

Dispositivos móveis e ativismo ao tratamento ético dos animais

Mobile devices and activism to the ethical treatment of animals

Souza; Priscila; Centro Universitário Senac
priscila@gmail.com

Dauer, Stella; Centro Universitário Senac
stella@stelladauer.com

Sato, Ricardo; Centro Universitário Senac
ricardo@rseiji.com

Resumo

Dispositivos móveis como o celular estão evoluindo seus recursos, extinguindo a disponibilidade de somente apresentar suas funções de origem: a simplicidade de efetuar e receber chamadas. O presente artigo propõe explorar os recursos atuais dos dispositivos móveis, unificando interesses para-educativos, conhecimentos de conscientização e recursos tecnológicos, trazendo o tema "Tratamento antiético com animais", através da plataforma Adobe Flash Lite.

Palavras Chave: dispositivos móveis; jogos; animais.

Abstract

Mobile devices, such as cell phones, are evolving their features, extinguishing the availability of only submit their simple functions, to make and receive calls. This article introduces a proposal to unify education support interests, an aware knowledge and technologic resources dealing with the subject "Animals anti-ethic treating" throw Adobe Flash Lite platform.

Keywords: mobile devices; games; animals.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

Analisando as atuais tecnologias é possível eleger a mobilidade uma qualidade essencial. Não ser preso a uma plataforma potencializa e democratiza o acesso à informação. Os dispositivos móveis atuais apresentam recursos que vão muito além do receber e realizar chamadas. Nestes, a mobilidade é intrínseca e por esta se apresentam como os principais agentes nesse cenário, à frente até mesmo de computadores portáteis, *ultramobile PCs* e *PDA*s.

Hoje é claramente perceptível a evolução da consciência social em relação às questões do meio ambiente. Documentários, artigos e debates a respeito dos problemas mundiais, trazendo à mesa assuntos como: sustentabilidade, eco design, efeito estufa, reciclagem, entre outros ligados à natureza. Todas as manifestações a respeito buscam a conscientização por parte das pessoas a fim de diminuir a intensidade das ações, para formar uma nova sociedade que busca a subsistência sem a destruição do que está à sua volta. No Brasil existem diversas ONGs como por exemplo, a Design Possível, trabalhando neste meio. Não existe idade para nos envolvermos nesses assuntos cada vez mais presentes em nosso cotidiano.

A fim de mesclar conscientização ambiental, design de interfaces digitais, dispositivos móveis e jogos eletrônicos, chegou-se aos *Serious Games* em nível ainda não muito explorado: games educativos em aparelhos celulares.

1. Fundamentação teórica

Com a intenção de gerar um jogo "para-educacional" partimos de assuntos relacionados ao meio-ambiente inicialmente restringidos ao Brasil. Após pesquisas, chegamos ao tema "Crueldade com animais", assunto polêmico que geraria interesse por parte dos jovens, um público que lida facilmente com jogos eletrônicos e têm maior disposição para engajamento em questões sociais. O site Portal do Meio-Ambiente evidencia o gosto dos jovens pelo assunto: "*Perda de biodiversidade é o quarto de maior interesse entre os jovens, quando o assunto é 'Maiores problemas ambientais'*".

Foi tomado como base o livro *Libertação Animal*, de Peter Singer (um livro referência para muitas ONGs como o Greenpeace e o PETA), por sua teoria apresentada, seus argumentos e suas exposições sobre o assunto.

"Talvez chegue o dia em que o restante da criação animal venha a adquirir os direitos que jamais poderiam ter-lhes sido negados. [...] Os franceses já descobriram que o escuro da pele não é razão para que um ser humano seja irremediavelmente abandonado aos caprichos de um torturador. É possível que um dia se reconheça que o número de pernas, a vilosidade da pele ou a terminação do osso sacro são razões igualmente insuficientes para abandonar um ser consciente ao mesmo destino. [...] Eles são capazes de raciocinar?", nem "São capazes de falar?", mas, sim: "Eles são capazes de sofrer?" (BENTHAM, Jeremy. In SINGER, Peter. *Libertação Animal*. Porto Alegre: Lugano, 2003.).

