

## Mancúspia<sup>1</sup>

Anderson Almeida da SILVA<sup>2</sup>  
Camila Miriam da Silva SIQUEIRA<sup>3</sup>  
Emanuela Freitas de SOUZA<sup>4</sup>  
Katya Nayara Martins IMBIRIBA<sup>5</sup>  
Luiz Felipe Dantas Grimm D’FARIAS<sup>6</sup>  
Lucas Endreu Pucu Macedo<sup>7</sup>  
Naiá Rani Ramos SOARES<sup>8</sup>  
Patrícia Batista de SOUZA<sup>9</sup>  
Paulo de Tarso de Araújo PARANÁ<sup>10</sup>  
William de Almeida COSTA<sup>11</sup>  
Prof<sup>a</sup>. Washington Luiz Alves da Silva<sup>12</sup>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – IFAM, Manaus, AM.

## RESUMO

O presente trabalho consiste no roteiro de *game* “*mancúspia*”, foi desenvolvido na disciplina de Língua Portuguesa Aplicada À Comunicação III. O roteiro de *game* é inspirado no conto *cefaleia* de Julio Cortázar e o objetivo principal do jogo é incentivar adolescentes e jovens a desenvolverem o senso de responsabilidade através do cuidado com a personagem *mancúspia* e realização das tarefas do *game*. Mostrando, assim, a multidisciplinariedade da utilização de jogos digitais.

**PALAVRAS-CHAVE:** *mancúspia*; *game*; Cortázar; conto.

## 1 INTRODUÇÃO

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, categoria Produção Transdisciplinar, modalidade PT09, Roteiro de Games.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: almeida.as@outlook.com

<sup>3</sup> Estudante do 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: camila817@gmail.com

<sup>4</sup> Estudante do 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: souzaemanuela18@gmail.com

<sup>5</sup> Estudante do 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: katya\_nayara19@hotmail.com

<sup>6</sup> Estudante do 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: f.grimmdfarias@gmail.com

<sup>7</sup> Estudante do 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: lucasendreu@gmail.com

<sup>8</sup> Estudante do 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: naia.rani@hotmail.com

<sup>9</sup> Estudante do 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: patriciapgcb30@gmail.com

<sup>10</sup> Estudante do 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: paulo.tarsoaraaujos@gmail.com

<sup>11</sup> Estudante do 5°. Semestre do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: wdac93@gmail.com

<sup>12</sup> Orientador do trabalho. Professora do Curso de Tecnologia em Produção Publicitária, email: washington@ifam.edu.br

O jogo Mancúspia foi desenvolvido na disciplina de língua Portuguesa aplicada a comunicação – produção publicitária do (IFAM). Foi desenvolvido com base no conto *cefaleia* do livro *Bestiário* de Julio Cortázar. A faixa etária do *game* é para crianças e adolescentes de 8 a 18 anos. Dessa forma, o jogo foi planejado para estimular o público alvo a desenvolver o senso de responsabilidade através da personagem mancúspia que é retratado por Cortázar como um animal que precisa de cuidados especiais e atípicos.

Antes de entrar no quesito narrativo do roteiro, é necessário entender o conceito de jogo, para assim, explorar o contexto dos jogos digitais, além de explorar as suas várias possibilidades no cenário atual, seja na expansão para várias áreas da sociedade como educação e saúde, seja na diversificação do público alvo.

Para Johan Huizinga jogo é algo intrínseco à cultura. Pelo fato de ser exercício opcional (voluntário) tende a reforçar o pensamento de engajamento através da competição e da conquista. Outro ponto, é que o jogo lúdico representa uma fuga ao real Huizinga (1938), dando espaço para a criação de papéis fictícios e de mudança de ordem, em que o jogador pode criar ou desenvolver ações em que no jogo é consentido, mas que no mundo real, possivelmente, não podem ser moralmente aceitas ou executadas de mesmo modo. No entanto, vale ressaltar que muitos jogos possuem em sua mecânica, vários estímulos que se tornam tão marcantes para o jogador que ele se apropria disso para aplicar no mundo real. Um exemplo disso ocorreu no Centro Universitário Assunção (UNIFAI), em que o professor Dr. Alvaír Silveira Torres Junior passou o trabalho para seus alunos do curso de Teoria da Administração II que consistia, basicamente, em aprimorar o estudo, na disciplina, por meio da combinação com o lúdico.

