

Salvando Curitiba: Uma Proposta de Newsgame Sobre a História de Curitiba a Partir do Plano Agache¹

Camile KOGUS²

Gabriel BOZZA³

UniBrasil Centro Universitário, Curitiba, PR

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o processo de produção do newsgame Salvando Curitiba, jogo jornalístico que explica a construção da identidade de Curitiba por meio do Plano Agache, primeiro projeto urbanístico da Capital. A hipótese levantada é da possibilidade da construção de um produto interativo, e, em formato de jogo virtual que explicasse, de maneira jornalística, a história de Curitiba. Para isso foi realizada uma pesquisa, em formato de análise de conteúdo, para identificar o que já foi produzido, em âmbito nacional, sobre o tema. O resultado final foi um jogo jornalístico, em formato RPG, que retrata a importância do Plano Agache para a história da cidade.

PALAVRAS-CHAVE: história de Curitiba, jogo jornalístico, jornalismo multimídia, newsgame, Plano Agache.

1 INTRODUÇÃO

Com 322 anos, Curitiba possui vários fatores interessantes no processo de construção não só da cidade em si, mas também no que diz respeito à identidade histórica⁴ da capital paranaense. Diversos ciclos econômicos marcaram a história de Curitiba, tais como a mineração, o tropeirismo, e a extração de madeira⁵. Além disso, outro fator que também fez parte da construção da identidade histórica da cidade foi o processo de imigração. Italianos, poloneses, japoneses, ucranianos, afro-descendentes, entre outros grupos se estabeleceram na capital gerando assim uma cultura diversificada.

A história de Curitiba está registrada, em forma de documentos, microfilmes e recortes de jornal, nos arquivos históricos presentes na Biblioteca Pública do Paraná e na Casa da Memória⁶. No entanto, esse material, apesar de estar disponível gratuitamente a população em geral, é pouco consultado. Devido à complexidade a qual são apresentados,

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria: Produção Transdisciplinar. Modalidade: Game (avulso).

² Aluno líder do grupo e graduada em Jornalismo. Email: camile.k.alves@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo do UniBrasil. email: gabrielbozza@gmail.com.

⁴ A identidade histórica fornece à vida um sentido temporal de continuidade entre o passado, o presente e o futuro. Esse trabalho da consciência histórica realiza-se nas práticas de narração histórica (GERMINARIE BUCZENKO, 2012)

⁵ História. Prefeitura Municipal de Curitiba. Disponível em: <http://www.curitiba.pr.gov.br/idioma/portugues/historia>. Acesso em: 11. nov. 2014.

⁶ Memorial de Curitiba Fundação Cultural de Curitiba. Disponível em: <http://www.fundacaoculturaldecuitiba.com.br/espacos-culturais/memorial-de-curitiba/>. Acesso em: 11.nov.2014.

o público acaba por não aproveitar a gama de materiais disponíveis sobre a história da cidade.

O que é disponibilizado a população, por meio dos portais dos órgãos que guardam esses documentos, são materiais com pouco aprofundamento histórico e linguagem pouco chamativa. Nesse trabalho buscamos averiguar de que forma seria possível apresentar esse conteúdo a população em formato de newsgame de forma dinâmica e lúdica. Para isso foi preciso estabelecer um panorama do que foi produzido de mais relevante até agora no âmbito dos newsgames nacionais e para dar suporte à produção do jogo jornalístico deste trabalho, foi feito um levantamento de produções que abordassem fatos históricos, ou que tivessem alguma relevância histórica em âmbito nacional e internacional. Foram levados em conta jogos que tratassem de períodos e temas distintos e que, mesmo assim, ainda pudessem servir como fonte de informação para o público.

A partir dos resultados dessa análise – que verificou desde o tempo de duração do jogo até a linguagem utilizada – foi possível elencar elementos básicos em um newsgame para servirem de base para a construção do produto proposto dentro desse trabalho.

