

O Quinze: Jogo Digital Baseado na Obra Homônima de Rachel de Queiroz

Danilo Almeida Felipe Isaac B. B. Maia Lima Virgínia Farias de Sousa
 Paulyne Matthews Jucá*

Universidade Federal do Ceará, Campus Quixadá, Brasil



Figura 1: Exemplos de elementos de cenário representando a cultura nordestina retratada no livro.

RESUMO

A população brasileira ainda lê muito pouco. A pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil” feita em 2016 mostrou que para 74% dos entrevistados não houve uma pessoa que os incentivasse a ler. Os jogos são poderosas ferramentas de ensino, transmissão de conhecimento e motivação. Assim, esse artigo apresenta uma proposta que pretende aumentar o interesse dos jovens pela literatura nacional através da criação de um jogo digital baseado na obra “O Quinze”, de Rachel de Queiroz. O artigo apresenta como a narrativa foi adaptada e contada através do jogo e os resultados preliminares atingidos até o momento.

Palavras-chave: jogo sério, livro, rachel de queiroz.

1 INTRODUÇÃO

O uso de jogos educativos não é novidade, além do viés de entretenimento, existe também um processo de aprendizagem por trás de seu uso. Na literatura encontram-se variados trabalhos que os utilizam como instrumento de apoio para ensino nas mais diversas áreas, tornando-os promissores para a difusão do conhecimento [3].

Além do processo de difundir conhecimento, existem também outros aspectos que podem ser considerados na construção de jogos educacionais. Dentre eles, os desafios observáveis no processo de sua construção, tais como a preservação de uma identidade visual, o rigor teórico a ser seguido entre o trabalho original e sua adaptação em jogo, a aceitação e motivação, bem como demais fatores artísticos e técnicos [1][3].

A atratividade por variados tipos de jogos digitais no país é crescente. Conforme dados preliminares do 2º Censo Brasileiro da Indústria Brasileira de Jogos, é possível observar a expansão no mercado de jogos digitais no país por meio do alto número de jogos desenvolvidos [5], que estão cada vez mais acessíveis na maioria dos estratos sociais, principalmente por meio de plataformas móveis como *smartphones*.

Mesmo com todo o avanço tecnológico recente, o Brasil ainda enfrenta alguns desafios para se desenvolver, um deles é aumentar o interesse pela leitura no país. Segundo a pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil” feita pelo Ibope em 2016, apenas 54% dos

entrevistados tinham lido algum livro inteiro ou parcialmente nos últimos 3 meses, sendo a média de livros lidos no ano de 2015 pelos brasileiros em menos de 5. De acordo com a mesma pesquisa, 30% dos entrevistados nunca comprou um livro e 74% não tinham comprado nenhum livro nos últimos 3 meses. O país também encontra-se nas últimas posições em *rankings* e avaliações mundiais que incluem o desempenho em leitura, como o PISA[4]. Apesar do baixo interesse pela leitura refletido nessas análises, a literatura brasileira, que é rica em aspectos culturais, continua desconhecida por muitos. O hábito da leitura precisa ser cultivado e incentivado nas novas gerações.

Nesse sentido, a proposta de novas metodologias pedagógicas instigando práticas de leitura, principalmente entre os jovens, torna-se necessária. Levando em consideração a facilidade de uso de ferramentas tecnológicas por crianças, adolescentes e jovens, é necessário unir o tradicional e o digital a atividade de narrar histórias, no intuito de torná-las um instrumento ainda mais poderoso na formação de leitores no cenário atual [2].

Assim, este artigo apresenta um jogo digital que propõe uma adaptação de obra literária brasileira: “O Quinze”, romance de Rachel de Queiroz na tentativa de gerar aumento de interesse, especialmente por jovens, pela literatura nacional. Ele está organizado da seguinte forma: na seção 1 foi apresentada a introdução, a seção 2 e 3 apresentam trabalhos relacionados utilizados como base e motivação, a seção 4 aborda a obra “O Quinze” utilizada como a base para o jogo digital, a seção 5 a proposta de adaptação do jogo digital em desenvolvimento, a seção 6 considerações finais, e por fim, a seção 7 com agradecimentos.

