



Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Desenho Industrial

A Vila:

Sistema de interação entre
vizinhos

Lucas Santos de Oliveira

Brasília – DF

2014

Lucas Santos de Oliveira

A Vila: Sistema de interação entre vizinhos

Relatório apresentado ao Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília – UnB como requisito parcial para aprovação na Diplomação em Programação Visual e Projeto de Produto, orientado pelo professor Tiago Barros.

Brasília – DF

2014

Gostaria de agradecer a minha família e aos meus amigos por sempre estarem presentes e pelo apoio em todos os momentos da minha vida.

Ao professor Tiago por ter me orientado e ajudado durante o projeto. Obrigado pela paciência e pelos ótimos conselhos.

Aos professores da banca, por cederem seu tempo e contribuírem para o desenvolvimento do projeto.

E a todos que, de alguma forma, me ajudaram na formação da pessoa que sou hoje.

Resumo

O presente relatório documenta o processo projetual de um jogo de realidade alternativa com o objetivo de gerar interação social entre vizinhos. Ele foi desenvolvido utilizando métodos e processos de Design de Interação para o desenvolvimento de uma narrativa de interação, que se desdobrou em interfaces físicas e digitais para o jogador. Utilizou-se de conceitos teóricos relacionados a interação social, seus processos e estruturas, como ela se relaciona com a tecnologia e como lhe designar atributos de caráter lúdico e divertido para gerar uma mudança no contexto de vizinhança na cidade de Brasília.

Palavras-chave:

Interação Social, Design, Jogo, ARG, Vizinhança, Proxêmica

Figuras

Figura 1. Método utilizado no projeto com cinco macro-etapas.	10
Figura 2. Comodulação de Brasília.....	11
Figura 3. Linha do tempo com os conceitos teóricos pesquisados.	13
Figura 4. Esquema ilustrativo para cooperação.	16
Figura 5. Esquema ilustrativo para acomodação e assimilação.....	16
Figura 6. Estruturas sociais de Goffman	20
Figura 7. Narrativa de interação social genérica	24
Figura 8. Esquema ilustrativo de tempo.....	28
Figura 9. Esquema ilustrativo de Metáfora e Abstração.....	30
Figura 10. Esquema Ilustrativo de espaço negativo	30
Figura 11. Tétrade de Schell.....	34
Figura 12. Tiny Games - Aplicativo sendo utilizado.....	37
Figura 13. Why so Serious? - etapas do jogo.	38
Figura 14. Chore Wars - Interface do jogo.	39
Figura 15. I Love Bees - site inicial do jogo.....	40
Figura 16. Pessoas jogando Cruel 2 B Kind.....	40
Figura 17. Riscos – interface no celular. (Isabela Brandalise)	41
Figura 18. Participantes do MP3 Experiment.....	42
Figura 19. Say Something Nice - púlpito utilizado na ação.....	43
Figura 20. Heart Attack! - Momento em que a caixa se abre.....	43
Figura 21. Street Compliment - pessoas interagindo no projeto.	44
Figura 22. Take a Seat and Make a Friend – Pessoas interagindo no projeto.	44
Figura 23. The Conversation Couch – Sofá em local público com mediadores	45
Figura 24. Snap Your Joy – fotografias à mostra.	45
Figura 25. Projeto Vizinhança – vizinhos participando de uma das edições do projeto.....	46

Figura 26. Neighbor Day Toolkit - ferramentas utilizadas para interagir com vizinhos.	47
Figura 27. Cuida do teu bairro – cartaz colado na rua.....	47
Figura 28. Cuida do teu bairro – exemplo de placas.	48
Figura 29. Evento do pilotis.....	48
Figura 30. Superquadra criativa – evento comunitário	49
Figura 31. Painel de sistemas similares.....	50
Figura 32. Painel conceitual – Curtindo a vida.....	51
Figura 33. Painel conceitual – Estranho, mas legal.....	52
Figura 34. Painel de estilo do produto.....	53
Figura 35. Geração de alternativa para símbolo	65
Figura 36. Elemento gráfico – Porta	65
Figura 37. Assinatura visual do jogo.....	66
Figura 38. Assinatura auxiliar	66
Figura 39. Paleta de cores.....	67
Figura 40. Arquitetura de informação do site.....	69
Figura 41. Notícia que supostamente envolve A Vila (Fonte: Correioweb)....	71
Figura 42. Telas da central de informação.	73
Figura 43. Imagem da tela do blog	74
Figura 44. Convite produzido para o teste	74

1. Sumário

1. Introdução	9
2. Processo de design	11
3. Contexto de Brasília	12
4. Interações Sociais	14
4.1. Modelo de narrativa de interação social genérico	25
5. Tecnologia e Interação Social	27
5.1. FOMO – Medo da exclusão.	27
6. Design de Interação	29
6.1. Fundamentos do Design de Interação	29
7. Jogo	33
7.1. A Tétrade de Schell	34
7.2. Jogos de Realidade Alternativa	36
8. Análise de outros sistemas	38
8.1. Jogos sociais.....	38
8.1.1. Tiny Games	38
8.1.2. Why so serious?.....	39
8.1.3. Chore Wars.....	39
8.1.4. I Love Bees.....	40
8.1.5. Cruel 2 B Kind	41
8.1.6. Riscos.....	42
8.2. Experiências Sociais	42
8.2.1. Improv Everywhere.....	43
8.2.2. SoulPancake	44
8.3. Projetos para vizinhança	47
8.3.1. Projeto Vizinhança.....	47
8.3.2. Neighbor day Toolkit	47
8.3.3. Cuida do Teu Bairro.....	48
8.3.4. Projeto Pilotis	49
8.3.5. Superquadra Criativa	49
9. Estilo	51
10. Requisitos do projeto	55

10.1. Requisitos de Interação social	55
10.2. Requisito de Jogo	56
10.2.1. Mecânica.....	57
10.2.2. História	57
10.2.3. Estética.....	57
10.2.4. Tecnologia	57
11. Geração.....	58
11.1. História	59
11.2. Narrativa de interação	60
11.3. Pontos de contato.....	60
11.3.1. Sistema de identidade visual	65
11.3.2. Interfaces físicas	68
11.3.3. Site	69
12. A Vila	71
12.1. A História.....	71
12.2. Missões	73
12.3. Central de informação.....	74
12.4. Materiais auxiliares.....	74
12.5. Teste de validação.....	74
13. Conclusão	76
14. Referências bibliográficas.....	77
Anexo I — Fluxograma da narrativa	80
Anexo II — Wireframes.....	87
Anexo III — Pontos de contatos iniciais	88
Anexo IV — Pontos de Contato.....	89
Anexo V — Telas da central de informações	90

1. Introdução

As grandes cidades impõem um estilo de vida próprio. Esse estilo de vida urbana traz várias comodidades, facilidades e oportunidades para os seus habitantes. Porém, estas cidades vêm crescendo exponencialmente na mesma proporção de sua população. Esse crescimento desordenado traz consigo problemas comuns das grandes áreas urbanas, como trânsito intenso e violência nas ruas.

Esses problemas, aliados ao grande número de condomínios fechados, à vida muito atribulada dos habitantes urbanos e à tecnologia, proporcionaram um isolamento social nas pessoas, que preferem ficar na segurança de suas casas, interagindo com o mundo de fora por meio de aparatos tecnológicos. Essa condição contribui para uma impessoalidade e um distanciamento crescente entre as pessoas. Ela acaba prejudicando as relações entre os habitantes que moram próximos entre si, transformando a concepção de vizinhança.

Brasília, apesar de ser uma cidade bem diferente das demais, não foge à regra. Ela é relativamente nova, surgiu no auge do modernismo no Brasil e foi concebida de forma planejada. Com um pensamento de segmentação e racionalização, características que potencializam as condições para a impessoalidade. Os brasilienses são conhecidos por serem “frios”, difíceis de conhecer, pessoas que estão na cidade a trabalho e não se preocupam em se relacionar com outras pessoas. Felizmente, observando a movimentação na cidade de eventos e ações para integração dos seus habitantes, é possível perceber que uma nova geração está surgindo e disposta a mostrar o contrário, ela cresceu na cidade, a vê de uma forma diferente e se apropria mais dos grandes espaços urbanos abertos, buscando novas formas de interagir com a cidade.

Essa tendência pode ser potencializada com a participação de projetos de design que fomentem a interação entre as pessoas por meio de artefatos e sistemas que a proporcionem.

Com base nisso, o presente projeto tem como objetivo principal “Desenvolver uma narrativa de interação que aproxime as pessoas em sua vizinhança”. Especificamente pretende-se: (I) Entender a dinâmica da vizinhança e de seus moradores e como um influencia em outro; (II) Mapear categorias de níveis de interação; (III) Pensar em maneiras de utilizá-las no projeto; (IV) Buscar pontos em comum na vizinhança que possam ser explorados; (V) Propor estratégias que permitam que essa interação ocorra; (VI) Definir elementos de motivação e engajamento que proporcionem uma significação lúdica.

Assim, pretende-se com esse projeto, que se estabeleça uma plataforma de encontro, um ponto em comum entre membros de uma vizinhança que reconecte ou crie novas conexões.

O presente relatório foi dividido de maneira que melhor contribua para o seu entendimento. Sua primeira parte consiste na apresentação e explicação do método utilizado, em seguida o relato do conteúdo teórico necessário para contextualizar e compreender o projeto. Enfim é exposto como o projeto foi realizado e implementado. No final será apresentado o produto final que consiste no relato de como funciona o sistema de interação e seus pontos de contato com o usuário e a conclusão do projeto como um todo.

2. Processo de design

O processo de design adotado iniciou-se em um modelo com etapas lineares, porém modificou-se no decorrer do projeto para se adaptar as demandas que surgiram no seu desenvolvimento, tornando-se um modelo com várias etapas paralelas que se interceptam no decorrer do projeto. Ele se deu em cinco macro etapas. Iniciou-se com uma pesquisa teórica relacionada a relações e interações sociais suas estruturas básicas e como ela se conecta com outras áreas relacionadas ao projeto e à sociedade, essa pesquisa inicial tem como principal objetivo criar um “modelo de interação social genérico” que servirá de base para geração de alternativas. Além disso, outra pesquisa relacionada a design de interação e design de jogos, foi feita para entender como se pode projetar em cima de interações de uma forma lúdica e divertida e fornecer ferramentas base para o projeto. Uma pesquisa de sistemas similares também foi realizada para fornecer insumos de referência para a criação de propostas para o projeto. Uma etapa de geração de alternativas de formas de interação, pontos de contato e identidade visual do Modelo de interação projetado e foram feitos testes com informações contextuais para validar o Modelo projetado, para enfim chegar a um modelo final de interação social. O processo é ilustrado pela Figura 1.

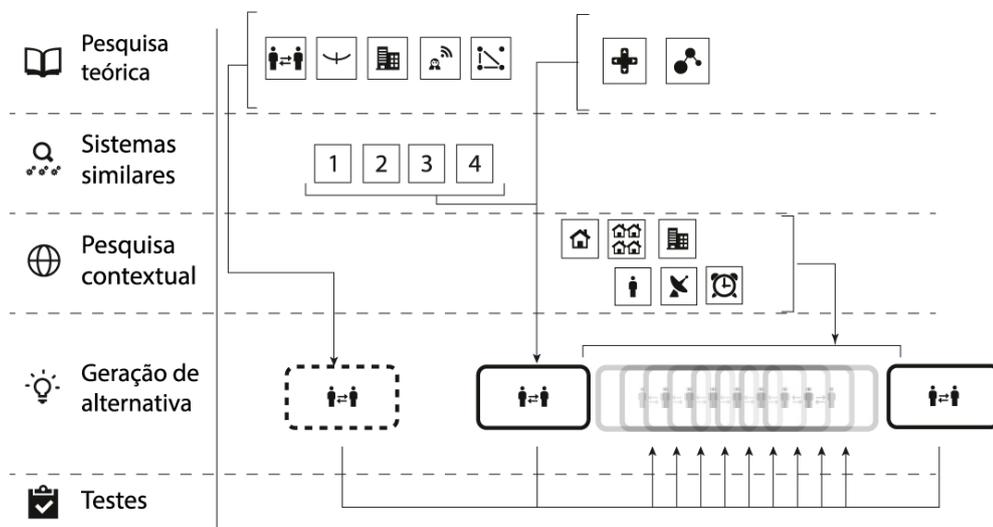


Figura 1. Método utilizado no projeto com cinco macro-etapas.

3. Contexto de Brasília

Brasília é uma cidade projetada aos moldes do modernismo com a ideia de cidade-parque. Para a melhor convivência de seus habitantes com a cidade foi implementado o conceito de Unidade de Vizinhança idealizado por Clarence Perry nos anos 20, que consiste na unidade mínima habitacional de um projeto urbanístico (FERREIRA; GOROVITZ, 2008). Essa unidade deveria suprir todas as necessidades dos seus moradores locais, contendo escolas, áreas residenciais, áreas comerciais e áreas de lazer.

Em Brasília esse conceito foi além com a proposta das superquadras, Lucio Costa as define por extensão residencial aberta ao público (apud FERREIRA; GOROVITZ, 2008). Uma superquadra constitui-se de um quadrado de 280 metros de lado circundado por uma faixa de área verde, onde possui estruturas urbanas para dar apoio a comunidade, como escolas e jardins de infância, áreas de passeio e lazer, cinemas, clubes, comércios locais, supermercados, igrejas e bancas de jornal. Ela é o módulo estrutural da trama urbana de Brasília e se multiplica por toda a cidade. Uma unidade de vizinhança é composta por quatro superquadras, o conjunto de oito unidades de vizinhança forma um segmento da asa de números ímpares, esse segmento é espelhado pelos eixos Rodoviário e Monumental, formando as Asas Sul e Norte.

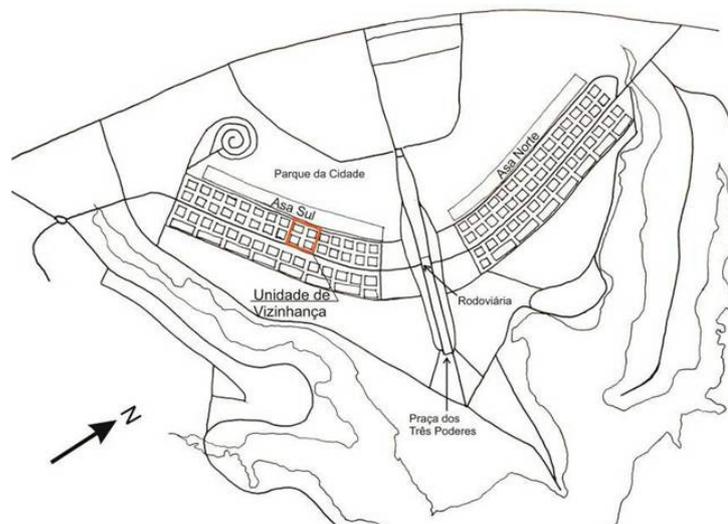


Figura 2. Comodulação de Brasília

A Unidade de vizinhança não é uma estrutura definida, elas se sobrepõem umas as outras, fazendo com que as superquadras se complementem e que haja uma interação entre elas (FERREIRA; GOROVITZ, 2008).

Essas estruturas urbanísticas delimitam as vizinhanças em Brasília, cada superquadra acaba desenvolvendo uma identidade própria que acaba influenciando na maneira que as pessoas interagem entre si. Essas peculiaridades de cada superquadra influenciam na estratégia de abordagem do projeto, por exemplo, há quadras que não há elevador nos seus prédios residenciais, outras que não existe um porteiro responsável pelo bloco, há também quadras residenciais compostas por casas. O projeto precisa adaptar-se a essas condições.

4. Interações Sociais

Para iniciar o projeto sentiu-se a necessidade de entender como se dá a interação entre as pessoas e como funciona esse processo. Então iniciou-se uma busca na sociologia por teorias que já foram produzidas sobre o assunto. Começando com Max Weber, passando pela Escola de Chicago e pelo Interacionismo Simbólico, chegando a Erving Goffman, cada um contribuindo com um conceito importante para o projeto (Figura 2).

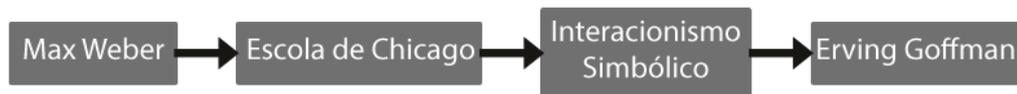


Figura 3. Linha do tempo com os conceitos teóricos pesquisados.

Max Weber é visto ainda atualmente como um dos nomes mais importantes da teoria sociológica geral. Enquanto outros pensadores focaram em criar uma teoria geral da sociedade, ele se preocupou em fazer um estudo mais específico da ação social dos indivíduos, trazendo uma visão mais micro para o pensamento sociológico, mais focada nas relações sociais.

O ponto central da sua indagação teórica é a orientação subjetiva com sentido da ação social. Weber diferencia a simples ação da ação social da seguinte forma: “Ação” entende-se como uma conduta humana em que o sujeito lhe dá algum sentido subjetivo, já a “Ação social” é como uma ação que, quanto ao sentido visado pelo seu agente, se refere ao comportamento de outro agente e é orientada por este em seu desenvolvimento (WEBER, apud Vila Nova, 2009). Ou seja, a Ação social só acontece quando existe algum significado atribuído a ela pelos indivíduos e quando ela é orientada por ações de outros. Sendo assim, nem toda ação humana é necessariamente uma ação social. Por exemplo, uma pessoa caminhando, para Weber, pode

ser considerada como um fenômeno natural qualquer, mas a partir do momento que ela caminha em direção a alguém ela se torna uma ação social.