Grupos de alunos receberam do professor a tarefa de elaborar um jogo de tabuleiro para dois ou mais jogadores, cuja premissa básica para se iniciar a disputa, nela prosseguir e eventualmente vencer, era conhecer o conteúdo sobre Liderança e Motivação apresentado durante as aulas. Inspirado em famosos jogos do mercado, tais como *War* e *Banco Imobiliário*, os estudantes foram estimulados a criar e projetar jogos com propostas distintas, inovadoras, e que também pudessem ser um produto viável para o nicho educacional (UNIFAI, 2008).

Sabendo que a construção do roteiro se dá a partir da personagem *Mancúspia*, integrante no conto *cefaléia*, *Bestiário*(1951), de Cortázar. Por isso, torna-se relevante

explorar o estilo literário ao qual ele constrói, além de descrever pontos-chaves desse conto no qual a personagem (mancúspia) participa da narrativa. Pois, conseqüentemente, será a base criativa de elementos do *game*.

São dele os textos cuja trama se encontra ambientada no espaço do lúdico e da magia com um objetivo maior e mais instigante: o de conduzir em paralelo, e sutilmente, o olhar do leitor para a sintaxe da fábula e aí desvendar seus mistérios, não apenas da cena ficcional, mas da estrutura em que se apóia o relato. (KADOTA 2006 p. 01).

## 2 OBJETIVO

Tendo em vista que ainda não há padrão para roteirização de games, esse processo se dará pela forma da literalidade Coimbra(2011), haja vista que o player estará interagindo em um contexto em que é possível identificar: o tempo, espaço, foco narrativo e personagens.

O objetivo deste trabalho é Desenvolver o roteiro de *game* com base na personagem mancúspia Cortázar(1951), observando-se suas características e necessidades “peculiares” da mesma, para assim transpor esses conceitos para o *game* no qual o *player* possa interagir com a realidade do jogo e entender o objetivo geral do jogo: transmitir o senso de responsabilidade ao jogador através do “cuidado” com a personagem.

## 3 JUSTIFICATIVA

É sabido que no cenário atual os jogos digitais ultrapassaram o conceito de apenas “entretenimento” e passaram a inter-relacionarem-se com setores da sociedade para potencializar seus objetivos. Por exemplo, a utilização de *games* (educacionais) para auxiliar na fixação de conteúdo em sala de aula ou mesmo um que consiga aproximar a empresa do seu público alvo (*advergame*).

Assim sendo, segundo Costa (2002), o jogo digital propicia um cenário imaginário com vários papéis em que há a possibilidade de obter novas compreensões do real a partir do jogo.

Os pesquisadores Jean Piaget (1896-1980) e Lev Semyonovitch Vigotsky (1896-1934,) abordaram a importância da educação no incentivo à autonomia da criança. Com base nisso, verificou-se a relevância em desenvolver um *game* em que abordasse o senso de responsabilidade na criança e no adolescente através do *game* mancúspia. Paralelo a isso,

observou-se que muitos educadores preocupam-se com o tempo gasto em jogos digitais, então se prezou pelo equilíbrio, programando assim, o jogo para ter um tempo limite em que o *player* pode ficar interagindo com o jogo.

#### 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Como referência bibliográfica, para o conceito narrativo do Mancúspia, usou-se o livro *Bestiário* de Cortázar (1951). Pelo fato da personagem *mancúspia* apresentar várias necessidades especificadas no conto. Por exemplo, o consumo de aveia maltada, a frequência para tomar leite e tem um procedimento para banhá-la. Já para a produção do roteiro, serão utilizados dois referenciais para a construção do roteiro.

O primeiro baseia-se nas observações do artigo de Denardi, Frigo, Pozzebon(2014), no qual descrevem o aspecto da Literalidade em diversos *games* inseridos no mercado. Em sequência, descrevem os tópicos que estão presentes nesses, observando-se a semelhança na estrutura de roteiro de cinema e obras literárias. Os tópicos segundo Denardi, Frigo, Pozzebon(2014) “São eles: os personagens, o tempo, o espaço e o foco narrativo. Os *games* possuem ainda um elemento único que não está presente nos outros dois: a atividade do jogador ou *player*.”.