2 JOGOS E LITERATURA

Assim como os livros, os jogos podem conter narrativas bastante complexas e inspiradas em diferentes épocas, atendendo a diferentes estilos de narração. O fenômeno que descreve o uso de diferentes mídias para contar pontos diferentes de uma história é chamado de *transmídia*, conforme [2]. Jogos como World of Warcraft possuem livros para detalhar a história e vários livros já foram adaptados em jogos. A sessão seguinte trata de exemplos de outros jogos que foram criados a partir de obras e de desafios para realizar essa adaptação.

*e-mail: paulyne@ufc.br

3 TRABALHOS RELACIONADOS

Em [3] tem-se foco em como seu roteiro influencia nas escolhas de sua apresentação e uso dos objetivos de ensino no jogo de acordo com o que se deseja apresentar, no caso, a teoria de criação do Universo (*Big-Bang*); algo que se assemelha com este trabalho, que preocupa-se em representar de maneira lúdica e o mais fiel possível uma obra literária. No entanto, difere-se em possuir além do objetivo de ensinar, a proposta cultural: visa-se gerar interesse de seu público-alvo para a leitura, e como consequência a disseminação da literatura nacional.

Já [7] investiga o quão fiel um jogo de console está em relação à obra literária na qual é baseado, nele realiza-se uma síntese de roteiros genéricos do tipo Jornada do Herói, no qual a obra é caracterizada e definem-se critérios para avaliação. O trabalho apresentado aqui tem foco diferente: além de buscar manter um nível de fidelidade com a obra a qual é baseada, quer também elevar traços culturais, e não busca-se relatar por meio de síntese literária seu nível de fidelidade, mas sim por meio da utilização da forma mais tradicional de criação de jogos de entretenimento para iniciar o desenvolvimento do jogo educativo proposto.

O projeto *Livro e Game* também pode ser citado como uma iniciativa relacionada a esse trabalho. Nele foram adaptadas as obras *O Cortiço*, de Aluísio de Azevedo; *Memórias de Um Sargento de Milícias*, de Manuel Antônio de Almeida; e *Dom Casmurro*, romance de Machado de Assis. Infelizmente a página de acesso do projeto (<http://www.livroegame.com.br/>) não está mais disponível por falta de verbas.

4 O QUINZE

“O Quinze” [6] foi o primeiro livro da escritora cearense Rachel de Queiroz e é também o seu mais popular. Foi escrito em 1930, e narra acontecimentos durante a severa seca histórica de 1915 no interior do Ceará. O romance faz parte do ciclo nordestino e tem características do neorrealismo [8]. A narrativa segue duas linhas principais: a primeira conta a trama do vaqueiro Chico Bento e sua família, a segunda, a relação amorosa entre o proprietário de gado Vicente e a professora Conceição.

No livro, Chico Bento e sua família fogem quando Chico perde seu emprego e a seca aumenta, não existindo nenhuma esperança de chuva, ameaçando a sobrevivência de todos. Inclusive do gado de Dona Maroca, sua patroa, que é solto à própria sorte por sua ordem. Sem trabalho e nenhuma forma de sustento, Chico e sua família viram retirantes e vão em direção para Fortaleza à pé com o pouco de comida e dinheiro que conseguem juntar buscando sobreviver à seca.

No meio do caminho, com a fome aumentando e tendo a pouca comida acabado, a família tem dificuldade em prosseguir a viagem. Um dos filhos, Josias, come mandioca brava (crua) e falece por a mesma ser nociva. Outro de seus filhos se perde. Na procura pelo menino eles reconhecem o delegado, antigo amigo de Chico, que os ajuda com comida e passagem de trem para Fortaleza, onde ficam em um campo de concentração de refugiados da seca. Lá se encontram com Conceição, que já voltou da fazenda e está fazendo trabalho voluntário no campo. Sem Chico conseguir trabalho, a família migra para São Paulo deixando o filho reencontrado aos cuidados de Conceição, agora madrinha. Essa talvez seja a parte mais crítica do romance da escritora: o flagelo da seca, as dificuldades enfrentadas por moradores do interior decorrentes da falta d’água e a miséria sentida pelos retirantes ao chegarem na cidade – partes importantes da obra – os campos de concentração são um marco negro na história da seca nordestina, chegando a abrigar mais de 70 mil pessoas. Mas o romance também trata de

outros temas como diferença de visão de mundo entre cidade e campo.