Foram analisados 17 jogos, que tiveram como ponto de partida o ranking “10 Jogos Para Entender os Newsgames no Brasil”, lançado pela Superinteressante em 2011 e a plataforma Newsgame Vault, criada em 2014.

Apesar dos trabalhos acadêmicos já realizados, e dos esforços por parte da Fundação Cultural de Curitiba, Prefeitura Municipal e Casa da Memória a fim de resgatar a história da cidade, a comunidade curitibana tem tido pouco acesso a esse material.

Na parte acadêmica, a maioria dos trabalhos tem foco na parte arquitetônica e urbana da cidade, ou por vezes, nos conflitos ambientais da capital paranaense. No entanto, no quesito histórico-informativo, grande parte dos materiais tratam da identidade do Estado do Paraná em si, sem focar em Curitiba especificamente. Como por exemplo, a tese de doutorado “A Busca de Valores Identitários: A Memória Histórica Paranaense”, de Aparecida Vaz da Silva Bahls, em 2007.

Em relação aos meios de comunicação, grande parte dos conteúdos históricos são veiculados apenas em datas comemorativas importantes para a cidade, não havendo uma abordagem periódica. O programa que mais se assemelha a esse tipo de abordagem é a Revista RPC, que tem como foco notícias do Estado do Paraná.

Levando em conta todos esses fatores, o que se vê, apesar da quantidade de material histórico disponível, é que ainda há poucas produções jornalísticas sobre o processo de construção da identidade histórica de Curitiba. Por esse motivo o presente trabalho apresenta o *newsgame* Salvando Curitiba, que tem como principal objetivo levar até a população geral informações sobre a história de Curitiba de modo a esclarecer todo o contexto social que foi responsável pela construção da identidade da cidade.

Para isso, o jogos jornalístico foi construído na plataforma RPG Maker VX Ace⁷, e em estilo RPG⁸ contando a história de Curitiba a partir do Plano Agache – primeiro plano urbanístico da capital paranaense desenvolvido entre 1941 e 1943 por Alfred Agache e que foi norteador para projetos posteriores.

2 OBJETIVO

Este trabalho teve como objetivo geral criar um *newsgame*, utilizando a plataforma RPG Maker VX Ace⁹, e em estilo RPG¹⁰ contando a história de Curitiba a partir do Plano Agache – primeiro plano urbanístico da capital paranaense desenvolvido entre 1941 e 1943 por Alfred Agache e que foi norteador para projetos posteriores – como forma de informar a população sobre esse importante fato histórico de Curitiba.

Além disso, o presente trabalho também teve como objetivos informar como o Plano Agache foi relevante para a história de Curitiba; ajudar na construção de uma identidade histórica da Capital paranaense; levantar estratégias e possibilidades narrativas de um *newsgame*; contribuir com os estudos sobre o uso do *newsgame* dentro do jornalismo para reconstruir a história; e disponibilizar um *newsgame*, em formato de RPG por meio de um site que também trará todo seu processo de produção e construção.

3 JUSTIFICATIVA

Este trabalho se justifica cientificamente e socialmente por servir como fonte de informações sobre a construção da identidade de Curitiba, sendo útil para o estudo da história da capital, que segundo o estudioso Boschi (2007) serve para se compreender o presente a partir de investigações sobre o passado.

⁷O RPG Maker é um motor gráfico para desenvolvimento de jogos em estilo RPG. A plataforma foi criada pela empresa Ascii e atualmente está sob a responsabilidade da Enterbrain. A edição RPG Maker VX Ace foi lançada em 2011.

⁸O RPG é abreviação de Role Playing Game, estilo de jogo no qual os jogadores encarnam os papéis de seus personagens. Obedecendo determinadas regras, que variam de jogo para jogo, os participantes são colocados a gente de escolhas que podem alterar o desenrolar de sua história.

