

# Mestrado em Design e Multimédia

Faculdade de Ciências e Tecnologia  
da universidade de Coimbra

2017/2018



**Pedro António Jesus de Oliveira**

pedroliv@student.dei.uc.pt

## **Orientadores**

Prof. Rui Neves Craveirinha

Prof. António Silveira Gomes

## **Júri**

Prof. José Maçãs Carvalho (Arguente)

Prof. Fernando Amílcar Cardoso (Vogal)



# DISTORÇÃO

Polemic Games → GUELLAS ←

2017/2018





# AGRADECIMENTO

*“Por no jardim da noite, a horas  
más, A tua aparição não ter fal-  
tado, Pelo teu braço de silêncio e  
paz, Obrigado!”*

*(Pedro Mello, 1984)*

Um especial obrigado a um grande amigo e colega de projecto Nuno Barreto, que esteve sempre presente no desenvolvimento da minha dissertação e me ajudou imenso na lógica do jogo.

Um obrigado de afecto ao meu orientador Rui Craveirinha por ter-me ajudado a tornar este projecto possível.

Obrigado a todos os participantes dos testes que tiraram do seu tempo para contribuir no desenvolver deste projecto.

Por fim e não menos importante, quero agradecer à minha mãe e à minha mulher, por toda a paciência e amor não só durante a Dissertação mas por todos os momentos que fazem o homem que sou hoje.



# RESUMO

Este relatório descreve o desenho de um videogame sobre os bairros de Chelas. Para alcançar este resultado começou-se por fazer uma investigação sobre o espaço, e foram analisados jogos persuasivos que se debruçam sobre temas semelhantes. A partir desta análise, foi desenhado e desenvolvido um protótipo, que pretende comunicar à população os problemas sócio-culturais encontrados nos bairros sociais de Chelas.

“*Distorção*” é um jogo que coloca o participante a viver no bairro de Chelas, numa a posição social desconfortável dos seus habitantes, e confronta-o com decisões morais complexas que têm impacto na vida do bairro.

O jogo foi testado com recurso a um processo de Playtesting, resultando várias experiências por parte dos participantes. Dos resultados confirmamos que os jogadores ficaram mais cientes das realidades do local, sendo que tiveram acesso a um estilo de jogo que não estavam habituados.

**Palavras-Chave:** Chelas, videogame, Retórica procedimental.



# ABSTRACT

In this project, we designed and developed a video game about Chelas. We started by researching the location as well as reviewing the state-of-the-art regarding similarly themed persuasive games.

From this analysis, we designed and developed a prototype named 'Distortion'. The aim of the game is to communicate to the target audience, the socio-cultural problems found in the poor neighbourhoods of Chelas. In 'Distortion', the player plays the role of one of the neighbourhood's inhabitants. Living their uncomfortable social position, the player is confronted by complex moral decisions that can impact the life in the neighborhood.

The prototype was later tested through a Playtesting process, resulting in an experiment where participants, who were, in general, more aware of Chelas' reality, experienced a game style they were not used to.

**Key words:** Chelas, video games, procedural rhetoric.



# ÍNDICE

<b>Capítulo 1 - Introdução</b>	15
1.1 Motivação	17
1.2 Objectivo	19
1.3 Metodologia	21
1.4 Planos de trabalho	23
1.5 Estrutura do documento	23
<b>Capítulo 2 - Estado da Arte</b>	25
2.1 Bairros de Chelas	27
2.1.1 História	27
2.1.1 Arquitetura	30
2.1.3 Levantamento Etnográfico	34
2.2 Bairros Sociais nos Media e na Arte	41
2.2.1 Cinema	41
2.2.2 Arte Urbana	45
2.2.3 Projectos Sociais	53
2.3 Game Design	59
2.3.1 Persuasive Games	59
2.3.2 MDA	61
2.3.3 Theory of Fun for Game Design	65
2.4 Game Design	67
2.3.4 Referências Temáticas	67
2.3.5 Referências Técnicas	72
<b>Capítulo 3 - Design</b>	77
3.1 Primeira Proposta - Roles, rules - Rolez	79
3.2 Segunda Proposta - About Respect	81
3.3 “Distorção” Primeira Versão	87
3.4 “Distorção” Versão Final	89

<b>Capítulo 4 - PlayTesting</b>	101
4.1 Objectivos	103
4.2 Local e Participantes	109
4.3 Inquérito	111
4.4 Observação	121
4.5 Entrevista	129
4.6 Conclusões dos testes	137
<b>Capítulo 5 - Conclusões</b>	141
<b>Referências Bibliográficas</b>	143
<b>Refêrencias Web</b>	145
<b>Anexo A - Fichas dos Testes</b>	
Ficha Inquérito	150
Ficha Observação	154
Ficha Entrevista	155
<b>Anexo B - GDD</b>	
User Experience	156
Expressions	159
Background	161
Side Action	162
World Concept	163
Story	168
Characters Concept	172
Gameplay	176
Art	177
World Art	179
Characters Art	190
Endigns	197



# ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Esboço manual do Plano de trabalho para o segundo semestre	23
<b>Figura 2:</b> Mapa de Chelas actual Marvila. 2008	27
<b>Figura 3:</b> Quintas de Marvila	28
<b>Figura 4:</b> Quintas de Marvila	28
<b>Figura 5:</b> Plano Director de Urbanização de Lisboa, 1948	28
<b>Figura 6:</b> Bairro Chinês, Zona oriental de Lisboa	29
<b>Figura 7:</b> Zona M, actual Bairro do Armador	30
<b>Figura 8:</b> Zona J, actual Bairro do Condado	30
<b>Figura 9:</b> Zona N1, actual Bairro da Flamenga	30
<b>Figura 10:</b> Zona N2, actual Bairro dos Lóios	30
<b>Figura 11:</b> Zona I, actual Bairro das Amendoeiras	30
<b>Figura 12:</b> Foto retirada a Manuel Gomes, Residente do Bairro do Condado	31
<b>Figura 13:</b> Quinta da Fonte. Lisboa	32
<b>Figura 14:</b> Bairro o Aleixo. Porto	32
<b>Figura 15:</b> Cova da Moura. Lisboa	32
<b>Figura 16:</b> Vila Romão da Silva, Lisboa	33
<b>Figura 17:</b> Operações SAAL. 2007	34
<b>Figura 18:</b> Fotografia fictícia de D. Rosa	35
<b>Figura 19:</b> Fotografia fictícia de Diogo	35
<b>Figura 20:</b> Fotografia fictícia de D. Amélia	36
<b>Figura 21:</b> Fotografia fictícia de Joaquim Reis	37
<b>Figura 22:</b> Foto retirada pela câmara do computador	38
<b>Figura 23:</b> Fotografia fictícia de Pascal	39
<b>Figura 24:</b> Fotografia fictícia de Saul	39

<b>Figura 25:</b> Imagem retirada do filme “ <i>Jaime</i> ”	41
<b>Figura 26:</b> Imagem retirada do filme “ <i>Zona J</i> ”	42
<b>Figura 27:</b> Fotografia fictícia de Francisca	43
<b>Figura 28:</b> Fotografia fictícia de Carla	43
<b>Figura 29:</b> Imagem retirada do filme “ <i>O Crime do Padre Amaro</i> ”	44
<b>Figura 30:</b> Iniciativa “ <i>Vive o Bairro</i> ” no Bairro da Flamenga	44
<b>Figura 31:</b> Fotografia de Odeith	45
<b>Figura 32:</b> Obra “ <i>O rapaz dos Pássaros</i> ”	45
<b>Figura 33:</b> Fotografia de Vhils	46
<b>Figura 34:</b> Exposição “ <i>Fragmentos</i> ” de Vhils. Paris	46
<b>Figura 35:</b> Fotografia de António Brito Guterres	47
<b>Figura 36:</b> António Guterres no TedxLisboa	47
<b>Figura 37:</b> Fotografia de Nuno Rodrigues	48
<b>Figura 38:</b> Graffiti em homenagem a Mc Snake	48
<b>Figura 39:</b> Fotografia Samuel Mira	49
<b>Figura 40:</b> Foto do álbum <i>Sobre(Tudo)</i> de Sam the Kid	50
<b>Figura 41:</b> Imagem de capa da música “ <i>Chelas</i> ”	50
<b>Figura 42:</b> Fotografia de Edmundo Silva	51
<b>Figura 43:</b> Capa da música “ <i>Tu não sabes</i> ”	51
<b>Figura 44:</b> Fotografia de Ângelo Fírmينو	52
<b>Figura 45:</b> Logo do projecto Remix	53
<b>Figura 46:</b> Fotografia dentro da Oficina	53
<b>Figura 47:</b> Logo do projecto Oficinas Comunitárias	55
<b>Figura 48:</b> Fotografia de grupo da equipa das Oficinas Comunitárias	55
<b>Figura 49:</b> Produtos do projecto Oficinas Comunitárias	56
<b>Figura 50:</b> Logo do projecto Topias Urbanas	57
<b>Figura 51:</b> Evento “ <i>Beto Di Ghetto Party</i> ” do projecto Topias Urbanas	57
<b>Figura 52:</b> Logo do projecto envolvido. Galeria de Arte Urbana	58
<b>Figura 53:</b> Logo do projecto envolvido. Gebalis	58
<b>Figura 54:</b> Fotografia retirada no evento “ <i>Há Arte no Bairro</i> ”	58

<b>Figura 55:</b> Fotografia de Ian Bogost	59
<b>Figura 56:</b> Screenshot do jogo “McDonald’s Videogame”	60
<b>Figura 57:</b> Ilustração explicativa da teoria “MDA”	61
<b>Figura 58:</b> Fotografia de Raph Koster	65
<b>Figura 59:</b> Anatomia sobre “Fun”	65
<b>Figura 60:</b> Logo do jogo “ <i>This War of Mine</i> ”	67
<b>Figura 61:</b> Screenshot do jogo “ <i>This War of Mine</i> ”	68
<b>Figura 62:</b> Screenshot do jogo “ <i>This War of Mine</i> ”	69
<b>Figura 63:</b> Logo do jogo “ <i>Papers, Please</i> ”	69
<b>Figura 64:</b> Screenshot do jogo “ <i>Papers, Please</i> ”	70
<b>Figura 65:</b> Screenshot do jogo “ <i>Papers, Please</i> ”	71
<b>Figura 66:</b> Logo do Jogo “ <i>Day by Day</i> ”	71
<b>Figura 67:</b> Screenshot do jogo “ <i>Day by Day</i> ”	72
<b>Figura 68:</b> Fotografia de Lucas Pope	72
<b>Figura 69:</b> Screenshot do jogo “ <i>Return of the Obra Dinn</i> ”	73
<b>Figura 70:</b> Logo do jogo “ <i>Phantasy Star</i> ”	73
<b>Figura 71:</b> Ilustração do jogo “ <i>Phantasy Star</i> ”	74
<b>Figura 72:</b> Logo do jogo “ <i>Anti Chamber</i> ”	75
<b>Figura 73:</b> Screenshot do jogo “ <i>Anti Chamber</i> ”	75
<b>Figura 74:</b> Esboço da proposta “ <i>About Respect</i> ”	81
<b>Figura 75:</b> Esboço do estado de espírito “Normal” na personagem	83
<b>Figura 76:</b> Esboço do estado de espírito “Stressado” na personagem	83
<b>Figura 77:</b> Tentativa de Logo para a segunda proposta	84
<b>Figura 78:</b> Tipografia exemplo (advocut.ttf)	84
<b>Figura 79:</b> Tipografia exempli (DroidBBold.ttf)	85
<b>Figura 80:</b> Novo esboço de como as escolhas funcionariam no “Distorção”	88
<b>Figura 81:</b> Paletes de cor escolhidos para o jogo	90
<b>Figura 82:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”	91
<b>Figura 83:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra da interfase	91
<b>Figura 84:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra da degradação dos espaços	92

<b>Figura 85:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra da degradação dos espaços	92
<b>Figura 86:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra do sentimento, medo	93
<b>Figura 87:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra do sentimento, empatia	94
<b>Figura 88:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra do sentimento, optimismo	94
<b>Figura 89:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra do sentimento, equilíbrio	95
<b>Figura 90:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra do sentimento, ansiedade	95
<b>Figura 91:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra do sentimento, raiva	96
<b>Figura 92:</b> Screenshot do jogo “ <i>Distorção</i> ”, amostra da profissão	98
<b>Figura 93:</b> Gráfico de Géneros	109
<b>Figura 94:</b> Gráfico da frequência com que os participantes jogam videojogos	110



# CAPÍTULO 1

## INTRODUÇÃO





## 1.1 MOTIVAÇÃO

Nos videojogos, todos os momentos são experienciados de forma mais absorvente, já que o jogador, ao contrário do espectador passivo, é convidado a compreender e interpretar a acção por via dos seus próprios actos.

Existem vários videojogos que utilizam a interação inerente ao meio para comunicar com o jogador, expondo-o em experiências e histórias na primeira pessoa, para daí sugerir melhor entendimento sobre uma determinada mensagem. Neste projecto, procura-se usar esse imenso poder da interacção para abordar uma temática social premente, a vida social em Chelas.

Aglomerar tantas etnias, com raízes culturais e religiosas próprias, num espaço tão confinado e deslocado da cidade restante, levanta diversos problemas.

Por conseguinte, tem sido constante a requalificação do espaço, a construção desorganizada de novos bairros, que em muito suplanta os limites constituídos pela Câmara municipal de Lisboa. Podem hoje estar inscritos nos fogos 3 ou 4 membros, e na realidade viverem nessa unidade cerca de 10 familiares em situações miseráveis.

Ao compactarmos este número de pessoas por fogo, estamos a aumentar a pressão social e psicológica, potenciado o stress e conflitos, que rapidamente se podem transformar em violência doméstica, abusos sexuais ou agressão. Este ambiente convida ao consumo de drogas, como forma de escape a essa pressão, sem recursos financeiros para cuidar dos elementos da família, existe a necessidade de procurar emprego, mas a maioria não o pode fazer pois não estão registados na residência e por conseguinte não conseguem trabalhar a contrato, acabando como desempregados e a vender droga por convite da vizinhança.

Por exemplo, tive uma vizinha com o seu ex-marido desempregado procurado pela polícia, este que vivia diariamente lá mas como não fizesse parte do fogo, têm três filhas e mais tarde tiveram um menino. A senhora durante o dia trabalhava como empregada doméstica, mas como não era suficiente para sustentar a família, ela e a filha mais velha, durante a noite prostituíam-se, em casa com as restantes crianças presentes, ou nas ruas, a segunda filha ainda chegou a participar em alguns desses casos sendo menor.

A criminalidade, o consumo e tráfico de estupefacientes, o desemprego, a baixa qualificação e o abandono de idosos, são apenas algumas das maleitas que afectam Chelas, e assim convidam ao desinteresse e esquecimento do resto de Lisboa, e a uma conotação negativa no uso da palavra um pouco por todo o país.

Eu sou um dos moradores destes bairros de chelas, e sempre tentei viver o mais distante possível esta realidade. É curioso que sempre tive interesse em conhecer mais sobre o país e partilhar todas as minhas experiências e vivências, mas infelizmente, sempre senti um certo desconforto e uma opinião muito vinculada sobre Chelas por parte das pessoas a quem partilhava essas experiências.

Desde o Algarve ao Porto que todas as pessoas ou conheciam, ou pelo menos já tinham ouvido falar de Chelas, pintando sempre um retrato muito triste e curto que podemos reduzir na ideia que se um dia lá passassem seriam assaltadas. É uma opinião pouco fundamentada, uma perspectiva fechada, tem tão pouco de certo como de errado, que é transmitida pelos media que apaga todos os aspetos positivos dos bairros de Chelas, que apesar de todos os problemas vão melhorando a pouco e pouco, graças ao apoio de associações de moradores e entidades externas.





## 1.2 OBJECTIVOS

Chelas é uma área geográfica lisboeta que alberga um conjunto de bairros sociais com grandes problemas de inclusão social. É um espaço retratado nos vários media por via de uma perspectiva negativa, derogatória, que apenas vê os imensos problemas sociais enfrentados pela população local. Mas também é um espaço com uma história e cultura urbana ativa e rica, por exemplo, o jovem rapper Samuel Mira – conhecido como Sam the Kid – descreve o que sente na sua vida através da música que compõe, sendo uma referência dentro do seu género, e é proveniente de Chelas (). Neste projecto, procura-se precisamente comunicar a realidade de Chelas com um artefacto videolúdico, que retrate todas as ambiguidades e contradições desse espaço, num objecto que entretenha tanto quanto sugira novos olhares para uma realidade velada até hoje por noções simplistas de crime e miséria.

Os bairros sociais são lugares cheios de material desconhecido, cheios de vida, repletos de histórias que podem mudar a nossa forma de ver a realidade. Falamos de um conjunto de pessoas que vivem muito abaixo do nível de precariedade, que sofrem e ultrapassam os mesmos problemas e constroem juntas uma forma de estar muito própria. A sua experiência de vida é tão distante, quanto nova, fresca e interessante, daquela que a maior parte da população tem. Chelas é um destes lugares onde várias etnias se cruzam e envolvem, se fortalecem e mesclam culturalmente.

Nasceu assim a ideia de criar um videojogo que permita às pessoas cujas vivências são alienígenas a esta realidade, estarem um pouco mais de perto de Chelas, ficando a conhecer melhor os modos de vida dos moradores. Não se pretende ignorar a dureza da vida de Chelas, com o seu crime e vandalismo urbano, mas complexificar o olhar sobre essa dura realidade, dialogar sobre as raízes dos seus problemas e daí partir para a compreensão e empatia com os mesmos.

A um nível pessoal, a necessidade deste projecto nasce por forma a expressar o meu descontentamento com a forma como a restante comunidade trata o bairro onde passei toda a minha infância. Esse descontentamento não é dirigido aos moradores locais mas sim, à opinião pouco fundamentada das pessoas que moram no exterior distante, lá fora.

Existe um estigma por parte da restante população sobre os bairros sociais. Identifico chelas como o local onde passei grande parte da minha vida, mas podemos falar de outros como, a Cova da Moura (Amadora), a Quinta da fonte(Loures) ou o bairro do Aleixo (Porto), e em todos esses casos, as comunidades sofrem de exclusão face ao resto da sociedade.

A forma de ser destas pessoas, das suas vestes, das suas atitudes, é diferente. Se virmos na rua um jovem com as orelhas furadas, com tatuagens, com um chapéu ou um carapuço, com a sua forma expressiva de caminhar, que fala em crioulo e abusa do calão, com as sobancelhas cortadas, sentimos desconforto e insegurança ou se virmos nas ruas um velhote com as mãos sujas, a cheirar mal, de a trapos velhos e rasgados, ou um adulto que sofre de hepatite. A forma como temos a mente programada, convida-nos a afastarmo-nos em vez de ajudar.

Os preconceitos que temos pouco ou nada têm haver com a realidade, e acredito que a única coisa que podemos ter como certo, é que estas pessoas passaram por muito para serem como são, e é certo que a exclusão a que os condenamos leva a que sejam como são e que muitas atitudes deles sejam como são.

Pretendo com este trabalho partilhar algumas das minhas experiências pessoais, e ajudar-vos a vós leitores, a entender como é viver diariamente, ao longo de 20 anos, em Chelas, para a partir daí tirarem a vossa própria conclusão, sem estigmas nem preconceitos construídos, sobre o que é Chelas e o que vivem os seus habitantes. Espero que a partir da vivência virtual de um videojogo consigamos partilhar algo entre nós, e a partir daí entender melhor essa realidade.



## 1.3 METODOLOGIA

Com base nos objectivos apresentados, este trabalho começou numa fase de investigação. Esta começou com uma tentativa em conhecer mais aprofundadamente as vivências dos moradores, por via de um trabalho de pesquisa etnográfica. Desse resultou um registo fotográfico das paisagens urbanas e arquitectónicas e um diálogo cándido com entidades e intervenientes activos em projetos sociais, sem esquecer um conjunto de singelas, mas tocantes entrevistas aos habitantes locais.

Adicionalmente, investigou-se como Chelas e outros bairros sociais eram retratados nos media, para criticar essa perspectiva, e perceber como poderia oferecer um olhar diferente sobre essa realidade que eu conheço. Finalmente, investigaram-se videojogos e abordagens de videojogos que pudessem esclarecer como é que o meu design poderia atingir os seus objectivos.

No final da fase de investigação, houve um processo de desenho e prototipagem iterativo, primeiro no papel, e que mais tarde culminou num protótipo interactivo final. Esse protótipo foi avaliado recorrendo a playtesting por 11 jogadores, de forma a verificar em que medida cumpre os seus objectivos.

A um nível pessoal, a necessidade deste projecto nasce para poder expressar o meu descontentamento com a forma como a restante comunidade trata o bairro onde passei toda a minha infância. Esse descontentamento não é dirigido aos moradores locais mas sim, à opinião pouco fundamentada das pessoas que moram no exterior distante, lá fora.

Existe um estigma por parte da restante população sobre os bairros sociais. Identifico chelas como o local onde passei grande parte da minha vida, mas podemos falar de outros como, a Cova da Moura (Amadora), a Quinta da fonte(Loures) ou o bairro do Aleixo (Porto), e em todos esses casos, as comunidades sofrem de exclusão face ao resto da sociedade.

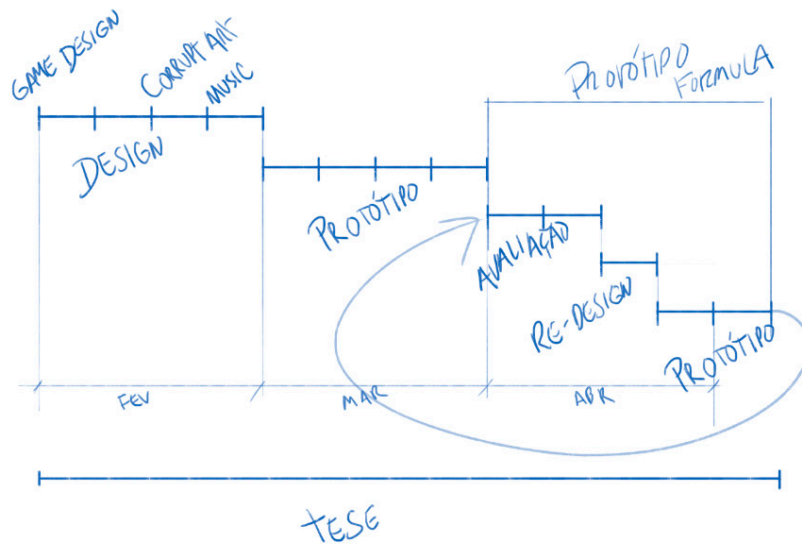
A forma de ser destas pessoas, das suas vestes, das suas atitudes, é diferente. Se virmos na rua um jovem com as orelhas furadas, com tatuagens, com um chapéu ou um carapuço, com a sua forma expressiva de caminhar, que fala em crioulo e abusa do calão, com as sobancelhas cortadas, sentimos desconforto e insegurança ou se virmos nas ruas um velhote com as mãos sujas, a cheirar mal, de a trapos velhos e rasgados, ou um adulto que sofre de hepatite. A forma como temos a mente programada, convida-nos a afastarmo-nos em vez de ajudar.

Os preconceitos que temos pouco ou nada têm haver com a realidade, e acredito que a única coisa que podemos ter como certo, é que estas pessoas passaram por muito para serem como são, e é certo que a exclusão a que os condenamos leva a que sejam como são e que muitas atitudes deles sejam como são.

Pretendo com este trabalho partilhar algumas das minhas experiências pessoais, e ajudar-vos a vós leitores, a entender como é viver diariamente, ao longo de 20 anos, em Chelas, para a partir daí tirarem a vossa própria conclusão, sem estigmas nem preconceitos construídos, sobre o que é Chelas e o que vivem os seus habitantes. Espero que a partir de a vivência virtual de um videojogo consigamos partilhar algo entre nós, e a partir daí entender melhor essa realidade.

## 1.4 PLANOS DE TRABALHO

Figura 1: Esboço manual do Plano de trabalho para o segundo semestre



## 1.5 ESTRUTURA DO DOCUMENTO

O próximo capítulo é referente ao Estado da arte, onde serão abordadas questões do bairro de Chelas e outros bairros sociais, bem como a história de Chelas e a sua arquitectura como pontos que confirmem questões retratadas nos bairros sociais, juntamente com um levantamento etnográfico de pessoas que fui conhecendo ao longo do meu percurso nestes bairros. Ainda no Estado da arte, falo sobre processos teóricos que me ajudaram a desenvolver o jogo bem como referências de jogos do mesmo tema.

O capítulo 3 retrata o jogo “Distorção”o seu conceito e topo o processo que levou ao resultado final para o leitor poder compreender depois como foi elaborado o Playtesting que se encontra no capítulo 4 que está dividido em 3 tipos de testes diferentes, a sua metodologia e o tipo de participantes.





# CAPÍTULO 2

## ESTADO DA ARTE

Este capítulo apresenta o material de suporte recolhido para a conceptualização de um videojogo sobre Chelas. Começámos com um levantamento das origens históricas de Chelas, seguido de enquadramentos etnográficos, resultantes de uma pesquisa de campo. No subcapítulo, Chelas e Bairros sociais nos media, propomos uma análise crítica de alguns artefactos que representam Chelas e bairros sociais similares. Descrevemos também alguns filmes, artistas e projectos que representam estes locais. Na terceira subsecção, analisamos um conjunto de videojogos usados como inspiração, assim como três teorias de game design que guiaram o processo criativo.





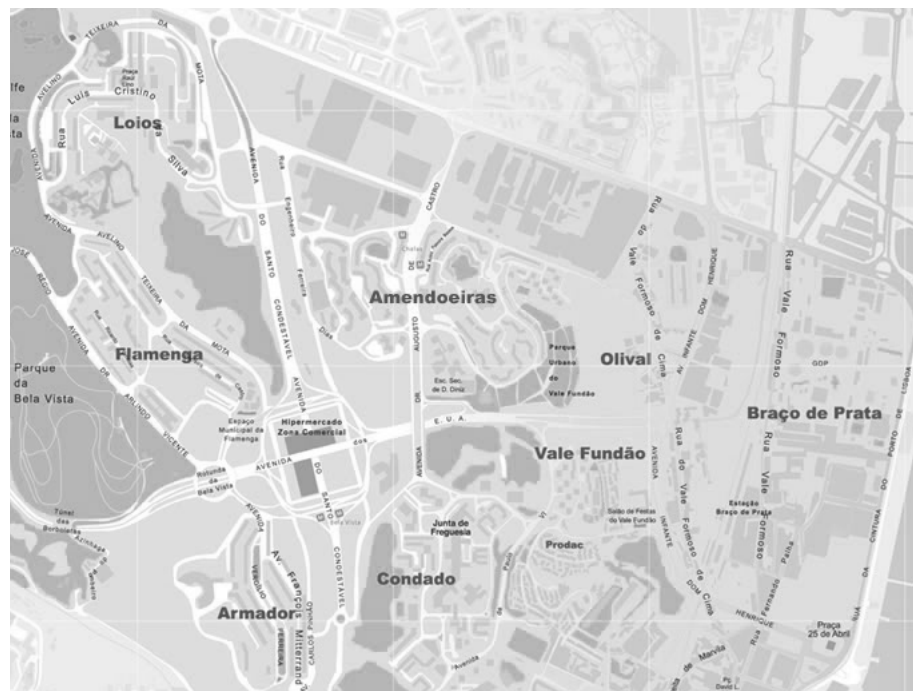


## 2.1 OS BAIRROS DE CHELAS

### 2.1.1 HISTÓRIA

Chelas tem vindo a mudar com o passar do tempo. Hoje em dia, Chelas, agora designada de freguesia de Marvila, consistia num conjunto de “famosos” bairros, que outrora estavam divididos por zonas. Estes bairros, denominados por bairros sociais, são de habitação precária e neles vivem pessoas que normalmente não têm uma base financeira consolidada e precisam de apoios para subsistir. Estas pessoas incluem idosos reformados, desempregados de longa duração, trabalhadores precários, jovens com baixas qualificações, à procura do primeiro emprego, e famílias desfavorecidas. (Alda Gonçalves & Teresa Pinto, 2011)

**Figura 2:** Mapa de Chelas a actual Marvila.2008 (Junta de Freguesia Marvila)

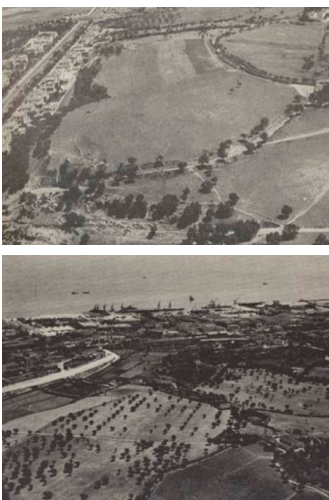


A sua toponímia é formada por 5 zonas: I, J, M, N1 e N2. Contudo, devido a várias disputas territoriais, feitas pela população juvenil, foi necessário alterar as suas designações de forma a que gerações vindouras não cedessem a pressões territoriais presentes nas anteriores. Assim, as zonas passaram a ser: Bairro das Amendoeiras, antiga Zona I, Bairro do Armador, antiga Zona M, Bairro do Condado, antiga Zona J (que teve como arquitecto Tomás Taveira), Bairro da Flamengo, antiga Zona N1, e por fim o Bairro dos Lóios, antiga Zona N2.

Originalmente, Chelas obteve a separação por zonas devido à forte industrialização que se vivia na década de 1950. Durante essa altura, vários tipos de mão-de-obra foi atraída para suportar a indústria Lisboaeta.

Na zona oriental de Lisboa, instalaram-se várias pessoas que vinham dos campos, sobretudo do norte do país, em busca de melhores condições de vida. Formaram-se então bairros de lata nos terrenos, das quintas da antiga Chelas, que foram alongando até à década de 1990.

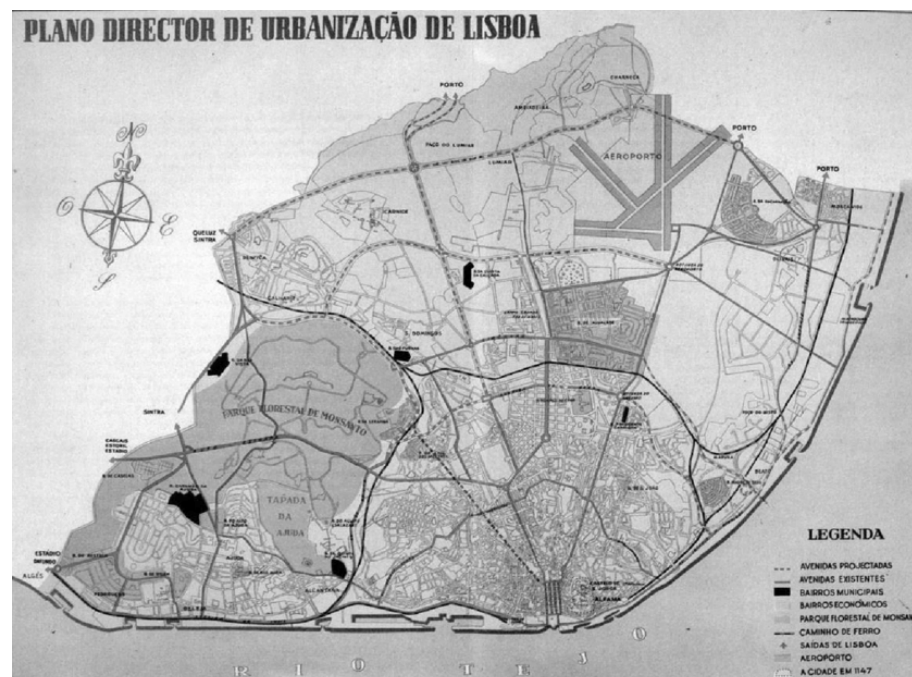
**Figuras 3&4:** Quintas de Marvila.  
(Ana Moreira)



Simultaneamente, e alheia ao conceito de bairro social, a urbanização da actual zona de Marvila, teve início em 1960 (de acordo com o Gabinete Técnico de Habitação da Câmara Municipal de Lisboa), com o objectivo de desenvolver uma estrutura urbana socialmente diversificada, que se estendesse desde a zona ribeirinha de Lisboa até Vila Franca de Xira.

O Plano de Urbanização de Chelas foi aprovado em 22 de Maio de 1964, com a data de conclusão em 2000. Esta urbanização foi conceptualizada com o objetivo de alojar profissionais no sector do Estado. No entanto, o plano da urbanização não se concretizou da maneira idealizada pois existiu um atraso significativo na resposta da Câmara Municipal de Lisboa, durante a recolha legal dos territórios, e uma forte vaga de ocupações realizada, após o 25 de Abril de 1974, no decorrer do Verão Quente de 1975 (Filipa Serpa, 2012)

**Figura 5:** Plano Director de Urbanização de Lisboa. 1948  
(Mendes, L)

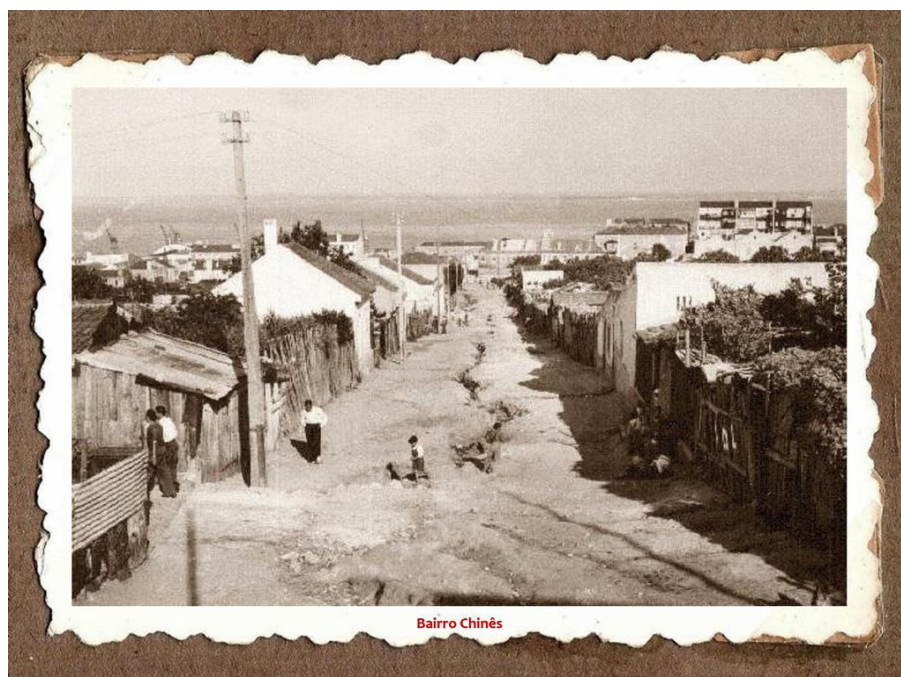


A 1 de Maio, milhares de pessoas entraram nessa urbanização e ocuparam prédios da Zona I, o actual Bairro das Amendoeiras, tendo sido um dos processos de ocupação mais massivos do país. Os moradores da altura falavam que estavam em causa torres de 9 andares, a maioria ainda em construção.

Apesar de já existirem alguns prédios habitados de acordo com plano de urbanização de 1960, havia ainda muitos por ocupar. Isto resultou num dos bairros de lata mais antigos do país, o Bairro Chinês, repleto de pessoas a viver de forma precária, à procura de melhores condições. (Francisco, 2010)

*“Os protestantes juntaram-se no ISEL, num plenário, e daí seguiram para a Carris, onde se meteram em autocarros para irem à concentração no Rossio. Depois disso, dirigiram-se aos bairros e começaram a ocupar casas. Quem chegava primeiro, instalava-se”* (Álvaro Guerra, 2010)

**Figura 6:** Bairro Chinês, Zona Oriental de Lisboa (Lucas Álvares)



Foi apenas em meados dos anos 90 com a construção do viaduto sobre o vale de Marvila, que se criou uma ligação rodoviária com o Areeiro, bem como a extensão das estradas da Avenida dos Estados Unidos da América. Isto possibilitou, finalmente, a concretização de um núcleo central no bairro, permitindo a reinserção de antigos moradores não só de bairros de lata, como o bairro do Relógio, da Musgueira, da Ajuda, mas também de algumas ex-colônias como Cabo-verde, Moçambique, Angola, Timor e Índia. Che-las transformou-se assim num conjunto de bairros sociais, ricos em diversas culturas. (Rita Cachado, 2013)



## 2.1.2 ARQUITETURA

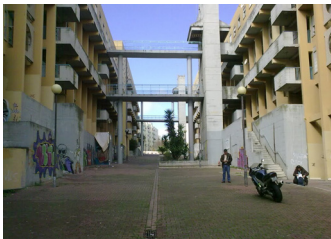
**Figura 7:** Zona M, actual Bairro do Armador (Skycrapercity, Barragon)



**Figura 8:** Zona J, actual Bairro do Condado (Skycrapercity, Barragon)



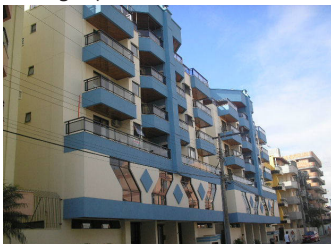
**Figura 9:** Zona N1, actual Bairro da Flamenga (Skycrapercity, Barragon)



**Figura 10:** Zona N2, actual Bairro dos Lóios (Skycrapercity, Barragon)



**Figura 11:** Zona I, actual Bairro das Amendoeiras (Skycrapercity, Barragon)



Quando se fala da arquitectura de Chelas, é importante salientar que a mesma está dividida por zonas, cada uma construída em alturas diferentes. Adicionando a isto todas as questões históricas, Chelas tornou-se num local de estudo arquitectónico. Comportando várias unidades projetuais diferentes, construíram-se lá os primeiros mega modelos de edifícios que, como objeto arquitectónico, definem hoje áreas habitacionais com alguma autonomia, apesar de, na altura, estarem separados da restante comunidade Lisboaeta.

