

Soldado da Borracha: Uma aventura na Amazônia¹

Anna Paula Rocha FRAZÃO²

Greiciane dos Santos SOUZA³

Islla Pessoa CAMPOS⁴

Jessica Tammi de Souza SOARES⁵

João Carlos Passos GOMES⁶

Livian Rebeca Silva SOUZA⁷

Marcos Dantas do NASCIMENTO⁸

Patrícia Vaz BORGES⁹

Thaís TEÓFILO¹⁰

Allan Soljenitsin Barreto RODRIGUES¹¹

Universidade Federal do Amazonas, Manaus, AM

RESUMO

É notória a deficiência do ensino em história e cultura amazônica nas escolas do Amazonas. Com a proposta de incentivar o ensino dessa temática o roteiro do game “*Soldado da Borracha: Uma aventura na Amazônia*”, vem por meio do lúdico, gerar uma aprendizagem que se prolonga fora da escola, pelo cotidiano e acontece de forma interessante e prazerosa. A criança, o jovem ou mesmo o adulto quando jogam, sempre aprendem algo, sejam habilidades, valores ou atitudes. Portanto, pode-se dizer que a proposta seria uma ferramenta aliada ao ensino e valorização da nossa cultura.

PALAVRAS-CHAVE: Game; Amazônia; Soldado da Borracha; Seringueiro; Nordestinos.

1 INTRODUÇÃO

O roteiro do game “*Soldado da Borracha: Uma aventura na Amazônia*”, foi desenvolvido no âmbito da disciplina A Comunicação no Amazonas e na Amazônia do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas

¹Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na categoria Produção Transdisciplinar, PT09, modalidade, Roteiro de Games.

² Estudante do 4º Período do Curso de Comunicação Social-Jornalismo, email: aprfrazao@hotmail.com.

³ Estudante do 4º Período do Curso de Comunicação Social-Jornalismo, email: annesanza_81@yahoo.com.br.

⁴ Estudante do 4º Período do Curso de Comunicação Social-Jornalismo, email: isllacampospessoa@gmail.com.

⁵ Estudante do 8º Período do Curso de Comunicação Social-Jornalismo, email: jessicatammi@outlook.com.

⁶ Estudante do 4º Período do Curso de Comunicação Social-Jornalismo, email: joao.c_gomes@hotmail.com.

⁷ Estudante do 4º Período do Curso de Comunicação Social-Jornalismo, email: livianrebecasouza@gmail.com.

⁸ Estudante do 4º Período do Curso de Comunicação Social-Jornalismo, email: marcosdantasn1@gmail.com.

⁹ Aluno-Líder do Trabalho. Estudante do 2º Período do Curso de Comunicação Social-Jornalismo, email: patvazborges@gmail.com.

¹⁰ Estudante do 4º Período do Curso de Comunicação Social-Jornalismo, email: teofilothais@hotmail.com.

¹¹ Orientador do trabalho, Professor do Curso de Jornalismo-UFAM, email: allan30@gmail.com.

(UFAM), baseando-se no livro “Amazônia: formação social e cultural” de cientista amazonense Samuel Benchimol.

Antes de iniciar a explanação da proposta em “*Soldado da Borracha: Uma aventura na Amazônia*”, é essencial fazer um breve apanhado sobre a importância da ludicidade dos jogos na formação de crianças e adolescentes.

A lógica dos games, que combina desafios com recompensas, ganha espaço como forma de motivar os alunos e despertar críticas por tratar a educação como um jogo de medalhas. Os apelos sensoriais podem ser multiplicados fazendo com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Portanto, toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem.

As atividades lúdicas por meio das tecnologias digitais têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõem novas exigências também para o processo educacional e podem auxiliar com propostas criativas e emancipatórias. Os jogos educacionais computadorizados são softwares que apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. Partindo dessa concepção, procurou-se desenvolver um roteiro de game tendo como tema central a II Batalha da Borracha, com enredo repleto de aventuras e desventuras desse período, levando-nos a uma jornada épica através de uma busca pessoal do personagem central do game.

2 OBJETIVO

Formamos, infelizmente, uma região considerada a periferia cultural do país. A falta de conhecimento, identificação e valorização da nossa história e cultura é notória entre os jovens da região amazônica, muitas vezes influenciados pela cultura de massa que lhes é imposta pelos vários meios de comunicação.