A abordagem de temas relacionados a problemas ambientais em jogos eletrônicos ainda é incomum no mercado. Ainda mais quando a plataforma tecnológica são dispositivos móveis. Apesar da evolução da consciência social nestas questões o assunto ainda é encarado como utópico ou ainda é envolvido em mitos e crenças populares tornando-o confuso e utópico para considerável parte das pessoas. Este cenário torna clara a necessidade de maiores esforços na divulgação da conscientização ambiental.

2. Plataforma

A plataforma escolhida foi o Adobe Flash Lite 2.0, versão da tecnologia Adobe Flash focada sobre dispositivos móveis. O aparelho Nokia 5300 foi escolhido como dispositivo padrão para o projeto.

3. Roteiro do Jogo

O formato do jogo é baseado sobre RPG (*Role-Playing Games*), estilo de jogo que se baseia em uma narrativa que se desenvolve a partir das ações e decisões dos jogadores. Para compor os cenários e situações foram selecionados elementos, personagens e comportamentos próximos aos encontrados no mundo real.

Os conceitos envolvendo a conscientização foram aplicados ao jogo para apresentar-se de forma sutil, sem incitar estranhamentos do contexto ao jogador.



Figura 1: Screenshot de Animobi - Interações

A Vila é um local fictício e representa o local onde vive o jogador (usuário). Em sua confecção evitou-se sugerir a regionalização ou classificação do cenário como urbano ou rural, tornando o primeiro contato com o jogo o mais sutil possível quanto ao contexto real do jogador.

A metodologia de desenvolvimento do roteiro foi baseada no livro “Game Development Essentials”, de Jeannie Novak.

4. Game design

Assim como seguiu a inspiração do roteiro, a definição da interface gráfica do jogo foi criada a partir da observação de outros jogos de RPG (referências), sendo os mais relevantes: “Ragnarök Online”, “Diablo” e alguns jogos da série “Zelda”. Mantiveram-se todas as características comuns ao RPG, como: manipulação de habilidades (*skills*), janelas de diálogo, inventário e coleta de itens.

Para a programação visual, foram usadas cores fortes (primárias), com sombreados simples e contornos grossos da cor preta em todos os elementos. Assim, o aspecto geral é de visual 2D, similar à jogos da série “Zelda” e jogos da série “Pokémon” da plataforma Game Boy (Nintendo), referências de jogos de RPG.

O visual dos personagens foi elaborado com aspectos SD (*Super Deformed*), elemento trazido da cultura nipônica, evidenciado em mangás (histórias em quadrinhos japonesas) e animês (seriados e desenhos animados japoneses).

O uso do estilo SD eliminou a possibilidade de restringir o jogo a uma determinada faixa etária, sexo ou aparência.



Figura 2: Personagens secundários do jogo

Além da criação gráfica dos cenários, o planejamento técnico do seu funcionamento foi baseado em jogos estilo plataforma, onde todos os elementos são montados sobre uma matriz de duas dimensões e a cada parte são atribuídos características e comportamentos. Utilizou-se o suporte do software RPG Maker para a produção dos elementos gráficos (conjuntos de imagens dispostos sobre quadrados de 32 por 32 pixels). Esta abordagem torna viável a rápida adaptação do projeto para um jogo *desktop*, uma vez que este software é utilizado para produções de jogos nesta plataforma.

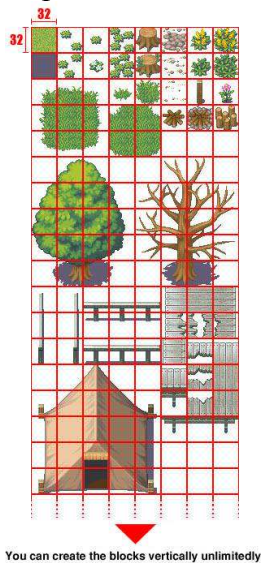


Figura 3: Tile set – Recurso utilizado para a confecção de cenários, requerido pelo software RPG Maker. ©2004 ENTERBRAIN

O jogador começa como um "explorador em potencial". As interações possíveis dentro do primeiro mapa (cenário) só serão acessíveis após o jogador ter vivenciados outros eventos, (como uma espécie de "antes de comer a fruta, lave-a bem, e antes de lavá-la, compre-a no mercado"). As interações também possuem elementos básicos e essenciais: interações com personagens estáticos (NPCs) por meio de janelas de diálogos e de botões, manipulação de habilidades (*skills*) por intermédio da distribuição livre de "pontos" e a coleta de itens por meio da intersecção do personagem com o objeto.