Cada zona foi projetada para ter modelos habitacionais com a sua linguagem própria a fim de tornar cada estrutura espacial facilmente identificável.

*“Este tecido urbano proposto teve a condicionante topográfica do território, elemento que levou a que a distribuição do espaço construído fosse feita em 4 zonas habitacionais – Zonas I, J, M e N. Os espaços construídos foram então definidos com 318 hectares (62%) para fins residenciais, 70 hectares (14%) para o novo parque oriental, 66 hectares (13%) para as novas zonas industriais e 56 hectares (11%) para as vias de atravessamento e zonas verdes adjacentes. Estava previsto serem construídos 11 500 fogos para alojar 55 300 habitantes em modo de realojamento, mas segundo regras de relações de vizinhança já anteriormente criadas, realojando grupos organicamente relacionados.”* (Ana Moreira, 2010)

Seguido à ocupação de Chelas, vários estudos foram feitos com o propósito de averiguar as condições que levaram ao, ainda atual, desfavorecimento tal como a insegurança das várias áreas constituintes, iniciadas na década de 90.

*“As razões apontadas recaíram sobre as características espaciais do Bairro e a falta de integração do mesmo no desenvolvimento urbano da cidade, através da descontinuidade da construção e a falta de acessos aos centros da vida social, já que os bairros eram monofuncionais na sua atribuição residencial”* (Ana Moreira, 2010).

Relativamente a espaços verdes, estes foram construídos em 3 dos bairros de Chelas (Armador, Flamenga e Amendoeiras). Servindo o propósito de reduzir a pressão social e reter oxigénio, estes espaços acabam por ser umas verdadeiras riquezas paisagísticas. É ainda importante salientar, para além dos espaços acima referidos, existem também inúmeras hortas urbanas, que misturam população inter-bairros, centradas no Vale de Chelas. (Claudia Alvares, 2015). As hortas servem também de sustento para centenas de famílias carenciadas que utilizam estes espaços para cultivar auto-subsistência, através das águas das chuvas.

**Figura 12:** Foto retirada a Manuel Gomes, Residente d Bairro do Condado (Helder Gomes)



Um dos moradores de Chelas, Manuel Gomes, de 82 anos, residente na antiga Zona J, deslocava-se diariamente para o Vale do Fundão, onde tratava dos seus cultivos. Foi realojado aquando da demolição do Bairro Chinês onde vivia originalmente. Depois de adquirir a sua nova casa, Manuel “agarrou” 150m<sup>2</sup> de terreno, onde viu na terra o seu sustento. Enquanto que, inicialmente cultivava para si e para a sua esposa, rapidamente se apercebeu do potencial de adquirir fundos extra para apoiar a baixa pensão que ambos auferiram. Revelou que, na altura, recebia cerca de “cento e tal contos por mês” (aproximadamente 500 euros).

Naquele espaço de cultivo todo o processo foi improvisado mas bem sucedido. A rega, por exemplo, era feita com bidões de 20l, que se enchiam com as águas oriundas das chuvas do Inverno, a terra era cavada com instrumentos rudimentares, e, por fim, teve apoio de vários outros moradores. Este sentimento de comunidade, ainda hoje existe para o efeito (Helder Gomes, 2016).

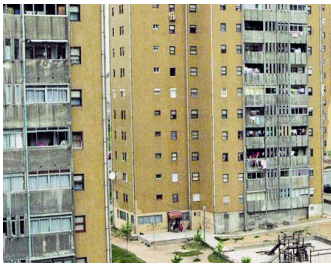
## **ENCLAVES SOCIAIS**

A implantação de Habitação Apoiada pelo Estado com o diminutivo (HAE), em Portugal está alocada nos obstáculos administrativos e aos seus próprios fundos. Esquecendo por completo os pormenores referentes à inserção social da população residente, isto cria então aglomerados habitacionais isolados em periferias com um povo excluído da restante massa da Cidade. “Esta vulnerabilidade do espaço habitacional apoiado pelo Estado associa-se à fraca integração social.

**Figura 13:** Quinta da Fonte. Lisboa (Nuno Loio)



**Figura 14:** Bairro o Aleixo. Porto (Baía Reis)



**Figura 15:** Cova da Moura. Lisboa (Miguel Carrapatoso)



Fortemente associada a um baixo nível de escolaridade e níveis de desemprego e emprego precário elevados, os elementos da comunidade são vistos como estando quase sempre ligados a fenómenos de conflitualidade social, marginalidade, delinquência e carência de formação cívica, ausência de um sentimento de pertença, inércia social e baixos níveis de organização social” (Claudia Fernandes, 2015)

Quando se misturam os problemas sociais e a sua arquitectura casual em terreno de fácil aquisição, criam-se enclaves sociais. Falamos de espaços que depois de serem mal construídos tornam os locais dispostos a criar problemas ainda maiores. Não só pela exclusão social que os residentes vão sentido, mas também porque os mesmos acabam por ser esquecidos e as construções vindouras por vezes são apenas fogo de vista, para tapar problemas que vão surgindo.

*“Estes espaços habitacionais acabam por ficar segregados do tecido urbano envolvente, tanto pelo mau planeamento prévio à construção, como pela construção envolvente posterior que procura virar costas aos espaços problemáticos. Quando espacialmente isolados e tomados por problemas sociais, resultam em espaços problemáticos, de difícil gestão, potenciando a imagem negativa atualmente marcada ao conceito de bairro social. Por sua vez, a segregação espacial potencia a segregação social, o que dificulta a melhoria de condições de vida da população desfavorecida, reafirmando a enclavagem do lugar”* (Claudia Fernandes, 2015).

A qualidade de vida nos bairros sociais por ser baixa ajuda a aumentar os índices de criminalidade. Este facto tem tendência a ser agravado pelas tensões sociais que frequentemente se desenvolvem quando se agrupam os vários tipos de etnias, ao mesmo tempo, são criadas inúmeras formas de substância, como uma forma de identidade independente criada nestes bairros.

*“do estigma social a que estão sujeitos pelo simples facto de ali habitarem. Com efeito, Chelas levou quase ao extremo tanto a condição de inacessibilidade aos centros de vida social e económica da sua população como a monofuncionalidade do seu tecido urbano”* (Heitor, 2001).



Chelas por sua vez, sendo um lugar dissociado com a restante parte da Cidade, apresenta um perfil urbanístico funcionando em ilha no que diz respeito tanto à configuração urbana, como também às dinâmicas sociais.

*“A profusão de diferentes realidades urbanas – entre as massas construídas ou humanas – dita Chelas como uma das mais problemáticas áreas da cidade de Lisboa. Do ponto de vista urbano a inexistência ou a fraca qualidade do espaço público e o funcionamento das unidades habitacionais (bairros) em ilha não propiciam a criação ou existência (e manutenção) de uma vida social saudável.” (Ana Ramos, 2011)*

**Figura 16:** Vila Romão da Silva.  
Lisboa (Miguel Lopes)



## **SAAL: um programa de habitação popular no processo revolucionário**

No período a seguir à revolução do 25 de Abril, a tentativa de dar resposta às alterações que iam ocorrendo no tecido urbano, tinham sofrido já em 1960, por causa da guerra Colonial, levaram a movimentos migratórios em direcção às grandes cidades da industrialização de um país Rural, que criaram consigo um primeiro ciclo de bairros de barracas ao redor de Lisboa e Porto, onde foi necessário criar um Serviço de Apoio Ambulatório Local (SAAL).

*“O SAAL tinha como principais objectivos dotar bairros degradados ou de barracas com infra-estruturas básicas - arruamentos, saneamento, abastecimento de água e electricidade - e permitir aos residentes o acesso ao crédito bonificado, a materiais de construção, a soluções de projecto e apoio técnico para a autoconstrução ou melhoramento das suas habitações. Basicamente, agir rápida e eficazmente na degradante situação dos bairros de lata portugueses.”(Maria Lima, 2011).*

**Figura 17:** Operações SAAL.  
2007 (João Dias)



Um processo imensamente inovador até para os dias de hoje, fazer com que as pessoas possam fazer um “upgrade” às suas casas de forma a criar a sua habitação e a promover a inclusão social com os restantes espaços.

*“O SAAL, torna-se um marco da história da arquitectura portuguesa, não só pelas inovadoras práticas arquitectónicas e integração desses bairros na cidade, mas também, porque pela primeira vez, estamos perante um processo que implica o envolvimento e empenho das populações na construção da sua habitação, contribuindo para um sentimento de pertença e inclusão social” (Joana Martins, 2014).*

### **2.1.3 LEVANTAMENTO ETNOGRÁFICO**

Nesta secção, listam-se as experiências que registei de alguns moradores dos bairros de chelas, ou de transeuntes que não morando, lá trabalham. Os intervenientes foram seleccionados aleatoriamente, e são de várias faixas etárias, representando tão e somente pessoas que se mostraram disponíveis para me comunicar a sua história pessoal.



**Figura 18:** Fotografia fictícia de D. Rosa (CanStockPhoto)

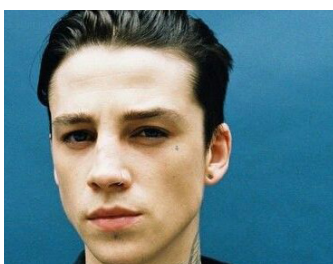


**D. Rosa** (nome falso) é uma moradora do Bairro do Armador (Zona M). Vive com o seu filho e neto e com alguns amigos destes últimos. A D. Rosa sempre preferiu viver no Bairro do Relógio, “lá as pessoas eram mais honestas” diz-nos. Acredita que por agora viverem em prédios, minimiza-se a comunicação e interação entre pessoas: “Aqui é só bom dia e boa tarde”. D. Rosa sempre teve contacto com as pessoas do Bairro do Relógio e defende que elas “sim eram família”.

É uma senhora muito querida e amável, quer que as pessoas que lá vão se sintam bem. Reformada, ganha próximo de 250 euros, mas nem por isso deixa de, no Verão, vender gelados de copo. Diz-nos que nessa altura é muito interessante passar por lá, porque está repleta de jovens a comprarem gelados por 50 cêntimos. O seu filho já foi preso; neste momento é considerado inválido, pois com o excesso de consumo de psicotrópicos, não raciocina bem... D. Rosa cuida diariamente dele.

Já o seu neto foi para a tropa e está a um passo de sair daquela realidade e seguir o seu caminho: “Tenho muito orgulho do meu Neto! Ele é o futuro desta família”. Diz “que é difícil ir às compras e trazer tantos sacos sozinha, os 72 anos que levo já me pesam”. Perguntei se tinha passado por algum momento desagradável pelo Bairro, e o que me respondeu foi que ela não, mas seus filhos sim: um ainda está preso, a outra em reabilitação. Mesmo assim, com tantos problemas que habitam ao seu redor, oferece um enorme sorriso.

**Figura 19:** Fotografia fictícia de Diogo (Ash Stymest)



**Diogo** (nome falso) é um rapaz que vive no Bairro do Armador. Tem 20 anos, e é um rapaz que me lembra de mim próprio, mas que teve a infelicidade de cometer algumas más escolhas. É toxicodependente, vive com sua mãe e irmã mais nova, não trabalha, não estuda e passa a maioria do seu tempo nas ruas. Faz parte de uma claqué de futebol, os No Name Boys, e chegou a grafitar inúmeras vezes pelo bairro o símbolo deles como prova de afecto. Esse acto de vandalismo começou com canetas de álcool, e só depois passou para latas de spray... o conteúdo é que era sempre o mesmo. Não agia sozinho, e havia sempre outros rapazes da claqué, vindos de outros bairros, que se juntavam a ele na altura de taggar mais uma parede.

Vive num prédio em que a porta é levantada para abrir, já que não tem fechadura há anos. As condições no interior são degradantes: a maioria dos móveis estão danificados e sujos, o chão não é limpo faz tanto tempo que o meu calçado se colava ao chão a espaços. Têm dois cães e um deles está cheio de cicatrizes por ter se envolvido em lutas caninas; diz-me que o tinham abandonado e decidiu cuidar dele.

A forma como ele ajuda em casa é com a venda de estupefacientes, que compra a um vizinho do mesmo prédio. Diz que procura arduamente um trabalho lícito... está à espera que nasça o seu primeiro filho. Diogo é um entre muitos que nasceram em Chelas, espaço que parece ter tido um efeito nefasto na sua vida, direcionando-o para os piores dos caminhos.

**Figura 20:** Fotografia fictícia de D. Amélia (Judith Graham)



**D. Amélia** (nome falso) é uma senhora de 60 anos, vive sozinha no bairro do Condado, tem 2 filhos e 3 netos. O hobby em que passa a maior parte do tempo envolve andar pelas ruas à procura de artigos valiosos em contentores do lixo. A casa dela está cheia de coisas que encontrou, e as prendas que oferece aos filhos nas alturas festivas são os melhores artigos que encontra.

A dona Amélia raramente vê os seus familiares - é mais nas férias grandes quando voltam para a terrinha - uma aldeia de nome Peva, perto de Viseu. Tem imensas saudades da terra natal, mas mudou-se para a cidade para ficar mais próxima dos seus filhos.

Tem medo de sair à noite pelas ruas, já foi agredida por tirar artigos do lixo, e assaltada de objectos que adquiriu dessa forma. Perguntei o que encontra, ela diz de tudo, “o que mais gosto são os CD’s de música, mas encontro jóias, acessórios de casa, colecções e por aí”. Está reformada, mas ganha muito pouco por ter reformado muito cedo, e o seu sustento acaba por depender das suas buscas pelos contentores de lixo.

Amélia é uma necrófaga autêntica, sempre disposta a encontrar preciosidades pelo lixo, desmontando móveis para tirar todos os pregos, parafusos, dobradiças e adornos de metal que possam vender no ferro velho, ossos e restos de comida para dar aos cães, ou pequenos elementos reutilizáveis para substituir em sua casa, como lâmpadas e pilhas que ainda não estejam esgotadas. D. Amélia sabe que existem vários outros moradores que vão a contentores como ela, e que depois vão à feira da ladra para vendê-los.

**Figura 21:** Fotografia fictícia de Joaquim Reis (FotoNostra)



**Joaquim Reis** (nome falso) é um morador do bairro da flamenga. Tem 64 anos, com um ar muito abatido, tentou a reforma antecipada inúmeras vezes, mas sem efeito. Vive com a sua esposa e filho de 24 anos, e é um faz tudo. Anda sempre com o chapéu verde do banco caixa geral de depósitos, e o seu quotidiano começa no café, com um “bagacinho” logo pela manhã, para depois ir passar o dia a trabalhar duramente nas hortas. Anda sempre com as mãos carregadas de terra e de roupas sujas.

A família tem graves problemas financeiros: a sua esposa é inválida e o filho ainda estuda. Felizmente, têm o apoio do Banco Alimentar, “A maioria da comida vem quase fora do prazo, acabo por partilhá-la com os vizinhos, estragar é que não!”. Para além de cuidar da sua esposa, trata dos sogros, dois idosos na casa dos 80 anos. Joaquim comenta que lhe passou ao lado uma carreira de artista, já fez inúmeros quadros que nunca teve coragem de se desfazer deles, e que muitos dos seus colegas ambicionavam comprar. Começou a trabalhar cedo, e isso fez com que desistisse do seu sonho.

Joaquim adora a bola, *“Não tenho tempo de ver o meu benfica, sei que marcam porque ouço os gritos das pessoas, ou depois quando vou beber a minha cerveja ao Manel”.*

As suas hortas são frequentemente furtadas, mas nada pode fazer face ao crime, visto tratarem-se de hortas ilegais. Embora tenha recebido um espaço da CML no parque Hortícola da Vinha em Marvila, Joaquim Reis continua a explorar as suas hortas: quanto mais espaços tiver, melhor, diz-me com um ar de contentamento.

Juntamente com outros moradores, Joaquim troca bens num mercado informal. Troca legumes por objectos necessários ao dia-a-dia, como mantas, pratos, etc. Comenta-me que tem um grande apoio financeiro para as necessidades medicamentosas que a sua esposa, o seu sogro e nora precisam; sem ele não conseguiriam viver no bairro.

Um passatempo recorrente do sr. Joaquim é jogar as cartas ao fim de semana. Desfruta de passar as tardes no café com os colegas a jogar à sueca ou ao burro. Diz que já perdeu muito dinheiro com essas “brincadeiras”, mas que onde perdeu mesmo muito dinheiro foi num empréstimo ao banco que ainda hoje tem que pagar.

**Figura 22:** Foto retirada pela câmara do computador.



**Pedro** é um ex-morador do bairro do armador. Viveu no bairro do relógio até aos 7 anos de idade e depois mudou-se para Chelas, para a zona M, onde viveu até aos seus 27 anos. Deixou o bairro para singrar nos estudos e fazer aquilo que ambicionava. Durante a infância, participou em assaltos locais em mercearias e lojas dos 300. Também roubava com frequência bolicaos em supermercados para acabar coleções de cromos. Consumiu erva e andou envolvido num gang que batia em miúdos vindos de fora, de bairros exteriores a chelas, tudo para proteger os amigos e por achar que havia desigualdade entre bairros.

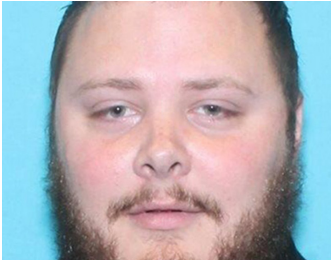
Depois de um tempo a trabalhar no McDonald’s, decidiu voltar a estudar, pois reconheceu que seguia um caminho que não trazia futuro nem o reconhecimento que pretendia.

Estudou nas Caldas Design Industrial, e depois voltou para o bairro. Durante quatro anos, esteve envolvido num projecto de cariz social, o Projecto Remix, onde desenhava e produzia peças de design com outros moradores, tudo a partir de desperdício industrial que Pedro ia recolher às fábricas. As peças foram comercializadas em várias zonas do país e até mesmo lá fora, no Brasil, Japão, Espanha, Inglaterra, E.U.A e outros.

Pedro tinha um papel importante no projecto, dado que era ele que fazia a ponte entre os moradores que ali trabalhavam e os designers convidados de fora. Mas mesmo com o sucesso que tinha, Pedro sentia-se desvalorizado. Havia muitos pagamentos em falta, e o preço dos objectos era baixo.

Percebeu então que ele e os moradores estavam a ser explorados. Decidiu por isso ir para Coimbra e resumir os estudos. Começou a tirar o mestrado em Design e Multimédia, porque um dia havia ousado sonhar com fazer videojogos. O Pedro sou eu.

**Figura 23:** Fotografia fictícia de Pascal (Tracy Connor, Daniel Arkin)



**Pascal** (nome falso) é um morador no bairro da zona n1, sempre andou em conflitos, e quando era mais novo consumia xamon. Aliciou muitos colegas a consumir com ele, era um estatuto - quem não fumasse era menina.

Com o passar dos anos, sentiu que a escola era uma mentira e deixou de frequentar os estudos; tinha reprovado durante muitos anos por passar o tempo fora da escola. Como já conhecia bem a quem comprar droga, decidiu ele mesmo iniciar o seu negócio no bairro. Ao início, vendia apenas aos amigos quando se encontravam dentro do bairro, mas mais tarde foi vender para outras zonas como a M e a J.

Acabou preso anos depois de iniciar o negócio e quando voltou, veio apático, quase como se tivesse uma doença mental. Hoje é cuidado pela irmã, anda e fala muito devagar e tem dificuldade em raciocinar. Este é apenas um exemplo de vários jovens que tiveram futuros estragados por atalhos descontrolados.

**Figura 24:** Fotografia fictícia de Saul (Alexander Nazaryan)



**Saul** (nome falso), é um rapaz do bairro do armador, que vive apenas com o seu pai, o pai é polícia e este de volta de madrugada, Saul tinha tudo para ser um rapaz calmo e respeitador, mas a verdade é que foi vítima pela restante comunidade jovem, pelo seu pai ser um bófia, um chibo que já levou vários amigos para a prisão, o que faz Saul ficar sozinho e a questionar sobre tudo, não só pelas amizades mas sobre a profissão do seu pai. Como resposta a esta situação e com tanto tempo livre, Saul pega nas suas canetas e vai para as ruas, o maior gozo é a adrenalina mas gosta de passar pelos sítios e rever os seus “códigos antigos”, é fácil passar esta prática entre os jovens, basta explicar o significado e emprestar uma caneta, existe a prática de ensaiar numa folha do caderno da escola e quando toca para sair das aulas é ir a correr então para os vários sítios e meter em prática aquilo que se tinha desenhado na folha. Saul precisava de expressar o seu descontentamento e de alguma maneira conseguir aprovação dos seus colegas e esta foi a sua resolução.





## 2.2 OS BAIRROS SOCIAIS NOS MEDIA E NA ARTE

Existem diversos filmes, documentários e artigos que abordam bairros sociais, alguns sobre o tema de Chelas em específico, e outros que se debruçam sobre bairros sociais em tudo semelhantes. Aqui fazemos um pequeno levantamento e análise dos mesmos.

### 2.2.1 CINEMA

“*Jaime*” é um filme de 1999 que descreve a vida de um adolescente de 14 anos na cidade do Porto. Os pais estão separados, por isso vive com a mãe, que usa a sua beleza para conseguir algum dinheiro extra. Para além de ter que cuidar de Jaime, tem mais duas filhas pequenas e o dinheiro que faz numa caixa de supermercado não é suficiente. Desejoso de comprar uma mota para o pai, decide trabalhar num esquema ilegal às escondidas da mãe; depara-se aí com uma cruel forma de escravatura infantil, onde diversos miúdos trabalham involuntariamente.

**Figura 25:** Imagem retirada do filme “*Jaime*” (Mubi)



Existem vários incidentes de percurso: Jaime acaba por ser apanhado por um dos inspetores de menores, que conta tudo a sua mãe, foge para a casa do Pai, que é desempregado e que ficou completamente desolado pelo relacionamento fracassado. Quando a sua mãe encontra Jaime depois de alguns dias na casa do seu pai, incrimina o ex-marido por obriga-lo a trabalhar clandestinamente. Jaime acaba por desistir da escola e transforma-se num dos vigaristas da cidade. No fim, compra a mota que queria oferecer ao seu pai e usa-a para si próprio.



Jaime é um filme em que vejo pouco da realidade que vivi na zona M em chelas. Não tenho conhecimento de escravatura, bem pelo contrário, os miúdos têm demasiada liberdade para fazerem o que querem e não é coisa boa. Se faltassem demasiado às aulas, os pais eram chamados para a escola, mas eles, na maioria das vezes, não compareciam.

Quando iam, se os professores falassem mal dos filhos, armavam confusão e nunca mais metiam lá os pés. Os diretores de turma só os conquistavam quando se mostravam interessados pelo bem estar dos filhos e se demonstrassem o potencial deles. A verdade é que mesmo os pais irem às escolas nada mudava.

O filme tem elementos que se replicam no bairro, os miúdos começaram a trabalhar muito cedo, a maioria nem acaba o 9º ano, mas é voluntário. A maioria dos pais são pessoas desempregadas e que não saem de casa, o que é bem retratado no filme.

**Figura 26:** Imagem retirada do filme “Zona J” (Listal)



**“Zona J”** Um segundo filme que polemizou Chelas foi o “Zona J”. Lançado em 1998, desenrola a história complicada de quem vive nos bairros sociais. O protagonista chama-se Tó, um rapaz da etnia africana que vive na Zona J, e que acaba por se apaixonar por Carla, uma vizinha caucasiana. O contraste racial leva, naturalmente, a uma série de problemas. No caso de Carla, os pais não queriam que a sua filha namorasse com um “Preto”, e no caso de Tó, os pais não queriam que ele namorasse a Carla, pois ambicionavam ver o filho voltar para Angola - na perspectiva deles, o namoro só iria atrasar o retorno ou prender o Tó em Portugal para sempre.

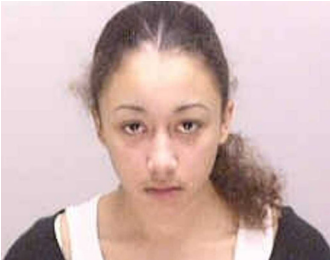
Para além disto, Tó tinha um “gang” de rufias que fazia pequenos furtos, já que precisavam de roubar para subsistir. Como Tó não conseguia arranjar emprego e tinha atrasado a ida para Angola por causa de Carla, decide juntamente com o “gang” fazer um assalto a uma joalheria, para dar a volta à sua vida. Como Carla estava grávida dele, essa mudança era obrigatória. O assalto funcionou e conseguiram roubar o que queriam, só que Tó levou com um tiro de raspão no processo.

Tó volta para junto de Carla, tenta fugir com ela de avião para Angola, mas por serem menores de idade, são barrados no aeroporto. Ainda assim, conseguem fugir dos seguranças do aeroporto e escondem-se num local secreto. Como os ferimentos do tiro não foram tratados a tempo, Tó acaba por morrer no colo de Carla a olhar para o horizonte, deixando todo o dinheiro do furto na mala de Carla.



O filme toca em alguns problemas da atualidade dos bairros de Chelas. Um é a gravidez precoce, algo que cada vez mais se tenta travar mas que ainda afeta muitos jovens de 14/16 anos. No filme retrata-se o acto sexual na casa do Tó, mas na realidade a maioria dos jovens têm relações sexuais em cantos isolados no Bairro, ou mesmo dentro dos prédios, tipicamente no vão das escadas perto do último andar, onde não passa ninguém. As cautelas são quase nulas; usam-se preservativos... às vezes.

**Figura 27:** Fotografia fictícia de Francisca (Anita Wadhvani)



Dos relatos que recolhi, posso abordar aqui três. **Francisca** (nome falso) mentiu ao namorado, dizendo que tomava a pílula, só para poder engravidar dele, e por conseguinte prendê-lo à relação. Hoje é mãe de dois meninos, e o pai das crianças está preso. Vive em casa a tomar conta das crianças e ganha dinheiro como babysitter de outras vizinhas. A outra é Filomena (nome falso); já namorou com dezenas de rapazes, e com muitos amigos. Ficava à espera de jovens convidados, enquanto os rapazes falavam entre si e descreviam raparigas como ela como sendo “*pastilha mastigada*”. São casos de jovens que não reflectem e que só têm interesse em “*curtir*” por prazer, ou para poder dizer a outros que estiveram com a pessoa “x” ou “y”.

**Figura 28:** Fotografia fictícia de Carla (NEWS)



A história da **Carla** (nome falso) é semelhante. Uma miúda com 15 anos que queria muito ter namorado, mas como os rapazes só queriam sexo, nunca se conseguiu relacionar com ninguém, acabando com vários rapazes. Carla acabou por engravidar e obrigar o pai da criança a trabalhar. Muitas situações semelhantes acabam mal, os jovens separam-se, e no final quem cuida da criança são as mulheres. Também há casos em que as raparigas não contam aos rapazes e pedem apoio ao resto da família para cuidarem do futuro bebé.

Outro ponto a refletir, retratado no filme, é a falta de emprego nas camadas jovens. Desistem da escola demasiado cedo, o que não lhes oferece habilitações suficientes para arranjam emprego. A má conduta na escola fecha-lhes as portas e convida-os a roubar. A adrenalina do assalto dá prazer e motivação extra. Existe ainda competição entre gangs para ver os que conseguem o maior número de furtos, o que ajuda a piorar a situação.

A desigualdade das etnias nos tempos de hoje não é algo que me pareça muito acentuado, a maioria das situações existentes são provocadas por um público compreendido numa faixa etária superior aos 40/50 anos. A maioria dos jovens de hoje em dia não têm qualquer preconceito nem estigma com as outras etnias, algo que está bem retratado neste filme.

**Figura 29:** Imagem retirada do filme “O Crime do Padre Amaro” (Elicca)



“O Crime do Padre Amaro” é um filme de 2005 que se passa em chelas na zona n1 (Flamenga). Adaptação do livro de Eça de Queiroz limita-se a transportar a história do padre Amaro para a realidade dos bairros sociais. Quando o padre chega à sua nova paróquia apercebe-se que os seus colegas não respeitam as regras religiosas com que se tinham comprometido no passado. O filme transmite logo numa primeira instância o desconforto e o interesse que Amaro sentia para com as outras mulheres. Ao mesmo tempo que vamos sabendo mais sobre o jovem padre, conhecemos mais sobre a vizinhança que vive naqueles bairros. Por exemplo, o Quimbé, um jovem criminoso que tem uma paixão por Carolina, que está grávida dele. Ela não se queria comprometer com uma relação sabendo que no dia seguinte Quimbé poderia estar morto; infelizmente tinha razão e Quimbé acaba por morrer num assalto a joalheria.

**Figura 30:** Iniciativa “Vive o Bairro” no Bairro da Flamenga (Lígia Ferro)



Já o padre Amaro acaba por ter relações sexuais com Amélia, a filha da senhora que arrendava a casa a Amaro. Os encontros são repetidos vezes sem conta, fazendo com que Amélia se engravide. Amaro pede para ela abortar pois o filho colocaria o padre numa situação complicada. Com o clima ainda muito quente e com a pressão em torno de Amélia, ela acaba por se suicidar ao atirar-se da Ponte 25 de Abril. Amaro continua a exercer enquanto padre, e a seduzir novas mulheres... não aprendeu a lição.

O Crime do padre Amaro transmite aspectos verídicos que se vivem nos bairros de chelas. Dos três filmes aqui abordados é o que melhor transcreve a ideia de que esses bairros são um mundo à parte. Parece que se vive noutra sociedade e que o contacto para o exterior não conta: o importante é viver um dia de cada vez com as pessoas que se cruzam no nosso caminho. Outro ponto relevante neste filme é o contacto entre as pessoas sem compromissos, todas se sentem livres de fazer os que lhes apetece sem ponderar as consequências, e estas acabam a ser resolvidas por terceiras.

## 2.2.2 ARTE URBANA

Chelas é um local com problemas sérios de inclusão social, e muitos jovens exprimem-se utilizando formas de arte urbana. Os grafitis e o hip-hop são os meios mais frequentemente reconhecidos no exterior para ter uma perspectiva sobre Chelas.

### ODEITH

**Figura 31:** Fotografia de Odeith (Odeith)



Odeith nasceu em 1976, e começou a grafitar nos anos 90, que foi quando a arte do graffiti chegou a Portugal, pintava nas ruas e em linhas ferroviárias, onde expandiu a paixão pela arte. Foi convidado mais tarde a pintar grandes murais na Damaia, onde nasceu e mais tarde em Carcavelos e em diversos outros bairros sociais.

A obra “O rapaz dos Pássaros” Retrata a infância do senhor Vicente Inácio Martins, Odeith quis representar o senhor quando este vendia pássaros nas ruas descalço, inspirado por uma fotografia tirada por Américo Ribeiro nos anos 30. O senhor Vicente Inácio Martins tem hoje mais de 90 anos e o artista quis representar o passado daquele local com este moral. Essa obra recebeu foi considerada uma das melhores do mundo por parte da “I support Street Art” o que impulsionou o artista a continuar a trabalhar no mesmo estilo. (Andreia Martins, 2014)

**Figura 32:** Obra “O rapaz dos Pássaros” (Luís Gonzalez)



Existe uma forte necessidade de expressão social, por parte de quem lá vive mas também por parte das pessoas do exterior que ficam com a curiosidade de saber o que se passa lá dentro. Este artista e outros, são convidados a deslocar-se e a conhecer a vida das pessoas daquele local e mais tarde produzir uma obra que possa ser apreciada pelas pessoas.

Atrevo-me a dizer que por vezes as condições urbanas dos desfavorecidos podem por vezes se tornar num verdadeiro zoo para os eternos curiosos.



**Figura 33:** Fotografia de Vhils (HojeMacau)

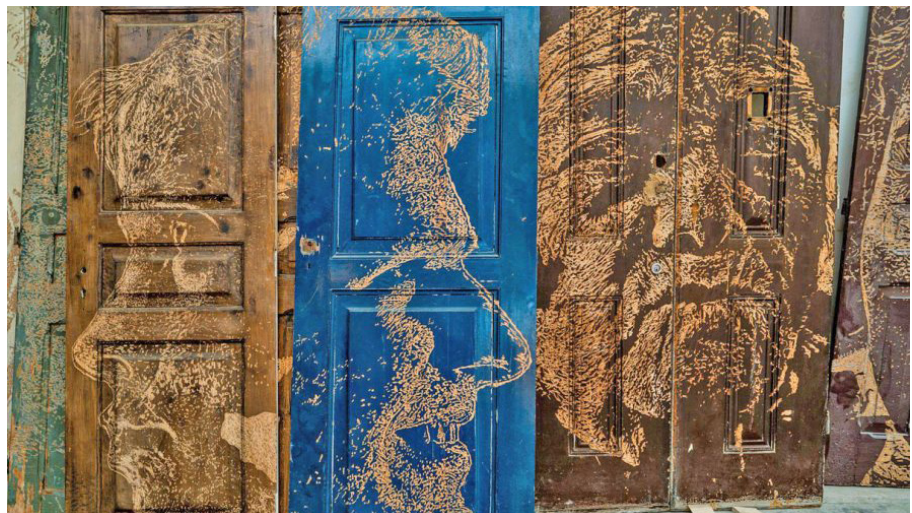


## VHILS

O nome do Artista é Alexandre Farto, e uma curiosidade disto é que o mesmo criou uma forma própria de trabalhar a expressão visual, não utiliza a lata para produzir o seu graffite, em vez disso, trabalha a partir da remoção por camadas da superfície da parede. Esta técnica não convencional convida ao seu observador a refletir sobre a identidade do retratado, bem como, o contexto socio-cultural do tecido urbano e a passagem do tempo diuturno. Esta técnica está a levantar questões sobre a forma de compreensão e diferenciação urbana dentro de bairros sociais.

Os trabalhos do Vhils representam o caos. Esta técnica ajuda a desconstruir a definição de locais abandonados ou vandalizados. Estas obras grotescas transpiram retratos de pessoas que passaram por algo difícil, sublinhando ainda mais o seu significado. As obras podem ser encontradas em locais abandonados ou com muito pouca manutenção. (Miguel Moore, 2013)

**Figura 34:** Exposição "Fragments" de Vhils. Paris (MundoPortugues)



São trabalhos com o propósito de falar sobre algo: um exemplo é "incision", em que Alexandre trabalha com a comunidade indígena de Araçá com o intuito de chamar atenção à situação que a comunidade vivia na altura, esforçando-se para manter o seus costumes e modos de vida, num mundo que cada vez é mais uniformizado e globalizado, e que pouco espaço tem para modos de vida alternativos. Vhils criou uma instalação com dezenas de portas de vários tipos, todas desgastadas com o tempo, e aplica a sua arte nas portas como se fossem telas, representando as pessoas e os antigos costumes que se estão a perder. Esta abordagem de trabalhar com elementos pertencentes à comunidade e utilizar a arte como forma de transmitir e preservar cultura é uma inspiração para o meu jogo. Gostaria de preservar e recriar situações do bairro de Chelas, como forma de dar mais valor à comunidade, e aos seus espaços.