Uma ação social não necessariamente precisa ser direta e ativa. Ela pode se expressar pela simples omissão ou permissão em relação a ação do outro. Os outros não necessariamente são constituídos por indivíduos imediatamente participantes e conhecidos. Eles podem ser um conjunto de indivíduos desconhecidos pelo sujeito da ação ou entidades de poder, podendo ser uma autoridade, um costume ou uma religião por exemplo.

O conceito de ação social foi muito importante, pois ele deu a base para se iniciar o pensamento em como funciona a interação social como um processo, um dos focos dos estudos da Escola de Chicago.

A Escola de Chicago foi um movimento sociológico que aconteceu na Universidade de Chicago, Estados Unidos, durante os anos 1920. Foi caracterizado pela ênfase na pesquisa de campo sobre os problemas típicos da cidade.

A concepção de sociedade da Escola de Chicago é fundamentada em três pilares:

- 1 - o indivíduo e a sociedade são realidades indissociáveis, sendo impossível estudá-los de forma separada;
- 2 - a sociedade constitui um complexo sistema cuja existência e funcionamento concorrem não apenas os fenômenos culturais, mas também os fenômenos naturais;
- 3 - a organização das relações sociais reflete-se necessariamente na organização da ocupação do espaço geográfico pelos seres humanos.

Um das grandes contribuições da Escola de Chicago para os estudos da Sociologia foi o conceito de Processo Social. Para sociólogos filiados à escola, pesquisar a sociedade é estudar seus processos: a interação social, o contato social, a cooperação, a acomodação, a assimilação, a competição e o conflito.

Para haver qualquer forma de interação social, é necessário primariamente que um contato social ocorra. Ele é considerado um processo social primário. O contato social só ocorre quando há comunicação entre os indivíduos envolvidos. Logo o con-

tato social não acontece necessariamente com a proximidade física entre os agentes sociais. Essa comunicação é simbólica e não se limita somente à linguagem verbal.

A interação social é o processo mais básico e mais importante para os estudos da Sociologia. Sem ela, conceitos como o de pessoa, sociedade ou cultura não existiriam. Todos os processos sociais são diferentes tipos, positivos ou negativos, de interação social. Pode-se definir interação social como um processo de influência recíproca ou unilateral entre dois ou mais agentes sociais (VILA NOVA, 2009). É um fenômeno universal, a ação de um ser em relação ao outro.

Ela é recíproca quando os agentes envolvidos estão fisicamente próximos entre si, em contato direto, ou quando há, de qualquer modo, a possibilidade de reação por parte de todos os envolvidos no processo. E é unilateral quando algum dos agentes está presente de forma indireta e, desse modo, pode influenciar, mas não pode ser influenciado (VILA NOVA, 2009).

Os processos sociais se dividem dependendo do tipo de interação que ocorre no momento. Eles podem ser divididos em processos associativos e dissociativos. São considerados associativos quando há um movimento de aproximação dos indivíduos.

Quando duas ou mais pessoas se juntam para atingir um objetivo comum ou para ajudar umas as outras dá-se o nome de cooperação (VILA NOVA, 2009). Nem sempre os indivíduos têm consciência clara desse movimento, mas onde houver algum consenso a respeito de metas culturais, crenças, valores ou normas coletivas há cooperação. É um tipo de interação positiva e imprescindível para a organização social. Não se pode haver um sistema social sem um mínimo de cooperação. Ela só existe quando há resultados satisfatórios para ambas as partes.



Figura 4. Esquema ilustrativo para cooperação.

A acomodação acontece quando indivíduos, grupos ou categorias interagem entre si, sem compartilhar metas, crenças, valores, atitudes ou padrões de comportamento, porém convivem, pacificamente, sem que as diferenças interfiram na interação. Ela leva à assimilação, o processo através do qual indivíduos culturalmente diferentes permutam os seus respectivos acervos socioculturais até se tornarem semelhantes (VILA NOVA, 2009).



Figura 5. Esquema ilustrativo para acomodação e assimilação.

Processos cujo o movimento entre os indivíduos é de afastamento são considerados dissociativos. O isolamento é quando o indivíduo é privado de fazer interações com os outros sendo por motivos, culturais, de valores, personalidade, crenças ou por normas sociais, fazendo o indivíduo não se sentir parte da comunidade/sociedade (VILA NOVA, 2009). O isolamento pode ser físico ou sociocultural. Físico é quando

há o impedimento de manter uma proximidade física com os outros e sociocultural quando mesmo que haja essa proximidade, o indivíduo não pode interagir. Os fatores mais importantes para o isolamento são socioculturais. Novos meios de comunicação, por exemplo, estão fazendo as pessoas se isolarem voluntariamente em suas casas.

Já a competição é um processo tão universal quanto a cooperação. Ocorre quando vários indivíduos lutam ou disputam de forma pacífica para alcançar um objetivo concreto que pode ser alcançado por todos ou pela maioria, ela tem um caráter de impessoalidade e, como na cooperação, as pessoas podem não ter a consciência clara que ela está ocorrendo (VILA NOVA, 2009).

O conflito acontece quando a competição atinge elevados níveis de tensão social. A luta se torna hostil e pessoal, o objetivo comum, agora só um ou pouco dentre eles pode alcançar, ou seja, o outro não pode ter sucesso e todos tem consciência disso. O conflito também pode acontecer quando pessoas têm interesses ou objetivos incompatíveis entre si e uma ou ambas as partes estão insatisfeitas com o andamento da situação. O comportamento também tende a ser agressivo (VILA NOVA, 2009).

É importante entender que os processos sociais acontecem de formas simultâneas e complementares, mesmo os associativos e dissociativos. Em um jogo de equipes por exemplo, pode-se observar claramente que existe uma competição entre as equipes e dentro delas uma cooperação.

Criando os conceitos formais de interação social e de processos sociais, a Escola de Chicago contribuiu muito para o entendimento de como se dão as relações sociais entre as pessoas criando a base necessária para o Interacionismo Simbólico, que foi a grande revolução na história da Sociologia.

Derivado dos pensamentos da Escola de Chicago, o Interacionismo Simbólico teve como seus representantes George Herbert Mead, John Dewey, W. L. Thomas, Robert N. Park, William James, Charles Norton Cooley, Florian Znanieck, entre outros, sendo o seu principal pensador Herbert Blumer. Ela trouxe uma corrente de pensamento

que dá bastante importância aos significados particulares trazidos pelos indivíduos na interação social.

Para Blumer não são as normas, não é a cultura, não é a personalidade, nem as estruturas sociais que explicam a vida social e sim as interações entre as pessoas. A ideia de sociedade como uma estrutura social não existia para os interacionistas simbólicos, para eles a sociedade emerge a partir de um conjunto complexo de interações sociais. “Não são as normas que criam os grupos; são os grupos que criam as normas” (BLUMER, apud VILA NOVA, 2009).

Essa abordagem, apresenta três aspectos básicos:

1. Os seres humanos procuram agir, em relação às coisas, com base nos significados que elas têm para eles. Entende-se por “coisas” tudo o que o indivíduo pode notar em seu mundo – objetos físicos, outros seres humanos, individualmente ou em grupos, instituições, princípios orientadores, atividades dos outros, bem como as situações da vida cotidiana. O significado que tudo isso tem para o indivíduo influencia a formação do comportamento, e conhecê-lo é o que pode nos levar a compreender a ação humana.
2. O significado das coisas é derivado ou surge da interação social que os homens estabelecem uns com os outros. Em outras palavras, os significados são produtos sociais que surgem da interação.
3. Os significados podem ser manipulados e modificados através de um processo interpretativo usado pelo indivíduo quando lida com as coisas que ele encontra.

De acordo com as ideias do Interacionismo Simbólico, uma pessoa, quando interagindo com outra, muda seu comportamento de acordo com a maneira com que ela interpreta as atitudes do outro.

Erving Goffman foi um sociólogo canadense que teve bastante influência do Interacionismo Simbólico. Sua principal contribuição para o pensamento sociológico foi sua abordagem essencialmente dramaturgic, sustentada pela ideia de um palco social que daria um contexto onde as pessoas seriam como atores interpretando papéis sociais de acordo com as circunstâncias vividas.

As ideias de Goffman bebiam muito do pensamento de George Mead, uma das figuras centrais das ideias do Interacionismo Simbólico, porém ele discordava quanto a questão da sociedade não possuir estruturas sociais. Para ele, contrariando o pensamento de Mead, há estruturas sociais que influenciavam no comportamento do indivíduo. Parte do seu trabalho dedicou-se a classificar detalhadamente cada uma delas: Ajuntamentos, Situações, Ocasões e Ordem Social.

O momento em que duas ou mais pessoas estão conscientes da presença da(s) outra(s), Goffman (2010), os chama de Ajuntamentos. O ambiente espacial em que ao adentrar uma pessoa se torna membro do ajuntamento ali presente ou que está se formando, entende-se como uma Situação. Uma situação surge a partir do momento em que há o monitoramento mútuo entre os indivíduos e se desfaz quando a penúltima pessoa deixa o espaço. Quando uma pessoa está sentada em um banco de praça e outra senta nesse mesmo banco, nesse momento ele se torna uma situação social com um ajuntamento de duas pessoas.

A partir do momento que uma situação se forma, abre um leque de possibilidades para que se ocorra ou não alguma forma de interação entre os indivíduos do Ajuntamento. Para esse acontecimento, realização ou evento social, Goffman (2010) dá o nome de Ocasão Social. Esse evento tem tempo e espaço delimitados e pode ser facilitado por equipamentos fixos.

A Ocasão Social dá o contexto social que fornece a estrutura para que as situações e seus ajuntamentos se formem, dissolvam e reformem. Nela é reconhecido um padrão social e oficial. Em uma entrevista de emprego em uma empresa séria e renomada, um candidato a um cargo assume uma série de posturas e comportamentos que, na experiência dele, se espera de um funcionário daquela empresa, interpretando um papel social que aquela ocasião impôs.

Durante uma ocasião social, um ou mais participantes podem ser definidos como responsáveis em colocar o acontecimento em marcha. Ele pode começar o evento, orientá-lo e terminá-lo. Também pode haver espectadores que assistem os aconteci-

mentos da ocasião sem se envolver ou se envolvendo em vários graus. Muitas vezes há o que Goffman (2010) chama de “contorno de envolvimento”, uma linha que traça o quão envolvido o participante está ou não com a ocasião. Essa linha estabelece o limite de uma ocasião e o participante pode cruzá-la quantas vezes quiser. Uma ocasião pode ser uma narrativa de fatos pré-definidos, como um funeral, ou pode ser difusa e complexa, uma tarde na rodoviária.

Segundo Goffman (2010), a consequência de um conjunto de regras ou normas morais, quando moldam e regulam as formas de como as pessoas se comportam quando vão atingir um objetivo, é chamada de Ordem Social. Ela cria uma série de padrões de comportamento social implícito de convivência na sociedade, uma espécie de palco social onde as pessoas, no momento em que elas entram nele, se adaptam a situação e começam a agir no molde estabelecido. O ato de usar roupas, por exemplo, faz parte uma ordem social. Um indivíduo que decide não seguir esse comportamento é mal visto pela sociedade, excluído e colocado em isolamento social.

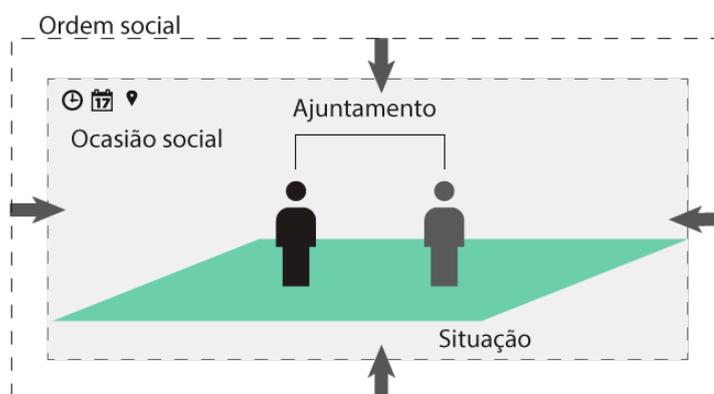


Figura 6. Estruturas sociais de Goffman

Quando se trata de interações sociais, Goffman as separa entre Interação desfocada e a focada. A interação desfocada trata-se de uma mera co-presença. Ela ocorre quando se tenta recolher informações de outra pessoa indiretamente, em um olhar de relance (GOFFMAN, 2010). Geralmente a comunicação utilizada é a não verbal, isso

inclui a aparência corporal e atos pessoais: vestuário, postura, movimento e posição no espaço, expressões faciais, volume do som de voz e gestos.

O autor afirma que, durante uma Ocasão Social, existem certas atividades que são intrínsecas à própria ocasião, como ler um livro em uma biblioteca por exemplo. Ele as nomeia de atividade ocasional, elas são legitimadas pelo contexto estabelecido pela Situação e Ocasão Social, ou seja, certas atividades tem momento e lugar para serem feitas. A partir disso, Goffman examina o grau de envolvimento que um indivíduo pode ter e como a linguagem não verbal é utilizada nesses tipos de circunstâncias e propõem o conceito de envolvimento dentro de uma situação (GOFFMAN, 2010). O comportamento de um indivíduo se molda de acordo com a situação social em que ele se encontra e a atividade que ele está realizando. Um exemplo desse tipo de envolvimento é quando um indivíduo busca fazer silêncio, pois percebe a presença de outros que estão lendo em uma biblioteca.

Para Goffman (2010), normalmente quando o indivíduo deseja realizar algo impróprio para o ambiente, ele se afasta, oculta ou finge estar realizando uma atividade apropriada. Isso é chamado de escudo de envolvimento. Os quartos e os banheiros, segundo Goffman, são os principais escudos sociais das residências ocidentais.

Ele classifica as formas de envolvimento possíveis de acontecer, sendo elas: auto-envolvimento, envolvimento oculto e distante. O auto-envolvimento acontece quando o indivíduo está envolvido com o próprio corpo, como o ato de comer, vestir-se, dormir, tomar banho. Atitudes de auto-envolvimento são consideradas inapropriadas por boa parte da sociedade, o recurso do escudo de envolvimento é muito utilizado nesse caso.

Quando o indivíduo se distancia do ajuntamento por algum artifício, em um estado de devaneio, mas consegue retornar sem dificuldade, é considerado um envolvimento distante. Eles podem ser posturas meditativas, falar consigo mesmo ou rabiscar em um papel por exemplo.

O envolvimento oculto se dá quando o indivíduo não está presente e não consegue se readaptar ao ajuntamento. Normalmente acontece em estados de alucinação ou delírios, mas o indivíduo, caso seja flagrado nesse estado, tenta disfarçar suas atitudes para proteger sua reputação.

A interação focada ocorre quando pessoas se juntam e cooperam abertamente para manter um único foco de atenção, normalmente revezando a fala ou simplesmente uma atenção mútua e recíproca. Goffman destaca muito a questão do olhar nessa situação, ele o coloca como a principal ferramenta de expressão para interação focada acontecer. Pode-se considerar a interação focada como a interação social em si.

Quando desconhecidos se veem em uma interação focada a tendência natural é o que Goffman (2010) chama de “desatenção civil”, um ignora o outro, por educação, constrangimento ou por algum preconceito. Quando esses desconhecidos quebram a barreira da desatenção civil e se propõe a interagir com o outro de uma forma mais direta se dá o “engajamento de face”, um primeiro contato social. A partir disso inicia-se a interação focada social entre eles.

O engajamento de face é uma atividade mútua, onde os indivíduos de um ajuntamento mantêm um único foco atenção visual e cognitiva. Essas atividades podem ser desde um papo furado até atitudes mais íntimas. Goffman coloca algumas observações em relação aos ajuntamentos onde ocorre o engajamento de face, que podem ser: completamente focados, parcialmente focados, multifocado, com uma unidade de participação e um espectador.

Quando um ajuntamento contém somente duas pessoas que estão engajadas, ele é considerado completamente focado. Quando há mais de duas pessoas presentes na situação, algumas pessoas podem não estar engajadas, caracterizando um ajuntamento parcialmente focado. Há também a possibilidade de mais de um engajamento ocorrer em um mesmo ajuntamento, caracterizando um ajuntamento multifocado. Participantes que não estão engajados são chamados de unidades de participação

e um indivíduo que está presente, mas não é um membro real do ajuntamento é chamado de espectador.

Goffman também detalha como se dá o engajamento de face com pessoas que não se conhecem. A principal ideia sobre isso é que duas pessoas que se conhecem tendem a interagir uma com a outra e, somente quando existe algum motivo que impeça essa interação, ela não ocorrerá. O contrário também acontece: pessoas desconhecidas só irão interagir se houver alguma razão para isso acontecer. Elas dificilmente irão sair de suas zonas de conforto pelo simples ato de interagir com o outro.

Ele também cita que existem momentos em que esse engajamento vai acontecer independente da vontade do indivíduo, dando o nome de posição exposta e de abertura. Sendo a primeira quando um indivíduo se encontra em uma posição onde é obrigado fazer engajamentos devido à profissão, ao status social, ao local ou ao evento social em que se encontra e a segunda quando o indivíduo se encontra numa posição em que tem o direito de engajar outra pessoa. Um porteiro de um prédio se encontra em uma posição exposta, pois deve sempre estar disposto a atender qualquer visitante que o aborde, conhecendo-o ou não, já um visitante está na posição de abertura, pois obtém o direito de abordar o porteiro sem receio de não conhecê-lo. Há também momentos em que ambos os atores da interação estão abertos e dispostos a realizar o engajamento de face, Goffman os chama de posição de abertura mútua.

É importante entender também que as pessoas podem intencionalmente criar situações e ocasiões em que o outro se sinta obrigado a fazer o engajamento de face. Pode-se chamá-las de Evasões (GOFFMAN, 2010). Um exemplo clássico é quando, antigamente, mulheres deixavam seus lenços caírem próximos a homens que lhes eram interessantes como pretexto para iniciar uma conversa. Outro conceito importante é o de invasão, quando o indivíduo faz um engajamento de face geralmente inapropriado sem a permissão do outro.

