

Cícero History Runner: uma gamificação da história do Padre Cícero

Katyeydo Karlos de Sousa Oliveira^{1*} Carlos Williamy Lourenço Andrade² Leonardo Bezerra Franco de Sá³

José Diener Feitosa Marques Segundo⁴ Eduarda Pereira de Sousa⁵ Adriano Lima Cândido⁶

João Carlos da Cruz de Lima⁷ Fernando Antonio Mota Trinta⁸

Faculdade Vale do Salgado (FVS)^{1,2,3,4,5}
Universidade Federal do Ceará (UFC)^{6,7,8}



Figura 1: Tela Inicial do Jogo.

Figura 2: Demonstração do Jogo.

RESUMO

O presente estudo, visa apresentar e descrever o jogo Cícero History Runner. O aplicativo gamificado objetiva a promoção e disseminação do aprendizado acerca da história do líder religioso Cícero Romão Batista, mais conhecido como Padre Cícero, através de uma gamificação, compatível com a plataforma Android. Para o desenvolvimento do jogo, foi utilizado o motor de jogo (*game engine*) UNITY. Ainda, o mesmo possui o estilo *infinity runner* (corrida infinita), ambientado em um cenário que retrata os aspectos da história do Padre Cícero e ao iniciar cada fase, será apresentada uma história da vida do padre. Com isso, foi observado que o jogo se mostrou coerente e apresenta relevante potencial no auxílio do processo de conhecimento e disseminação sobre a história do Padre Cícero.

Palavras-chave: cultura, gamificação, jogos de cultura, padre cícero.

1 INTRODUÇÃO

Conhecer a história e a cultura de um povo reflete o resgate e preservação da tradição daqueles que cooperaram para que seja alcançado o ponto em que a sociedade se encontra. Trata-se de uma ocasião favorável e única para ser entendido, também, a própria identidade. Na atualidade são utilizadas variadas formas de tomar conhecimento da história e cultura da sociedade. Vinculado nesse cenário, a gamificação surge como uma destas formas, que segundo [18], a gamificação pode ser descrita como sendo a inserção de mecanismos, estilos, pensamentos e processos de design de jogos para incluir pessoas na elucidação de um problema, e no contexto histórico apresenta-se como um instrumento que aperfeiçoa o conhecimento da história e da cultura de uma sociedade.

Ainda que pouco usufruídos e valorizados na sociedade ocidental – excessivamente pela circunstância de serem relacionados ao lazer, ociosidade e improdutividade – os jogos vêm se estabelecendo como um método benéfico a ser introduzido e manipulado no aprendizado e conhecimento da memória de um

povo [16]. Nesse âmbito, os jogos com contexto histórico e cultural podem despertar a curiosidade e inspirar a sociedade, atraindo, renovando e associando mundos longínquos da realidade atual, fazendo com que se adentre em ambientes históricos. Um jogo no contexto de gamificação deve possuir motivações extrínsecas que são classificações, níveis, pontos, medalhas, missões [17].

Tendo em vista tais fatos, um jogo foi desenvolvido para o sistema operacional Android, tendo motivações de níveis, pontos e recompensas, através de questões integradas ao jogo. Além do caráter cultural, o jogo foi concebido para que pudesse motivar a curiosidade para que as pessoas possam conhecer a história do líder religioso Cícero Romão Batista, Padre Cícero.

Este artigo está organizado da seguinte forma: a seção 2 trata-se do referencial teórico. A seção 3 apresenta as ferramentas utilizadas na construção do jogo. Na seção 4, é feita uma descrição acerca do jogo. Por fim, na seção 5 é apresentada a conclusão do trabalho.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 CULTURA E O USO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS

De acordo com [9], jogos sempre estiveram ligados no contexto histórico da sociedade, circunstância que os identificam como componentes e agentes de cultura. Segundo [7], a ação de jogar é estabelecida em um dos pilares de constituição do ser humano, na medida que, desde os estágios primitivos, os humanos encontraram nos jogos uma forma de manifestar e dar sentido aos seus moldes de viver, gerar e constituir cultura. Deste modo, a cultura surge no jogo e recebe um novo significado enquanto jogo em uma evolução contínua.

O mesmo autor, também salienta a circunstância de atribuição cultural do jogo, deixando evidente seus atributos, seus recursos e sentidos que lhes fornecem a posição de elemento cultural da vida. Jogar vem a ser uma necessidade para a convivência em grupo, por motivo de suas coletividades espirituais, sociais e seu significativo valor.

