

Primeiro Slide: Apresentação

Boa noite, o meu nome é Gabriel Barroso da Silva Lima e, com a orientação dos professores Jucimar Maia da Silva Júnior, Marcos Roberto dos Santos e Almir de Oliveira Costa Junior, apresentarei o projeto Acanno: Um jogo eletrônico de RPG com acessibilidade em LIBRAS.

Segundo Slide: Introdução 1

Bom, antes de falar do jogo e das problemáticas em si, eu darei uma breve introdução explicando alguns dos termos que são utilizados nesse trabalho.

Primeiramente sobre jogos eletrônicos: o que é exatamente um jogo eletrônico? Bom, um jogo eletrônico é um software de entretenimento com regras pré-estabelecidas e com uma condição de vitória e de derrota. Você interage com o jogo através de suas mecânicas e é o conjunto dessas mecânicas que se transformam na jogatina ou gameplay do jogo. Tomando como exemplo, podemos falar do clássico jogo Super Mario Bros onde temos as mecânicas de andar, correr, pular e soltar bolas de fogo, podendo interagir com os elementos ao seu redor como os goombas e tartarugas.

Agora sobre RPG. RPG é um gênero de jogo eletrônico onde o jogador controla um ou mais personagens e o evolui conforme o jogo progride, cumprindo missões e combatendo inimigos e, assim como os RPGs de mesa, o objetivo aqui é contar a história desses personagens nesse mundo fictício, suas tramas, encontros e desencontros, desafios, problemas e superações, bem ao estilo Jornada do Herói.

Terceiro Slide: Introdução 2

Entrando um pouco mais na área de LIBRAS. Existe hoje uma necessidade de maior difusão de LIBRAS no Brasil, possibilitando a ampliação de acessibilidade linguística dos surdos a mais serviços prestados à sociedade, como cinemas, transporte e eventos em geral e, embora haja um aparato legal no país que garanta essa acessibilidade, como, por exemplo, a presença de tradutores ou intérpretes de LIBRAS nas escolas, universidades, espaços de saúde, televisão, empresas e shows, um longo caminho ainda precisa ser percorrido para que a sociedade esteja realmente preparada para esse fenômeno.

Quarto Slide: Introdução 3

Uma área, por exemplo, que ainda é pouco explorada no sentido de possibilitar meios para que haja representatividade e igualdade linguística para surdos é o entretenimento por meio dos jogos eletrônicos, e é para isso que Acanno veio: para ser um jogo de smartphone inclusivo para alunos surdos, principalmente os do Ensino Fundamental I e II.

Quinto Slide: Justificativa

E por que o jogo foi pensado dessa forma? Bom, primeiramente temos a falta de infraestrutura adequada nos estabelecimentos de ensino que prejudica a educação e causam números como a da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua, feita pelo IBGE ano passado, que aponta que apenas 48,8% dos brasileiros com 25 anos ou mais completaram o Ensino Médio.

Junto a isso, tem-se o fato da LIBRAS não ter um protagonismo no currículo escolar, assim essa problemática se estende a outros setores da sociedade, como lazer, mercado de trabalho e serviços.

E por que ser um jogo de smartphone? Bom, isso é devido a crescente de usuários de smartphone e do avanço da internet. Por exemplo: o Brasil já é o quinto lugar no ranking de uso diário de celulares (relatório Estado de Serviços Móveis – App Annie) e já possui cerca de 234 milhões de smartphones ativos (FGV 2020), ou seja, tem mais celulares ativos do que pessoas no Brasil.

E foi baseado nesses dados que, junto com uma equipe de especialistas em LIBRAS e em Pessoas com Necessidades Especiais, se pensou no desenvolvimento de um jogo para smartphones porque, além de ser mais acessível aos jogadores, é uma forma mais interativa e divertida para se aprender uma nova língua, no caso, a LIBRAS. Isso tudo se soma ao aumento da representatividade da comunidade surda em áreas, até então, pouquíssimo exploradas.

Sexto Slide: Projetos relacionados 1

Alguns projetos buscam usar-se de jogos eletrônicos para o ensino de LIBRAS como, por exemplo: Vega: onde o jogador controla uma nave espacial viajando por planetas e aprendendo diferentes elementos da LIBRAS; Memolibras: onde se utiliza da mecânica de jogo da memória para ensinar e o jogo Alfabeto LIBRAS que, nesse caso, se utiliza da mecânica de jogo da força.

Sétimo Slide: Projetos relacionados 2

Esses três jogos apresentam o mesmo problema: eles fragmentam a língua de sinais, estando limitado ao ensino das letras, palavras, frases e expressões de uma forma individual, não conjunta.

Acano se diferencia desses jogos justamente por apresentar uma variedade de itens lexicais mais ampla e diversificada, e esses sinais são exibidos com seus valores semânticos de acordo com o contexto enunciativo e organizados sintaticamente de acordo com o sistema linguístico da LIBRAS.

Por exemplo: temos esse sinal aqui (fazer sinal de bonito) que significa bonito, lindo; porém esse sinal aqui (fazer sinal de bonito 2) também significam bonito, lindo, porém com bem mais intensidade, e até esse possui a sua variação, que é essa (fazer sinal de bonito 3). Ou seja, uma palavra apenas pode ter diferentes sinais podem mudar completamente o sentido da frase se usado um ou outro.

Traduzindo o que eu disse, tudo isso permitirá que os sinais sejam exibidos de uma forma mais natural e mais próxima do que seria uma conversação normal.