A partir do momento que houve a interação social, os indivíduos participantes têm o conhecimento um do outro. Isso abre margem para o reconhecimento e iden-

tificação pessoal mútua em um ajuntamento futuro, dando a possibilidade de surgir uma relação social. Goffman diferencia esse processo entre reconhecimento cognitivo e social. Quando um indivíduo identifica o outro, ligando-o a uma informação a seu respeito, é considerado um reconhecimento cognitivo. O reconhecimento social ocorre quando um indivíduo inicia naturalmente um engajamento de face e faz uma saudação ou gesto para iniciar um contato. Para acontecer um reconhecimento social é necessário que ocorra um reconhecimento cognitivo antes.

4.1. Modelo de narrativa de interação social genérico

A partir dos conceitos teóricos abordados, foi criado um modelo genérico de interação social, que será utilizado como base no desenvolvimento do projeto que é expresso pela Figura 7.

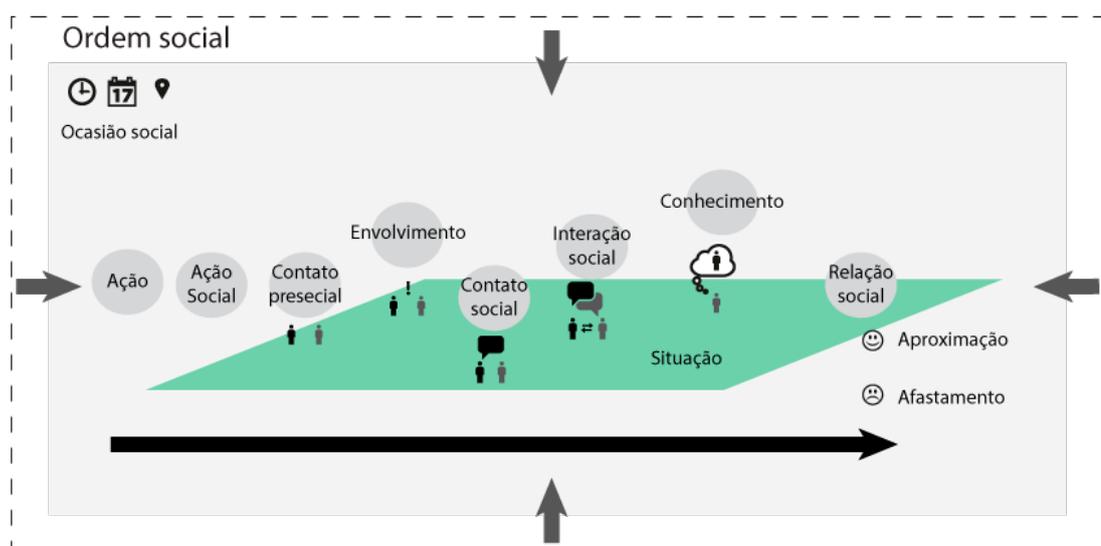


Figura 7. Narrativa de interação social genérica .

A narrativa de interação social acontece no espaço de uma situação social, podendo ele ser tanto físico, como virtual, e com um tempo determinado, ou seja, é necessário o surgimento de uma ocasião social para contextualizá-la.

Ela se inicia somente quando um ajuntamento social surge e as ações que dão seguimento a essa narrativa são caracterizadas como ações sociais. Quando surge

um ajuntamento entre pessoas que não se conhecem, a primeira forma de interação é o contato presencial. Não há uma interação direta entre elas, mas um percebe a presença do outro. Os indivíduos no ajuntamento estão em um nível de envolvimento, que pode variar de acordo com a ocasião em que o ajuntamento se situa. Quanto maior esse nível, maior a possibilidade de um engajamento de face, um contato social inicial, ocorrer.

Com um contato social estabelecido, inicia-se uma interação social focada, onde há uma troca de informações direta entre os participantes envolvidos, estas são utilizadas para o reconhecimento do indivíduo futuramente. Isso resulta em algum tipo de relação social, podendo ela ser um movimento de aproximação, associativo, ou de afastamento, dissociativo.

Todo esse processo é influenciado pela ordem social operante, um aspecto social ou cultural que irá ditar como as pessoas irão se comportar diante das outras.

Aplicando a ideia no presente projeto, o foco é transformar os ajuntamentos desfocados do contexto da vizinhança em ajuntamentos com uma interação focada, desenvolvendo artefatos interativos que apresentem ocasiões sociais que fomentem esse tipo de interação. Assim desenvolver um sistema que funcione como um auxiliar nas interações entre vizinhos.

É importante lembrar que a ordem desses acontecimentos deve ser respeitada, para que não ocorra um caso de invasão ou afastamento dos indivíduos no processo e prejudique o andamento do projeto.

5. Tecnologia e Interação Social

Depois de buscar entender como funciona o processo de interação social, foi importante entender como a tecnologia pode interferir nele. Por isso foi realizada uma pesquisa sobre a relação entre a tecnologia e as interações entre as pessoas, uma vez que ela está presente no nosso cotidiano. Então é importante entender tanto o modo que ela está transformando a maneira de se comunicar e se relacionar, como a reação da sociedade com essa condição.

5.1. FOMO – Medo da exclusão.

O surgimento da Internet e das redes sociais revolucionou a comunicação entre as pessoas e também o jeito de se relacionarem, e, no momento em que foi possível conectar aparelhos móveis à rede, essa mudança ficou mais acentuada. A professora Sherry Turkle (2011) cita que nunca se viu uma sociedade tão conectada, e essa hiperconexão traz a ilusão de que nunca se está sozinho, de que sempre haverá alguém online para fazer companhia e suprir a solidão momentânea. Porém, apesar da falsa sensação de que sempre existe alguém disponível, as pessoas estão cada vez mais sozinhas.

Segundo Turkle (2011), os relacionamentos se tornaram superficiais e emocionalmente preguiçosos, as pessoas preferem criar conexões que oferecem baixo risco emocional, relacionamentos mais fáceis de lidar, por exemplo, há um aumento considerável na comunicação por meio de mensagens em mídias sociais, em relação ao uso de telefone, pois ela acontece de modo editado, reflexivo e racionalizado, não há a espontaneidade de quando se interage quando se fala ao telefone ou na comunicação face a face, assim o risco de dizer algo indevido é menor (TURKLE, 2011).

Há então uma priorização da vida virtual a real, pois na tela ela pode ser descrita e moldada da maneira que se deseja, tanto a própria identidade como a imagem das

outras pessoas podem ser imaginadas de acordo com o propósito desejado. Uma máscara virtual é criada, cuja vida é apresentada de um modo perfeito e sem problemas.

O grande problema surge quando a vida virtual alheia, também moldada e editada, é comparada com a vida real de um indivíduo e aparenta ser melhor. Desenvolvendo uma insegurança e ansiedade social em relação ao que acontece nas redes sociais, gerando uma dependência emocional conhecida pela sigla FOMO, Fear of missing out, o medo de estar perdendo algo importante enquanto não se está conectado. É o medo de se saber que as pessoas conhecidas estão se divertindo mais e tendo experiências mais recompensadoras. Esse medo gera uma necessidade de estar constantemente conectado, para evitar a sensação de solidão.

Enquanto as pessoas buscam cada vez mais se conectar umas as outras virtualmente, cresce a indiferença em relação ao que está ao seu redor. Distanciando os relacionamentos pessoais, na questão da espontaneidade, contato pessoal, na comunicação face a face.

É importante para projeto ter consciência que essa tecnologia é presente e não se pode impor que as pessoas parem de usá-la, e sim, mostrar outras maneiras de aproveitá-la para fortalecer os laços pessoais.

6. Design de Interação

Como o principal objeto de estudo desse projeto é a interação social, entender como aplicar processos e ferramentas torna-se muito importante para designar novas formas de interagir. Dan Saffer (2004) define design de interação como a arte de facilitar ou promover interações entre pessoas por meio de produtos, serviços e sistemas. Estes que devem reagir e responder a estímulos criados pelos usuários. O foco do design de interação é sempre no usuário, em seu comportamento, e como ele interfere nas repostas dos artefatos de interação.

Os conhecimentos de design de interação foram utilizados para desenvolver novas formas e estratégias interativas para o projeto. Assim é necessário entender como se designa atributos a elementos de interação, para isso foi preciso entender seus fundamentos.

6.1. Fundamentos do Design de Interação

Segundo Dave Malouf (2007), o design de interação possui fundamentos: tempo, metáfora, abstração e espaço negativo.

O Tempo é um dos fundamentos mais importantes para o design de interação, é momento em que o usuário está interagindo com o objeto de interação. Deve-se atentar para alguns aspectos em relação ao tempo quando se projeta um meio de interação. Eles são: o Passo, a Reação e o Contexto.

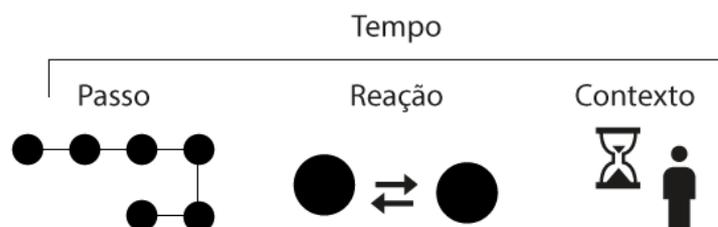


Figura 8. Esquema ilustrativo de tempo

Ao projetar uma forma de interação, está sendo desenvolvida uma narrativa, ou seja, uma sequência de acontecimentos que são interligados e possuem uma lógica. Toda a narrativa tem um andamento, um ritmo. Malouf (2007) nomeia esse fundamento de Passo. Ao se estabelecer o passo de uma interação, define-se as etapas do seu processo e a quantidade de atividades que serão realizadas em cada momento.

Quando se pensa em tempo em design de interação, deve-se também atentar à duração da reação do objeto de interação para o usuário. Esse tempo de reação pode ser sincronizado, quando acontece no tempo real da ação do usuário, ou assincronizado, acontece antes ou depois da ação. É necessário pensar na relação entre esses dois tipos de reação e como eles podem criar uma melhor experiência para o usuário.

Deve-se também entender e explorar o significado de quanto tempo uma pessoa gasta em contato direto com esse sistema, isto é o contexto do tempo aplicado pelo usuário (MALOUF, 2007). Esse contexto pode assumir algumas posturas de como o usuário se relacionará com o tempo: um objeto de interação que toma total atenção do usuário, um que chama sua atenção em momentos curtos de tempo, um que alerta o usuário quando necessário.

Objetos ou conceitos utilizados na interface para representar outro conceito de difícil entendimento são chamados de metáforas. São utilizadas para tangibilizar funções, procedimentos que não são de fácil compreensão. Interfaces digitais utilizam de metáforas para representar processos abstratos que um usuário leigo não entenderia, quando se pretende apagar um arquivo digital, arrasta-se o documento para lixeira, reproduzindo o movimento do mundo real virtualmente.

Às vezes uma metáfora necessita que o usuário use a imaginação para entender, o ideal é que ele consiga perceber como utilizar certa função intuitivamente, e adaptar o conceito utilizado para a metáfora na forma de interagir com o objeto.

Define-se como Abstração como sendo o conjunto de atividades físicas e mentais necessárias, utilizadas em conjunto com as metáforas, para a interação acontecer. A partir a abstração que o usuário consegue se conectar e interagir com a interface.

Por exemplo, interfaces digitais touchscreen utilizam abstrações para auxiliar na sua utilização.

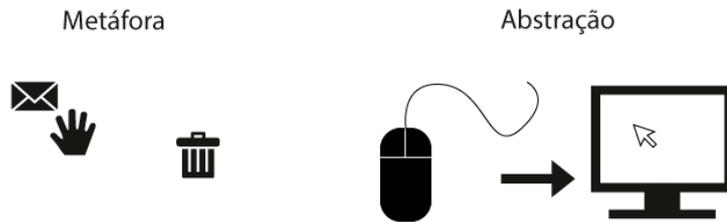


Figura 9. Esquema ilustrativo de Metáfora e Abstração

Como nas outras áreas do design o espaço negativo é um fundamento muito importante. Enquanto no Design de Produtos se pensa em espaço entre os sólidos e no Design Gráfico o espaço em branco, quando se fala em interação pode-se falar dos seguintes conceitos: pausa, cessão de pensamento e inatividade (MALOUF, 2007).

Um momento no tempo de interação em que não há ação do usuário no sistema é considerado uma pausa, o usuário não necessariamente para de interagir com o sistema. O sistema pode reagir a essa falta de ação, quando o monitor de um computador deliga após um tempo sem uso, por exemplo, essa reação é chamada de Cessão de pensamento. A Inatividade acontece quando o sistema não reage a ação do usuário, diferente da pausa, a inatividade se contrapõe à atividade.

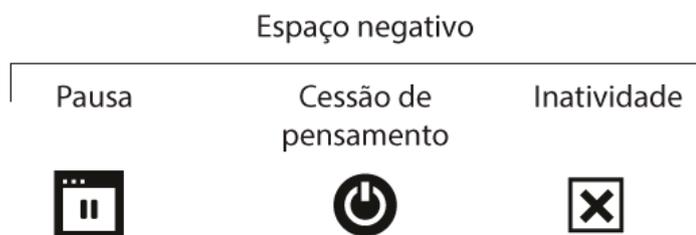


Figura 10. Esquema Ilustrativo de espaço negativo

Entender esses fundamentos foi importante para a etapa de geração de alternativas, pois eles orientaram o que deveria ser analisado e designado no momento da criação de ideias para cada etapa de interação do projeto, elas também foram utilizadas como parâmetro inicial para avaliação das mesmas.

7. Jogo

Um dos objetivos do projeto é propor uma forma de significação lúdica que engaje as pessoas a interagirem entre si e umas das formas de interação mais lúdicas e imersivas é o jogo. Jess Schell (2008) define jogo como uma atividade de resolução de problema, abordada de forma lúdica. Jane McGonigal (2012) propõe que jogos são um convite ao jogador a enfrentar obstáculos desnecessários pelo simples envolvimento e diversão.

Um dos principais pontos que define um jogo é sua capacidade de gerar divertimento. Ela é o grande motivo pelo qual as pessoas jogam e se submetem a objetivos desafiadores, a regras e desafios muitas vezes desnecessários sem uma recompensa explícita. Ela é o ponto chave da motivação que, quando aplicada ao contexto de um problema real da sociedade, cria em um jogo um grande potencial para gerar mudança.

Um jogo possui algumas características que o diferencia de outras formas de interação, Schell (2008) cita algumas principais:

- ser uma atividade voluntária;
- possuir metas, regras e desafios bem definidos;
- ter a possibilidade de vitória ou derrota;
- ser interativo;
- possuir valores internos próprios;
- ser um sistema fechado.

Um jogo é uma atividade voluntária, ele propõe uma experiência de viver a realidade que é a motivação que o jogador precisa para aceitar se submeter às suas regras e desafios sem ter a necessidade de receber uma recompensa pela execução da tarefa. O jogador não deve se sentir obrigado a jogar, um jogo não voluntário perde sua característica lúdica e se torna um trabalho.

Ao jogar o jogador deve possuir metas, regras e conflitos claramente definidos. O jogo se constitui em uma sequência de ações cujo foco é um objetivo de resolução de problema. Ele é guiado por um conjunto de regras que estabelecem leis que ditam como esse problema pode ser resolvido. Durante o processo, há obstáculos e desafios que o jogador deve superar para avançar no jogo. Ao cumprir o objetivo principal do jogo com sucesso, o jogador vence o jogo.

A interatividade é um fator muito importante em um jogo, é caracterizada pela possibilidade de realizar diferentes ações que levam a diferentes resultados no decorrer da narrativa. Ela está diretamente ligada à imersão e quando bem executada, gera valores internos próprios do jogo. O jogador cria um significado para os elementos do jogo, que geram uma atribuição de valores emocionais do jogador, tornando-o mais importante e significativo.

Um jogo é considerado um sistema fechado, pois seus elementos que se relacionam e trabalham juntos de forma integrada e se limitam a uma fronteira do próprio sistema que criam uma experiência dentro do jogo diferente de quando se está fora, Johan Huizinga (1938) chama essa fronteira de “Círculo mágico”, que faz com que os jogadores fiquem mentalmente imersos nessa experiência.

Além dessas características básicas que dá um caráter lúdico ao jogo, Jess Schell traz pilares básicos que devem ser considerados quando em seu desenvolvimento.

7.1. A Tétrade de Schell

Existem várias formas de desmembrar e classificar os vários elementos de jogo. De acordo com Schell (2008), um jogo pode ser separado em uma tétrade elemental composta por quatro pilares interdependentes: Mecânica, Narrativa, Estética e Tecnologia.

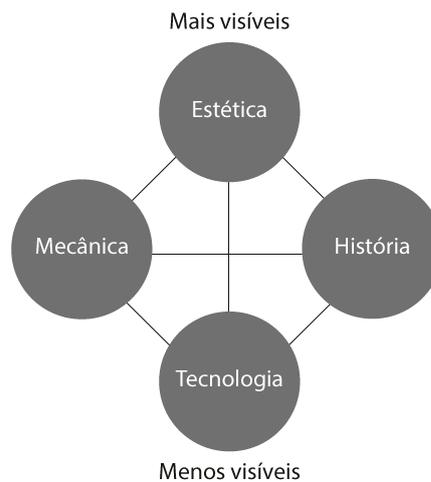


Figura 11. Tétrade de Schell

São considerados Mecânica todos os procedimentos e regras de um jogo, basicamente como ele funciona. Por meio dela que um jogo se diferencia de outras formas de entretenimento (como filmes e livros), pois ela permite uma interação do público com o jogo e descreve seus objetivos, como os jogadores podem e não podem alcançá-los e o que pode acontecer durante o processo.