Ainda na narrativa, em alternâncias com a trama da viagem da família de Chico Bento, Conceição e seu primo Vicente reencontram-se na fazenda da avó da moça, onde ela costuma passar férias, e os dois mantêm uma paquera nesse período. Esse relacionamento é usado pela escritora para mostrar duas visões de mundo diferentes: Conceição é feminista e representa no livro a cidade e o progressismo [8], Vicente é um homem do campo que tem muita desconfiança dos moradores da cidade. Depois de voltar para Fortaleza e saber que Vicente está se relacionando com outra pessoa, Conceição decide acabar o relacionamento e criar sozinha seu afilhado (filho de Chico Bento encontrado). Essa diferença de visão de mundo é que faz de “O Quinze” uma importante obra pioneira para a literatura feminista, mesmo que a autora em si não tenha sido declaradamente feminista [8].

Quando perguntada sobre a razão de escrever esse livro, Rachel de Queiroz respondeu: “O que tinha lido de literatura sobre seca não era satisfatório para mim e quis dar uma espécie de testemunho. E, com essa petulância da juventude, eu me meti a escrever o romance.” [8]. Talvez por representar um relato tão crítico e próximo à realidade da seca, “O Quinze” tenha se tornado um livro tão importante na literatura brasileira.

O jogo digital apresentado nesse artigo deu mais foco à saga da família de Chico Bento fugindo da seca, sendo dividida em fases. A parte da narrativa que trata do romance entre Conceição e Vicente não foi deixada de lado, mas sendo tratada apenas nas *cutscenes* do jogo como forma de contemplar toda a obra da autora.

5 JOGO PROPOSTO

Na tentativa de aumentar o interesse dos jovens pela literatura, foi proposta a construção de um jogo digital baseado na obra literária “O Quinze” da escritora Rachel de Queiroz [6]. O objetivo do jogo é contar a história de Chico Bento e sua família (personagens do livro), retirantes em meio a seca, de forma lúdica e despertar o interesse dos jovens pela literatura nacional.

O jogo busca apresentar a história narrada no livro de forma mais simples, visto que ele possui um vocabulário para quem tem mais fluência leitora, sendo de mais difícil compreensão para não-leitores, possuindo termos arcaicos não tão conhecidos pelo público jovem. Também de maneira lúdica, no intuito de suavizar o peso do drama existente na obra, oferecendo um passeio pela narrativa do livro e destacando os valores culturais e morais dos personagens, característicos do nordestino, mas com a diversão e o entusiasmo que a dinâmica dos jogos digitais pode oferecer.

O jogo é baseado no estilo *infinity run*, mas é composto de 6 com fases. O *infinity run* é um subgênero de corrida onde as principais características são a falta de controle do jogador sobre a velocidade e direção do personagem controlado, limitando sua interação a ações simples, como pular e desviar de obstáculos e coletar itens para continuar jogando. Assim, a movimentação, os controles do jogo, o aparecimento de obstáculos e recompensas é semelhante ao encontrado nos jogos do estilo, mas cada fase tem um objetivo a ser cumprido, que leva o jogador a fase seguinte de corrida no mesmo estilo de *infinity run*. O jogo é *single player* e está sendo desenvolvido para dispositivos móveis.

Diante da forte influência da cultura nordestina existente no livro, e tendo em vista que o jogo visa adequar a linguagem da narrativa a um público mais jovem, o estilo de *cartoon* foi escolhido. Inspirando-se também nos traços da xilogravura, uma técnica muito utilizada para fazer ilustrações para literatura de cordel, de modo a criar uma identidade visual para o jogo.

Para o desenvolvimento, a *Unity3D*¹ foi escolhida por ser atualmente uma das mais robustas e famosas *engines* para desenvolvimento de jogos dentre as opções gratuitas (para projetos sem fins lucrativos, como é o caso desse jogo).