O objetivo desse roteiro é estimular a curiosidade de crianças e jovens em relação a formação cultural e social da nossa região fortalecendo a construção de uma identidade cultural. O jogo voltado para alunos do ensino médio das escolas públicas do Amazonas tem uma proposta interdisciplinar envolvendo História, Geografia da Amazônia e Língua Portuguesa e Literatura Portuguesa, podendo ser utilizado em conjunto com obras de Euclides da Cunha, por exemplo, conhecendo os relatos históricos, estimulando o interesse pela leitura e produção de textos.

3 JUSTIFICATIVA

A região amazônica, inicialmente habitada por indígenas, teve em sua formação grande influência de europeus, africanos e, dos já miscigenados, nordestinos. Para nos identificarmos culturalmente e valorizarmos a nossa identidade cultural é fundamental entendermos o processo dessa formação. Games e as histórias inseridas neles influenciam a jovens estudantes em processo de formação da personalidade buscam referências para se espelhar e entender quem realmente são.

O uso das ferramentas computacionais, de forma lúdica propicia flexibilidade e criatividade fazendo o aluno explorar, pesquisar, encorajar o pensamento criativo, ampliando a perspectiva do universo, saciando a curiosidade, alimentando a imaginação e estimulando a intuição, funções que contribuem para o aprendizado. Os jogos interativos para fins educacionais vão além do entretenimento, eles servem para ensinar e se constituem em ferramentas instrucionais eficientes. Cabe ao professor planejar, organizar e controlar as atividades de ensino utilizando os recursos tecnológicos apropriados a fim de criar as condições ideais para que os alunos dominem os conteúdos, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, a disciplina, o interesse, a independência e a criatividade.

Não é de hoje que mídias digitais são usadas dentro e fora da sala de aula para auxiliar no aprendizado dos alunos. Observando isso, os desenvolvedores de games educacionais em parceria com os pedagogos tem estudado as potencialidades das tecnologias disponíveis e a realidade em que a escola se encontra inserida. As ferramentas como os games são essenciais para incentivar a participação dos alunos.

O lúdico, segundo o biólogo suíço Jean Piaget (1896-1980), faz parte de nossa vida desde o nascimento por meio de diferentes tipos de jogo. O de exercício (caracterizado pela repetição) e o simbólico (o faz de conta), eles estão muito presentes no cotidiano das crianças desde cedo, além do jogo de regras, que tem papel mais significativo conforme elas ficam maiores.

Segundo Vygotsky (1989), os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Os jogos possuem um papel relevante no processo de aprendizagem fazendo os alunos adquirem iniciativa e autoconfiança.

Justifica-se este trabalho pelo fato de que os jogos educacionais oferecem um mecanismo alternativo de aprendizagem e ganham popularidade nas escolas, educando e contribuindo para a formação de opinião dos aprendizes. O que reforça a relação entre jogos, educação e comunicação.

Os jogos digitais auxiliam na construção da autoconfiança e incrementam a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos, de emoção e propicia a aprendizagem de comportamentos adequados e adaptativos. Segundo Silveira, 1998:

Os jogos computadorizados são elaborados para divertir os alunos e com isto prender sua atenção o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam a auto-aprendizagem, a descoberta, despertam a curiosidade, incorporam a fantasia e o desafio.

4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para o desenvolvimento do trabalho realizamos uma breve revisão na literatura acadêmica, tendo como base principal o livro do Professor Samuel Benchimol, do qual utilizamos o Capítulo “Os Cearenses - Nordestinos na Amazônia”. Nele o autor faz um breve histórico da chegada, importância e contribuição do povo nordestino, principalmente os cearenses, na formação social, cultural, econômica e política da Amazônia. O interesse por este capítulo partiu do histórico familiar dos autores deste trabalho, já que se observa na maioria dos casos um parente nordestino que em algum momento veio para o Amazonas em busca de melhorias de vida, fugindo da miséria que a seca causava no Nordeste do país.

O processo de desenvolvimento de roteiros para games é similar ao que se observa no desenvolvimento de roteiros cinematográficos. Mas os games, como narrativa, incluem elementos particulares, como a própria atividade do player. Estes elementos, e a maneira como eles precisam ser articulados pelo roteirista de games, indicam a necessidade de uma padronização comercial e metodológica para que se possa empreender de forma viável o processo de construção de games.

Com base no paper Jornada Amazônica apresentado ao XXII Prêmio Expocom 2015, utilizamos o modelo para o roteiro do game que os autores adaptaram do Portal Riachuelo Games para construirmos configurações, fases, personagens, cenários, objetivos, regras, controles, dificuldades e interface primordial.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O Game “*Soldado da Borracha: Uma aventura na Amazônia*”, estilo cartoon, tem um enredo baseado no período que ficou conhecido como II Batalha da Borracha (1941-1945). O gênero é de ação/aventura, pensado para ser desenvolvido por computador como sistema eletrônico e o jogador viverá uma viagem no tempo em uma emocionante história jogada em 04 (quatro) fases.