O segundo referencial no qual o roteiro será concatenado é o modelo de Antônio Marcelo, do portal *Riachuelo Games* que contempla: história, personagens, cenário e outros itens adicionais.

#### 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

##### 5.1 Enredo

As Mancúspias são animais de origem argentina. Ao longo do tempo, foram ocupando outros países latinos e as pessoas foram valorizando mais a criação desses animais “exóticos”. São criadas em fazendas e áreas montanhosas. Elas são muito carinhosas, no entanto exigem muita responsabilidade do seu cuidador. Todo fazendeiro sempre espera ansioso para receber sua primeira Mancúspia e precisa continuamente cuidá-la para sua evolução. Conforme o nível de evolução da Mancúspia, o *player* recebe viagens para outros lugares e fazendas, são desbloqueadas novas aveias maltadas, novos acessórios estão disponíveis, novos remédios, novas charadas são disponibilizadas para serem resolvidas. Quanto maior for o nível da mancúspia, mais prêmios e experiência o fazendeiro ganha.

## 5.2 Personagens

Há duas personagens presentes. A protagonista que é a mancúspia, pois é a responsável pela mecanização e direcionamento do jogo. A partir dela que é gerada a narrativa do jogo e as atividades para cumprir no jogo estão relacionadas com a mesma. O segundo, é o fazendeiro que assume papel do jogador e ele possui o papel do personagem que vai ajudá-la com suas necessidades, pouco convencionais.

A Mancúspia possui dois status que direcionaram as ações do player: O nível de experiência(exp) na fazenda e o nível de humor(hum). Isso será medido através da performance do jogador em executar as tarefas da mancúspia.

## 5.3 Tempo

O tempo se dará no tempo presente, ou seja no contexto atual. Dessa forma, É possível que Mancúspia, dependendo do nível, possa visitar eventos e acontecimentos no mundo real. Por exemplo, ela poderá personalizar a fazenda conforme a olímpiadas do Rio de janeiro de 2016, desbloquear presentes no dia dos namorados, dentre outros eventos que possam ser inseridos no jogo.

## 5.4 Espaço

O espaço do jogo é multilateral. O ambiente de maior convivência da Mancúspia será na fazenda. Inicialmente, localizada em uma região montanhosa próximo a Buenos Aires. Porém, conforme o jogador adquire experiência com as atividades da Mancúspia ele poderá escolher outras fazendas e levar a mancúspia para conhecer outras regiões.

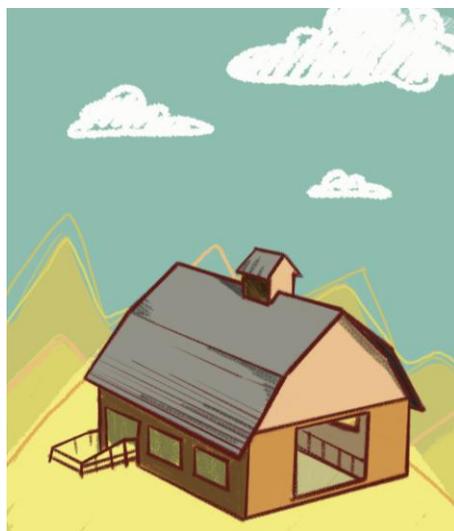


Figura 1: Cenário da fazenda- Lar da Mancúspia

### 5.5 Foco narrativo

O foco narrativo está na 3ª pessoa. O jogador é conduzido pelo *game* conforme ele vai interagindo com a mancúspia e elevando a sua experiência ao longo do jogo.

### 5.6 Atividade do jogador/player

O jogador interage com o *game* através do acionamento dos botões e das áreas assinaladas onde é possível interagir com o game para iniciar os cuidados com a mancúspia.

A interação também se dará pelo toque na personagem mancúspia em que ela irá demonstrar o nível do seu humor e o nível de sua experiência.



Figura 2: Tela do menu inicial

### 5.6 Descrição do jogo

O jogo inicia com a notícia que o fazendeiro, enfim, conseguiu uma mancúspia. Ela vem com um manual de instruções em que descreve o que ela gosta de comer, quais os horários em que ela gosta de comer determinado alimento, o cuidado que se deve ter quando estiver no verão (pois seus pelos precisam ser tosados) e o cuidado com o inverno pois, dependendo da temperatura é necessário ter um cobertor especial para ela. Também deve-

se ter cuidado com os lobitos, pois gostam de perturbá-las. Também deve-se ter cuidado com os ratinildos, pois eles gostam de puxar os pelos longos das mancúspias para fazer cobertor. Além disso, caso elas se chateiem, com essas coisas, o nível de humor dela pode diminuir.