Em relação à mecânica, o personagem corre automaticamente e com movimentos de *swipe* (deslizar o dedo) para as laterais na intenção de coletar os recursos e desviar dos obstáculos dispostos em um cenário de trilhas (ver Figura 2). Para facilitar o entendimento, em cada fase o jogador controla apenas um personagem, mesmo que na história toda a família esteja se deslocando em conjunto na maior parte do tempo.

O jogo é dividido em 6 fases e apresentado ao jogador de maneira linear, de modo que é preciso concluir uma fase para seguir adiante. Cada fase está relacionada com um trecho do livro e o objetivo é coletar itens no caminho representados por alimentos, água, entre outros suprimentos para continuar a jornada. Há também itens que podem atrapalhar o jogador, como pedras e carcaças de animais no caminho, alguns exemplos são exibidos na Figura 1. Como nem tudo pode ser contado dentro das fases do jogo, nas transições existem *cutscenes* para complementar a história e explicar para o jogador quais os objetivos da fase seguinte. A narrativa de Vicente e Conceição também é contada dentro das *cutscenes*.

Nas subseqüências seguintes abordam-se breves descrições das fases e das *cutscenes* que compõem o jogo; iniciando-se com a *cutscene* 1 exibindo uma contextualização do livro. Nela, conta-se que seca em 1915 fica mais forte e o gado está sem pasto. A dona da fazenda decide liberar o gado e Chico Bento fica sem emprego, precisando migrar para Fortaleza com sua família para sobreviver como única alternativa viável. Conceição chega para visitar sua avó e revê Vicente. A cena explica que o jogador precisa juntar mantimentos para começar sua viagem.

5.1 Primeira fase: viagem da família de Chico Bento

Nesta fase o personagem prepara-se para viajar, ele corre buscando mantimentos para sobreviver durante a viagem. A fase termina quando ele coleta a quantidade necessária determinada. A velocidade da corrida do jogador aumenta gradualmente em conjunto com sua dificuldade. A Figura 2 ilustra a fase 1 em desenvolvimento.

- Quem corre - Chico Bento;
- Coletáveis - farinha, água e rapadura;
- O que evitar - pedras, galhos, cactos e carcaças;
- Como ganha - coletando mantimentos suficientes a tempo;
- Como perde - se o nível de mantimentos zerar ao colidir com obstáculos, ou se não conseguir coletar o necessário a tempo.



Figura 2: Fase 1 do jogo em desenvolvimento.

¹ <https://unity3d.com>

Ao final da fase a *cutscene* 2 é iniciada, nela Chico Bento e sua família deixam a fazenda, começando a sua viagem para Fortaleza à pé. Em paralelo, Conceição e Vicente paqueram. Em seguida é explicado ao jogador que mandiocas devem ser cozidas para serem comidas, e que elas cruas (ou *bravas*, como definidas na obra) são venenosas. Josias, um dos filhos, percebe um pé de mandioca no caminho e se afasta da família por um momento.

5.2 Segunda fase: Josias colhendo mandioca

O personagem coleta as mandiocas no caminho até completar a barra de progresso, que indica o nível de itens coletados. Essa fase representa a parte da história em que a família, já retirante, busca alimentos e o filho do Chico Bento, com fome, come uma mandioca crua encontrada e falece devido ao seu veneno, sendo sepultado em seguida. No jogo, Josias deve coletar as mandiocas e a água necessária para cozinhá-las e assim matar sua fome, mas não pode comê-las ainda.

- Quem corre - Josias, filho de Chico Bento;
- Coletáveis - mandioca, água;
- O que evitar - pedras, galhos, cactos, cercas e carcaças;
- Como ganha - quando coletar pedaços de mandioca (e água) nas quantidades necessárias;
- Como perde - se o número de mandiocas coletadas zerar ao colidir com obstáculos, ou se não conseguir coletar o necessário em tempo determinado.

Agora é iniciada a *cutscene* 3, exibindo ao jogador o personagem Josias reencontrando a família e sentindo-se mal, falecendo em seguida por ter ingerido mandioca crua, logo depois sendo enterrado. A família em luto segue caminho. Chico Bento encontra uma cabra e deseja capturá-la para matar sua fome e da família. O jogo explica que o jogador deve caçar a cabra na próxima fase.