⁹O RPG Maker é um motor gráfico para desenvolvimento de jogos em estilo RPG. A plataforma foi criada pela empresa Ascii e atualmente está sob a responsabilidade da Enterbrain. A edição RPG Maker VX Ace foi lançada em 2011.

¹⁰O RPG é abreviação de Role Playing Game, estilo de jogo no qual os jogadores encarnam os papéis de seus personagens. Obedecendo determinadas regras, que variam de jogo para jogo, os participantes são colocados a gente de escolhas que podem alterar o desenrolar de sua história.

Mais do que apenas uma reportagem em formato de game jornalístico, o jogo também será uma ponte entre os arquivos históricos municipais e a comunidade em geral, reunindo informações disponíveis sobre o tema já citadas e apresentando de forma dinâmica, informativa e jornalística – ou seja com todo o processo de apuração e construção de notícias usada na profissão, como por exemplo o uso de fontes e a pesquisa dedados.

Além disso, o trabalho também pode ser base para futuros projetos do mesmo gênero, tendo em vista que todo o processo de construção, apuração, programação e desenvolvimento será disponibilizado juntamente com o game gratuitamente para consultas posteriores por outros acadêmicos e sociedade.

Por fim, a principal relevância do presente trabalho será oferecer ao público experiência imersiva na história de Curitiba. Mais do que simplesmente contar como foi construída a identidade da cidade, o *game* irá apresentar uma experiência de conhecimento totalmente diferente das existentes no jornalismo tradicional. O espectador não irá apenas assistir informações em uma tela, mas interagir com elas se tornando parte da história.

Para isso, foram utilizados alguns processos metodológicos para se definir como são produzidos os *newsgames*, suas características principais, e a partir disso definir o formato das informações do jogo jornalístico sobre o Plano Agache, entre eles a análise de conteúdo e um estudo exploratório. Além disso, também foi realizada uma pesquisa bibliográfica a fim de encontrar autores pertinentes ao tema do trabalho, tanto da área da comunicação como também dos jogos digitais. E uma pesquisa documental para recolher materiais necessários para o enredo do jogo. Abaixo é possível ver uma tabela sobre os processos de construção do *game*.

PROCESSOS DE PRODUÇÃO	
Pesquisa de campo em casas de memória de Curitiba	Janeiro a março de 2015
Análise do material e elaboração da proposta do newsgame	Março a julho de 2015
Elaboração da parte teórica do trabalho	Julho a setembro de 2015
Construção de enredo e pesquisa de material faltante	Setembro de 2015
Produção do newsgame e do site no qual ele foi hospedado	Setembro a novembro de 2015

Finalização de materiais e disponibilização do newsgame ao público	Novembro 2015
--	---------------

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Primeiramente, para se ter uma base do que já se foi produzido de conteúdo científico sobre o *newsgames*, foi realizada uma pesquisa bibliográfica afim de encontrar autores que discorressem sobre o tema. Como os jogos jornalísticos estão inseridos dentro do contexto do jornalismo para web e jornalismo multimídiaico, também foi necessário buscar teóricos que falassem sobre essas novas maneiras de se fazer jornalismo e como os *newsgames* estão inseridas dentro delas. Além disso, como o tema central do produto será a história de Curitiba, também havia a necessidade de um autor para embasar essa temática.

A partir dessa pesquisa, foram elencados diversos autores tanto da área de Jornalismo, como também história e pedagogia. Dentre eles foram escolhidos como base os seguintes teóricos: Lucia Santaella (2004), Henry Jenkins (2008), Ruy Christowan Wachowicz (2005), Luiz Gonzaga Motta (2005) e Ian Bogost (2010). No entanto, além dos autores bases, vários artigos e teóricos secundários foram pesquisados afim de atender a necessidade de fundamentação das características específicas do projeto.

