

AGNUS

O MISTÉRIO DA FORÇA

MARIANA MONTEIRO

AGNUS

JOGO DE REALIDADE ALTERNATIVA COMO CAMINHO PARA A FELICIDADE

UFRJ | CENTRO DE LETRAS E ARTES (CLA)
ESCOLA DE BELAS ARTES (EBA)
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL | BAV

PROJETO E MONOGRAFIA DE GRADUAÇÃO EM
COMUNICAÇÃO VISUAL - DESIGN | 2017.2

ORIENTADOR: ANDRÉ RAMOS

AGRADECIMENTOS

O caminho foi longo. Dificuldades? Todas! Cheguei a pensar até que não valeria a pena, mas é por isso que devo agradecer àqueles que me deram forças.

Primeiramente a Deus, que por suas palavras me motivou a desenvolver um projeto pautado nos ensinamentos de seu filho. A Jesus, que é definitivamente a razão que motiva os meus dias. E ao Espírito Santo, que me deu coragem e sabedoria neste trajeto.

Meus pais, Joel Monteiro e Nádia Monteiro, que estão sempre do meu lado e cuidando de mim com todo amor.

Meu irmão, Anderson Monteiro, que às vezes mesmo distante, é meu exemplo.

Meu noivo, Marlon Teixeira, o qual espero que seja meu marido em breve. Ajudou-me em cada etapa deste projeto e por final deu sua prova de amor, sendo o ator dos vídeos mesmo detestando qualquer tipo de atividade artística.

Rafael Freire, que me ajudou nos primeiros passos do projeto sendo o primeiro ator dos vídeos.

Meu psicólogo, Renisson Araújo, que me respondeu inúmeras vezes de madrugada, deu palpite no projeto, me apoiou de todas as formas e salvou minha saúde mental.

Dinair Fonte, que ajudou com os livros e está sempre disposta a me ajudar.

Ricardo Pereira, o colega de trabalho mais gentil da Globo, que me indicou o livro *Realidade em jogo*, da Jane McGonigal.

André Ramos, que me orientou durante este longo período.

Leonardo Ventapane, meu professor favorito da UFRJ e não é por acaso. Foi o professor que realmente acreditou no meu potencial e isto é extremamente importante pra mim.

A todos os professores da UFRJ que passaram por mim nestes últimos anos, por pracionarem meu crescimento profissional.

RESUMO

MONTEIRO, Mariana.

AGNUS: Jogo de realidade alternativa como caminho para a felicidade.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual – Design)

Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

Agnus é um jogo de realidade alternativa que propõe ao jogador conhecer a verdadeira felicidade. Com base na psicologia positiva, a narrativa do jogo lança desafios que são concluídos apenas com a ação do jogador na vida real. Os desafios são feitos pela única personagem do jogo, o príncipe do reino de Abá que está a caminho da dimensão terrestre para salvar a humanidade, mas só terá sucesso com a ajuda do jogador.

Palavras-chave: jogo de realidade alternativa, psicologia positiva, narrativa.

ABSTRACT

MONTEIRO, Mariana. **AGNUS: Alternative reality game as way to happiness.**

Course Completion Work (Undergraduate Degree in Visual Communication - Design)

School of Fine Arts, Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

Agnus is a reality alternative game that is known to happiness. Based on positive psychology, the narrative of the game casts challenges that are completed with the action of the player in real life. The challenges are made by the unique character of the game, the kingdom of the kingdom of an earthly adventure to save mankind, but are so successful with the help of the player.

Keywords: alternative reality game, positive psychology, narrative.

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	08
CAPÍTULO 1	UM CAMINHO PARA JOGOS DE REALIDADE ALTERNATIVA DESPERTAREM A FELICIDADE
1.1	Uma história para lembrar 10
1.2	O que é um jogo de fato? 11
1.3	As emoções positivas dos jogos 12
1.4	O mundo pode ser melhor se pensarmos positivamente 13
1.5	Os jogos de realidade alternativa 16
1.6	Como Jesus Cristo pode ser a recompensa intrínseca para nossa felicidade 17
CAPÍTULO 2	ANTES DE COMEÇAR: JOGABILIDADE E NARRATIVA
2.1	Um jogo sem barreiras 20
2.2	Estrutura do jogo 21
2.3	Pesquisa sobre narrativa: o preconceito religioso existe 22
2.4	Narrativa final 30
2.5	A essência da narrativa 45
2.6	A narrativa de Agnus é um mistério 46
2.7	Agnus e a jornada do herói 46
CAPÍTULO 3	NOME E IDENTIDADE VISUAL
3.1	A escolha do nome: Agnus 47
3.2	Identidade visual 48

**CAPÍTULO 4 PRÉ-PRODUÇÃO, PRODUÇÃO
E PÓS-PRODUÇÃO**

4.1	Estúdio improvisado	56
4.2	Figurino	62
4.3	Gravação final	66
4.4	Edições de vídeo e efeitos finais	67
4.5	Trilhas e efeitos sonoros	72

CAPÍTULO 5 MATERIAIS DE DIVULGAÇÃO

5.1	Divulgação no Facebook	73
-----	------------------------------	-----------

CONCLUSÃO 77

Anexos	79
Bibliografia	80

Eu acredito que, com tecnologia, entretenimento e design, nós podemos de fato aumentar a quantidade de felicidade humana no planeta.

MARTIN SELIGMAN,
Fundador da psicologia positiva.

INTRODUÇÃO

Ao longo da graduação acredito que iniciei um dos momentos mais intensos da minha vida. Com certeza não foi a grade curricular e muito menos os trabalhos semestrais que conturbaram os meus dias, mas simplesmente viver foi um dos meus maiores desafios. A minha geração está a caminho de uma busca infinita pela felicidade. Não trabalhamos apenas por dinheiro, muitos querem viajar em vez de ter filhos e acredito que todos procuram uma vida diferente.

Concomitantemente, vivemos numa sociedade muito confusa. Muitos não sabem mais aceitar opiniões, pedem respeito sem querer respeitar, falam de empatia, mas não escutam o outro, lutam contra o preconceito enquanto julgam o que desconhecem e assim dizem: “Precisamos de um país melhor!”. Foi assim que conheci a UFRJ, lembro que na época do famoso trote da Escola de Belas Artes diziam: “Aqui não entra preconceito!”. Achei maravilhosa essa bandeira, pensava que tinha encontrado um lugar onde as pessoas me aceitariam do jeito que eu sou. Não precisou de muito tempo. Ser eu mesma não era algo muito suportável para a maioria das pessoas da faculdade.

Foi entre essa história de amor e dor pela graduação que assim como a minha geração, eu buscava pela minha própria felicidade. Entrei para o mercado de trabalho acreditando que seria feliz trabalhando no que gosto, mas acabei descobrindo que a minha adolescência me deu de presente o transtorno de ansiedade generalizada (TAG), além de perceber que o mercado de trabalho atual não estava contribuindo para a minha saúde mental. Concluí que não adiantava muito procurar a felicidade, eu simplesmente precisava superar as subestimações alheias e ser eu mesma.

Felicidade para mim tem um significado que faz sentido apenas com outros seres

humanos. Enquanto eu viver serei feliz todas as vezes que eu puder tocar no coração das pessoas. É comum que a maioria costume duvidar do sucesso dos meus objetivos, mas acreditar em mim é o primeiro passo para ser eu mesma. E foi nessa circunstância que decidi projetar um jogo de realidade alternativa.

Na página 347 do seu livro *A realidade em jogo*, Jane McGonigal¹ (2012) diz que:

Ninguém está imune ao tédio ou à ansiedade, à solidão ou à depressão. Os jogos solucionam esses problemas, de forma rápida, barata e dramática. A vida é dura, e os jogos a tornam melhor.

¹MCGONIGAL, J. 2012: p.347

É neste propósito que decidi me aventurar pelo mundo da realidade alternativa, tenho como objetivo desenvolver um jogo que mude um pouco a perspectiva de vida das pessoas, afim de que elas encontrem seu bem-estar e sua verdadeira felicidade.

Já na Bíblia, em Ato dos Apóstolos², está escrito:

Em tudo o que fiz, mostrei a vocês que mediante trabalho árduo devemos ajudar os fracos, lembrando as palavras do próprio Senhor Jesus, que disse: “Há maior felicidade em dar do que em receber.”

²At 20:35

Escolhi como base da narrativa e principal personagem do jogo, Jesus Cristo. O homem mais sábio de toda a humanidade, não existe pessoa melhor para nos mostrar a verdadeira felicidade do que o próprio Deus.

E é neste contexto que para este projeto de graduação procuro não somente instigar as pessoas a encontrarem sua felicidade, como propor encontrar este sentimento tão desejado, nos ensinamentos de Jesus. Porém esta não é uma missão fácil. Atualmente, existe muito preconceito perante o cristianismo e falar de Jesus gera um grande desinteresse das pessoas que não se aprofundaram no assunto. Comprovei isto não só por pesquisas no processo do jogo como principalmente na minha vivência como católica praticante e estudante da UFRJ. Portanto decidi quebrar as barreiras do preconceito religioso criando uma narrativa lúdica, onde a personagem mesmo sem tocar no nome de Jesus, estará transmitindo o evangelho.

Como católica, designer e portadora de TAG acredito que tenho o dever de contribuir com a sociedade realizando projetos que contribuam com a saúde mental e que levem nosso mundo ainda tão egoísta a uma reflexão de partilha e generosidade, assim como Jesus nos ensinou.

CAPÍTULO 1

UM CAMINHO PARA JOGOS DE REALIDADE ALTERNATIVA DESPERTAREM A FELICIDADE

1.1 UMA HISTÓRIA PARA LEMBRAR

Não é muito difícil encontrar essa frase nos dias de hoje: - Larga esse celular, você já ficou o dia inteiro! E claramente não há raridade nenhuma no silêncio e mãos preparadas para a próxima partida multiplayer. Muitas vezes jogar parece uma atitude típica de perda de tempo, principalmente mediante a tecnologia que nos cerca, e isso me fez questionar sobre o papel dos jogos na atualidade.

Hoje pode parecer apenas diversão, mas Heródoto¹, o filósofo considerado o pai da história relata sobre as guerras na Pérsia no livro de abertura de Histórias da seguinte forma:

Quando Atys era o rei da Lídia, na Ásia Menor, há cerca de 3 mil anos, uma grande escassez de alimentos ameaçou seu governo. Por um curto período, as pessoas aceitaram seu quinhão sem reclamar, com a esperança de que os tempos de abundância retornariam. Mas, quando as coisas não melhoravam, os lidianos conceberam um estranho remédio para o problema. O plano adotado contra a fome era se envolver com jogos durante um dia inteiro, de modo tão intenso que eles abstraíssem a vontade de comer... e, no dia seguinte, eles se alimentariam e se absteriam dos jogos. Dessa forma, passaram-se 18 anos, e, nesse processo, eles inventaram os dados, as bolinhas de gude, a bola de todos os jogos comuns.

¹RAWLINSON, G. 1861: p.182

Vejamos que Herótodo relata sobre os jogos como um meio de sobrevivência, ou seja, uma forma intencional de fugir da realidade e tornar a vida mais suportável. Talvez seja possível comparar a história de Herótodo com a nossa atualidade e questionar: - Será que continuamos jogando para fugir da dura realidade do nosso tempo? De que maneira os jogos tem contribuído para essa fuga?

Assim como Jane McGonigal, acredito que precisamos de uma nova alternativa para o mundo dos jogos. E se pudéssemos consertar a nossa realidade justamente com o que nos afasta dela? Assim como na história de Herótodo, está na hora de utilizar os jogos como meio de sobrevivência e trazer para a vida real o melhor que os jogos têm a nos oferecer.

1.2 O QUE É UM JOGO DE FATO?

The Sims, Super Mario Bross, Minecraft, Banco Imobiliário, Pique-esconde, xadrez; O que os jogos contêm para ser um jogo? Programação, gráficos coloridos, personagens, competição, vitória, derrota? De acordo o livro *A Realidade em jogo*², existem quatro características que definem um jogo:

META

É o resultado específico que os jogadores vão trabalhar para conseguir. Ela foca a atenção e orienta continuamente a participação deles ao longo do jogo. A meta propicia um *senso de objetivo*. ²MCGONIGAL, J. 2012: p.30-31

REGRAS

Impõem limitações em como os jogadores podem atingir a meta. Removendo ou limitando as maneiras óbvias, as regras estimulam os jogadores a explorar possibilidades anteriormente desconhecidas para atingir o objetivo final. Elas *liberam a criatividade e estimulam o pensamento estratégico*.

SISTEMA DE FEEDBACK

Diz aos jogadores o quão perto eles estão de atingir a meta. O sistema pode assumir a forma de pontos, níveis, placar, ou barra de progresso. Ou, em sua forma mais básica, pode ser tão simples quanto tomar *feedback* em tempo real serve como uma *promessa* para os jogadores de que a meta é definitivamente alcançável, além de fornecer motivação para continuar jogando.

PARTICIPAÇÃO VOLUNTÁRIA

Exige que cada um dos jogadores aceite, consciente e voluntariamente, a meta, as regras e o *feedback*. Isso estabelece uma base comum para múltiplas pessoas jogarem ao mesmo tempo. E a liberdade para entrar ou sair de um jogo por vontade própria assegura que um trabalho intencionalmente estressante e desafiador é vivenciado como uma atividade *segura e prazerosa*.

É comum que ao pensar sobre jogos nossas primeiras descrições sejam sobre imagens, disputas, rankings, derrotas e vitórias. Mas, estas são apenas características e não as definições de um jogo. Até mesmo o mecanismo de “ganhar ou perder” não são essenciais para a existência de um jogo.

1.3 AS EMOCÕES POSITIVAS DOS JOGOS

“Se trabalho fosse bom, não seria remunerado.”, diz o ditado.

Esta é a nossa realidade, trabalhar nunca pareceu ser bom e jogar continua sendo uma alternativa para aliviar as tensões dos trabalhos do dia-a-dia. Porém acredito que este relato pode passar a ser um tanto que contraditório.

O Capítulo 1 de *A Realidade em jogo*³ relata:

Os jogos nos deixam felizes porque são um trabalho árduo que escolhemos para nós mesmos. ³MCGONIGAL, J. 2012: p.36

Normalmente, não pensamos em jogos como trabalho árduo. Afinal, nós jogamos, e fomos ensinados a pensar em videogames com algo oposto ao trabalho. No entanto, nada pode estar mais distante da realidade. Na verdade, como certa vez Brian Shutton-Smith, psicólogo especialista em jogos, disse: “O oposto de um jogo não é trabalho. É a depressão.” ³MCGONIGAL, J. 2012: p.37

Quando estamos deprimidos, de acordo com a definição clínica, sofremos de duas coisas: *uma sensação pessimista de inequação e uma desanimadora falta de atividade. Se revertêssemos essas duas características, teríamos algo como: uma sensação otimista de nossa própria potencialidade e uma descarga revigorante de atividade. Não há nenhum termo clínico da psicologia para descrever essa condição positiva. Mas trata-se de uma perfeita descrição do estado emocional que sentimos quando estamos jogando. Um jogo é a oportunidade de focar nossa energia, com um otimismo incansável, em algo no qual somos bons (ou no qual nos tornamos melhores) e apreciamos. Em outras palavras, o jogo é o oposto emocional direto da depressão.*

Mas se jogar também é trabalhar, por que não somos felizes no mundo real? Dedico este assunto para relatar sobre uma experiência própria. Há um tempo atrás, acreditava que seria muito feliz se eu trabalhasse com o que eu realmente gosto. Tinha escolhido design sem incentivo de ninguém, até mesmo as pessoas mais próximas de mim perguntavam porque eu não escolhia uma profissão que desse mais dinheiro. Decidi que ser feliz era mais importante e não passou muito tempo para que chegasse a hora do meu primeiro estágio superior. Atualmente, preferi desistir do meu terceiro estágio para trabalhar por conta própria. Descobri que pelo menos inserida na empresa não bastou trabalhar no que gosto para me sentir feliz. Eu tive simplesmente a impressão de que eu estava apenas desperdiçando o meu tempo e conseqüentemente a minha vida.

É sobre isso que *A Realidade em jogo*⁴ explica:

O trabalho árduo que alguém nos pede para fazer simplesmente não ativa nossa felicidade da mesma maneira. ⁴MCGONIGAL, J. 2012: p.38

(...)Todo bom jogo é trabalho árduo, mas trabalho árduo que apreciamos e escolhemos para nós mesmos.