Há também outras atividades para adquirir mais experiência. Como retirar o leite das mancúspias, dar banho, alimentá-la, leva-la para conhecer outras fazendas (conforme for prosseguindo de nível).

### 5.7 Elementos

Aveia maltada, roupas, cachecol, protetor de orelhas, brinquedos, tesoura, bolsa e termômetro;

### 5.8 Identidade Gráfica

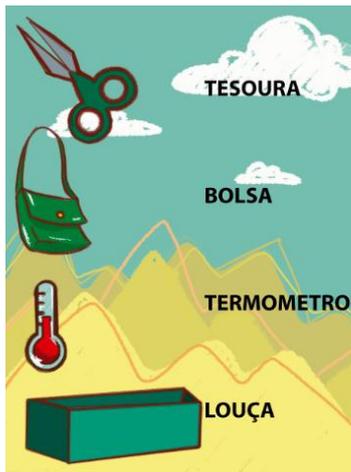


Figura 3: Acessórios I



Figura 4: Celeiro



Figura 5: Acessórios II



Figura 6: Mancúspias



Figura 3: Menu Inicial

### 5.9 Elementos de desafio

Os elementos de entusiasmo do jogo estão em desenvolver o nível de experiência da Mancúspia para que ela possa conseguir outros objetos dentro do jogo.

- Conforme são concluídas as atividades diárias a Mancúspia aumenta o seu humor.
- Há o termômetro que mostra o clima do jogo. O jogador precisa entender a característica de cada roupa e acessório, portanto verificar se esse objeto escolhido estava de acordo com a necessidade da Mancúspia.
- É importante respeitar a vontade da Mancúspia, o jogador só poderá ficar duas horas e trinta minutos por dia.
- A saúde da Mancúspia pode variar conforme o rendimento do *player* nas atividades.
- Diariamente, há a opção de aumentar o humor e nível de experiência através de brincadeiras com a Mancúspia. Há de perguntas e respostas, além do jogo da memória.

### 6 CONSIDERAÇÕES

Este presente roteiro contribui para a observar a potencialidade em transformar uma personagem(*mancúspia*) do cenário literário para adentrar a realidade virtual do *game*. Além disso, demonstrou o processo acadêmico na construção do roteiro, buscando pontos de construção tanto no cinema, quanto nas obras literárias. Por fim, demonstrando o objetivo intrínseco ao *game* Mancúspia: desenvolver o senso de responsabilidade em crianças e adolescentes. Reafirmando que o *game* tem potencialidade para ir além do conceito “divertimento”, fazendo contribuições para as mais diversas áreas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COSTA, Maria C. C. Ficção, comunicação e mídias. São Paulo: Editora do SENAC São Paulo, 2002.

DENARDI D, FRIGO L, POZZEBON E. Roteirização em *Games*: uma breve análise sobre as iniciativas atuais. Proceedings of SBGames 2014. 2179-2259.

PIAGET, Jean; GRÉCO, Pierre. Aprendizagem e Conhecimento. (1959). Rio de Janeiro: Freira Bastos, 1974.

MARCELO, Antônio. Mini-Roteiro de Criação de Jogo. Disponível em <<http://www.riachuelogames.com.br/repositorio/minigdd.pdf>>. Acesso em 28 de Maio de 2016.

CORTÁZAR, Júlio. Bestiário(Tradução). Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

DANIEL. O conceito de “jogo” em Johan Huizinga e Hans Ulrich Gumbrecht <<http://blogdoprofessordaniel.blogspot.com.br/2011/01/o-conceito-de-jogo-em-johan-huizinga-e.html> >. Acesso em 27 de Maio de 2016.

OLIVEIRA, Edineide. Estudantes aprendem de forma lúdica <<http://www3.unifai.edu.br/pesquisa/publica/%C3%A7%C3%B5es/artigos-cient%C3%ADficos/professores/bacharelados/estudantes-aprendem-de-forma>> Acessado em 27 de Maio de 2016.