**Figura 35:** Fotografia de António Brito Guterres (Joana Henriques)



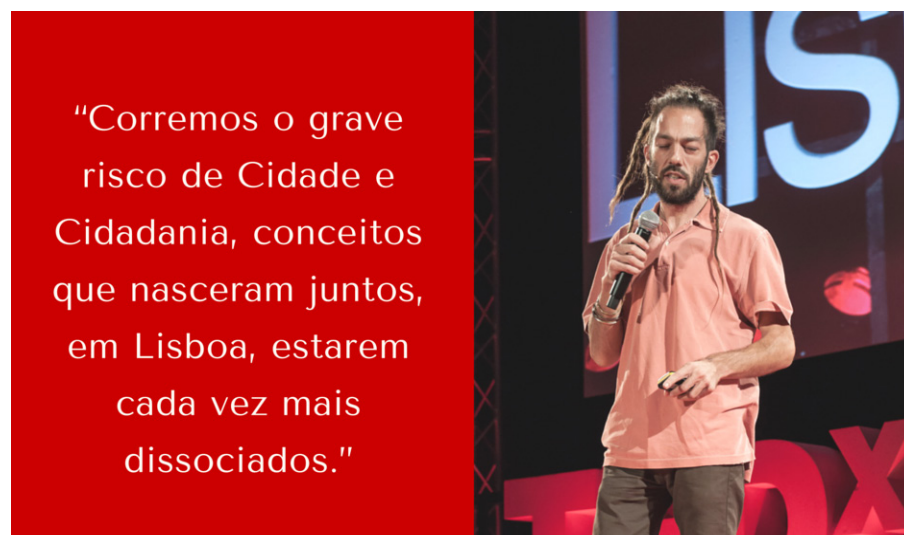
## ANTÓNIO BRITO GUTERRES

António é membro do DIN MIA'CET – Centro de Estudos sobre a Mudança Socioeconómica e o Território, grupo que faz investigação. Anteriormente, obteve a pós-graduação em Estudos Urbanos e durante a licenciatura em Serviço Social, escreveu uma tese sobre os impactos sociais e culturais das políticas de realojamento.

Em paralelo ao trabalho académico, António tem estado envolvido em inúmeros projetos de desenvolvimento territorial que lhe permitem ter uma visão pessoal da realidade do território. Foi chefe de projeto da Iniciativa Bairros Críticos – Operação Vale da Amoreira e coordenador do Centro de Experimentação Artística deste mesmo bairro. Presentemente, para além do trabalho que continua a desenvolver com várias organizações locais nos bairros, colabora com a Fundação Aga Khan Portugal, que promove o desenvolvimento social, e está envolvido na criação de uma série de ficção sobre a diversidade de quotidianos e imaginários da Área Metropolitana de Lisboa. (Linkedin, 2013)

Os trabalhos de António vão ao encontro da comunicação e compreensão do método artístico como forma de expressão usada nos bairros sociais. Explica que *“A expressividade dos moradores são reflexo da situação que vivem, por serem territorializados, cadastrados, isolados e fronteirados.”* (TEDxLisboa, 2015) Por isso sentem a necessidades de expressar as contrariedades que vivem e de procurar pontos de encontro com o mundo exterior, para que possam ser vistos numa forma diferente pela sociedade.

**Figura 36:** António Guterres no TEDxLISBOA (Ricardo Forna)



# HIP HOP

## MC SNAKE

**Figura 37:** Fotografia de Nuno Rodrigues (Snake O.G.)



**Figura 38:** Graffiti em homenagem a MC Snake (Victor Garcia)



Tive o privilégio de poder ver a obra várias vezes e reparar como a comunidade leva com carinho e alguma tristeza esta obra. Realmente é como se o bairro fosse a nossa casa e a obra fosse uma fotografia por cima do armário, as pessoas quando têm saudades olham para a imagem da fotografia e nesses bairros basta olhar para as ínfimas paredes de betão ao ar livre.

Negociantes é uma música em que Mc Snake e Sam the Kid falam sobre a necessidade dos jovens se meterem em esquemas por causa das dificuldades financeiras que vivem. Esta é uma realidade que é criada pelos próprios jovens, e à conversa uns com os outros, chegam à conclusão que o ideal é roubar.

(...)“Tou a tentar perceber  
Há dois anos na rua  
O tempo passa e nada consigo ver  
Tou a tentar entender  
Desta escola marada  
Foi uma fachada  
Que me pôs a roer” (...)



(...)”*Tou catalogado  
Não apago o meu passado  
Nem o posso meter de lado  
Sou mais um cadastrado  
Neste mundo civilizado  
Será que sou culpado? Não ‘G’!  
Fui só mais um sacrificado  
Sem dúvidas com dívidas  
Mete isto na consciência  
Chelas é o local do crime, droga e violência  
Abra a tua banca para atingires a independência  
A moral da história  
Acabas ‘broke’ na falência”(...)*

Estas são algumas das palavras que Nuno Rodrigues sentia referente ao problema. Nesta música, fica clara a dificuldade que sentiam e a forma como encaravam o problema. Existirão poucos casos de dealers que eventualmente conseguem deixar de vender e conseguir ir morar para outros sítios. O resto são jovens que catalogados pelos seus maus hábitos escolares e com fraquíssimo apoio familiar, acabam por entrar nestes negócios e eventualmente se perder.

## **SAM THE KID**

**Figura 39:** Fotografia Samuel Mira (Sebastião Santana)

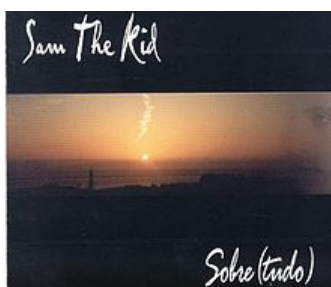


Samuel Mira, morador em Chelas na Zona I, identificou-se com o rap em 1993, o seu primeiro álbum intitulado *Entre(Tanto)* foi lançado em 1999 inspirado a partir de outros rappers portugueses como o DJ Bomberjack.

O seu segundo álbum foi editado pela Edel com o nome *Sobre(Tudo)*. a partir daí o Mc Sam the Kid, começou a tocar em vários outros sítios e a produzir novo conteúdo e novos álbuns. Actualmente, tem um canal no Youtube chamado TV Chelas, onde convida músicos a partilhar as dificuldades que sentiram a construir as suas carreiras, e alguns dos trabalhos em que se envolvem.

Não Percebes é uma música do álbum sobre(tudo), que retrata a importância do hip-hop na época, e de como os jovens se apropriaram do estilo como forma de expressão. É natural que eles se juntem nas ruas para meter conversa e estarem em convívio, e na maioria das vezes existe a prática do rap, não só para passar o tempo, mas também como forma de expressão artística. Uns fazem beatbox e outros criam as rimas do tema que decidiram em conjunto. Tal traz-me à memória o relato de Bruno (nome falso), um jovem do bairro do armador que passava a maioria do tempo a ouvir hip hop, e que foi difundindo no grupo de colegas o estilo. Ainda escreveu umas rimas dele, e produziu um cd que vinha numa caixa de cereais. A maioria da sociedade na altura não compreendia o género de música e etiquetava os jovens que fossem fãs. O Bruno acabou por ficar por aí: teve problemas na escola por praticar o hip hop (felizmente, o seu irmão mais novo chegou a produzir música e hoje participa em alguns bares como dj graças ao incentivo do seu irmão Bruno). Esta música descreve o descontentamento e a falta de compreensão da sociedade perante o hip hop:

**Figura 40:** Foto do álbum Sobre(Tudo) de Sam the Kid (STK)



*“(..).Não percebes o que eu digo,  
não percebes o que eu falo,  
não percebes onde eu vivo,  
não percebes o que eu galo.  
Aprende qu’ a missão não é ‘tar no top,  
é vazio, caga nisso, não percebes o Hip-Hop!(..).”*

Ao mesmo tempo refletem a dificuldade da comunicação que os jovens sentem e o afastamento perante o resto da sociedade. Isto é uma realidade que fez muitos jovens da minha idade não finalizarem os seus estudos em miúdos e hoje terem uma vida precária.

Chelas uma música que retrata os bairros de Marvila, que transmite a opinião de Samuel Mira sobre o território. Chelas nesta altura já era conhecida com o filme Zona J, e o Samuel fez questão de sublinhar a situação que se vivia na altura. Em baixo deixo uma parte da música como contexto.

**Figura 41:** Imagem de capa da música “Chelas” (Fernando)



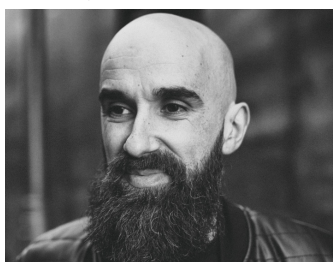
*“(..).O sítio onde eu moro, o sítio onde eu vivo, o sítio onde eu páro e fico pensativo(..)  
(..) Eu não ignoro, toda a espécie de pessoa  
Oíço uma voz que ecoa na rotina que enjoa  
É sempre a mesma coisa que se vive e que se passa  
E o que mete graça é que não há nada que se faça  
Queres droga vai à praça  
É assim o sistema(..)*



*(...)Sítio dividido em zonas com letras do alfabeto  
Zonas divididas em lotes com mau aspecto  
Chibaria em todo lado, tem cuidado  
Ambiente pesado para um mal habituado(...)*

Alguns versos representam situações que se vivem em Chelas, da prostituição à vontade de os miúdos serem adultos mais cedo. Samuel descreve com respeito e um certo sentido de tristeza por serem sempre as mesmas histórias trágicas a repetirem-se.

**Figura 42:** Fotografia de Edmundo Silva (Sebastião Santana)



## MUNDO SEGUNDO

Edmundo Silva é um MC, produtor e ex b-boy português. Uma figura incontornável do hip-hop português e um dos mais ativos embaixadores do movimento, convidou inúmeras vezes o Sam the Kid a ir ao Porto atuar. Já foi a Chelas e compôs músicas com Sam the Kid, que descrevem os dias de hoje nos bairros. Uma delas é a “Tu não Sabes”, que descreve o facto de não se poder pintar as pessoas todas da mesma maneira, e que não se sabe os motivos pelas acções, mas ser rapper é uma profissão e não deve ser encarada como algo negativo na sociedade.

**Figura 43:** Capa da música “Tu não sabes” (STK, Mundo Segundo)



*(...)“Aquilo que tu procuras encontra-se aqui,  
Do 2º até ao 7º da zona I,  
Esse ódio voluntário que vês por aí,  
Não garante o meu salário, esse eu mereci”(..)*

Existe outra música que descreve a dificuldade de progredir, mas descrevem com um sentido positivo, chama-se “também faz parte” Mundo Segundo e Sam the Kid, falam que para chegar longe na vida tem que haver esforço e dedicação, e que todos os buracos no caminho fazem parte. Esta música é uma inspiração para que vários jovens que estando perdidos sem saber o que fazer, trabalhem e lutem.

*(...)“Também faz parte  
Pensei num péssimo e disse início  
Pra vir encarar á pressa ou começa no sacrifício  
Em cada fim há um início, em cada início uma história  
É hipótese duma nova trajetória, porque a glória”(..)*

Foi importante Mundo Segundo ter visitado Chelas para a realização destas músicas, sabendo que Chelas tem o talentoso Samuel Mira, o acrescento cultural na música transmitido por Edmundo Silva transcreve o peso da fama que passa pelo canal de youtube “Chelas Tv” que diariamente está mais reconhecido e respeitado pela comunidade.

**Figura 44:** Fotografia de Ângelo Fírmino (Underground Lusófono)



## BOSS AC

Nome original Ângelo Firmino, É um rapper e cantor de hip hop, português e filho de pais cabo-verdianos. É considerado um dos pioneiros do hip hop nacional. Boss AC iniciou a sua carreira musical no final dos anos 80. Com o crescer do Rap no mundo e o mesmo ter sido disseminado para Portugal, vários grupos começaram a produzir a arte, como os Black Company, Zona Dread, Family e o Boss AC, estes grupo produziu a primeira compilação de Rap português intitulado de “Rapública” da qual Boss AC foi responsável pela produção, foi autor e compositor dos temas como o “Generate Power” e “A verdade”.

Este foi o primeiro Mc que ouvi com regularidade, o que me ajudou a vários problemas. Um deles foi a venda de estupefacientes, com a música “Andam aí”. Boss AC descreve que por mais magnífico que seja a curto prazo, o fim é inevitável e incontornável.

*(...)“Esta é para aqueles que querem viver na ilusão  
Mais tarde ou mais cedo vão cair  
Não queiram entrar nesse filme  
Eles andam aí  
E de repente o que era doce agora é bem amargo  
Lágrimas não apagam o que fizeste  
Não queiras entrar nesse filme  
Eles andam aí “(...)*

Boss Ac fez-me questionar o mundo, a humanidade, e fez-me compreender que estamos longe de viver num mundo de igualdade. Hoje consigo ouvir qualquer música, mas o curioso disto tudo, é que sei que jovens que viveram as mesmas realidades que eu identificam-se com este estilo, mesmo sendo ainda para muitos um estilo musical que não é música.

O rap é uma expressão artística como o graffiti que é transmitida pelo som, o seu sentimento é profundo e transcreve todas as realidades que os seres humanos têm experienciado e servem como mensagem para os restantes.

## 2.2.3 PROJECTOS SOCIAIS

Neste subcapítulo detalham-se vários projetos espalhados pela área de Chelas que dinamizam e dão mais cor a estes bairros de forma a minimizar as mazelas diárias que estes moradores sentem

**Figura 45:** Logo do projecto Remix (Ângelo Campota)



### PROJECTO REMIX

Um dos primeiros projeto que gostava de mencionar e onde estive inserido é o “*Projecto Remix*” este projeto nasceu em 2011 e integra-se numa incubadora de eco-design que envolveu 5 moradores do Bairro do Armador e vários designers. O objectivo era criar soluções de auto-emprego para estes moradores utilizando o desperdício industrial e as suas capacidades técnicas, como carpintaria, costura, ladrilhagem e outros ofícios.

Promovido pela Remistura - Associação, apoiado pela Câmara Municipal de Lisboa, é um projeto global de promoção social. “O objetivo é encontrar novas soluções para a inclusão e desenvolvimento social, tendo em vista a capacitação da comunidade. Neste sentido foi concebida uma oficina de co-design, capaz de estabelecer um canal de comunicação entre moradores do Bº do Armador e designers. Juntos, projetaram peças de design a partir do reaproveitamento de materiais residuais provenientes de fábricas ou do lixo local, visto que Chelas também produz demasiado lixo.

**Figura 46:** Fotografia dentro da Oficina (Susana António)



No seu percurso, o remix conta com participação na EXD'11, Countdown – International Design Platform (Itália), na edição de 2012 dos Projetos Originais Portugueses (POP's), tendo sido distinguido pela Fundação de Serralves com o prémio Promessa, no Wonder Room – Moda Lisboa, na EXD'13, na Beijing Design Week, entre outros. Este projeto mostra como o design pode ser uma ferramenta de inovação social” ( Ângelo Campota, 2011).

Quando este projecto nasceu no bairro a primeira reação foi saber do que se tratava, dezenas de moradores fizeram questão de se deslocar até a nossa oficina que se encontrava por baixo de alguns prédios no bairro do Armador, esta curiosidade nasce pela premissa das dezenas de lojas encerradas ao longo dos 20 anos daqueles bairros, e depois de tanto tempo, quiseram saber o que lá abriu, falamos de pessoas sem escolaridade, que não sabem o significado da palavra design e vêem a arte como algo desnecessário, algo que não coloca comida no prato.

Quanto ao grupo tínhamos três equipas, a equipa das eco-brigadas, a equipa do eco-teatro e a equipa do eco-design. Cada equipa com as suas faixas etárias, nos eco-teatros falamos de meninos muito novos entre 6 a 10 anos de idade, um grupo de 10 crianças para a produção anual de uma peça de teatro para a comunidade do bairro, este grupo existe para dar resposta a diferentes saídas profissionais aos mais pequenos como também para os direcionar para outros caminhos, senão aqueles do tabaco e/ou xamon. Nas eco-brigadas falamos de jovens dos 16 aos 25 anos de idade, jovens moradores desempregados que precisavam de ocupação e apoio financeiro, foi pensado nas eco-brigadas com o intuito da necessidade de limpeza dos bairros, pelo elevado desinteresse por parte da comunidade em manter as suas zonas limpas na utilização dos contentores.

Ao mesmo tempo que os jovens estavam empregados, limpavam os bairros e passavam a mensagem aos restantes moradores para cuidarem do que é deles. Existiram vários casos de conflitos entre os jovens empregados e jovens pertencentes à comunidade pelo desrespeito existente às limpezas do bairro, foi necessário intervir alguma vezes para acalmar a situação.

Os jovens que trabalharam na limpeza das ruas, perceberam o desprezo que existia pela restante comunidade no meio e com o incentivo destes jovens as pessoas estavam dispostas a agir e mudaram-se alguns dos maus hábitos.

No eco-design falamos numa faixa etária dos 25 anos aos 64 anos, adultos desempregados e reformados com uma vasta experiência de trabalho manual, pela sua fraca escolaridade começaram a trabalhar desde muito novos em trabalhos manuais como ajudantes e com o passar dos anos, foram refinando os seus saberes e hoje são mestres dos ofícios.

Eu sendo o elemento mais novo da equipa e inexperiente servi de ponte na comunicação entre a equipa de moradores e os designers convidados, aprendi imenso sobre a execução de peças de design, desde técnicas antigas e mais sobre aspectos culturais entre etnias, pois tivemos uma cigana costureira a trabalhar connosco, tivemos algumas dificuldades pois ela não podia aparecer nas fotografias, não podia mostrar a cara, pois era desrespeito ao marido.

Para tirarmos apenas uma fotografia de grupo tivemos que contactar pessoalmente o senhor e pedir permissão, como falamos de uma geração nova não tivemos qualquer problema, mas a mãe desta participante por sua vez ficou indignada com a filha.

## OFICINAS COMUNITARIAS

**Figura 47:** Logo do projecto Oficinas Comunitárias (Susana António)



Outro projeto que comunica e trabalha com a inclusão e desenvolvimento social onde estive inserido durante 9 meses foi as “Oficinas Comunitárias” do Chapitô na Costa do Castelo em Lisboa. No ano de 2013 foram envolvidos mais de 10 jovens estudantes do Chapitô que depois das suas aulas trabalhavam diariamente nas oficinas na produção de peças de design. As vendas revertiam a 100% para os jovens, para poderem pagar a escola e amearhar algum para quando fossem de férias. O projeto teve vários eventos, desde workshops, garage sales e palestras. (Teresa Ricou, 2013)

**Figura 48:** Fotografia de grupo da equipa das Oficinas Comunitárias (Teresa Ricou)





Este projeto fez-me compreender que problemas existem em todo o lado, e especialmente problemas sociais, desde jovens órfãos a jovens que não acreditam neles mesmos, tornando toda esta experiência rica não só para eles mas essencialmente para todos os membros envolvidos na educação destes jovens promissores.

A educação pode ser partilhada pelas experiências vividas por outros, mas só aprendemos realmente algo quando passamos nós por isso, e estes jovens tinham passado por muito, embora não tivessem uma experiência técnica de construção desejada para o efeito, estes jovens estavam prontos para iniciar um projecto que mudasse por completo as suas vidas e a forma como olhavam para o mundo. A necessidade de colocar estes jovens carenciados a trabalhar para ganhar o seu sustento proporcionou-lhes o estofa necessário para encarar os problemas e olhar em frente. Os jovens envolvidos acabaram o ano com as melhores médias, pelo empenho e aprendizagem nos vários workshops que tinham semanalmente para a execução das peças de design.

Nos workshops todos os estudantes eram convidados, apenas os elementos das equipas é que repetiam o workshop durante o resto da semana para a execução massiva das peças para a venda na loja do chapitô. Susana António foi a designer principal do projecto, onde desenhou 5 peças de design com âmbito da reutilização de materiais e eu desenhei a última peça da coleção das oficinas comunitárias do chapitô de 2013.

O desperdício utilizado veio do armazém da Teresa Ricou onde foram armazenados imensos materiais. Ao longo dos anos eu fui o chefe de oficina, tive que garantir a qualidade das peças, para estas serem comercializadas na loja, e ensinar à equipa como eram produzidas as peças e as técnicas a aprender.

**Figura 49:** Produtos do projecto Oficinas Comunitárias (CML)



**Figura 50:** Logo do projecto Topias Urbanas (Inês Veiga)

T \* P A S URBANAS

## TOPIAS URBANAS

Outro projeto que cativou a minha atenção foi o “*Topias urbanas*”. Este projecto focou-se na observação do vale de Chelas e de todos os seus bairros, Discursando sobre a urbanização do território e como o mesmo se transformou num arquipélago de bairros de habitação social até agora separados social e culturalmente do tecido da cidade.

*“As representações dominantes destes bairros criaram imagens distópicas, que os apresentam como enclaves de risco, territórios associados tanto à violência e criminalidade como à pobreza e exclusão social. Visões distantes e totalizantes tornaram-se formas de controlo social, de opressão e supressão da diferença. Ativando práticas micro-utópicas, Topias Urbanas vai instalar-se durante nove meses na freguesia de Chelas, procurando (re)criar planos comuns para a convivência.*”

*O projeto descreve que chelas nos anos 60 era composto por quintas e palácios mas com a urbanização nos anos 90, ficou associado à violência e a criminalidade, mesmo com vários projetos de inclusão social, as práticas de quem lá habita desviaram o lugar daquilo a que ele deveria ter sido planeado.”(Joana Braga, 2016)*

Existem inúmeras ruínas de palácios por todo o território e é bastante heterogéneo a conjugação com os bairros e a apresentação de possíveis conflitos que possam existir. Inscrever os problemas descritos e passá-los às pessoas externas a estas realidades. Pretende-se conhecer, viver e partilhar experiências e criar um roteiro turístico para que as pessoas de fora percamos o medo destes espaços e possam tirar as suas próprias conclusões sobre a vida e a beleza destes bairros sociais. Convida haver mais interação e dinamismo com os bairros para que estes não se encontrem tão separados do resto de Lisboa. Este roteiro turístico pode ser algo interessante de reter no jogo em pequenos apontamentos no local que contém um pouco a história da sua existência.

**Figura 51:** Evento “*Beto Di Ghetto Party*” do projecto Topias Urbanas (Joana Braga)



Figura 52: Logo do projecto envolvido. (Galeria de Arte Urbana)



Figura 53: Logo do projecto envolvido. (Gebalis)



## HÁ ARTE NO BAIRO

Visto que existem vários bairros em Chelas temos que reforçar que o mais conhecido é sem dúvida o bairro da Zona J, agora conhecido como Condado, recebeu em 2015 o projeto “Há Arte no Bairro” uma iniciativa da GEBALIS (Gestão do Arrendamento Social em Bairros Municipais de Lisboa) com o apoio do GAU (Galeria de arte urbana) e da Câmara municipal de Lisboa. Acolheram vários jovens do Condado, para a dinamização e recuperação de algumas paredes que sofreram vandalismo ao longo dos anos.

Os jovens foram convidados a passar por várias obras urbanas espalhadas pela zona oriental de Lisboa (Marvila) e aprender a apreciar as obras de arte. Tiveram também workshops para a utilização de stencils e latas de grafiti.

O objetivo do projeto era convidar aos jovens para as práticas do grafiti e minimizar o vandalismo nas paredes com “tags” ou iniciais. Quiz trazer e comunicar este projecto porque não só pelo Condado mas para os restantes bairros, é comum a prática da utilização de canetas próprias para a produção de tags, esses tags são muitas vezes códigos com o nome do autor, ou o nomes artísticos.

Cheguei a produzir alguns tags, pois existem também tags de grupo, como temos uma “irmandade” recriamos uma tag dos três elementos, que pode ser cada um a fazê-la em sítios diferentes, ou cada um faz uma parte do mesmo tag.

A arte pode ser transmitida de várias maneiras, amplifica a nossa forma de agir e sobretudo de pensar. O grafiti é algo que tem um impacto enorme nestes bairros, pois para além da expressividade cultural e social dentro dos bairros, dá vida e carácter únicos a estes locais. Como tem sido cada vez mais bem visto pela comunidade, acaba por ser uma área de trabalho para muitos dos jovens de hoje, e existe um certo nível de respeito pela arte dos colegas, os jovens normalmente não fazem tags por cima de grafitis por respeito.

Figura 54: Fotografia retirada no evento “Há Arte no Bairro” (Galeria de Arte Urbana)







## 2.3 GAME DESIGN

Este capítulo fala sobre a importância dos vídeos jogos nos dias de hoje e a necessidade de transcrever em ciência a compreensão desta ferramenta e em que aspectos se válida.

Para a produção de um jogo cativante, visto que se trata de assuntos sérios, é necessário explorar e conhecer mais sobre Jogos persuasivos e sobre jogos “fun”.

### 2.3.1 PERSUASIVE GAMES

**Figura 55:** Fotografia de Ian Bogost (Design.blog)



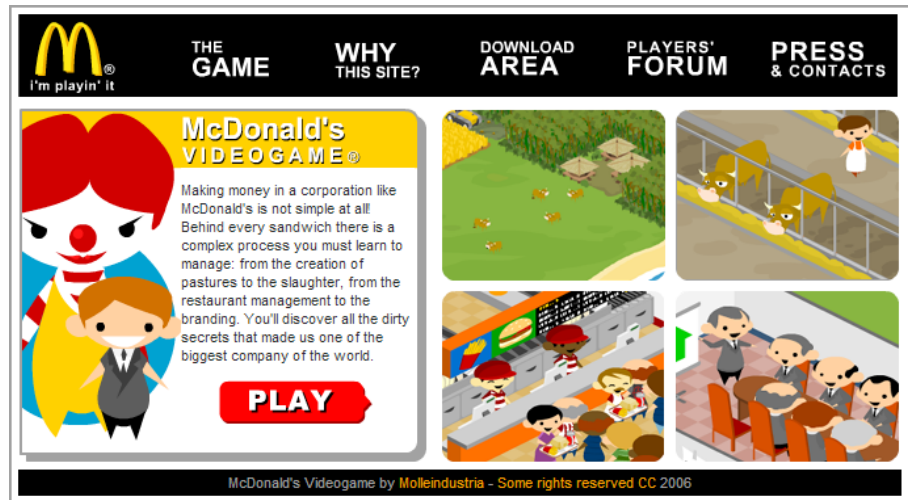
Ian Bogost descreve os videojogos como ferramentas de persuasão, propondo uma retórica procedimental (“*Procedural Rhetoric*”) como a prática de persuadir através do uso de processos (em geral) e processos computacionais (em particular).

Os videojogos oferecem assim uma maneira nova e promissora de fazer afirmações sobre o mundo, ao mostrar no decurso do jogo um modelo da realidade, e das consequências que as acções do jogador podem ter. A simulação de um videojogo, na forma como apresenta, edita e distorce a realidade, ajuda assim a estabelecer uma mensagem.

Bogost sugere que os videojogos utilizam retórica procedimental sempre que convidam o jogador a refletir sobre as escolhas tomadas no decurso da simulação, e a forma como esta reagiu às mesmas. Assim como a retórica verbal é útil tanto para o orador quanto para o público, e assim como a retórica da escrita é útil tanto para o escritor como para o leitor, a retórica procedimental é útil tanto para o programador quanto para o usuário, útil tanto para o designer do jogo e o jogador.

A retórica procedimental é portanto uma técnica para fazer argumentos com sistemas computacionais e para descompactar argumentos computacionais que outros criaram.

**Figura 56:** Screenshot do jogo “McDonald’s Videogame” (Molleindustria)



Um exemplo que oferece para ilustrar a prática chama-se “The MacDonal’d’s Videogame”, uma crítica aos negócios da empresa McDonald’s. Nele, os jogadores têm acesso a quatro espaços que necessitam de gestão, escritórios corporativos, restaurante, fábrica alimentar e campos para cultivo.

O jogador precisa de fazer escolhas para o desenvolvimento do negócio da cadeia de fast food que são difíceis, mas mais importante, ele precisa fazer escolhas morais difíceis. Nos campos para cultivo, o jogador precisa de criar gado e soja suficiente para produzir carne para o negócio; no entanto, existe um limite nos campos disponíveis, para adquirir mais campos o jogador precisa subornar o governador local para comprar direitos e converter as culturas do seu povo em empresas.

Existem táticas ainda mais extremas, como o jogador poder contratar tratores para converter florestas tropicais ou povoações indígenas em campos para adquirir mais espaço para o negócio. Para reforçar a corrupção natural destas táticas, grupos públicos podem censurar ou processar o jogador por violações. Por exemplo, a demolição de florestas indígenas produz reclamações de grupos de antiglobalização.

O uso excessivo de campos reduz a sua eficácia, criando terra morta, o que também irrita ambientalistas. No entanto, os grupos ecológicos podem ser gerenciados por meio de RP (Retórica procedimental). Corromper um climatologista pode intervir nos futuros lucros, garantindo menos queixas no futuro. É necessário subornar regularmente para manter a lealdade nos vários sectores, pois caso tenhamos um elevado número de queixas, se não tratarmos delas o mais rapidamente possível, podem fazer com que tenhamos de fechar o negócio. E assim em diante.

O Videojogo do McDonald's monta uma retórica procedimental sobre a inevitabilidade da corrupção nos negócios globais da cadeia de fast food e sobre a tentação demolidora da ganância.

A tentação de destruir aldeias indígenas, lançar campanhas de suborno, reciclar partes de animais e encobrir riscos de saúde é enorme.

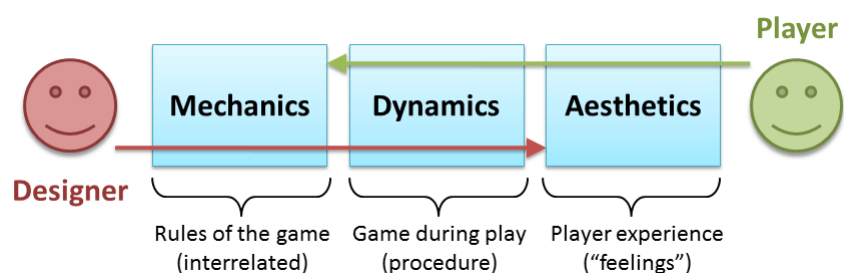
O jogo faz um argumento procedimental sobre os problemas inerentes na indústria de fast food, particularmente a necessidade de ultrapassar os limites ambientais e de saúde, com vista a explorar margens de lucro pequenas.

## 2.3.2 MDA: A FORM APPROACH TO GAME DESIGN AND GAME RESEARCH

MDA (Hunicke et al, 2004) é um modelo proposto por Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek e apresentado na conferência de game developers em San Jose no ano de 2004. MDA é uma abordagem formal para a compreensão dos jogos, que tenta diferenciar o game design do desenvolvimento, a representação crítica dos jogos e a sua pesquisa técnica. É um modelo que explica como um jogo é apropriado, e que visa clarificar e fortalecer o processo de decomposição, estudo e desenho de artefatos do jogo.

Segundo o MDA, os jogos são criados por designers ou equipas de designers para serem consumidos por jogadores. A diferença entre jogos e outros media de entretenimento como livros, música, filmes etc., é que o seu consumo é relativamente imprevisível. A sequência de eventos que ocorrem durante a jogabilidade e o resultado desses mesmos eventos, são desconhecidos quando o produto é acabado. O quadro MDA formaliza o consumo de Jogos, e está desenhado com o seguinte sistema: "Rules" > "System" > "Fun". Estabelecendo as suas contrapartes de design designadas por "Mechanics" > "Dynamics" > "aesthetics".

**Figura 57:** Ilustração explicativa da teoria "MDA" (James Manning)



As mecânicas descrevem os componentes específicos do jogo, ao nível da representação de dados e algoritmos; as dinâmicas, por sua vez, descrevem o comportamento, ao longo do tempo de execução, do jogador a actuar sobre as mecânicas; as estéticas descrevem respostas emocionais e intelectuais provocadas no jogador, ao interagir com o sistema do jogo.

Um jogo que serve de exemplo para descrever as várias partes é o minecraft. As mecânicas de jogo são as acções que o jogador tem: andar, guardar materiais, saltar, comer, atacar, etc. As dinâmicas são os comportamentos que jogador pode ter, ou seja, construir coisas, fundir materiais, caçar, explorar o ambiente, etc... As estéticas são o sentimento do jogador conforme situações, no minecraft um exemplo é o “medo” que chegue a noite, pois nessa altura surgem zombies.

Na perspectiva do designer, as mecânicas dão origem a comportamento dinâmico do sistema, por sua vez, produzem experiências estéticas no jogador. Já na perspectiva do jogador a estética define o tom do jogo, que nasceu das dinâmicas que produziu (que por sua vez, advém da sua interpretação e atuação sobre mecânicas). O que quer dizer que o jogador e criador têm uma perspectiva diferente do jogo, e é necessário ter tal em consideração durante o processo de design

#### As “Estéticas”

Para descrever as estéticas do jogo, queremos nos distanciar o máximo possível das palavras diversão e jogabilidade, que são muito abstractas e movermo-nos para um vocabulário mais concreto e descritivo. Isto inclui, mas não é limitado à taxonomia listada no artigo:

1. “*Sensation*” (Sensações) - Jogo como prazer sensorial;
2. “*Fantasy*” (Fantasia) - Jogo como fazer-de-conta;
3. “*Narrative*” (Narrativa) - Jogo como drama;
4. “*Challenge*” (Desafio) - Jogo como pista de obstáculos;
5. “*Fellowship*” (Camaradagem) - Jogo como estrutura social;
6. “*Discovery*” (Descoberta) - Jogo como território desconhecido;
7. “*Expression*” (Expressão) - Jogo como auto-descoberta;
8. “*Submission*” (Submissão) - Jogo como passatempo.

Por exemplo se considerarmos o “Sims”, sabemos à partida que é um jogo divertido, como a maior parte dos jogos. Assim sendo, é preferível detalhá-lo com informação mais específica, pensar os componentes ‘estéticas’ que evocam no jogador: Fantasy, Discovery, Expression, Narrative. Já um jogo como Quake, igualmente divertido, procurará mais Challenge, Sensation, Competition, Fantasy.

“Sims” tem múltiplos objetivos ‘estéticos’, mas a ‘estética’ dominante é a Expression, já que o jogo permite muita customização das personagens, das suas roupas, casas e adereços. Em “quake” é o “Challenge” pois nele é tudo uma questão de dificuldade e desafio de coordenação motora, estratégia e tática; se este for fácil perderia o seu interesse e o jogador não sentiria divertido, e para tornar-se mais interessante é necessário o desafio ser mais complexo.

Mesmo não existindo uma fórmula detalhada que facilite a combinação e a proporção dos elementos que resultam em diversão, a taxonomia ajuda-nos a descrever os jogos, visto que cada um apela a diferentes jogadores ou aos mesmos jogadores em alturas diferentes do jogo.

#### *“Modelos Estéticos”*

Se usamos vocabulário estético, podemos definir modelos de jogabilidade. Esses modelos ajudam a descrever dinâmicas de jogo e as suas respetivas mecânicas.

Por exemplo, o “quake” é competitivo, ele é bem sucedido quando várias equipas ou jogadores se investem emocionalmente para derrotar o adversário. Isto requer que haja adversários, no “quake” os inimigos são os “npcs” (computer opponents) e todas as partes querem vencer. É fácil compreender que é necessário haver feedback constante para o jogador perceber que está a ganhar neste tipo de jogo, pois se o jogador não conseguir ver claramente que está a vencer, ou se sentir que não é possível ganhar o jogo, torna-se muito menos interessante afetando a estética do jogo.

#### *“Modelos de Dinâmicas”*

As dinâmicas existem para criar experiências estéticas; por exemplo, o “Challenge” é criado pela pressão do tempo e a jogabilidade do adversário, “fellowship” por outro lado, convida a partilhar informação entre determinados membros de uma equipa, ou quando ganhamos desafios que são muito difíceis de conseguir sozinhos.

Podemos identificar sistemas no gameplay que determinam o estado em particular do jogo ou alterações que afetam num todo a jogabilidade. No “Monopólio” os jogadores que vão à frente estão incrivelmente mais ricos e o jogo favorece esses jogadores ainda mais, ou seja, os jogadores que são mais ricos têm tendência a ser ainda mais ricos e os que estão a perder ficam cada vez mais pobres.

Esta dinâmica corrompe o jogo e retira-lhe valor de entretenimento para muitos jogadores, já que à medida que o jogo avança só alguns jogadores e, por vezes, apenas um jogador, é que se entrega verdadeiramente ao jogo pois os outros saberão que está tudo perdido e acabarão por perder o interesse (embora se possa argumentar que a mesma dinâmica é positiva, dado que quem ganhar poderá sentir muito maior prazer pela derrota humilhante e entediante dos seus oponentes).

Compreendendo as suas dinâmicas (e em função da estética pretendida) podemos imaginar maneiras de corrigir o “monopólio”; a mais evidente seria promover os jogadores que estavam mais atrasados, para mantê-los dentro de uma pequena distância dos líderes ou complicando o progresso dos players mais ricos. (Sugere uma mecânica que se adicione ao monopólio que o torne um jogo menos desequilibrado) dinheiro à partida.

#### “Mecânicas”

As mecânicas são as várias ações e comandos que são fornecidas ao jogador. As mecânicas suportam as dinâmicas do jogo, ao permitirem, beneficiarem e prejudicarem determinados comportamentos / sequências de acções.

Por exemplo as mecânicas de um jogo de poker inclui: baralhar, enganar, apostar, uma hierarquia de valor das mãos (Poker bate Tripla, Flush bate Straight), etc... As mecânicas dos jogos de pistolas são o disparo das armas, as munições disponíveis, as pontuações, etc. Ao ajustarmos as mecânicas do jogo, estaremos também a ajustar as dinâmicas em geral, já que diferentes acções possíveis e diferentes consequências, levam a diferentes dinâmicas comportamentais da parte dos jogadores.