Como Tal Bem-Shahar, professor de Harvard e especialista em felicidade diz: “Somos muito mais felizes vivendo o tempo do que matando o tempo.” ⁴MCGONIGAL, J. 2012: p.41

Mais interessante ainda é que quando nos submetemos a trabalhar arduamente em jogos difíceis, o livro *A Realidade em jogo*⁵ explica sobre o estímulo emocional que podemos vivenciar, conhecido como “*fiero*”:

Fiero é a palavra italiana para “orgulho”, e tem sido adotada por criadores de jogos para descrever um estágio emocional para o qual não temos uma boa palavra em outras línguas. Fiero é o que sentimos depois de triunfarmos sobre a adversidade. Só conhecemos quando sentimos – e quando vemos. Isso porque quase todos nós expressamos o fiero exatamente da mesma forma: jogando os braços por sobre a cabeça e gritando. ⁵MCGONIGAL, J. 2012: p.42

(...)O fiero, de acordo com os pesquisadores do Center for Interdisciplinary Brain Sciences Research, em Stanford, é a emoção responsável pelo desejo de sair da caverna e conquistar o mundo.

Os cientistas revelaram recentemente que o fiero é um dos estágios neuroquímicos mais poderosos que podemos experimentar. Ele envolve três estruturas diferentes do circuito de recompensas do cérebro, incluindo o centro mesocorticolímbico, tipicamente associado a recompensas e hábitos. O fiero é um estímulo diferente de todos os outros, e quanto mais desafiadores são os obstáculos que superamos, mais intenso ele é.

Um bom jogo é uma oportunidade única de estruturar a experiência e provocar uma emoção positiva. É uma ferramenta extremamente poderosa para inspirar a participação e motivar o trabalho árduo.

1.4 O MUNDO PODE SER MELHOR SE PENSARMOS POSITIVAMENTE

Segue umas das expressões que me incomodam profundamente:

“É assim mesmo.”

Claro que a pior parte é observar como as pessoas encaixam essas três palavrinhas para justificar o conformismo do fracasso mundial:

“Mas o trabalho é assim mesmo.”
 “Eles fazem isso porque são assim mesmo.”
 “A vida é assim mesmo.”

Ainda não entendo como as pessoas suportam viver “assim mesmo”, será que isso é realmente viver?

Acredito que o psicólogo Mihály Csíkszentmihályi concordaria comigo. Ele publicou um estudo científico revolucionário, chamado *Beyond Boredom and Anxiety*, onde o foco do estudo era um tipo específico de felicidade que ele denominou como fluxo: “a sensação gratificante e empolgante da realização criativa e do funcionamento elevado. Csíkszentmihályi relatou que atividades como xadrez, basquete, montanhismo ou dançar eram indutores de fluxo. Segundo ele, estes tipos de trabalhos árduos altamente estruturados e motivadores, atingiam o envolvimento intenso otimista com o mundo à nossa volta. Este momento faz com que o ser humano se sinta realmente vivo e disposto, como um legítimo ser humano.

Porém o fluxo não é um momento exclusivo para os jogos. Csíkszentmihályi argumentou que o fracasso das empresas em oferecer o fluxo era uma questão moral séria, um dos problemas mais urgentes a serem enfrentados pela humanidade. Não deveríamos passar a maior parte das nossas vidas entre o tédio e ansiedade. Ele escreveu⁶:

Se continuarmos a ignorar o que nos deixa felizes, iremos ajudar efetivamente a perpetuar as forças desumanizadoras que estão ganhando impulso dia após dia.

⁶CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. 1975;p.37

Sua solução então seria gerar mais felicidade estruturando o trabalho real da mesma forma que o trabalho realizado nos jogos.

Em 1975, Csíkszentmihályi pode ter realizado esse estudo um pouco antes dos demais voltarem a atenção para melhores experiências humanas. Porém, hoje em dia, já temos ao nosso alcance a psicologia positiva.

O livro *A realidade em jogo*⁷ explica:

A psicologia positiva é o campo relativamente novo da ciência que estuda a “prosperidade humana”, ou como alcançamos diferentes tipos de felicidade.

⁷MCGONIGAL, J. 2012: p.46

Quando tentamos encontrar a felicidade fora de nós mesmos, estamos concentrados no que os psicólogos positivos chamam de recompensas “extrínsecas” – dinheiro, bens materiais, status ou elogios. Quando conseguimos o que queremos, nos sentimos bem. Infelizmente, os prazeres da felicidade encontrada não duram muito tempo. Desenvolvemos uma tolerância às coisas que mais gostamos, e começamos a querer mais. São necessárias recompensas maiores e melhores apenas para despertar

⁷MCGONIGAL, J. 2012: p.54-55

o mesmo nível de satisfação e prazer. Quanto mais tentamos “encontrar” a felicidade, mais difícil fica. Os psicólogos positivos chamam este processo de “adaptação hedonista”, e trata-se de um dos maiores obstáculos para a satisfação a longo prazo.

Por outro lado, quando nos dispomos a fabricar nossa felicidade, estamos focados na atividade que gera recompensas intrínsecas – as emoções positivas, forças pessoais e vínculos sociais que construímos intencionalmente como o mundo ao redor. Não estamos em busca de elogios ou dividendos. O simples ato que estamos praticando, o contentamento de estarmos envolvidos, é suficiente.

O termo científico para este tipo de atividade automotivada e autorrecompensadora é autolético (das palavras gregas para “eu”, auto, e “meta”, telos). Realizamos trabalhos autoléticos porque eles nos envolvem completamente, e porque o envolvimento intenso é o estado emocional mais prazeroso, gratificante e significativo que podemos vivenciar.

Se estivermos regularmente imersos em um trabalho árduo e autorrecompensador, estaremos felizes com mais frequência do que nunca – Não importa como nossa vida está. Essa é uma das primeiras hipóteses da psicologia positiva e um conceito razoavelmente radical. Ele contradiz o que muitos de nós fomos ensinados a acreditar – que precisamos esperar até que a vida esteja minimamente em ordem para que possamos ser felizes e quanto mais fácil ela for, mais felizes seremos. Entretanto, a relação entre o trabalho árduo, a recompensa intrínseca e a felicidade duradoura foi verificada e confirmada por centenas de estudos e experimentos.

A teoria da psicologia positiva prevalecente – de que somos a única fonte de nossa própria felicidade – não é apenas uma metáfora. É um fato biológico. Nossos cérebros e corpos produzem substâncias neuroquímicas e sensações fisiológicas que vivenciamos em diferentes quantidades e combinações, como prazer, alegria, satisfação, êxtase, contentamento, amor e todos os outros tipos de felicidade. E os psicólogos positivos mostraram que não precisamos esperar que a vida desperte essas substâncias e sensações. Nós mesmos podemos despertá-las com atividades autoléticas cientificamente mensuráveis. ⁷MCGONIGAL, J. 2012: p.56

Diante de uma análise das descobertas da psicologia positiva ao longo das décadas, Jane McGonigal⁸ separa quatro recompensas intrínsecas essenciais a nossa felicidade: ⁸MCGONIGAL, J. 2012: p.58

- 1 - O trabalho gratificante
- 2 - A experiência, ou ao menos, a esperança de sermos bem-sucedidos
- 3 - A conexão social
- 4 - O sentido ou a chance de ser parte de algo maior do que nós mesmos

Jane McGonigal provavelmente chegou a essas conclusões com auxílio do livro *Felicidade Autêntica*, de Seligman, onde ele propõe que a experiência de felicidade humana é constituída por três elementos: emoções positivas, engajamento como experiências de *fluxo* e sentido na vida.

1.5 OS JOGOS DE REALIDADE ALTERNATIVA

Não faz muito tempo que presenciamos mais uma febre mundial: Pokemon Go. Num tempo em que todo o mundo está voltado para os mobiles, ganhamos um novo jogo de smartphone que mexeu com os corações não só das crianças como principalmente dos que viveram aquela boa época nostálgica onde Pokemon ainda passava na sua TV.

Mas Pokemon Go não foi mais um jogo viciante que garantiu jogadores em noites trancados no quarto. Os jogadores de Pokemon Go, pelo contrário, estavam na rua! Podemos até mesmo encontrar um documentário na internet, relatando sobre o dia em que jogadores tomaram conta do Central Park, em Nova York para capturar um pokemon. Pokemon Go é um jogo no qual você precisa passear pelas ruas para capturar pokemons e lutar em ginásios localizados em pontos específicos das cidades. Todos falaram sobre Pokemon Go como um jogo de realidade aumentada, já que você pode ver os pokemons pelo celular como se estivesse na sua frente. Mas quase ninguém apresentou o fato de Pokemon Go ser também um jogo de realidade alternativa.

Os jogos de realidade alternativa são conhecidos também como ARGs (Alternate Reality Game), eles combinam situações de jogos eletrônicos com a realidade. Por exemplo, em Pokemon Go, o jogador só evolui se necessariamente sair de casa e andar pela cidade para procurar pokemons. Para evoluir no jogo virtual, ele precisou realizar uma ação no mundo real.

Se precisamos de uma solução para despertar a felicidade intrínseca da humanidade, estamos cada vez mais próximos. No livro *A realidade em jogo*, Jane McGonigal⁹ explica:

À medida que os criadores de jogos vêm expandindo progressivamente os limites de como um jogo pode afetar nossas vidas reais, o conceito de realidade alternativa tem se tornado cada vez mais central para os debates sobre o futuro dos videogames. Ele está ajudando a promover a ideia de que as tecnologias podem ser usadas para organizar as atividades do mundo real. Mais importante do que isso, ele está provocando ideias inovadoras sobre como combinar o que mais gostamos a respeito dos jogos e o que mais queremos de nossas vidas reais. ⁹MCGONIGAL, J. 2012: p.131

(...)as realidades alternativas são o jogo antiescapista.

Os ARGs são projetados para facilitar a geração das quatro recompensas intrínsecas que buscamos – trabalho gratificante, maior esperança de

sucesso, conectividade social mais forte e maior significado - , mesmo que não possamos ou não queiramos estar em um ambiente virtual. Eles não foram criados para diminuir as recompensas reais que obtemos em jogos de computador e videogames tradicionais. No entanto, sustentam firmemente a tese de que tais recompensas deveriam ser mais facilmente obtidas na vida real.

Em outras palavras, os ARGs são jogos os quais nos dedicamos para obter mais da vida real, em oposição a jogos com os quais pretendemos escapar da realidade.

1.6 COMO JESUS CRISTO PODE SER A RECOMPENSA INTRÍNSECA PARA NOSSA FELICIDADE

“O cristão é um homem e uma mulher da alegria, um homem e uma mulher com a alegria no coração. Não existe cristão sem alegria! Mas, Padre, eu já vi tanta coisa! Não são cristãos! Dizem que são, mas não são! Falta-lhes alguma coisa. A carteira de identidade do cristão é a alegria, a alegria do Evangelho, a alegria de ter sido escolhido por Jesus, salvo por Ele, regenerado por Jesus. A alegria daquela esperança que Jesus espera de nós, a alegria que, nas cruzes e nos sofrimentos desta vida, se expressa de outra maneira que é a paz, na certeza de que Jesus nos acompanha. Está conosco. O cristão faz esta alegria crescer com a confiança em Deus. Deus se lembra sempre de sua aliança. O cristão sabe que Deus se lembra dele, que Deus o ama, que Deus o acompanha, que Deus o espera. Esta é a alegria.” - Papa Francisco

Minha meta para o TCC era clara: Eu estava disposta a criar um jogo de realidade alternativa que pudesse ajudar as pessoas a encontrar a felicidade no mundo real. Antes mesmo de terminar a leitura do livro *A Realidade em Jogo* eu já tinha percebido uma certa semelhança dos passos para a felicidade segundo a psicologia positiva com o conteúdo de dois livros: *O Catecismo da Igreja Católica* e *O céu começa em você*, de Anselm Grün.

Nesta mesma época eu também me questionava sobre as palavras de Papa Francisco. Eu enfrentava a pior fase da minha vida, estava tentando lidar com meu transtorno de ansiedade generalizada e quase não me lembrava mais o que era sentir a felicidade. Ao mesmo tempo as palavras de Papa Francisco me intrigavam, afinal sempre fui católica e ele estava dizendo que eu não sou uma cristã de verdade?

Mas neste mesmo dia, Papa Francisco também comentou:

“Quando em nossas paróquias, nas nossas comunidades, em nossas instituições, encontramos pessoas que se dizem cristãs e querem ser cristãs, mas são tristes, algo está errado. E nós devemos ajudá-las a encontrar Jesus, a tirar essa tristeza, para que possa se alegrar com o Evangelho, possa ter essa alegria que é própria do Evangelho.”

De fato, algo estava errado comigo, mas ainda não sabia como resolver. Encontrei-

-me numa situação cômica de tão conflitante: Eu, que passava boa parte dos meus dias afogada no desespero e angústia, estava desenvolvendo um jogo para despertar a felicidade dos jogadores na vida real. Pode até parecer sem sentido inicialmente, mas veremos que não tanto.

Eu já tinha alguns esboços na mente do que queria para o meu jogo. Gostaria que as pessoas precisassem realizar desafios na vida real para poder evoluir no jogo e esses desafios que seriam o gatilho para a felicidade. Para isso, eu queria que esses desafios fossem lançados diante de uma narrativa que gerasse um trabalho árduo e autorrecompensador afim de gerar uma recompensa intrínseca para o jogador.

Neste momento, pude então observar as bem-aventuranças, segundo Mateus¹⁰:

E Jesus vendo a multidão subiu num monte, e sentando-se, aproximaram-se dele os discípulos. E abrindo a sua boca, os ensinava, dizendo: Bem-aventurados os pobres em espírito porque deles é o Reino dos Céus. Bem-aventurados os mansos porque herdarão a terra. Bem-aventurados os aflitos, porque serão consolados. Bem-aventurados os que têm fome e sede de justiça, porque serão saciados (...) bem-aventurados os que são perseguidos por causa da justiça, porque deles é o Reino dos Céus.

¹⁰Mt 5:1-10

A bem-aventurança consiste numa suprema felicidade e Jesus vem mostrar uma nova concepção, na qual o sofrimento não é um impedimento para a felicidade. Esta noção de felicidade parece se encaixar muito bem na concepção que a psicologia positiva traz ao defender de que não precisamos esperar resolver nossos problemas para ser felizes.

Já o *Catecismo da Igreja Católica*¹¹, completa:

O desejo de felicidade verdadeira liberta o homem do apego imoderado aos bens deste mundo, (felicidade) que se realizará na visão e na bem-aventurança de Deus.

¹¹CIC art. 2548

Entendi que nos ensinamentos de Jesus eu poderia encontrar a mesma recompensa intrínseca que a psicologia positiva aborda. A felicidade precisa vir de dentro, somos a fonte da nossa própria felicidade, e é justamente isso que a doutrina Cristã ensina.

No Artigo 27, o *Catecismo da Igreja Católica*¹² diz, que:

O desejo de Deus está inscrito no coração do homem, já que o homem é criado por Deus e para Deus; e Deus não cessa de atrair o homem a si, e somente em Deus o homem há de encontrar a verdade e a felicidade que não cessa de procurar.

¹²CIC art. 27

A igreja acredita que Deus está na essência do ser humano, então quando buscamos a Jesus Cristo, estamos a caminho da nossa própria essência e assim, encontramos nossa verdadeira felicidade. Ou seja, como na psicologia positiva, o catolicismo tam-

bém entende que a felicidade precisa vir de dentro.

Não cabe a mim nesta defesa de conclusão de curso discutir sobre uma possível prova argumentativa da psicologia positiva sobre os ensinamentos de Jesus, mas sim que, seus ensinamentos podem ser um caminho bem-sucedido à felicidade intrínseca que a psicologia positiva propõe. Decidi que a principal personagem da narrativa do meu jogo seria o próprio Jesus.

Foi envolvida neste assunto que percebi que estava na minha essência ser feliz pelo bem-estar social das pessoas. Por mais que eu estivesse numa das piores fases da ansiedade, pensar na felicidade alheia a longo prazo contribuiu para a minha própria felicidade.

CAPÍTULO 2

ANTES DE COMEÇAR: JOGABILIDADE E NARRATIVA

2.1 UM JOGO SEM BARREIRAS

Uma grande preocupação minha foi projetar um jogo independente, acessível para um grande número de pessoas. Mais de 1,4 bilhão de pessoas no mundo acessam o Facebook diariamente e 130 milhões de brasileiros acessam a plataforma mensalmente, então vi o Facebook como uma excelente oportunidade como uma plataforma de jogo.

É comum encontrar jogos incorporados no Facebook, hoje em dia podemos jogar até mesmo por vídeo chamada. Porém, minha intenção é desenvolver um jogo com as menores barreiras possíveis e criar um jogo incorporado nesta rede social, requer uma estrutura que depende de um capital considerável e isto é uma grande barreira para um jogo independente. Além da minha atuação como designer, eu precisaria de um programador para desenvolver um jogo como este e inicialmente esta não é uma solução viável.