A História é a sequência de eventos que se desdobram no decorrer do jogo. Ela pode ser linear e pré-estruturada ou não-linear e emergente. Ela dá suporte à Mecânica permitindo o seu funcionamento e, ao mesmo tempo, utiliza-se dela para fazer com que a história narrada prossiga.

Estética está ligada diretamente com toda a experiência que um jogo pode proporcionar ao jogador, podendo ser uma relação entre um visual, um cheiro, um gosto, uma textura, um som e sentimentos que a relação deles geram. Uma estética bem estruturada pode proporcionar a imersão esperada para o jogador.

Todos os materiais e processos utilizados em conjunto com as interações que fazem com que um jogo seja possível, fazem parte do pilar da Tecnologia, podendo ser desde um pedaço de papel e um dado até o conjunto de aparelhos eletrônicos mais modernos. Ela é essencialmente o meio em que o jogo vai ocorrer, esse pilar dá o suporte para que os outros possam acontecer.

Os elementos mais visíveis para o jogador são os de estética, pois estão em contato direto com a interface do jogo, enquanto os de tecnologia são os menos visíveis pois trabalham como suporte para a experiência acontecer.

Esses pilares foram utilizados para categorizar os requisitos do projeto, que orientaram a geração de alternativas tanto de interação, como de pontos de contato.

7.2. Jogos de Realidade Alternativa

Jogos de realidade alternativa, também conhecidos pela sigla ARG (alternate reality games), são jogos que permeiam a vida cotidiana do jogador. Uma trama interativa envolvendo um mistério ou um problema aparentemente real que é jogada tanto no meio virtual, como no mundo real de forma totalmente integrada, durante tempo determinado, podendo este durar dias, semanas ou até meses. É um jogo que pode envolver um pequeno grupo até milhares de pessoas pelo mundo

Jane McGonigal (2005) define algumas características que um ARG deve possuir:

- ser *crossmedia*;
- ser pervasivo;
- ser persistente;
- ser colaborativo;
- ser construtivo;
- ser expressivo.

Um ARG utiliza várias mídias, tanto do meio virtual, como do real, para interagir com seus jogadores, para receber missões, informações e dicas de como avançar na narrativa, eles devem buscar vários canais de acesso que se misturam durante o jogo.

Ao contrário de outros gêneros de jogos, nos quais o círculo mágico é bem definido e cria uma imersão em uma realidade alternativa à de quem está jogando, em um ARG essa realidade se mistura com a da vida do jogador, o círculo mágico se expande e permeia o seu cotidiano, podendo se manifestar em qualquer ambiente. Isso faz com que o ARG seja um jogo persistente, ele está sempre acontecendo, independente do

fato do jogador estar ou não interagindo com sua interface o jogo segue seu curso em tempo real, reagindo a outros jogadores que estão envolvidos.

Este caráter colaborativo dos ARG's é uma característica muito forte no gênero. Suas missões e desafios se desenrolam de uma forma que é praticamente impossível um jogador ou um pequeno grupo de jogadores resolvê-los sozinho, sem se relacionar com ninguém.

Como envolve o mundo real, a plataforma e que o jogo se desenvolve é indefinida e ambígua, mesmo havendo um meio oficial do jogo, os próprios jogadores precisam se organizar e construir a plataforma do jogo.

Um ARG estimula a autoexpressão do jogador, ele começa a fazer parte da narrativa e do enredo do jogo, interpretando a si mesmo e não um personagem fictício da história, podendo interferir diretamente no curso dos acontecimentos com suas ações.

A ideia de apropriar-se das características dos ARG's para o projeto surgiu devido a seu principal atributo, a forte relação do jogo com a realidade, isso trouxe a possibilidade de colocar a vizinhança em um sistema de interação colaborativo e divertido sem fugir totalmente do seu contexto.

8. Análise de outros sistemas

Outros sistemas que teriam algum tipo de semelhança com o projeto foram selecionados e analisados. Eles foram divididos em três categorias: jogos sociais, experiência sociais e projetos de vizinhança. Essa pesquisa foi utilizada como referência para gerar insumos para a geração de alternativas.

8.1. Jogos sociais

Nessa categoria foram selecionados jogos que incentivam a interação social entre seus jogadores e que envolvem de algum modo o ambiente em que eles estão situados. Dentre eles há alguns exemplos de ARG's.

8.1.1. Tiny Games

“Tiny Games” é um jogo digital para aparelhos mobile desenvolvido pela empresa de jogos britânica Hide&seek, cujo objetivo é instigar as pessoas a interagirem umas com as outras de uma forma divertida. Consiste em um aplicativo que propõe pequenos jogos casuais de acordo com o número de participantes do jogo, o ambiente e a situação em que eles se encontram. Os jogos podem usar objetos do ambiente e muitos são baseados em antigas brincadeiras de rua ou em comportamentos sociais.



Figura 12. Tiny Games - Aplicativo sendo utilizado

8.1.2. Why so serious?

“Why so Serious?” foi um jogo de realidade alternativa realizado nos Estados Unidos para divulgar a estreia do filme “Batman: O Cavaleiro das Trevas” que envolveu milhares de pessoas pelo mundo. Ele dividiu seus jogadores em dois grandes times, um de seguidores do grande vilão da história, o Coringa, e o outro em apoio ao deputado Harvey Dent, também personagem do filme. Os participantes recebiam várias tarefas para serem realizadas pela cidade de “Gotham” que desbloqueava trailers e conteúdo exclusivo do filme.

Esse ARG obteve um grande engajamento de seus participantes, ele envolveu anúncios em vários tipos de mídias e grandes intervenções pelas cidades do mundo de modo que aparentasse que era o vilão da série que estava agindo por conta própria (Figura 13).



Figura 13. Why so Serious? - etapas do jogo.

8.1.3. Chore Wars

“Chore Wars” é jogado no mundo real dentro da própria casa. O objetivo do jogador é ganhar mais pontos que seus adversários, o maior diferencial é o modo de adquirir esses pontos, limpando a casa, quanto mais cômodos o jogador limpa, mais pontos de experiência e ouro ele recebe. Com uma narrativa no estilo de RPG, os

jogadores devem escolher um personagem e uma habilidade especial, como jogar o lixo fora.



Figura 14. Chore Wars - Interface do jogo.

O que chama atenção nesse jogo é o seu potencial de mudança transformar uma atividade que normalmente é onerosa e cansativa em algo divertido que as pessoas o fazem pelo prazer de ganhar mais pontos que o adversário.

8.1.4. I Love Bees

Também foi um jogo de realidade alternativa, ele foi realizado para divulgar a série de video game “Halo 2”, o jogo se inicia a partir de um site misterioso, “www.ilovebees.com” que aparece no trailer de divulgação oficial da série. Ao acessar o site, o jogador encontra um simples blog voltado para a venda de mel, em seguida aparece uma mensagem misteriosa com um contador regressivo, com o passar do tempo o site liberava várias informações desconexas, como uma lista com centenas de sites ou um endereço, o objetivo dos jogadores era descobrir o que estava acontecendo e qual o significado do contador regressivo. No final, foi descoberto que várias das informações liberadas eram relacionadas com o jogo Halo 2.

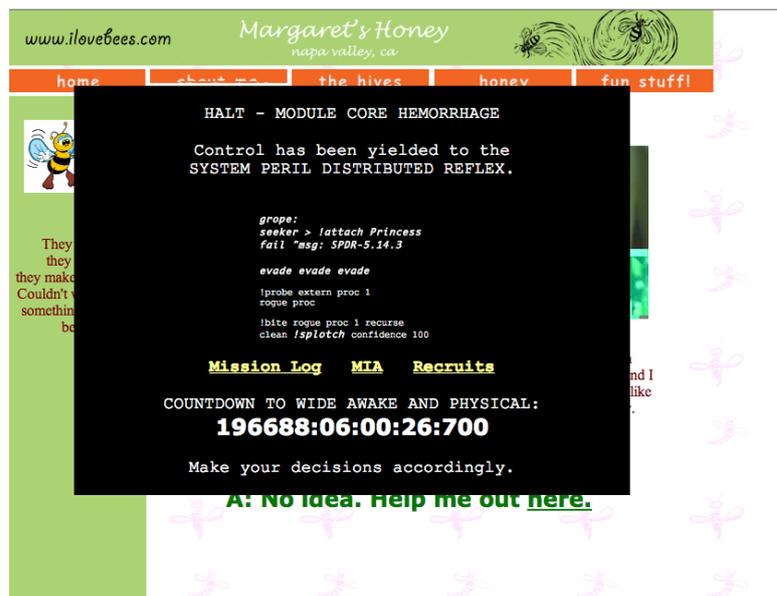


Figura 15. I Love Bees - site inicial do jogo.

8.1.5. Cruel 2 B Kind

Cruel 2 B Kind é um jogo urbano de “assassino”, os jogadores recebem as regras por e-mail falando que ele possui três armas para matar os outros jogadores, essas armas são gentilezas específicas que ele deve fazer com alguém na rua, como elogiar algo da pessoa ou mostrar algo interessante da cidade. Caso ele faça a boa ação com alguém que está participando do jogo, essa pessoa perde o jogo e torna-se parte da equipe de quem a “matou”.



Figura 16. Pessoas jogando Cruel 2 B Kind.

8.1.6. Riscos

Jogo pervasivo para dispositivos móveis desenvolvido como projeto da Universidade de Brasília que tem como foco as trajetórias das pessoas pela cidade. Ao jogá-lo deve-se andar pela cidade, seu trajeto é registrado na interface do jogo como um risco, o seu objetivo é preencher a tela o máximo possível.

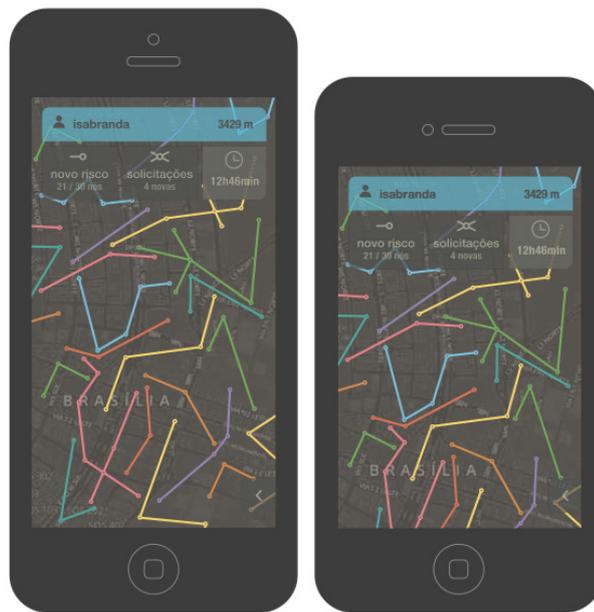


Figura 17. Riscos – interface no celular. (Isabela Brandalise)

Analisando essa categoria, foi possível ter ideias para geração da narrativa de interação. Eles utilizam recursos tecnológicos simples e de fácil acesso, há uma relação forte entre a história com a estrutura interativa do jogo e há um grande foco em criar conexões entre as pessoas. Essas características geraram requisitos de como deveria ser jogo em si e a maneira que a interação deveria ocorrer.

8.2. Experiências Sociais

Para essa categoria foram selecionados projetos que promovem a interações sociais por meio de eventos, intervenções urbanas ou ações de guerrilha. Eles envolvem uma experiência com caráter lúdico e divertido, mas não necessariamente possuem características de jogos.

8.2.1. Improv Everywhere

O grupo de flashmob de Nova Iorque Improv Everywhere cria experiências sociais para criar estranhamento e divertimento pela cidade. Um dos projetos mais conhecidos chama-se MP3 Experiment, por meio de um aplicativo do próprio grupo, pessoas recebem um arquivo MP3 com as instruções de tocar o arquivo usando fones de ouvidos em uma determinada hora de uma data e um local pré-estabelecidos. Ao começar a tocar, o arquivo contém uma voz que dá ordens para os participantes realizarem tarefas pela cidade e interagirem com as outras pessoas que estão participando da experiência e com pessoas que estão somente observando.

Um ponto importante citado pelo autor do projeto em uma entrevista é o fato de como na experiência é totalmente imprevisível lidar com grandes multidões. Ele destaca o quanto que é importante ter regras e objetivos simples e claros, pois quanto mais complicados, maior a probabilidade de dar algo errado.



Figura 18. Participantes do MP3 Experiment.

Outro projeto interessante do grupo nova-iorquino é o Say Something Nice, no qual é instalado um púlpito com um megafone acoplado no meio de uma rua na cidade com uma placa escrita “diga algo legal” (Figura 19). Encorajando as pessoas que passavam próximo ao púlpito a se aventurarem a dizer alguma coisa.



Figura 19. Say Something Nice - púlpito utilizado na ação.

8.2.2. SoulPancake

Outro grupo com uma proposta muito parecida é o SoulPancake. Essa agência de criação da cidade de Los Angeles busca desenvolver um conteúdo de reflexão e uma oportunidade de engajamento criativo para encorajar as pessoas serem melhores como seres humanos. Eles realizam uma série de intervenções urbanas que convidam pessoas que passam pela rua a refletir sobre esse assunto.

Um dos seus projetos, Heart Attack!, consiste em uma grande caixa fechada no meio da rua com um totem com um grande botão vermelho logo a sua frente. Caso algum curioso aperte o botão, a caixa começa a abrir, de onde várias pessoas vestidas de coração começam a interagir e brincar com a pessoa (Figura 19).



Figura 20. Heart Attack! - Momento em que a caixa se abre.

Outro projeto realizado pela agência é o Street Compliment onde é montada uma estrutura no meio da rua com uma cabine em um lado e um fone de ouvido gigante do outro (Figura 21). As pessoas que estão na cabine são convidadas a fazer elogios para outra escutar pelo fone de ouvido.



Figura 21. Street Compliment - pessoas interagindo no projeto.

O Take a Seat and Make a Friend é uma ação na qual uma piscina de bolinhas é colocada na rua, com uma placa dizendo sente-se e faça um amigo, duas pessoas entram na piscina e devem executar uma série de tarefas com o objetivo de se conhecerem melhor.



Figura 22. Take a Seat and Make a Friend – Pessoas interagindo no projeto.

Outro projeto parecido realizado pela agência, chama-se The Conversations Couch. Que consiste em um sofá situado em um espaço público com uma roda com vários assuntos para sortear (Figura 23). Dois mediadores sentados convidam pessoas

que estão passando para conversar. Os mediadores sorteiam um tema para iniciar a conversa e as pessoas sentadas comentam o que acham sobre o assunto.



Figura 23. The Conversation Couch – Sofá em local público com mediadores

Outro projeto interessante realizado pela SoulPancake é o Snap Your Joy. Onde uma grande máquina fotográfica Polaroid é instalada em uma rua, convidando as pessoas de passagem a tirar uma foto sorrindo, expressando a sua alegria. Após um certo número de fotos, elas eram impressas e colocadas a mostra para quem estiver passando poder ver.



Figura 24. Snap Your Joy – fotografias à mostra.

A principal contribuição desses projetos foi em fornecer referências de ideias para geração de alternativas de interação, em relação ao tipo de ações e ao discurso produzido, sempre alegre, divertido e propondo uma novas formas de interagir com outras pessoas, e as linguagens visual, audiovisual e sonora utilizada para envolver o participante.

8.3. Projetos para vizinhança

Essa categoria envolve projetos de experiência sociais voltados para ações comunitárias e de integração entre a vizinhança. Foram selecionados projetos que promovem algum tipo de mudança que engajassem a população local.

8.3.1. Projeto Vizinhança

Projeto da cidade de Porto Alegre cujo principal objetivo é ativar espaços ociosos transformando-os em iniciativas comunitárias onde podem haver novas experiências de convivência entre os vizinhos. O projeto transforma casas abandonadas, terrenos desocupados ou espaços cedidos pela comunidade em, um lugar onde podem ser realizados cursos e workshops, refeições coletivas, galerias de arte, mini palcos para artistas locais se apresentarem.



Figura 25. Projeto Vizinhança – vizinhos participando de uma das edições do projeto.

8.3.2. Neighbor day Toolkit

Para incentivar que vizinhos interajam entre si, o grupo Good propôs um dia para celebrar os vizinhos. E convida as pessoas a chamá-los para fazer algo em conjunto, para auxiliar o processo, eles criaram uma série de materiais gráficos para convidar as pessoas para esse dia.



Figura 26. Neighbor Day Toolkit - ferramentas utilizadas para interagir com vizinhos.

Esse material gráfico foi a principal referência para a geração da identidade do projeto, ele utiliza de elementos simples, é personalizável e de fácil produção e reprodução, pois pode ser utilizada uma impressora comum para ser produzido.

8.3.3. Cuida do Teu Bairro

Devido às ruas sujas, mal cheirosas e do patrimônio descuidado pela cidade de Lisboa, criou-se um projeto para incentivar as pessoas a cuidar mais da cidade e reforçar velhos hábitos de uma boa vizinhança. O projeto consistiu na criação de pôsteres com placas mostrando atitudes inapropriadas e boas práticas para convivência em comunidade no estilo de sinais de trânsito.



Figura 27. Cuida do teu bairro – cartaz colado na rua



Figura 28. Cuida do teu bairro – exemplo de placas.

8.3.4. Projeto Pilotis

Projeto de cunho social e urbano com o principal objetivo reduzir o distanciamento das pessoas na cidade de Brasília. Ele propõe troca de habilidades, conhecimentos, objetos e ideias para promover interação entre as pessoas.