Um exemplo de uma mecânica que sugere uma dinâmica é o “*spawn kill*”, é mais recorrente nos FPS (first person shooters), é quando um jogador mata outro, quando este nasce, existe a mecânica que define os locais onde as personagens nascem depois de morrerem, esta mecânica sugere a dinâmica dos jogadores esperarem pelos jogadores que nascem pois sabem os locais onde vão aparecer.

A MDA suporta uma abordagem formal e iterativa para a concepção e afinação. Isso permite raciocinar explicitamente sobre os objetivos do projeto e antecipar como as mudanças afetarão cada aspecto do enquadramento de projetos/implementações. Movendo-se entre os três níveis de abstração, podemos conceptualizar o comportamento dinâmico dos sistemas de jogo. Entender os jogos como sistemas dinâmicos ajuda a melhorar aspectos interativos, a controlar os resultados indesejáveis e ajustar o comportamento para que o jogo siga o percurso desejado.

## 2.3.3 THEORY OF FUN FOR GAME DESIGN

Figura 58: Fotografia de Raph Koster (Ryan Rigney)

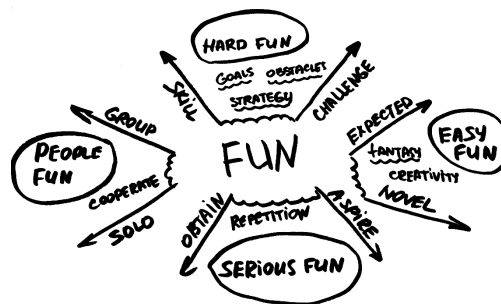


Segundo Koster (Koster, 2004), a fim de sobreviver e crescer de forma saudável, o cérebro precisa de se alimentar de padrões. Estes são infinitamente disponíveis e podem ser encontrados através de quase todos os meios, tais como, na comunicação, na fotografia, na música, a escrever ou simplesmente a observar a natureza.

Essencialmente o cérebro tem necessidade de se educar, o ser humano tem tendência de aprender e todos os exemplos acima descritos necessitam de aprendizagem. Os videojogos tornaram-se num meio bem sucedido pois conseguem ensinar facilmente. Os jogos eletrônicos exigem que o jogador, quando apresentado com um conjunto de regras, as teste para aprender sobre elas, até que alcance um objetivo, o que gera o “fun”.

A sede de aprendizagem motiva o jogador. Mas é fácil observarmos como o conhecimento de um determinado jogo pode levar a que o jogador fique aborrecido, pelo simples motivo de já termos compreendido todo o processo do jogo e as todas as suas possíveis situações. Um exemplo que Raph Koster dá é o do jogo do galo: este é interessante quando estamos a aprender, mas quando compreendemos o limite das jogadas possíveis, torna-se aborrecido.

Figura 59: Anatomia sobre “Fun” (Tisquirrel)



Quando um jogador se torna mestre num jogo em particular, este domina o “grok” desse jogo, ou seja, domina o sistema de regras e as suas mecânicas. O grok de um estilo específico de jogo ajuda o jogador a fazer o mapeamento para outros jogos do mesmo estilo, ou seja, mais rapidamente adquire o grok desse novo jogo e achará fácil.

Raph Koster defende que o jogo pode ser aborrecido porque é demasiado fácil, mas também por ser muito difícil, se o jogador sentir dificuldades repetidamente, é possível que sinta frustração no jogo e por conseguinte aborrecimento, por ficar preso naquela parte do jogo. Um exemplo disso é o “Dark Souls”, um jogo desenvolvido para ser difícil, e do qual existe um grande número de pessoas que desistem de jogar por esse motivo.



Esta dinâmica corrompe o jogo e retira-lhe valor de entretenimento para muitos jogadores, já que à medida que o jogo avança só alguns jogadores e, por vezes, apenas um jogador, é que se entrega verdadeiramente ao jogo pois os outros saberão que está tudo perdido e acabarão por perder o interesse (embora se possa argumentar que a mesma dinâmica é positiva, dado que quem ganhar poderá sentir muito maior prazer pela derrota humilhante e entediante dos seus oponentes).

Compreendendo as suas dinâmicas (e em função da estética pretendida) podemos imaginar maneiras de corrigir o “monopólio”; a mais evidente seria promover os jogadores que estavam mais atrasados, para mantê-los dentro de uma pequena distância dos líderes ou complicando o progresso dos players mais ricos. (Sugere uma mecânica que se adicione ao monopólio que o torne um jogo menos desequilibrado) dinheiro à partida.

#### “Mecânicas”

As mecânicas são as várias ações e comandos que são fornecidas ao jogador. As mecânicas suportam as dinâmicas do jogo, ao permitirem, beneficiarem e prejudicarem determinados comportamentos / sequências de acções.

Por exemplo as mecânicas de um jogo de poker inclui: baralhar, enganar, apostar, uma hierarquia de valor das mãos (Poker bate Tripla, Flush bate Straight), etc... As mecânicas dos jogos de pistolas são o disparo das armas, as munições disponíveis, as pontuações, etc. Ao ajustarmos as mecânicas do jogo, estaremos também a ajustar as dinâmicas em geral, já que diferentes acções possíveis e diferentes consequências, levam a diferentes dinâmicas comportamentais da parte dos jogadores.

Um exemplo de uma mecânica que sugere uma dinâmica é o “*spawn kill*”, é mais recorrente nos FPS (first person shooters), é quando um jogador mata outro, quando este nasce, existe a mecânica que define os locais onde as personagens nascem depois de morrerem, esta mecânica sugere a dinâmica dos jogadores esperarem pelos jogadores que nascem pois sabem os locais onde vão aparecer.

A MDA suporta uma abordagem formal e iterativa para a concepção e afinação. Isso permite raciocinar explicitamente sobre os objetivos do projeto e antecipar como as mudanças afetarão cada aspecto do enquadramento de projetos/implementações. Movendo-se entre os três níveis de abstração, podemos conceptualizar o comportamento dinâmico dos sistemas de jogo. Entender os jogos como sistemas dinâmicos ajuda a melhorar aspectos interativos, a controlar os resultados indesejáveis e ajustar o comportamento para que o jogo siga o percurso desejado.



## 2.4 VIDEO JOGOS RELACIONADOS

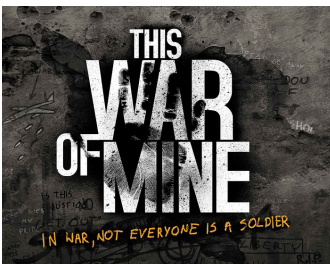
Para o desenvolvimento de um videojogo que dê resposta sobre as problemáticas vividas nos bairros, houve a necessidade de experimentar alguns videojogos, que de alguma maneira, pudessem estar relacionados com o tema pretendido. Este capítulo tem dois segmentos, referências temáticas e referências técnicas. Nas referências temáticas o objetivo é reflectir sobre o conteúdo do jogo – sobretudo em termos narrativos - já nas referências técnicas, procurei compreender como os elementos foram feitos e descobrir técnicas que pudesse adaptar ao meu projecto.

### 2.4.1 REFERÊNCIAS TEMATICAS

Existem inúmeros jogos que trabalham com aspectos marcantes provenientes de problemas socioculturais. Os que se seguem foram escolhidos como referência para o tipo de estratégias que podem ser utilizadas ao serviço da mensagem neste projecto.

#### THIS WAR OF MINE

**Figura 60:** Logo do Jogo “*This War of Mine*” (Luciana Anselmo)



This War of Mine é um jogo de sobrevivência ao longo de uma guerra desenvolvido pelo 11 bit studios em 2014. Jogamos no papel de refugiados de guerra, temos como objetivo sobreviver até que a guerra termine.

As mecânicas são de carácter simples, temos 3 ou mais sobreviventes, em que temos que procurar recursos para construir objetos que facilitem e ajudem o bem estar de todos ao longo do processo. Podemos construir fogões para cozinhar os alimentos, colectores de água das chuvas para termos água, camas para dormir, armadilhas para capturar animais para alimento, uma mesa de trabalhos para criar armas, tudo o que ajude a melhorar a qualidade de vida e garantir sobrevivência até ao fim da guerra.

Devemos também ir procurar recursos ao exterior do nosso esconderijo, fazendo incursões a hospitais, escolas, e casas particulares. Temos de ter cuidado para as nossas personagens não morrerem à fome, de doença ou até mesmo de depressão (por matarem outras pessoas ou por roubar recursos), ao mesmo tempo que temos que proteger o nosso esconderijo de assaltos.

Somos convidados ajudar vizinhos com os mesmos problemas que nós, e somos frequentemente visitados por outros refugiados que vêm pedir alimento ou abrigo. Podemos cruzar-nos com outras pessoas que querem fazer parte do grupo e viver no esconderijo conosco, o que podemos aceitar ou rejeitar.

No final do jogo é nos mostrado o nosso histórico, as nossas escolhas, desde se algum elemento do grupo matou alguém ou se roubou alguém, ou se perdemos algum elemento do grupo pelo caminho. Existem várias possibilidades para além da morte, alguns elementos voltam a estar com a família, outros desaparecem por completo.

**Figura 61:** Screenshot do jogo  
“This war of mine”



As personagens vão sendo diferentes consoante o jogo, existe um grau de empatia forte que o jogo convida a criar com as personagens, retratando o impacto que a guerra cria nas vidas dos refugiados, e as escolhas moralmente difíceis que eles têm de enfrentar para sobreviver. É um jogo emocionalmente pesado porque obriga o jogador a assumir as suas escolhas e isso pode meter em perspectiva tudo o que fazemos.

Uma das características mais fortes do jogo é a comunicação do estado emocional das personagens. Elas são retratadas com vestes rasgadas e com cores frias, a sua postura corporal revela que têm fome ou estão doentes. Criamos empatia com as personagens pelo que elas sofrem, mas ao mesmo tempo, criamos laços individuais com cada uma, ao conhecermos os traços das suas personalidades.

É este nível de empatia que pretendo recriar no meu jogo, as pessoas conseguirem conhecer as personagens com quem interagem e compreender que podiam ser elas naquela posição. Todas devem ser entendidas como sendo parte de um caso real que podia acontecer a qualquer um.

Ao mesmo tempo, quero criar um ambiente onde existe uma probabilidade de que as coisas possam correr inesperadamente, algo como se passa no War of mine, porque tal convida à preparação de cada acção futura, e para a reflexão sobre as potenciais consequências que daí advirão.

**Figura 62:** Screenshot do jogo "This war of mine"



Outra referência que transporto para o meu protótipo é a arte do jogo, a nível cromático utiliza uma paleta escura e dessaturada, de forma a retratar a falta de esperança da situação que as personagens vivem, dando peso emocional à forma como retrata os objectos e espaços. Para além da cor, existe um efeito de ruído fílmico que dá textura ao jogo e um ar mais orgânico e vivido aos cenários e modelos tridimensionais.

## PAPERS, PLEASE

**Figura 63:** Logo do Jogo "Papers, Please" (G2A)



Papers Please é um puzzle game, produzido por Lucas Pope, o jogo foi lançado em 2013 e retrata o papel de um homem que foi convidado a trabalhar como oficial de emigração num país ficcional chamado Arstotzka, que pelo nome, regime e estética da bandeira, aparenta representar uma ditadura tipo soviética.

O jogador é forçado a tomar decisões sempre que alguém quer passar a fronteira. Encontramo-nos numa situação complicada. Podemos ajudar as pessoas a ir contra o sistema implantado, mas se somos descobertos, podemos não ser pagos ou mesmo acusados de crimes, o que em ambos os casos prejudica o jogador e a família do seu avatar.

Se seguimos regras do regime, penalizamos a vida de todos os que não conseguem passar a fronteira, o que incute um sentimento de culpa no jogador.

Mesmo que joguemos pelas regras do jogo, a pressão é enorme: é preciso analisar todos os pontos dos documentos que nos são mostrados pelas pessoas que querem passar a fronteira, documentos que podem ser escritos à mão ou cópias exactas com pequenas diferenças, e se escapar algum detalhe, somos avisados do nosso erro e podemos ser descontados no ordenado, fazendo com que fique mais difícil pagar as contas de casa, podendo chegar ao ponto de ruptura e acabando por perder o jogo.

Um pormenor que gostava de salientar e que foi um dos momentos que me tocou mais foi quando um casal queria passar a fronteira, ele foi primeiro e tinha a papelada toda em dia, quando o deixei avançar ele disse-me que a mulher vinha atrás e pediu-me para eu a deixar passar, quando a senhora chegou percebi que não tinha a papelada toda em dia; foi uma decisão difícil pois tinha a minha família doente em casa e não pude arriscar pô-la ainda mais em risco, e assim acabei por separar o casal. São estes tipos de decisões que nos fazem pensar e refletir sobre o que é suposto fazer. É algo que pode acrescentar valor no meu jogo, fomentar processos de decisão e que levem a refletir sobre as suas consequências, e consequentemente sobre temas sociais em geral.

**Figura 64:** Screenshot do jogo "Papers, Please"



Existem vários elementos visuais no jogo que transportam o jogador para um passado ficcional, desde as vestimentas das personagens que querem passar a fronteira, mas em especial a paleta de cores: as personagens são pintadas com, no máximo 3 tons de uma cor morta e saturada, quase como se fossem zombies. Como elemento de contraste, à sua volta usam cores neutras e apagadas como o cinzento do chão, o castanho na bancada do gabinete. Este estilo dá um caráter frio às personagens e transmitem as dificuldades daquele universo.

É interessante ter em consideração esta montagem gráfica que posso usar no meu jogo, um estilo simplificado que transmite a essência precária das vidas no jogo. Podemos utilizar as cores dessaturadas para pintar os cenários dos bairros sociais e comunicar o aspecto desgastado dos mesmos, e depois usar cores saturadas nas personagens destaca-las ao mesmo tempo que se caracteriza a sua vida difícil.

**Figura 65:** Screenshot do jogo "Papers, Please"



**Figura 66:** Logo do Jogo "Day by Day"



## DAY BY DAY

"Day by Day" é um mini jogo produzido para o Ludum Dare da semana de 24 a 30 de março de 2016, e retrata a história de um cão que aguarda o regresso do seu dono, que foi alistado na grande guerra. Este jogo retrata a vida de um cão que aguarda lealmente pelo regresso improvável do seu dono, até à sua morte. As mecânicas são simples: conseguimos movimentar o animal, brincar com a bola, comer e morder para proteger pessoas com quem temos afinidade. À medida que o tempo passa, vemos o que acontece com vários cães que esperam pelos seus donos, menos as pessoas na aldeia onde se encontrava o cão, que transmitia esse sentido de deserto humano e a necessidade de alistar mais pessoas à guerra.

O que retiro deste jogo, é o impacto que transmite mesmo sendo tão curto, ao mesmo tempo que o consumidor utiliza elementos que complementam a mensagem, mensagem essa, que é de existirem milhares de listados que não voltam da guerra. Em vez de utilizarmos um soldado e estar no terreno, a mensagem consegue ser transmitida subtilmente utilizando o cão dessa personagem e mostrando a ausência do soldado à medida que os anos passam. O final é aterrorizante pois o cão acaba por falecer sem voltar a ver o seu dono, e vemos o último pensamento do cão que é uma brincadeira com o seu dono.



**Figura 67:** Screenshot do jogo "Day by Day" (Calum Fraser)



Um aspecto que pode ajudar no meu jogo é a ligação que é criada entre o jogador e a personagem. Acabamos por ter pena pois conseguimos antever o que irá acontecer, a empatia é tão forte que estamos dispostos a fazer de tudo para tentar aguentar o cão até a chegada do seu dono, e quando percebemos que tal não é possível, acabamos por refletir sobre isso. Este género de mensagem pode ser remetido sobre a temática dos bairros sociais e as suas possíveis fragilidades.

## 2.4.2 REFERÊNCIAS TÉCNICAS

No mundo dos videojogos, existem várias formas de representação visual, e como as mesmas são utilizadas para a comunicação pretendida, ao analisar estes jogos, adquiri técnicas que me ajudaram no desenvolvimento gráfico e jogável do artefacto.

### RETURN OF THE OBRA DYNN

Este jogo está a ser produzido por Lucas Pope, existe no entanto, uma demo que foi lançada este ano que permite analisar as dinâmicas, mecânicas e estéticas. O jogo é considerado 1 Bit pois foi inspirado nos jogos antigos a preto e branco, onde fazendo uso de manchas de pequenos pixéis monocromáticos, se conseguia dar ilusão de uma escala de cinzas.

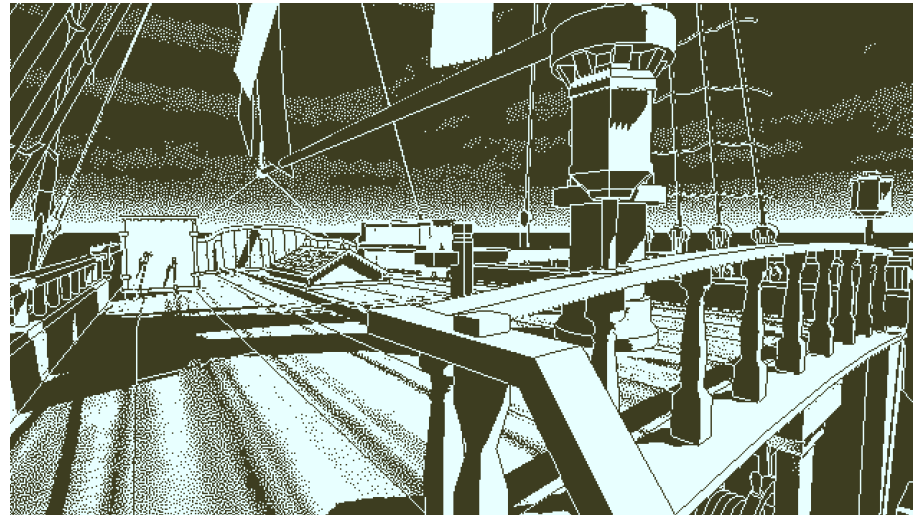
**Figura 68:** Fotografia de Lucas Pope (BAFTA)



O jogo desenrola-se num barco abandonado à deriva coberto de cadáveres, e onde temos uma máquina do tempo que nos permite voltar atrás no tempo e perceber o que aconteceu.

Quando somos movidos para o passado, ficamos presos a um momento singular como se tivesse congelado, uns segundos depois somos novamente levados para o tempo atual. Desta forma temos acesso a fragmentos das situações posteriormente vivenciadas e juntando as peças conseguimos compreender o que realmente aconteceu.

**Figura 69:** Screenshot do jogo “Return of the Obra Dinn”



O meu jogo pode beneficiar com uma técnica de composição cromática semelhante. A utilização do preto e branco ajuda a definir a situação de desespero que é importante transmitir no jogo em simultâneo com o noção de profundidade que o 3D aqui oferece.

## PHANTASY STAR

**Figura 70:** Logo do Jogo “Phantasy Star” (World of LongPlays)



Phantasy Star é um RPG de ficção científica, onde o jogador toma o papel de, “Alis”, uma rapariga que vê seu irmão morrer, e jura vingança face ao seu assassino.

O aspecto que nos leva a citar este jogo é a forma como representa ambientes tridimensionais - especificamente, masmorras labirínticas que o jogador tem de navegar - através de animações compostas a partir de imagens bidimensionais em perspectiva de ponto de fuga central (ver Figura 71). Apesar de o jogo usar na maioria dos espaços modos de representação tradicionais no género (uma vista aérea para a navegação nos mapas), muda a perspectiva na altura de explorar masmorras, com o objectivo de expressar ansiedade.



**Figura 71:** Ilustração do jogo "Phantasy Star" (Orakio Rob)



O ponto de fuga central canaliza o olhar do jogador para um espaço escuro e sombrio, para um vazio onde tende a não haver detalhe, e aí reside a sua capacidade de induzir nervosismo face ao desconhecido. As paredes do cenário envolvente encapsulam o olhar, fechando-o de todos os lados, ajudam a caracterizar o espaço como fechado, opressivo e claustrofóbico. A paleta de cores mortas e a ausência de dramática de luz potencializam este efeito. O uso de um esquema de cores que se repete em todas as fases de navegação (num mesmo labirinto) diminui ao máximo o trabalho necessário para criar perspectiva tridimensional (pois permite a repetição de frames para espaços diferentes), e no processo induz confusão no jogador (já que todos os corredores são representados de igual forma).

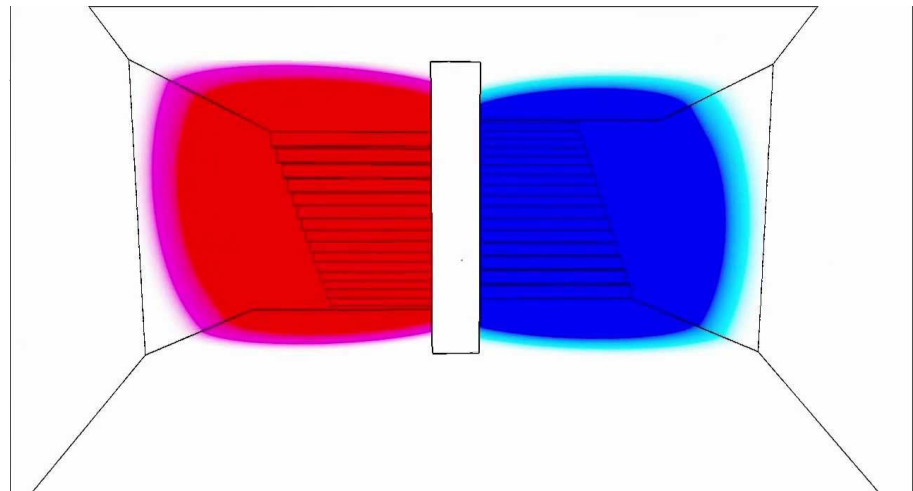
Entre os frames, uma pequena animação de arrasto liga os cenários para o utilizador ter uma percepção de movimento. Existe também uma noção de profundidade no centro, para o utilizador saber o que se encontra à sua frente, ou seja, saber o que lhe espera no módulo a seguir, e se a parede tiver longe, o centro aparece em negro, como amostra de pouca nitidez. Se o jogador se for aproximando da parede, esta torna-se cada vez mais nítida, cenário a cenário, até estar em contacto com a mesma.

Esta técnica pode ser acrescentada ao processo de movimentação no meu jogo, sendo que as paredes seriam prédios. A lógica teria o mesmo princípio, o jogador não saber o que estaria a sua frente para provocar um sentimento de desconforto, como acontece na vida real quando estamos num local desconhecido e sem referências, e nos sentimos perdidos.

**Figura 72:** Logo do Jogo “Anti Chamber” (Alexander Bruce)



**Figura 73:** Screenshot do jogo “Anti Chamber” (Demruth)



O jogo usa arquiteturas impossíveis para confundir a navegação e olhar do jogador, e tornar a exploração espacial um puzzle em si. Esta ideia pode ser aproveitada para recriar as problemáticas arquitetônicas dos bairros, que podiam ser representadas como labirintos sem saída, e de onde o jogador apenas pode sair ao conseguir resolver algum tipo de puzzle mental. Outra ideia seria, caso o jogador passasse muito tempo no bairro, este aumentaria o stress na personagem, que por sua vez começaria a criar psicologicamente caminhos inexistentes, que não levavam a lado nenhum.





# CAPÍTULO 3

## DESIGN

Neste capítulo estão as propostas de design que desenvolvi ao longo da dissertação, bem como, o conceito das várias partes que compõem o artefato final.





## 3.1 PRIMEIRA PROPOSTA - ROLES, RULEZ - ROLEZ

O jogo Rolez seria um simulador de papéis de vida, ou ROLEZ. Os jogadores iriam encarnar uma vida aleatória, com percurso e profissão específica. As acções que o jogador tivesse nessa vida iriam levar a um final narrativo diferente e consequentemente ter efeitos nas vidas de outras personagens... vidas essas que o jogador mais tarde iria encarnar e com isso, sofrer na pele as consequências das suas próprias acções. Um exemplo seria mostrar como as acções de um morador de Chelas impactava a percepção que as pessoas de fora têm dos bairros, mas a ideia pode ser aplicada a mil e um contextos.

Tivemos que abandonar o conceito, pois tratava-se de um nível de complexidade demasiado exigente para o tempo útil de produção de um artefacto para a dissertação. Visto que falamos de várias realidades e que cada uma teria a possibilidade de várias escolhas, sendo necessário quantificar tudo para a segunda perspectiva de vida e por aí adiante, poderia levar o jogo a um nível descontrolado. Para além dessa complexidade, compreendemos que os jogadores iriam terminar um cenário sem tirarem grande fruto do que aconteceu e apenas no segundo recolhiam a informação. Embora acreditando que o impacto seria bastante relevante, o tempo de aprendizagem poderia fazer com que o jogador não tivesse interessado em jogar a segunda vida.

Retirei desta proposta a ideia de criar vários ciclos no jogo, de forma a fazer com que a pessoa jogue várias vezes para terem acesso a vários conteúdos.





## 3.2 SEGUNDA PROPOSTA - ABOUT RESPECT

About respect é um jogo sobre exploração de Chelas, em que o jogador tem o objetivo de sair do bairro incólume. O bairro é representado como sendo um labirinto de difícil navegação, desconhecido e assustador. À medida que o jogador explora, se ele não interage com os habitantes, por medo deles, o bairro irá passar a ser cada vez mais assustador.

O jogador poderá falar com as personagens do jogo, e eventualmente criar laços com eles; o que, dependendo do que o jogador escolher fazer ou disser, pode aumentar ou diminuir o respeito que elas têm por ele. Caso tenha respeito, as personagens ajudam o jogador a sair do bairro, e assim a completar a experiência.

As mecânicas de jogo focam-se no movimento do avatar. O jogador irá poder utilizar as teclas “W,A,S e D” para mover para todos os sentidos, e o rato para selecionar o que quer interagir -- com o botão esquerdo do rato seleciona, com o botão direito do rato a personagem reflete sobre o que está por cima do ícone do rato. Dentro do jogo o jogador poderá mentir, brincar, negociar, roubar, correr, saltar, falar, ficar em silêncio, balbuciar, explorar, interagir e ignorar.

A representação espacial dos bairros deve ser distorcida, para incutir medo e claustrofobia e a música deve ser inquietante. Essa estética ajuda a caracterizar a situação sócio-económica do bairro e seus habitantes.

**Figura 74:** Esboço da proposta “About Respect”



Em cada um dos eventos narrativos que o jogador encontra dentro do labirinto, pretendia explorar diversos temas através de retórica procedimental, nomeadamente: escravatura infantil, gravidez precoce, furtos, toxicodependência, negócios ilegais, assassinatos, corridas ilegais, violência doméstica, vandalismo, racismo, discriminação, pobreza e agressão. Mas não só aspectos negativos de Chelas, pois também quero mostrar aspectos positivos da vida lá: a expressividade artística, agricultura urbana, partilha cultural, projetos de inclusão social, pequeno comércio e apoio comunitário.

Um dos aspectos do jogo é que as consequências das acções teriam uma probabilidade associada e essa probabilidade poderia ser alterada conforme outras decisões anteriores. Imaginemos um cenário onde o jogador se encontra no bairro, e tem a sua frente um grupo de jovens de aspecto duvidoso.

Se o jogador for directamente ter com eles para falar, a probabilidade de ser assaltado diminui bastante, porque teve a atitude de ir ter com eles e demonstrar que não tem medo. Se porventura o jogador decidir desviar-se do grupo, pode ser confrontado com estes jovens e eventualmente assaltado, pois os mesmos compreenderam que a pessoa/jogador se sentia ameaçado. Este tipo de acção ajudará a fazer compreender que a forma como lidamos com a comunidade pode ou não influenciar aquilo que pensávamos ser.

Outro tipo de cenário dentro da mesma lógica, é a possibilidade do jogador encontrar situações de aflição por parte de membros da comunidade, como ajudar com uma moeda um sem abrigo, ajudar a carregar as compras de uma idosa, ajudar um jovem que se magoou a andar de bicicleta, etc. Este tipo de acções secundárias poderiam impactar a probabilidade de incidentes que o jogador possa cruzar pelo caminho mais tarde.

Por exemplo, se ajudarmos o jovem da bicicleta, e mais tarde cruzarmos-nos com um grupo que nos pretende assaltar, podemos ter a “sorte” de que aquele jovem fizesse parte do grupo e que impedisse o assalto. Para além disso, a probabilidade vai sendo sempre alterada com a repetição de acontecimentos, se o jogador se depara com o mesmo grupo que já o tinha assaltado, o tipo de acções possíveis alteram e por consequência a sua probabilidade.

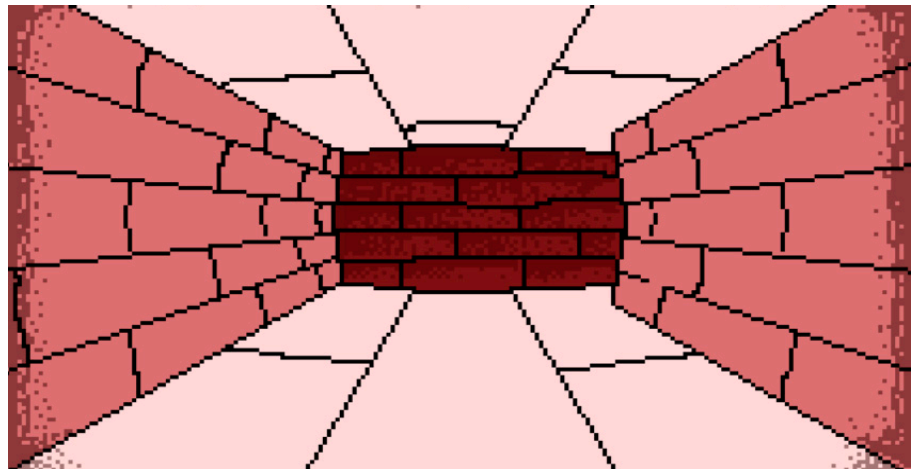
A nível de retórica procedimental, pretende-se que o jogador compreenda o lado humano de cada uma das vidas que encontra, as motivações de cada um, e como se pode melhor simpatizar com a situação caso se tente ajudar e falar com as pessoas, antes de deixar que o preconceito dite os nossos comportamentos.

Utilizando a metodologia de “fun” de Raph Koster, posso compreender onde devo posicionar a minha proposta e saber em que aspectos posso tocar. É fácil criar um jogo que passe uma mensagem social que transmite um peso cultural, mas corre-se o risco de o tornar aborrecido. Para o meu jogo achei necessário implementar um sistema que fizesse com que o jogador pudesse manipular a situação e daí ele poder afectar as vidas das personagens que o rodeiam. No entanto, a imprevisibilidade das consequências por via do sistema de probabilidades, deve manter o jogador na incerteza, o que aumenta a dificuldade e torna o jogo mais interessante.

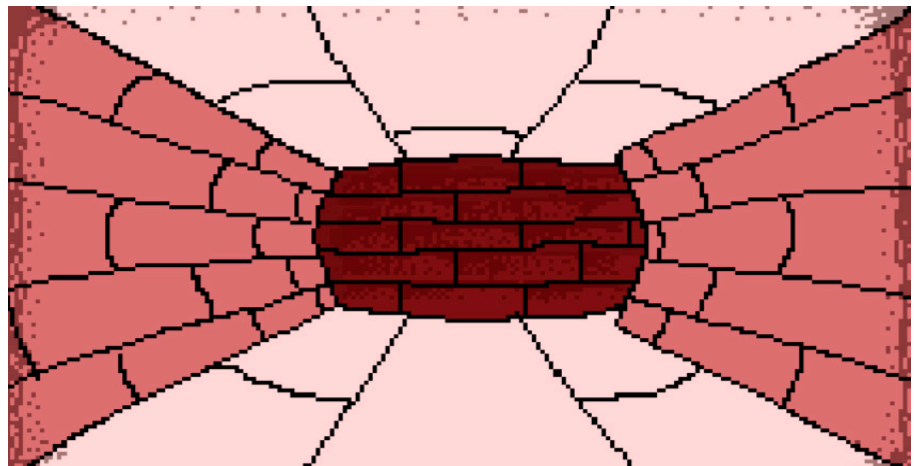
### 3.2.1 MAQUETES

Inspirado pelos labirintos do Phantasy Star, tentei criar algumas maquetes de como a navegação no jogo funcionaria. A ideia é que quando o jogador se encontra em stress, a imagem começará a distorcer com um efeito de olho de peixe, mostrando o descontrolo emocional que o avatar sente.

**Figura 75:** Esboço do estado de espírito “Normal” na personagem



**Figura 76:** Esboço d estado de espírito “Stressado” na personagem



### 3.2.2 TIPOGRAFIA

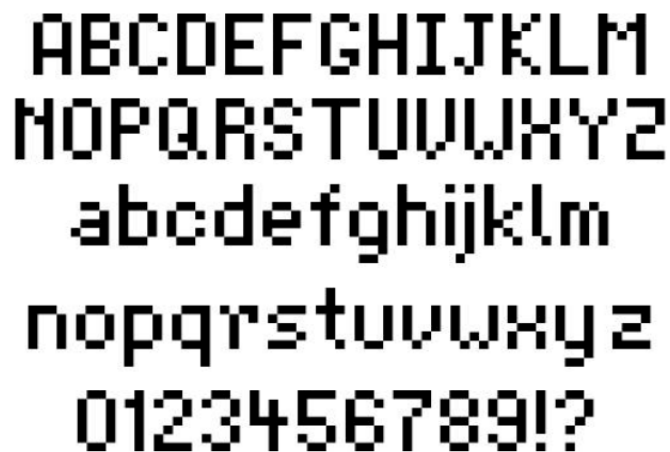
Decidi usar uma fonte que fundisse o grafiti que define a cultura urbana e o pixel art que define os videojogos. Esta fonte seria usada para logos ou títulos e para os ícones de interface. Para o logo achei que ficaria bem se a tipografia tivesse cores fortes e vibrantes como nos graffitis, o que me fez chegar ao seguinte esboço:

Figura 77: Tentativa de logo para a segunda proposta



Para texto corrido o ideal é ter alguma tipografia que facilitasse a leitura sem destoar do sentido artístico do jogo. Uma Tipografia com carácter semelhante ao pixel art para manter a homogeneidade da estética.

Figura 78: Tipografia exemplo (Advocut.ttf)



A tipografia necessita de boa visibilidade pois existirá diálogo no jogo, é interessante pensar a possibilidade de fazer uma alteração tipográfica dependendo do estado de espírito da personagem em causa. Em baixo sugiro uma tipografia que representasse agressividade. Esta tipografia podia representar mau palavreado por exemplo.

**Figura 79:** Tipografia exemplo  
(DroidBBBold.ttf)

**ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ**

### **3.2.3 BANDA SONORA**

Quando o jogador se encontra nas várias fases de stress, a imagem começa a distorcer como se trata-se do efeito de olho de peixe, como forma de descontrolo emocional, para além disso as imagens podem tornam-se mais carregadas.

Para a banda sonora pensei em dividir por sectores, sector da música, ambiente, Sound effects e foley. Para a música pensei em usar hip hop, convertido em 16 bits, mas com letras de rappers portugueses. Gostava que a música fosse alterando conforme a situação do jogador: se este tiver calmo o som produzido seria relaxante e as mensagens pouco intrusivas, e conforme o jogador se compromettesse em situações mais agressivas, a música reflectiria esse estado de espírito.

Para o som ambiente podia ser interessante ter sons de multidão à conversa nas janelas, fundidos com o ladrar dos cães e as gargalhadas das crianças, ou seja, um som que comunica-se efeito de multidão/comunidade.

Os efeitos sonoros e foley seriam necessários para a produção de sons de sirenes, de passos e falas com eco por causa dos túneis, conversas por trás da parede, barulho de navalhas, gritos, paços, gargalhadas, tiros, som dos carros, etc... Estes sons podiam ainda ser alterados e misturados dinamicamente conforme o estado do jogador, de forma a distorcer a realidade e a confundir a sua percepção.

Este conceito foi abandonado pois os modelos 3D do jogo iriam precisar de muita afinação para ficarem bem representados, como a produção das figuras e outros aspectos iriam tornar o artefato num projecto para se estender para além do tempo da dissertação.

A forma como o jogo estava a seguir aproximava-se quase de um “Grand Theft Auto” social, que poderia ser interessante abordar mas que iria de alguma maneira convidar aos jogadores a divertirem-se mais a fazer o mal do que a praticar o bem, fugindo à reflexão e a promover o exagero que os media abordam.

Neste conceito foi retirado a lógica tipográfica e a forma como a banda sonora iria ser representada. Bem como o efeito distorcido que estes bairros sofrem e os sentimentos da nossa personagem que é apresentada na 1ª pessoa.