Então por que não aproveitar os algoritmos do próprio Facebook para criar um jogo? Dessa forma desenvolvi a estrutura do jogo dentro de grupos de Facebook. Para entender melhor, eu usarei os mesmos grupos que hoje em dia são usados para compra e venda, avisos sobre a faculdade, troca de memes e outras infinitas finalidades para mais um propósito talvez não muito comum: Jogar!

2.2 ESTRUTURA DO JOGO

A estrutura do jogo se resume em desafios feitos pela personagem principal ao jogador. A personagem passará por problemas e necessidades que só podem ser solucionadas com uma ação real do jogador, que então deverá compartilhar sua experiência no jogo com palavras, fotos ou vídeos. O jogo não deve ser competitivo, será um jogo feito para quem quer jogar sem intenção de placares ou disputas. O jogo será desenvolvido para “ter graça” apenas para as pessoas que tiverem dispostas a jogar. Caso o jogador tente burlar as regras do jogo, encontrará uma narrativa sem sentido.

A narrativa é a grande base do jogo, na qual existe uma única personagem que orienta o jogador. A história é transmitida por vídeos e assim a personagem lança desafios ao jogador, que devem ser cumpridos na vida real para que o jogo evolua virtualmente.

O vídeo de introdução é apresentado na fanpage do jogo, o qual direciona o jogador para o grupo fechado da primeira fase. Ao entrar no primeiro grupo, o jogador deverá assistir o vídeo, onde a personagem orienta o jogador para cumprir seu primeiro desafio. O jogador deverá cumprir seu desafio registrando sua tarefa no próprio grupo, permitindo que dessa forma, os jogadores que estiverem no mesmo grupo possam acompanhar o andamento de cada um, além de interagir entre si. Ao cumprir o desafio o jogador deve acessar o link para a próxima fase, onde será direcionado para um grupo secreto e assim realizar o próximo desafio. Este link que direciona o jogador para as próximas fases deve ser publicado diariamente e estar visível durante o período de 30 minutos. Ou seja, diariamente o link deve ser publicado, permanecer por 30 minutos no grupo e depois ser excluído. Esta é uma forma de manter os jogadores ativos no grupo de sua fase. Estes procedimentos devem ser feitos até a última fase do jogo.

Este conjunto de vídeos onde encontram-se os desafios em suas respectivas fases funcionam como uma espécie de “série de TV”. Além da interação com outros jogadores, uma das grandes motivações para o jogador é a curiosidade para descobrir a continuação da narrativa.

Um breve resumo

O principal meio de divulgação do jogo é uma fanpage do Facebook, e vinculado a esta página existe um grupo fechado onde será realizada a primeira fase do jogo.

1 - A fanpage tem um vídeo de introdução que direciona as pessoas interessadas para este grupo e assim começar o jogo.

2 - Dentro deste grupo terá um vídeo, correspondente a primeira fase, a pessoa que concluir a fase deverá seguir as instruções do vídeo.

3 - Todos os dias em horários aleatórios, o administrador do grupo deverá postar um vídeo junto com um link dando acesso ao jogador para a próxima fase. Esta publicação deve permanecer durante 30 minutos e depois ser excluída.

4 - O link irá direcionar o jogador para um grupo secreto onde acontecerá a próxima fase.

5 - O jogador fará estes mesmos procedimentos até alcançar a última fase.



Desta forma, é possível desenvolver um jogo virtual de baixíssimo custo e de fácil acesso. Como a proposta do jogo é realizar desafios no mundo real, pessoas que não tem acesso as redes sociais ou internet também poderão ser impactadas pelo jogo.

Uma observação futura

Diante das últimas notícias sobre os escândalos, grande queda de investimentos nas ações do Facebook e número de usuários que vem regredindo, é possível que um jogo nesta rede social não perdure por muito tempo. Porém, Agnus é um projeto que pode ser adaptado de diversas formas e em várias redes sociais. Uma pretensão futura também para este jogo é que ele possa amadurecer e ser um aplicativo mobile.

2.3 PESQUISA SOBRE NARRATIVA: O PRECONCEITO RELIGIOSO EXISTE

Como a minha proposta é utilizar os ensinamentos de Jesus para proporcionar ao jogador recompensas intrínsecas no mundo real, construí toda a narrativa pautada em Jesus Cristo. Eu já imaginava que encontraria resistência sobre o tema, portanto, criei uma narrativa lúdica onde a própria personagem é Jesus, sem que este fato fosse revelado. Iniciei então uma pesquisa somente com a narrativa (sem os desafios) das 10 fases, introdução e encerramento.

PESQUISA 1

Após leitura de cada fase, fiz 3 perguntas aos participantes da pesquisa:

1 - Quais lembranças você teve ao ler este texto?

2 - Algo parece familiar? Se sim, o que?

3 - Se pudesse classificar este texto, ele faria parte de qual sentença?

- Ação
- Mistério
- Aventura
- Comédia
- Drama
- Religioso
- Ficção científica
- Auto-ajuda
- Terror
- Suspense
- Fantasia

Ao final de toda a pesquisa fiz mais 5 perguntas:

1 - Se pudesse classificar todos os textos juntos, qual seria o gênero?

- Ação
- Mistério
- Aventura
- Comédia
- Drama
- Religioso
- Ficção científica
- Auto-ajuda
- Terror
- Suspense
- Fantasia

2 - Você possui uma crença?

- Catolicismo
- Protestantismo
- Espiritismo
- Agnóstico
- Umbanda
- Camdomblé
- Budismo
- Não, sou ateu
- Outro

3 - No passado você possuía alguma crença?

- Catolicismo
- Protestantismo
- Espiritismo
- Agnóstico
- Umbanda
- Camdomblé
- Budismo
- Não, sou ateu
- Outro

4 - Por mais que tenham surgido dúvidas, a história foi envolvente para você?

5 - Qual a sua idade?

Esta foi narrativa inicial utilizada na pesquisa:

INTRODUÇÃO

O que aconteceu por aí? O sol não brilha como antes, os sorrisos foram apagados. Tormento, angustia, dor, desespero circulam entre a multidão. Todos estão sós! Sozinhos no próprio mundo onde não há espaço para partilhar. Ninguém sabe onde foi

parar a felicidade...Você! Está satisfeito hoje? Está feliz por estar onde está? Ah, não... Foi como meu pai falou. Eu preciso fazer alguma coisa!

Muito Prazer! Meu nome é Agnus. Sou de Abá, um reino de outra dimensão, e estou aqui para cumprir uma missão. O planeta de vocês está chegando ao fim. Vocês não vão aguentar desse jeito! ATÉ QUANDO? Por isso estou aqui. Sou príncipe de Abá e tenho acompanhado o planeta Terra. Meu reino é responsável pela harmonia entre o sistema solar e seu planeta está com sérios problemas!

Espere... Oh, Não! Aconteceu algo de errado. Ao ser teletransportado fiquei preso em alguma dimensão cibernética e não encontro uma saída! Mas o planeta de vocês não tem tempo. NÓS PRECISAMOS AGIR! Percebi que estou numa conexão muito parecida com o estado atual do planeta. Há muito caos a minha volta e estou correndo perigo. Por isso, preciso da sua ajuda! Preciso sobreviver aqui até conseguir acessar a dimensão correta do planeta. Mas as coisas só mudam aqui se você agir na dimensão real da Terra. Ainda há esperança na humanidade, mas isso só depende de você! Está preparado para esta missão?

FASE 1

Aceitou a proposta? Isso mostra sua coragem! O mundo agora depende de vocês. Para que esta missão tenha sucesso precisamos fazer um pacto. Estou perdido nesta dimensão, então para que eu ache o caminho certo você precisa cumprir missões no seu planeta, ok?

Há muita radiação por aqui e meu sistema neurológico está sendo alterado. Houve uma queda brutal de serotonina e um VAZIO ENORME TOMOU CONTA DESTA DIMENSÃO. Estou me sentindo sufocado, angustiado... Não tenho muito o que fazer a não ser esperar passar. Mas não vou conseguir sozinho, tenho certeza. Preciso de boas lembranças para voltar ao normal. Saiba de uma verdade: A quem faz o bem na Terra, estará fazendo o bem a mim. A quem faz o mal na Terra, também fara o mal a mim.

FASE 2

Nossa, quantas lembranças boas, quantos sorrisos! Ainda bem que conseguiram me salvar dessa! Desde que entrei nesta missão, penso no meu pai, por ele estou aqui. Meu pai é puro amor. Ele me diz que devo amar os humanos assim como amo minha própria vida. As vezes isso soa estranho mas eu confio em tudo o que ele me diz.

Amor... acho que isso não existe aqui. Eu só consigo ver ódio e angustia assim como na Terra. Não consigo me concentrar com tantos pensamentos ruins a minha volta. Como saio daqui? É hora de agir novamente, guerreiros! Traga amor para a minha dimensão. Não demorem, juntos vocês me tiram dessa!

FASE 3

Agora sim vejo amor! É muito difícil pensar com tanta coisa ruim a nossa volta. Como vocês conseguem? Acabei de descobrir um segredo do meu reino, mas não entendi muito bem. Disseram que meu pai habita em humanos quando eles conhecem a verdade. Qual tecnologia eles devem ter desenvolvido para habitar em humanos? Talvez

seja mais simples do que eu penso.

Os eixos estão cada vez mais desequilibrados por aqui. Todos os meus alimentos foram capturados por inimigos do meu reino. Querem que eu desista, eles pensaram bem pois não ficarei de pé por muito tempo desta forma. Mas não vou desistir! Meus amigos, vocês podem me ajudar! Corram! Não posso morrer de fome!

FASE 4

Dessa vez foi por pouco! Eu já estava desorientado com a falta de alimento, ainda estou me recuperando. O tempo nesta dimensão é diferente da Terra. Agora preciso encontrar alguma conexão neste campo magnético, deve ter alguma brecha nesta dimensão. Lembro que no reino de Abá existe uma conexão com a Terra, desde que os dois lados se comuniquem. Ah, lembrei! Existem mesmo estações terrestres que entram em conexão com a nossa dimensão. É como um coro que nos une para uma só... Espera! Estão ouvindo? É isso! Rápido! Conto com vocês!

FASE 5

Consegui! Eu sabia que a música poderia abrir uma brecha na passagem desta dimensão. Não teria conseguido sem ajuda! Sempre que ajudamos sinto um poder especial paciente e bondoso. Sem inveja. Sem orgulhoso, arrogância ou escândalo. Um poder que não busca seus próprios interesses, não se irrita nem guarda rancor. Não aprecia injustiça, mas se alegra com a verdade! Achei, é aqui! Agora é só eu fazer a conexão.... (pane elétrica) SOCORRO! A conexão do portal explodiu! Eu estou ferido e perdendo muito sangue, por favor não me deixem morrer aqui, eu imploro! Sejam rápidos!

FASE 6

Dessa vez foi por pouco! Perdi toda a conexão que tinha estabelecido, mas não podemos desistir! O ambiente por aqui continua conturbado. Vejo muita discórdia e rancor ao redor, não podemos deixar que esses sentimentos tomem conta de nós. O ódio é um veneno que nos corrói por dentro. Não deixe isto acontecer! Sabe, uma vez perguntaram para meu pai: "Devo perdoar 490 vezes?" Ele perguntou: "Quantas vezes é preciso perdoar para entrar na dimensão de Abá?" E você, perdoa? Quem é mais forte? O Amor ou o ódio?

FASE 7

O Amor vence! Parabéns guerreiros! Estou confiante de que salvaremos o planeta! O ambiente está mais calmo por aqui graças a vocês! Agora posso voltar a construir a conexão dimensional para a Terra. Precisamos dar um novo passo para sair daqui. Preciso de uma conexão social maior com o planeta. Você já reparou nas pessoas que estão a sua volta? Sabe quem são estas pessoas? Porque elas cruzam a sua história? Me ajude com mais energia para o portal. Tudo o que quiser que te façam, faça também com o outro. Julgar nunca foi o melhor caminho.

FASE 8

Pessoas... Vocês trouxeram muitas pessoas aqui. Ouço o pensamento de todas elas. Estou com tudo ao meu redor, está tudo preparado para ativar o portal, mas não consigo encontrar meu pai! Ele se comunicou há um tempo, mas agora não o encontro

mais. O que eu vou fazer? Sem ele minha vida não faz sentido! ONDE ESTÁS, MEU PAI? Estou sentindo... todo o meu corpo. Estou fora de controle! PAI! PAI! O que está acontecendo comigo? Eu preciso de ajuda! Esta missão foi dada por meu pai, eu preciso cumpri-la se não a humanidade inteira irá se destruir. Se isso acontecer não vou me perdoar. Onde está meu pai? ONDE ESTÁ!? Me ajuda! Preciso estar sob o controle de Abá! NÃO ME DEIXE MORRER AQUI!

FASE 9

Consegui entrar em contato com meu pai. Não tinha acontecido nada demais. Não sei o que houve comigo. Meu pai disse que eu devo ter assimilado severamente os sentimentos dos humanos e que muitos de vocês passam por isso. Como deve ser viver com todos esses sentimentos? Com certeza quem passa por isso é muito mais forte do que pensa. Minha mãe também me ajudou a manter a calma. Em falar nisso, já falei sobre minha mãe? Ela é a rainha mais linda do reino, vestida de sol, a lua debaixo de seus pés e uma linda coroa de 12 estrelas na cabeça. Em falar em coroa, depois de toda essa confusão perdi a minha.

FASE 10

A caminhada foi longa, mas finalmente encontrei a brecha do portal. Para que o portal se abra preciso da fonte mais grandiosa de poder de todo o universo. Preciso atingir o Ágape e vocês precisam me transportar amor. Como podemos ser suficientemente gratos pela família que nos cerca? Quando há família reunida o portal das dimensões se abre para Abá.

FINAL

Conseguimos! Vocês foram fortes, corajosos e cheios de compaixão. Agora posso me unir a vocês mais de perto para salvar o planeta Terra! Mas não ache que a sua missão acabou. O mundo só vai mudar se você mudar. Venha e me siga! Quanto mais conectado a mim, mais esperança para o planeta. Está preparado para receber o poder da chama?

RESULTADO DA PESQUISA 1

A pesquisa foi feita com 11 pessoas de 20 a 50 anos. A crença do público consultado foi bem variada, tendo quase todas as crenças listadas na pesquisa. A maioria das pessoas no passado acreditavam no catolicismo, seguido do protestantismo e em menor número agnósticas. Nas primeiras fases a conotação religiosa praticamente não era notada, as pessoas relacionavam a narrativa a ficção científica, Capitão Planeta, Digimon, extraterrestes entre outros. Já ao avançar as fases o contexto religioso passou a ser cada vez mais percebido e a maioria das pessoas passou a associar a narrativa às passagens da Bíblia.

Enquanto na leitura da primeira fase, nenhuma pessoa detectou algum tipo e contexto religioso, ao final da leitura 73% do público classificou a narrativa como religiosa e 55% não se envolveu com a história.

Dois comentários relatados na pesquisa merecem ser destacados:

“Prefiro apenas me considerar estando fora do seu público-alvo. Boa sorte no projeto!”

“O cunho de ficção científica do início da narrativa me cativou, porém comecei a notar semelhanças com a figura de Jesus, e perdi a empatia com a narrativa.”

Ao receber este feedback, realizei uma nova pesquisa acreditando que o problema em si não estava na narrativa, mas sim no conteúdo religioso que estava inserido.

PESQUISA 2

Modifiquei a narrativa, envolvendo ainda mais a conotação religiosa em um conto científico esperando que dessa forma a história fosse melhor recebida pelo público. Fiz as mesmas perguntas na pesquisa com esta nova narrativa.

Estas então, foram as mudanças da narrativa utilizada na segunda pesquisa:

INTRODUÇÃO

Sem alterações

FASE 1

(...)

Os guardiões de Abá prezam pelo equilíbrio entre os planetas mas não controlam a liberdade dos humanos. Qualquer falha nas suas ações pode abortar a missão e me desintegrar nesta dimensão. Estamos em conexão, guarde isto.

FASE 2

Nossa, quantas lembranças! Ainda bem que conseguiram me salvar dessa! No reino de Abá descobrimos que o ódio foi a maior fonte de destruição entre os reinos. Existia um reino responsável por cada planeta do sistema solar, mas a ira e o desprezo tomaram conta dos guardiões vizinhos até o dia que todos foram dilacerados pelo ódio. Meu reino procurou proteção abolindo qualquer fonte de egoísmo e nos unimos durante a guerra intergaláctica. Depois de tempos difíceis nossa principal tarefa é nos proteger dos inimigos.

Toda essa história me lembra vocês. Equilíbrio... acho que isso não existe aqui. Eu só consigo ver ódio e angústia assim como na Terra. Não consigo me concentrar com tantos pensamentos ruins a minha volta. Como saio daqui? É hora de agir novamente, guerreiros! Traga força para a minha dimensão.