Figura 29. Evento do pilotis

8.3.5. Superquadra Criativa

Um projeto brasileiro que propõe por meio de ferramentas de desenvolvimento criativo promover novas formas de interação entre moradores, comércio local e prefeituras comunitárias. O projeto iniciou-se na quadra 307 sul, onde os vizinhos se reuniram e realizam periodicamente eventos para comunidade, e espaços de aproveitamento coletivo.



Figura 30. Superquadra criativa – evento comunitário

Os projetos dessa categoria contribuíram geração de alternativas com ideias para ações , tipos de interações e elementos visuais para o projeto. Esses projetos também são os que mais se aproximam do que é proposto.

9. Estilo

Para determinar os elementos de estética do jogo foi realizado uma pesquisa e análise de estilo. Primeiramente foram selecionadas algumas imagens dos projetos similares que passavam a ideia conceitual proposta para o projeto, o critério utilizado para escolha foi o de imagens que possuíam um representatividade do seu projeto, que expressassem conceitos fortes e que mostrassem claramente elementos visuais que poderiam ser apropriados para o projeto. Essa seleção resultou no seguinte painel visual ilustrado na Figura 31.



Figura 31. Painel de sistemas similares

O painel representa a proposta do projeto, o clima que se pretende que o projeto expresse, um clima leve, tranquilo, divertido e simpático. Onde as pessoas que participam, fazem-no por querer compartilhar esse espírito. A partir da análise desse painel foi possível identificar os seguintes conceitos chaves:

- Amizade

- Simpatia
- Alegria
- Leveza
- Diversão

Essas palavras-chave foram importantes para nortear a definição do discurso que o projeto como um todo deveria expressar. A partir disso, foi necessário representar visualmente as ideias desse discurso, para representá-las foram confeccionados dois painéis conceito com imagens representativas.

O primeiro painel (Figura 32) representa os conceitos da ideia de curtir a vida, conhecer novas pessoas, estar aberto à novas experiências. Foram selecionadas imagens que melhor representassem essas ideias e que também envolvessem o ambiente de vizinhança.



Figura 32. Painel conceitual – Curtindo a vida

Nesse painel é visível a presença de imagens claras, com iluminação intensa e cores fortes e saturadas em contraste com cores mais neutras, é perceptível a expressão leve, divertida e tranquila.

O segundo painel (Figura 33) foi confeccionado pela falta de um com conceito que não era expressivo no primeiro. Com ele buscou-se representar a ideia de diversão, autenticidade, não ter vergonha de se expressar ou de se expor, mesmo que seja uma situação que cause um certo estranhamento.



Figura 33. Painel conceitual – Estranho, mas legal.

Analisando o painel observa-se o foco de todas as imagens se concentra no elemento em destaque, não existe ou há poucos detalhes ao fundo da imagem, também são imagens claras com iluminação intensa e com cores forte e saturadas em contraste com cores mais neutras, em relação a expressão, ele traz algo mais excêntrico, causa um estranhamento para algo divertido e diferente do cotidiano.

Para tornar esses conceitos mais tangíveis, foi realizado um exercício de associação de elementos perceptíveis e sensoriais para as ideias de cada painel. Esse

exercício gerou características sensoriais que serviram de norte para a criação de um painel visual do produto (Figura 34), onde uma série de produtos que correspondia em algum aspecto com as características identificadas anteriormente.

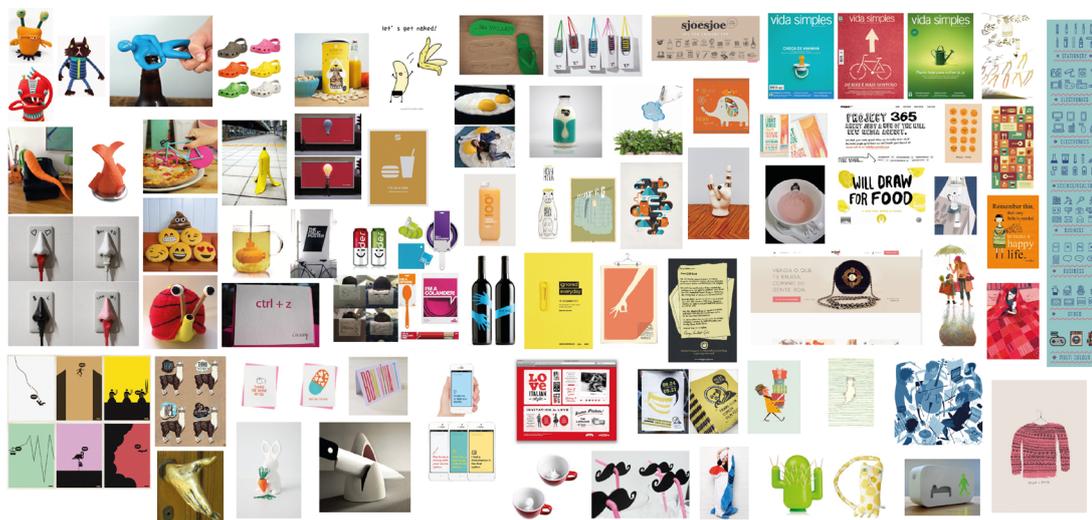


Figura 34. Painel de estilo do produto

No painel pode-se observar formas simples e traços mais orgânicos, que imitam desenhos feitos a mão, cores fortes e saturadas próximas as cores primárias e secundárias em contraste com cores pastéis e neutras, a textura em grande parte dos produtos é lisa e opaca, as tipografias possuem traços irregulares e orgânicos, mas também são utilizadas tipografias não serifadas e com traços regulares para uma melhor legibilidade. A expressividade é divertida e fora do comum, chamando a atenção para o produto, sendo um convite para interação com o mesmo.

A análise desse painel em conjunto com todos os outros, gerou uma lista de requisitos de estética que devem estar presentes no jogo, tanto visualmente como em questões de som, textura, materiais e formas de comunicação.

10. Requisitos do projeto

Todas as pesquisas realizadas geraram insumos para a criação de requisitos que orientaram a geração de alternativas. Eles foram utilizados como uma forma de orientação no momento de geração de alternativa, como critérios de avaliação da viabilidade da mesma e adaptação ao contexto do projeto. Eles foram separados em requisitos de interações sociais e requisitos do jogo.

10.1. Requisitos de Interação social

Os requisitos de interação social definem como se deve acontecer a interação entre as pessoas. Eles foram listados com base nas pesquisas teóricas relacionadas ao assunto, eles são:

- envolver mais de uma pessoa;
- incentivar o surgimento de engajamento de face;
- ter tempo e espaço de atuação definidos;
- promover ações que tenham significado e intensão;
- promover a interação social;
- evitar o surgimento de conflitos sociais;
- estabelecer um motivo para que ocorra a interação;
- quebrar motivos que impeçam a interação;
- seguir as etapas da narrativa de interação social;
- criar senso de comunidade.

Esses requisitos orientaram a geração de alternativas de interações, tanto em relação a narrativa como um todo, como em aspectos mais específicos em interfaces interativas.

10.2. Requisito de Jogo

Os requisitos que definem como o jogo deve ser e como cada elemento da téttrade de Schell deve ser abordado no projeto. Eles foram definidos a partir das pesquisas de design de interação e de jogo, da análise de sistemas similares e de estilo.

- possuir regras claras e simples;
- possibilidade de ganhar ou perder;
- ser interativo;
- possuir desafios;
- engajar os jogadores;
- ser um sistema fechado;
- possuir um sistema de feedback;
- convidar à participação voluntária;
- ter eventos sequenciados;
- possuir um enredo;
- ser pervasivo;
- ser imersivo;
- ser persistente;
- envolver a realidade;
- ser convidativo;
- se colaborativo;
- ser cross-media;
- proporcionar a participação ativa e integrada;
- formar redes colaborativas;
- ser praticamente impossível de se resolver sozinho.

Por meio desses requisitos guiam como deve ser o desenvolvimento das interações como um sistema de jogo.

10.2.1. Mecânica

- possuir metas abertas, mas bem definidas;
- promover a interação social de forma lúdica;
- possuir um sistema de recompensa;
- deixar o resultado das ações de forma visível;
- incentivar a criatividade.

10.2.2. História

- ser envolvente;
- contextualizar os fatos para os participantes;
- possuir referências de fatos reais;
- gerar um tom de mistério;
- envolver um segredo.

10.2.3. Estética

- utilizar de cores claras e vibrantes em contraste com cores mais pastéis ou neutras;
- utilizar tons voltados para cores primárias e secundárias;
- possuir formas simples;
- usar traços mais orgânicos;
- utilizar texturas lisas e opacas;
- linguagem fácil e simpática.

10.2.4. Tecnologia

- utilizar tecnologias de fácil acesso;
- possuir interfaces simples e intuitivas;
- promover integração entre meios digitais e físicos;
- possuir uma central de informações;
- utilizar diferentes meios de comunicação.

11. Geração

A geração de alternativas começou com uma narrativa da interação básica que evoluiu com o tempo. Foram utilizados os fundamentos de design de interação e os princípios da téttrade de Schell como base para designar suas etapas e elementos. A partir dela criou-se uma base que orientou toda a geração dos outros elementos do projeto.

Para a proposta base de interação, iniciou-se pela ideia central do jogo. A primeira ideia foi a de um vizinho misterioso começar a fazer boas ações anônimas nas portas das pessoas. Essas ações teriam como objetivo gerar uma movimentação entre os moradores para descobrir quem seria esse vizinho misterioso, fazendo com que a interação ocorra.

A partir dessa ideia, pensou-se na possibilidade de em vez de uma só pessoa fazer ações com seus vizinhos, várias pessoas poderem se ajudar em grupo secreto de bons vizinhos com o objetivo de melhorar a relação entre as pessoas da cidade. Eles organizariam encontros, eventos e ações para promover a interação e o senso de comunidade.

Outra linha de pensamento foi a de desafios interativos para toda a vizinhança. Os participantes receberiam pequenos desafios periódicos para ser cumpridos junto com seus vizinhos, eles ficariam cada vez mais difíceis com o decorrer do tempo. Eles poderiam se tornar mini jogos entre os moradores, para estimular a interação e melhorar sua convivência.

Ocorreu a possibilidade de gerar algum tipo de competição entre os blocos de uma quadra ou entre as próprias quadras, em que quanto mais ações são realizadas, mais pontos seriam obtidos.

Essas ideias foram utilizadas para gerar elementos de mecânica para o jogo em questão. Porém, houve um momento em que a geração não dava seguimento, os elementos não se adequavam a uma maneira coerente que o jogador avançasse na

narrativa. A partir desse momento, foi necessário o desenvolvimento de um enredo para contextualizar os elementos do jogo.

11.1. História

A geração da história do jogo teve como base a pesquisa sobre jogos de realidade alternativa, ARG's. O enredo é uma parte muito importante para um jogo, principalmente para um ARG. Como eles geralmente utilizam histórias que envolvem teorias conspiratórias e sociedades secretas, foi realizada uma busca sobre informações a respeito de um assunto que tivesse alguma relação com a cidade de Brasília, que poderiam ser aproveitadas para o jogo, porém não se obteve sucesso. Então a solução para o impasse foi criar uma história própria para o projeto. Para o desenvolvimento da história, foram utilizadas as necessidades do projeto para gerar possibilidades importantes de interação.

Foi preciso lançar mão de alguma pessoa ou organização que não desejasse que a mudança proposta pelo projeto acontecesse e que desejassem manter a situação do jeito que está por ser mais vantajoso, devido a algum tipo de controle sobre a população, ou seja, um desafio, um vilão para ser combatido.

Esse vilão poderia ser o próprio governo querendo controlar a população, pensou-se na possibilidade dos militares, para agregar a história do Golpe Militar no enredo do jogo. Até que se percebeu que não havia necessidade de definir quem seria esse vilão, ele apenas precisava existir e estar no poder, dando uma característica de mistério e conspiração à história.

A história também precisaria envolver os vizinhos, possuir uma ligação com a vida deles. Por meio do envolvimento, eles poderiam percebê-la de alguma maneira e sentir um certo tom de realidade na história. Para isso, foram pesquisadas algumas notícias reais em jornais e blogs locais relacionadas ao contexto de vizinhança e da cidade para, de alguma maneira, associá-las à história do jogo.

Além disso a história deveria motivar as pessoas a participar do jogo. Ela precisaria ser um chamado para as pessoas participarem do desafio. Então imaginou-se

em uma pessoa ou grupo que pretendesse mudar a situação atual e necessitasse de apoio das pessoas da cidade. Esse grupo seria o responsável pelas ações do projeto.

Desenvolver uma história ajudou a juntar as ideias de mecânica para o jogo em uma estrutura coerente para narrativa de interação. Foi possível aproveitar mais de uma ideia para uma só estrutura. A partir da junção de todas as ideias uma narrativa de interação mais detalhada foi desenvolvida.

11.2. Narrativa de interação

Para o desenvolvimento da narrativa de interação, foi gerada uma série de etapas em que o jogador iria interagir com o sistema do jogo. Para isso foi estabelecido cada passo que o jogador precisaria executar durante a interação.

Primeiro o jogador deve receber um convite para participar do jogo, em seguida ele precisa ser contextualizado de toda a história, para entender sua posição no enredo e qual o seu papel no jogo. Depois disso, ele é imerso no contexto do jogo, participando de tarefas simplificadas que, com o tempo, tornam-se mais complexas. Até o momento em que a verdade lhe é revelada.

A partir desse pensamento pensei nas seguintes etapas: uma etapa de convite, uma de contextualização, uma etapa de ação e uma de conclusão. A etapa de ação se desdobraria em várias subetapas com atividades mais específicas (Aneixo I).

Com a estrutura de interação definida, foi iniciada a geração dos pontos de contato, os momentos em que o sistema se torna tangível para o jogador, ou seja, suas interfaces.

11.3. Pontos de contato

Para a geração de pontos de contato, inicialmente foram listadas as necessidades para cada etapa da interação e gerando diferentes maneiras de como essa demanda poderia ser solucionada. É importante destacar que esses pontos de contato estava abertos para qualquer forma de interface: gráficas, produtos físicos, lugares, códigos

e senhas, pessoas ou o que mais fosse possível de ser gerado. Assim foi gerada uma lista de demandas para cada etapa da interação:

- Convite
 - Convidar o jogador para o jogo;
 - Receber feedback do aceite do jogador.
- Contextualização
 - Interface para passar informação ao jogador;
- Ação
 - Sistema de identificação do jogo e dos jogadores;
 - Forma de iniciação do jogador;
 - Tarefas para serem realizadas;
 - Interface para passar instruções ao jogador;
 - Materiais para execução das tarefas;
 - Sistema de troca de mensagens entre os vizinhos;
 - Receber feedback da execução da tarefa.
- Conclusão
 - Finalizar o jogo;
 - Interface para passar informação;
 - Entrar em contato com o jogador.

Com as demandas definidas, foram geradas alternativas de maneiras tangíveis de interagir com cada uma das possibilidades:

- Convidar o jogador para o jogo
 - Bilhete;
 - Mensagem de SMS;
 - Cartão;
 - Objeto que poderia ser colocado na porta;
 - Caixa com informações e materiais;

- Cartaz com informações;
- Envelope com informações e materiais.
- Aceitar o convite
 - Cadastrar em um site oficial do jogo;
 - Enviar um e-mail;
 - Ligar para um número de telefone;
 - Enviar uma mensagem de SMS;
 - Ir a um lugar pré-determinado;
 - Falar com uma pessoa pré-determinada.
- Interface para a central de informações
 - Site;
 - Blog;
 - Livro escondido em um lugar determinado;
 - Caixa escondida que contenha informações e instruções sobre o jogo;
 - Aplicativo de celular;
 - Fórum de mensagens;
 - E-mail, no qual o jogador teria que entrar.
- Sistema de identificação do jogo
 - Sistema de identidade visual;
 - Jogo de palavras;
 - Sistema de códigos;
 - Símbolos.
- Sistema de identificação do jogador
 - Objeto que poderia ser reconhecido pelo material, pela cor e/ou pela localização (braço esquerdo ou direito);
 - A roupa do jogador, pela cor ou tipo;

- Uma pulseira;
 - Um colar;
 - Um sistema de senha e contrassenha;
 - Um aperto de mão especial;
 - Um Símbolo;
 - Toque de celular específico;
 - O nome de acesso em um cadastro do site do jogo;
 - Uma foto específica em uma rede social.
- Formas de iniciação do jogador
 - Confeccionar um objeto;
 - Preparar uma ação específica;
 - Postar algo online.
- Enviar feedback para o sistema
 - Fotografia;
 - Vídeo;
 - E-mail;
 - Mensagem em uma rede social;
 - Mensagem de texto;
 - Inserir um código;
 - Falar uma senha;
 - Perguntar algo a alguém específico;
 - Deixar algo em algum lugar específico;
 - Postar uma mensagem pública;
 - Acessar algo online.
- Receber feedback do sistema
 - E-mail;

- SMS;
- Notificações em m aplicativo de celular;
- Fotografia;
- Endereço de algum lugar específico;
- Coordenadas de GPS de um lugar específico;
- Vídeo;
- Mensagem de voz;
- Som online.

- Sistema de troca de mensagens
 - Caixa para por bilhetes;
 - Caixa de correios;
 - Cartaz com a possibilidade de escrever;
 - Bilhete na porta;
 - Forum;
 - Chat online;
 - Telefone;
 - Mensagem de voz;
 - Sistemas de tags em redes sociais.

- Ações
 - Se apresentar para os vizinhos;
 - Desejar bom dia para todos;
 - Dar um presente;
 - Bilhete na porta;
 - Organizar algo na vizinhança;
 - Pedir um ingrediente para alguma receita e depois levar a comida para o vizinho experimentar;
 - Elogiar alguém;

- Fazer alguém rir;
 - Fazer uma boa ação;
 - Chamar o vizinho para fazer algo que você goste;
 - Entrevistar o vizinho;
 - Fazer um mural de fotos da vizinhança;
 - Trocar receitas;
 - Chamar para comer algo.
- Finalização do jogo
 - Revelação de um segredo;
 - Evento final.