O jogo se manifesta como um fenômeno cultural perene, pelo motivo de poder ser repetido, transmitido e evoluir constantemente, independentemente do seu ambiente ou da sua época, de forma a conservar, propagar e renovar a memória de culturas e gerações [12].

Em suas palavras [4], assegura este argumento com a percepção de que a cultura é o resultado de uma realização coletiva que excede atributos individuais, à proporção que interfere nas práticas dos indivíduos em seu contexto de vivência.

Ainda, [7] reconhece que a cultura tem um caráter de agente modificador e multiplicador perante as práticas do homem. O autor constata que na proporção em que a civilização cresce e se torna mais complexa, envolta de técnicas atualizadas constantemente, padrões e elementos, a cultura determinada vai recebendo novos rótulos, novas formas, novas propriedades, novas idealizações. Porém, não significa que tais elementos concedidos se transformem em uma alteração cultural, pode ser visto como uma atualização, como um complemento de valores que colaboram para a edificação e a reconstrução incessante da cultura, expressando a sua índole dinâmica e oscilante.

O mesmo caso pode ser observado atualmente com a introdução do termo que ficou conhecido como “cultura digital” e também levado pela globalização, da mesma maneira que suas tendências de criação, interação e compartilhamento de conteúdo, as quais incutem formas inovadoras ao convívio do homem com o ambiente; tais alterações, ainda assim, nutrem a expressão de “esfacelamento da cultura” [12].

Ao fazer uso dessa expressão, [10] salienta a presença de uma alteração no que se conhece como cultura, que abandona o modo de operar como há muitos anos atrás, ainda assim, não se pode falar que não existe mais a cultura, mas sim vários outros significados ao se utilizar o termo “cultura” na sociedade atual, a qual se apresenta pluricultural e heterogênea ao trazer valores essenciais para a sua própria formação.

Dessa maneira, a afirmação de que a cultura digital não provoca nenhum prejuízo da originalidade da cultura é válida e pertinente, ela simboliza novas oportunidades para acrescentar valia e diversas linguagens para a arte, para a educação e para a sociedade em geral [12].

Por sua vez, os jogos também receberam novos significados através dessa cultura contemporânea, na atualidade reputados como games, ainda que preservem atributos dos jogos antigos como a presença de regras e de competições, eles se distinguem a partir da aparição de novas características, como os disseminados multiplayer (jogos que permitem mais de um jogador ao mesmo tempo, atualmente o mais comum é o modo online utilizando uma conexão com a internet) [12].

2.2 CONCEITUANDO UM JOGO

Jogos, eletrônicos ou não, são atividade regidas diretamente por regras e, indiretamente, por um objetivo [13]. Somado a concepção anterior, um jogo é: um ato natural; realizado em uma limitação de tempo e espaço; organizado por regras livremente autorizadas, porém indispensáveis; que possui sensação de tensão e alegria distinta da vida cotidiana [7].

Conforme [8], para que alguma coisa passe a ser visto como um jogo, é relevante que apresente quatro elementos imprescindíveis: objetivos, regras, formas de feedback e atuação voluntária. Quando se refere aos objetivos pode-se considerar os resultados de como os jogadores necessitam atingir. As regras são as limitações de como os mesmos podem alcançar determinados objetivos. O feedback comunica aos jogadores o quanto eles estão próximos de alcançar os objetivos definidos, podendo ser em formato de placares, barras de progresso, níveis ou pontuações. Já a atuação voluntária diz respeito à ocorrência de que os jogadores aceitam propositalmente

e de boa vontade os objetivos, as regras e os feedbacks do jogo no qual estão envolvidos.

Segundo [15], o que torna um jogo um “jogo” não é apenas a diversão envolvida, tampouco as circunstâncias de ganhar ou perder, mas sim a situação onde o mesmo dispõe de um certo grupo de regras que o jogador necessita seguir.

3 FERRAMENTAS UTILIZADAS

Utilizou-se o motor de jogo (*game engine*) UNITY (www.unity3d.com) para o desenvolvimento do jogo. Na criação de todo o material gráfico, foi utilizado o CorelDRAW (www.coreldraw.com). A programação foi construída em C# (www.microsoft.com) utilizando o ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) MonoDevelop (www.monodevelop.com). Para um melhor controle de versionamento na construção do sistema, foi utilizado o GitHub (www.github.com).