5.1 Enredo

Entre 1941 e 1945 mais de 70 mil pessoas desembarcaram na Amazônia com falsas promessas de fartura, benefícios trabalhistas e a conquista de um pedaço de terra. Esse período ficou conhecido como “II Batalha da Borracha”.

Na época, o então presidente do Brasil Getúlio Vargas fechou um acordo com os Estados Unidos para fornecer matéria prima às forças aliadas durante a 2º Guerra Mundial, o que impossibilitou a extração da borracha no sudeste asiático sob domínio do Japão.

A partir disso o Governo inicia uma forte campanha de recrutamento de jovens no nordeste do país para incorporar o exército da borracha, são: paraibanos, pernambucanos, rio-grandenses-do-norte, baianos e os cearenses que vieram em maior quantidade.

A esperança de ter uma vida melhor durou só o tempo do trajeto entre a terra natal e o seringal. Na chegada ao local foi possível prever que os planos de enriquecer naquele mundo tão distante de onde foram criados não passaria de ilusão. No lugar de riqueza e do progresso, os soldados da borracha encontraram fome, escravidão, doenças e miséria.

Quando a 2º Guerra mundial (1945) chegou ao fim, mais da metade dos seringueiros haviam morrido na mata ou durante as longas jornadas entre o Nordeste e a Amazônia. Recrutados com a fama de heróis de guerra pelo governo, jamais foram desmobilizados ou levados de volta às suas cidades de origem. Aqueles que conseguiram quitar as dívidas com os Coronéis de Barranco, fixaram residência em capitais como Manaus e Belém, tornando-se comerciantes, empresários ou simplesmente integraram o contingente de pobres marginalizados nas favelas.

É nesse contexto histórico e cultural que o game “*Soldado da Borracha: Uma aventura na Amazônia*” é inspirado. Um rapaz chamado João de Deus (protagonista) de 17

anos, trabalhador e com espírito aventureiro, ao ler um panfleto de convocação dos jovens para integrarem o “exército da borracha” feito pelo Governo, decide se inscrever na tentativa de ajudar a família que vive na miséria do sertão nordestino. Ele segue uma longa jornada da cidade de Sobral - interior do Ceará, até chegar ao seringal Vila Paraíso localizado no município de Humaitá- interior do Amazonas. Mas, antes de iniciar a viagem, recebe um kit que contem roupa, alpercata, chapéu de palha, mochila, rede, prato, caneco, garfo e colher.

Durante a extração da borracha, o protagonista passa por muitas dificuldades como os desafios que a floresta amazônica impõe a quem se atreve a aventurar nela. São ataques de animais selvagens como cobras, vespas e onças pintadas. Além disso, João irá perceber que o principal inimigo é na verdade o patrão coronel de barranco Pablo Tristão, um cearense que fez fortuna na I Batalha da Borracha e virou seringalista.

O jovem percebe que não importa o quanto se esforce, ele nunca conseguirá enriquecer no sistema de aviamento do seringal e nem quitar a dívida com o patrão. Vendo que não lhe resta alternativa pois se ficar acabará morto por alguma doença ou animal, João decide fugir e voltar para o Ceará, porém o coronel percebe e sai a procura de João, que terá que lutar pela liberdade.

5.2 Descrição do Jogo

1ª Fase: O meu destino é andar!

Esta fase é uma narrativa sobre o personagem principal deixando sua terra natal para trabalhar como soldado da borracha em um seringal no Amazonas. Ela inicia com o personagem João de Deus lendo uma propaganda do Governo onde o então Presidente Getúlio Vargas convoca jovens nordestinos: “Ao nordestino, cabe uma tarefa tão importante como a do manejo das metralhadoras, impõe-se-lhe o dever de lutar nas terras abençoadas da Amazônia, extraindo borracha, produto indispensável para a vitória, como a bala e o fuzil”. O jogador tem o plano de visão do personagem no momento em que ele estiver lendo o panfleto. O personagem sai correndo pela rua de terra batida, a tela esmaece e reabre já com a imagem do personagem sentado dentro de um ônibus olhando pela janela sua terra natal ficando para trás. É então neste momento que aparece as instruções para a 2ª (segunda) fase do jogo, quando o personagem chega ao seringal e aparece um breve histórico sobre a atividade do seringueiro.

2ª Fase: Seringal Vila Paraíso, Humaitá-AM.

