

GameBrasil¹

Nathália Isabella Pavão PINTO ²

Yuri Augusto Santos GONÇALVES ³

Hugo Leonardo Viegas SILVA ⁴

Rosélia de Moraes FALCÃO ⁵

Prof^o DR. Sílvio Rogério Rocha de Castro⁶
Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA

Resumo

Este trabalho tem por objetivo a criação de um jogo eletrônico que utiliza na TV os recursos da Internet. Sua pretensão é mostrar que a interatividade real é possível e que a democracia comunicacional pode ser alcançada se os meios de comunicação forem utilizados adequadamente a serviço da sociedade. Mais do que levar ao telespectador cultura e conhecimento o GAMEBRASIL irá lhe proporcionar o papel de agente produtor no processo comunicacional. Não há mais como fugir da passagem aos novos modelos digitais: a chegada da TV digital no Brasil é um deles; o momento é, portanto, de criações e soluções para o uso adequado dessa tecnologia; e existem caminhos para que isso aconteça. Apoiada em autores como Pierre Levy, a visão deste trabalho é de otimismo sobre essa nova era, uma vez que o advento tecnológico deve servir para estreitar as relações humanas e não o contrário.

Palavras-chave: Internet; Jogo; TV digital.

¹ Trabalho submetido ao XX Expocom. na categoria Áreas emergentes. modalidade processo - coletivo. como representante da Região Nordeste.

² Aluno líder do grupo e estudante do 6^o período do Curso de Comunicação Social da UFMA,

³Estudante do 6º período do Curso de Comunicação Social da UFMA.
email: yuri.augusto@bol.com.br

4 Estudante do 6º período do Curso de Comunicação Social da UFMA.
email: hugoleonardoviegas@gmail.com

5 Estudante do 6º período do Curso de Comunicação Social da UFMA.
email: roselia.falcao@gmail.com

6 Orientador do trabalho. Chefe da coordenação do Curso de Comunicação Social. email: silvioroger@uol.com.br

Introdução

Várias pesquisas foram realizadas por diversos autores para definir um conceito para a hipermídia. Porém eles não conseguiram denominar um único tipo de acessibilidade, provando que não é possível chegar a um denominador comum quanto à linguagem hipermidiática.

Jean Baudrillard mostra-se pessimista quanto ao uso da tecnologia. Considera em seu livro **Tela Total**, no capítulo “Tela Total”, que o ser humano transforma-se em máquina por causa da própria máquina (tecnologia). “As máquinas produzem máquinas”, esta é a sua afirmação, pois o homem está perdendo o limite do real para com o virtual, e por consequência da interação com a própria máquina, o homem imerge da “tela”, não havendo mais o receptor, sendo somente o operador e prisioneiro da máquina. A fascinação do ser humano pela tecnologia, faz com que ele seja “engolido” pela própria máquina.

Segundo Vicente Gosciola, em seu artigo “Roteiro para as Novas Mídias”, é a hipermídia que, principalmente, se materializa e se organiza pelo uso que se faz dela; por intermédio de seu usuário, agente importante e imprescindível para o seu desenvolvimento, ela própria se constrói. A hipermídia é um processo comunicacional que depende do relacionamento entre seus diversos conteúdos e seu usuário.

Pierre Lévy considera que o usuário ao se conectar à Internet utiliza um método chamado seleção: ou seja, há a escolha da acessibilidade, ampliando assim, os caminhos da comunicação. Para ele esta é a função do Cyberespaco, no qual a comunicação universal possibilita aos navegantes o espaço para a democracia. Sobre Cyberespaco entende-se: “(...) como espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas a digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluído, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca do ciberespaco. (...)” (LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. por Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. Coleção TRANS, p.92-93).

Com base nestes pensamentos, levando-se em conta principalmente as idéias de Pierre Lévy, elaboramos a proposta

especial da TV) ou mesmo de diversão, o controle direto sobre aquilo que querem assistir, ouvir e fazer, transformando-os em agentes diretos no processo de produção de conteúdo.

2 Objetivo

O GameBrasil é um jogo de perguntas e respostas que explora o potencial da Internet na televisão, uma vez que esse veículo encontra-se em uma nova fase, com a chegada digital. Falamos em “nova fase” porque a TV é um veículo que já percorreu muitas etapas desde o seu surgimento em 1920: a TV à válvula; em preto e branco; em cores; a TV com transistor; a TV com controle-remoto; a TV em tela plana. Tantas funções pensadas, imaginadas e não raras vezes taxadas utópicas. Mas postas em prática graças a audácia daqueles que viam na tecnologia um caminho para encurtar distâncias, gerar democracia e qualificar o relacionamento entre os homens. Através deste novo modelo, o usuário terá diversas possibilidades de exercer a comunicação utilizando dois elementos fundamentais: a multiprogramação e a interatividade real.