11.3.1. Sistema de identidade visual

O jogo necessita de uma forma dos jogadores poderem ter uma associação simbólica coerente entre todos os elementos envolvidos na narrativa, foi então desenvolvido um sistema de identidade visual.

O nome do jogo foi baseado na palavra “vizinho“, ela vem do termo em latim Vicinus, residente próximo, que possui a mesma origem do termo, também em latim, Vicus, vila ou aldeia. O nome “A Vila” soou adequado, está relacionado com a ideia principal de envolver os vizinhos e, ao inserir o artigo “A” antes do nome, trouxe um caráter de mistério, que se desejava para o jogo.

A identidade visual precisava ter elementos gráficos que condissessem com os requisitos de estética do projeto. Então buscou-se gerar em elementos gráficos que melhor transmitissem esses requisitos.

Iniciou-se com a geração de um elemento simbólico que melhor representaria o jogo. Foram produzidas alternativas usando elementos ligados a representação de uma vizinhança (Figura 35).

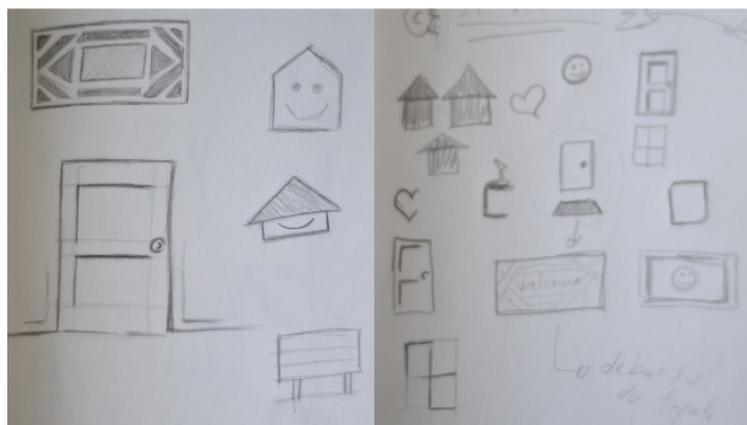


Figura 35. Geração de alternativa para símbolo

Como o jogo precisava transmitir um ar de mistério, então pensei que uma porta poderia representar bem a ideia de vizinhança e traz esse tom para a identidade.

Com o elemento principal escolhido, iniciou-se o trabalho nas características gráficas que ele teria. Como as formas precisavam ser simples e os traços mais orgânicos, optou-se por trabalhar somente com linhas, para transmitir uma ideia de um traço humano a identidade, como se fosse um desenho feito à mão. Os elementos somente em linhas dão uma discrição a identidade. As linhas dos elementos, receberam um efeito gráfico de variação da espessura do traço para acentuar a ideia (Figura 36).

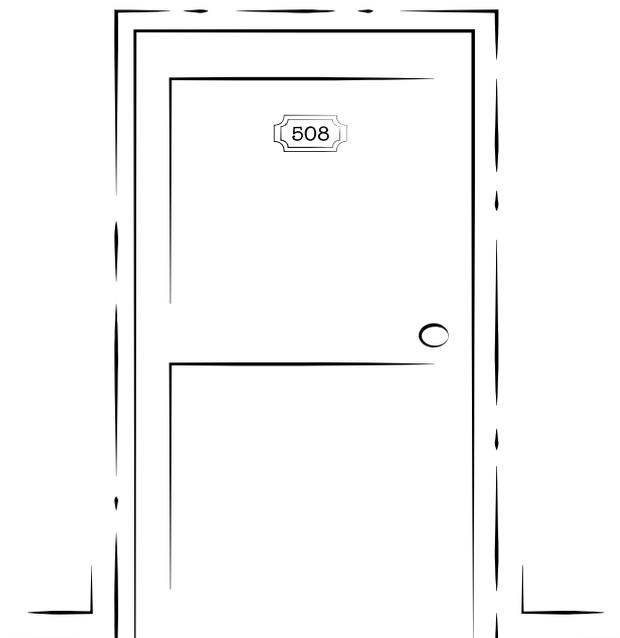


Figura 36. Elemento gráfico – Porta

Uma representação relacionada a vizinhança, diretamente ligada a porta, também utilizada na identidade foi a placa de endereço de apartamento. A princípio ela seria utilizada como um elemento auxiliar, podendo ser utilizada em conjunto com a porta, mas, por ser um elemento mais simples, optou-se em transformá-lo na assinatura visual principal do jogo. Ela consiste em uma estrutura que se refere a placa em si com o nome “A Vila” em seu interior na tipografia Amatic SC Regular. A tipografia foi escolhida pelo traço orgânico como a principal característica para a marca.



Figura 37. Assinatura visual do jogo

Outro elemento simbólico que ganhou um forte destaque na identidade foi o número 508, ele é utilizado em momentos que a assinatura visual não pode aparecer, pois, como se trata de um jogo que envolve um segredo, a assinatura principal aparece em poucos casos. O número 508 é utilizado como um elemento auxiliar que assina a maioria dos elementos do jogo (Figura 38) e também aparece como um sinal do jogo em si.

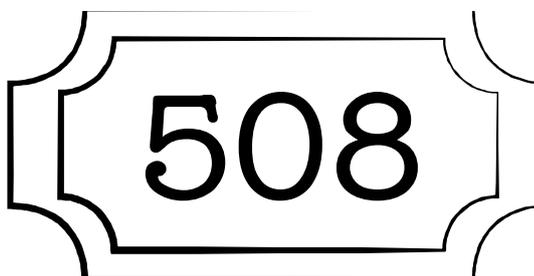


Figura 38. Assinatura auxiliar

A assinatura auxiliar utiliza a mesma estrutura da principal com o número 508, a tipografia utilizada foi a American Typewriter, por ter referência visual com o números de placa de endereço.

Uma questão importante que guiou toda a criação dos elementos da identidade foi a da facilidade de produção dos materiais. As pessoas tinham que conseguir reproduzir o material em casa de forma fácil e de baixo custo de produção. Por isso optou-se por trabalhar boa parte da identidade com linhas em uma só cor. Caso haja necessidade de uma peça policromática, poderá utilizar cores auxiliares.

As cores foram escolhidas a partir das cores primárias e secundárias e alteradas para ter opções de cores forte e mais pastéis para caso seja necessária a utilização.



Figura 39. Paleta de cores

O sistema identidade visual foi um importante elemento do jogo a ser definido, pois ele deu base para o desenvolvimento de todos os outros pontos de contato, tanto físicos, como digitais.

11.3.2. Interfaces físicas

Inicialmente foi realizada uma geração de texto, frases bem humoradas e leves para serem utilizadas no material produzido. Após essa geração inicial, foram selecionadas algumas ações do projeto para testar as ideias de modo mais tangível (Anexo III), foram analisadas questões de formato e produção e optou-se por utilizar papel no formato de folha A4, por ser o mais comum e por haver a possibilidade de se produzir os materiais em casa. Essa geração inicial foi realizada a nível de teste, pois a

identidade visual não fora definida. Após ela ter sido definida, todos materiais criados foram adaptados.

11.3.3. Site

O jogo necessitava de uma interface que funcionaria como uma central de informações oficial. Optou-se por fazer um website. Sua concepção foi iniciada com uma lista de conteúdos e funções que ele deveria atender, essa lista foi gerada a partir da narrativa de interação:

- Diálogo com o jogador
- Contextualização do jogo
- Cadastro de jogadores
- Nome de perfil
 - E-mail
 - Senha e confirmação
- *Login* do jogador
- Perfil do jogador
- Galeria ou mural
 - Upload do fotos
 - Comentários
- Enviar informações para os jogadores
- Enviar notificações para os jogadores
- Receber feedbacks das tarefas
- Checklist das tarefas
- Enviar convites por E-mail ou redes sociais
- Todas as etapas devem estar a mostra, mas com acesso limitado

Depois da lista finalizada, foi criada uma arquitetura de informação básica para o site. O acesso do site é feito por etapas, o jogador deve descobrir elementos do jogo para liberar mais informações no site.

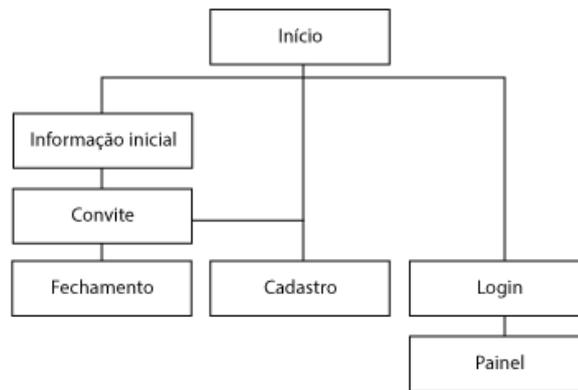


Figura 40. Arquitetura de informação do site.

A partir disso foram desenvolvidos wireframes, guia visual da estrutura do site, das telas, para em seguida aplicar os elementos da identidade visual na superfície da interface (Anexo II).

Optou-se por criar um site simples, em que só haveria as informações básicas para o jogador, pois ele deve descobrir onde estão as outras informações. Foi utilizado um fundo liso e monocromático com os elementos do site em linhas

12. A Vila

Após as etapas de desenvolvimento do projeto que foram realizadas anteriormente, por fim é possível apresentar a solução final do projeto, o jogo A Vila.

A Vila é um jogo de realidade alternativa com o foco na vizinhança. É um sistema fechado e interativo que propõe uma experiência lúdica e divertida e que possui uma forte relação com a realidade e o cotidiano. O sistema coloca uma problema supostamente real e convida o usuário a participar voluntariamente na sua resolução.

Aceitando o desafio ele recebe missões do sistema, que o transforma em um agente de mudança na sua vizinhança, criando ações que estimulam a interação entre os seus vizinhos.

É um jogo de caráter pervasivo, ele se mistura com a realidade da vida do próprio jogador e sua plataforma é a própria vizinhança, é também colaborativo, o jogador deve interagir com outros para seguir em frente.

Ele é descrito mais detalhadamente a seguir.

12.1. A História

A história do jogo A Vila é a principal base que contextualiza toda a narrativa do jogo. É inspirada em elementos de conspiração, trazendo fatos reais para a narrativa e convidando o usuário a participar dela. Ela é contada por um membro d'A Vila que pede a ajuda do usuário.

“A Vila é um grupo que busca fazer com que Brasília perca a fama de uma cidade fria com pessoas nada amigáveis. Ela vem realizando algumas ações pela cidade faz algum tempo, tentando deixa a cidade mais divertida, criativa e habitável. Mas algo errado está acontecendo.

A verdade é que descobrimos que existe uma organização bem influente em Brasília, ainda não se sabe bem quais são suas reais intenções, no entanto, eles vem dificultando o trabalho que A Vila está fazendo. Por algum motivo

eles estão criando dificuldades para as pessoas interagirem na cidade, fechando bares e restaurantes, limitando acesso a lugares públicos e criando empecilhos para realização de eventos.

Esta organização está assumindo gradativamente o controle do poder no governo e de algumas instituições influentes. Já foi descoberto que há membros infiltrados em todos os lugares, como pessoas “comuns” que estão insatisfeitas com algo.

Em junho do ano passado, uma grande movimentação da população fez com que ficassem preocupados com a sua posição no poder. Eles perceberam que as pessoas estão mudando e começaram a agir para evitar mais problemas. A Vila da sua ajuda.”

A história é contextualizada por algumas notícias reais para dar um tom de realidade ao jogo.

Divergências particulares e comunitárias causam polêmicas em regiões do DF

Mobilizações de moradores contra uma quadra de esportes no Sudoeste, uma creche do governo na Asa Sul e a realização de eventos no calçadão da Asa Norte levantam a questão sobre o equilíbrio entre os interesses particulares e públicos

Ana Pompeu

Luiz Calcagno

Publicação: 06/02/2014 06:05 Atualização: 05/02/2014 22:40



Figura 41. Notícia que supostamente envolve A Vila (Fonte: Correioweb)

12.2. Missões

A narrativa de interação do jogo A Vila é dividida em 7 etapas. Cada uma é possuída por uma missão para o usuário executar. Elas são: O Convite, Iniciação, Quebra-gelo, Ação, Engajamento, Atividade em grupo e Revelação e multiplicação. Em cada fase há uma dica ou senha para avançar para a próxima.

Inicialmente o principal objetivo é aceitar o convite para entrar no jogo. Ele recebe informações do que está acontecendo e recebe um pedido de ajuda, no caso de aceitar, é incluído como membro iniciante de A Vila.

Na etapa seguinte o usuário passa por uma iniciação no movimento, aprende as regras e como executar as ações. Ele deve executar uma ação de identificação ao executá-la de forma correta, encontrará as instruções para a próxima etapa.

O usuário já foi iniciado, ele deve começar a agir em sua vizinhança, o objetivo dessa etapa é fazer um contato inicial com os vizinhos, mostrar que A Vila está atuando naquele local.

A partir desse momento o usuário recebe uma série de mini missões para serem executadas na vizinhança. Ele deve começar a criar envolvimento entre os vizinhos, para avançar para a próxima etapa, ele deve descobrir o enigma que envolve essas missões.

Na etapa seguinte, a missão é incluir mais pessoas para participar com ele do jogo. Ele deve cadastrar alguém no jogo para participar no seu time.

Em seguida, ele e o seu time devem, criar uma atividade em grupo com seus vizinhos. Ele deve publicar uma foto no sistema para receber a revelação do grande segredo de A Vila.

Ao descobrir qual é o grande segredo, na última missão, ele recebe informações do projeto e é convidado a dar continuidade mandando um ou mais convites para outras pessoas.

As etapas podem ser modificadas e adaptadas de acordo com o andamento do jogo e dos jogadores, podendo mudar o tempo de duração, as tecnologias e estratégias utilizadas e a abordagem em relação aos jogadores.

12.3. Central de informação

Todas a informações do jogo se encontram em uma central de informações online. Consiste em um website que explica todo o contexto e o enredo para o usuário e o convida para participar do jogo. Ao aceitar, ele deve se cadastrar e fazer o login no jogo. A partir desse momento ele visualiza um painel com várias missões para executar e liberar. A última missão, quando realizada, revela o grande segredo d'A Vila.



Figura 42. Telas da central de informação.

12.4. Materiais auxiliares

Durante o jogo o usuário recebe materiais para auxiliar em suas missões. Eles propõem ações interativas para serem realizadas com os vizinhos (Anexo IV). O usuário é livre para usá-las quando e como quiser, é aberta a possibilidade do próprio usuário desenvolver o seu material caso preferir. Eles foram desenvolvidos para serem produzidos de forma fácil e com um custo baixo. A cada missão ele recebe mais opções de materiais.

12.5. Teste de validação

Para testar como o sistema funcionaria realizado um pequeno teste para validar algumas características do jogo. Seu objetivo, a principio, foi testar se haveria uma participação real do jogo e o que poderia ser alterado caso não houvesse. Sua execução aconteceu da seguinte maneira: foi feita uma versão mais simples do site (Figura 48), com duas instruções simples para serem executadas, após seria realizado uma entrevista.



Figura 43. Imagem da tela do blog

O site foi monitorado pela ferramenta Google Analytics para analisar a quantidade de acessos que o site obteria no período de realização do teste. Foram confeccionados convites em que havia a seguinte frase escrita: “Seja bem-vindo À Vila. Acesse: oivizinho.tumblr.com”, convidando para participar do jogo. Eles foram colocados em caixas de correios arbitrárias das quadras SQN 209, SQN 409, SQN 410 e SQS 307, as duas últimas pelo seu histórico de ações comunitárias.



Figura 44. Convite produzido para o teste

Foram entregues 18 convites arbitrariamente e houveram 12 acessos de 4 usuários no site no período em que o teste foi realizado. Não houve resposta do convite.

Talvez que seja necessário um modo de fazer o convite de maneira mais envolvente e eficaz, em conjunto com um acompanhamento contínuo do local em que a ação está sendo realizada de um modo mais insistente, assim é acredita-se que haverá uma participação e um envolvimento maior das pessoas.

13. Conclusão

O percurso projetual adotado trouxe uma contribuição considerável no âmbito do processo de design como objeto de estudo. Lidar com interações sociais em um projeto de design envolveu um grau de complexidade, que trouxe um importante aprendizado e reflexão sobre a forma de projetar. Pois ao lidar com o modo que as pessoas se relacionam, envolve aprender a lidar com variáveis que sequer conhece e que podem surgir de uma forma inesperada, uma tarefa árdua, porém muito recompensadora ao final do projeto.

Outro aprendizado importante com o projeto, foi o desenvolvimento de uma narrativa de interação que guiou o produto final do projeto. Foi perceptível a facilidade de gerar e desenvolver produtos a partir das demandas da própria estrutura interativa.

Finalizando o projeto, foi possível concluir que, apesar da possibilidade de um desenvolvimento mais detalhado e completo, o objetivo geral e específicos foram alcançados de modo satisfatório. Foi compreendido como a dinâmica da vizinhança e de seus moradores influencia um ao outro, foram identificadas categorias de interação social em um modelo de narrativa genérico que foi utilizado como base para desenvolvimento do projeto, foram identificados pontos em potencial para gerar interação na vizinhança e foram desenvolvidos estratégias de interação adaptáveis a eles e foram criados elementos de caráter lúdico e divertido para a interação.

Por fim, como projeto acadêmico, acredita-se que o trabalho tenha atingido seu objetivo, porém ainda é necessário realizar mais testes de validação para implementar o projeto de maneira adequada. Como sugestão para projetos semelhantes, é interessante iniciar a fase de teste desde o começo do projeto e adaptá-lo a demandas que surgirem.