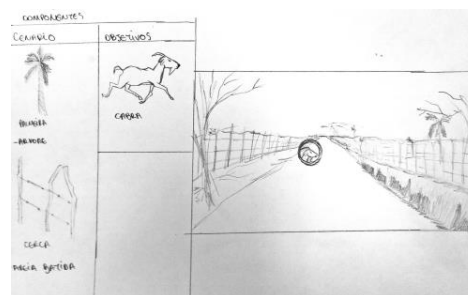


Figura 3: Protótipo da fase 3 a ser desenvolvida.

5.3 Terceira fase: Chico Bento correndo atrás da cabra

O personagem corre para alcançar uma cabra desviando dos obstáculos, aumentando sua velocidade de corrida e o nível de dificuldade gradualmente, o efeito é contrário na colisão. A fase termina quando ele alcança o animal. Essa fase do jogo representa a parte do livro em que a família ainda andando a pé em direção à Fortaleza e com muita fome, encontra o animal solto (que é de propriedade alheia, mas desconhecida) e Chico decide capturá-lo para alimento. A Figura 3 ilustra um protótipo da fase em desenvolvimento.

- Quem corre - Chico Bento;
- Coletáveis - cabra;
- O que evitar - pedras, cactos, galhos e carcaças;
- Como ganha - quando alcançar a cabra;
- Como perde - batendo nos obstáculos.

Na *cutscene* 4 mais fome é retratada. O dono da cabra, com raiva, aparece e fica com a carne, deixando apenas as vísceras para a família. Em paralelo, Conceição e Vicente conversam sobre diferentes visões de mundo. Logo anoitece, e a família se apronta para descansar. Pedro, filho de Chico, foge no meio da noite. O jogo explica que o jogador deve procurar Pedro.

5.4 Quarta fase: Pedro fugindo

O personagem foge da sua família e tenta chegar ao acampamento dos retirantes. Para isso, ele precisa desviar de todos os obstáculos para chegar ao fim da fase apenas com a luz da lua. A fase é representada no livro na parte da narrativa em que Pedro foge no meio da noite.

- Quem corre - Pedro, filho de Chico Bento;
- Coletáveis - não há itens de coleta, apenas uma trilha de caminho único;
- O que evitar - cercas de madeira, cercas de arame farpado, galhos de árvore, carcaças e cactos;
- Como ganha - quando jogar por tempo determinado sem tropeçar em obstáculos, chegando à cidade;
- Como perde - colidindo em algum dos obstáculos.

Ao final da fase, na *cutscene* 5 a família não encontra Pedro e vai à cidade mais próxima procurar o Delegado, que logo reconhece seu compadre Chico Bento, dando comida e passagens de trem para Fortaleza. Logo o Delegado descobre que Pedro viajou com os camboneiros para o campo de concentração. Em paralelo, Conceição volta para Fortaleza com a avó e Vicente fica para tentar salvar o gado. Chico Bento e família seguem tristes para Fortaleza, chegando no campo de concentração.

5.5 Quinta fase: família no campo de concentração

O personagem tenta encontrar um abrigo no campo de concentração. Para isso, precisa desviar de barracas e outros obstáculos no caminho. Essa fase reflete na narrativa do livro quando Conceição, agora voluntária no campo de concentração em Fortaleza, consegue uma barraca de abrigo para a família de Chico Bento, mas Cordulina (esposa de Chico) precisa da ajuda do marido para que a família possa permanecer.

- Quem corre - Chico Bento;
- Coletáveis - não há coletáveis, o cenário caracteriza-se em um campo de concentração de retirantes lotado;
- O que evitar - barracas, pessoas, mantimentos dos retirantes;
- Como ganha - ao chegar antes do tempo acabar até Conceição e Cordulina, que estão tentando conseguir uma barraca (percorrendo distância x dentro de y segundos);
- Como perde - batendo em obstáculos, entrando em barracas ocupadas ou quando o tempo acabar.

Na penúltima *cutscene* é contado ao jogador que Chico Bento não consegue emprego em Fortaleza como esperava, decidindo migrar com a família para São Paulo com ajuda de Conceição, que lhe cede passagens de trem. Conceição resolve ficar e cuidar de seu afilhado Pedro, agora encontrado, embora com relutância de Cordulina. O jogador é informado que deve guiar o trem na fase seguinte.