A proposta do Game parte da visão otimista que temos quanto ao futuro das novas tecnologias. Sabemos da exclusão digital que atinge boa parte do país, mas num futuro próximo isso deverá mudar. O autor Carlos Alberto Silva afirma “[...] as características do “lugar virtual” residem na territorialidade, imaterialidade, tempo-real e interatividade. Tais aspectos possibilitam relações sociais simultâneas e acesso imediato a qualquer parte do mundo, inaugurando uma nova percepção do tempo e das relações sociais”.

Um exemplo do advento das novas tecnologias é a evolução do aparelho de telefonia móvel - o celular. Ao mesmo tempo em que evoluiu tecnologicamente, assim como o computador que já parcialmente está sendo substituído por notebooks, proporcionou também o fácil acesso e usabilidade, unindo diversos recursos multimídiaicos. A quantidade de aparelhos de telefonia móvel já ultrapassa em muito a quantidade de aparelhos fixos por pessoa. Dados norte-americanos dão conta de que mais de um quarto de jovens adultos possuem apenas telefones celulares.

Compartilhamos com o pensamento de Pierre Lévy, que a Internet é um grande espaço tecnológico para obter a comunicação. Para ele a única forma de exclusão digital não é a rede em si, mas sim o analfabetismo, já que é preciso o mínimo de conhecimento possível para acessar o cyberspaco. Segundo Lévy, ao mergulhar no ambiente do ciberespaco, o usuário experimenta uma sensação de “abolição do espaço” e circula em um território transnacional, desterritorializado, no qual as referências de lugar e caminhos que ele percorre para se deslocar de qualquer ponto a outro se modificam substancialmente. O jogo será um produto midiático que contribuirá com a popularização do conhecimento e romperá as barreiras da difícil acessibilidade, atingindo diversos receptores que irão compor um público na TV, o qual deixará de ser anônimo. A TV é a tecnologia mais presente nos lares brasileiros, estima-se que existam 40 milhões de receptores espalhados pelo Brasil. Esse foi um dos motivos da sua escolha como suporte da peça interativa.

A programação brasileira de televisão carece de programas que realmente possam ser vistos por toda a família, em que todos possam participar, opinar, divertir-se e o mais importante: aprender. Atendendo a esse quesito o GameBrasil será composto somente por perguntas e educativas, sobre a cultura do país, literatura, matemática, ciência e etc.

3 Justificativa

Entende-se por interatividade real a resposta genuína dos membros da audiência, mostrando interpretações diferentes em cada um: é a forma de interação que propicia a troca de informações e a participação do usuário. É a esse novo uso tecnológico que o GameBrasil pretende atender.

implantação da TV digital no país no final do ano passado. Essa nova TV será capaz de transmitir muito mais dados do que a tradicional TV analógica, hoje em uso nos lares brasileiros. A dinamização da indústria de eletroeletrônicos, o incremento da exportação de aparelhos de televisão e o acesso da população de baixa renda aos serviços de Internet - inclusão digital - são pontos fundamentais para o crescimento e permanência da TV digital no Brasil.

Ouando as TVs públicas migrarem para o modelo digital - operação prevista para ocorrer até 2016 -, deverão levar em consideração dois importantes aspectos: multiprogramação e interatividade - pensá-los e recriá-los. A digitalização do sinal das televisões proporcionará a existência de quatro faixas eletromagnéticas onde antes se podia operar apenas uma. Com isso, as TVs poderão além de transmitir imagens com qualidade muito superior à atual, exibir uma programação diferenciada.

A interatividade na TV brasileira será proporcionada através da adoção de um sistema desenvolvido no Brasil - o *ginga*. Trata-se de uma camada de software intermediário (*middleware*) que permite o desenvolvimento de aplicações interativas para a TV Digital de forma independente da plataforma de hardware dos fabricantes de terminais de acesso (**set-top-boxs**): no entanto ainda não incluso nos conversores disponíveis no mercado. Será esse sistema o responsável pela interatividade real na TV Digital.

4 Métodos e técnicas utilizados

Para que o usuário se conecte ao canal do Grupo Falcom, suponhamos que com o novo controle remoto - na TV Digital - ele aperte a tecla menu e aparecem os canais:

Ex.: CANAL 1 >CANAL 2>CANAL 3>CANAL 4>CANAL 84
>CANAL 85 (Grupo FALCOM - GameBrasil)

Ele escolhe o canal do Grupo Falcom e aperta ENTER. A partir disto, ele se conecta ao programa, GameBrasil. Conseqüentemente, o controle remoto dele estará totalmente conectado aos comandos do jogo.