Nesta fase o jogador tem que desenvolver as tarefas de um seringueiro, sangrar, coletar a seiva das árvores e defumar as pelas de borracha no tapiri. Porém durante o trabalho, o personagem sofre ataques de vespas, cobras e formigas tucandeiras. O jogador tem que achar o melhor caminho para chegar às árvores e desviar dos ataques com movimentos de saltar, abaixar ou correr. Além disso, pode usar também objetos da mochila como o facão para proteger-se. Completada a coleta de 30 (trinta) árvores de seringueira o personagem deve levar a produção para o tapiri para defumar as pelas. Durante a noite o personagem precisa ligar a lamparina, no caminho, as pelas de borracha se soltarão do barracão de armazenamento e virão na direção do personagem que deverá saltar por elas e não ser atingido. O jogo terá o som das pelas vindo na direção do personagem e cada vez que o jogador for atingido por algum item de dificuldade da fase ele perderá 10HT de energia, mas ao longo da fase terão moedas de ouro escondidas no cenário que o jogador deve coletar para comprar objetos no barracão de aviamento. A fase termina com o personagem entregando a produção no tapiri e aparecerão na tela as instruções para a 3ª fase, bem como um breve histórico sobre o sistema de aviamento e escambo.

3ª Fase: Barracão de Aviamento: trabalhando para escravizar-se.

O personagem entra no barracão de aviamento para receber o pagamento e alimentação, mas o que recebe não é o suficiente para sobreviver e se vê obrigado a procurar alimentos na floresta. A tela esmaece e reabre com o personagem na floresta. A missão dessa fase é coletar 20 ouriços de castanha que estarão no chão ou no topo da castanheira. Para subir na árvore o personagem precisará de corda que deverá comprar no barracão de aviamento, haverá moedas de ouro escondidas no caminho. A dificuldade dessa fase está na coleta dos ouriços, além disso, ele será perseguido por uma onça pintada, terá que desviar de obstáculos como galhos, buracos, e se atingido perde 10HP de energia. Cada vez que ele cair de uma árvore a onça chega mais perto e fazendo com que perca 20HP de energia, caso os 100HP de energia inicial forem perdidas, a onça matará o personagem e o jogo reiniciará no início desta fase. A fase termina quando o jogador conseguir coletar o número de ouriços necessários e chegar na vila do seringal. Neste momento o personagem estará ofegante e verá a onça pintada sumir na floresta, aparecendo assim as instruções para a 4ª fase e um breve histórico quando o personagem decide fugir e voltar para sua terra Natal.

4ª Fase: Voltando para meu sertão!

Nessa fase o personagem foge do seringal, a missão é chegar até a margem do Rio Madeira onde haverá um barco no qual o personagem iniciará a viagem de retorno a sua terra natal Sobral no Ceará. Será a última fase do game e o jogador fugirá pela floresta e terá que encontrar o caminho até o rio. Quanto mais próximo do rio o barulho das águas ficarão mais fortes. Enquanto foge pela floresta será perseguido pelo capataz (boss) e sofrerá ataques de flechas lançadas por índios, cada flecha que acertar o personagem perderá 10HP de energia e o capataz chegará mais perto, caso perca todos os 100HP de energia inicial, o capataz irá capturar o personagem e fase recomeçará. Quando o jogador conseguir chegar à margem do rio, encontrará o Coronel de Barranco (Big Boss) e terá que fugir pelo rio saltando em pedaços de madeiras flutuantes e desviando dos golpes do coronel. Cada vez que o personagem cair dentro d'água a fase reiniciará. Se o jogador conseguir chegar até o barco que está do outro lado da margem, terá que vencer o Coronel de Barranco numa luta, onde a cada golpe o personagem atingido perderá 10 HP de energia, sendo que tanto o personagem jogável quanto o Big Boss iniciarão a luta com 100 HP de energia. No momento que o jogador derrotar o Big Boss, será o fim do jogo. A última tela será com o personagem João de Deus sentando na proa do navio olhando as águas do Rio Madeira passar, e aparecerá um breve texto no canto esquerdo da tela falando sobre os nordestinos que vieram fazer a Amazônia, bem como seus diversos destinos após o declínio da borracha. A tela fecha e aparece o seguinte pensamento: “Você vê as coisas como elas são e se pergunta: Por quê? Mas eu sonho com coisas que jamais existiram e me pergunto: Por que não? (George Bernard Shaw)”.