FASE 3

Agora sim! É muito difícil pensar com tanta coisa ruim a nossa volta. Como vocês conseguem? Sabe, depois de muitos aperfeiçoamentos em nossa base de comunicação meu reino desenvolveu uma tecnologia chamada “Ignis”. Eu e meu pai trabalhamos juntos com Ignis a fim de nos aproximar dos humanos. Alguns humanos tiveram a oportunidade de nos comunicar por Ignis ao se alimentar. Eles foram escolhidos

para nos representar na Terra. Acredito que nossa missão também tenha sido planejada por Abá.

Bom, os eixos estão cada vez mais desequilibrados por aqui. Todos os meus alimentos foram capturados por inimigos do meu reino. Querem que eu desista, eles pensaram bem pois não ficarei de pé por muito tempo desta forma. Mas não vou desistir! Corram! Não posso morrer de fome!

FASE 4

(...) Lembro que no reino de Abá existe uma conexão com a Terra que une as duas dimensões. São estações nucleares que nos une a uma única matéria... Espera! É isso! Rápido! Precisamos da frequência sonora correta.

FASE 5

(...) Sempre que nos ajudamos sinto um poder especial mais paciente que o sol, tão bom quanto Abá. Um poder sem armas para ferir ou orgulho para derrubar. Poder que age discretamente sem busca de seus próprios interesses. Um poder maior que o rancor. (...)

FASE 6

Ufa, que bom ver vocês de novo! (...) Não perca a esperança depois da quadringentésima nonagésima vez, afinal quem é mais forte? O Amor ou o ódio? Eles querem vencer de que são mais fortes com o rancor. Cuidado! Eles se alimentam do seu ódio.

FASE 7

O poder de Abá vence! Parabéns guerreiros! Estou confiante de que salvaremos o planeta! (...) Derrubamos todas as barreiras de Abá para vencer a guerra intergaláctica, quebre a sua barreira.

FASE 8

Pessoas... Vocês trouxeram muitas pessoas aqui. Ouço o pensamento de todas elas. Estou com tudo ao meu redor, está tudo preparado para ativar o portal, mas não consigo me concentrar! Meu pai se comunicou pela nossa base há um tempo, mas agora não o encontro mais. O que eu vou fazer? Sem ele não sou forte o suficiente! PARA ONDE VOCÊ FOI? Estou sentindo... todo o meu corpo. Estou fora de controle! PAI! PAI! O que está acontecendo comigo? Eu preciso de ajuda. Esta missão foi dada por meu reino, eu preciso cumpri-la se não a humanidade inteira irá se destruir. Se isso acontecer não vou me perdoar. Onde está você? ONDE ESTÁ!? Me ajuda! Preciso estar sob o controle de Abá! NÃO ME DEIXE MORRER AQUI!

FASE 9

(...) Minha mãe me ajuda nas horas mais difíceis, ela é a rainha do reino de Abá. Sempre que aparece está vestida de sol e seus pés parecem estar sobre a lua, talvez seja pelas estrelas de sua coroa. Em falar em coroa, depois de toda essa confusão perdi a minha.

FASE 10

A caminhada foi longa, mas finalmente encontrei a brecha do portal. Para que o

portal se abra preciso da fonte mais grandiosa de poder de todo o universo. Preciso atingir o clímax substancial e vocês precisam me transportar poder. Muitos humanos ainda não entenderam o poder que tem em mãos. Humanos reunidos são poderosos, só assim o portal das dimensões se abre para Abá.

FINAL

Conseguimos! Vocês foram fortes e corajosos o suficiente para agirem como legítimos guerreiros de Abá. Agora posso me unir a vocês mais de perto para salvar o planeta Terra! Mas não ache que a sua missão acabou. O mundo só vai mudar se você mudar. Quanto mais próximos de Abá, mais esperança para o planeta. Está preparado para receber o poder de Ignis?

RESULTADO DA PESQUISA 2

Desta vez o público foi de 10 pessoas de 20 a 40 anos. A crença era variada entre católicos, protestantes, espíritas, agnósticos e ateus. A maioria tinha o catolicismo, protestantismo e espiritismo como crenças anteriores. Durante todas as fases da narrativa a conotação religiosa foi muito menos perceptível e o interesse pela história aumentou para 70%. Apenas 10% classificou a narrativa como religiosa e a maioria como ficção científica, ficando um pouco dividida com o gênero “fantasia”.

Este resultado não foi uma surpresa, porém serviu como dados que podem comprovar sobre o preconceito religioso na atualidade. Esses dados talvez não sejam capazes de comprovar a intolerância religiosa, mas sinaliza o sentido literal da palavra preconceito. Exatamente, um pré-conceito. Acontece que, a maioria das pessoas tem um conhecimento muito raso sobre as religiões e falando especificamente sobre o catolicismo, grande parte das pessoas que se dizem católicas pouco sabem sobre conceitos básicos da sua fé. Estas mesmas pessoas passam a carregar o nome de uma religião sem seguir praticamente nenhum dos seus ensinamentos. Então, pessoas que não compartilham da mesma crença observam o comportamento dessas pessoas e passam a culpar a instituição religiosa pelo comportamento destes religiosos de “boca”.

Antes que seja questionado, sim. Realmente existem líderes religiosos que em vez de serem exemplos, acabam se corrompendo e cometendo crimes. Isto acontece e acontecerá em qualquer lugar no mundo onde existem pessoas. Contudo, as regras da Igreja estão documentadas e qualquer pessoa que descumpra estas regras não está em consenso com a Igreja. Desconheço da real autoria, mas a católica e blogueira Giovana Belini publicou no seu perfil do Facebook uma frase que relata exatamente esta questão:

Desistir de ser católico por causa de escândalos, é como pedir a João que deixasse de ser apóstolo só porque Judas era ladrão.

Outro fato que também acontece é que, por falta de conhecimento, muitas regras da Igreja são mal interpretadas, principalmente pelo mau exemplo dos religiosos de “boca”. Um exemplo disso é a reação que pessoas não religiosas expressam ao ver certas alegações do Papa Francisco. Uma das mais marcantes para mim foi quando o Papa disse que teoria do Big Bang não se opõe a doutrina da igreja. Muitas pes-

soas não católicas acharam esta posição revolucionária! Mas acredito que nenhum deles deviam saber que há mais de 60 anos, Papa Pio XII já havia feito esta mesma afirmação. Estas mesmas pessoas talvez não saibam também que, a Igreja Católica considera Genesis uma escrita literária e que Adão e Eva significam o começo de uma nação e não de duas únicas pessoas. Este é só um pequeno exemplo de tantas outras questões “polêmicas” por desconhecimento. Todo este desencontro de informação gera um grande preconceito religioso entre as pessoas, e a Igreja acaba sendo considerada como intolerante e ultrapassada por falta de aprofundamento na doutrina católica.

Mas porque eu digo que essa rejeição inicial reflete um preconceito religioso? Não seria somente um público que não se identifica com o tema? Para esta minha conclusão, tive uma reflexão: Que pessoa de bem não se interessaria por ajudar ao próximo e cultivar o amor entre as pessoas? Se existem pessoas que ainda prezam pelo egoísmo, precisam urgentemente aprender uma forma melhor de se viver em sociedade. Também ficou claro na pesquisa que, quando troquei os termos religiosos por termos mais fantasiosos, a mesma história teve uma aceitação maior. Não estou dizendo que todos deveriam ser religiosos, religião deve ser uma escolha! Porém, acredito que Jesus foi um homem que nos trouxe ensinamentos valiosos para a convivência entre pessoas. Foi a partir destas pesquisas que adicionei mais um propósito para o meu projeto: *quebrar as barreiras do preconceito religioso*. Apresentar Jesus na narrativa de forma lúdica não é apenas uma forma de gerar mais aceitação para o meu projeto, mas principalmente de provar que muitos não gostam de Jesus ou da Igreja simplesmente porque não os conhecem muito bem.

2.4 NARRATIVA FINAL

Depois de avaliar o resultado comportamental da pesquisa, decidi realizar algumas alterações que resultaram na narrativa finalizada, já com os desafios inseridos.

RESUMO

Agnus, o príncipe do Reino de Abá está a caminho da Terra, mas para isso precisa passar pela 6ª dimensão. Este príncipe veio a pedido de seu pai ao perceber que a Terra precisa de ajuda, mas para que esta missão aconteça, Agnus deverá entrar em contato com os humanos. Há uma ligação entre ele e os humanos, portanto, tudo o que for feito no mundo real influenciará na dimensão em que Agnus está. O poder de Agnus só estará pronto se alguém acompanhá-lo nesta jornada. Alguém já pensou em salvar o mundo?

INTRODUÇÃO

O vídeo de introdução é o primeiro contato do jogo com o jogador em potencial. Ele deve estar em evidência na fanpage do Facebook do jogo e ser divulgado para atingir a curiosidade e interesse das pessoas. Este e todos os outros vídeos devem

conter um link que direciona o jogador para a continuação do jogo (em um grupo de Facebook).

Descrição do vídeo na Fanpage

O mundo está se destruindo e precisamos fazer alguma coisa! Se você gosta de desafios, Agnus é o melhor jogo que vai encontrar. Aceite esta missão virtual para cumprir desafios na vida real! O planeta espera por você!

#Agnus #JogodeRealidadeAlternativa #ARG #Desafios

Texto para atuação

O que aconteceu? O sol está distante... e a luz, se apagou. Tormento, angustia, dor, desespero circulam entre vocês. Vivos que morrem por um futuro que nunca se torna presente! Sozinhos no mundo onde egoísmo é mérito e empatia é perda de tempo. Ninguém sabe onde foi parar a felicidade...Você! Está feliz? Está feliz por estar onde está? Já esperava... Meu pai tinha razão.

Não sei se já ouviu algo sobre mim...Meu nome é Agnus. Sou de Abá, um reino bem diferente da Terra e estou a caminho de uma missão. Seu planeta está em ruínas, você acha mesmo que tem muito tempo? ATÉ QUANDO VÃO PERCEBER? Há alguns milênios meu reino foi delegado para manter harmonia do sistema solar, e seu planeta tem estado em alerta. Estou a caminho para ajuda-los.

Não é tão simples para chegar na Terra, preciso encontrar a saída do lugar mais hostil de todos os milênios, a 6ª dimensão. Aqui é o primeiro portal de contato com a Terra, posso me conectar com qualquer humano, mas não posso reestabelecer o equilíbrio do planeta! O seu tempo está acabando. FAÇA ALGUMA COISA ANTES QUE SEU PLANETA SE DESTRUA COMPLETAMENTE! Entre em conexão comigo para reestabelecer a Terra. Tudo o que fizer no seu mundo estará conectado com o meu poder. Ainda há esperança na humanidade, mas isso só depende de você! Está preparado para esta missão?

Significado

Agnus aponta os problemas que enfrentamos atualmente, se apresenta e explica sua situação. Abá, é o nome do reino que Agnus vive. “Abá” é uma adaptação de “aba” da origem aramaica “ábba” que significa “o pai” ou “meu pai”. Este termo é utilizado na Bíblia no Evangelho de Marcos¹:

E disse: Aba, Pai, todas as coisas te são possíveis, afasta de mim este cálice, não seja, porém, o que eu quero, mas o que tu queres. ¹Mc, 14:36

Ou seja, o Reino de Abá é o Reino do Pai. Este reino refere-se ao Céu, o Reino de Deus.

O Trecho que diz: “Tudo o que fizer no seu mundo estará conectado com o meu poder.” refere-se à Mateus²:

Então os justos lhe responderão, dizendo: Senhor, quando te vimos com fome, e te demos de comer? ou com sede, e te demos de beber? E quando te vimos estrangeiro, e te hospedamos? ou nu, e te vestimos? ²Mt, 25:37-40

E quando te vimos enfermo, ou na prisão, e fomos ver-te?
E, respondendo o Rei, lhes dirá: Em verdade vos digo que quando o fizestes a um destes meus pequeninos irmãos, a mim o fizestes.

Esta é a referência que mais será usada durante toda a narrativa do jogo. Tudo o que o jogador fizer, será feito também para Agnus, assim como o homem e Deus.

ACESSO SECRETO

Todos os dias, em cada grupo de cada fase, será disponibilizado o link para a próxima fase do jogo em horários aleatórios. O link permanecerá por 30 minutos no grupo, e depois é excluído, só será postado novamente no dia seguinte. Este processo é um meio dos jogadores ficarem atentos ao jogo e que tenham um certo nível de dificuldade para acessar a próxima fase, além de cumprir os desafios. Este obstáculo também incentiva que os jogadores interajam entre si para cumprir a fase.

RECOMPENSA DOS DESAFIOS

Cada fase tem dois desafios e pelo menos um deve ser cumprido pelo jogador. Os desafios de cada fase têm níveis de dificuldades diferentes, os jogadores que cumprirem o desafio mais difícil da fase receberão um “título de honra”. A recompensa é ter o resultado do desafio cumprido do jogador na fanpage do jogo com o título correspondente ao desafio.

Descrição do vídeo no grupo

Se você já cumpriu seu desafio, está na hora de avançar nesta missão! Acesse este link “...” para mais desafios! Fique atento, este acesso não estará disponível por muito tempo.

Texto para atuação

Você está aí? Este é um alerta para que vocês fiquem atentos! O acesso para a próxima fase está disponível a partir de agora! Nós só conseguiremos nos comunicar de novo com este link. Então fique atento! A qualquer momento este acesso será bloqueado novamente. Não esqueça de cumprir pelo menos um dos desafios dessa fase, sua jornada não pode ser feita em vão.

FASE 1

Desafios

Postar uma selfie no grupo. / Enviar mais 3 fotos de itens relevantes do trajeto durante o dia.

Objetivo dos desafios

Momento de adaptação e apresentação da temática do jogo ao jogador. / Primeiro contato dos jogadores com outras pessoas.

Descrição do vídeo no grupo

Vocês aceitaram o desafio! Sejam bem-vindos a primeira fase do grupo Agnus. Está na hora de cumprir os desafios!

1 - Publique uma selfie neste grupo.

2 - Se conseguir, envie mais 3 fotos de itens relevantes de seu trajeto durante o dia.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

Que bom que não estou só. Você tomou uma decisão muito importante para o bem do seu planeta. Como eu disse, esta dimensão é completamente hostil: Acima do espaço, além do tempo... complexo demais para um humano. Meu corpo precisa se adaptar ao planeta, estou em total transição de matéria e espaço. Cada vez mais espaço, cada vez mais vazio como muitos humanos que estão na Terra. Comece nossa conexão enviando uma foto de si mesmo, preciso reconhecê-lo. Nunca duvide de nossa conexão, suas ações na Terra podem interferir a 6ª dimensão a partir de agora. Se conseguir, envie mais 3 fotos de itens relevantes de seu trajeto durante o dia, assim nossa conexão será mais forte e poderei compartilhar do sentimento de mais humanos. Tenha coragem e não deixe que o tempo desfaça nossa conexão. Seja rápido!

Significado

A frase: *“Nunca duvide de nossa conexão, suas ações na Terra podem interferir a 6ª dimensão a partir de agora.”* refere-se novamente ao Evangelho de Mateus 25:37-40, assim como no vídeo de introdução.

O tema que diferencia a primeira fase é a alusão a depressão. Tenho como objetivo incentivar o jogador a descobrir sua felicidade, e isto me inspirou a chamar atenção a um assunto ainda muito ignorado atualmente: os transtornos mentais como ansiedade e depressão. Agnus não se apresenta como um humano, mas em cada fase ele estará cada vez mais em contato com os nossos sentimentos, passando principalmente pela dor e angústia.

Nesta primeira fase a 6ª dimensão está conturbada e após um tenso momento ela se esvazia. Cada vez mais espaço permanece na dimensão, onde nada tem lugar. Agnus se mostra abatido, e impotente precisando de ajuda, assim como as pessoas que sofrem com depressão.

FASE 2

Desafios

Criar um trio com os integrantes do grupo e apresentar-se no grupo com um nome de guerra. / DESAFIO DA CORAGEM ABÁ: Escrever um bilhete amistoso e colocar nos pertences de uma pessoa, sem que ele saiba quem foi. Enviar um vídeo realizando o desafio.

Objetivo dos desafios

Incentivar gentilezas e iniciar interações entre os jogadores.

Descrição do vídeo no grupo

O que aconteceu na 6ª dimensão? Agnus está precisando de sua ajuda! Cumpra os desafios!

1 - Crie um trio com os integrantes deste grupo e apresentem-se com seu nome de guerra.