5. Procedimentos metodológicos

Por a equipe residir e trabalhar em locais diferentes e distantes optou-se pelo contato via Internet. Além dos recursos tradicionais como e-mail e mensagens instantâneas, foram utilizadas outras ferramentas como: o Google Docs, o Activecollab - um aplicativo gratuito e de código aberto feito para colaboração e gerenciamento de um projeto. – e um blog que criamos para organizar e expor o desenvolvimento – And Loading (Ver em referências.).

6. Produção

De início, foram pesquisado na Internet exemplos de jogos para celulares, em seguida restringimos e aprofundamos a pesquisa para artigos e sites que falassem de jogos educativos. Adiante, pesquisamos em apostilas, artigos e livros que falassem de Flash Lite.

Após as pesquisas escolhemos tratar de “Crueldade com animais” e estruturamos o projeto de forma mais sólida, definindo cronogramas, metodologias, bases, dividindo tarefas e responsabilidades e preparamos as apresentações.

7. Testes

O jogo passou por testes em simuladores e amostras reais para aparelhos com diferentes capacidades e limitações de hardware:

- Nokia 5300
- Nokia 6267
- Nokia N73
- Nokia N81

8. Publicação e distribuição

O objetivo do jogo é iniciar o jovem à conscientização no mundo da proteção animal. Assim, sendo o usuário um conhecedor e com uma postura de navegador WEB, é normal que venha a acessar sites ligados ao assunto a fim de conhecer mais a respeito, o que nos leva à distribuição deste -inicialmente proposta- pela Internet.

Durante o evento MobileFest, realizado nos dias 27 e 28 de novembro de 2007, no SESC Paulista, entramos em contato com Katrin Verclas, uma das responsáveis pelo site MobileActive.org que estuda meios de uso do celular em assuntos ativistas, como comoções populares, meio ambiente, saúde, e outros temas úteis ao mundo, utilizando os dispositivos móveis para informar e conscientizar principalmente a população carente de países subdesenvolvidos ou emergentes como o Brasil. Ela demonstrou grande interesse pelo projeto Animobi, e estabelecemos contato, a fim de divulgarmos nosso jogo em seu site.

Por ter um tamanho reduzido o jogo também poderá ser enviado por e-mail através de campanhas e disponibilizado para download em um site próprio, sendo divulgado em comunidades do Orkut e de ONGs ativas no Brasil.

9. Conclusão

O objetivo da equipe foi concluído: produzir um jogo protótipo em Flash Lite 2 para dispositivos móveis e WEB, contendo duas fases e sem caráter ou propósitos comerciais. Contudo esse objetivo trouxe diversas outras conquistas a todos da equipe. Destacando o

maior contato com a área de questões ambientais e o aperfeiçoamento de habilidades técnicas, gerencias e de pesquisa.

Referências

NOVAK, Jeannie. **Game Development Essencials**. Ed. Thompson. 2005.

SINGER, Peter. **Libertação animal**. Porto Alegre: Lugano, 2004.

Portal do Meio Ambiente. Disponível em: <<http://www.portaldomeioambiente.org.br>>. Acesso em 17 outubro 2007.

IBGE. Disponível em : <<http://www.ibge.gov.br>>. Acesso em 17 outubro 2007.

PETA. Disponível em: <<http://www.peta.org>>. Acesso em 17 outubro 2007.

And Loading... Disponível em: <<http://mobigame.wordpress.com>>. Acesso em 25 maio 2008.

Water cooler games. Disponível em: <<http://www.watercoolergames.org>>. Acesso em: 25 maio 2008.

Discovery Education Brain Boosters. Disponível em: <<http://school.discoveryeducation.com/brainboosters>>. Acesso em 25 maio 2008

Design Possível – design ecologicamente correto, socialmente envolvido e economicamente justo. In: (www.designpossivel.org) Acessado em 30/06/2008