14. Referências bibliográficas

VILA NOVA, Sebastião. **Introdução a sociologia**. 6. ed. rev. e atual. São Paulo: Atlas, 2009. 231 p.

GOFFMAN, Erving. **Comportamento em Lugares Públicos**: Notas sobre a organização social dos ajuntamentos. Petrópolis, Rj: Vozes, 2010. 263 p. (Sociologia).

HUIZINGA, Johan,. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971. 243 p.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**. Rio de Janeiro, Rj: Bestseller, 2012. 377 p.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2004. xv, 670 p.

SCHELL, Jess. **Art of Game Design**: A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008. 518 p.

VASSÃO, Caio Adorno. **Metadesign**: ferramentas, estratégias, e ética para complexidade . São Paulo: Blücher, 2010. 129 p. (Pensando o design)

STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, Jakob (Ed.). **This is service design thinking**: basics, tools, cases. Hoboken: John Wiley & Sons, 2011. [373 p.]

SAFFER, Dan. **Designing for interaction**: creating smart applications and clever devices. Berkley: Aiga, c2007. xv, 231 p.

LUPTON, Ellen. **Graphic design thinking**: beyond brainstorming. New York: Princeton Architectural Press, 2011. 184 p. (Design briefs : essencial text on design)

PRADO, Juliana do. **As novas fronteiras tecnológicas entre intimidade e solidão**. *Contemporânea* – Revista de Sociologia da UFSCar. São Carlos, v. 3, n. 1, jan-jun 2013, pp. 235-240.

BITTENCOURT, Renato. A Estrutura Simbólica da Vida Líquida em Zygmunt Bauman. **Argumentos: Revista de Filosofia**, Fortaleza, Universidade Federal do Ceará, v.

2, n. 4, p.75-85, jan-jun 2010. Semestral. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/3570/1/2010_Art_RNBittencourt.pdf>. Acesso em: 24 set. 2013.

COHEN, Claire. **FoMo: Do you have a Fear of Missing Out?** 2013. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/10061863/FoMo-Do-you-have-a-Fear-of-Missing-Out.html>>. Acesso em: 07 out. 2013.

FERREIRA, Maurício Mendes; GOROVITZ, Matheus. **A Invenção da Superquadra.** Brasília: IPHAN, 2008. 37 p. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/portal/baixaFcdAnexo.do?id=3169>>. Acesso em: 01 abr. 2014.

BRANDALISE, Isabela von Mühlen. **Riscos: trajetórias urbanas em jogo.** 2013. 98 f. TCC (Graduação) - Curso de Desenho Industrial, Departamento de Desenho Industrial, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

CATALDI, Pedro Cesar Pedreira; JESUS, Allan Mendes de. **Apsys: Desenvolvimento de jogo tático de tabuleiro com realidade aumentada.** 2013. 135 f. TCC (Graduação) - Curso de Desenho Industrial, Departamento de Desenho Industrial, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

DAHER, Guilherme Cosac; MELO, Luísa Helena Gonçalves de; NOGUEIRA, Déborah Gomes de Assis. **Projeto Pilotis: e seus desdobramentos no cotidiano dos brasilienses.** 2013. 155 f. TCC (Graduação) - Curso de Desenho Industrial, Departamento de Desenho Industrial, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

SOULPANCAKE (Estados Unidos). **SoulPancake.** Disponível em: <<http://soulpancake.com/>>. Acesso em: 31 mar. 2014.

IMPROV EVERYWHERE (Nova York). **Improv Everywhere | We Cause Scenes.** Disponível em: <<http://improveverywhere.com/>>. Acesso em: 31 mar. 2014.

HIDE&SEEK;. **TINY GAMES Hundreds of real-world games in a single app.** Disponível em: <<http://hideandseek.net/projects/tiny-games-app/>>. Acesso em: 31 mar. 2014.

CHORE WARS. **Chore Wars :: Claim Experience Points for Housework.** Disponível em: <<http://www.chorewars.com/>>. Acesso em: 31 mar. 2014.

MICROSOFT. **I Love Bees**. Disponível em: <<http://www.ilovebees.com/>>. Acesso em: 31 mar. 2014.

THE I LOVE BEES PHENOMENON. [s.i.]: G4, 2007. Son., color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SNhurUnOWKQ>>. Acesso em: 29 mar. 2014.

MCGONIGAL, Jane. **Alternate Reality Gaming**. [s.i.]: University Of California, 2004. 44 slides, color. Disponível em: <http://www.avantgame.com/McGonigal_ARG_MacArthur_Foundation_NOV_04.pdf>. Acesso em: 02 abr. 2014.

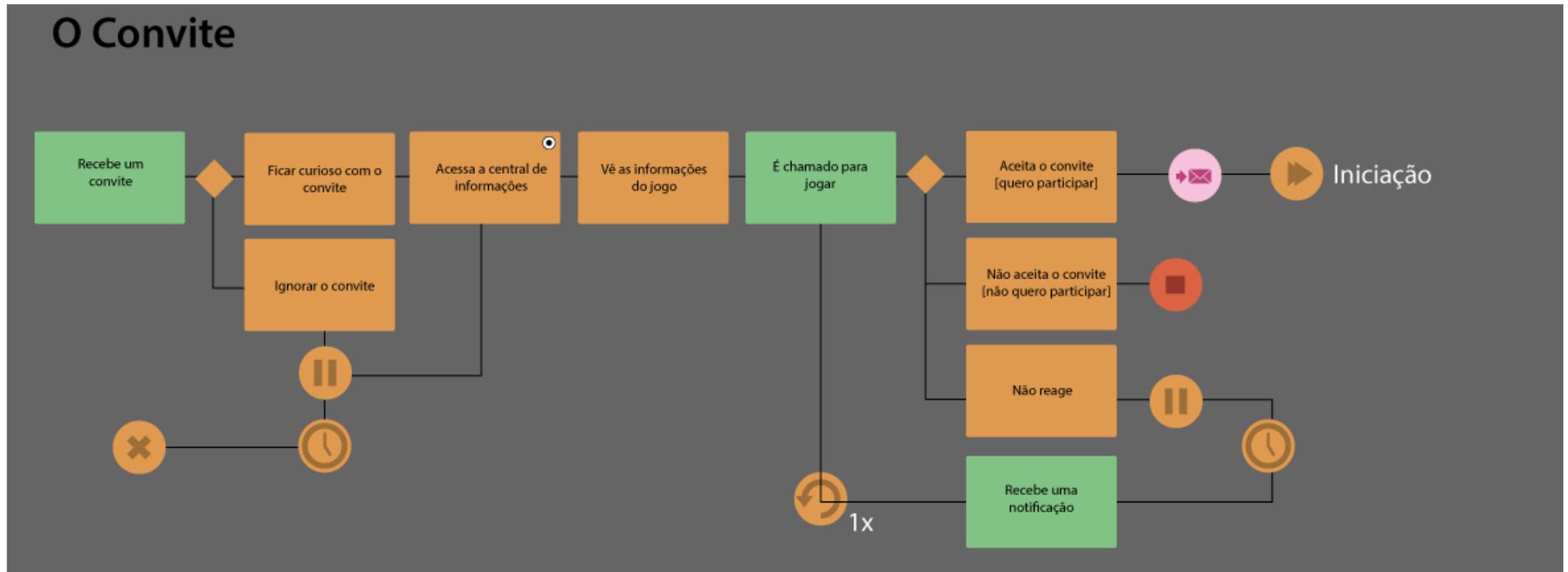
DESPAIN, Wendy. **ARG FAQs**. Disponível em: <<http://www.argology.org/arg-faqs/>>. Acesso em: 02 abr. 2014.

CRONEMBERGER, Dani. **Atenção, moradores de Brasília: o espaço público é público**. 2014. Disponível em: <<http://quadradobrasilia.wordpress.com/2014/01/22/atencao-moradores-de-brasilia-o-espaco-publico-e-publico/>>. Acesso em: 06 abr. 2014.

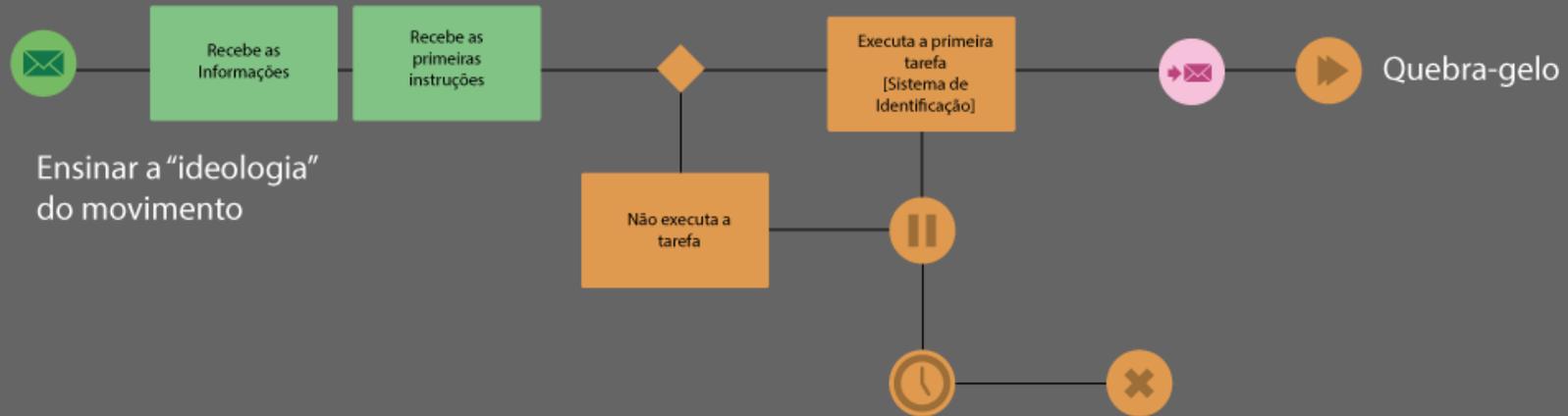
SAKKIS, Ariadne. **Grupo de moradores do Sudoeste quer interromper revitalização de quadra**. 2014. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2014/01/21/interna_cidadesdf,408827/grupo-de-moradores-do-sudoeste-quer-interromper-revitalizacao-de-quadra.shtml>. Acesso em: 06 abr. 2014.

POMPEU, Ana; CALCAGNO, Luiz. **Divergências particulares e comunitárias causam polêmicas em regiões do DF**. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2014/02/06/interna_cidadesdf,411409/divergencias-particulares-e-comunitarias-causam-polemicas-em-regioes-do-df.shtml>. Acesso em: 06 abr. 2014.

