EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00216
INSTITUIÇÃO	Universidade Federal de Pernambuco
CAMPUS	Centro Acadêmico do Agreste - CAA
CIDADE	Caruaru
UF	PE
CATEGORIA	PT
MODALIDADE	PT14
TÍTULO	Fiscalizaê! - Jogo Sobre Política
ESTUDANTE-LÍDER	Maria Bianca Samara de Menezes Torres
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Comunicação Social
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Daniele Cristina Santos Leite (Universidade Federal de Pernambuco); Lucas dos Santos Silva (Universidade Federal de Pernambuco); Milena Jayne dos Santos Morais (Universidade Federal de Pernambuco); Clara Daniella Martins Alves (Universidade Federal de Pernambuco); Sheila Borges de Oliveira (Universidade Federal de Pernambuco); Rodrigo Miranda Barbosa (Universidade Federal de Pernambuco); Mariana Silva Pereira Sales (Universidade Federal de Pernambuco)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

O jogo de cartas Fiscalizaê! como componente avaliativo da disciplina de Comunicação e Política, a qual visa agregar aos alunos conhecimentos nos conteúdos referentes à política sob o viés da comunicação. Inicialmente, o jogo surgiu como resposta à proposta feita em sala de aula: "Como ajudar o cidadão a participar da política e fiscalizar os órgãos públicos?". Para responder ao desafio, desenvolvemos o jogo educativo sobre política Fiscalizaê!, que tem como objetivo aproximar os jovens do Ensino Médio do campo político, estimulando a formação do pensamento crítico em relação à gestão de uma cidade, apontando a necessidade da participação deles no debate sobre a política do cotidiano e mostrando a importância da fiscalização das ações realizadas pelos órgãos públicos, como o uso dos recursos empregados. Levando em consideração que os municípios são parte importante no processo de educação e renovação da política, pois são neles onde as relações políticas começam a ser construídas, o jogo é focado no funcionamento do Poder Executivo Municipal, composto, no jogo, pelo prefeito e pelas secretarias municipais. Colocamos o jogador na posição de secretário de uma secretaria da cidade, visando ensinar, de maneira lúdica, as principais funções da máquina pública para explicar como ela opera e como o estudante pode entender a política no dia a dia de um município. As principais funções são as dos secretários, que formam, junto com o prefeito, o primeiro escalão de qualquer administração pública de uma cidade. W. H. Wilkison no texto Chinese Origin of Playing Cards (American Anthropologist, 1895) relata os primeiros indícios dos jogos na China durante o século IX, em que o Yu-p'u, um jogo de dados, teve sua adaptação a partir de Yeh Tza-Ching que criou um estilo de cartas para facilitar a escrita dos pergaminhos e também foi transformando a jogabilidade do primeiro jogo de dados. Com suas adaptações ao decorrer do tempo, o jogo de cartas se espalhou por outras culturas, como na Pérsia, atual Irã, que construiu um jogo com quatro naipes: espadas, moedas, bastões e taças. Esses naipes se modificaram ao passar entre continentes, chegando na Europa através do mauritanos que, segundo Simon Wintle no texto A Moorish Sheet of Playing Cards (The Play-ing Cards, 1987), jogavam o Naib durante as invasões na Península Ibérica. Com quatro grupos de cartas (rei, governador, segundo governador e ajudante), Michael Dummet no texto The Game of Tarot (Duckworth, 1980) afirma que o Naib foi mais uma vez modificado ao chegar nas mãos francesas que transformou as cartas nos naipes que conhecemos hoje: paus, ouros, espadas e copas. Mesmo com as outras culturas mundiais terem adaptado de acordo com o período histórico, social, político e econômico, os naipes franceses se fixaram na história, sendo jogado até hoje por meio do baralho com diversas jogabilidades distintas. O modo tradicional abriu portas para a mecânica do jogo de cartas colecionáveis (JCC), necessária para o desenvolvimento do Fiscalizaê!. A jogabilidade de estratégia, na qual cada um tem suas metas que recorrem a respectiva temática e ao objetivo do jogo, acrescenta pontos lúdicos e interativos às cartas tradicionais. Jogos como Terraforming Mars, sobre a adaptação de Marte em que as cartas são projetos que podem ir de construções até arremessos de asteroides, e Lisboa, sobre a reconstrução da capital de Portugal após o terremoto de 1755, apresentam outros