### 3.3 DISTORÇÃO PRIMEIRA VERSÃO

“Distorção” é um adventure game que retrata a vida dos bairros de chelas. O jogador controla uma personagem exterior ao bairro, um desconhecido dos moradores locais, que tem um trabalho pelas redondezas e tem a necessidade de passar pelo bairro diariamente.

O jogador terá várias interações com situações diárias que ocorrem nestes bairros quando está de passagem. Haverá uma barra de respeito que poderá subir ou descer conforme as atitudes da pessoa, se a pessoa quiser ajudar alguém pode comprometer-se num crime, caso o faça pode subir a popularidade do jogador, mas também corre o perigo de ser apanhado pela polícia. São decisões que os moradores têm que fazer diariamente e passados agora para um jogo lúdico e de reflexão.

O jogo é passado nos bairros de Marvila, na antiga zona de chelas, e o objetivo é o jogador passar pelo bairro à noite ou de dia, seja para apanhar um autocarro, ou simplesmente passar a pé pela zona.

Se o jogador interagir com os moradores podem ou não receber bom feedback deles no percurso, cabe ao jogador perceber o que está certo do que está errado e tentar antever possíveis incidentes e saber como reagir a eles.

Se o jogador chegar ao “outro lado” há uma cut scene explicativa do contexto do bairro, como por exemplo, as imagens das personagens mostrarem que se trata de pessoas da vida real (como no This War of mine, em que no final sabemos o que acontece às personagens) e por fim um cast de quem o fez, como aspecto de finalização do jogo.

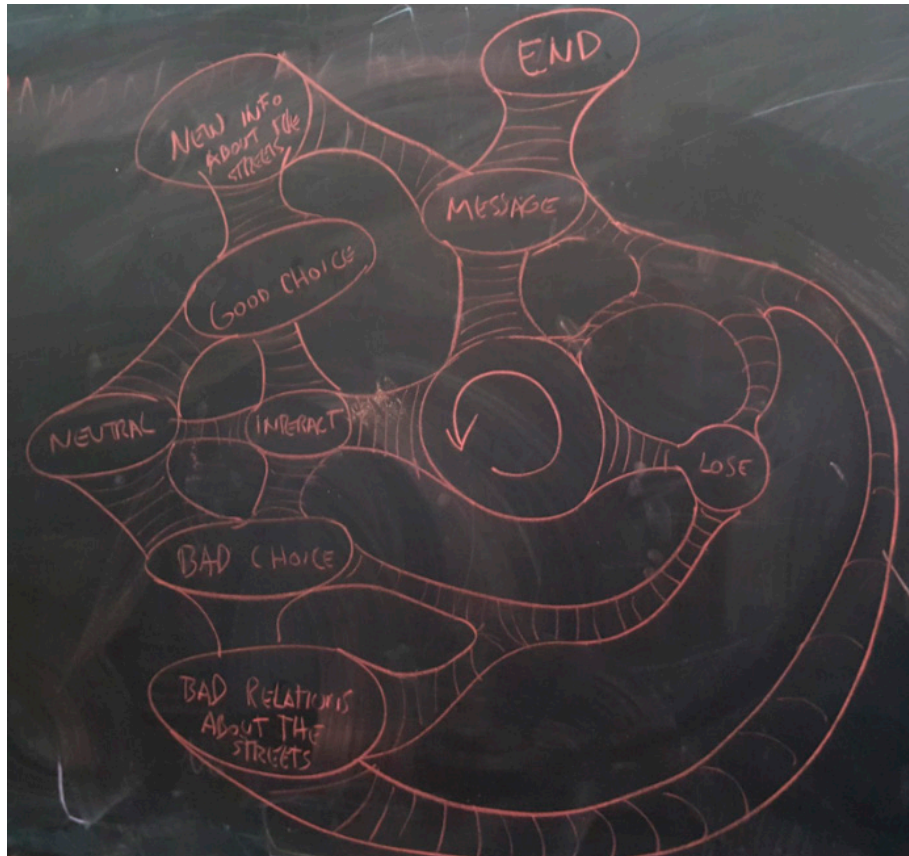
A criação de stress será criada por vários padrões, desde cães soltos a ladrar, homens a seguir-nos, velhinhas a balburdiar para nós das janelas, grupo de jovens no caminho, assaltos a lojas mesmo ao nosso lado, grafitis/tags, paredes destruídas, guetos ou caminhos muito estreitos, etc...

Como nem tudo nos bairros é vandalismo, podemos ser convidados a ver outras realidades - assistir a uma festa privada, por exemplo - e perceber que as coisas não são tão más quando conseguimos compreender e tomar as atitudes mais acertadas em cada situação.



O jogo seria em 2D, mais propriamente em pixelart, semelhante em estilo ao Return of the obra Dinn. As personagens não teriam detalhe na cara, de forma a preservar a sua identidade da vida real. A nível cromático queria resgatar o negrume do This War of mine para o ambiente, pois o bairro, de noite, é carregado e assustador e queria passar isso no jogo.

**Figura 80:** Novo esboço de como as escolhas funcionariam no "Distorção"



Embora este conceito já estar muito próximo do final, referente à abordagem 2D e a não decidirmos uma direção a dar opinião do jogador, simplesmente apresentá-las, este foi abandonado pois a personagem principal trata-se de um morador exterior a Chelas que tem que passar por lá.

O que numa forma superficial não têm qualquer relevância, mas se abordarmos o assunto mais a fundo, apercebemo-nos que o jogo comunicaria constantemente o medo que as pessoas têm de Chelas só de entrar lá, embora retrate a realidade, a ideia é promover a empatia e convidar as pessoas a aceitar a realidade visto que Chelas pode perfeitamente ser um local para se viver.

Os conceitos das personagens os sentimentos criarem condições nas nossas escolhas, as nomeações para essas possibilidades e a escolha das personagens reais foram o forte elemento retirado neste conceito.



## 3.4 DISTORÇÃO VERSÃO FINAL

A ideia do jogo distorção procura transmitir uma mensagem sobre o Bairro de Chelas, que visa oferecer uma perspectiva local de algumas das polémicas que rodeiam o bairro, mas sobretudo para tratar a forma como os media “distorcem” a realidade da vida no bairro. Seguindo este conceito encontrei facilmente o nome do jogo, “Distorção” pois mesmo existindo uma réstia de verdade no retrato que os media pintam do bairro, existem muitas outras histórias de que não são abordadas, o que ajuda a distorcer a realidade da vida nele.

Como forma de retratar as histórias não identificadas destes bairros, adicionei no jogo o que o mundo pouco ou nada conhece destes bairros, nomeadamente: as hortas urbanas, colecionadores de contentores, solidão e abandono de idosos, festas étnicas. Tudo isto é aqui retratado para melhor compreendermos, de uma forma empática, o porquê das coisas más acontecerem.

Neste conceito, contrariamente ao anterior, já temos um jovem que se mudou para Chelas para iniciar a sua vida, e com o apoio da Câmara Municipal de Lisboa, este jovem pode agora ter espaço de tempo para procurar um trabalho.

Este início dá azo a várias pequenas narrativas onde o jogador pode participar, e cada uma à sua maneira ajuda a tornar mais reais as várias vidas de Chelas pois nos bairros sociais existem inúmeros jovens com baixas qualificações à procura do primeiro emprego.

Este conceito chegou a ser desenhado e implementado do princípio ao fim. O design doc, anexo A, tem toda a documentação de planeamento do design. Embora todo o conteúdo narrativo e os assets visuais sejam da minha autoria, é preciso deixar claro que o desenvolvimento do protótipo foi feito com muita assistência por parte do Nuno Barreto, um colega meu dos 8 bit Forgers que tem formação em Engenharia Informática.

O protótipo foi implementado em Unreal Engine 4, e os assets visuais - cenários e animações 2D - foram desenhados em Photoshop. Segue-se uma síntese do design da versão final do jogo. Este protótipo representa uma pequena parte do objecto idealizado, mostrando o começo de várias pequenas histórias passadas em Chelas.

### 3.4.1 ESTÉTICA VISUAL

Numa primeira análise visto que o jogo está a ser pensado como estilo artístico o pixel art, a cor será um aspecto necessário para passar uma mensagem pesada e sobretudo com emoção. Fui buscar como referência neutra, amostras de algumas cores secas do “Papers please” e recriei o conjunto utilizando apenas 4 tons de forma a tornar o jogo o mais monocolor possível.

**Figura 81:** Paletes de cor escolhidos para o jogo



Os habitantes dos Bairros de Chelas estão isolados da sociedade em volta, e são tipicamente desfavorecidos em termos económicos. Para trabalhar essa realidade emocional dos seus habitantes, escolheu-se dar à estética visual do jogo um tom fatídico, negro, rústico e apagado.

Os bairros têm aspecto sujo e velho, e tais aspectos são aqui reforçados. Adicionalmente, a ideia da distorção figura como motivo nas representações, deformando-se as perspectivas sobre os objectos, e recusando proporções naturalistas nas personagens.

**Figura 82:** Screenshot do jogo "Distorção"



A perspectiva do jogo procura representar o olhar do jogador, na primeira pessoa, como se estivesse mesmo em Chelas, na Chelas que eu conheço. Tal oferece uma vista afunilada e subjectiva da realidade, que se pretendia que ajudasse o jogador a tornar uno com a personagem que interpreta.

Escolhi usar pouca cor, acabando por desenhar todo o jogo num registo bicromático - usando preto, branco e mais uma cor (que varia consoante o estado emocional do avatar do jogador). A ausência de cor representa a exclusão social que estes moradores sentem, com a gama de cinzentos a reforçar esse estado de espírito melancólico. Tipicamente, domina uma cor leve, seca e pálida que dar um ar desértico e despojado à imagem.

**Figura 83:** Screenshot do jogo "Distorção" amostra da interfase

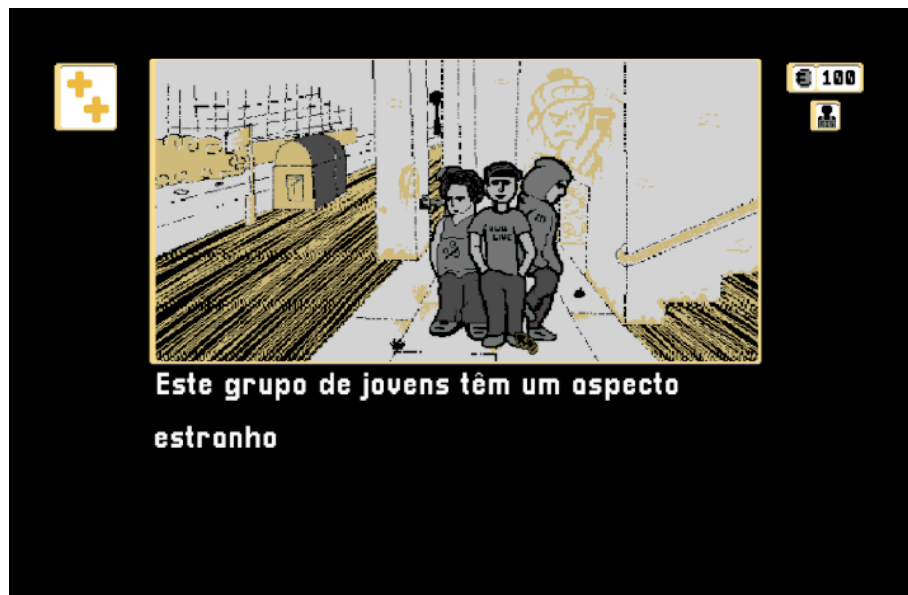


O ambiente do jogo reforça o aspecto delapidado dos edifícios, o vandalismo e grafitados nas paredes, para caracterizar de forma fiel o ambiente social e económico da vida em Chelas. Adicionalmente, o próprio espaço arquitectural veicula o estado de espírito do avatar do jogador, porque a cor que representa a emoção que ele sente acaba projectada no espaço, como se fosse o estado emocional das personagens que determina o aspecto visual do meio circundante.

**Figura 84:** Screen shoot do jogo "Distorção" mostra da degradação dos espaços



**Figura 85:** Screen shoot do jogo "Distorção" mostra da degradação dos espaços



## O SENTIMENTO DA COR

As cores são um elemento fundamental neste jogo, pois são elas que permitem o jogador compreender o sentimento que o seu avatar sente. Cada estado emocional do avatar é codificado com uma cor, que varia consoante as escolhas que o jogador faz. O levantamento das cores foi feito a partir do estudo de cores de vários sites e livros nomeados na bibliografia abaixo. Adicionalmente, todas as cores foram dessaturadas, para que os tons apagados reforçassem a mensagem de isolamento e falta de futuro das personagens.

O **medo** é representado pelo **verde**, visto que é uma cor muito usada para os enjoos e tem uma conotação negativa no estado de espírito, sendo a cor que reflete o estranho ou confuso (Empowerment by Color, 2018). Quando o jogador fala com as personagens deve sentir o medo do desconhecido que o seu avatar sente.

**Figura 86:** Screenshot do jogo “Distorção” amostra do sentimento, medo



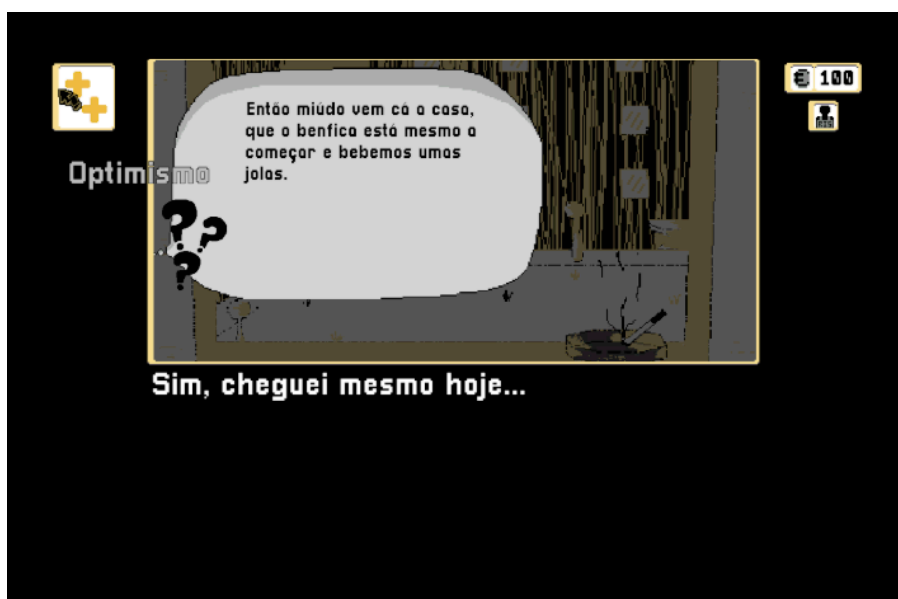
O cor escolhida para a **empatia** é o **azul**, pois a mesma comunica tristeza, fé, tranquilidade e serenidade (Ed Fransisco, 2017). O azul é também a cor que transmite harmonia, que é necessária para estarmos dispostos a ouvir e a compreender a história de cada uma das personagens (Ed Fransisco, 2017). A utilização desta cor nas falas, faz com que compreendamos o porquê do estado actual de vida dos moradores.

**Figura 87:** Screenshot do jogo "Distorção" amostra do sentimento, empatia



O **Optimismo** é caracterizado pelo **amarelo**, que transmite, luz, optimismo, energia, coragem, que são todos os aspectos que se pretende para este estado de espírito. O uso desta cor para as falas, faz com que tenhamos energia e positividade a conhecer mais sobre cada morador.

**Figura 88:** Screen shoot do jogo "Distorção" amostra do sentimento, optimismo



Para o **equilíbrio** foi escolhido o **castanho**, a cor da terra, que comunica estabilidade, seriedade e integridade (Empowerment by Color, 2018). As escolhas das falas com este sentimento fazem com que a personagem esteja mais tranquila e opte por falas mais estáveis com os moradores.

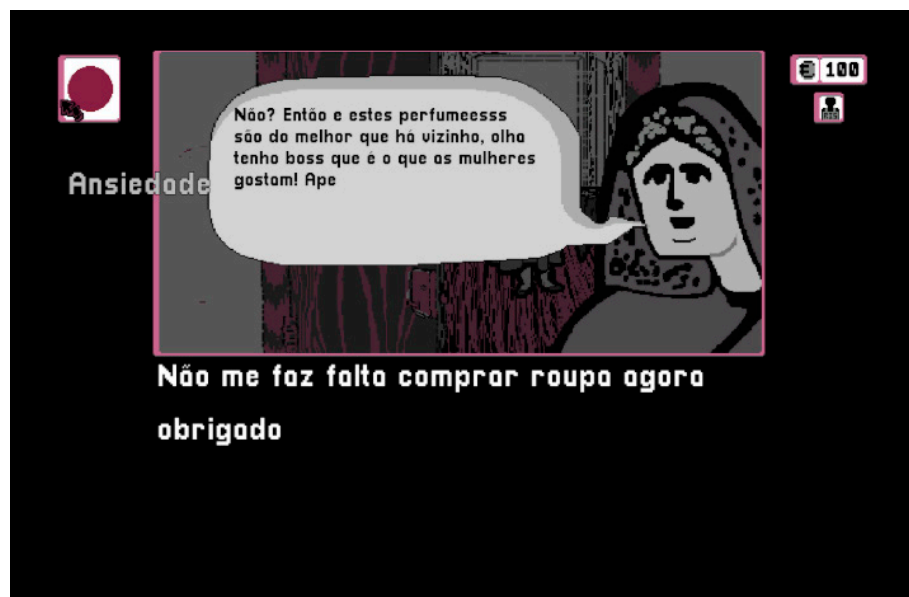


**Figura 89:** Screenshot do jogo “Distorção” amostra do sentimento, equilíbrio



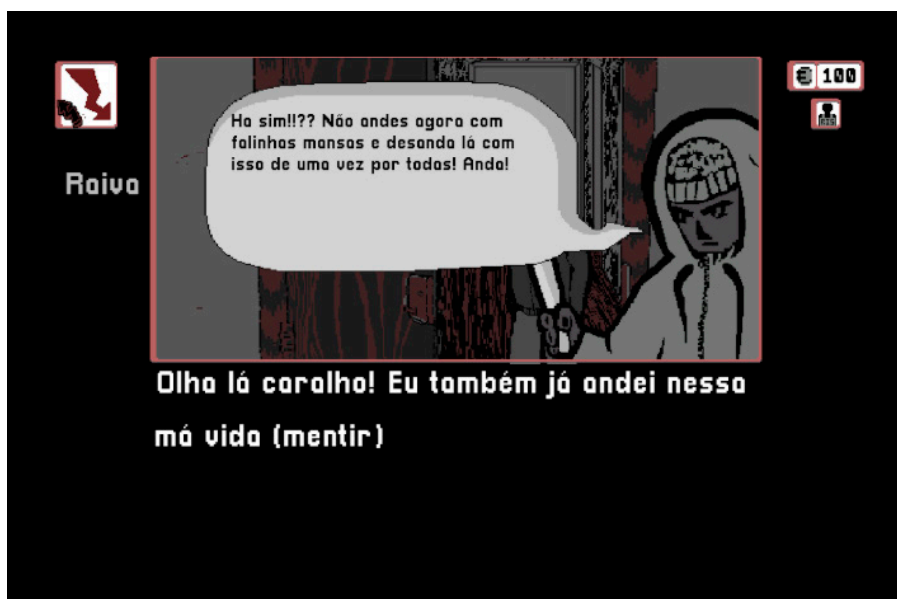
A cor escolhida para a **ansiedade** foi o **rosa**, cor que comunica ingenuidade, mistério, nervosismo, falta de confiança e compilação de várias emoções ao mesmo tempo (Empowerment by Color, 2018). Ao vivermos as falas com esta cor estamos num estado de espírito limitado e as conversas normalmente não vão para melhor.

**Figura 90:** Screenshot do jogo “Distorção” amostra do sentimento, ansiedade



A Raiva usa o vermelho, que comunica descontrolo, raiva, agressão, destruição. As falas que usamos com os moradores neste estado de espírito, transmitem desrespeito, imoralidade e normalmente fecham o discurso rapidamente, com falas fortes e descontroladas, muitas vezes envolvendo asneiras.

**Figura 91:** Screenshot do jogo “Distorção” amostra do sentimento, raiva



Para o **equilíbrio** foi escolhido o **castanho**, a cor da terra, que comunica estabilidade, seriedade e integridade (Empowerment by Color, 2018). As escolhas das falas com este sentimento fazem com que a personagem esteja mais tranquila e opte por falas mais estáveis com os moradores.

## 3.4.2 MECÂNICAS

### RETÓRICA PROCEDIMENTAL

A retórica procedimental é explorada através das escolhas que o jogador faz durante o jogo, havendo várias decisões que alteram o caminho da história, e assim promovendo a reflexão do mesmo sobre a realidade de Chelas. O tema principal lida com a relação entre acções, emoções e o impacto que elas têm no bairro.

Um exemplo simples é o cenário do vizinho de etnia indiana. Para mostrar a discriminação de género de alguns membros dessas comunidades, sempre que dialogarmos com ele, ele apresenta-se contente. Mas se clicarmos na filha ou na mãe para falar com elas na sua presença, ele interrompe-nos a conversa, e mostra-se chateado, porque não lhe pedimos permissão para falarmos com elas.

A exploração mais forte das dinâmicas procedimentais está nas emoções que o avatar sente, e as alterações que causam na jogabilidade. Todos os sentimentos têm as suas próprias mecânicas, e elas criam condições para o jogador compreender conceptualmente a relação entre elas e o impacto que têm na vida do bairro.

O **Optimismo** traz diálogos energéticos e normalmente positivos, apresentados com um desfecho luminoso frenético. Esta mecânica, serve para o jogador compreender que nem sempre o optimismo é bom, estamos tão energéticos que evitamos os problemas. Este sentimento normalmente transporta o jogador a concluir fechos de história em que o mesmo está envolvido. A condição da mecânica faz com que o jogador tenha mais trabalho a ler a mensagem, a energia é tanta que pode atrapalhar.

A **Raiva** traz diálogos agressivos e negativos, os diálogos ficam a tremer, como forma de comunicar descontrolo, da mesma maneira que o Optimismo, fica mais difícil ler as mensagens. O desfecho da acção é tendencialmente negativo, estragando relações e piorando as condições das personagens.

O **medo** leva a diálogos negativos onde a personagem perde o controlo da suas decisões. Essa emoção é apresentada como uma roleta de escolhas de acções, que faz com que o jogador tenha dificuldade em escolher a fala que pretende. Visto que a personagem se encontra com medo, o jogador vai sentir-se igualmente atrapalhado a escolher as acções, sendo fácil cair em escolhas opostas às desejadas, como acontece quando nos sentimos assustados, e não refletimos adequadamente sobre as nossas escolhas.

A **ansiedade** traz diálogos de medo e acanhamento. É representada com uma diminuição do tamanho da letra, para ficar mais difícil escolher ou ler, e um espaço de tempo curto para escolher. Quando sentimos ansiedade normalmente temos um espaço curto de decisão e as escolhas parecem menos nítidas, daí esta representação visual da mecânica.

A **empatia** pelo outro traz discursos optimistas e equilibrados, e desbloqueia conversas sobre a história de vida dos moradores. A mecânica é apresentada com o fadeout e fadein ténues e calmos, retratando a questão do desconhecido e do longo tempo que temos para ouvir estas histórias.

O **equilíbrio** transmite segurança na fala da nossa personagem, mas pode passar fechos diferentes dependendo da nossa situação. Esta é a única mecânica que não tem nenhuma restrição, visto que se trata de integridade da personagem, o jogador não encontrará nenhuma limitação nas suas escolhas ou leituras.

## PROFISSÕES

De forma a compreender-se o estado actual da personagem, e criar um sentimento de progressão foi acrescentado no jogo as profissões. Cada profissão é alterada conforme as escolhas e atitudes do jogador. As mesmas também traduzem em que sentido o jogador segue na narrativa e de que forma ajuda o jogador a ter um fio condutor.

**Figura 92:** Screenshot do jogo “*Distorção*” amostra da profissão



## DINHEIRO

O dinheiro no jogo é irrelevante, ele existe única e exclusivamente para condicionar o jogador e o mesmo perceber que sem dinheiro, pode sentir-se limitado em seguir em algumas partes do jogo - algo que é sentido pelas pessoas do bairro - e como essa condição pode afetar muito as nossas decisões e o estado de espírito da personagem.

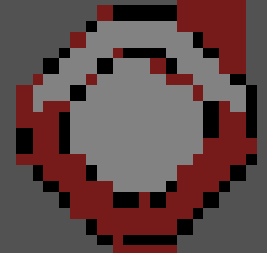
### 3.4.3 BANDA SONORA

O som do jogo procura transportar o jogador para o espaço sonoro de Chelas. Deve para isso recriar os sons ambientes da rua (carros a passar, pessoas na rua, o burburinho do café, o som dos adeptos do benfica ao longe, etc), usar foleys dos barulhos dos habitantes, etc. Ainda assim, o ambiente sonoro não era suficiente, faltava ao jogador ter feedback para quando pressiona objetos interativos, e para isso foram adicionados efeitos sonoros a todos os elementos clicáveis.

Existe uma música inicial, que é um ritmo musical criado pelo Samuel Mira (Mc Sam the Kid) que transcreve o lado da distorção da música e serve como um jingle do jogo, sempre que avançamos uma face distorcida.

No futuro, tenciono adicionar músicas de artistas de chelas e colocá los, em zonas específicas do jogo das quais a letra desses músicos representa, como forma de comunicar de uma forma clara o seu descontentamento.





# CAPÍTULO 4

# PLAYTESTING

Para testar o jogo e verificar se ele cumpria os objectivos do projecto, realizei um processo de playtesting. Usou-se uma metodologia GQM - Goals, Questions and Metrics. GQM é uma fórmula que ajuda a garantir que as questões que fazemos referente aos objectivos que temos corresponde corretamente ao que é pretendido para nosso artefacto, utilizando uma métrica de sucesso para cada questão como base estrutural para guiar o processo. (Ana Dallora, 2013)







## 4.1 OBJECTIVOS

Traduziram-se os vários objectivos deste projecto na seguinte lista:

- Obj.01** - Que os jogadores aprendam mais sobre Chelas
- Obj.02** - Que o interface tem que ser claro
- Obj.03** - Gerar empatia nos jogadores com as personagens de Chelas retratadas no jogo
- Obj.04** - Que os jogadores joguem o jogo várias vezes
- Obj.05** - Que os jogadores apreciem a estética do jogo
- Obj.06** - Que os jogadores se consigam divertir

Para o projecto ser bem sucedido, estes 6 objectivos teriam de ser cumpridos. O primeiro é o mais importante, que é garantir que os jogadores aprendam algo de novo sobre Chelas.

O Objectivo 2 concerne uma preocupação com usabilidade; se o interface tiver problemas, a experiência estará comprometida, pelo que importa garantir que ele não interfere com a mesma. Dado o foco do design estar na forma como os habitantes estão representados e falamos de pessoas reais num jogo, era conveniente perceber se os jogadores conseguiam criar empatia com as vidas daquelas pessoas e descobrir se com isso os jogadores queriam saber mais sobre as mesmas.

No que respeita ao objectivo 4, como se trata de um jogo que toca em vários temas e histórias e finais diferentes para estas, é fácil escapar alguma coisa, daí o jogo ter a capacidade e a necessidade de se repetir: cada jogo é uma visita virtual aos bairros. Garantir que os jogadores percebem essa faceta da experiência é crucial. Mais ainda, é uma boa maneira de descobrir se o jogo é interessante, e se o jogador gostaria de saber mais sobre Chelas.

A estética audiovisual é essencial para o retrato de Chelas que o videojogo oferece. Precisa por isso de ser colocada à prova para compreender se os jogadores a apreciam de alguma forma. Finalmente, pretendia-se que este jogo tivesse uma componente de retórica e de consciencialização, mas que também se configurasse como objecto de entretenimento. É fácil estes jogos tornarem-se aborrecidos e desinteressantes, e por isso adicionei o objectivo do jogo ser lúdico. É fundamental saber se o jogo passa a mensagem, mas também importa não esquecer que a experiência deve ser gratificante para chegar a mais pessoas e garantir que elas a valorizam.

Os objectivos foram escolhidos de forma a validar a sua qualidade na busca de conteúdos relevantes. Foram também desenhados para abranger o maior número de problemas cruciais que pudessem surgir, para eventuais redesenhos e reestruturações do artefacto.

Para cada objectivo elaborou-se um conjunto de questões e métricas de sucesso. Usaram-se três fontes de dados para determinar se os objectivos eram cumpridos: observações, inquéritos e entrevistas. Durante o jogo, as pessoas seriam observadas para obter dados sobre as suas acções dentro de jogo. Quando cada pessoa acabava de jogar, iria ser feito um inquérito para obter opiniões quantitativas da pessoa sobre a experiência. Como os inquéritos quantitativos só oferecem opiniões muito concretas, achamos por bem complementá-lo com uma entrevista para obter dados qualitativos, e melhor entender as opiniões dos intervenientes. A entrevista seria realizada após o preenchimento do inquérito.

## **QUE OS JOGADORES APRENDAM MAIS SOBRE CHELAS:**

### **O que reteve sobre Chelas?**

- *Entrevista* - questão QEI.1. Métrica de sucesso: se as pessoas comunicam características de Chelas, nomeadamente, o desequilíbrio social, a pobreza, elementos visuais como os ambientes e as personagens do jogo.

### **Teria medo de visitar este local?**

- *Inquérito* - questão QII.2, métrica de sucesso: Os jogadores darem uma conotação neutra ou negativa com esta afirmação.

### **Sentiu segurança dentro de casa?**

- *Observação* - QOI.1, métrica de sucesso, se o jogador comenta ou reage de uma forma estranha quando se encontra por casa.

### **O jogo passa uma perspectiva de Chelas semelhante à dos media?**

- *Inquérito* - QII.3, métrica de sucesso: Se os jogadores, em média, discordarem desta afirmação.

### **Sabia destas acções todas dentro de um bairro?**

- *Entrevista* - QEI.2, métrica de sucesso, as pessoas nomearem elementos presentes no jogo.

### **Questão de solidão ou entre ajuda**

- *Inquérito* - QII.1, métrica de sucesso, os jogadores darem uma cotação positiva com esta afirmação.

## **QUE O INTERFASE TEM DE SER CLARO:**

### **Sentiu alguma dificuldade no jogo?**

- *Observação* - QOII.1, métricas de sucesso, ver como a pessoa reage ao artefato, e se comenta alguma coisa, ou até mesmo se precisa de intervenção.

### **Compreendeu o porquê das mudanças de cor?**

- *Entrevista* - QEII.1, métricas de sucesso, quando o jogador conseguir explicar 3/6 cores e o que cada uma faz.

### **O que era durante o jogo?**

- *Entrevista* - QEII.2 métricas de sucesso, O jogador explicar quem era sem problemas.

### **Compreendeu os diálogos?**

- *Observação* - QOII.2, métrica de sucesso, se o jogador se dá ao trabalho de ler os diálogos até ao fim e se não comenta nada de mal.

### **Sentio o jogo confuso?**

- *Inquérito* - QIII.1, métricas de sucesso, quando a média dos jogadores concordarem com esta questão.

### **Percebeu com o que podia interagir?**

- *Observação* - QOII.3, métrica de sucesso, se os jogadores interagem com mais de 80% dos objectos do jogo.

### **Controlo no jogo**

- *Inquérito* - QIII.2, métricas de sucesso, quando a média dos jogadores concordarem com esta afirmação.

## **GERAR EMPATIA NOS JOGADORES SOBRE AS PERSONAGENS DE CHELAS RETRATADAS NO JOGO:**

### **Com quantas etnias interagiu?**

- *Observação* - QOIII.1, métrica de sucesso, ver se os jogadores interagem com mais de 50% das pessoas.

### **Seria capaz de estar presente com alguma destas pessoas?**

- *Entrevista* - QEIII.2, métrica de sucesso, se as pessoas discutem o desfavorecimento a nível social e o desemprego das pessoas que vivem em chelas.

### **Ao falar com as personagens percebeu que se tratavam de pessoas reais?**

- *Inquérito* - QIII.2 & QIII.3, métricas de sucesso, quando a média dos jogadores concordarem com esta questão.)

### **Sentiu empatia pelas personagens?**

- *Inquérito* - QIII.1, métrica de sucesso, quando a média dos jogadores concordarem com esta afirmação.

### **Gostava que existisse mais informação sobre as personagens no jogo?**

- *Entrevista* - QEIII.1, métrica de sucesso, quando o jogador relatar alguns exemplo de elementos a acrescentar.

## **QUE OS JOGADORES JOGUEM O JOGO VÁRIAS VEZES:**

### **Quantos Finais Encontrou?**

- *Observação* - QOIV.1, métrica de sucesso, se os jogadores, em média, descobrirem 3 ou mais finais.

### **Que sítios visitou?**

- *Observação* - QOIV.2, métrica de sucesso, se a personagem visitar mais de metade de todos os locais.

### **Repetiu algum fim?**

- *Observação* - QOIV.3, métrica de sucesso, se o jogador repetiu o jogo três ou mais vezes.

### **Voltava a jogar o jogo?**

- *Entrevista* - QEIV.1, métrica de sucesso, ter uma opinião positiva com uma resposta construtiva.

### **Interagiu várias vezes com as mesmas personagens para descobrir diferentes diálogos?**

- *Observação* - QOIV.4, métricas de sucesso, se o jogador interage 2 ou mais vezes com a mesma personagem.

### **Vontade de continuar a jogar?**

- *Inquérito* - QIV.1, métrica de sucesso, se a média dos jogadores concordarem com esta questão.

## **QUE OS JOGADORES APRECIEM A ESTÉTICA DO JOGO:**

### **A representação sonora ajudou a sentir-se mais presente no local? Ou distanciou-o mais?**

- *Inquérito* - QIV.2, métrica de sucesso, quando a média dos jogadores concordarem com esta questão.

### **Originalidade, o jogo é único?**

- *Inquérito* - QIV.1, métrica de sucesso, quando a média dos jogadores concordarem com esta afirmação.

### **Como descreveria a estética visual do jogo?**

- *Entrevista* - QEV.1, métrica de sucesso, os jogadores falarem dos tons apagados, dos sons, das asneiras, do ruído visual etc...

## **QUE OS JOGADORES SE CONSIGAM DIVERTIR:**

### **Chegou a roubar?**

- *Observação* - QOVI.2 , métrica de sucesso, se a maioria dos jogadores chegarem a roubar alguma vez.

### **Chegou a fechar a porta a alguém?**

- *Observação* - QOVI.3, métrica de sucesso, quando o jogador fecha a porta a 2 ou mais pessoas.

### **Houve alguma altura no jogo engraçada?**

- *Entrevista* - QEVI.1, métrica de sucesso, os jogadores articularem alguns exemplos referentes a isso.

### **Curiosidade com a história de cada personagem**

- *Inquérito* - QIVI.1, métrica de sucesso, quando a média dos jogadores concordarem com a afirmação.

### **Se o jogo é difícil ou fácil**

- *Inquérito* - QIVI.2, métrica de sucesso, quando a média dos jogadores concordarem com a questão.

### **O jogo fez-lhe refletir em questões reais?**

- *Entrevista* - QEVI.2, métrica de sucesso, quando o jogador conseguir articular exemplos sólidos sobre o mesmo assunto.

### **Chegou a ser assaltado?**

- *Observação* - QOVI.1, métrica de sucesso, quando a maioria dos jogadores chega a ser assaltado.





## 4.2 LOCAL E PARTICIPANTES

Foram convidados a testar o jogo 11 pessoas com idades entre os 13 e 38 anos de idade (pois o artefacto usa vocabulário obscuro e o jogo tem uma mensagem pesada). Não estabelecemos nenhuma condicionante referente ao género, apenas era exigido aos jogadores que tivessem conhecimento prévio de Chelas e ter um interesse mínimo em videojogos, de forma a poder estar apto a experienciar o jogo com prazer.

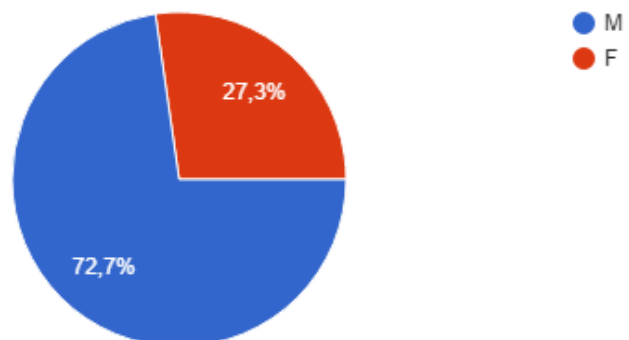
6 participantes fizeram testes localmente na biblioteca de Marvila e os restantes 5, à distância por videoconferência via skype. A escolha da biblioteca de Marvila como local foi para que as pessoas tivessem de se deslocar até Chelas e assim se relacionassem melhor com o espaço de jogo, visto estarem dentro dele

No cabeçalho do inquérito era perguntado aos intervenientes, “Já ouviu falar do bairro de Chelas?” Todos os jogadores que tiveram acesso ao jogo já tinham ouvido falar de Chelas. Tratam-se por isso de membros do público alvo, que já tinham informação facultada pelos media sobre os bairros. Logo, eram ideais para compreender se iriam sentir que o Distorção facultava uma mensagem igual.