4 DESCRIÇÃO DO JOGO

O jogo possui o estilo *infinity runner* (corrida infinita), ambientado em um cenário que retrata os aspectos da história do Padre Cícero. O mesmo, é caracterizado como um jogo *free-to-play* (F2P), ou seja, gratuito para jogar, não exigindo pagamento pelo seu *download*. Também, possui apelo histórico e cultural com uma jogabilidade que permite movimentos de pulo e deslize para a realização de desvios de obstáculos e coleta de moedas.

Para a construção da história do jogo, foi utilizado trabalhos de: [1], [2], [3], [5], [6], [11] e [14].

É disposto em 5 (cinco) fases. Ao iniciá-lo, é preciso criar um personagem, com nome e podendo optar por sexo masculino e feminino, como também sua etnia, como ilustrado em Figura 3; em seguida, é apresentado o tutorial do jogo onde é possível aprender a jogabilidade do mesmo (ver Figura 4). Após, inicia-se o jogo, em que será apresentada uma história da vida do Padre Cícero, correspondente a fase atual (ver Figura 5).



Figura 3: Escolha do nome, sexo e etnia.



Figura 4: Tutorial do jogo.



Figura 5: História da fase.

O jogador é imerso na vida do Padre Cícero, tendo que passar por fases em que é possível conhecer a história do padre, para isso, percorrerá circuitos compostos de obstáculos e também poderá coletar moedas, como é visto na figura 6.



Figura 6: Coletando moedas.

Por se tratar de um jogo individual, o jogador deverá utilizar suas habilidades para percorrer o trajeto proposto a cada fase. A dificuldade das fases está em evitar a colisão do jogador com os obstáculos do cenário e acumular moedas e pontos durante o percurso. A originalidade do jogo se dá pelo enredo, estilo histórico e cultural empregado na arte e efeitos sonoros e a possibilidade de aprendizado sobre uma importante figura cultural.

O jogador começará cada fase com 1 (uma) vida. Ao colidir com algum obstáculo, o jogador irá perder a vida que possui, o que acarretará no final do jogo. Com isso, será contabilizada e registrada a pontuação do jogador. O estilo a ser utilizado no jogo, é baseado em personagens não realistas, com formas exageradas conhecido como “Cartoon”. As texturas também são no mesmo estilo, apresentando cores fortes e contrastantes.

A primeira fase inicia a história do jovem Cícero buscando seu caminho na ordenação no colégio do Padre Inácio de Souza Rolim, onde o personagem do jogo observa e participa de um percurso situado no município de Cajazeiras no Estado da Paraíba.

Na segunda fase, acontece o possível “milagre” envolvendo a devota Maria de Araújo. A história é contada em uma igreja de Juazeiro do Norte no Estado do Ceará (ver figura 7).

A terceira fase ocorre em Fortaleza no Estado do Ceará. O personagem percorre o cenário, onde padre Cícero precisa disponibilizar explicações sobre o milagre ocorrido, onde foi proibido de celebrar missas e falar sobre o “milagre”.

A quarta fase, ocorre na cidade de Roma na capital da Itália, o personagem percorrerá o cenário em busca de chegar ao Santo Ofício Romano onde Padre Cícero terá de retomar seus direitos como padre e solicitar as permissões que lhe foram negadas.

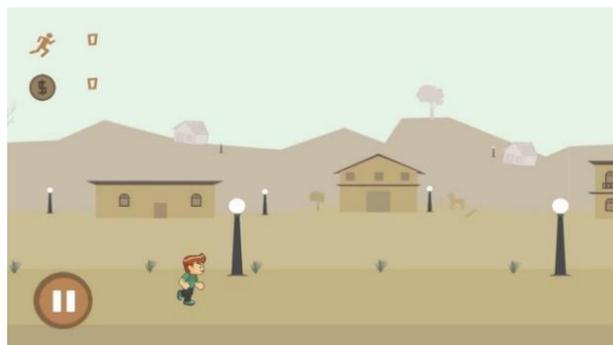


Figura 7: Fase 2 em Juazeiro do Norte.

Na quinta fase, ocorre novamente em Juazeiro do Norte, porém, o cenário é modificado, dando uma ideia de modernização da cidade (ver figura 8). O cenário conta a história da vida política do Padre Cícero, onde decidiu candidatar-se para governar e evoluir sua cidade.