5.6 Sexta fase: viagem de trem

O personagem viaja no trem com o objetivo de chegar a Fortaleza, desviando de obstáculos do caminho, sua velocidade aumenta conforme se ultrapassa obstáculos. Aqui é finalizada a saga de Chico Bento e sua família no livro.

- Quem corre - Trem com os personagens dentro;
- Coletáveis - nenhum;
- O que evitar - trilhos quebrados;

- Como ganha - chegando em São Paulo;
- Como perde - usando trilhos quebrados.

O jogo é finalizado com a *cutscene* 7, exibindo a família chegando a São Paulo e desembarcando com a esperança de uma nova vida. Aqui são exibidas informações sobre a obra de Rachel de Queiroz e a autora, indica-se ao jogador a leitura do livro. Fim do jogo e boa leitura.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou o jogo “O Quinze” que está sendo desenvolvido pelo Núcleo de Práticas em Informática - NPI da Universidade Federal do Ceará, *campus* Quixadá. O livro foi transformado em diferentes fases que acontecem em cenários diferentes dentro da história, a migração do Chico Bento e sua família servem de base para o jogo em si, *cutscenes* complementam a narração da história.

O grande desafio desse trabalho foi escolher qual o tipo de jogo que melhor contaria a história, mas que não apresentasse muitos desafios técnicos na construção, pois ele é totalmente desenvolvido por alunos de graduação. A quantidade de trabalho de desenho e ilustração dentro das fases e nas *cutscenes* tem representado um desafio para os desenvolvedores. Apesar disso, os resultados já obtidos até aqui são promissores.

O jogo ainda está em processo de desenvolvimento e por esse motivo ainda não passou por uma validação com usuários finais. Deve ser disponibilizado gratuitamente para *smartphones* até o final do ano. Com ele, espera-se promover a literatura e a cultura brasileira, em especial a nordestina, para o público mais jovem através do uso de jogos. Para trabalhos futuros sugere-se validação com usuários finais que tenham e não tenham lido a obra na qual é baseado, buscando melhorias de roteiro ou até mesmo uma verificação de alinhamento com a obra como em [7].

7 AGRADECIMENTOS

Os autores gostariam de agradecer à Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal do Ceará pelo apoio ao projeto.

REFERÊNCIAS

- [1] C.A. Paiva e R. Tori, "Jogos Digitais no Ensino: Processos cognitivos, benefícios e desafios", em *XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, Curitiba, 2017, pp. 1-4.
- [2] E.C.D. Corrêa, "A narrativa transmidia como estratégia de incentivo à leitura". *Revista Texto Digital*, Vol. 10, no. 2, pp 98-113, Dez. 2014.
- [3] E.V. Júnior, J.C.S. Filho, A.F. Silva, C. Freitas, M. Tahim e P. Jucá, "Balanceando Fantasia e Rigor Teórico no Jogo Educativo sobre a Teoria do Big Bang," em *XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, Curitiba, 2017, pp. 1-4.
- [4] INEP, "Brasil no PISA 2015: análises e reflexões sobre o desempenho dos estudantes brasileiros", OCDE – Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico, São Paulo, 2016, Disponível online em: <<https://goo.gl/JKu4zR>>
- [5] Ministério da Cultura. *Mercado de Jogos Eletrônicos cresce em todas as regiões do país, aponta 2º censo de games*. Disponível online em: <<https://goo.gl/nvihnU>>
- [6] R.d. Queiroz, *O Quinze*, 77 ed. Rio de Janeiro, Brasil: Editora José Olympio, 2004.
- [7] W.G.B. Junior e J.P. Chauvin, "A Adaptação da Literatura para Jogos Digitais: um estudo sobre a jornada do herói em game, a partir da obra literária". *Revista de Humanidades, Tecnologia e Cultura*, vol. 4, no. 1, pp. 41-63, Dez. 2014.
- [8] Y.R. Câmara, Y.M.R. Câmara e M. Soutullo, "O Quinze: Revisitando a Importância de Rachel de Queiroz para a Cultura Cearense, a Literatura Brasileira e o Feminismo no Brasil do Século XX". *Revista Entrelaces*, vol. 1, no. 6, pp. 116-130, Dez. 2015.