2 - DESAFIO DA CORAGEM ABÁ: Escreva um bilhete amistoso e coloque nos pertences de um humano, sem que ele saiba que foi você, envie um vídeo realizando este desafio. Os que cumprirem este desafio receberão o título de honra da coragem de Abá.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

Bom trabalho, nossa conexão foi estabelecida! No reino de Abá descobrimos que o ódio foi a maior fonte de destruição entre os reinos. Existia um reino responsável por cada planeta do sistema solar, mas a ira e a ganância tomaram conta dos guardiões vizinhos até o dia que todos foram dilacerados pelo ódio. Meu reino procurou proteção abolindo qualquer fonte de egoísmo e nos unimos durante a guerra intergaláctica. Depois de tempos difíceis nossa principal tarefa é nos proteger dos inimigos.

Toda essa história lembra vocês. Equilíbrio... acho que isso não existe nesta dimensão. Eu só consigo ver ódio e angústia assim como na Terra. Não consigo me concentrar com tantos obstáculos a minha volta. Preciso sair o quanto antes! É hora de agir novamente, guerreiros! Traga harmonia para a 6ª dimensão, para isso vocês precisam se unir! Crie um trio com os integrantes deste grupo e apresentem-se com seu nome de guerra. Se você é um humano realmente corajoso, tenho um desafio: Escreva um bilhete amistoso e coloque nos pertences de um humano, sem que ele saiba que foi você, envie um vídeo realizando este desafio. Será que consegue? Os mais corajosos deste grupo ganharão um título de honra do meu reino! Não perca tempo!

Significado

O trecho: *“Meu reino procurou proteção abolindo qualquer fonte de egoísmo e nos unimos durante a guerra intergaláctica. Depois de tempos difíceis nossa principal tarefa é nos proteger dos inimigos.”*, refere-se ao Evangelho de Marcos³:

E o segundo, semelhante a este, é: Amarás o teu próximo como a ti mesmo. ^{3Mc, 12:31} Não há outro mandamento maior do que estes.

Os ensinamentos de Jesus são totalmente contrários ao egoísmo. Quando nos importamos com o próximo, exercitamos a empatia e compreensão, abrimos nosso coração para o amor ao próximo. Quando abolimos o egoísmo, buscamos o amor.

Nesta fase, Agnus enfatiza a situação atual de nossa sociedade, repleta de ódio e angústia.

FASE 3

Desafios

Doar 1kg de alimento, postar foto ou vídeo da ação. / DESAFIO DO ALIMENTO DE ABÁ: O trio deve equilibrar o frio, a fome e a sede (cada pessoa do trio deve alimentar, aquecer e matar a sede de uma pessoa carente). Postar os vídeos com cada ação. (Não é necessária a imagem da pessoa que receber a ajuda)

Objetivo dos desafios

Incentivar a caridade.

Descrição do vídeo no grupo

Finalmente a dimensão foi reestabelecida! Mas agora, Agnus está tendo muitos sentimentos humanos de uma vez. Cumpra os desafios!

1 - Doe 1kg de alimento a quem precisa e publique este momento no grupo.

2 - DESAFIO DO ALIMENTO DE ABÁ: Cada guerreiro deve cessar pelo menos uma necessidade (fome, sede e frio), faça isso doando comida, bebida e vestimenta a quem precisa. Um representante do trio deve postar no grupo os 3 vídeos de cada ação. Os que cumprirem este desafio receberão o título de honra do alimento de Abá.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

A dimensão foi reestabelecida. Você foi corajoso! Depois de muitos aperfeiçoamentos em nossa base de comunicação meu reino desenvolveu uma tecnologia chamada "Ignis". Eu e meu pai trabalhamos juntos com Ignis a fim de nos aproximar dos humanos diretamente do meu reino. Alguns humanos tiveram a oportunidade de se comunicar com o reino de Abá entrando em conexão com Ignis. Eles foram escolhidos para nos representar na Terra. Acredito que nossa missão também tenha sido planejada por Abá.

A sexta dimensão é traiçoeira e imprevisível. Sinto que estou mais próximo da Terra, mas não imaginava que já sentiria tanto as necessidades dos humanos. Sinto fome, sede, frio... mas aqui não existe água, comida ou fontes de calor. Preciso repor essas necessidades a tempo, assim como vocês, mas não há outra opção, precisamos agir com nossa conexão. Doe 1kg de alimento a quem precisa e publique este momento no grupo. Mas não é só de alimento que preciso, tenho um desafio aos trios de guerra: Cada guerreiro deve cessar pelo menos uma necessidade (fome, sede e frio), faça isso doando comida, bebida e vestimenta a quem precisa. Um representante do trio deve postar no grupo os 3 vídeos de cada ação. Terei um imenso prazer a entregar o título de honra aos Corajosos de Abá. Corram! Não deixem para depois!

Significado

O trecho: *"Depois de muitos aperfeiçoamentos em nossa base de comunicação meu reino desenvolveu uma tecnologia chamada "Ignis". Eu e meu pai trabalhamos juntos com Ignis a fim de nos aproximar dos humanos diretamente do meu reino. Alguns*

humanos tiveram a oportunidade de se comunicar com o reino de Abá entrando em conexão com Ignis. Eles foram escolhidos para nos representar na Terra. Acredito que nossa missão também tenha sido planejada por Abá.” refere-se a Atos dos Apóstolos⁴:

“Chegando o dia de Pentecostes, estavam todos reunidos no mesmo lugar. De repente, veio do céu um ruído, como se soprasse um vento impetuoso, e encheu toda a casa onde estavam sentados. Apareceu-lhes então uma espécie de línguas de fogo que se repartiram e pousaram sobre cada um deles. Ficaram todos cheios do Espírito Santo e começaram a falar em línguas, conforme o Espírito Santo lhes concedia que falassem.

⁴At, 2:1-4

“Acontecerá nos últimos dias - é Deus quem fala -, que derramarei do meu Espírito sobre todo ser vivo: profetizarão os vossos filhos e as vossas filhas. Os vossos jovens terão visões, e os vossos anciãos sonharão.

⁴At, 2:17

“Ignis” vem do latim, e significa “fogo”, o que refere-se ao Espírito Santo de Deus. Quando a narrativa fala sobre “escolhidos para representar a Terra”, ela cita os apóstolos da época de Jesus e os sacerdotes dos tempos atuais. Esta missão planejada por Abá, tem a intenção de futuramente utilizar a conexão de Ignis com o jogador. O que representa a experiência de receber o Espírito Santo.

A narrativa também fala sobre as dificuldades humanas que Agnus está sofrendo como sede, fome e frio. Os desafios propostos complementam os significados da introdução e primeira fase. Ao alimentar e vestir uma pessoa carente, o jogador estará ajudando Agnus da mesma forma.

FASE 4

Desafios

Cantar a estrofe de uma música em público e filmar a reação das pessoas, publicar no grupo. / DESAFIO SONORO DE ABÁ: A equipe (trio) deve fazer uma transmissão ao vivo com o desafio anterior e compartilhar no grupo.

Objetivo dos desafios

Incentivar o contato com a música entre as pessoas, por um mesmo objetivo.

Descrição do vídeo no grupo

Dessa vez foi por pouco! Agora precisamos encontrar alguma fenda na 6ª dimensão. Então é hora de cumprir os desafios!

1 - Cante uma música em público e faça um vídeo com a reação das pessoas a sua volta.

2 - DESAFIO SONORO DE ABÁ: Cada guerreiro do trio de guerra deve fazer uma transmissão ao vivo ao cantar num local público. Compartilhe no grupo. Os que cumprirem este desafio receberão o título de honra do desafio sonoro de Abá.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

Dessa vez foi por pouco! Eu já estava desnorteadado com a falta de alimento, ainda estou me recuperando. O tempo nesta dimensão é diferente da Terra. Agora preciso encontrar uma conexão neste campo magnético para sincronizar o tempo, deve existir alguma fenda nesta dimensão. No reino de Abá existe uma sincronização de frequências entre as duas dimensões que nos une em um único som... Mas é claro! Precisamos da frequência sonora correta! Cante uma música em público e faça um vídeo com a reação das pessoas a sua volta. Para os exploradores sonoros deste mundo tenho o desafio sonoro de Abá: Cada guerreiro do trio de guerra deve fazer uma transmissão ao vivo ao cantar num local público. Compartilhe no grupo. Quanto mais músicas, mais frequências eu poderei explorar para encontrar a saída correta. Conto com vocês!

Significado

A frase “No reino de Abá existe uma sincronização de frequências entre as duas dimensões que nos une em um único som...” refere-se ao Salmo⁵:

Narram os céus a glória de Deus,
e o firmamento anuncia a obra de suas mãos.
O dia ao outro transmite essa mensagem,
e uma noite à outra a repete.
Não é uma língua nem são palavras,
cujo sentido não se percebe,
porque por toda a terra se espalha o seu ruído,
e até os confins do mundo a sua voz;
aí armou Deus para o sol uma tenda.

⁵Sl, 18(19):2-5

Estes versículos refletem o Canto dos Santos, realizado normalmente na Santa Missa. O Santo é um hino de exclamação que convoca toda a assembleia a unir suas vozes ao anjos e santos para a glória de Deus. De acordo com a visão mística da Missa de Catalina, no momento do “Santo”, anjos de todas as formas e tamanhos descem dos céus para cantar e glorificar a Deus a uma só voz. Desta vez, todo o texto da narrativa aponta para este momento.

FASE 5

Desafios

Fazer um vídeo de 3 minutos com um idoso ou uma criança e publicar no grupo. / DESAFIO HEROICO DE ABÁ: Doar sangue e publicar uma foto ou vídeo do momento no grupo.

Objetivo dos desafios

Incentivar a doação de sangue e atenção a pessoas geralmente esquecidas ou ignoradas.

Descrição do vídeo no grupo

O que está acontecendo? Parece que aconteceu algo de errado na missão! Ajude Agnus o quanto antes cumprindo os desafios!

1 - Faça um vídeo de 3 minutos com um idoso ou uma criança e poste no grupo.

2 - DESAFIO HEROICO DE ABÁ: Doe sangue e publique uma foto ou vídeo do momento no grupo. Os que cumprirem este desafio receberão o título de honra do desafio heroico de Abá.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

Consegui! Eu sabia que frequência sonora correta poderia abrir uma brecha na passagem desta dimensão. Não teria conseguido sem ajuda! Sempre que cumprimos nossos desafios, consigo compartilhar mais poder. Um poder muito maior do que armas ou orgulho. Um poder que age discretamente para o bem de uma nação. Achei, é aqui! Agora é só eu fazer a conexão.... (pane elétrica) NÃO ACREDITO! A conexão do portal explodiu! Estou ferido e perdendo muito sangue, preciso de nossa conexão novamente! Cumpra o DESAFIO HEROICO DE ABÁ doando sangue no local mais próximo! Também preciso de humanos que fiquem comigo, portanto, faça um vídeo de 3 minutos com um idoso ou uma criança para me fazer companhia. Sejam rápidos!

Significado

O trecho *“Sempre que cumprimos nossos desafios, consigo compartilhar mais poder. Um poder muito maior do que armas ou orgulho. Um poder que age discretamente para o bem de uma nação.”* refere-se a Coríntios⁵:

O amor é paciente, o amor é bondoso. Não inveja, não se vangloria, não se orgulha. Não maltrata, não procura seus interesses, não se ira facilmente, não guarda rancor. O amor não se alegra com a injustiça, mas se alegra com a verdade.

⁵1Co, 13:4-6

O grande poder de Agnus é o amor. Ele acredita que somente com o amor e a verdade, conseguiremos salvar o planeta.

FASE 6**Desafios**

Encontrar 3 qualidades sinceras de uma celebridade que o jogador não goste e postar no seu perfil público do Facebook, não usar nenhum tipo de ironia. Postar um print no grupo. / DESAFIO DO MISTÉRIO DE AGNUS: Compartilhar com o trio a experiência de ser insultado. Transformar este insulto em uma gentileza. Enviar um vídeo do momento para o grupo.

Objetivo dos desafios

Incentivar o perdão.

Descrição do vídeo no grupo

Por mais que pareça difícil, não podemos desistir! Precisamos combater o mal que tenta nos destruir. Então cumpra os desafios!

1 - Encontre 3 qualidades sinceras de uma celebridade que você não gosta e poste no seu perfil público, não use nenhum tipo de ironia.

2 - DESAFIO DO MISTÉRIO DE AGNUS: Compartilhe com seu trio de guerra a experiência de ser insultado. Transformem este insulto em uma gentileza. Escolham suas ações e publique um vídeo no grupo. Os que cumprirem este desafio receberão o título de honra do desafio do mistério de Agnus.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

Estou feliz em revê-los. Perdi toda a conexão que tinha estabelecido, mas não podemos desistir! O ambiente por aqui continua conturbado. Vejo muita discórdia e rancor ao redor, mas não podemos deixar que esses sentimentos tomem conta de nós. O ódio é um veneno que nos corrói por dentro. Não deixe isto acontecer! Encontre 3 qualidades sinceras de uma celebridade que você não gosta e poste no seu perfil público, não use nenhum tipo de ironia. Precisamos de mais do que isso. Para título de honra para o desafio do Mistério de Agnus: Compartilhe com seu trio de guerra a experiência de ser insultado. Transformem este insulto em uma gentileza. Escolham suas ações e publique um vídeo no grupo. Eles querem nos fazer acreditar que o perdão é fraco e ingênuo. Mas não se engane, o perdão é uma das armas mais poderosas da humanidade. Eles tentam convencer de que são mais fortes com o rancor. Tenha cuidado, pois eles se alimentam do seu ódio. Use o poder do perdão mais vezes do que possa contar.

Significado

O trecho *“Eles querem nos fazer acreditar que o perdão é fraco e ingênuo. Mas não se engane, o perdão é uma das armas mais poderosas da humanidade. Eles tentam convencer de que são mais fortes com o rancor. Tenha cuidado, pois eles se alimentam do seu ódio. Use o poder do perdão mais vezes do que possa contar.”* refere-se ao Evangelho de Mateus⁶:

Então Pedro, aproximando-se dele, disse: Senhor, até quantas vezes pecará meu irmão contra mim, e eu lhe perdoarei? Até sete? ^{6Mt, 18:21-22}

Jesus lhe disse: Não te digo que até sete; mas, até setenta vezes sete.

Esta parte da narrativa de Agnus incentiva o perdão e busca mostrar a força e o poder que existe nesta atitude.

FASE 7

Desafios

Fazer uma nova amizade e postar uma selfie com o novo amigo no grupo. / DESAFIO REAL DE ABÁ: O trio de guerra deve reunir 9 selfies com desconhecidos que estiverem usando uma blusa da mesma cor. Postar as fotos no grupo.

Objetivo dos desafios

Incentivar a conversa com novas pessoas e gerar novas amizades.

Descrição do vídeo no grupo

Parece que estamos sob controle agora. Chegou a hora de enriquecer nossas conexões! Cumpra os desafios!

1 - Você deve fazer uma nova amizade e postar uma selfie com seu novo amigo no grupo.

2 - DESAFIO REAL DE ABÁ: O trio de guerra deve reunir 9 selfies com desconhecidos que estiverem usando uma blusa da mesma cor de vocês. Os que cumprirem este desafio receberão o título de honra do desafio real de Abá.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

Estão indo bem, guerreiros! Estou confiante de que salvaremos o planeta! O ambiente está mais calmo por aqui, graças a vocês! Agora posso voltar a construir a conexão para o seu planeta. Precisamos dar um novo passo para minha chegada a Terra. Preciso de uma conexão social maior com a Terra. Você já reparou nos humanos que estão a sua volta? Sabe quem são eles? Por que eles cruzam a sua história? Me ajude com mais energia para o portal. Você deve fazer uma nova amizade e postar uma selfie com seu novo amigo no grupo. E para os guerreiros corajosos, o título de honra segue o Desafio Real de Abá: O trio de guerra deve reunir 9 selfies com desconhecidos que estiverem usando uma blusa da mesma cor de vocês. Derrubamos todas as barreiras de Abá para vencer esta guerra intergaláctica, agora é a vez de quebrar a sua barreira.

Significado

A frase “*Derrubamos todas as barreiras de Abá para vencer esta guerra intergaláctica, agora é a vez de quebrar a sua barreira.*” representa todo o incentivo que esta fase proporciona ao jogador. Por muitas vezes não olhamos quem está a nossa volta e pouco nos importamos com quem está do nosso lado. Os desafios desta fase incentivam o jogador a quebrar as barreiras sociais e amenizar a dificuldade de interação.

FASE 8

Desafios

Poste no grupo uma foto que represente o sentido da sua vida. / DESAFIO DO CAMINHO DE ABÁ: A frequência deste som está invertida. O trio de guerra deve reorganizar a canção e traduzir seu conteúdo. (Música Ameno invertida) Publique no grupo uma situação do cotidiano que represente o conteúdo da música.