Figura 93: Gráfico de Géneros

### Género

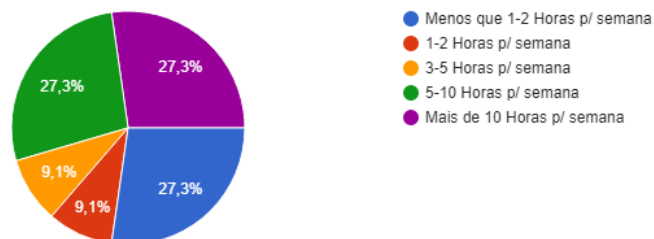
11 respostas



**Figura 94:** Gráfico da frequência com que os jogadores jogam videojogos

### Com que frequência joga videojogos?

11 respostas



O público escolhido tinha que ter um mínimo interesse em jogar videojogos, no entanto, visto que se trata de um género de jogo simples de jogar, não era necessário ser um jogador exímio.

Os resultados mostram um grupo de jogadores muito heterogéneo e que por isso não é exactamente o ideal. Para o subgrupo de um quarto dos jogadores que jogam muito pouco videojogos, o jogo pode apresentar dificuldades extra a ser jogado. Ainda assim, a amostra é interessante porque é diversificada e apanha muitos tipos diferentes de de jogador.

## 4.3 INQUÉRITO

O inquérito foi essencial para recolher toda a informação necessária num sentido quantitativo, ter acesso a uma informação mensurável, que ajude a suportar os resultados e ter variedade concreta sobre algumas questões. Importante salientar que o inquérito irá me ajudar a ter mais conteúdo de análise, assim como, irá ajudar-me a ver elementos em que de outra maneira poderiam passar despercebidos.

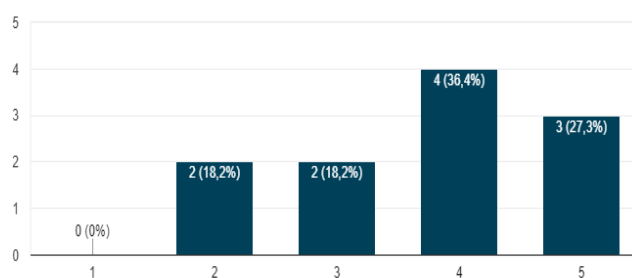
### QUE OS JOGADORES APRENDAM MAIS SOBRE CHELAS:

#### Inl.1 Senti-me em comunidade no espaço do jogo

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma cotação positiva com esta afirmação. (>3)

Senti-me em comunidade no espaço do jogo.

11 respostas



#### Conclusão:

A maioria sentiu-se em comunidade com o espaço envolvente, no entanto, houveram vários participantes que não se sentiram em comunidade. Os jogadores que não se sentiram em comunidade foram aqueles que comentaram que se trata de um jogo e que era difícil sentirem esse aspecto jogando. Ainda assim, não é um resultado inteiramente negativo.

#### Aspectos a melhorar:

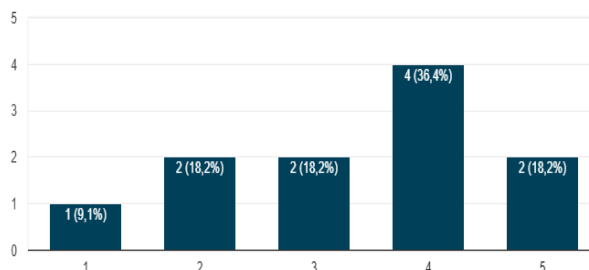
Fazer com que o jogador tenha forma de interagir mais repetidamente com conteúdos diferentes em cada situação, convidar o jogador a ter mais vezes razões para empatizar com as personagens.

## Inl.2 Senti medo de Chelas

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação neutra ou negativa com esta afirmação. ( $\leq 3$ ) cotação positiva com esta afirmação.

Senti medo de Chelas.

11 respostas



### Conclusão:

Infelizmente, as pessoas ainda sentem receio do espaço e estão muito cientes dos aspectos transmitidos pelos media, e deram-se ao trabalho de reforçar ainda mais isso, explicado mais facilmente os aspectos negativos. Isto quer dizer que a tentativa de mostrar uma Chelas diferente, com o bom e com o mau, não foi totalmente bem sucedida.

### Aspectos a melhorar:

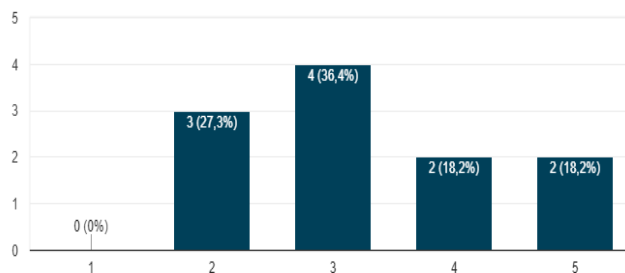
O jogo tiver mais informação aprimorada sobre a história de cada pessoa e a forma como ela chegou até lá as pessoas percam ainda mais o medo que sentem por Chelas, também posso acrescentar aspectos em que o jogador se sinta limitado, de forma a ter que chegar a viver a vida destas pessoas e compreender as suas limitações e interpretar esses medos de uma forma refletida e consciente de forma a controlar o receio. Também é necessário acrescentar mais conteúdo empático para as pessoas não contraem tanto receio.

## Inl.3 Senti que o jogo representa Chelas de forma similar aos outros media

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação negativa com esta afirmação

Senti que o jogo representa Chelas de forma similar aos outros media.

11 respostas



**Conclusão:**

As pessoas sentem-se confusas se o jogo passa uma mensagem parecida com a dos media; no entanto, há mais pessoas a achar que o quadro é semelhante ao inverso. Deixou-me extremamente confuso ver os jogadores a conhecer mais sobre o bairro de Chelas, mas ainda assim sentirem que a mensagem é muito similar aos outros media. Reparei também que muitos dos jogadores comentavam mesmo que era diferente mas ainda assim as suas escolhas refletem no gráfico o oposto.

**Aspectos a melhorar:**

Por existir conteúdo que os media passam, torna o jogo facilmente direcionado para o mesmo sentido, no entanto, se existirem outras realidades que não são contadas e que continuem a transmitir a empatia prevista, pode ser que se consiga minimizar a semelhança. Colocar o jogador como o protagonista de mais acções negativas (como assaltos, etc.) tentando explorar ainda mais o porquê de se encontrar a fazê-lo, pode ajudar o jogador a reter a informação de uma forma menos complexadas ou negativas.

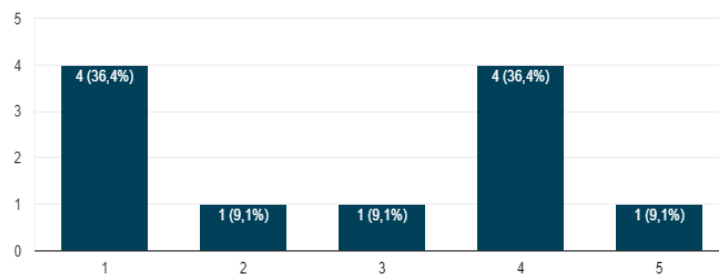
## QUE A INTERFASE TEM QUE SER CLARA:

**Inll.1 Fiquei confuso e/ou frustrado**

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação negativa ou neutra com esta afirmação. (<3)

Fiquei Confuso e/ou frustrado.

11 respostas

**Conclusão:**

Mais de metade dos jogadores tiveram dificuldades a jogar. Adicionalmente, alguns jogadores sentiram-se frustrados pois sentiam pena destas realidades criando um sentimento de frustração mais direccionado à ficção que ao interface. A frustração ou confusão também surgiram nos jogadores sempre que eles tinham de jogar sobre algum dos efeitos dos sentimentos (tais como o medo), que retira controlo ao jogo, ou dá-lhes um tempo específico para jogar (o que nem todos compreenderam). Reconheço que existe um problema grave nesta questão, que é essencial resolver.

**Aspectos a melhorar:**

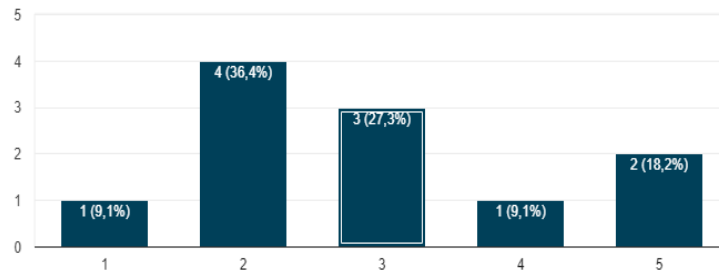
Em testes futuros, dividir a questão, de forma a separar os tipos de frustração empática e a frustração das mecânicas, para clarificar a fonte de frustração. Deve ser feita uma melhoria do interface para melhorar como comunica a jogabilidade de cada sentimento, e fazer-se um breve tutorial sempre que o jogador entra naquele sentimento pela primeira vez, para ele compreender mais facilmente como jogar.

### InII.2 Senti controlo sobre o jogo.

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação negativa com esta afirmação. (>3)

Senti controlo sobre o jogo.

11 respostas



#### Conclusão:

No seguimento do anterior, grande parte dos jogadores comentaram que não conseguiam fazer o que queriam. Isto sinaliza que o jogo é muito linear e oferece pouca agência. Os jogadores queriam voltar para trás nos diálogos, algo que era, propositadamente, proibido, para que cada escolha importasse. Embora os resultados não sejam positivos, isto é em parte consequência do design como ele é entendido.

#### Aspectos a melhorar:

Deve-se melhorar a capacidade de o jogador navegar, interagir com os cenários e dialogar com as personagens (no sentido de oferecer mais escolhas), para que ele se sinta mais em controlo da experiência, nos momentos em que isso não invalide os objectivos de design.

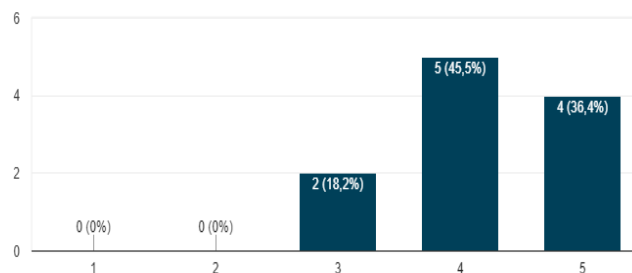
## GERAR EMPATIA NOS JOGADORES SOBRE AS PERSONAGENS DE CHELAS RETRATADAS NO JOGO

### InIII.1 Senti empatia com as personagens.

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação positiva com esta afirmação. (>3)

Senti empatia com as personagens.

11 respostas



**Conclusão:**

A grande maioria sentiu empatia com as personagens. Os jogadores que responderam o meio termo, fizeram-no apenas por acharem que precisavam de mais conteúdo das personagens ou terem outros tipos de pessoas ou histórias que os fizessem sentir mais. Os jogadores estavam tão empenhados nas suas histórias que queriam mais. Houve jogadores também que não sentiram tanta empatia pois responderam que se tratava de um video jogo.

Num ponto geral todos os jogadores sentiram empatia com as personagens, logo o jogo foi bem sucedido nesta dimensão.

**Aspectos a melhorar:**

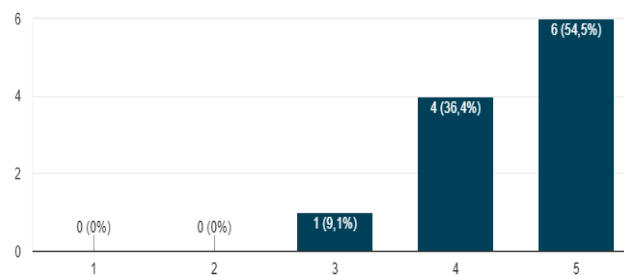
A única coisa a melhorar é expandir o conteúdo oferecido pelo protótipo, algo que está pensado desde o princípio.

**InIII.2 Achei os comportamentos das personagens credíveis.**

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação positiva com esta afirmação. (>3)

Achei os comportamentos das personagens credíveis.

11 respostas

**Conclusão:**

As ações das personagens mudavam muito consoante as escolhas dos jogadores, e a maioria dos jogadores, quando jogavam pela segunda vez, conseguiam perceber que as personagens tinham atitudes diferentes, como o grupo de jovens se nos iam roubar ou não.

Todos esses momentos foram compreendidos numa forma geral pelos jogadores reforçando os resultados no gráfico.

**Aspectos a melhorar:**

Nada a apontar.

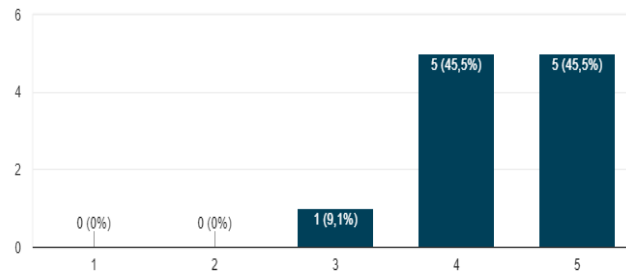


### InIII.3 Achei os diálogos naturais

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação positiva com esta afirmação. (>3)

#### Achei os diálogos naturais

11 respostas



#### Conclusão:

Vários jogadores perguntaram se estas pessoas existiam mesmo, visto que se tratavam de conversas muito próprias. Comentaram que, mesmo com algumas gralhas nos textos, sentiam que tudo era muito genuíno, o que os fazia querer continuar a ler. Logo, a métrica foi atingido com sucesso.

#### Aspectos a melhorar:

Nada a apontar.

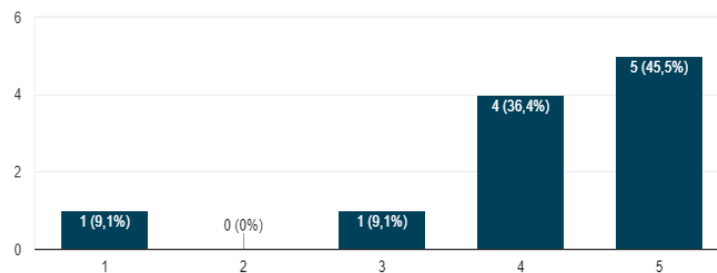
## QUE OS JOGADORES JOGUEM O JOGO VARIAS VEZES:

### InIV.1 Senti vontade de continuar a jogar

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação positiva com esta afirmação. (>3)

#### Senti vontade de continuar a jogar.

11 respostas



**Conclusão:**

Os jogadores, em geral, queriam continuar a jogar para desbloquear tudo no jogo, havendo apenas dois casos especiais. Um jogador não quis continuar a jogar pois sentiu-se mesmo muito mal com o jogo, porque mexeu com ele, fê-lo pensar na sua vida e levou-o mesmo às lágrimas; ainda assim ficou bastante satisfeito de o ter experimentado. Houve outro jogador que escolheu o não concorda nem discorda, pois tinha-se dado ao trabalho de explorar tudo o que havia no jogo.

Globalmente, os jogadores respondiam com convicção que voltavam a jogar para desbloquearem tudo, logo o critério foi cumprido.

**Aspectos a melhorar:**

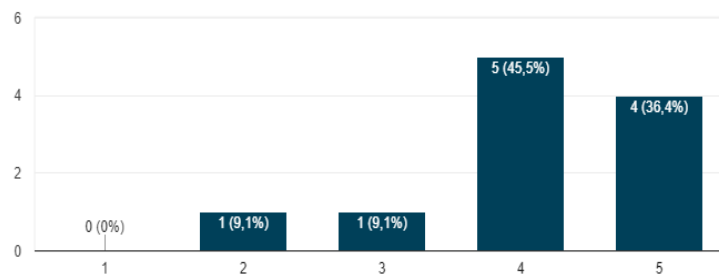
Nada a assinalar.

**InIV.2 Senti que não encontrei tudo o que havia no jogo**

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação positiva com esta afirmação. (>3)

Senti que não encontrei tudo o que havia no jogo.

11 respostas

**Conclusão:**

Na senda da última pergunta, os jogadores tiveram o efeito pretendido. Embora os jogadores, quando terminavam a primeira vez, não se aperceberem de que existiam mais finais, uma vez que isso era explicado, todos tentavam voltar a jogar e a tentar outras abordagens. Os dois jogadores que tiveram uma opinião intermédia ou negativa com a afirmação foram os dois jogadores que tentaram quase tudo para ter acesso a todo o conteúdo do jogo.

Houve até um jogador que jogou 10 vezes o que deu um total de 1h36 minutos a jogar.

**Aspectos a melhorar:**

Dar feedback aos jogadores do que eles já tinham explorado, e criar situações especiais diferentes sempre que começamos um jogo novo, de forma a fomentar a curiosidade e a fazer com que os jogadores sintam que existe sempre mais qualquer coisa por explorar. Acrescentar o lado random na parte da porta, para cada jogo ter nuances diferentes. Oferecer informação, no final de cada narrativa, que explique ao jogador que já finais diferentes.

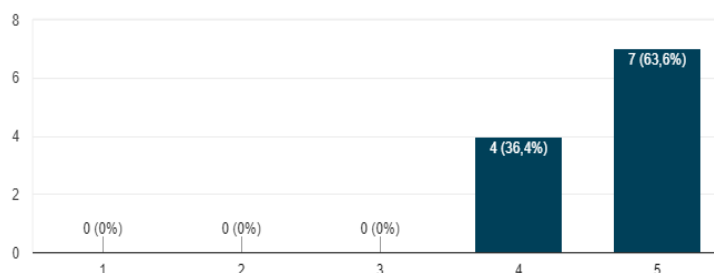
## QUE OS JOGADORES APRECIEM A ESTÉTICA DO JOGO:

### InV.1 Achei o jogo original

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação positiva com esta afirmação. (>3)

Achei o jogo original.

11 respostas



### Conclusão:

Praticamente todos os jogadores acharam o jogo original, pelos aspectos que toca e sobretudo pela forma como se apresenta visualmente.

Quando chegava a esta pergunta todos os participantes comentaram que nunca tinham jogado nada do género e que era interessante ter mais destes jogos sobre outras polémicas.

Alguns exemplos de comentários obtidos na entrevista:

- "Que interessante"

- "É original porque nunca vi nada assim"

- "Eu chamava-lhe inovador e é um bom princípio para criar novos jogos com outras temáticas"

### Aspectos a melhorar:

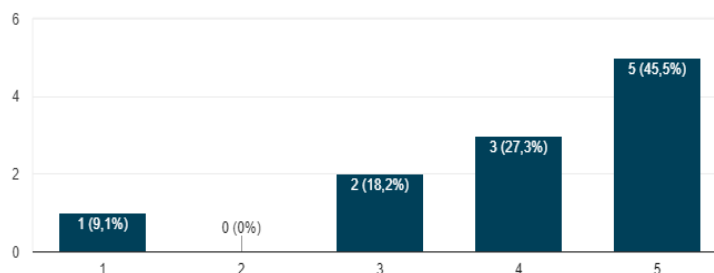
Nada a apontar.

### InV.2 Achei que o som retrata o ambiente do jogo

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação positiva com esta afirmação. (>3)

Achei que o som retrata o ambiente do jogo.

11 respostas



**Conclusão:**

Num ponto geral todos jogadores gostaram dos sons do jogo, e acharam que os efeitos de fundo fizeram toda a diferença para se sentirem enquadrados com o jogo. Existiu um jogador que sentiu falta de música que tornasse os sentimentos mais claros (como normalmente fazem com a banda sonora em filmes, em momentos mais dramáticos).

Reparei que os jogadores estavam envolvidos com o jogo e nem deram noção dos sons de efeito de cada objecto.

**Aspectos a melhorar:**

Nada a apontar.

## QUE OS JOGADORES SE CONSIGAM DIVERTIR:

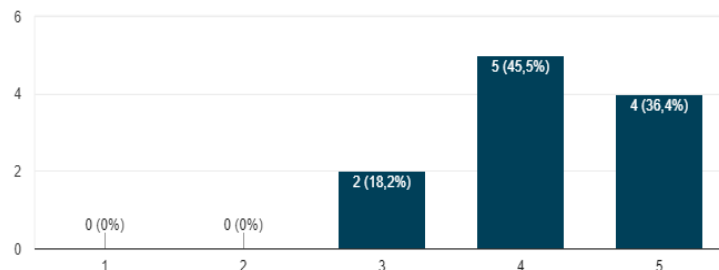
**InVI.1 Senti curiosidade em saber mais sobre as histórias de vida das personagens.**

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação positiva com esta afirmação.

(>3)

Senti curiosidade em saber mais sobre as histórias de vida das personagens.

11 respostas

**Conclusão:**

Vários jogadores sentiram que falta conteúdo a cada personagem. Todos os jogadores gostaram imenso das falas e das histórias de cada personagem, querendo ter ainda mais conteúdo e com ele descobrirem outros tipos de fim do mesmo sentido. Senti que os jogadores ficaram com o bichinho de saber mais pois a maioria deles queria mesmo muito saber mais naquele momento.

- "A sério que começou?"

- "Então e agora? Eu queria saber o que acontecia depois de um dia nas hortas"

- "Ohhhhh, Eu queria ir para a feira da ladra com o que arranjei"

Este problema deve-se ao facto de o protótipo não ter a narrativa completa, algo que seria resolvido com uma versão final. Ainda assim, o objectivo foi cumprido.

**Aspectos a melhorar:**

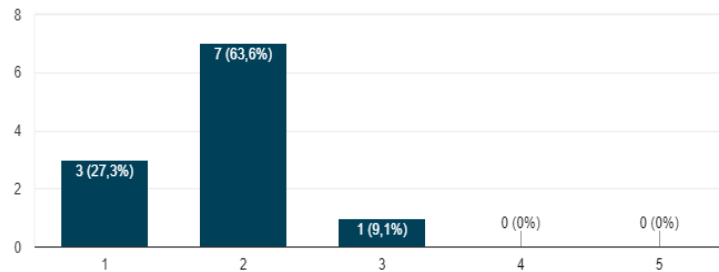
Nada a assinalar.

## InVI.2 Achei o jogo demasiado difícil.

Métrica de sucesso - Os jogadores darem uma conotação negativa com esta afirmação. (<3)

Achei o jogo demasiado difícil.

11 respostas



### Conclusão:

Os jogadores sentiam alguma dificuldade nos primeiros minutos a jogar, ao perceberem o que precisavam interagir e o que podiam controlar. Depois disso, os jogadores já estavam totalmente envolvidos com o jogo e percebiam rapidamente de como interagir com o jogo. O critério foi por isso passado com sucesso. Ainda assim, os jogadores acharam a parte das mecânicas dos sentimentos difíceis de perceber; foi algo que reparei nas observações, mas que não se reflectiu nesta resposta.

### Aspectos a melhorar:

Melhorar a lógica das condições dos sentimentos e as suas mecânicas. Resolver um bug grave que na leitura dos comentários, que caso se fizessemos mouse Hover num objecto durante o diálogo, o comentário desaparecia.

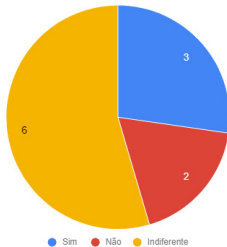
## 4.4 OBSERVAÇÃO

Os testes por observação são extremamente úteis, de forma a saber genuinamente o que jogador está a fazer. Sem atrapalhar o jogador, sabemos o que ele pretende fazer sem condicioná-lo, assim têm espaço para jogar livremente e com isso recolhermos o conteúdo sincero, ou seja, conteúdo que por sua vez não é alterado pela nossa pressão.

### QUE OS JOGADORES APRENDAM MAIS SOBRE CHE-LAS:

#### O1.1 Os jogadores sentiram segurança dentro de casa?

Métrica de sucesso - Os jogadores chegarem a comentarem alguma coisa enquanto estão dentro de casa.



#### Conclusão:

Existiram vários comentários, mas a maioria desses comentários eram comentários engraçados, ou seja, houve momentos em que os jogadores refletiam a segurança de casa mas a maioria dos jogadores acho mais divertido, não se apegando tanto ao conteúdo da insegurança que se pretendia.

#### Alguns comentários à questão:

*"Só dá merda na tv, pois é...é por isso que só vejo netflix"*

*"Haha, parece-se com o meu quarto"*

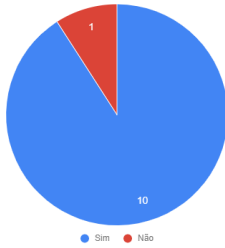
*"Vou trancar a porta! A todos! Muhahahah"*

#### Aspectos a melhorar:

Para melhor e conseguir tocar os jogadores a essa realidade, deveria ser possível condicionar o jogar a um ponto que a segurança da casa é tão reduzida que o mesmo sente que a diferença entre a rua e a casa é curta. Para isso seria interessante fazer com que o jogador não tenha praticamente nada em casa, de forma a não ter necessidade de lá voltar, ou, a casa começava a ter coisas que o jogador ia colecionando nas ruas e a própria casa passava a ser uma extensão da rua. Por exemplo:

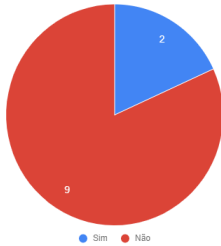
Se escolhêssemos seguir para a venda de droga, a certa altura os carochos e outros membros já estaria uma divisão da nossa casa a consumir ou a guardar material para vender

## QUE O INTERFASE TÊM QUE SER CLARO:



### OII.1 Os jogadores sentiram dificuldades no jogo? (No primeiro jogo)

Métrica de sucesso - A maioria dos jogadores não sentiram dificuldades a jogar.



### OII.1.1 Os jogadores sentiram dificuldades no jogo? (A seguir ao primeiro jogo)

Métrica de sucesso - A maioria dos jogadores não sentiram dificuldades a jogar.

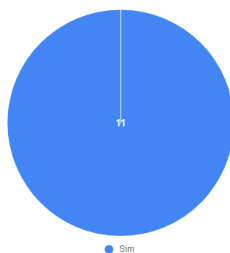
#### Conclusão:

Como continuação à pergunta do inquérito, os jogadores sentiram mais dificuldades especialmente no primeiro jogo como se pode ver no gráfico, e no segundo jogo já se altera de figura.

#### Aspectos a melhorar:

Não querendo usar um tutorial ao início, tenho que garantir que os jogadores compreendem o que têm que fazer em pouco tempo. Sinto que o jogo está quase lá, mas também reparei que uso mecânicas diferentes, como o seleccionar o objecto (que é feito clicando no objeto e depois para sair é seleccionar fora do objecto) essas pequenas coisas necessitam de uns ajustes de forma aos jogadores fazerem o mapeamento mais facilmente.

## QUE O INTERFASE TÊM QUE SER CLARO:



### OII.2 Os jogadores compreenderam os diálogos no jogo?

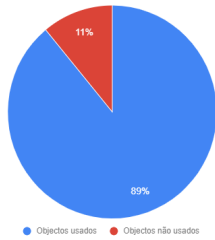
Métrica de sucesso - Se o jogador se dá ao trabalho de ler os diálogos até ao fim e se não comenta nada de mal.

#### Conclusão:

Não houve nenhum jogador que não tenha lido o diálogo até ao fim, os jogadores só saltavam os diálogos quando já estavam a repetir o jogo e em alturas em que as escolhas eram as mesmas.

#### Aspectos a melhorar:

Nada a apontar.



### OII.3 Os jogadores compreenderam com o que podiam interagir?

Métrica de sucesso - Se o jogador interagem com mais de 80% dos objectos no jogo.

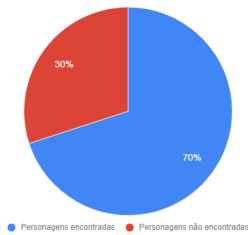
#### Conclusão:

Os jogadores tiveram algumas dificuldades em objectos muito específicos, nomeadamente a janela que vemos quando estamos à janela, ou a escada na rua. Existiram também algumas lacunas técnicas que faziam a mala da senhora dos contentores não aparecer visível, mas que depois de se fazer o mouse hover a mala aparecia. Em geral os objectos eram quase todos identificados porque eram cinzentos tal como as personagens. As perspectivas dos desenhos também podem condicionar o jogo neste momento, senti que os jogadores tinham alguma dificuldade em encontrar as escadas da rua, por causa da perspectiva do desenho.

#### Aspectos a melhorar:

Aumentar levemente o contraste entre os objetos/personagens e o cenário. Ajustar as perspectivas dos desenhos de forma a tornar todos os objetos clicáveis mais fáceis de serem detectados.

## GERAR EMPATIA NOS JOGADORES SOBRE AS PERSONAGENS DE CHELAS NO JOGO:



### OIII.1 Com quantas etnias interagiu?

Métrica de sucesso - Se o jogador interagem com mais de 50% das personagens do jogo.

#### Conclusão:

Na maioria, os jogadores descobriram quase todas as personagens, as personagens que não eram avistadas eram aquelas que só apareciam em momentos específicos de uma história (e que por isso apenas era alcançada quando o jogador escolhia certas acções). Tal é propositado, de forma a dar algum desafio aos jogador, no entanto, pode gerar algumas dificuldades extra a ter acesso a todas as personagens.

#### Aspectos a melhorar:

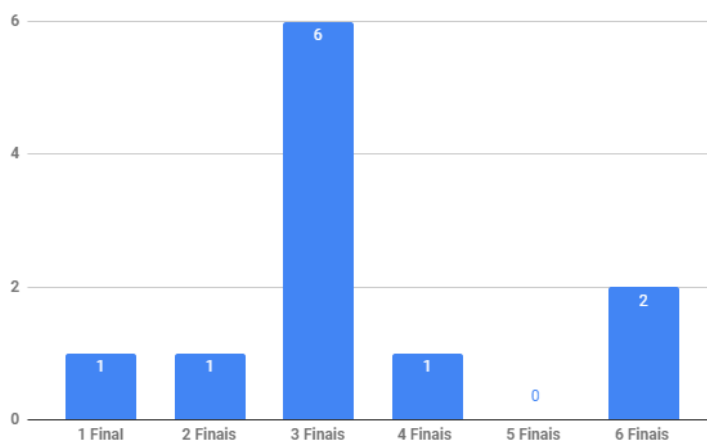
Nada a apontar.



## QUE OS JOGADORES JOGUEM O JOGO VARIAS VEZES:

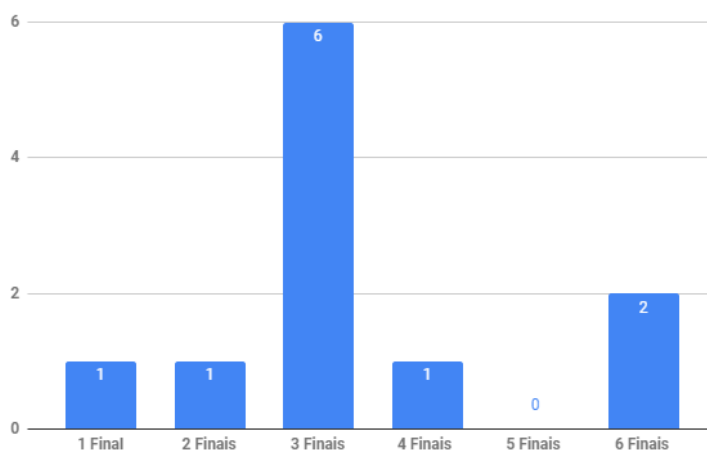
### OIV.1 Quantos finais encontrou?

Métrica de sucesso - Os jogadores chegarem a encontrar 3 ou mais finais diferentes.



### OIV.2 Quantas vezes jogou?

Métrica de sucesso - Os jogadores jogarem 3 ou mais jogos.



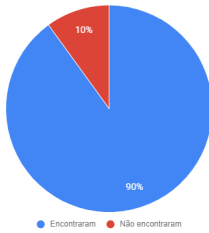
### Conclusão:

Os jogadores queriam descobrir mais finais para ter mais acesso a informação sobre Chelas; dois jogadores não pararam de jogar até terem desbloqueado tudo. O número de vezes que jogaram coincide com o número de fins encontrados. A maioria dos jogadores jogaram 3 ou mais jogos fazendo a métrica de sucesso comprida. Num ponto geral, os jogadores precisavam de fazer o mesmo número de jogos para desbloquear os fins diferentes.

No entanto, para desbloquear o último, o número quase duplicou, os dois jogadores precisaram entre a 8 a 10 vezes para conseguir encontrar esse fim. Alguns jogadores não tiveram muito interesse a recomençar a jogar pela terceira vez, os que o fizeram foi porque sentiram que havia uma escolha que gostariam de alternar.

### Aspectos a melhorar:

Nada a apontar.



### OIV.3 Quantos sítios visitou?

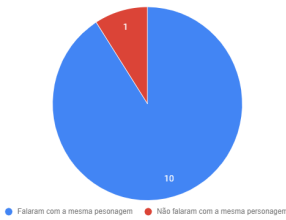
Métrica de sucesso - Os jogadores encontrarem mais 50% dos locais

#### Conclusão:

Vários jogadores conseguiram avistar todos os locais, e era necessário jogar pelo menos 3 jogos para se ter acesso a todos os sítios. Algumas zonas foram mais difíceis de desbloquear, como a zona do senhor do cão. O resultado foi não obstante, positivo.

#### Aspectos a melhorar:

Alterar as interações com o cão para haver uma forma mais clara dos jogadores interagirem com o ele.



### OIV.4 Interagiu com a mesma personagem para ter acesso a novos diálogos

Métrica de sucesso - Os jogadores fazerem isso uma vez no mínimo durante os jogos que fazem.

#### Conclusão:

Não foi possível alcançar os 100% pois um jogador fez apenas uma partida, ainda assim, quase todos os jogadores tiveram a curiosidade de voltar a falar com as mesmas personagens para ver o que acontecia.

#### Aspectos a melhorar:

Nada a Apontar.

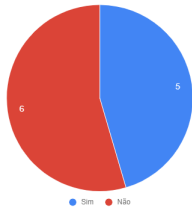
## OS JOGADORES APRECIAREM A ESTÉTICA DO JOGO:

Não foram utilizados processos de observação para este objectivo, visto que se torna difícil compreender o que as pessoas conseguem reter pela observação, ainda tentei ficar atento a ver se nascia algum comentário sobre a estética do jogo, desde a música ou até mesmo as imagens, mas todos os jogadores estavam tão concentrados com o conteúdo que não alongaram nenhum comentário nem discurso durante o jogo.

Existiram apenas dois comentários que não são suficientes para avaliar a opinião sobre o objectivo pela observação, no entanto, deixo em baixo.

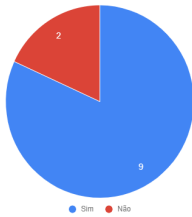
- "Os sons estão fixes, parece que estou lá"

## QUE OS JOGADORES SE CONSIGAM DIVERTIR:



### OVI.1 Os jogadores foram assaltados (No primeiro jogo)

Métrica de sucesso - Os jogadores chegarem a ser assaltados alguma vez.



### OVI.1.1 Os jogadores foram assaltados (A seguir ao primeiro jogo)

Métrica de sucesso - Os jogadores chegarem a ser assaltados alguma vez.

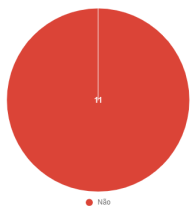
### Conclusão:

Na primeira vez que as pessoas jogaram, quase metade foi assaltada. Estando muito próximo da métrica de sucesso mas ainda assim, não alcançando os resultados devidos.

A partir do segundo jogo, a maioria dos jogadores que não tinham sido assaltados no primeiro jogo foram no segundo ou terceiro, concluído com sucesso o objectivo. Existiram jogadores que não tinham sido assaltados e escolheram ser apenas para perceber em que situação se tinham metido e aprender algo com isso.

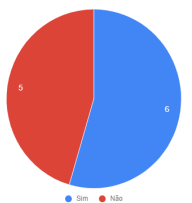
### Aspectos a melhorar:

Dificultar um pouco a possibilidade de sermos assaltados, visto que não é assim tão fácil em Chelas, coloquei a ser fácil nesta demo, para os jogadores terem acesso ao conteúdo, mas assim passa a mensagem que é muito fácil ser assaltado o que não se traduz à realidade.



### OVI.2 Os jogadores chegaram a roubar (No primeiro jogo)

Métrica de sucesso - Os jogadores chegarem a roubar alguma vez.



### OVI.2.1 Os jogadores chegaram a roubar (A seguir ao primeiro jogo)

Métrica de sucesso - Os jogadores chegarem a roubar alguma vez.