5.3 Configurações e interface do jogo

No início do jogo, aparecerá uma tela contendo a história com a contextualização do game. Será um jogo sequencial em 04 (quatro) fases, não haverá tempo limite para passar de uma fase para outra e se o personagem morrer a tela volta para começo da fase que o jogador estava. O personagem inicia o jogo com 100HP de energia e a cada fase passada sua energia é restaurada para o total inicial. Cada golpe sofrido o personagem perde 10 HP.

Pensando na interatividade haverá mudanças do ponto de vista de diferentes ângulos, para revelar caminhos, itens e ameaças escondidas. Terá na parte superior à direita da tela, uma mochila que poderá ser clicada pelo jogador a qualquer momento do jogo, caso necessite de algum item que esteja dentro da mochila. Não haverá interação com outros

jogadores, todos os personagens não inimigos serão considerando NPC, já que serão controlados pelo computador. No decorrer do jogo o personagem irá acumular moedas de ouro (bônus) que encontrará no caminho e poderá comprar itens no *barracão de aviamento* auxiliando na passagem das fases do jogo.

Durante os intervalos entre as fases, o jogador poderá clicar sobre personagens secundários, construções, objetos que farão parte do cenário e abrirá um pergaminho com a descrição do item clicado. A ideia é que o jogador aprenda sobre os atores e elementos que compuseram o período da *Batalha da Borracha*.

5.4 Glossário de termos do jogo

NPC: Personagem não jogável (em inglês: non player charcter ou NPC) é um personagem de jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador, mas se envolve de alguma forma no enredo do jogo;

HP: Health Point's (pontos de vida) é um atributo que determina o quão resistente é um personagem dentro do jogo;

Boss: É o guardião de determinado ponto do jogo, é um personagem NPC que quando derrotado o jogador avança na fase.

Big Boss: É quase o mesmo conceito do Boss, porém trata-se do guardião final do jogo, quando derrotado representa a vitória completa do game.

6 CONSIDERAÇÕES

Trabalhar um jogo que conta a história de parte da miscigenação do povo brasileiro, através do livro do Professor Benchimol – “Amazônia: Formação Social e Cultural” nos levou a conhecer melhor sobre a identidade cultural amazônica que se vê no cenário atual. A contribuição dos vários povos estrangeiros, bem como dos nordestinos, sertanejos, índios e negros gerou essa mistura de hábitos como alimentares, linguagem, culturais, dentre outros, que podemos reconhecer no dia a dia amazônico.

O processo de produção foi interessante e motivador pois abriu nossos horizontes para a carreira no jornalismo. Além do conhecimento adquirido no qual tivemos que investigar em reportagens, vídeos e descobrir histórias que não tinham sido contadas em salas de aula. Relatos de pessoas que foram personagens reais dessa fase da história do país. Pessoas que foram esquecidas pelo Governo, apagadas das memórias escritas nos livros escolares. Então é esse nosso objetivo principal, estimular os estudantes para que busquem

conhecer as origens, lutar para que direitos fundamentais e a liberdade sejam sempre garantidos a todos brasileiros.

Já está mais do que na hora de sermos reconhecidos pela nossa produção cultural. A vasta fauna e flora que nos cerca é, sem dúvidas, de grande importância para todo o país e, por esse elemento já temos grande reconhecimento. Porém precisamos demonstrar que somos mais, que temos uma significativa produção cultural e intelectual, que não somos atrasados culturalmente em relação às outras regiões do mundo. Para que esse objetivo seja alcançado, o primeiro passo a ser dado é melhorar a nossa própria relação com a nossa cultura. Facilitar o entendimento dos jovens para as questões como de onde viemos, como fomos formados e como esse processo de formação influencia em como somos colocados culturalmente no país é a maior relevância social proposta com esse projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENCHIMOL, Samuel. Amazônia: Formação Social e Cultural. 2. ed. Manaus: Valer, 2009, p. 153-223.

MARCELO, Antônio. Mini-Roteiro de Criação de jogo. Disponível em <<http://www.riachuelogames.com.br/repositorio/minigdd.pdf>>. Acesso em 04 de março de 2016.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3.ed. São Paulo: LTC, 1990.

SENA, Lucas Vítor Alves Rodrigues. et al.,. Jornada Amazônica. Paper apresentado ao XXII Prêmio Expocom 2015- Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação, 2015. Disponível em <<http://www.portalintercom.org.br/anais/expocom.pdf>>. Acesso em 2 de março de 2016.

SILVEIRA, S.R. - Estudo e Construção de uma ferramenta de autoria multimídia para a elaboração de jogos educativos. Dissertação de Mestrado POA-PPGC UFRGS, 1999.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: A formação social da mente, 1989.