modos que as cartas podem ser aplicadas e associadas com outros elementos como tabuleiros, peças e contextos pré-definidos. No Fiscalizaê!, nosso objetivo é observar o contexto político que ainda é ausente na população jovem e torná-lo agradável e lúdico de ser apresentado a partir de um jogo divertido e estratégico com cartas, tabuleiro e elementos que complementam a função pedagógica sobre a política municipal.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Para dar suporte a este projeto, utilizamos conceitos teóricos e metodológicos sobre política e jogo. Segundo Bobbio, Mateucci e Pasquino, no Dicionário de Política (Editora UNB, 1998), o termo política "é derivado do adjetivo originado de pólis (politikós), que significa tudo o que se refere a cidade, e consequentemente, o que é urbano, civil, público, e até mesmo social e sociável". Por isso, conhecer o campo político é fundamental para todos que integram as sociedades. É por meio da política que podemos buscar o melhor caminho para vivermos em coletividade, reivindicando direitos e exercendo deveres. Um dos passos para participar desse processo é por meio da escolha de nossos representantes. No nosso caso, pela escolha do gestor do Poder Executivo Municipal. Logo, a política é o principal método para se construir consensos e se alcançar uma ordem social, como determina a nossa democracia. Segundo Outhwaite, no Dicionário do Pensamento Social do Século XX, o Estado é responsável por garantir os direitos mínimos de seus cidadãos (Zahar, 1996). O Estado brasileiro é dividido em três poderes, o Legislativo, Executivo e Judiciário. Eles são subdivididos em três níveis: federal, estadual e municipal. O nosso projeto está focado no Poder Executivo Municipal. Ele tem a função de administrar e exercer as medidas e políticas previstas nas leis e no plano de governo. Além disso, Bobbio, Matteucci e Pasquino afirmam que o Poder Executivo tem a função de colaborar com o desempenho dos serviços públicos, dando execução às decisões da administração pública. É formado por um conjunto de pessoas que exercem o poder político e determinam a orientação de uma sociedade, sendo a sua função principal impor regras de conduta e tomar decisões necessárias para manter a coesão do grupo, contudo, é necessário que haja consenso. A participação dos jovens na vida pública contribui para fortalecer a democracia e aumentar a pluralidade dos debates sobre os desafios e problemas locais. Em relação aos conceitos pertinentes ao jogo, utilizamos os estudos de McGonigal, em A realidade em Jogo (Best Seller, 2012). Para ela, o jogo se tornou uma ferramenta que permite criar novas relações comunicacionais. Passou a ser visto como um meio para engajar pessoas e estimular o debate público em torno de temas presentes na vida cotidiana a partir da possibilidade do entretenimento. Com isso, surgiu a gamificação, segundo Kapp, em The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education (Pfeiffer & Company, 2012), que consiste em utilizar elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos para engajar, motivar comportamentos e facilitar o aprendizado de pessoas em situações reais. Pode ser aplicado em variados campos de atividade, tais como a educação, comunicação e, em nosso caso, política. Dessa forma, a natureza lúdica do roteiro de jogo não tira dos seus jogadores a oportunidade de aprender conceitos mais complexos, que estão fora desse campo. Como é o caso do Fiscalizaê!. Mesmo com o caráter lúdico do jogo, ensina conceitos relacionados ao Poder Executivo Municipal e sua aplicabilidade nos municípios. Dessa forma, transforma os indivíduos em jogadores e gestores, assim como mantém os jovens em seus papéis de cidadãos, despertando, ao mesmo tempo, a curiosidade, a criatividade e o ativismo cidadão. Segundo Luiz C. Martino, no texto Atualidade Mediática: o conceito e suas dimensões (XVIII Compós, 2009), a curiosidade é um atributo do ser humano que lhe desperta o interesse de se informar do meio em que vive e desempenhar o seu papel como agente social. Martino chama isso de atualidade mediática, pois os meios de comunicação surgem para tornar esse processo mais rápido e eficiente. Logo, o Fiscalizaê! se torna parte desse conceito, pois fornece informações políticas para o cidadão eleitor, fazendo com que ele desperte o seu papel de ativista político e, assim, transformar o meio em que vive.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

O desafio inicial do grupo era desenvolver um roteiro de jogo que estimule os jovens, a partir de 15 anos, a participar da política e fiscalizar os órgãos públicos municipais, a partir das funções dos secretários municipais de uma cidade. Dessa forma, o jogo promovesse o debate político no ambiente escolar, aproximando o jovem da política de forma lúdica e didática. A veiculação do jogo foi adaptada para o formato print and play, no qual o jogador poderá imprimir o jogo em casa de forma gratuita através do site do Fiscalizaê!. O jogo envolve a parte conceitual é descrita por David Marques em seu texto sobre GAME DESIGN: A adaptação do jogo online League of Legends para um card game (UFPE, 2018) como um espaço onde será definido o projeto, reunindo definições, histórias e contexto, e os métodos da tétrade elementar: narrativa, mecânica, estética e tecnologia, elaborados por Jesse Schell em seu livro "The Art of Game Design" (CRC Press, 2008), no qual ele explica os princípios básicos do design de jogos. Por isso, atrelamos a concepção da ideia do jogo ao conceito, buscando solucionar o conflito que tinha sido proposto com a base teórica. Segundo Schell (CRC Press, 2008), a mecânica corresponde ao conjunto de regras capaz de conduzir o objetivo do game e permitir que o jogador tente alcançá-lo. As regra devem estar atreladas a uma determinada tecnologia, que corresponde a todos os materiais e interações que seriam capazes de tornar a jogabilidade possível. Elas também têm que estar ligadas a uma estética, que é a camada mais sensorial e perceptível pois está em uma relação direta com o jogador. A narrativa vai integrá-los de forma coerente ao game, pois essa é a parte que compõe o enredo do jogo e o modo nos quais os acontecimentos irão se desdobrar no jogo. Na parte da mecânica, introduzimos ao Fiscalizaê! um somatório de mecânicas diferentes, mas a que mais se destaca é a gestão de mão. Para que isso ocorra funcionalmente, o jogo contém cartas e peças que representam, materialmente, a atividade que o jogador vai executar durante as partidas, sendo essa a parte da tecnologia. Já a estética do jogo passou por dois momentos. O primeiro, mais simples, com elementos inspirados em jogos populares, como por exemplo o Uno. O segundo, mais elaborado, para uma aparência moderna, utilizando flaticons. Isso vai facilitar a narrativa por conectar os personagens do jogo ao universo apresentado ao jogador. Para Shell (CRC Press, 2008), estes quatro elementos são essenciais e possuem a mesma importância dentro de um jogo. Pois, cada um estaria influenciando o outro, a fim de fortalecer o conceito do jogo. Após os processos com esses elementos, foram realizados vários testes com prototipagem em papel até que tudo estivesse com a jogabilidade para que pudéssemos trabalhar os conceitos de maneira eficaz, despertando nos jovens a importância de participar da política e eleger, com consciência, os gestores públicos.