

Woman Game Jam 2021

Integrantes: Fernanda, Ingrid, Shomara, Adriana e Virginia.

Nome do Grupo: Warriors Women in Game

Tema: Navegando em águas desconhecidas

Assunto: Os refugiados e sua relação com o Brasil

Inspiração: Livro “O conto da ilha desconhecida” de José Saramago

Nome do Jogo: Domum

Pesquisas

Refugiado são pessoas que estão fora de seu país de origem devido a fundados temores de perseguição relacionados a questões de raça, religião, nacionalidade, pertencimento a um determinado grupo social ou opinião política, como também devido à grave e generalizada violação de direitos humanos e conflitos armados.

Segundo dados divulgados pelo Comitê Nacional para os Refugiados (CONARE) na 6ª edição do relatório “Refúgio em Números”, ao final de 2020 havia 57.099 pessoas refugiadas reconhecidas pelo Brasil.

Apenas em 2020, foram feitas 28.899 solicitações da condição de refugiado, sendo que o CONARE reconheceu 26.577 pessoas de diversas nacionalidades como refugiadas. Tanto os homens (50,3%) como as mulheres (44,3%) reconhecidos como refugiados encontravam-se, predominantemente, na faixa de 25 a 39 anos de idade.

A nacionalidade com maior número de pessoas refugiadas reconhecidas, entre 2011 e 2020, é a venezuelana (46.412), seguida dos sírios (3.594) e congoleses (1.050).

Dentre os solicitantes da condição de refugiado, as nacionalidades mais representativas foram de venezuelanos (60%), haitianos (23%) e cubanos (5%).

Em 2020, 75,5% das solicitações apreciadas pelo CONARE foram registradas nas Unidades da Federação (UF) que compõem a região norte do Brasil. O estado de Roraima concentrou o maior volume de solicitações de refúgio apreciadas pelo CONARE (60%), seguida pelo Amazonas (10%) e São Paulo (9%).

Os nacionais da Venezuela foram responsáveis pelo aumento significativo de solicitações da condição de refugiados no Brasil, consequência da decisão do CONARE (desde junho de 2019) de reconhecer a situação de “grave e generalizada violação de direitos humanos” na Venezuela. Esta fundamentação foi aplicada a 93,7% do total de processos deferidos pelo CONARE entre 2011 a 2020. Os refugiados venezuelanos correspondiam a 92,8% das pessoas reconhecidas como refugiadas com base nesta fundamentação.

Narrativa

Miraki, fugindo de seu país natal buscou refúgio no Brasil seu novo domum (lar). A menina deixou para trás tudo que ela amava e conquistou; sua casa, seus pertences, seus amigos e seu cachorro Amica.

Em sua bagagem trouxe algumas roupas, seu melhor par de sapatos e algumas comidas típicas que sua avó preparou para que ela comesse no caminho.

Mas, não era apenas essa bagagem que Miraki carregava, junto com ela trazia os seus medos, a saudade, a angústia por todas as vezes que buscou emprego e as recusas das universidades, tudo pelo fato de ser mulher. Em seu país as mulheres eram mal vistas se seguissem caminhos opostos aos tradicionais. O preconceito, a discriminação, a falta de respeito, foram consumindo ela, seu amor próprio, sua confiança e autoestima.

- Será que eu fiz a escolha certa?

-Será que em outro país eu poderei esquecer de tudo e recomeçar, ser uma nova pessoa, talvez até mudar meu nome, esquecer quem eu fui.

Chegando ao Domum, Miraki inicia sua jornada navegando em águas desconhecidas. Onde essas águas iriam me levar?

A cada sopro de vento ela veleja para novos lugares de Domum, conhecendo pessoas que a acolhem, dão amor, comida e respeito, demonstram interesse sobre a sua cultura e história de vida e se dispõem a ajudá-la.

Suas feridas começam a cicatrizar, sua empolgação por contar sua própria história, o orgulho de ser quem ela é, as novas aventuras que estão surgindo, um emprego, uma faculdade, amigos, uma casa, um lar. E durante essa jornada, Miraki descobre que ela não precisa começar uma nova vida, nem mudar quem ela é, pois ela é incrível, e sua história a fez assim. O que ela realmente precisava era a oportunidade de ser quem ela é.

GDD – Game Design Document

Jogo para:

Conscientizar sobre a questão dos refugiados no país, dando ênfase às características positivas da cultura brasileira, como: o acolhimento, o respeito à diversidade e um país que busca a igualdade de gêneros.

Público-alvo:

X	Crianças	X	Adolescentes	X	Jovens Adultos	X	Adultos
---	----------	---	--------------	---	----------------	---	---------

Introdução:

Uma mulher refugiada entra em um navio rumo ao Brasil. Ela se encontra em um momento de desespero, saudade, tristeza, fome, negando sua própria essência e cultura.

O navio começa a se mover...

Regras:

- O jogador deve se mover até a ilha mais próxima;
- Em cada ilha há um item de experiência positiva que deve ser coletado, adicionando ao player um ponto;
- O jogador deve desviar dos itens que contem experiências negativas, coletando apenas os de experiências positivas;
- O jogador deve coletar o máximo de itens de experiência positiva até chegar ao final do jogo;

Câmera / Perspectiva:

Visão lateral (side-scrolling)

Mecânicas:

1. Prontos:

Uma barra de progressão indicará a quantidade de pontos;

2. Coletáveis:

Experiências positivas (cuidados, amor, respeito, acolhimento, motivação, amizade, abrigo...)

Experiências negativas (medo, fome, desrespeito, preconceito, desmotivação...)

3. Progressão:

Conforme o jogador vai progredindo, o ambiente, que é de cores neutras, vai ficando colorido.

(Ideia se tivermos tempo) O player irá descobrir o nome do personagem que a princípio se chamará apenas "Mi" conforme a progressão.

Feedbacks (visual e sonoro):

Sonoros:

- Sons do barco velejando na água;
- Som do pulo do player;
- Som ao subir e descer do barco;
- Som alegre ao coletar a experiência positiva;
- Som triste ao coletar a experiência negativa;
- Som ao clicar nos botões;
- Música de abertura;
- Música do menu;
- Música de fundo no jogo;
- Música para os créditos;
- Música de fundo na narração;
- Música feliz ao final do jogo;

Visuais:

- Movimento da água;
- Efeito negativo ao coletar itens de experiência negativa;
- Efeito positivos ao coletar itens de experiência positivas;
- Alteração de cores no cenário;
- Alteração da numeração correspondente a pontuação;

Vitória / Derrota / Empate

Não existe critério de derrota, empate e vitória. Existe o critério de pontuação que vai determinar o sentimento final da personagem.

Objetivo Principal e Secundários

Principal: Navegar por todas as ilhas e coletar as experiências positivas disponíveis em cada uma delas.

Secundário: Navegar por todas as ilhas.

Encerramento:

Na última ilha se encontra o último item a ser coletado, o “Lar”. Nesse momento a personagem encontra seu lar, mostra que o (Domum) Brasil é um país rico em diversidade cultural, acolhedor e que proporciona oportunidade às mulheres e aos refugiados. A personagem também descobre que ela não precisa começar uma nova vida, nem mudar quem ela é, pois ela é incrível, e sua história a fez assim. O que ela realmente precisava era a oportunidade de ser quem ela é.