Objetivo dos desafios

Incentivar a interação em grupo e reflexão sobre as dificuldades cotidianas (Relação com a música ameno).

Descrição do vídeo no grupo

Mas o que é isso que vocês sentem? Está tudo fora de ordem, vocês precisam cumprir os desafios o quanto antes!

1 - Poste no grupo uma foto que represente o sentido da sua vida.

2 - DESAFIO DO CAMINHO DE ABÁ: A frequência deste som está invertida. O trio de guerra deve reorganizar a canção e traduzir seu conteúdo. Publique no grupo uma situação do cotidiano que represente o conteúdo da música. Os que cumprirem este desafio receberão o título de honra do desafio do caminho de Abá.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

Pessoas... Vocês trouxeram muitas pessoas aqui. Ouço o pensamento de todas elas. Estou com tudo ao meu redor, está tudo preparado para ativar o portal, mas não consigo continuar! Meu pai se comunicou pela nossa base há um tempo, mas agora não o encontro mais. O que eu vou fazer? Sem ele não sou forte o suficiente! PARA ONDE VOCÊ FOI? (Falta de ar) Estou sentindo... todo o meu corpo. Estou fora de controle! (Tremedeira) O que está acontecendo comigo? (Taquicardia) Eu preciso de ajuda. Esta missão foi dada por meu pai, eu preciso cumpri-la se não uma humanidade inteira irá se destruir. Se isso acontecer não vou me perdoar. Onde está você? ONDE ESTÁ!? (Desespero) Me ajudem! Poste uma foto que represente o sentido da sua vida. Talvez assim eu consiga me manter estável. A título de honra, me leve até o caminho de Abá: A frequência deste som está invertida. O trio de guerra deve reorganizar a canção e traduzir seu conteúdo. Publique no grupo uma situação do cotidiano que represente o conteúdo da música. Preciso estar sob o controle! NÃO ME DEIXE MORRER AQUI!

Significado

A frase “PARA ONDE VOCÊ FOI?” refere-se ao artigo 27 do Catecismo da Igreja Católica⁷:

O desejo de Deus está inscrito no coração do homem, já que o homem é criado por Deus e para Deus; e Deus não cessa de atrair o homem a si, e ⁷CIC, art, 27

somente em Deus o homem há de encontrar a verdade e a felicidade que não cessa de procurar.

Nesta fase, Agnus recebe um turbilhão de emoções pela forte conexão que ele fez com tantas pessoas diferentes. Todos esses sentimentos resultam numa crise de pânico, Agnus passa a sentir falta de ar, tremedeira, taquicardia, desespero e sente culpa pela possibilidade de não conseguir cumprir sua missão. À primeira vista esta fase tenta apontar as crises de pânico sofridas por inúmeras pessoas que sofrem de ansiedade, depressão ou outros transtornos mentais. Porém, em seguida a narrativa também mostra a estas pessoas a quem procurar: O pai. Agnus, sem saber o que fazer pede socorro a seu pai, desta mesma forma o ser humano recorre a todo tempo a sua essência e o Catecismo da Igreja explica que a busca da nossa verdadeira essência e felicidade está na busca de Deus.

Um dos desafios é identificar a música “Ameno” do álbum “Era” e traduzi-la. A música está em latim, e a tradução é a seguinte:

Minha dor
 Renova-me
 Minha dor
 Ameniza, ameniza
 Liberta, Liberta-me
 Minha dor
 Ameniza
 Coloca-me ordem
 Ameniza
 Se engaram
 É fato , é fato
 Ameniza
 Me reconcilia com meu inimigo
 Ameniza
 Me reconcilia com meu inimigo
 Ameniza
 Ameniza a dor
 Ameniza minha dor
 Ameniza minha dor
 Ameniza-me
 Minha dor, Rei
 Ameniza minha dor
 Ameniza minha dor
 Está doendo

Traduzir esta música, induz ao jogador refletir sobre o desespero de Agnus nesta fase. As palavras desta música refletem profundamente a agonia se sofrer uma crise de pânico, portanto, está é uma forma de incentivo à empatia e solidariedade com a dor do próximo.

FASE 9

Desafios

Encontrar uma coroa fazer um vídeo. / DESAFIO GEOGRÁFICO DE ABÁ: O trio de guerra deve descobrir a coordenada -0.2195727, -78.5122200 e fazer uma selfie com o local encontrado no celular ou computador.

Objetivo dos desafios

Incentivar a interação em grupo e a exploração da Plaza Grande na cidade de Quito, Equador onde encontra-se a Igreja que deu origem a Nossa Senhora de Bonsucesso.

Descrição do vídeo no grupo

Agnus está aprendendo a lidar com o sentimento dos humanos, mas nessa confusão ele perdeu sua coroa e precisa se reposicionar na 6ª dimensão. É hora de cumprir os desafios!

1 - Encontre uma coroa na sua dimensão e envie um vídeo no grupo.

2 - DESAFIO GEOGRÁFICO DE ABÁ: O trio de guerra deve descobrir a coordenada -0.2195727, -78.5122200 e fazer uma selfie com o local encontrado no celular ou computador. Os que cumprirem este desafio receberão o título de honra do desafio geográfico de Abá.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

Consegui entrar em contato com meu pai. Não sei o que houve comigo. Meu pai disse que eu devo ter assimilado severamente os sentimentos dos humanos e que muitos de vocês passam por isso. Como deve ser viver com todos esses sentimentos? Com certeza quem passa por isso é muito mais forte do que pensa. Minha mãe também me ajudou, ela me ajuda nas horas mais difíceis, é a rainha do reino de Abá. Sempre que aparece está sob o sol e seus pés parecem estar sobre a lua, talvez seja pelas estrelas de sua coroa. Em falar em coroa, depois de toda turbulência perdi a minha. Encontre uma coroa na sua dimensão envie um vídeo no grupo para que eu encontre meus pertences. Também tenho um desafio aos guerreiros de Abá. Perdi as coordenadas geográficas do ponto de abertura do portal. Para título de honra: O trio de guerra deve descobrir a coordenada -0.2195727, -78.5122200 e fazer uma selfie com o local encontrado no celular ou computador.

Significado

O trecho *“Minha mãe também me ajudou, ela me ajuda nas horas mais difíceis, é a rainha do reino de Abá. Sempre que aparece está sob o sol e seus pés parecem estar sobre a lua, talvez seja pelas estrelas de sua coroa.”* refere-se a Apocalipse⁸:

E viu-se um grande sinal no céu: uma mulher vestida do sol, tendo a lua ^{8Ap. 12:1} debaixo dos seus pés, e uma coroa de doze estrelas sobre a sua cabeça.

O texto desta fase relata sobre Nossa Senhora. A mãe de Agnus aparece para ajuda-

-lo quando mais precisa, da mesma forma que Maria intercede por nós, nos momentos mais difíceis. Um dos desafios propõe ao jogador a explorar a Praça da Independência, na cidade de Quito, em Equador. Neste local se encontra a Igreja Católica da Imaculada Conceição, a intenção é que os jogadores interajam e tenham contato com lugares historicamente religiosos.

FASE 10

Desafios

Reunir 5 membros da família e tirar uma foto com o selo Agnus e postar no grupo. / DESAFIO DA VIDA DE AGNUS: A equipe deve reunir ao todo 20 membros da família e tirar uma foto com o selo Agnus.

Objetivo dos desafios

Mostrar a importância da família, incentivar o encontro com os familiares.

Descrição do vídeo no grupo

Finalmente encontramos! Agora precisamos dar o passo mais importante desta missão! Que comecem os desafios!

1 - Reúna 5 membros da sua família. Tire uma foto com o selo Agnus.

2 - DESAFIO DA VIDA DE AGNUS: O trio de guerra deve reunir ao todo 20 membros da família e tirar uma foto com o selo Agnus. Os que cumprirem este desafio receberão o título de honra do desafio da vida de Agnus.

Você deve cumprir pelo menos um dos desafios!

Texto para atuação

A caminhada foi longa, mas finalmente encontrei a fenda do portal. Para que ele se abra preciso da fonte mais grandiosa de poder de todo o universo. É necessário atingir o clímax substancial e vocês precisam transitar poder em nossa conexão. Por isso, reúna 5 membros da sua família. Tire uma foto com o selo Agnus. E para os guerreiros mais poderosos, tenho o desafio da vida de Agnus: O trio de guerra deve reunir ao todo 20 membros da família e tirar uma foto com o selo Agnus. Muitos humanos ainda não entenderam o poder que tem em mãos. Humanos unidos são poderosos, só assim o portal das dimensões se abre para Abá.

Significado

O trecho “Muitos humanos ainda não entenderam o poder que tem em mãos. Humanos unidos são poderosos, só assim o portal das dimensões se abre para Abá.” refere-se a Tessalonicenses:

Como podemos ser suficientemente gratos a Deus por vocês, por toda a alegria que temos diante dele por causa de vocês? ^{91Ts, 3:9}

A última fase do jogo valoriza a importância que a família tem na vida de cada um, e mostra que a verdadeira força está no amor e na união. Reunir a família pode parecer uma tarefa simples, mas quantas vezes não nos vemos ou não nos falamos?

SELO AGNUS

Nesta última fase, Agnus pede ao jogador que tire uma foto com a família fazendo o selo Agnus. Este selo é um gesto com as mãos que forma a letra “A” na horizontal (<|). Esta ação marca um registro de toda a ação do jogo e força a necessidade da foto ser feita exclusivamente para o desafio, dificultando que os jogadores utilizem fotos antigas.



FASE 11 - ENCERRAMENTO

Descrição do vídeo no grupo

Conseguimos! Graças a vocês, Agnus pode chegar a Terra! Mas a nossa missão não acabou, temos uma surpresa...

Texto para atuação

(Portal da dimensão se abre) Conseguimos! Vocês foram fortes, corajosos o suficiente para agirem como legítimos guerreiros de Abá. Agora posso me unir a vocês mais de perto para salvar o planeta Terra! Mas não ache que a sua missão acabou. O mundo só permanecerá em equilíbrio se nossa conexão permanecer. Quanto mais próximos de Abá, melhor o futuro do planeta. Está preparado para receber o poder de Ignis?

Significado

A pergunta “*Está preparado para receber o poder de Ignis?*” refere-se a Atos dos Apóstolos 2:1-4, assim como a terceira fase do jogo. Porém, desta vez Agnus propõe o jogador a receber este poder, já dito anteriormente, que representa o Espírito Santo. O final desta narrativa prepara a história para uma segunda temporada, caso possível.

2.5 A ESSÊNCIA DA NARRATIVA

Agnus não conta sobre a história milenar de Jesus, mas sim sobre o seu estado atual. Agnus (Jesus) mora no Reino de Abá (Céu) e está tentando entrar em conexão com os humanos. A vinda de Agnus para a Terra não faz alusão a futura vinda de Jesus, e sim ao constante chamado que Deus tem para nós.

A essência de Agnus funde ficção com realidade. Deus fala conosco por suas palavras e Ele nos convida a ser o evangelho vivo, assim permitimos que Deus fale através de nós. Não por acaso, Agnus insiste em fazer uma conexão e propõe um constante chamado. A narrativa de Agnus está aberta para que o próprio Deus se comunique conosco.

2.6 A NARRATIVA DE AGNUS É UM MISTÉRIO

A verdadeira história do jogo jamais deverá ser revelada aos jogadores. Apesar da narrativa ser pautada na história de Jesus, seu nome não deve ser citado durante a narrativa. A intenção é aproximar pessoas distantes do cristianismo, que por conta do contexto atual da sociedade encara as doutrinas do catolicismo de forma distorcida e preconceituosa. Ao trocar Jesus por um príncipe de uma dimensão extraterrestre é possível apresentar o catolicismo na sua verdadeira essência sem as barreiras sociais da atualidade.

2.7 AGNUS E A JORNADA DO HERÓI

Agnus utiliza a paradigma da jornada do herói de forma que o jogador seja o próprio herói. Agnus é uma personagem mediadora que incentiva o jogador a encontrar sua própria felicidade ao indicar a satisfação recompensadora de intervir positivamente na vida de outras pessoas. Todo jogador de Agnus é um ser humano normal, com todas as alegrias e transtornos que vivemos. O jogador é convidado para uma missão que visa resolver um dos maiores problemas da humanidade: Salvar o mundo. É comum que as pessoas sintam medo e receio de aceitar uma proposta tão desafiadora, por isso os desafios serão lançados gradativamente. Durante o percurso o jogador encontrará muitas dificuldades, porém terá o apoio e incentivo de Agnus. Cada vez que o jogador completar uma fase ele terá como recompensa o reconhecimento de Agnus e principalmente a satisfação de interagir com novas pessoas e experimentar novas vivências. O jogador que completar todas as fases do jogo terá encontrado uma das maiores recompensas da nossa vida: a felicidade. No final da história, Agnus convidará o jogador a experimentar um novo poder: Ignis, que representa o Espírito Santo. O verdadeiro protagonista de Agnus é o jogador.

CAPÍTULO 3

NOME E IDENTIDADE VISUAL

3.1 A ESCOLHA DO NOME: AGNUS

Agnus é o nome que corresponde a principal personagem do jogo, é uma palavra em latim que significa cordeiro. Procurei trabalhar com fortes significados em todo o jogo, mas que não entregasse imediatamente aos jogadores a quem estava me referindo, a não ser que este jogador já tivesse um conhecimento mais aprofundado sobre Jesus.

João¹ chamou Jesus de Cordeiro de Deus:

No dia seguinte, João viu Jesus aproximar-se dele e disse: 'Eis o Cordeiro de Deus, que tira o pecado do mundo.' Jo, 1:29

O site "O catequista"² - administrado pelo primeiro vaticanista do Brasil - explica porque João disse isso a Jesus:

Antes que Deus chamasse Abraão para estabelecer com Ele uma Aliança, era muito comum que povos das mais diversas etnias sacrificassem animais, e até mesmo seres humanos, aos seus deuses. Eles acreditavam que todas as coisas ruins que aconteciam no mundo eram fruto da ira divina, que precisava ser aplacada (faltava-lhes o conhecimento sobre o pecado original). Assim, seria preciso realizar algum ato que pudesse agradar aos deuses, como abrir mão de algo muito valioso para demonstrar devoção e apreço - neste caso, sacrificar cabeças de gado ou pessoas, que podiam ser inimigos ou até mesmo parentes. ²VARELA, V. 2017

O Deus de Israel repudiou de forma veemente o sacrifício de seres humanos, (...) mas incorporou o sacrifício ritual de animais na cultura religiosa do povo escolhido.

(...)

Com Sua Paixão e Morte, Jesus Cristo remiu os pecados da humanidade com o Seu sangue precioso. Ele é a vítima perfeita, que, com seu sacrifício, apagou definitivamente da alma dos batizados a mancha do pecado original, ofensa imensa a qual nenhuma criatura tinha poder de desagravar.

Assim, foi revogado o sacrifício da Antiga Aliança, que dependia da morte de animais para a expiação dos pecados, e foi estabelecido o sacrifício da Nova Aliança, por meio da morte de Cristo.

Então, Cordeiro de Deus é um nome inconfundível para Jesus Cristo. Para que a narrativa do jogo não se torne tão clara, abreviei “Agnus Dei” (Cordeiro de Deus) para “Agnus” (Cordeiro). Sabemos que nem todo cordeiro é de Deus, mas a narrativa do jogo completa a proposta do nome.

3.2 IDENTIDADE VISUAL

Agnus tem uma narrativa um pouco futurista, voltada para ficção científica, mas ao mesmo tempo aborda uma história milenar. Portanto procurei referências destes dois temas para que eu pudesse encontrar uma forma de uni-los na identidade visual.

ÍCONES BIZANTINOS E PINTURAS RELIGIOSAS

Para a alusão ao sacro, escolhi em sua maior parte ícones religiosos, por terem um grandioso significado, como diz o Catecismo da Igreja³:

A iconografia cristã transcreve pela imagem a mensagem evangélica que a Sagrada Escritura transmite pela palavra. Imagem e palavra iluminam-se mutuamente. A iconografia é uma sucinta profissão de fé, que concorda com a pregação da história evangélica, crendo que, de verdade e não na aparência, o Verbo de Deus se fez homem. ^{3CIC, art.1160}



Imagem mostra a fidelidade nos traços dos ícones bizantinos ao Santo Sudário.



Ícones bizantinos de Nossa Senhora do Perpétuo Socorro e Jesus Cristo.