Pronto, o jogo começa! Aparecem no rodapé as fotos das pessoas a serem sorteadas. Sorteio o nome "X", por exemplo. Essa pessoa "X", terá 5 segundos para apertar a tecla **ENTER**, do controle, para participar do game. Caso não esteja assistindo ao programa, ele não apertando a tecla, estará fora do jogo.

Mas, se ele apertar ENTER, conseqüentemente participará do GameBrasil.

Agora, a 2ª parte do processo:

Ele está participando e vai responder a pergunta - as perguntas são feitas por usuários que as mandam através do site do jogo (se a pergunta de "Y", por exemplo, for selecionada no programa para que a pessoa "X" responda, "Y" ganhará prêmios de acordo com o regulamento, tudo por causa da pergunta. Isso é uma forma de incentivar ao usuário participar de outra forma do jogo. Cada usuário poderá enviar quantas perguntas quiser através do site do game).

"X" responderá a pergunta de "Y". Para respondê-la, "X" terá que apertar a tecla dos números dos canais (1 ou 2 ou 3 ou 4, pois são quatro opções para a resposta da questão), e em seguida, ENTER.

"X" sem querer apertou a tecla 1, mas quer corrigir para a 3. Ele poderá apertar a 3 normal, pois a resposta será selecionada e a partir disto, ele deverá confirmar sua escolha com a tecla ENTER.

OBS: O tempo que "X" terá para responder cada questão será de 15 segundos.

OBS: O nível de dificuldade da pergunta será aumentado no decorrer das fases. Uma resposta certa na 1ª fase vale 100 reais. Já na 2ª fase vale cada resposta 200 reais. Na 3ª fase, 300 e assim sucessivamente.

Detalhe importante: a cada fim de fase, o apresentador perguntará ao participante se ele quer continuar ou desistir do programa. O desafiante terá 10 segundos para pensar na resposta e se quiser continuar, ele apertará ENTER. Caso o

contrário, o participante estará automaticamente eliminado do jogo, com um X na sua foto. Assim, ele estará desconectado do programa como participante, e só terá acesso ao programa como um usuário, mas sem participar, só olhar mesmo.

A partir daí o jogo começa e a cada fase as perguntas educativas serão mais difíceis, afins de que o jogo afunile para que restem poucos participantes na final.

OBS: Cada participante do jogo tem o acesso somente à sua pontuação: quantos acertos e erros e quantia conquistada no decorrer do game.

OBS: O telespectador do GameBrasil, que somente está acompanhando o programa, terá o placar do game de todos os participantes. Para evitar que algum telespectador que conheça o participante do programa, transfira as informações para tal, a proposta do game será a implantação de um código de segurança nos telefones, para que não aconteça uma eventual fraude no jogo.

O jogo prossegue! Os participantes aos poucos são eliminados, tanto pela opção de desistência (se desistir, o participante fica com a quantia conquistada durante o jogo) ou pelos erros na resposta (se errar, o participante não levará nada, perderá tudo que conquistou no game), até restar 1.

Este desafiante estará na grande final, com o desafio de responder a pergunta mais difícil do programa, com um nível mais elevado ainda que as anteriores. Mas ele poderá ter a ajuda de alguém por telefone. Este alguém poderá ser qualquer pessoa que se inscreveu no site para participar através do telefone, na pergunta final.

Quando esta pessoa chega à final, a comunicação entre o usuário-participante e o apresentador, antes feita pela TV, com o controle remoto, agora será feita por telefone. O usuário do telefone e o participante do jogo discutirão sobre a pergunta final, pois eles têm motivos óbvios, na qual se acertarem o prêmio será dividido em 50.000 para cada.

Lógico que para isto tudo acontecer, o participante do jogo terá que escolher a ajuda de uma pessoa por telefone. Ele terá o tempo de 15 segundos para optar pela ajuda da pessoa do telefone. As opções - **SIM/NÃO** estarão na tela. Com o botão de movimentação de opção, ele escolherá e em seguida apertará a tecla **ENTER**.

Se o participante que está na final não quiser a ajuda da pessoa do telefone, ele por sua própria responsabilidade responderá a pergunta-prêmio, caso ganhe, levará a bolada de 100.000 reais. Se errar, ele perderá tudo e o jogo acaba sem ninguém ter ganhado o prêmio.

Se optar pela ajuda poderá discutir sobre a pergunta durante 1 minuto. Se ultrapassar o tempo e não responderem, a pergunta é cancelada e é fim de jogo. Caso cheguem a um denominador comum e escolham a resposta, eles terão que dizer por telefone a opção escolhida. Se a resposta estiver errada, perde-se tudo; se estiver correta, o prêmio será dividido entre eles.