Oitavo Slide: Metodologia

A criação do jogo seguiu uma metodologia ágil, iterativa e incremental em que a cada semana é avaliado o progresso feito, apontando correções e estipulando novos objetivos para a semana. O projeto passou por três etapas: a primeira é a idealização: a qual define o método de ensino aplicado no jogo, a jogabilidade, a monografia, o embasamento teórico;

a segunda é o protótipo de média fidelidade: que se apresenta como um modelo inicial do jogo, exibindo o essencial para a validação da ideia do jogo e verificando possíveis mudanças e o terceiro é o protótipo de alta fidelidade: essa etapa finaliza o jogo em questão de gameplay e design, expandindo-o até se ter o seu MVP.

Nono Slide: Referencial teórico 1

Agora, antes de partir para o jogo em si, falarei um pouco do referencial teórico até para ajudar a se situar no projeto. O RPG, como já foi dito, é um gênero de jogos eletrônicos em que o jogador controla um ou mais personagens durante a progressão da história no estilo da jornada do herói.

Um npc é um personagem não jogável do jogo. Eles servem para ajudar na composição do mundo, sendo fundamentais para a composição do ambiente e da narrativa, eles são importantíssimos na hora de ajudar o jogador a se situar no jogo.

Décimo Slide: Referencial teórico 2

E o que é LIBRAS? LIBRAS é uma forma de comunicação e expressão com estrutura gramatical própria e natureza visual-motora, sendo oficializada por lei. A comunicação é feita através das mãos, com movimentos e expressões faciais e corporais e, assim como o português brasileiro, ela possui variações linguísticas de região para região.

Uma coisa importante a se destacar é a diferença entre o surdo e o deficiente auditivo. Quando se fala em deficiente auditivo o destaque fica na ausência de um sentido, na deficiência e na reabilitação, já quando se fala em surdo, esse é valorizado como um sujeito que possui cultura e língua própria. Não o concebe como deficiente, mas diferente culturalmente.

Décimo Primeiro Slide: Desenvolvimento 1

Para a criação do jogo, primeiramente foi idealizada a história do jogo, assim como os protagonistas e vilões, criando uma base para a história com encaixes para novos acontecimentos ou personagens. Em seguida, foram idealizados os cenários iniciais do jogo: a vila do personagem principal, casas e NPCs, junto com suas falas, movimentações e ações.

Décimo Segundo Slide: Desenvolvimento 2

Depois disso foram listados os textos dos diálogos do jogo e, em seguida, suas traduções também foram listadas, essas validadas por um profissional em LIBRAS. Esses sinais então foram replicados em fotos e repassados para o software Inkscape, onde pode-se fazer desenhos vetoriais desses sinais por cima dessas fotos.

Décimo Terceiro Slide: Desenvolvimento 3

A partir desses desenhos, foram criadas variações para representar o humor através da face do sinal, 16 variações para ser mais exato. Então esses sinais foram carregados no FontForge, um software de criação de fontes, onde foram configurados e exportados como uma fonte, com cada uma das dezesseis fontes representando a emoção do interlocutor durante a comunicação.

Com as fontes em mãos, essas foram colocadas dentro do RPG Maker MV, que é o software usado para criar o jogo. Com a utilização de plugins, foi possível carrega-las dentro do jogo e, em tempo real, exibi-las dentro das caixas de texto

Décimo Quarto Slide: Trailer

Agora exibirei um trailer que mostra um pouco do resultado alcançado com esse procedimento.
(exibir trailer)

Décimo Quinto Slide: Software 1

Aqui temos a tela inicial do jogo

Décimo Sexto Slide: Software 2

E aqui temos as telas de diálogos, essas telas exibem uma caixa de texto na parte de baixo da tela e essas caixas de texto são exibidas em três linhas, a primeira é o sinal em si, com suas variações contextuais e emocionais indicados pelas mãos e pelo rosto, embaixo, escrito em branco, tem-se a tradução literal de cada sinal e mais embaixo, em azul, tem-se a tradução contextual do que foi dito, como os sinais se combinam para formar as mensagens.

Décimo Sétimo Slide: Software 3

Aqui temos o menu do jogo, o básico de um jogo de RPG com os itens, habilidades, equipamentos e status, além de poder salvar o jogo e carregá-lo posteriormente.

Décimo Oitavo Slide: Software 4

Na tela de batalha temos a opção de lutar ou fugir, se escolher lutar você poderá atacar, defender, usar uma habilidade ou usar um item. Derrotando o inimigo, você ganha um bônus de moedas e de experiência, esses permitem que você possa melhorar o seu personagem.

Décimo Nono Slide: Conclusão

E como conclusão, percebe-se que a comunidade surda busca que suas especificidades sejam atendidas e respeitadas, mas ainda se tem um longo caminho a percorrer, e o jogo Acanno busca atender essa necessidade na área do entretenimento pelos jogos eletrônicos. No momento o jogo será expandido para comportar ainda mais cenários, personagens, inimigos e uma história mais rica. Por conta dos eventos atuais, o jogo ainda não pode ser testado, mas foi aprovado por especialistas em desenvolvimento de jogos ou LIBRAS.

Agradecimentos

Aqui deixo os meus agradecimentos à UEA e ao Ludus

Referências

Perguntas?

E esse foi o projeto Acanno: um jogo eletrônico de RPG com acessibilidade em LIBRAS, espero que tenham gostado! Agora deixarei esse espaço para quem quiser fazer perguntas, muito obrigado!