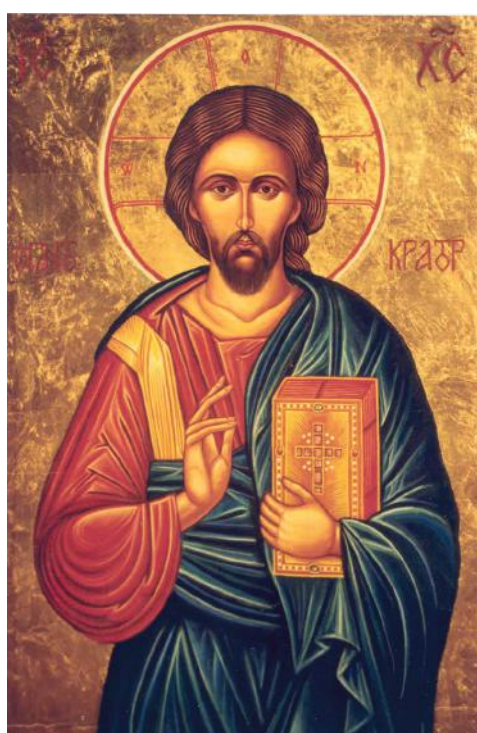




Imagem do Cordeiro de Deus. Obra do Retábulo de Issenheim, de Matthias Grünewald (1512-1516).



Referência estética representativa do Cordeiro de Deus.

FANTASIA E FICÇÃO CIENTÍFICA

Já para uma alusão futurista, busquei filmes ou temas característicos de ficção.

STAR WARS





Minha solução para a identidade visual foi complementar dois tipos de tipografias que tragam significado para os dois temas.

Em seu significado “externo” utilizei uma tipografia forte, robusta e sem serifa: Gobold Bold Italic. Neste momento, Agnus se apresenta por uma estética moderna, a frente do seu tempo.

AGNUS

Aliado a tipografia moderna da identidade visual, incorporei a palavra IHS (do latim “Iesus Hominum Salvator”) que significa “Jesus Salvador dos Homens”. Esta sigla é usada para indicar o nome de Jesus e está presente em diversos itens litúrgicos, principalmente nas hóstias. Para esta sigla, utilizei a fonte “Trajan Pro”, uma tipografia tradicional, mas próxima da estética das tipografias gregas encontradas nos ícones bizantinos.

IHS

Fiz então uma espécie de “fusão” entre as tipografias para resultar no logotipo do jogo:

IHS
AGNUS

IHS
AGNUS

RESULTADO

AGNUS

A identidade visual do jogo visa transmitir o que Agnus é verdadeiramente: Aparentemente um guerreiro futurista que veio ajudar a humanidade, mas em sua essência ele é o próprio Jesus.

TIPOGRAFIA

A tipografia complementar de Agnus segue toda a família tipográfica de Gobold.



PALETA DE COR E TEXTURA

A paleta de cor deve transitar do branco ao preto, vermelho e branco, trazendo o vermelho como a cor predominante. O vermelho remete ao sangue do cordeiro imolado.



Em contraponto a estética 3D com aço escovado na tipografia transmite modernidade e espírito de batalha.

AGNUS

AGNUS

A

Logotipo reduzido



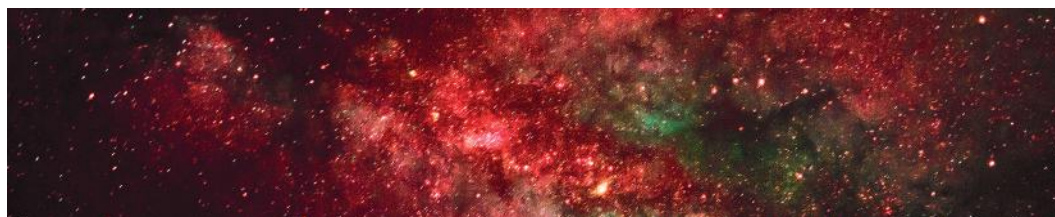
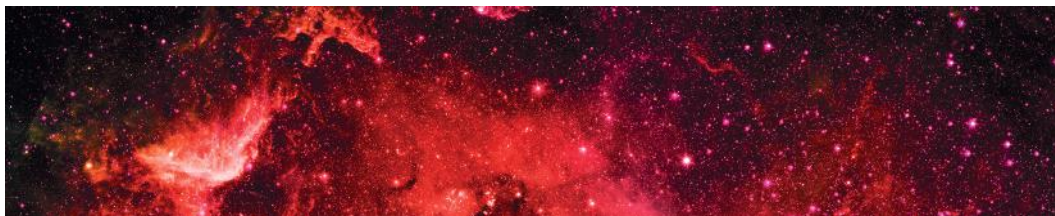
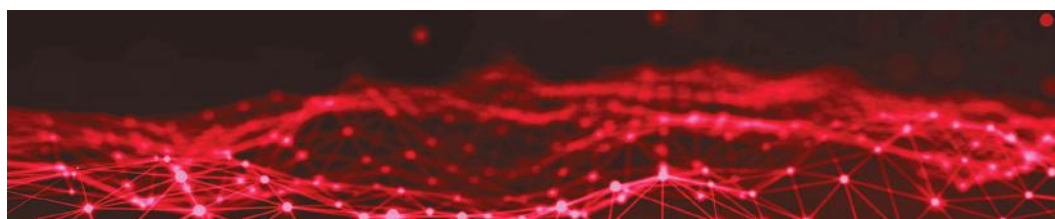
Detalhes da textura de aço escovado no logotipo reduzido da marca

SLOGAN

“O mistério da força” é o slogan de chamada do jogo. Ele apresenta um tom de suspense para a narrativa, além de representar a verdadeira essência de Agnus. “O mistério da força” é uma adaptação lúdica de “Eis o mistério da fé”, frase que faz parte da liturgia eucarística da Santa Missa, após o padre consagrar o pão e o vinho.

APLICAÇÃO DA MARCA

A identidade visual de Agnus deve sempre se inspirar em elementos intergalácticos e futuristas, transmitindo assim um clima misterioso e extraterrestre, cabível a “filmes” de ficção científica.



CAPÍTULO 4

PRÉ-PRODUÇÃO, PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO

4.1

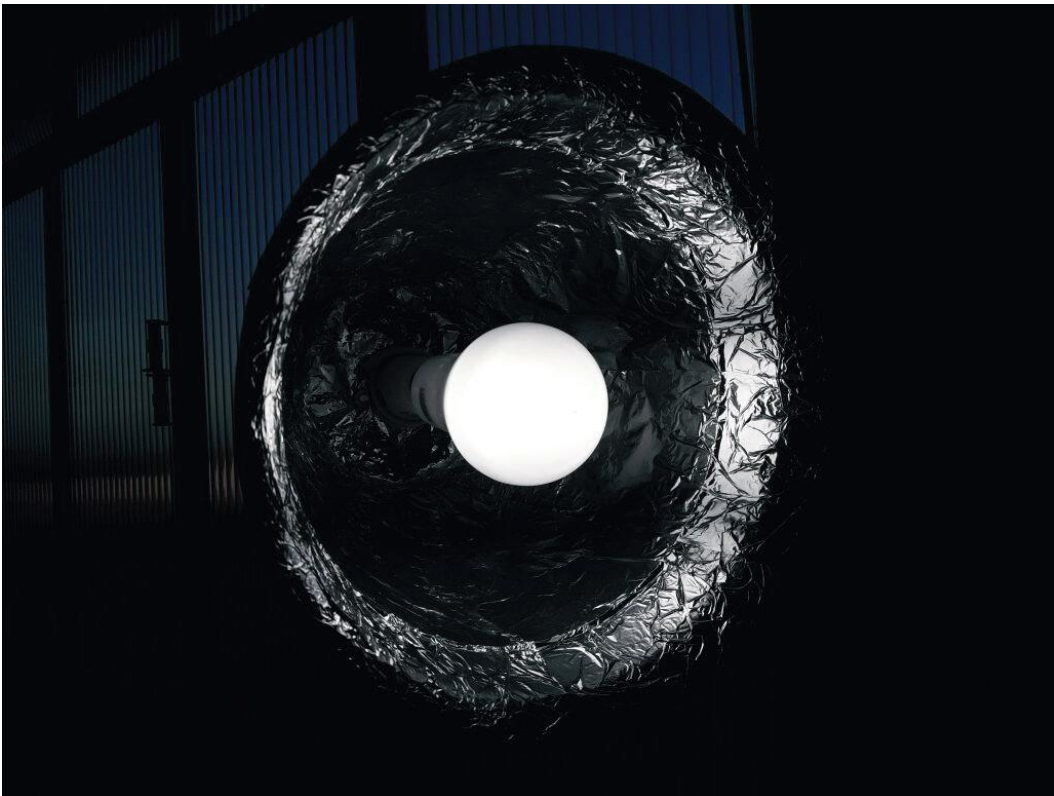
Como as fases do jogo são apresentadas em formato de vídeo, precisei montar um estúdio improvisado com chroma key. Comprei um tecido de malha verde para o chroma e preguei na parede de uma sala vazia, fiz quatro refletores caseiros e um teleprompter.



REFLETORES CASEIROS

Com a ajuda do meu pai, fiz quatro refletores caseiros com vaso de planta, papel alumínio, fita crepe e lâmpadas de led. Meu pai fez uma base de madeira e uma haste de ferro para manter os refletores na altura de uma pessoa. Ele também inseriu o bucal da lâmpada e uma peça para movimentar o ângulo dos refletores. Para que o chroma funcione corretamente, posicionei dois refletores a frente do ator e mais dois refletores exclusivos para o chroma.





TELEPROMPTER CASEIRO

Para auxiliar o ator, fiz um teleprompter caseiro usando dois porta-retratos. Usei uma dobradiça para unir os porta-retratos, retirei o vidro de um porta-retrato e mantive o do outro. Meu pai me ajudou inserindo uma pequena haste de alumínio na lateral do teleprompter para impedir que ele fechasse sozinho. Utilizei um tablet para refletir as falas do vídeo no vidro do teleprompter com a ajuda de um aplicativo que espelha o texto, próprio para teleprompters caseiros.



Momento em que pintava os porta-retratos para confeccionar o Teleprompter



Teleprompter já pronto, em uso no dia da gravação.

Meu pai também elaborou um suporte improvisado de cano, arame e alumínio para sustentar o teleprompter junto com o tripé da câmera.



Por fim, precisei utilizar um pano preto em cima da câmera e o teleprompter para que o texto do teleprompter ficasse visível e também um pedaço de pano preto na porta, já que uma das paredes da sala era toda de vidro e a luminosidade atrapalhava a leitura do texto do teleprompter.



No primeiro teste utilizei um microfone unidirecional para a filmagem, porém vi a necessidade de usar um microfone de lapela.

4.2 FIGURINO

Agnus é um príncipe de outro reino que está a caminho do planeta Terra. Inicialmente, me atentei muito a imagem de príncipe e acabei não transmitindo a sensação de ficção científica / espacial mais adequada.



Primeira versão do figurino de Agnus.

Após este teste, busquei referências que pudessem transmitir melhor o que Agnus representa.



verauko.tumblr.com





Realizando algumas correções, defini o figurino final. Não utilizei nenhum tipo de costura, ajustei um tecido aveludado sobre o corpo do ator, e para as mangas utilizei uma meia calça preta cortada ao meio. Para a maquiagem usei sompra prateada na barba, além de ter definido um traço pratedo sobre o rosto. Agnus é uma personagem evoluída, um tanto futurística, mas ao mesmo tempo preserva suas origens de um tempo bem antigo, há mais de 2 mil anos atrás.



Figurino da gravação final

Uma das grandes alterações do figurino foi a coroa, onde decidi confeccionar manualmente com durepoxi, cola 3d, tinta metalizada e um acessório de festa. A coroa traz referências da coroa de espinhos de Cristo, com um estilo característico de realeza do Game of Thrones.



Coroa de espinhos de Cristo



Coroa da série "Game of Thrones"

Referências utilizadas para produzir a coroa de Agnus

AGNUS



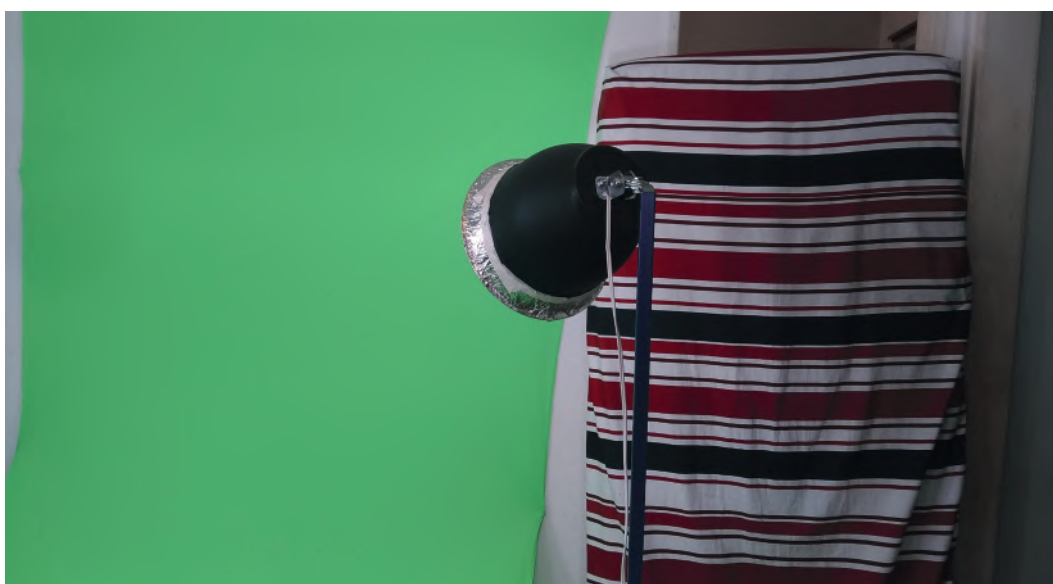
Coroa de Agnus finalizada

4.3 GRAVAÇÃO FINAL

Para a gravação final, foi necessário solucionar o problema do eco durante a gravação. O estúdio improvisado que montei tinha pouquíssima estrutura, uma parede inteira somente de vidro, e ainda existem dois portais sem porta para fechar o ambiente. Precisei usar a criatividade e decidi rodear toda a sala com colchões e travesseiros, afim de diminuir o eco, além de utilizar um microfone de lapela escondido no figurino, conectado ao celular.

Para gravar, decidi não utilizar mais o teleprompter improvisado e as falas passaram a ser totalmente decoradas.

Foram 3 dias de gravação dedicados ao vídeo de introdução e primeira fase, as demais fases do jogo permanecerão apenas como projeto, pelo menos para esta defesa de conclusão de curso.



4.4 EDIÇÕES DE VÍDEO E EFEITOS FINAIS

MATERIAL BRUTO

Esta imagem apresenta a forma inicial que adquiri para trabalhar o vídeo.



CORREÇÕES DE COR E ILUMINAÇÃO

Inicialmente, reparei as cores esverdeadas causadas naturalmente pela luz refletida do chroma key. Também regulei a exposição para inserir a personagem adequadamente.



Imagem antes da correção de cor e iluminação



Imagem depois da correção de cor e iluminação

EFEITO TRAPCODE FORM - ONDAS DA 6ª DIMENSÃO

A 6ª dimensão é um ambiente completamente mutável, que supera as teorias do tempo e espaço. Seu nome foi até mesmo inspirado no filme “Interstrelar” que relata sobre a 5ª dimensão. Para representar este ambiente, decidi criar uma forma abstrata e dinâmica utilizando o Trapcode Form. As ondas da 6ª dimensão interagem com toda a história, se movimentando de acordo com a narrativa.



EFEITO DANÇA DE CARTAS - APARÊNCIA VIRTUAL

Mesmo com todo o figurino definido, ainda foi necessário incorporar a personagem numa estética mais cibernética, quase holográfica. Então me inspirei no Zordon do Power Rangers 2017. Para isso utilizei o efeito de simulação “Dança de cartas” e o adaptei ao clima da narrativa.