5 Descrição do produto

O programa funcionará da seguinte maneira:

* O usuário envia sua foto com dados pessoais, cidade e estado pelo site do programa:

www.portosma.com.br/gamebrasil/gamebrasil.htm ou via - celular. Só poderão participar pessoas acima de 14 anos de idade. Essas fotos ficarão armazenadas num banco de dados.

* Vinte e sete participantes, um de cada estado, serão sorteados no início do programa numa espécie de roleta virtual, que estará à mostra na tela da tv.

* Durante a escolha dos participantes luzes verde e vermelha indicarão se o jogador escolhido está ou não assistindo o programa. Verde: sim; vermelho: não. Caso não esteja um novo sorteio será feito.

* O jogo é de perguntas e respostas, TODAS de caráter educativo, que poderão ser enviadas permanentemente pelos usuários da rede, que caso tenham a pergunta utilizada no programa ganharão prêmios: câmeras, mp4, celulares, rádios. A restrição para as perguntas atende à falta de conhecimentos de história, geografia, português e outras disciplinas de que padecem a sociedade brasileira.

* Diminuirá ainda a impossibilidade de participação em decorrência das linhas telefônicas ocupadas, posto que os programas do gênero utilizam o telefone para a participação do telespectador.

* Serão três rodadas eliminatórias, compostas por cinco perguntas com grau aumentativo de dificuldade. O participante verá a pergunta na tela da TV e responderá pelo comando no controle remoto. Somente ele, a rede e os usuários que não participarão do jogo, saberão das respostas, os demais participantes não. As perguntas são iguais para todos. E ao final da rodada ele escolherá se quer continuar ou não, posto que não sabe o que os outros responderam.

* No canto direito do vídeo haverá uma barra de ferramentas que poderá ser acessada pelo usuário, a fim de esclarecer as principais dúvidas sobre o jogo. Através dela, ele poderá enviar outras dúvidas aos organizadores - uma espécie de fale conosco. Com a exceção de a função placar, que só estará ativa para o usuário que não está participando do jogo.

* O programa será semanal: quinta-feira às 20h, na TV FALCOM.

Durante o programa as fotos de cada participante ficarão expostas na tela na TV e cada vez que um for eliminado marca-se nela um "X". Ao final das rodadas só restarão dois participantes disputando um prêmio de R\$100.000,00. Elas escolherão entre ter ou não a ajuda de mais um participante no jogo, a ser sorteado, para responder à pergunta final. Se optar pela ajuda e acertar, terá que dividir o prêmio com o ajudante. Caso não acerte, perde tudo e o dinheiro será doado para projetos de instituições não-governamentais.

6 Considerações

Desde a invenção da escrita - a oralidade primária - surgiram novas formas de relacionamento do homem com o meio. A cada revolução industrial e tecnológica o ser - humano tem encontrado mais formas de pensar e conviver no mundo das telecomunicações e informática. As relações entre homem, trabalho e mesmo a inteligência dependem agora da constante modificação nos meios de comunicação: uma coisa está agregada à outra.

É diante da passividade na recepção de informações, principalmente na TV, que surgiu o GameBrasil. Os telespectadores recebem seu conteúdo e não questionam a sua mensagem: os programas não são estimuladores do raciocínio: possuem roteiros lineares que incentivam o recebimento passivo de informações. Por isso a interatividade é algo tão importante e que precisa ser trabalhada, uma vez que os meios de comunicação influenciam nossa forma de perceber informações, modificam também nossa forma de agir, pensar e se relacionar com a comunidade.

Referências Bibliográficas

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias**. Artigo apresentado no XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, junho de 2004.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total**: mito-ironia da Era do virtual e da imagem. 3ed-Porto Alegre:Fulina, 2002.

BOTSARIS,Alex. **As cores podem influenciar na vida?** São Paulo,29 nov 2005.

1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34. 1999. (Coleção TRANS)

KUNSCH, Margarida Maria; FERNANDES, Francisco Assis. **Comunicação, Democracia e Cultura**. Ed. Lovola. São Paulo: 1989.

SILVA, Carlos Alberto F. **A dimensão socioespacial do ciberespaço**: uma nota. Disponível em:

<<http://tamandare.g12.br/indexciber.html>> Acesso em: 23 de fevereiro de 2008.

Disponível em: <<http://www.ginga.org.br/>> acesso em 21 de janeiro de 2008.

Disponível em <http://www.mundocor.com.br/cores/cromoterapia_botsaris.htm>. Acesso em: 23 de fevereiro de 2008.

Abaixo podemos visualizar a homepage e outras páginas do site do iogo:

www.portosma.com.br/gamebrasil/gamebrasil.htm