Anexo I — Fluxograma da narrativa

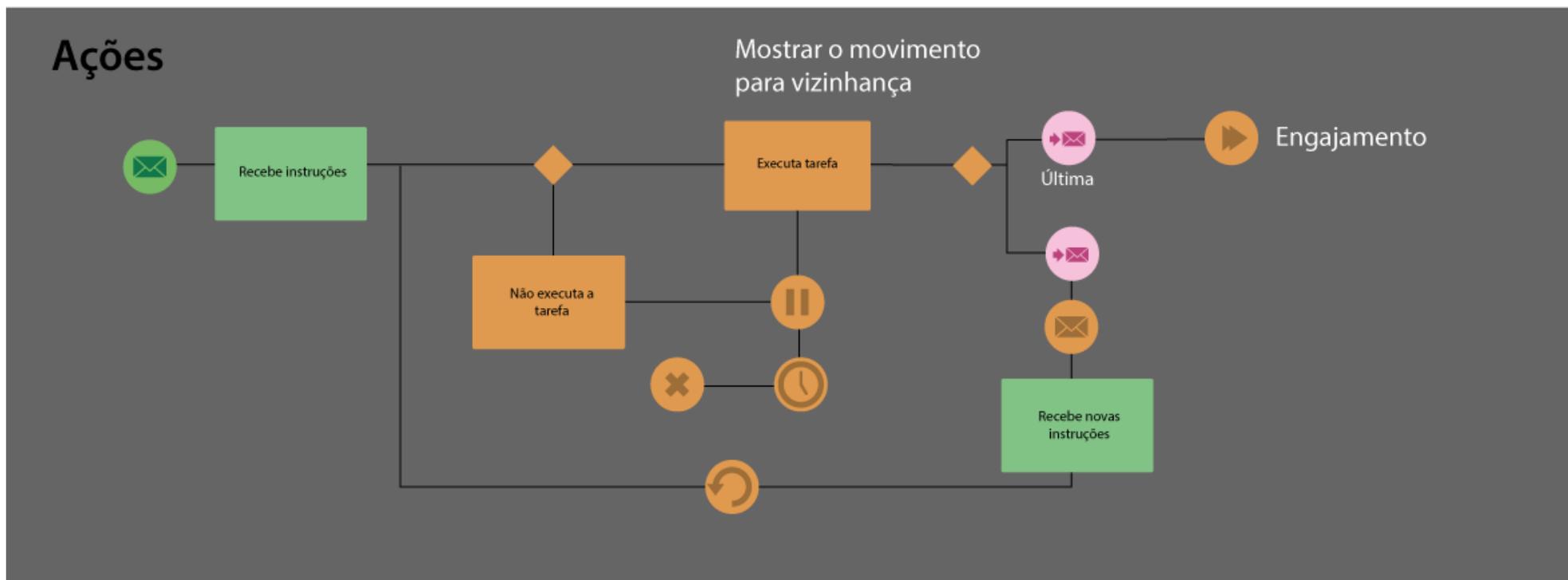


Iniciação

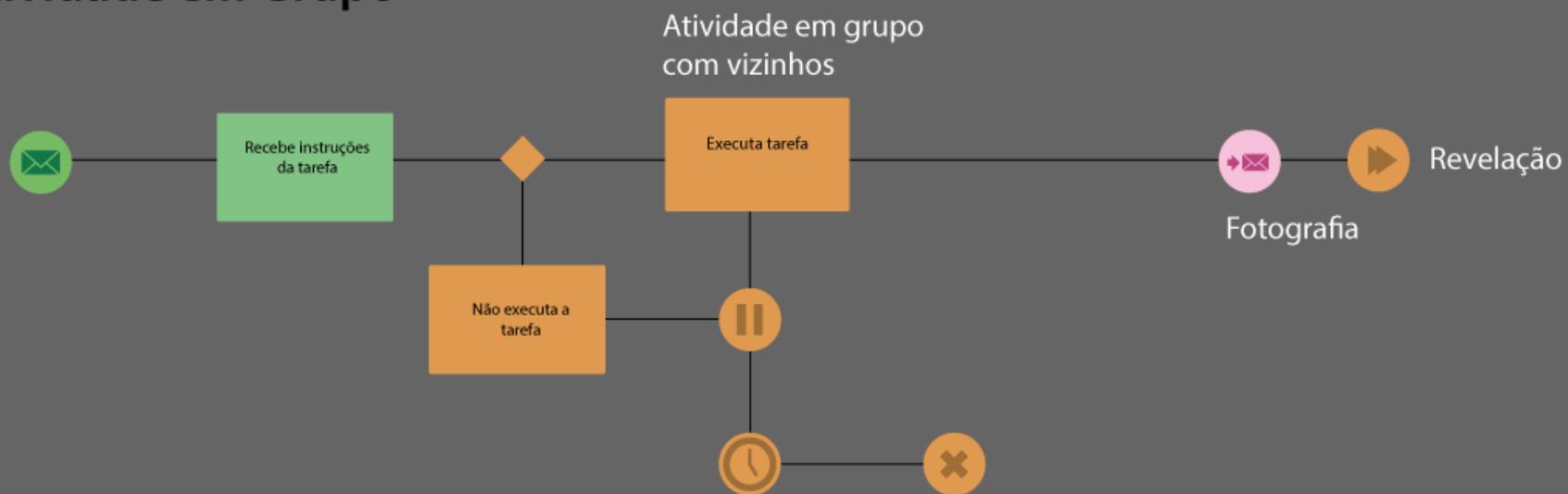


Quebra-gelo



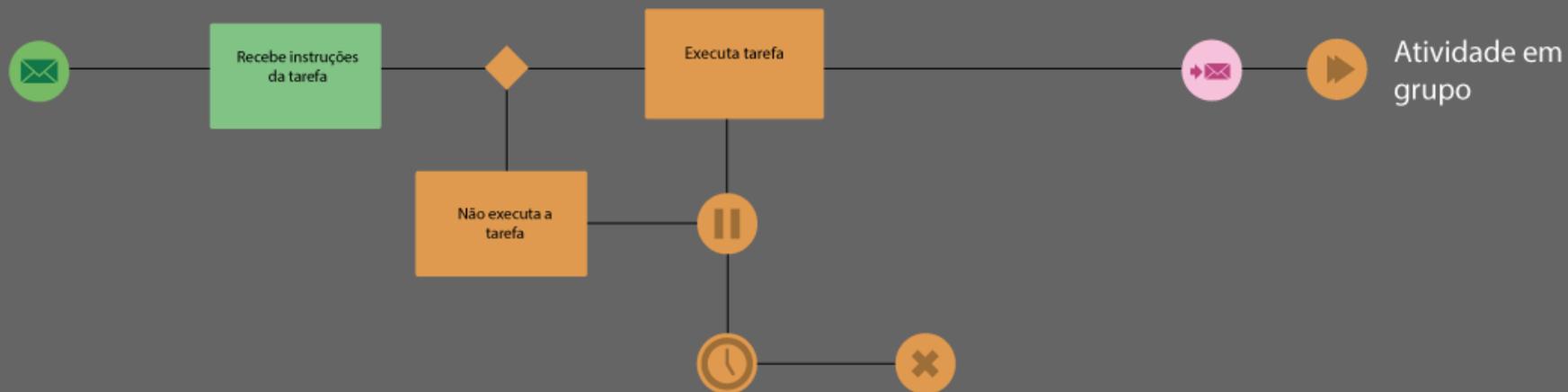


Atividade em Grupo

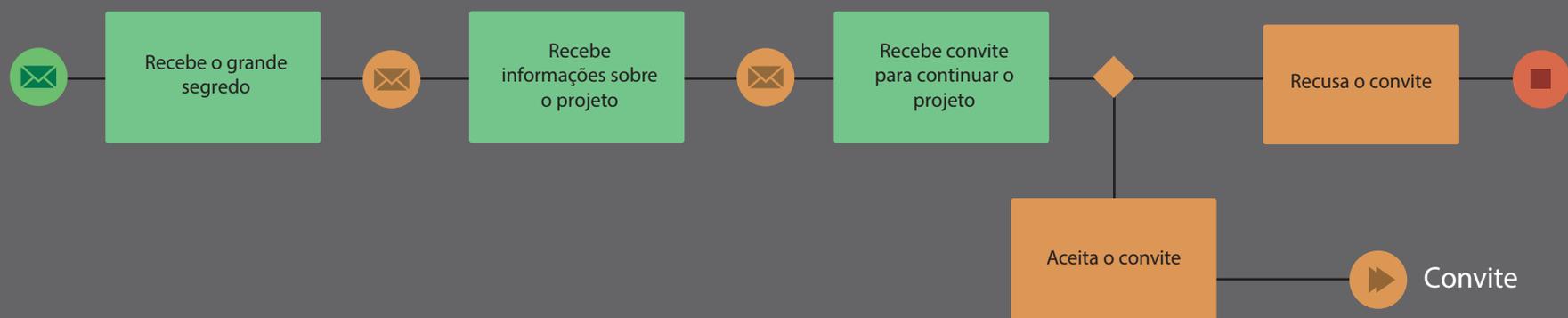


Engajamento

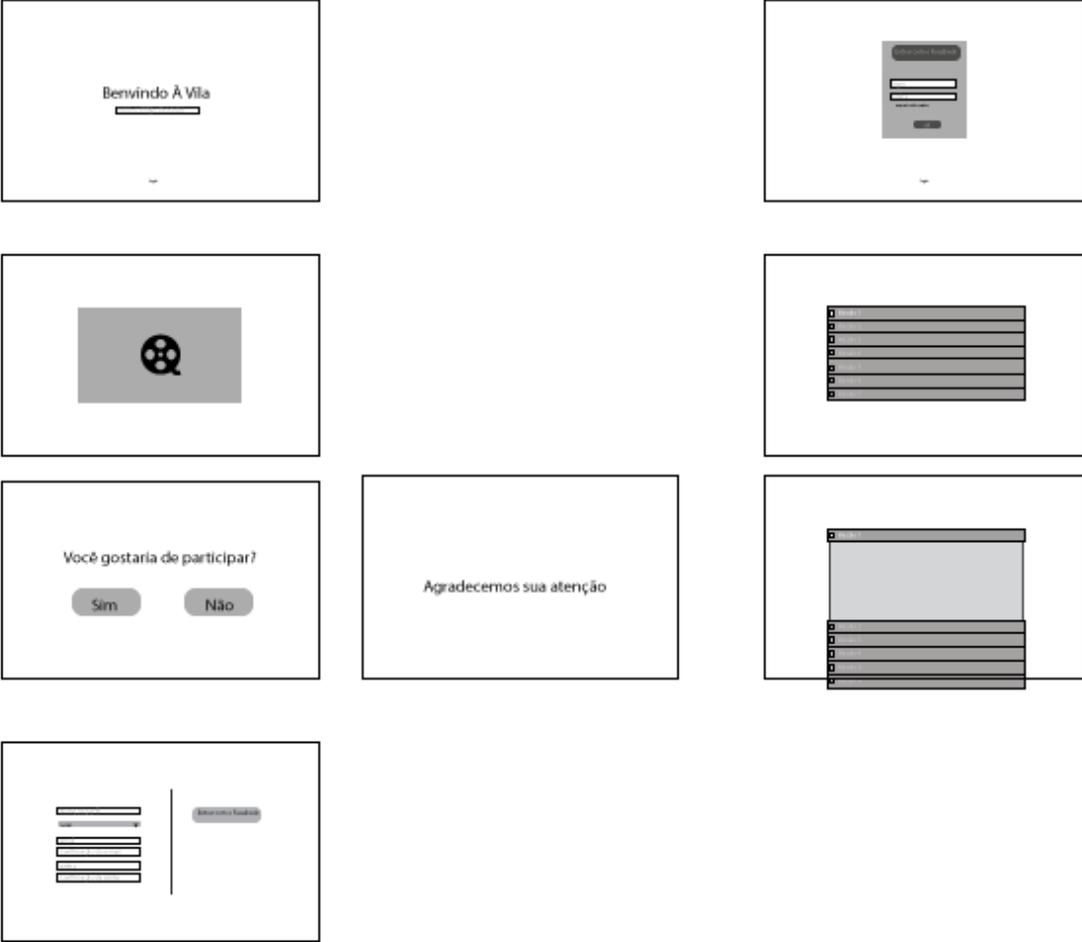
Incluir alguém no jogo



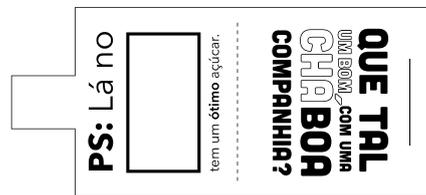
Revelação e multiplicação



Anexo II — Wireframes



Anexo III — Pontos de contatos inciciais



Quem mora no ____ é legal porque

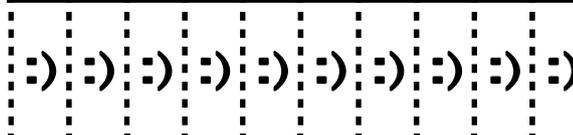
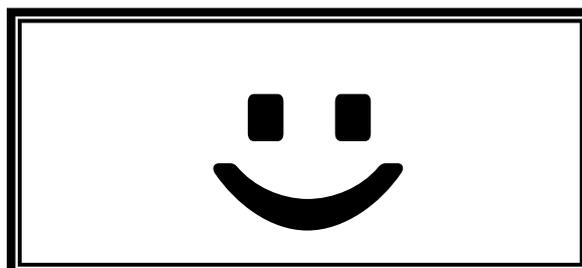
Quem mora no ____ é legal porque

Quem mora no ____ é legal porque

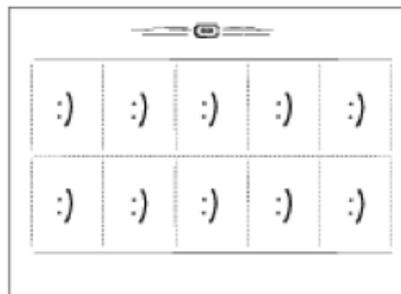
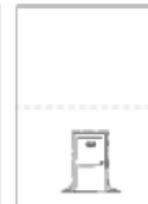
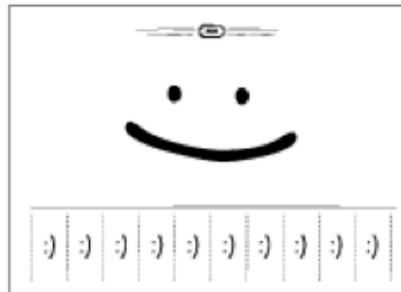
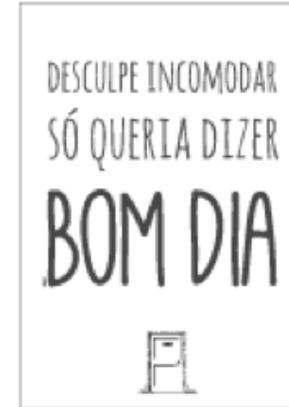
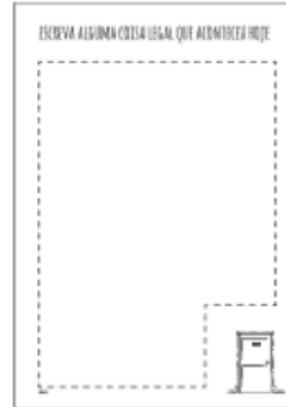
Quem mora no ____ é legal porque

Quem mora no ____ é legal porque

ESCREVA ALGUMA COISA LEGAL QUE ACONTECEU HOJE

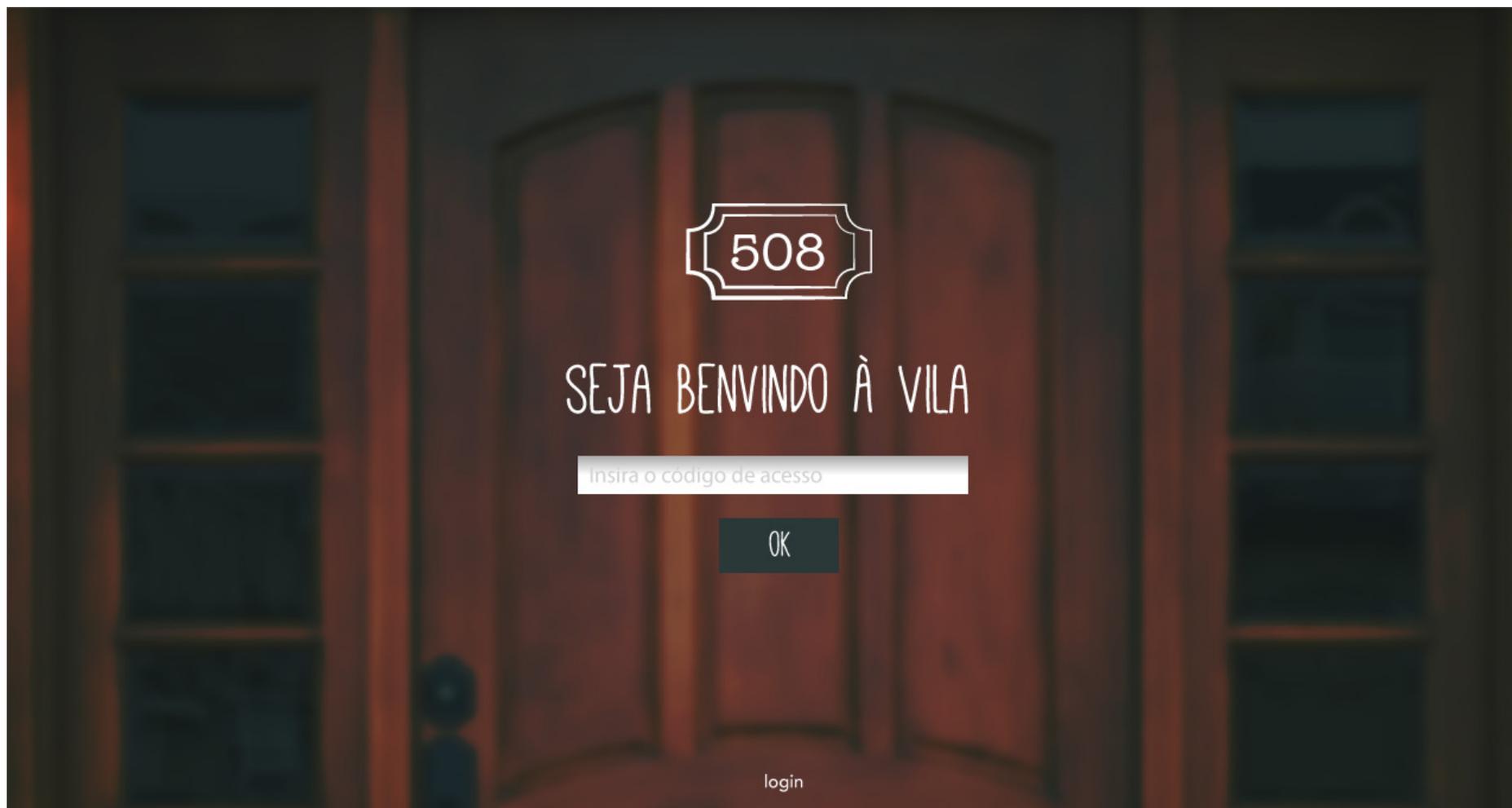


Anexo IV — Pontos de Contato



Anexo V — Telas da central de informações

90





Olá,

Você recebeu um convite para participar d'A Vila, pode me chamar de Vizinho misterioso. Faço parte de um grupo que quer fazer com que Brasília perca a fama de uma cidade fria com pessoas nada amigáveis. Temos realizado algumas ações pela cidade faz algum tempo, tentando deixar a cidade mais divertida, criativa e habitável. Mas algo errado está acontecendo.

A verdade é que descobrimos que também existe uma organização bem influente agindo pela cidade, ainda não sabemos bem quais são suas reais intenções, mas eles vem dificultando o nosso trabalho. Por algum motivo eles estão criando dificuldades para as pessoas interagirem na cidade, fechando bares e restaurantes, limitando acesso a lugares públicos e criando empecilhos para realização de eventos.

A questão é que eles estão assumindo gradativamente o controle do poder no

ANTERIOR

PRÓXIMO





VOCÊ GOSTARIA DE PARTICIPAR D`A VILA?

SIM

NÃO







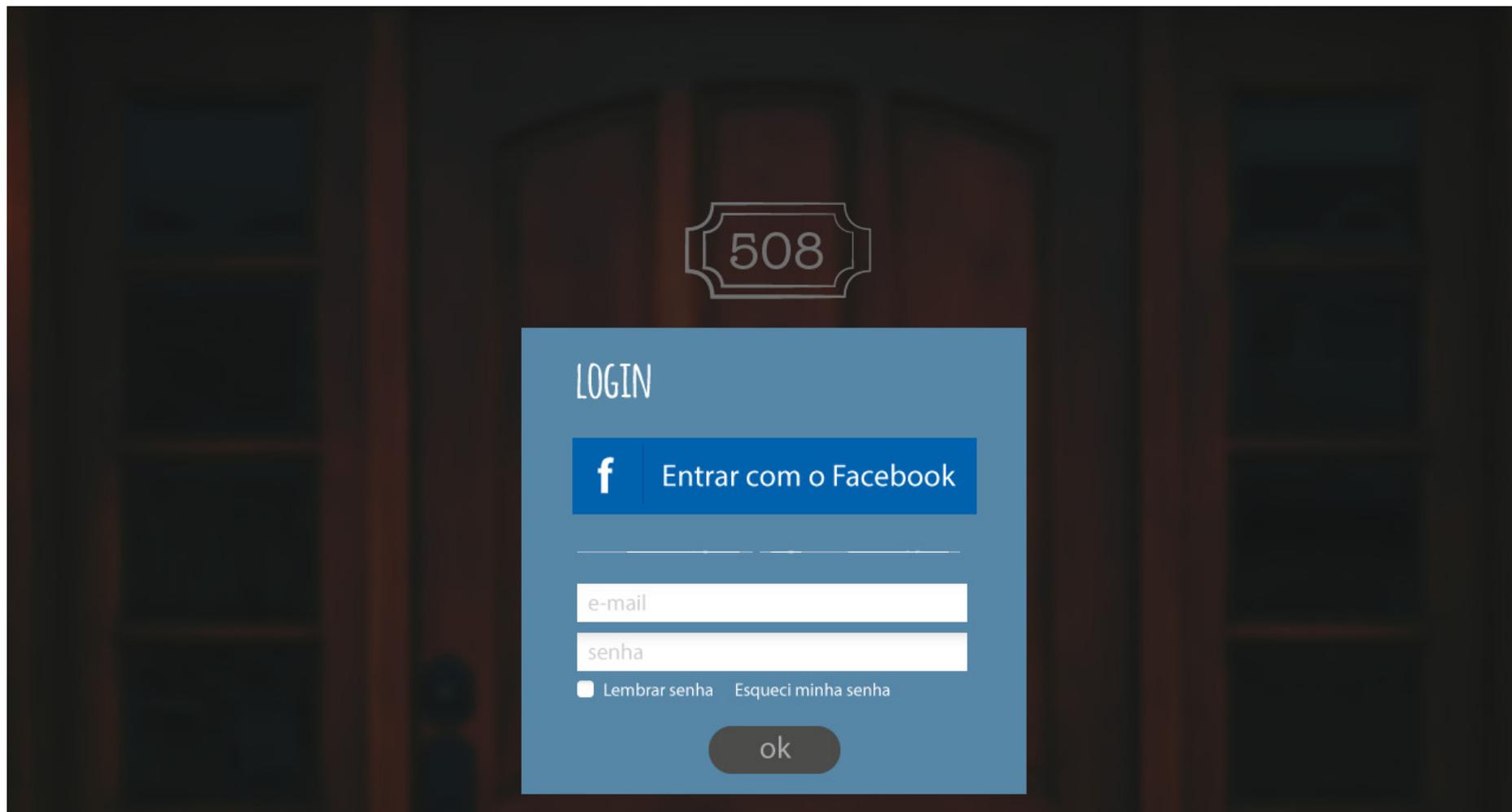
CADASTRO



Entrar com o Facebook

OK







OLÁ, LUCAS!

MISSÃO 1

MISSÃO 2

MISSÃO 3

MISSÃO 4

MISSÃO 5

MISSÃO 6

MISSÃO 7





OLÁ, LUCAS!

✉ MISSÃO 1

IDENTIFIQUE-SE!

Para sua primeira missão, você deve possuir uma conta no Instagram. Você deve postar uma foto sua vestindo uma roupa de cor amarela e colocar #_____ no comentário.



Você receberá mais instruções em seguida.

Lembre-se, seja discreto (a)! Você não quer que membros da "organização" descubram que você pertence A Vila.

Boa sorte!

☐ MISSÃO 2





OLÁ, LUCAS!

MISSÃO 1

MISSÃO 2

INSIRA O CÓDIGO PARA LIBERAR O ACESSO

Insira o código de acesso

MISSÃO 3

MISSÃO 4

MISSÃO 5