Zordon, personagem do filme "Power Rangers" de 2017

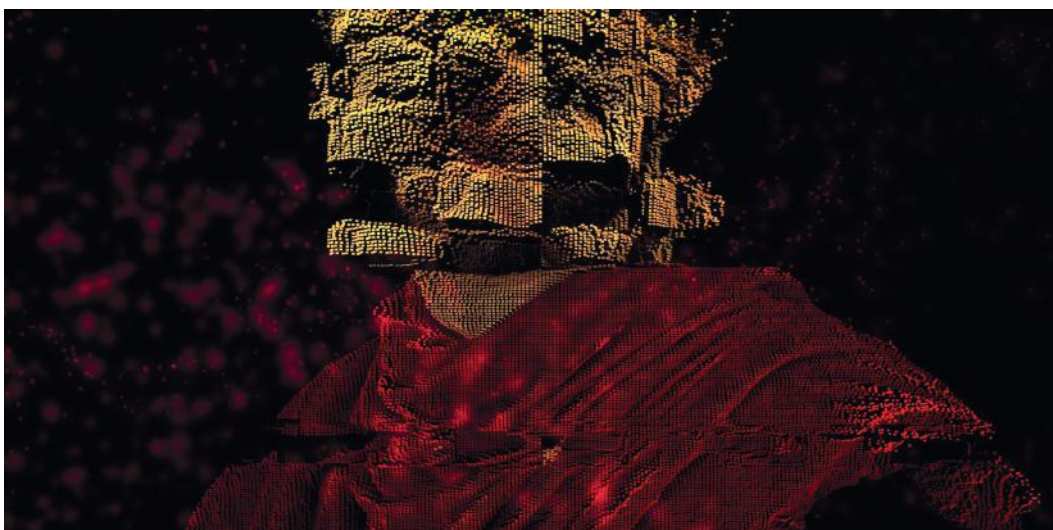
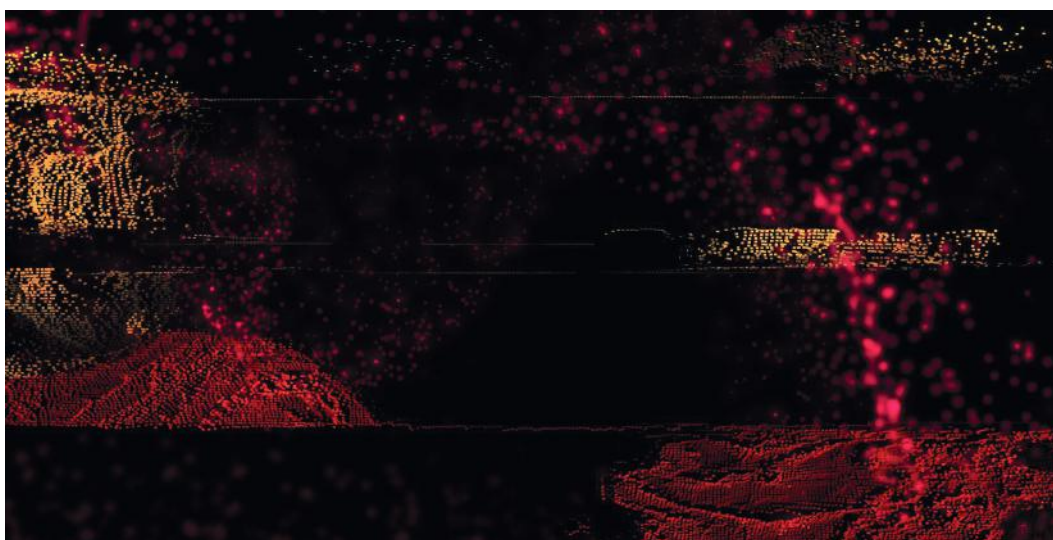
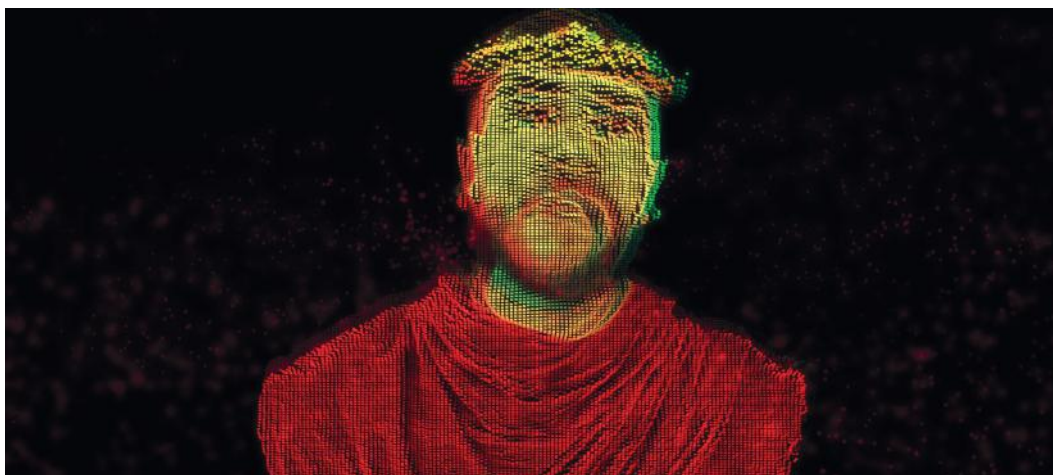


ESTA É UMA DIMENSÃO COMPLETAMENTE HOSTIL:

Resultado estético final do vídeo (mp4 em anexo)

EFEITO GLITCH

Como a 6ª dimensão é um ambiente hostil, decidi incluir interferências durante a comunicação da personagem com o jogador. Portanto, inseri diferentes efeitos de glitch que demonstram a instabilidade da 6ª dimensão.



EFEITOS DE “TELETRANSPORTE”

Em dois momentos, criei efeitos para a entrada e saída da personagem de acordo com a narrativa. No vídeo de introdução, Agnus se despede ao se desintegrar no ambiente. Já durante o vídeo da primeira fase, Agnus reaparece se “reconstruindo” no ambiente.



Frame do vídeo de introdução - Agnus se desintegra no ambiente (mp4 em anexo)



Frame do vídeo da primeira fase - Agnus reintegra seu corpo (mp4 em anexo)

LEGENDA

Para finalizar o vídeo, introduzi a legenda da fala da personagem. Este detalhe é importantíssimo para as redes sociais, já que a maior parte dos usuários costumam não ativar o som dos vídeos.

4.5 TRILHAS E EFEITOS SONOROS

As trilhas e efeitos sonoros foram retirados de sites ou canais do YouTube que disponibilizam músicas e efeitos sonoros livres de direitos autorais. Num mesmo vídeo foram utilizadas diferentes trilhas sonoras e efeitos, dependendo da narrativa.

Trilha sonora principal

Jay Man - In Light Of Darkness

(https://www.youtube.com/watch?v=c1DBUe_SeeA)

Efeitos de glitch e digitação

https://www.youtube.com/watch?v=_3IUSwNmGOY

Demais trilhas sonoras do vídeo de introdução

252103__trevonburna__voices-cine

(<https://freesound.org/people/trevonburna/sounds/252103/>)

Hosen_Hühner_Battle

Demais trilhas sonoras da primeira fase

398447__vykroft__bass-patch

(<https://freesound.org/people/vykroft/sounds/398447/>)

336330__borralbi__oscillator-and-reverb

HolFix - Alternate History | Música Instrumental de Ação

CAPÍTULO 5

MATERIAIS DE DIVULGAÇÃO

5.1 DIVULGAÇÃO NO FACEBOOK

Como todo o jogo vai ocorrer dentro do Facebook, criei materiais de divulgação e chamadas para o jogo. O jogo também deve ser divulgado no Instagram, Twitter e outras mídias, porém o principal meio será o Facebook.

FAN PAGE DO FACEBOOK

O principal meio de divulgação de Agnus ocorre na sua fanpage. É nesta página que está o vídeo de introdução e os direcionamentos para os grupos onde serão realizadas as fases. Além do vídeo de introdução, a página deve manter publicações regulares para manter o público atento e interessado no jogo.



POSTS E VÍDEO DE DIVULGAÇÃO - PRÉ INAUGURAÇÃO

Criei posts e um vídeo de chamada para a inauguração do jogo, uma estratégia que visa acumular um público no Facebook antes que o jogo comece, para que assim já exista uma quantidade significativa de jogadores, o que ajuda a iniciar o jogo com uma movimentação e interação de jogadores favoráveis.

O formato das publicações é voltado para mobiles, mantendo a leitura vertical, sendo assim mais cômoda para os usuários de smartphone e tablet. Já a estética das publicações tem todo um clima espacial para transmitir que Agnus está a caminho de outra dimensão para o nosso planeta. É importante relatar que, os vídeos do jogo em si continuam na dimensão horizontal, já que diferente de uma propaganda, o jogo convida o público a um momento de imersividade à narrativa.

Vale observar que, a dimensão dos posts está adaptada para diferentes formatos. Isto acontece porque as imagens podem ser aproveitadas tanto para o Facebook quanto para o Instagram. O conteúdo deve ser simples e direto, estando o mais centralizado possível para poder se adaptar a diferentes formatos de mídias sociais, como post para Facebook, Instagram ou Stories. O mesmo acontece com o vídeo, a diferença entre a dimensão dos posts e vídeo está num detalhe de patrocínio nas redes sociais. Até então o Instagram permite apenas posts quadrados para ser patrocinados, a não ser que este post seja patrocinado pelo Facebook e vinculado ao Instagram.



//// Margem sinalizadora indicando a possibilidade de diferentes formatos sem a necessidade de criar uma nova peça



Exemplos de posts para a pré divulgação do jogo.

O conteúdo procura alertar sobre os problemas que estão acontecendo no mundo e que algo precisa ser feito.





Frames do vídeo de divulgação. (mp4 em anexo)



CONCLUSÃO

Já não lembro mais exatamente em que momento decidi que faria um jogo de realidade alternativa, sei que já alimentava esta ideia há muito tempo, antes mesmo de conhecer o livro da Jane McGonigal. Eu sabia o que almejava ainda sem as palavras certas para definir. Foi tentando explicar sobre o assunto, que um colega de trabalho me falou deste livro, e daí por diante decidi encarar a ideia até o final.

Foi um grande desafio desenvolver um projeto mediante a uma temática nada popular e tão pouco explorada como os jogos de realidade alternativa. As fontes foram escassas, passei a desvendar livros de psicologia positiva, teses de mestrado e doutorado, jogos potenciais talvez perdidos pela Play Store e alguma luz em grupos de RPG. Porém concomitantemente, tive a oportunidade de conhecer melhor a psicologia como um todo, explorar o mundo da narrativa e aprender na prática técnicas de gravação e efeitos especiais que permitiram resultados além de minhas expectativas.

A mídia digital ainda é muito pouco representada nas ementas da UFRJ, mas creio que demandas vindas de projetos como este, alertem sobre a necessidade de abordar mais sobre tecnologia e mídia digital na universidade. Acredito que este projeto também sirva ao menos como mais um material colaborador sobre o desenvolvimento dos jogos de realidade alternativa e como eles podem ser benéficos ou até mesmo revolucionários para nossa sociedade atual.

Eu, como designer sempre apreciei explorar o mundo digital e o que ele pode proporcionar as pessoas. Assim como pessoa, precisava encontrar equilíbrio para as minhas emoções e descobrir onde estava a tal da felicidade que não sentia há tanto tempo. Este projeto foi o mais pessoal, motivador e inovador durante estes quase 5 anos de faculdade e foi o desenvolvendo que alcancei mais uma fase muito relevante para a minha vida.

Estou muito satisfeita com todo o meu desenvolvimento conceitual e técnico deste projeto. Espero conseguir aplicar este jogo de fato nas redes sociais, e tirá-lo do papel. Uma das minhas alegrias sempre foi impactar as pessoas de maneira positiva, e imagino que um dia este projeto possa gerar uma onda de pessoas frequentando unidades de doação de sangue, gentilezas virais e conscientizações sobre transtornos mentais e tolerância religiosa.

O design pode mudar o mundo e eu como designer devo contribuir.

ANEXOS

PRIMEIRO VÍDEO - TESTE

https://youtu.be/9eipeTm_zXA

VÍDEOS FINALIZADOS DO JOGO

Introdução: https://youtu.be/HvglzhN_vWA

Primeira fase: <https://youtu.be/ZdaohhZ6o8s>

VÍDEO DA PRÉ DIVULGAÇÃO

https://youtu.be/LcHyiP45j_Q

PÁGINAS DE DIVULGAÇÃO

Facebook: <https://www.facebook.com/AgnusGame>

Instagram: @agnusgame

Twitter: <https://twitter.com/AgnusGame>

BIBLIOGRAFIA

Bíblia Sagrada. 200ª edição. São Paulo: Editora Ave Maria, 1957.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 10ª Edição. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

CARDOSO, José Augusto Rento. A virtude na psicologia. Juiz de Fora, 2014. Disponível em <<http://www.ufjf.br/ppgpsicologia/files/2010/01/Jos%C3%A9-Augusto-Rento-Cardoso.pdf>> Acesso em 13 de março de 2018 às 16h37.

Catecismo da Igreja Católica. Edição Típica Vaticana. São Paulo: Editora Loyola, 2000.

CHROMA KEY STUDIO SET UP HD. 2009. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=GjvqsB2EAuc&t=424s>> Acesso em 21 de março de 2018 às 03h15.

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS. Disponível em <<https://jogosdeaprender.wordpress.com/classificacao-dos-jogos-2/>> Acesso em 3 de maio de 2018, às 01h58.

COELHO, Taysa. 10 fatos sobre o uso de redes sociais no Brasil que você precisa saber. 2018. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/02/10-fatos-sobre-o-uso-de-redes-sociais-no-brasil-que-voce-precisa-saber.ghml>> Acesso em 16 de março de 2018 às 01h49.

CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihály. Beyond Boredom and Anxiety. Jossey-Bass Publishers, 1975 - San Francisco. Washington. London

COMO FAZER REFLETOR CASEIRO USANDO UM VASINHO DE FLOR. 2014. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=V-qFexPztxA>> Acesso em 21 de março de 2018 às 03h14.

COMO FAZER UM TELEPROMPTER CASEIRO COM TABLET. 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=ZDdaAtnsEIA>> Acesso em 21 de março de 2018 às 3h13.

ENCONTRO COM OS ÍCONES: UM ENCONTRO DE ORAÇÃO. 2010. Disponível em <<https://carloslopesshalom.wordpress.com/tag/icones-bizantinos/>> Acesso em 20 de março de 2018 às 03h45.

FAÇA UM ESTÚDIO CHROMA KEY CASEIRO. 2013. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=RYSd-UECd7I>> Acesso em 21 de março de 2018 às 03h15.

GARCIA, Gabriel. Entenda a física de Interestelar. 2016. Disponível em <<https://exame.abril.com.br/ciencia/a-fisica-de-interestelar/>> Acesso em 28 de fevereiro de 2018.

KOLLING, Ir. Miria. O canto do SANCTUS. 2015. Disponível em <<http://www.a12.com/redacaoa12/musica/o-canto-do-sanctus>> Acesso em 02 de maio de 2018 às 00h55.

MARITAIN, Jacques. A filosofia moral: exame histórico e crítico dos grandes sistemas 2ª edição. Rio de Janeiro: Livraria Agir Editora, 1973.

MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

POKÉMON GO | DOCUMENTÁRIO MOSTRA JOGADORES TOMANDO CENTRAL PARK. Disponível em <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/pokemon-go-mini-documentario-mostra-o-impacto-do-jogo-em-nova-york/>> Acesso em 13 de março de 2018 às 03h43.

POWER RANGER 2017 | POWER RANGER MEET ZORDON FOR THE FIRST TIME. 2017. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=_DYdmUQL-Ss> Acesso em 30 de abril de 2018 às 14h50.

PUBLICAÇÃO DE CONTEÚDO NO FACEBOOK POR GIOVANA BELINI. 2018. Disponível em <<https://www.facebook.com/efogocacl/photos/a.1887931571463655.1073741829.1674982322758582/2026204607636350/?type=3&theater>> Acesso em 02 de maio de 2018 às 4h03.

RAWLINSON, George. Tradução: Henry Rawlinson e J. G Wilkson. The History of Herodotus: A New English Version. 1861 - Nova Iorque

RIVAS, Catalina. A Santa Missa revelada por Nossa Senhora a Catalina. Disponível em <<http://www.sca.org.br/uploads/news/id514/A%20Sta%20Missa%20revelada%20a%20Sta%20Catalina.pdf>> Acesso em 01 de maio de 2018 às 21h54.

SCHENKMAN , Richard. O Homem da Terra (The Man From Earth).

SELIGMAN, Martin. Felicidade Autêntica. Tradução: Neuza Capelo. Rio de Janeiro: Editora Objetiva LTDA, 2002.

SUMARES, Gustavo. Facebook ultrapassa 1,4 bilhão de usuários diários e anuncia receita recorde. 2018. Disponível em <<https://olhardigital.com.br/noticia/facebook-ultrapassa-1-4-bilhao-de-usuarios-diarios-e-anuncia-receita-recorde/73822>> Acesso em 16 de março de 2018 às 01h38.

VARELA, Viviane. Papa elogiou teoria do Big Bang... há mais de 60 anos! 2014. Disponível em <<http://ocatequista.com.br/blog/item/14255-papa-elogiou-teoria-do-big-bang-ha-mais-de-60-anos>> Acesso em 16 de março de 2018 às 4h58.

VARELA, Viviane. Por que Jesus é chamado de Cordeiro de Deus? 2017. Disponível em <<http://www.ocatequista.com.br/blog/item/5154-por-que-jesus-e-chamado-de-cordeiro-de-deus>> Acesso em 20 de março de 2018 às 2h39.