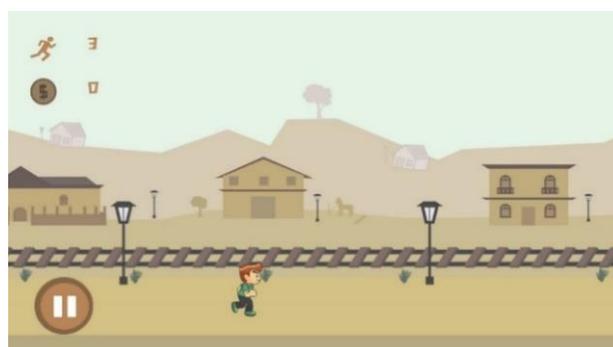


Figura 8: Fase 5 em Juazeiro do Norte, em uma versão evoluída.

5 CONCLUSÃO

Neste trabalho foi proposta uma gamificação acerca da história do Padre Cícero com o intuito de motivar a curiosidade para que as pessoas pudessem conhecer a história do líder religioso.

Para explorar o potencial do jogo e buscarmos responder questões que norteiam esse trabalho, pretende-se utilizar um questionário, ainda em desenvolvimento, bem como analisar os dados coletados, avaliar a percepção dos usuários sobre a experiência com o jogo e inferir o nível de contribuição no conhecimento sobre o Padre Cícero.

Através dessa pesquisa, foi possível concluir que o jogo Cícero History Runner manifesta um relevante potencial quando se refere a um meio capaz de intermediar o processo de conhecimento e disseminação acerca da história do Padre Cícero, observando o seu conteúdo de natureza expressiva e a sua interface que remete ao período vivido pelo padre.

Com isso, foi visto que o jogo atendeu as especificações iniciais que foram propostas e estão sendo realizadas novas implementações que envolvem novos cenários e obstáculos, com o propósito de acrescentar fases no jogo e poder propagar mais conteúdo histórico sobre o Padre Cícero. Também, o jogo será lançado para download de forma gratuita na loja de aplicativos do Android, a Play Store.

REFERÊNCIAS

- [1] F.A. Almeida, R. R. Rodrigues. Padre Cícero Romão: entre a religião e a política. *Revista Brasileira de Filosofia e História*, v. 1, n. 1, 2013.

- [2] C. C. E. Alves, C. D. M. Oliveira. Irradiação Territorial e Turismo Religioso: A Devoção de Juazeiro do Norte (Ceará-BR) Constituindo Novas Polaridades Regionais. *Revista Geográfica de América Central*, v. 2, n. 47E, 2011.
- [3] A. M. D. C. Braga. Padre Cícero: sociologia de um padre: antropologia de um santo. Tese de Doutorado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2007.
- [4] M. Castells. A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade. Zahar, Rio de Janeiro, 2003.
- [5] J. Comblin. Padre Cícero de Juazeiro. Editora Paulus, São Paulo, 2014.
- [6] R. Della Cava. Milagre em Joazeiro. Editora Companhia das Letras, 2014.
- [7] J. Huizinga. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura / Tradução João Paulo Monteiro – São Paulo: Editora Perspectiva, 2017.
- [8] J. Macgonigal. Reality is Broken: why games make us better and how they can change the world. London: Handom House, New York, 2011.
- [9] S. Miranda. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In *Anais da Linhas críticas*, Brasília, 2002.
- [10] E. C. M. Mortari, R.A. Matos. O estranhamento cultural: a experiência cultural e a virtualidade. In *Anais do XXIV Congresso Brasileiro de Comunicação do INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares e da Comunicação*, Mato Grosso do Sul, 2001.
- [11] L. Neto. Padre Cícero: poder, fê e guerra no sertão. Editora Companhia das Letras, 2009.
- [12] I. S. V. Rios, L. Alves. Games e cultura: Búzios: ecos da liberdade— uma leitura da história da Bahia. In *Anais do IX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital SBGAMES*, Florianópolis, 2010.
- [13] S. Rogers. Level up. Um guia para o design de grandes jogos. / Tradução: Alan R. Luz – São Paulo: Blucher, 2012.
- [14] M. H. M. Santana. Padre Cícero do Juazeiro: condenação e exclusão eclesial à reabilitação histórica. UFAL, Alagoas, 2009
- [15] D. Shaffer. How Computer Games Help Children Learn. Springer, New York, 2007.
- [16] L. L. Sousa, A. L. Pereira. Jogos digitais no ensino de História: aliando os games às práticas de ensino tradicionais. In *Anais do V Encontro de Iniciação à Docência da UEPB*, Campina Grande, 2015.
- [17] F. Viola. Gamification-I Videogiochi nella Vita Quotidiana. Arduino Viola, 2011.
- [18] G. Zichermann, J. Linder. The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition. McGraw-Hill Professional Publishing, 2013.