Após a pesquisa de referencial teórico, era necessário construir uma noção sobre o panorama nacional de *newsgames*. Para isso, foi realizada uma pesquisa exploratória que analisou os principais jogos jornalísticos produzidos em âmbito nacional. Esse tipo de metodologia exploratória, segundo GIL (2002) é essencial para que se ter uma maior familiaridade com objeto de estudo, aqui os *newsgames*.

A pesquisa foi realizada em três etapas. Na primeira, foi feito um levantamento que identificou quais eram os principais veículos de comunicação que tinham produzido ao menos dois *newsgames* até o ano de 2015. Para isso foi usado como base o ranking da Associação Nacional de Jornais (ANJ), a partir dele todos os veículos citados foram verificados e separados chegando assim a uma lista de dos principais jornais e revistas que haviam produzido esse tipo de conteúdo.

Na segunda, foi realizada uma triagem dentro desses sites na qual foram escolhidos 17 jogos jornalísticos os que iriam ser analisados. Essa triagem teve como ponto de partida o ranking “10 Jogos Para Entender os Newsgames no Brasil”, lançado pela Superinteressante em 2011, a partir dele foi identificada a plataforma Newsgame

Vault, criada em 2014, que tem como objetivo reunir todos os *newsgames* produzidos dentro do âmbito da comunicação.

Além disso, foi realizado um rastreamento nos principais veículos jornalísticos brasileiros que possuem presença na internet. Para elencar tais veículos, foi usado como base o ranking de 2013 dos “Maiores Jornais do Brasil”, publicado pela ANJ. Em seguida foram identificados tinham grande produção de conteúdo na internet - utilização de ferramentas como galeria de imagens, vídeos, áudios infográficos animados e etc - e depois os que possuíam ao menos dois *newsgames* produzidos entre 2007 e 2014. Todo esse processo teve como resultado 17 jogos jornalísticos;

Na terceira etapa, tais jogos foram analisados, levando em conta elementos tanto dos jogos eletrônicos como também do jornalismo. Esses elementos foram elencados por meio da análise bibliográfica já citada nesse capítulo, analisados pelo método de análise de conteúdo e apresentados utilizando a metodologia explicativa, ou seja, todos os elementos analisados e seus respectivos resultados foram descritos detalhadamente. Os resultados foram reunidos em uma tabela, que pode ser conferida no Anexo A desse trabalho.

A metodologia aplicada na pesquisa de campo do presente trabalho teve como base o conceito de análise de conteúdo jornalístico de Heloiza Golpspan Herscovitz (2008).

É importante ressaltar que esse método só foi usado como base para a elaboração e aplicação da pesquisa, ou seja, ele foi adaptado as necessidades desse trabalho. As categorias escolhidas para nortear a análise foram: jogo, veículo, ano de produção, tempo de duração, gênero, jogabilidade, contexto abordado, disposição das informações, e maneira e formato como a linguagem jornalística aparece. Elas foram escolhidas, como citado anteriormente neste mesmo capítulo, a partir de um levantamento sobre quais elementos eram, com frequência, cobrados dentro do âmbito dos games e das notícias.

O resultado da pesquisa serviu para esclarecer questões quanto ao modo como os *newsgames* têm sido elaborados no Brasil e quais suas características essenciais. Após essa etapa, outra pesquisa foi realizada, mas desta vez para averiguar as ferramentas disponíveis para a construção do *newsgame*, e o valor que seriam investido para tal. Tal etapa também auxiliou na análise dos jogos jornalísticos permitindo averiguar-se quais plataformas e gêneros eram usados com mais frequência.

Com os resultados da análise dos *newsgames* brasileiros em mãos e a plataforma

escolhida, o próximo passo foi elencar qual fato histórico seria abordado dentro do game. Para isso, foram observados os acontecimentos mais marcantes da história da capital paranaense, levando em conta fatores como: repercussão na mídia, abordagem em livros históricos, relevância para o cenário atual da cidade, e implicações em outros âmbitos da sociedade.