**Conclusão:**

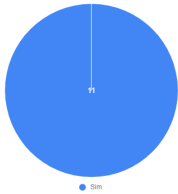
Mesmo se tratando de um jogo, os participantes não têm o hábito de assaltar e nem tinham sequer a vontade disso, uns porque sentiam demasiada empatia com as personagens com quem cruzavam, e outros simplesmente porque não fazia parte da sua natureza.

**Alguns comentários à questão:**

- "Ah não, eu não quero roubar o vizinho"
- "Porque haveria de roubar? Se não roubo na vida real?"
- "Agora sim posso assaltar! Já tenho uma faca e uma pistola"

**Aspectos a melhorar:**

Facilitar um pouco a possibilidade de assaltar, visto que não é difícil fazer isso na vida real. E abrir mais conteúdos na história por causa da escolha por optar no furto ou assalto. É importante também explorar o porquê de assaltar - pode ser que seja necessário forçar mais o jogador a ter que tomar essa rota (criar objectivos importantes e emocionalmente significantes que precisam de dinheiro para alcançar pode ser um caminho).

**OVI.3 Os jogadores chegaram a fechar a porta a alguém? (No primeiro jogo)**

Métrica de sucesso - Os jogadores chegaram a fechar a porta a alguém.

**Conclusão:**

Os jogadores, num todo, acham imensa piada a trancar a porta a alguém, para depois saberem a forma como as personagens reagiriam.

**Alguns comentários à afirmação:**

- "*Se olhar pelo burquinho não levo um tiro? é melhor trancar a porta*"
- "*Nahhh, não me sinto seguro em abrir-te a porta, xau!*"
- "*Hahaha, eu recusei o carteiro e agora vem outro a dizer que não deu o papel? A mim não me enganas!*"

**Aspectos a melhorar:**

Nada a apontar.





## 4.5 ENTREVISTA

Neste tipo de jogo não poderia faltar as entrevistas, pela simples razão que as respostas qualitativas podem dizer muito, quando se tem uma pergunta aberta, podem ser discutidos pontos a melhor, ou até mesmo descobrir alguns erros no jogo.

Aqui os jogadores têm liberdade de escolher as suas palavras e poderem partilhar aquilo que refletiram sobre o jogo.

### QUE OS JOGADORES APRENDAM MAIS SOBRE CHELAS:

#### El.1 O que reteve sobre Chelas, depois de jogar “Distorção”

*Métrica de sucesso* - Se as pessoas comunicam características de Chelas, nomeadamente, o desequilíbrio social, a pobreza, uma característica ou mais.

#### Conclusão:

Várias pessoas comentaram que os moradores de Chelas querem falar connosco, sentem que as personagens são pessoas carentes, que necessitam socializar. Para além disso, houve também uma maioria que comentou que era uma realidade um pouco diferente com a qual estão habituados a viver, e se aperceberam que estas pessoas, vivendo estas situações, ficam de alguma maneira presas a uma comunidade própria com as “suas” coisas.

Os jogadores referem que se trata de um bairro com pessoas simpáticas mas que não deixa de ser um local perigoso.

#### Alguns comentários à questão:

- “Vários tipos de pessoas que querem interagir contigo”
- “Ansiedade e medo dos moradores”
- “A forma como devemos interagir com os moradores”
- “Comunidade amigável que vive separada da restante sociedade, pois as pessoas têm necessidade de comunicar com pessoas novas”

**Aspectos a melhorar:**

Acredito que com mais informação sobre as personagens, e conclusões mais detalhadas os jogadores compreendam ainda mais, e sintam a empatia pretendida com o local. De momento, acho que se pode ir mais longe.

**EI.2 Sabia que Chelas tinha toda esta diversidade?**

*Métrica de sucesso* - Se as pessoas nomearem elementos presentes no jogo que comuniquem toda essa diversidade.

**Conclusão:**

Praticamente todos os jogadores sabiam que existia um largo número de actividades e etnias, mas reforçam que o jogo acrescentou sempre mais qualquer coisa. Para uns foi saber mais sobre a etnia Indiana, para outros foi a recolha do lixo ou a velhice solitária.

Comentam também que essa diversidade também se encontra noutros bairros sociais, o que facilitou a empatizar com o bairro de Chelas e com as suas coisas. Senti que os jogadores, mesmo assim, não se aperceberam da vasta diversidade e que a mesma no jogo não era clara, ao ponto de fazer os jogadores sentirem disso um ponto a favor para retomar e refazer o jogo.

**Alguns comentários à questão:**

- *“Tinha uma pequena ideia”*
- *“Sabia de alguns que já tinha ouvido falar mas mesmo assim haviam muitas outros que não”*
- *“Obrigado pela experiência enriquecedora”*
- *“Não sabia pois os media retratam mais o estereótipo e o jogo consegue mostrar essas coisas”*

**Aspectos a melhorar:**

Nada a apontar.

**QUE O INTERFASE TEM QUE SER CLARA:****EII.1 Compreendeu o porquê das mudanças de cor? Gostou desse sistema?**

*Métrica de sucesso* - Os jogadores falarem sobre as emoções, e caracterizar pelo menos metade dos sentimentos, ou seja, 3 ou mais.

**Conclusão:**

Houveram vários comentários que as cores referem-se a sentimentos e que as suas cores alteravam consoante as suas decisões nas falas.

Também conseguiram comentar algumas cores e os seus efeitos. Sendo que a maioria achava que a cor azul transmitia algo simpático e o vermelho algo mau. A maioria dos jogadores também comentou que existia uma cor de sentimento branco, e o mesmo não existe; possivelmente associavam à cor que encontravam no fundo.

Infelizmente senti que só existiu uma pessoa que compreendeu verdadeiramente todas as cores e que a maioria conseguia descrever 3 cores. Compreenderam a mecânica por detrás de cada sentimento, no entanto, reparei que a memorização dessas cores era muito fraca e que durante a entrevista os jogadores tinham muitas dificuldades a comunicar a cor que retrata cada sentimento.

**Alguns comentários à questão:**

- *“As cores significavam que uma resposta podia ser mais torta ou mais amigável”*

- *“As mudanças de cor têm haver com o sentimento que tens no momento”*

- *“Azul era o medo, amarelo era o... normal!?, vermelho para a raiva e o rosa era ansiedade”*

- *“As cores criavam sentimentos, as próprias respostas, tinham o tremor quando estava chateado para reforçar o sentimento”*

**Aspectos a melhorar:**

Melhorar a comunicação das cores no interface. Ponderar reduzir o número de sentimentos e respectivas mecânicas, para ser mais fácil de jogar.

**EII.2 Quem era durante o jogo?**

*Métrica de sucesso* - As personagens responderem com a informação recolhida pela intro do jogo.

**Conclusão:**

Todos os jogadores responderam que era um morador novo no bairro, e que estava desempregado, daí existir a necessidade de se mudar para Chelas, visto que se trata de rendas mais baratas. Houveram ainda jogadores que disseram que eram o Miguel, e outros disseram que éramos “nós mesmos”, ou seja, o jogador como um papel de simular uma vida em Chelas.



Gostava como resposta a esta pergunta que os jogadores fossem um pouco mais longe, tentassem refletir e prolongar uma opinião mais artística. Gostava que me dissessem que era a consciência da personagem por exemplo. Mas mesmo assim, como ponto geral, o objectivo principal foi cumprido, todos os jogadores perceberam quem eram e em que situação se encontravam.

**Alguns comentários à questão:**

- *“Eras uma personagem nova no bairro de Chelas”*
- *“Era o Miguel, um desempregado, que teve que mudar o estilo de vida pois não tinha dinheiro”*
- *“Eu era um copinho de leite”*
- *“Eu era um jovem que tinha-me mudado para Chelas à pouco tempo”*

**Aspectos a melhorar:**

Nada a apontar.

## **GERAR EMPATIA NOS JOGADORES SOBRE AS PERSONAGENS DE CHELAS NO JOGO:**

**EIII.1 Gostava que existisse mais informação sobre as personagens no jogo?**

Métrica de sucesso - Se as pessoas pensarem em elementos a acrescentar ou justificarem o porquê de existir a necessidade de exibir mais informação.

**Conclusão:**

Vários jogadores deram exemplos das personagens com que se identificaram mais e com isso acharam que era necessário mais conteúdo sobre essa personagem.

**Alguns comentários à questão:**

- *“Sim! O assaltante por exemplo, ele na realidade não queria roubar, e começa a sentir aquela empatia , acabando por querer saber mais”*
- *“Senti falta de ter mais conteúdo, pois queria saber mais sobre a velhinha”*
- *“Para o trabalho do jogo está bom assim, mas acho que gostava de saber mais no futuro, claro”*

**Aspectos a melhorar:**

Nada a apontar.

### **EIII.2 Seria capaz de estar presente com alguma destas pessoas?**

#### **Quer dar um exemplo?**

Métrica de sucesso - Se as pessoas discutirem o desfavorecimento/o nível social/o desemprego/ das pessoas que vivem em chelas e o porquê dessas pessoas e não outras.

#### **Conclusão:**

Mais uma vez todos os jogadores nomearam várias pessoas com que eram capazes de socializar na vida real. Existiram vários casos de jogadores que comentaram que não eram capazes de estar com as pessoas que os tinham assaltado. Outros jogadores disseram que eram capazes de falar com pessoas que se familiarizaram, visto que se trata do estilo de pessoas com as quais já se deram ou conhecem.

Não foram abordados elementos sobre o desfavorecimento ou o nível de desemprego, foram explicados apenas com que pessoas eram capazes de falar e o porquê.

#### **Alguns comentários à questão:**

- *“Sim definitivamente, o assaltante que não quer mesmo assaltar, percebi o lado dele, então queria conhecê-lo”*

- *“A velhota e a senhora do lixo! Não tenho por hábito falar com pessoas que vivem estes problemas, então...”*

- *“Nem todos, o que me assaltou não! todos menos esse, alias, também venho de um bairro social, identifico-me com estas personagens”*

- *“Com a velhota e o senhor do Café, talvez porque são as mais parecidas com as pessoas da minha aldeia”*

#### **Aspectos a melhorar:**

Como forma de partilhar as questões sócio-culturais no jogo, é necessário aumentar a utilização da variável do dinheiro, como forma de reflexão direta sobre o assunto e com isso chegar mais facilmente aos jogadores sobre esse tema.

## **QUE OS JOGADORES JOGUEM O JOGO VARIAS VEZES:**

### **EIV.1 Voltava a jogar o jogo? Se sim porquê?**

Métrica de sucesso - Se os jogadores tiverem uma resposta positiva com uma resposta construtiva

**Conclusão:**

Todos os jogadores voltariam a jogar o jogo.

Pela simples razão de não terem tido acesso a tudo logo à primeira e terem interesse a saberem do resto.

Houve a necessidade de dizer que existiam mais fins diferentes para os jogadores se manterem interessados em continuar a jogar.

**Alguns comentários à questão:**

- *“Sim”*

- *“Havia ainda muito por descobrir”*

- *“Para passar os finais todos”*

**Aspectos a melhorar:**

Nada a adicionar.

## QUE OS JOGADORES APRECIEM A ESTÉTICA DO JOGO:

**EV.1 Como descreveria a estética visual do jogo?**

Métrica de sucesso - Os jogadores falarem dos tons apagados, dos sons, das asneiras, do ruído visual, ou características visuais que definem os bairros de Chelas.

**Conclusão:**

Os jogadores sentiram que os visuais tinham pouca cor, que eram bastantes *“apagados”*, também usaram várias vezes a palavra *“Rabiscos”* referente aos visuais, como aspecto distorcido como o nome indica, que se refere à opinião distorcida que fazem os visuais do jogo serem assim.

Os jogadores também referem que é bastante diferente do que estão habituados a ver e que essa diferença se enquadra com as histórias retratadas.

E por ser em pixel art faz lembrar jogos antigos.

Num ponto geral fiquei extremamente satisfeito com a opinião dos jogadores. Reparei apenas que os jogadores tiveram um pouco de dificuldade a encontrar alguns objetos interativos por causa dos efeitos de ruído adicionado na imagem.

**Alguns comentários à questão:**

- *“Não tinha muita cor”*

- *“As coisas não são perfeitinhas lá, então os visuais também não”*

- *“Adapta-se um pouco à história em que se enquadra, uma realidade Distorcida”*

- *“Som estava porreiro! É diferente do que costuma ver, estes bairros são representados como um esboço, algo em bruto que precisa de ser trabalhado, como a realidade deste bairro”*

## QUE OS JOGADORES SE CONSIGAM DIVERTIR:

### EVI.1 Houve alguma altura no jogo engraçada?

Métrica de sucesso - Os jogadores articularem de uma forma alegre alguns exemplos referentes a isso.

#### Conclusão:

Os jogadores deram vários exemplos dentro do jogo para o efeito, nomeadamente a questão de terem sido assaltados, terem ignorado os vizinhos e terem trancado a porta, a forma como os diálogos transmitem palavras fortes e que representam as personagens.

Até o sentimento de medo que os deixava “frustrados” fez com que eles se divertissem, pois acabavam por desbloquear conversas que não estavam à espera que acontecesse.

Quando vi os jogadores a rirem-se durante o jogo com as acções compreendi logo que mesmo se tratando de um serious game, as pessoas conseguiam se divertir. Portanto, fiquei feliz de ter recebido vários exemplos que retratam isso.

#### Alguns comentários à questão:

- *“A história da Muçulmana”*
- *“Apanhar o vizinho a vestir-se”*
- *“A parte de ser assaltado”*
- *“Foi engraçado a condição do medo, pois não era aquilo que queria”*

#### Aspectos a melhorar:

Nada a acrescentar.

### EVI.2 O jogo fez-lhe refletir em questões reais?

Métrica de sucesso - Quando os jogadores descreverem situações reais comparando situações encontradas no jogo.

#### Conclusão:

Vários jogadores mencionaram a dificuldade em saber se devem ou não abrir a porta, e a conseguirem ter o seu espaço social, ou seja, conseguirem fazer com os as personagens compreendam que não queremos ser novidade, querem apenas mais um morador. Os jogadores refletiram sobre estas realidades, e perceberam normalmente se esquecem que estes casos existem mesmo e estão aqui ao lado.

Também foi unânime nos jogadores pensarem nas decisões e na forma como vão impactar as personagens.

Senti que os jogadores tiram pouco proveito das várias situações do jogo, e que os que tiveram interesse em jogar mais, conseguiram ter mais conteúdo para abordar e falar sobre o que realmente lhes fez pensar. Por outras palavras, os jogadores ainda assim vão buscar muito conteúdo fornecido pelos media e não apenas pelo recolhido no jogo.

**Alguns comentários à questão:**

- *“Sim, a questão social, a forma como devemos abordar os moradores”*

- *“As agressões também faz-me pensar sobre os moradores, pois sendo prédios todos ouvem.”*

- *“Sim a porta, faz-me pensar se devo ou não abri-la”*

- *“Pensar o que estas pessoas vivem nestes bairros, se uma pessoa como a velha, que vive lá à tanto tempo e têm medo, como será, de uma pessoa que está lá a pouco tempo?”*

**Aspectos a melhorar:**

Porventura, adicionar mais narrativas e mais histórias para ajudar a pintar um quadro mais completo de Chelas.



## 4.6 CONCLUSÕES DO PLAYTESTING

Em geral, considero que o playtesting foi um sucesso. As pessoas que experimentaram o jogo divertiram-se e partilharam comigo o que sentiram, desde o que se aperceberam sobre a precariedade dos moradores, até mesmo a criarem uma imagem similar com alguns vizinhos que conhecem nos seus bairros e a dizerem que havia algumas parecenças com as dificuldades vividas.

**Obj.01** - Que os jogadores aprendam mais sobre Chelas

**Obj.02** - Que o interface tem que ser claro

**Obj.03** - Gerar empatia nos jogadores com as personagens de Chelas retratadas no jogo

**Obj.04** - Que os jogadores joguem o jogo várias vezes

**Obj.05** - Que os jogadores apreciem a estética do jogo

**Obj.06** - Que os jogadores se consigam divertir

Existiram aspectos que falharam rendondamente, nomeadamente a forma confusa dos jogadores perante alguns aspectos da interface ou mesmo a questão de fazer com que as pessoas se aperceberem que o jogo têm claramente um aspecto diferenciador dos restantes media. Assim, dos 6 objectivos, 2 não foram bem sucedidos. O Objectivo 1 foi por apenas meio sucesso; senti que os jogadores aprenderam sobre Chelas, mas a imagem que passou não foi tão diferente dos restante media como ambicionava. O Objectivo 2 foi falhado - o jogo tem problemas graves de usabilidade e estes têm de ser resolvidos no futuro.

Já os outros 4 (Objectivos 3, 4, 5, e 6) foram um sucesso completo. O jogo conseguiu que os jogadores gostassem das personagens, jogaram várias vezes, apreciaram a estética e divertiram-se no jogo. Ainda assim, e apesar do jogo ter imenso conteúdo (e todos os participantes concordarem com esse facto), todos eles acharam que falta saber mais de cada um. Isso não foi elaborado em tempo útil para este artefacto mas terá que estar definitivamente no próximo. Todos os jogadores tiveram pena em não poderem continuar, e isso serve de incentivo para expandir o protótipo no futuro.

Tive o privilégio de ouvir muitas gargalhadas, e sentir muitas dúvidas nas escolhas e com as devidas acções. Tive vários jogadores a comentar que afinal não conheciam mesmo Chelas, e que não sabiam como interagir com os moradores. E isso assegura-me que, no global, o projecto foi bem sucedido.





# CAPÍTULO 5 CONCLUSÕES







## CONCLUSÕES

Foi inspirador e enriquecedor reflectir melhor onde passei grande parte da minha vida, saber a justificação pela qual Chelas se divide em Zonas, compreender o porquê deste bairro ganhar vida muito antes de ter alguma ligação rodoviária, o motivo pelo qual tantas etnias lá viverem, e a forma como a exclusão teve impacto em cada uma delas.

O levantamento etnográfico, juntamente com a minha experiência de vida, inspirou-me a criar as personagens e a torná-las o mais realistas possíveis. Foi interessante compreender que havia muito material para trabalhar e que esse mesmo conteúdo poderia traduzir-se num jogo. Usei o meio como forma de expressão pessoal e arma na luta contra a exclusão.

Desde o início que o objectivo do jogo era fazer as pessoas reflectir sobre aquelas realidades e aproximar os moradores de Chelas dos jogadores. Queria que aquelas vozes fossem ouvidas, e não retratadas apenas como meros moradores de um bairro apagado e esquecido. Falo com alegria do Distorção, por achar que conseguir criar um jogo original e divertido, em que o aspecto lúdico e a mensagem social andam de mão dada.

Tentar consciencializar um jogador era um objectivo que se queria ver cumprido. Para ter a certeza, foi necessário fazer testes para compreender se a mensagem foi recebida, e se os jogadores se interessam com o jogo. Do playtesting consegui descobrir que o Distorção colocou, até certo ponto, os jogadores a reflectir e a pensar um pouco mais profundamente sobre Chelas.

Fez com que os jogadores se apercebessem das várias Etnias e os seus comportamentos sociais, bem como a forma como os mesmo lidam com a pressão social e as condições precárias vividas no bairro de Chelas. Os jogadores tiveram acesso a conteúdos que não são divulgados noutros media, e mostrar um quadro mais ambivalente, como o bom e o mau de Chelas.

Os jogadores puderam tirar a sua própria interpretação sobre o bairro de chelas e compreenderem à sua maneira, utilizando as suas próprias ações como mecanismo de aprendizagem.

Os jogos são meios ideais para libertar a pessoa da sua bolha social, fazendo com que o jogador possa experimentar fazer coisas que nunca seria capaz de fazer na vida real, e com isso, poder recolher informação preciosa sobre outras vidas que não viveu.

Existiram vários momentos no Distorção que não foram tão perceptíveis aos jogadores, pois os mesmos não têm nenhuma experiência similar que os convide a compreender e a relacionar-se numa forma empática com essa experiência. Infelizmente, não tiraram da experiência conteúdo que acho fundamental. Por isso, a experiência não foi tão enriquecedora como poderia ter sido. A mensagem precisa ser trabalhada de forma a que os jogadores entendam o que quero exprimir. Os protótipos futuros devem ser ainda mais claros na óptica da utilização do artefacto. Os jogadores devem sentir-se confusos apenas nas suas escolhas e não por questões técnicas.

Conto fazer uma acção de divulgação do jogo no futuro. A mensagem neste jogo não deve ser limitada unicamente à sua existência. O jogo deve ser espalhado e proliferado para todas as pessoas, para as que conhecem e para as que não conhecem, poderem finalmente compreender a visão que tenho sobre Chelas. Quero que todos empatizem com todas estas vidas fechadas em cubículos coloridos e iguais. Vou começar por disponibilizá-lo na biblioteca de Marvila, onde foram feitos os testes, e convidar as pessoas exteriores a visitar o espaço e jogar o jogo. O jogo estará disponível em todos os computadores da biblioteca e existirão eventos, onde várias pessoas irão visitar Chelas e as suas histórias com vários pontos de paragem e o Distorção ajudará nessa viagem.

Considero que o Distorção foi um sucesso: as pessoas conseguiram saber mais sobre Chelas, de uma forma forte e real, sem deixar de por isso de ter uma experiência carácter lúdica e divertida. Existe uma necessidade de potenciar a expressão artística dos jovens nestas realidades, para que isso os ajude a enfrentar os problemas que vivem. Uns farão-no através da música, outros pelos grafitis. Eu quis fazer a partir de um jogo... e consegui-o.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Bogost, Ian (2010) Persuasive Games. MIT Press.

Koster, Ralph (2004) The theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press.

Penha, Ana (2016) Livro híbrido analógico e digital. Universidade de Coimbra.

Lima, . Maria (2011) Operações SAAL, uma política urbana vanguardista. Instituto Superior Técnico de Lisboa.

Fullerton, Tracy (2008) Game Design Workshop, Morgan Kaufmann.

Fernandes, Cláudia (2015) Processos de melhoria social: A requalificação do Bairro Social de Santa Tecla. Universidade do Minho.

Martins, Joana (2014) Habitação social em Portugal: Da intenção de inserção ao sentimento de exclusão. Universidade Lusíada de Lisboa.

Moreira, Ana (2010) COLLAGE IN WASTELAND a habitação social na cidade contemporânea de chelas. Universidade de Coimbra.

Soares, Ana (2011) Identidade Territorial de um Bairro Social: O caso da quinta Marquês de Abrantes. Universidade Nova de Lisboa.

Ramos, Ana (2011) A integração de espaços de cultivo agrícola em contexto urbano. Instituto Superior Técnico de Lisboa.

Francisco, Luís (2010) As casas que o povo quis, Público. Retrieved from <https://www.publico.pt/2010/04/25/jornal/as-casas-que--o-povo-quis-19210970>.

Guterres, António (2013) Coordenador da Fundação Aga Kan. Retrieved from <https://pt.linkedin.com/in/guterres>.

Guterres, António (2015) A cidade invisível de Lisboa ,TedxLisboa. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=oFn7oJz\\_\\_z8](https://www.youtube.com/watch?v=oFn7oJz__z8)

Gomes Helder (2016) Há hortas a renascer em Marvila, mas a do “Ti Gomes” morreu. Rádio Renascença. Retrieved from <http://rr.sapo.pt/noticia/48205/ha-hortas-a-renascer-em-marvila-mas-a-do-ti-gomes-morreu>

Vasconcelos, António (1999) Jaime. Retrieved from <https://www.imdb.com/title/tt0120790/>

Vieira, Leonor (1998) Zona J. Retrieved from <https://www.imdb.com/title/tt0164987/>

Silva, Carlos (2005) Crime do padre Amaro. Retrieved from <https://www.imdb.com/title/tt0487887/>

Odeith, Sérgio (1980) Graffiter. Retrieved from <https://www.odeith.com/biography/>

Farto, alexandre (1987) Graffiter. Retrieved from <http://vhils.com/about/>

Rodrigues, Nuno (1979) MC Snake. Retrieved from [https://pt.wikipedia.org/wiki/MC\\_Snake](https://pt.wikipedia.org/wiki/MC_Snake)

Mira, Samuel (1979) MC Sam the Kid. Retrieved from [https://pt.wikipedia.org/wiki/Sam\\_The\\_Kid](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sam_The_Kid)

Mira, Samuel (2016) Tv Chelas. Retrieved from <http://tvchelas.com/>

Mira, Samuel (2006) Faixa “Negociantes”. Pratica(mente). Retrieved from <http://www.letrasdemusicas.fm/sam-the-kid/negociantes>

Mira, Samuel (2001) Faixa “Não percebes”, Sobre. Retrieved from <https://www.vagalume.com.br/sam-the-kid/nao-percebes.html>

Mira, Samuel (2001) Faixa “Chelas”, Sobre. Retrieved from <https://www.letras.mus.br/sam-the-kid/728816/>

Silva, Edmundo (1981) MC Mundo Segundo. Retrieved from <http://www.mundosegundo.com/#sobre>

Silva, Edmundo & Mira, Samuel (2017) Faixa “Tu não sabes”. Retrieved from <https://genius.com/Mundo-segundo-and-sam-the-kid-tu-nao-sabes-lyrics>

Silva, Edmundo & Mira, Samuel (2017) Faixa “Também faz parte”. Retrieved from <https://amusicaportuguesa.blogs.sapo.pt/mundo-segundo-sam-the-kid-tambem-faz-2628712>

Firmino, Ângelo (1975) Mc Boss Ac. Retrieved from [https://pt.wikipedia.org/wiki/Boss\\_AC](https://pt.wikipedia.org/wiki/Boss_AC)

Lima, Keidje(1981) Mc Valete. Retrieved from [https://pt.wikipedia.org/wiki/Valete\\_\(rapper\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Valete_(rapper))

Mind the Gap(1993). Retrieved from [https://pt.wikipedia.org/wiki/Mind\\_da\\_Gap](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mind_da_Gap)

Braga, Joana(2016) Topias Urbanas. Retrieved from <https://topia-surbanas.wordpress.com/>

Campota, Angelo (2011) Projecto Remix, BipZip e CML. Retrieved from <https://www.facebook.com/ProjectoreMix>

António, Susana(2013) Oficinas Comunitárias, BipZip e Chapitô. Retrieved from <http://chapito.org/?s=news&v=view&n=35>

Galeria de Arte Urbana (2015) “Há arte no bairro”. Retrieved from <https://www.facebook.com/galeriadeartebana/photoS>

## REFERÊNCIAS DE IMAGENS:

**Figura 2:** Mapa de Chelas actual Marvila. 2008

<http://aps-ruasdelisboacomhistrria.blogspot.com/2017/09/rua-tomas-alcaide-i.html>

**Figura 3:** Quintas de Marvila

Moreira, Ana (2010) COLLAGE IN WASTELAND a habitação social na cidade contemporânea de chelas. Universidade de Coimbra.

**Figura 4:** Quintas de Marvila

Moreira, Ana (2010) COLLAGE IN WASTELAND a habitação social na cidade contemporânea de chelas. Universidade de Coimbra.

**Figura 5:** Plano Director de Urbanização de Lisboa, 1948

[https://fotos.web.sapo.io/i/oc204c672/19193617\\_TKJ8t.jpeg](https://fotos.web.sapo.io/i/oc204c672/19193617_TKJ8t.jpeg)

**Figura 6:** Bairro Chinês, Zona oriental de Lisboa

<https://slideplayer.com.br/slide/12839513/>

**Figura 7:** Zona M, actual Bairro do Armador

<https://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=712360>

**Figura 8:** Zona J, actual Bairro do Condado

<http://www.claudiamoveis.com.br/site/imovel/03-dormitrios-Zona-I-Ref-78>

**Figura 9:** Zona N1, actual Bairro da Flamenga

<https://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=712360>

**Figura 10:** Zona N2, actual Bairro dos Lóios

<http://mapio.net/pic/p-62207258/>

**Figura 11:** Zona I, actual Bairro das Amendoeiras  
<https://www.esquerda.net/artigo/ihru-comunica-valores-incomport%C3%A1veis-de-renda-apoiada-no-bairro-dos-l%C3%B3sios/27199>

**Figura 12:** Foto retirada a Manuel Gomes, Residente do Bairro do Condado  
<http://rr.sapo.pt/noticia/48205/ha-hortas-a-renascer-em-marvila-mas-a-do-ti-gomes-morreu>

**Figura 13:** Quinta da Fonte. Lisboa  
<http://pousadouro.blogspot.com/2014/03/the-wall-quinta-da-fonte-apelacao.html>

**Figura 14:** Bairro o Aleixo. Porto  
<https://www.cmjornal.pt/portugal/detalhe/familias-aos-tiros-no-bairro-do-aleixo>

**Figura 15:** Cova da Moura. Lisboa  
<https://observador.pt/2017/07/13/cova-da-moura-igai-reconstituiu-detencao-de-jovem-cabo-verdiano-na-rua-errada/>

**Figura 16:** Vila Romão da Silva, Lisboa  
[http://rr.sapo.pt/especial/75061/vilas\\_de\\_lisboa\\_vao\\_para\\_obras\\_moradores\\_so\\_acreditam\\_quando\\_virem](http://rr.sapo.pt/especial/75061/vilas_de_lisboa_vao_para_obras_moradores_so_acreditam_quando_virem)

**Figura 17:** Operações SAAL. 2007  
<http://www.optecfilmes.com/as-operacoes-saal/>

**Figura 18:** Fotografia fictícia de D. Rosa  
<https://www.canstockphoto.pt/mulher-antigas-problemas-triste-4404133.html>

**Figura 19:** Fotografia fictícia de Diogo  
[https://www.pinterest.pt/kath\\_Skarsgard/ash-stymest/?lp=true](https://www.pinterest.pt/kath_Skarsgard/ash-stymest/?lp=true)

**Figura 20:** Fotografia fictícia de D. Amélia  
<https://edition.cnn.com/2016/12/16/health/fatigue-weakness-depression-aging/index.html>

**Figura 21:** Fotografia fictícia de Joaquim Reis  
<http://www.fotonostra.com/fotografia/elretrato.htm>

**Figura 23:** Fotografia fictícia de Pascal  
<https://www.nbcnews.com/storyline/texas-church-shooting/texas-gunman-devin-kelley-escaped-mental-health-facility-2012-n818496>

**Figura 24:** Fotografia fictícia de Saul  
<http://www.newsweek.com/2015/04/03/oak-town-mans-316548.html>

**Figura 25:** Imagem retirada do filme “Jaime”  
<https://mubi.com/films/jaime-1999>

**Figura 26:** Imagem retirada do filme “Zona J”  
<http://www.listal.com/viewimage/7196705>

**Figura 27:** Fotografia fictícia da Francisca  
<https://eu.tennessean.com/story/news/crime/2016/06/30/ruling-offers-hope-teens-sentenced-life-but-not-tennessee/86247118/>

**Figura 28:** Fotografia fictícia da Carla  
<https://www.bbc.com/news/uk-england-london-43624392>

**Figura 29:** Imagem retirada do filme “O Crime do Padre Amaro”  
<https://www.youtube.com/watch?v=U56z0vuSID0>

**Figura 30:** Iniciativa “Vive o Bairro” no Bairro da Flamengo  
<https://journals.openedition.org/sociologico/910>

**Figura 31:** Fotografia de Odeith  
<https://www.odeith.com/>

**Figura 32:** Obra “O rapaz dos Pássaros”  
<http://olhares.sapo.pt/rapaz-dos-passaros-ler-foto8519511.html>

**Figura 33:** Fotografia de Vhils  
<https://hojemacau.com.mo/2017/02/03/vhils-apresenta-trabalho-na-embaixada-portuguesa-em-banguecoque/>

**Figura 34:** Exposição “Fragmentos” de Vhils. Paris  
<https://www.mundoportugues.pt/vhils-mostra-em-paris-fragmentos-de-reflexao-sobre-condicao-humana-na-cidade/>

**Figura 35:** Fotografia de António Brito Guterres  
<https://www.publico.pt/2016/05/20/culturaipsilon/noticia/isto-e-producao-cultural-massiva-de-lisboa-1732128>

**Figura 36:** António Guterres no TedxLisboa  
<https://www.pinterest.pt/pin/483925922439239642/?lp=true>

**Figura 37:** Fotografia de Nuno Rodrigues  
<https://www.youtube.com/channel/UCdkqZryKSNBdciRfqCnLByA>

**Figura 38:** Graffiti em homenagem a Mc Snake  
<http://www.vitor-garcia.com/Arte.php>

**Figura 39:** Fotografia Samuel Mira  
<http://www.rimasebatidas.pt/sam-the-kid-vai-reeditar-praticamente-vinil-cd/>

**Figura 40:** Foto do álbum Sobre(Tudo) de Sam the Kid  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Sobre\(tudo\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sobre(tudo))

**Figura 41:** Imagem de capa da música “Chelas”  
<https://www.lettras.mus.br/sam-the-kid/728816/>

**Figura 42:** Fotografia de Edmundo Silva  
<http://www.rimasebatidas.pt/mundo-segundo-este-disco-forma-agradecer/>

**Figura 43:** Capa da música “Tu não sabes”  
[https://www.youtube.com/watch?v=UX6vao\\_sfso](https://www.youtube.com/watch?v=UX6vao_sfso)

**Figura 44:** Fotografia de Ângelo Fírmينو  
[https://www.youtube.com/watch?v=UX6vao\\_sfso](https://www.youtube.com/watch?v=UX6vao_sfso)

**Figura 45:** Logo do projecto Remix  
<https://www.facebook.com/262349320456756/photos/a.262350607123294.69305.262349320456756/493611863997166/?type=1&theater>

**Figura 46:** Fotografia dentro da Oficina  
<http://susanaantonio.com/post/4806090638/remix>

**Figura 47:** Logo do projecto Oficinas Comunitárias  
<https://vimeo.com/112627389>



**Figura 48:** Fotografia de grupo da equipa das Oficinas Comunitárias  
<http://chapitoblog.blogspot.com/>

**Figura 49:** Produtos do projecto Oficinas Comunitárias  
<http://www.cm-lisboa.pt/viver/higiene-urbana/noticias/detalhe-da-noticia/article/bipzip-apoia-projeto-comunidades-do-chapito>

**Figura 50:** Logo do projecto Topias Urbanas  
<https://topiasurbanas.wordpress.com/>

**Figura 51:** Evento “Beto Di Ghetto Party” do projecto Topias Urbanas  
<https://www.teatromariamatos.pt/en/show/pink-panther-building-city-beyond-utopia-and-dystopia-topias-urbanas-20170924/>

**Figura 52:** Logo do projecto envolvido. Galeria de Arte Urbana  
<https://www.facebook.com/galeriadearteurbana/>

**Figura 53:** Logo do projecto envolvido. Gebalis  
[http://www.gebalis.pt/Geral/SobreGebalis/manual\\_normas\\_graficas/Paginas/default.aspx](http://www.gebalis.pt/Geral/SobreGebalis/manual_normas_graficas/Paginas/default.aspx)

**Figura 54:** Fotografia retirada no evento “Há Arte no Bairro”  
<https://www.youtube.com/watch?v=2CrXS6-ACi0>

**Figura 55:** Fotografia de Ian Bogost  
<https://design.blog/2016/09/29/ian-bogost-play-anything/>

**Figura 56:** Screenshot do jogo “McDonald’s Videogame”  
[https://en.wikipedia.org/wiki/McDonald%27s\\_Video\\_Game](https://en.wikipedia.org/wiki/McDonald%27s_Video_Game)

**Figura 57:** Ilustração explicativa da teoria “MDA”  
<http://slides.com/jimaroonie/how-to-study-unfinished-objects#/>

**Figura 58:** Fotografia de Raph Koster  
<https://www.wired.com/2013/11/theory-of-fun-revised/>

**Figura 59:** Anatomia sobre “Fun”  
<https://tisquirrel.me/2013/05/14/anatomy-of-fun/>

**Figura 60:** Logo do jogo “This War of Mine”  
<https://www.playreplay.com.br/this-war-of-mine-esta-gratuito-no-steam/>

**Figura 61:** Screenshot do jogo “This War of Mine”  
<http://www.terminally-incoherent.com/blog/2015/02/16/this-war-of-mine/>

**Figura 62:** Screenshot do jogo “This War of Mine”  
<https://www.youtube.com/watch?v=SEltepYxa5E>

**Figura 63:** Logo do jogo “Papers, Please”  
<https://www.g2a.com/cs-cz/papers-please-steam-key-global-i10000000400006>

**Figura 64:** Screenshot do jogo “Papers, Please”  
<https://www.kinguin.net/category/3015/papers-please-steam-gift/>

**Figura 65:** Screenshot do jogo “Papers, Please”  
[http://papersplease.wikia.com/wiki/File:Scanner\\_CAUGHT.png](http://papersplease.wikia.com/wiki/File:Scanner_CAUGHT.png)

**Figura 66:** Logo do Jogo “Day by Day”  
[https://www.youtube.com/watch?v=KTRXK64S\\_Xg](https://www.youtube.com/watch?v=KTRXK64S_Xg)

**Figura 67:** Screenshot do jogo “Day by Day”

<https://www.alphabeta gamer.com/day-by-day-game-jam-build-download/>

**Figura 68:** Fotografia de Lucas Pope

[https://www.vice.com/en\\_uk/article/yvxzbb/this-is-what-the-papers-please-guy-is-doing-next-308](https://www.vice.com/en_uk/article/yvxzbb/this-is-what-the-papers-please-guy-is-doing-next-308)

**Figura 69:** Screenshot do jogo “Return of the Obra Dinn”

<https://dukope.itch.io/return-of-the-obra-dinn>

**Figura 70:** Logo do jogo “Phantasy Star”

<http://www.gagagames.com.br/materia-de-capa-da-oldgamer-2-phantasy-star-em-pdf/>

**Figura 71:** Ilustração do jogo “Phantasy Star”

[https://www.reddit.com/r/gaming/comments/7qylve/my\\_6yearold\\_daughter\\_recently\\_got\\_into\\_the/](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/7qylve/my_6yearold_daughter_recently_got_into_the/)

**Figura 72:** Logo do jogo “Anti Chamber”

<https://en.wikipedia.org/wiki/Antichamber>

**Figura 73:** Screenshot do jogo “Anti Chamber”

<https://www.youtube.com/watch?v=aGsnm2nOnso>

**Figura 78:** Tipografia exemplo (advocut.ttf)

<https://www.ffonts.net/AdvoCut.font.download>

**Figura 79:** Tipografia exempli (DroidBBold.ttf)

<https://www.1001fonts.com/disposable-droid-bb-font.html>

# ANEEXO A - FICHAS DO PLAYTESTING

## FICHA INQUÉRITO

### QUESTIONÁRIO QUANTITATIVO

Por questões de segurança a sua informação servirá apenas como base de dados para a dissertação do estudante Pedro Oliveira, não sendo partilhada por mais ninguém em nenhuma outra circunstância.

