por sua vez, nesta história temos um vilão a ser capturado e detido. O Sr. Greenbelt, na verdade, também é fruto da imaginação. Mas não apenas da personagem, mas de todos nós: trata-se da personificação do ato do consumo desenfreado, como podemos ver na ficha do personagem:

Quem é?

Mr. Greenbelt é a personalização antropomórfica do afastamento do cinturão verde dos centros urbanos.

Como é?

Não possui uma personalidade fixa, tendo em vista que ele é produto do imaginário das pessoas. Entretanto, de uma forma ou de outra sempre é associado ao consumo desregrado e ao capitalismo voraz.

Qual a sua função no mundo?

Lembrar as pessoas de que a crise das frutas e hortaliças é uma realidade.

Como se comporta?

É calmo e sutil. Quando menos se espera, está impossível comprar frutas e hortaliças, pois elas sumiram do mercado. Quando aparecerem, estarão em preços exorbitantes.

O que o motiva?

Rumores dizem que ele é dono de todas as empresas de construção e planejamento civil, e por isso ele quer extinguir o cinturão verde, liberando mais espaço para o crescimento urbano. Outros dizem que ele também possui empresas em todos os segmentos do mercado. Mas a teoria mais aceita é que ele é apenas um louco que se esqueceu há muito tempo o porquê de fazer o que ele faz.

Como interage?

Na mente de algumas pessoas, Mr. Greenbelt extorque e ameaça. Na realidade, a influência e a sugestão são suas principais ferramentas. Desejo e consumo é a sua grande peça teatral e a sociedade é o seu palco.

Como morre?

Mr. Greenbelt nunca morre. Se por algum motivo suas intenções forem frustradas ele irá apenas se esconder,