A partir disso foi escolhido como tema o Plano Agache, segundo grande plano urbanístico de Curitiba, que foi entregue a Prefeitura Municipal da Capital em 23 de outubro de 1943, e que foi responsável por dividir o município em setores e iniciar um processo de crescimento que posteriormente foi ampliado no Plano Wilhelm, outro grande passo na urbanização da cidade. Após essa etapa, foi realizada uma revisão documental dos materiais disponíveis na Casa da Memória de Curitiba¹¹. A pesquisa documental, assim como a bibliográfica, foi essencial para a familiarização do tema escolhido.

Foram consultados documentos oficiais da época, tais como: boletins do Diário oficial, atas, estudos urbanísticos, o contrato do projeto e também matérias veiculadas pela imprensa e também por órgãos públicos.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O produto apresentado no presente trabalho é um *newsgame*, em estilo RPG, que tem como temática central a história de Curitiba a partir do Plano Agache. Por meio da realização de tarefas e puzzles o jogador é apresentado ao plano de urbanização que marcou a história da cidade sendo o primeiro grande projeto urbanístico da Capital Paranaense, sendo assim de grande relevância na construção da identidade cultural e história da cidade. O jogo jornalístico, que foi intitulado como Salvando Curitiba, tem como principal objetivo facilitar a relação do público-alvo com o tema, bem como oferecer um novo formato para as produções multimedíáticas dentro do jornalismo.

Para isso, foram mesclados diferentes formatos midiáticos, - fotos, vídeos, textos e áudios - visando oferecer uma experiência multisentidos ao jogador. Além disso, para proporcionar uma maior imersão dentro do enredo apresentado no game, foi criada uma Original Soundtrack (OST), ou seja uma trilha sonora própria que construída levando em conta elementos musicais da cidade de Curitiba, principalmente do gênero de Hardcore.

Além disso, também foi criada uma logo que estampa todos os materiais de

¹¹Localizada na rua São Francisco número 319, no bairro São Francisco, possui um acervo de 40 mil itens sobre a história de Curitiba.

divulgação do jogo bem como está presente no newsgame, e no site criado para hospedar o jogo jornalístico. A logo traz elementos conhecidos da cidade, de modo a despertar empatia no jogador ao identificar tais elementos.

Para contextualizar o jogador dentro da proposta do produto, foi criado um *site* (www.salvandocuritiba.com) no qual foram postadas todas as informações relevantes sobre o game, tais como: o que é um *newsgame*, qual é a proposta do formato, como jogar, download do jogo entre outras. A plataforma escolhida foi o Wix por oferecer facilidade para criação de áreas de interação e modificação de layout.

Por se tratar de um game jornalístico no estilo RPG, alguns cuidados tiveram que ser tomados na hora da elaboração do roteiro. Como destacam os autores, Santana (2007), Sena (2007), Moura (2007) e Alves (2007) essa etapa é de extrema importância na produção de um produto audiovisual.

O resultado, pode-se dizer que foi uma mescla entre a tradicional pauta jornalística - que apresenta elementos como fontes, foco da abordagem, datas de entrevistas e etc - o roteiro de jogos eletrônicos. O roteiro do Salvando Curitiba teve como base os espelhos utilizados em noticiários jornalísticos para TV e também pautas para redações de jornais impressos.

Para a produção e execução do Salvando Curitiba foram investidos ao todo R\$ 566,90 incluindo licenças de softwares e compra de domínio para o *site*. Vale ressaltar que alguns elementos do jogo, como por exemplo a OST, foram feitos ou adquiridos de forma gratuita.

O desenvolvimento do game foi feito de forma colaborativa é voluntária então não houve gasto com contratação de equipe de desenvolvimento.

6 CONSIDERAÇÕES

O surgimento da internet trouxe grandes desafios para o jornalismo. No entanto, ela também proporcionou novas maneiras de se noticiar fatos, oferecendo, assim, uma gama de diversos formatos e possibilidades. Nessa mesma linha, a convergência de mídias também trouxe um novo modelo de jornalismo que oferece conteúdos multimídia e que proporciona novas maneiras de leitura. Contudo, ainda é possível notar certa dificuldade por parte dos veículos de comunicação em se adaptar a esse novo cenário de transformações na informação e comunicação, e produzir materiais inovadores e atrativos para um público que exige cada vez mais rapidez na divulgação de informações.

Esse presente trabalho teve como objetivo justamente apresentar uma nova possibilidade de se noticiar, por meio do newsgame, a história de Curitiba – aqui especificamente a partir do Plano Agache -, dando ao internauta a possibilidade não só de contemplar o conteúdo na tela, mas também de entrar no contexto do fato histórico e fazer parte do acontecimento. Partindo do conceito de BOGOST (2010), que afirma que os jogos de notícia incentivam o jogador/leitor a assumir um papel dentro do fato noticiado, oferecendo, assim, um novo ponto de vista sobre o tema, foi realizada uma pesquisa exploratória, juntamente com uma análise de conteúdo, para traçar um panorama sobre o que já foi produzido dentro desse âmbito no Brasil. Os resultados desse levantamento serviram então de ponto de partida para a elaboração, produção e execução de um newsgame, em formato de RPG, que abordasse de forma interativa e lúdica a história da capital paranaense a partir de seu primeiro plano urbanístico.

O resultado foi o jogo jornalístico Salvando Curitiba²⁷, que apresenta essa nova perspectiva de produção multimidiática dentro do jornalismo em um formato lúdico que mescla informação com entretenimento, provando, assim, a possibilidade de produzir um conteúdo imersivo sobre a história de Curitiba, questionamento levantado no início deste trabalho.

De modo geral, a produção, tanto da parte teórica quanto prática do presente trabalho, proporcionou uma experiência diferente e gratificante, apresentando um novo jeito de se fazer jornalismo por meio de ferramentas tecnológicas inovadoras.

Além de pôr em prática métodos jornalísticos aprendidos durante todo o decorrer do curso – tais como apuração, verificação de fontes, jornalismo literário, novas mídias entre outras -, a elaboração do newsgame Salvando Curitiba também propôs o desafio do uso de plataformas e ferramentas que não são usadas normalmente dentro do cotidiano do jornalista, proporcionando, assim, a ampliação dos conhecimentos adquiridos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgame: Journalism at Play**. Cambridge, Massachusetts (EUA). The MIT Press. 2010.

BOSCHI, Caio César. **Por que estudar História?**. São Paulo: Ática, 2007.

FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA. Memorial de Curitiba. Disponível em: <<http://www.fundacaoculturaldecuitiba.com.br/espacos-culturais/memorial-decuritiba/>>. Acesso em: 11/11/2014.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo. Aleph, 2008.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Jornalismo e configuração narrativa da história do presente**. Revista *Contracampo*, 2005. Disponível em: <<http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/viewFile/557/324>>. Acesso em: 23. jun. 2015. PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA. *História de Curitiba*. Disponível em: <<http://www.curitiba.pr.gov.br/idioma/portugues/historia>>. Acesso em: 11. nov. 2014.

RANKING NEWSGAME VAULT. Disponível em: <<http://www.newsgamevault.com/index.php?p=stats>>. Acesso em: 02/03/2015. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas: Autores Associados, v. 27, n. 2, 2006. Disponível em: <<http://esporte.gov.br/arquivos/sndel/esporteLazer/cbce272.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2015.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SUPERINTERESSANTE. 10 jogos para entender os newsgames no Brasil. 2011. Disponível em: <http://super.abril.com.br/blogs/newsgames/10-jogos-para-entenderos-newsgames-no-brasil/>. Acesso em: 02. mar. 2015.

WACHOWICZ, Ruy Christowan. **História do Paraná**. 7ª Ed. Curitiba, PR. Gráfica Vicentina, 1995.