Jogo | Distorção - Chelas



ID

Nome Completo: \*

A sua resposta \_\_\_\_\_

Idade \*

A sua resposta \_\_\_\_\_

Género \*

M

F

Já ouviu falar do bairro de Chelas? \*

A sua resposta \_\_\_\_\_

Com que frequência joga videojogos? \*

Menos que 1-2 Horas p/ semana

1-2 Horas p/ semana

3-5 Horas p/ semana

5-10 Horas p/ semana

Mais de 10 Horas p/ semana

Outra: \_\_\_\_\_

## I

Usando a escala de 1 a 5 em baixo, assinale o seu grau de concordância com as seguintes frases:

- 1 - Discordo muito
- 2 - Discordo
- 3 - Não concordo nem discordo
- 4 - Concordo
- 5 - Concordo Muito

Senti-me em comunidade no espaço do jogo. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Senti medo de Chelas. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Senti que o jogo representa Chelas de forma similar aos outros media. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## II

Usando a escala de 1 a 5 em baixo, assinale o seu grau de concordância com as seguintes frases:

- 1 - Discordo muito
- 2 - Discordo
- 3 - Não concordo nem discordo
- 4 - Concordo
- 5 - Concordo Muito

Fiquei Confuso e/ou frustrado. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Senti controlo sobre o jogo. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## III

Usando a escala de 1 a 5 em baixo, assinale o seu grau de concordância com as seguintes frases:

- 1 - Discordo muito
- 2 - Discordo
- 3 - Não concordo nem discordo
- 4 - Concordo
- 5 - Concordo Muito

Senti empatia com as personagens. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Achei os comportamentos das personagens credíveis. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Achei os diálogos naturais \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

#### IV

Usando a escala de 1 a 5 em baixo, assinale o seu grau de concordância com as seguintes frases:

- 1 - Discordo muito
- 2 - Discordo
- 3 - Não concordo nem discordo
- 4 - Concordo
- 5 - Concordo Muito

Senti vontade de continuar a jogar. \*

	1	2	3	4	5
I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Senti que não encontrei tudo o que havia no jogo. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

#### V

Usando a escala de 1 a 5 em baixo, assinale o seu grau de concordância com as seguintes frases:

- 1 - Discordo muito
- 2 - Discordo
- 3 - Não concordo nem discordo
- 4 - Concordo
- 5 - Concordo Muito

Achei o jogo original. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Achei que o som retrata o ambiente do jogo. \*

Achei que o som retrata o ambiente do jogo. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

VI

Usando a escala de 1 a 5 em baixo, assinale o seu grau de concordância com as seguintes frases:

- 1 - Discordo muito
- 2 - Discordo
- 3 - Não concordo nem discordo
- 4 - Concordo
- 5 - Concordo Muito

Senti curiosidade em saber mais sobre as histórias de vida das personagens. \*

	1	2	3	4	5
I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Achei o jogo demasiado difícil. \*

	1	2	3	4	5
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

# FICHA OBSERVAÇÃO



**Nome do jogador:** \_\_\_\_\_

**OBSERVAÇÕES DENTRO DO JOGO:**

Foi assaltado S__ N__ Qv__		Chegou a roubar S__ N__ Qv__
Trancou a porta S__ N__ Qv__		Quantas vezes jogou _____
Quantos Fins descobriu _____		O jogador leu tudo S__ N__

**Quantos Sítios visitou?:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Comentários sobre a nossa casa:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Objectos com que interagiu:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Com que personagens interagiu:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Dificuldades** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Observações:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# FICHA ENTREVISTA

## Entrevista:

### I

- 1- Houve alguma coisa que reteve sobre Chelas do jogo? Em que altura?
- 2- Sabia que Chelas tinha toda esta diversidade?

### II

- 1- Compreendeu o porquê das mudanças de cor? Gostou desse sistema?
- 2- Quem era durante o jogo?

### III

- 1- Gostava que existisse mais informação sobre as personagens no jogo?
- 2- Seria capaz de estar presente com alguma destas pessoas? Quer dar um exemplo?

### IV

- 1- Voltava a jogar o jogo? Se sim porquê?

### V

- 1- Como descreveria a estética visual do jogo?

### VI

- 1- Houve alguma altura no jogo engraçada?
- 2- O jogo fez-lhe refletir em questões reais?

### VII

- 1- Receber feedback das pessoas.



# ANEXO B - GDD

## USER EXPERIENCE

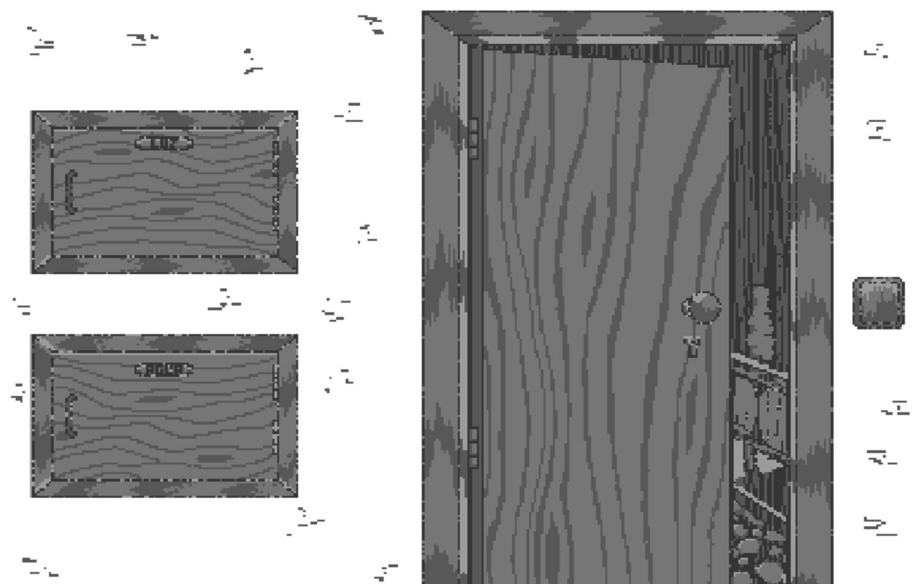
### Overview

O jogo é um point and click / Aventura com a perspectiva de primeira pessoa, O jogador poderá interagir com o meio ambiente para avançar na história, utilizando o rato para o efeito. Sempre com o objectivo de comunicar ao jogador a experiência que vai vivendo sobre os bairros de chelas, utilizando as condições do jogo como forma de limitação e reflexão sobre as acções.

### Deployment

Ao longo do desenvolvimento, o jogador poderá optar no percurso em que a sua personagem irá vivenciar, essas opções são escolhidas um pouco sem saber o que irá acontecer a seguir, podendo escolher o caminho a tomar ou a personagem a interagir. Existem 5 capítulos, que o jogador terá que passar, mesmo com alguns desvios o resultado é o mesmo, mas a experiência do jogador será diferente por causa das suas escolhas e a forma como o desenvolvimento é feito.

*Exp. Casa do Vizinho imagem abaixo:*



O jogador poderá selecionar os objetos que se encontram em cinzento. Para saber do que se trata, existirá uma keyword com a descrição do que o jogador poderá escolher.

Neste caso, à esquerda o jogador pode aguardar, ou entrar logo sem esperar, ou tocar à campainha. Cada escolha terá uma condição que ditará o próximo passo e o percurso da personagem assim como o seu estado de espírito.

## Key Features

Conditions:



A sua personagem irá sendo colocado à prova e o jogador têm que fazer decisões como se fosse a consciência dessa personagem, com essas decisões é lhe atribuído uma “Condição”, que em conjunto com outras condições, ditarão a profissão em que o jogador se enquadra, assim como o rumo do seu percurso e os vários finais possíveis.

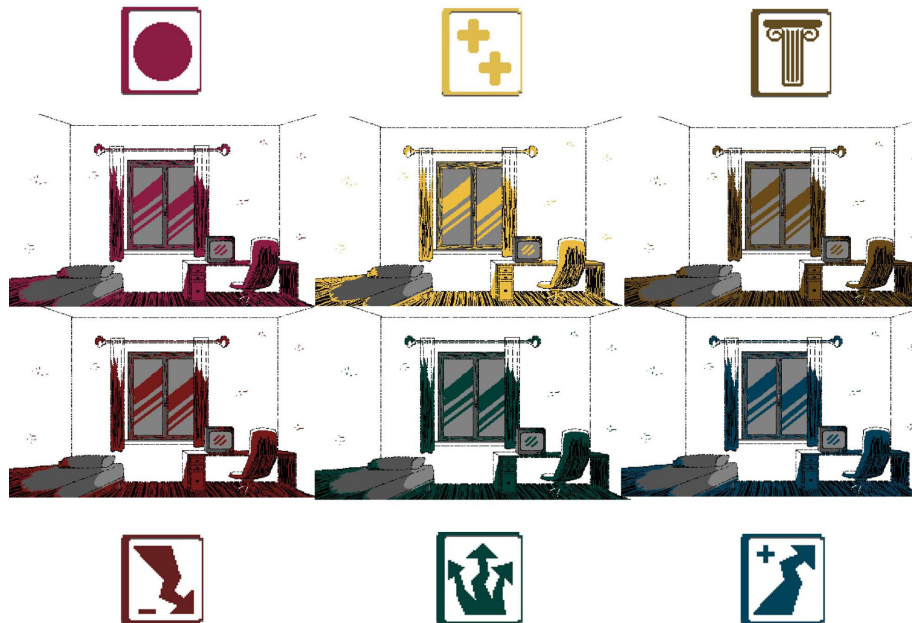
Ao longo da história, o jogador poderá encontrar no meio ambiente alguns objetos ou também os mesmos podem ser oferecidos por personagens que vamos interagindo no jogo.

## Money



O dinheiro é o montante que o jogador terá para poder gerir a personagem, no entanto, esta variável será apenas para ajudar ao jogador a compreender a precariedade em que se irá encontrar e não como um ponto crucial no gameplay. Visto que depois de ficar a 0, as escolhas do personagem serão condicionadas, ou seja, não poderá oferecer dinheiro, comprar uma viagem de táxi, droga entre outros. E fará com que a personagem se sinta aflita a encontrar alguma coisa que a ajude a obter dinheiro.

## Emotions



Uma característica deste jogo é o estado de espírito da nossa personagem, ao longo do nosso percurso a nossa personagem passa por várias experiências emocionais e as mesmas podem condicionar o percurso do jogador.

Estados de espírito:

### **Roxo:**

Aflição: O jogador terá apenas uns segundos para fazer uma decisão, caso contrário a personagem escolhe por ele.

### **Amarelo:**

Motivado: O jogador terá toda a liberdade e tempo para fazer as suas escolhas.

**Castanho:**

Equilibrado: A personagem irá dar ao jogador palavras sobre o sentimento em que se insere como forma de guideline.

**Vermelho:**

Revoltado: A personagem irá escolher dar preferência a frases enfiadas, cabe ao jogador escolher rapidamente outra de forma a quebrar o loop.

**Verde:**

Medo: O jogador poderá escolher o que quiser e quando quiser, no entanto, existe a possibilidade da personagem escolher outra coisa.

**Azul:**

Empatia: Ao contrário do “revoltado” a empatia irá fazer com que a personagem escolha conhecer mais afundo as personagens que está a interagir.

## EXPRESSIONS

Nas expressões as personagens com que vamos interagindo vão nos contando o seu estado emocional. Existem 4 tipos de expressões faciais, o neutro, o triste, o enervado e o contente. Cada expressão pode alterar consoante as escolhas do jogador.

A Expressão **Neutro** é quando a personagem em questão não sente qualquer sentimento com o que lhe é imposto.



A Expressão **Contente** é quando a personagem em questão gosta do rumo da conversa e têm tendência a querer falar mais.



A Expressão **enervado** é quando a personagem em questão está a ficar chateada com a conversa e começa a ter um discurso mais agressivo connosco. Podendo também enervar a nossa personagem.



A Expressão **triste** é quando a personagem em questão está a partilhar connosco algo profundo sobre a mesma, a sua história de vida ou uma situação em que se sente desfavorecida.



## BACKGROUND



No Ecrã existem vários elementos que constituem o Layout, este foi inspirador por alguns jogos antigos como o Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure, que me inspirou com o ecrã central e com as opções no seu exterior, o Sam & Max: Hit the Road referente à seleção dos caminhos e à possível coleção de objectos.

No canto superior esquerdo temos o Estado de espírito da nossa personagem, e também todos os restantes elementos respeitam essa cor, de forma a que o jogador compreenda que se encontra numa situação especial, de forma a que o jogador compreenda rapidamente a sua situação.

No centro superior temos a tela de jogo, que são de alguma maneira os olhos da personagem visto que o jogo joga-se na primeira pessoa. À direita temos o dinheiro do jogador e por baixo temos a sua profissão, de forma a o jogador compreender tudo ao seu redor basta fazer mouseover por cima das coisas para ter feedback com uma pequena descrição.

## SIDE ACTIONS



O uso de itens poderá alterar o percurso da história, assim como o nosso estado de espírito. As acções possíveis vão alterando conforme a personagem com que estamos a lidar, a faca como exemplo na imagem em cima, para este vizinho em específico, servirá para assaltá-lo, não será possível utilizá-lo em qualquer momentos apenas em alturas chave, como na imagem é a nossa primeira interação com a personagem.

A faca por sua vez também pode ser usada para coisas não violentas, como ajudar um agricultor a cortar umas plantas, ou para ajudar a velhinha a abrir umas embalagens, tudo depende do ponto de vista das coisas é essa a mensagem que quero passar com as side actions.

## **WORLD CONCEPT**

### **Casa**

Para começar nada melhor que a casa, neste tipo de territórios, casa é o local onde sabemos que teremos algum conforto, embora a definição de “casa” nestes lugares pode ser mais ampla, o local em si transmite segurança e por consequente força e atitude.

Este ambiente foi escolhido como forma de mostrar que até mesmo em casa poderemos não sentirmo-nos seguros e também pelas questões arquitectónicas, desde os tamanhos pequenos por metro quadrado, à simetria que acontece em todo o território. Facilmente os nossos vizinhos sabem como é o interior das nossas casas, bem como nestes bairros de chelas todos sabem ondem cada um vive, deixando desprotegido este sentimento de protecção

### **Espreitador**

O espreitador é um elemento crucial, quando falamos em bairros sociais, desde muito pequeno fui educado a perguntar sempre quem está do outro lado da porta e com isso a necessidade de usar o espreitador para compreender se é verdade ou não. Nestes lugares é comum enganar idosos e crianças, fazendo-se passar por outras pessoas, e grande parte desses acidentes acontece pois não foi dado o uso devido ao espreitador.

Com tudo o espreitador não é absoluto, pois pelo efeito de olho de peixe, pode por vezes distorcer o que realmente é, e tanta pode representar o que vemos como de repente pode apresentar algo indesejado.



### **Quarto**

O quarto é onde grande parte dos jovens passam o seu tempo e a nossa personagem não é exceção, no entanto, mesmo no quarto temos acesso a vários elementos que podem de alguma maneira influenciar o nosso percurso no jogo. Grande parte da minha infância e adolescência, foi passada em terror, quando estava deitado no meu quarto, desde os tiros, às corridas de carros, a combates caninos, ou até mesmo a pancadaria que se passava a noite nos cafés. Esses elementos têm um efeito negativo pois, quando nos sentimos confortáveis e depois somos submetidos a estes elementos, compreendemos que afinal não estamos seguros e desenvolve em nós receio. No distorção pretendo passar a mensagem de noites complicadas que deixaram a nossa personagem sem pregar olho.

### **Janela**

Para grande parte dos moradores a janela é um elemento fundamental no seu dia a dia, para as mulheres adultas para estender a roupa, para os homens fumarem o seu cigarro, ou para as velhotas cuscarem os arredores do bairro, no distorção, a janela irá ajudar a nossa personagem a compreender o que pode assistir nela e por conseguinte decidir o seu caminho, não esquecendo todas essas características que a compõem como uma janela do bairro, ou seja, a vista de outros vizinhos, a distância/ espaçamento entre a acção que decorre longe e a nossa visão.

### **Porta da Rua**

A porta da rua é para muitos um salvador, pois pode separar duas pessoas numa enorme confusão, já assisti a vários incidentes, com promessas de agressão física, muitas das vezes, estas portas acabam por acalmar a situação e fazer com que uma conversa mais tarde possa fazer com tudo acabe em bem, no entanto, o factor medo ou a acção pode se desenrolar mais tarde, e com isso muitas das vezes não estamos prontos para essa conversa. No distorção a porta irá ajudar a separar as coisas e o jogador compreender e viver esta situação de separação de espaços e tentar interpretar o que fazer de cabeça fria, para conseguir acalmar as coisas.

### **Televisão**

Ainda para muitos a televisão é um objecto que nos transmite informação e também ajuda-nos a tirar ilações sobre determinados assuntos, no jogo, a televisão terá um papel de ajudar o jogador a compreender o impacto negativo que as mesmas podem ter em algumas alturas e a forma como as mesmas podem projectar medo e insegurança nos próprios espaços. Esta também serve como ponto de encontro com a mensagem distorcida que os media transmitem sobre estes espaços envolventes.

### **Patamar**

O patamar é o local de ponte entre duas casas, que formam um espaço comum, nestes bairros muitas das vezes existem vizinhos que criam comunidade para a utilização dos espaços, como utilizar para convívio para as crianças brincarem, colocação de plantas, relógios, cinzeiros, tapetes, candeeiros ou até mesmo elementos religiosos. No distorção o patamar será a ligação que teremos com o nosso vizinho e por conseguinte compreendermos a fácil ligação que teremos de comunicação com o mesmo.

### **Casa do Vizinho do lado**

Vizinhos é algo que todos temos em todo o lado, pela questão de sociedade, no entanto, nestes bairros, essa mesma sociedade pode ser levada a um extremo absoluto, sendo que os vizinhos querem sempre mais como pessoas peganhentas, pela precariedade financeira e social. No distorção a nossa ligação com o vizinho é feito neste espaço onde podemos ter acesso a conteúdo histórico da personagem(vizinho) e ter acesso à informação adicional sobre aquelas realidades em que o vizinho está inserido.

### **Corredor (Casa do Vizinho)**

O corredor é o local de decisão, pois liga todas as salas que constituem a casa. No artefacto o jogador poderá escolher entrar nas salas que quiser correndo o perigo de ser apanhado pelo vizinho, ou simplesmente abandonar o local. Será um momento que escolha rápida por a personagem irá se encontrar num estado de ansiedade tal que irá fazer com que o mesmo tenha que escolher rapidamente.

### **Cozinha (Casa do Vizinho)**

A cozinha servirá como espaço que representará o efeito espelhado que acontece arquitetonicamente, iremos compreender quando entrarmos nela no jogo, pois o background, ou seja, as paredes e a janela são exactamente iguais que o cubículo do nosso quarto. No distorção iremos ter contacto directo com o nosso vizinho se escolhermos a cozinha.

### **Quarto (Casa do Vizinho)**

No quarto é onde teremos acesso aos bens materiais do nosso vizinho e onde podemos escolher roubá-lo ou não, alterando o nosso percurso no jogo.

### **Porta da rua**

A porta da rua é a nossa ligação directa com a rua e onde começamos a ter contacto com os restantes moradores do bairro, para mostrar ao jogador que existem camadas sociais, que começa pelo nosso andar, depois pelo prédio, pelo nosso bairro e depois pela cidade.

### **Rua - 1**

Existem vários espaços em Chelas que podem ser avaliados de formas diferentes, desde espaços abertos, ghettos, paragens, cantos, túneis, pracetas etc... No distorção a rua - 1, é uma praceta que poderá ter acesso a vários outros espaços no bairro, nomeadamente o café, os contentores, a ligação para a rua - 2 e contacto com algumas personagens no jogo.

### **Rua - 2**

No jogo a rua dois será ligada aos transportes rodoviários e aos ghettos. Poderemos encontrar também várias outras personagens do bairro. Este espaço foi desenhado como inspiração a um pequeno túnel perigoso no bairro do armador e as suas paragens rodoviárias, sendo um espaço de insegurança não só às visitas como aos próprios moradores.

### **Casa da Velhota**

Este espaço visa comunicar a solidão que é vivida por vários séniores nestas comunidades, o espaço terá alguns elementos visuais que comunicarão um pouco o dia a dia da personagem idosa.

### **Casa do Indiano**

Escolhi colocar um espaço de uma cultura diferente, pois estes bairros são constituídos com pessoas de várias etnias. A indiana por sua vez é uma cultura muito fechada, e ligada apenas a ela mesmo, criando contraste por exemplo com a africana que tenta saber e falar com todas as outras.

No distorção poderemos ter acesso a informação desta cultura indiana e os seus costumes, correndo o risco de sermos postos fora do espaço se não agirmos com cautela, como forma de demonstrar a fragilidade destas comunidades.

### **Casa do prédio ao lado**

Em chelas todas as pessoas se conhecem, pelo menos as pessoas que vivem nos prédios ao lado, iremos ter acesso à casa do prédio ao lado e poderemos saber mais sobre algumas realidades que nela habitam, neste caso será a representação de uma família que sofre de violência doméstica.

### **Campo**

Tanto no bairro do armador como no vale de chelas e ainda um pouco da zona da estefânia a antiga zona n - 1, temos acesso a vários espaços agrícolas, espaços esses ilegais mas que constituem uma fonte de rendimento, financeiro e sobretudo de sobrevivência, para muitos dos moradores destes bairros. No Distorção iremos ter acesso a história de um morador e por conseguinte podemos também fazer parte desse enredo e termos o nosso próprio espaço para cultivo.

### **Café**

Existem vários cafés por chelas, na realidade foram dos poucos espaços que se foram mantendo abertos ao longo dos anos, pois existe um conjunto de pessoas frequentes que visitam o espaço e por vezes passam lá o dia todo. É também com muita tristeza um espaço onde grande parte das comunidades gastam o seu pouco dinheiro fazendo da precariedade um estado constante.

### **Autocarro**

Chelas já teve vários problemas com a carris, e ainda hoje existe uma constante mudança dos percursos rodoviários pelos bairros, pois os moradores utilizam o autocarro muitas das vezes sem bilhete, entrando pela parte de trás do autocarro, e ameaçando o condutor. No Distorção a mensagem será passada pela forma como tentamos entrar no autocarro sem pagar, e nas mensagens que poderemos encontrar nos assentos.

### **Elevador**

Os elevadores na sua maioria não funcionam nos dias de hoje tirando exceções quando o elevador têm que trabalhar pois nos prédios tem pessoas com limitações motoras que assim exige que a Gebalis (entidade responsável pelos bairros de Chelas), garanta o seu funcionamento. Os elevadores podem ser um problema, pois pela sua frequente utilização por toda a comunidade, não só do prédio mas arredores faz com que os mesmos estejam constantemente a avariar. No Distorção o jogador poderá passar por isso e recorrer à ajuda dos moradores.

### **Contentores**

Existem também vários moradores que procuram pelos contentores do lixo, objectos valiosos, que possam vender em feiras ou trocar entre eles, ou até mesmo, oferecer a familiares. Os contentores nestes espaços são muito ricos em vários objectos, pois grande parte da comunidade está em constante mudança, tornando os contentores pequenos Shoppings para várias pessoas. Os colecionadores já organizam entre si que tipo de objectos fica para cada um e encontra-se várias vezes durante a semana para fazer as respectivas trocas. No Distorção iremos ter acesso a compactuar nesta realidade e poderemos tirar as nossas próprias ilações sobre as acções e ao próprio processo.

# STORY

## Style & Structure

O jogo irá decorrer em Chelas no Bairro do Armador, onde a personagem (o jogador) irá passar por várias situações e a mesma fará com que ele tenha finais diferentes mas com o mesmo propósito na história. As histórias dos moradores são verídicas, situações que aconteceram na realidade que as mesmas ainda hoje a vivem a sua maneira. Por questões de segurança as mesmas serão personagens do jogo com formas distorcidas e com nomes artísticos.

## Estrutura por capítulo:

### Capítulo I

O jogador irá iniciar num autocarro: (Introdução da história)  
Nessa viagem irá compreender a Background Story, mas ao mesmo tempo irá questionar o contraste que existe entre o antigo local onde vivia e o bairro actual.

O jogador irá para a sua casa: (introdução às mecânicas base)  
Onde poderá decidir se quer ir conhecer o vizinho, ver televisão, dormir.

Se o jogador for visitar o vizinho: (introdução às mecânicas dos diálogos) Poderá conhecer o conteúdo da história que se vive de um adulto do género masculino da etnia Caucasiana. (esta história é pessoal. no entanto, repete se em inúmeros outros vizinhos, cada um com os seus pormenores). Depois de conhecer o vizinho a personagem pode optar em ir de volta a casa, depois disso decide dormir.

Poderemos acabar com o título de Ladrão.

Se o jogador for ver TV:  
Irá ler sobre vários incidentes que ocorreram no bairro de Chelas, de forma a compreender onde se encontra, e questionar-se de onde o problema ocorreu, visto que parece se tratar de problemas muito sérios e ele nem se deu conta. Depois de o jogador decidir desligar a televisão a personagem decide ir dormir.

## Capítulo II

O jogador irá iniciar em casa (Porta fechada)

O jogador poderá interagir com as pessoas que estarem do outro lado da porta. Que estarem a querer conhecer o novo vizinho.

Se o jogador abrir a porta à Cigana:

Poderá conhecer a sua história e comprar alguma coisa a ela.

Se o jogador abrir a porta à Indiana:

Poderá conhecer a sua história dos indianos.

Se o jogador abrir a porta ao Ladrão:

Poderá ser assaltado, conhecer a história da pessoa.

Se o jogador abrir a porta aos Correios:

Receberá uma carta com uma entrevista de trabalho.

## Capítulo III

O jogador irá para a rua-1

Onde poderá conhecer algumas histórias pelo bairro.

Se o jogador decidir visitar um vizinho:

Irá ficar a saber da possível violência doméstica destes bairros

Se o jogador decidir falar com a velhota:

Irá ficar a saber sobre a solidão que os idosos sentem nestes espaços Acabará com o título de desempregado.

Se o jogador decidir se meter com o cão:

Irá compreender o receio que de vez em quando se pode sentir com os diversos cães à solta e os combates de cães.

Se o jogador decidir deslocar-se para a Rua-2:

Irá encontrar os jovens onde podemos saber mais sobre os mesmos e tentar apanhar o autocarro, para tentar ir para a entrevista de trabalho.

## Capítulo IV

Se o jogador visitou a velhinha ou o cão:  
Poderá escolher os outros percursos, ou um novo se for para a rua-1 e acabará com o título de grafiter.

Se o jogador visitou os jovens  
Irá seguir um percurso mais sombrio e acabar com a profissão de tóxico independente

Se o jogador visitou o senhor do café:  
Irá compreender a história das hortas urbanas e acabar com a profissão de agricultor.

Se o jogador visitar a senhora dos contentores:  
Irá compreender a história destas pessoas e acabará com o título de colecionador.

## Capítulo IV

O jogador será interrompido por uma jornalista:  
O jogador poderá interagir com ela para reportar algumas acções que viveu no passado.  
O jogador poderá ignorá-la como forma de descontentamento sobre as questões colocadas.  
O jogador poderá bater-lhe pois encontra-se enervado.

FIM \*

\*O jogo termina com o logo e um fadeout

### **Background Story**

Um jovem que mudou-se para Lisboa, concorreu à câmara municipal de Lisboa para conseguir um fogo. Foi um dos vencedores, no entanto, este jovem decidiu ir viver para a capital para procurar uma vida estável profissionalmente falando, o jovem pensa que por Lisboa poderá encontrar trabalho mais facilmente.

Ao decorrer do dia a dia, o jovem compreende que por viver num bairro social, como a fama que nela encontra, apercebe-se que é uma vítima da comunicação dos media e por conseguinte a procura de trabalho passa a ser algo cada vez mais difícil.

Não obstante, a sua comunicação com a comunidade fica cada vez mais complexa, pois ele sabe que os mesmos também são cúmplices para a comunicação distorcida da realidade e o jovem encontra-se no meio de uma situação em que não consegue sair.

Storyline

Capítulo I:

Encontro com o desconhecido:

É onde a nossa personagem tem o primeiro contacto com o bairro de Chelas. Não fazendo o trabalho de casa sobre o mesmo, e com o seu entusiasmo, a personagem não se deixa iludir com o local e têm uma enorme vontade de explorar a sua nova casa.

Capítulo II:

Posso deixar de ser novidade, por favor?:

Encontramo-nos numa posição em que a vizinhança nos quer conhecer, passando o dia todo agarrado à porta. É neste capítulo que a personagem terá acesso à sua primeira entrevista de trabalho.

Capítulo III:

A caminho...:

O objectivo deste capítulo, é o jogador conseguir chegar ao posto de trabalho para a dita entrevista. Felizmente, ou infelizmente o jogador terá várias peripécias no seu percurso.

Capítulo IV:

Por detrás das cortinas:

Neste Capítulo o jogador é levado a compreender o verdadeiro rumo do bairro e os seus lados mais obscuros ou a subtileza da sua fragilidade e das pessoas que sofrem com ela.

Capítulo V:

Distorção:

É a altura em que o jogador termina a sua cena, e tudo retorna ao ecrã da televisão com o incidente em que o jogador se colocou.

Créditos:

A seguir ao fim do capítulo V, passa para os créditos, com a informação do pessoal envolvido.



## CHARACTERS CONCEPT

Vizinho do lado

**Tó Zé - 53 anos**

Arrogante

Irritante

Generoso

Esquecido

Tó zé é um senhor desempregado, que recebe do fundo de desemprego, e passa parte do seu dia em casa ou no café com os colegas. Vive sozinho, os seus filhos já adultos, estão fora do país. É fanático pelo Benfica e está próximo de ser sócio de ouro!

Vizinho do prédio do lado

**Jorge Paz - 46 anos**

Violento

Stressado

Irritadíssimo

Mentiroso

Trapalhão

É um homem trabalhador, que chega muitas vezes bêbado a casa, fecha a sua filha no quarto “a desilusão da família” e bate na sua mulher! Não tem gosto pela vida e em nada que a mesma lhe proporcionou. Vive um dia de cada vez sem melhoria.

Indiano

**Yamir Nobre - 44 anos**

Dedicado

Respeitador

Altruísta

Mentiroso

É um Adulto Indiano com 3 filhas meninas dos 4 aos 7 anos. Trabalha nas canalizações, foi promovido recentemente e pretende um dia fundar o seu próprio negócio de tubagens. Sempre viveu em Portugal, mas volta várias vezes à Índia para saber de seu Pai que anda meio Doente. Respeita as tradições muçulmanas e indianas, pois quer que as filhas compreendam o seu passado.

Cigana  
**Mirian Abreu - 39 anos**

Extrovertida  
Comerciante  
Egocêntrica  
Bruta

Vendedora nata! Está sempre na rua a vender artigos que arranja nas fábricas, artigos esses descontinuados ou com algum erro de fabrico. A cigana junta dinheiro para cuidar dos seus 4 filhos.

Carteiro

**Ivandro Carvalho - 56 anos**

Antiquado  
Familiar  
Culto  
Apressado

Cabo-verdiano que se mudou para Portugal desde muito novo, conhece bem as pessoas do Bairro, e já teve alguns problemas com alguns moradores no passado, hoje, não se atreve a distribuir as cartas por toda a zona, deixando alguns sectores para os mais novos. Gostava de ter estudado, e o que sabe foi o que aprendeu com a vida diz ele... Trabalha para ajudar os filhos, no entanto, está desejoso para se reformar.

**Ladrão ( Sérgio Amaral - 34 anos)**

??? - ???  
Bruto  
Desequilibrado  
humano

**Sérgio Amaral - 34 anos**

Bruto  
Desequilibrado  
humano  
dependente

Sérgio é um toxicodependente que rouba para poder manter os seus vícios. Precisa do respeito das outras pessoas para se manter direito. O seu sistema mental já não trabalha muito bem. Já entrou em planos de reabilitações 2 vezes mas que não tiveram sucesso, hoje é procurado pelos familiares, mas prefere viver escondido com os seus amigos em casas abandonadas pois não quer voltar para as reabilitações.

Grupo de jovens  
**Bubu, Wilson & Zeca - 16 a 24 anos**  
Respondões  
Convencidos  
Gozões  
Hipócritas

Grupo de jovens imaturos que quando juntos só fazem disparates para se afirmarem.

Graffiter  
**Wilson - 19 anos**  
Honesto  
Assustadíssimo  
vitima  
Coração grande  
Agressivo

Miúdo que não quer fazer mal a ninguém, no entanto, quer mostrar aos seus colegas que consegue ser como eles, para manter as amizades.

Velhinha  
**Adelaide Fonseca - 84 anos**  
Insegura  
fracas  
Protectora  
Humilde

Uma senhora que não têm família e o seu esposo já faleceu a uns anos. E tenta superar as suas limitações físicas com a sua determinação. Quer mostrar-se a si própria que consegue tudo sem ajuda. Adora novelas, mas o que gosta mais é saber o que se passa nas ruas e fofocar com as suas amigas o que se passa com os vizinhos.

Moradora dos contentores  
**Rita Assunção- 57 anos**

Faladora  
Colecionadora  
Generosa  
Falsa

Rita é uma senhora que passa o seu dia nos contentores, vive sozinha e tenha arranjar relíquias para convidar os seus filhos a passarem por lá. Sabe muita coisa pelos moradores que vão passando pelas ruas e a zona onde os mesmos vivem. Adora música.

Cliente habitual do café  
**Manuel Leitão- 63 anos**

Sensível  
Infeliz  
Criativo  
Talentoso

Homem que vive com a sua esposa e filho, e cuida dos seus cunhados, desempregado a longa data, vive de apoio social, como o banco alimentar e algumas associações locais, passa a maioria do seu dia nas hortas urbanas.

Motorista do Autocarro  
Não precisa diamantes;

**Cão**

??? 8 anos  
Raivoso  
Lento  
Velho  
leal

cão de casa que foi abandonado a alguns anos atrás, e vive pelo que os moradores que vão arranjado.

**Barman do café**

-Não precisa diamantes;

Negócio de família o seu irmão passou a pasta pela idade que levava, este barman trabalha lá desde então com a sua filha mais nova de 24 anos.

Repórter

**Paula Junção - 34 anos;**

Stressada  
Curiosa  
Incompleta  
Impulsiva

Paula é uma mulher que já trabalha no ramo à mais de 10 anos, tem a ambição de subir na carreira e acredita que a comunicação de bairros sociais pode ajudá-la a alcançar o que deseja. Sempre viveu em Cascais junta-me com a sua Mãe. Acha que não faz sentido viver sozinha e que não precisa de mais nada se não do seu cão Max (um labrador inquieto).

# GAMEPLAY

## Objectives

O jogador deve compreender que os sentimentos da personagem são condições dentro jogo, e essas mecânicas para além de tornarem o jogo mais interessante, são condições afectas à vida real, usando o gameplay como um elemento de comunicação intuitiva. A forma como o jogo se apresenta e se interage remete a jogos antigos, aqui é para passar uma nostalgia e filtrar o olhar do jogador para o que realmente interessa.

## Mechanics

### Rules

As escolhas do jogador irão alterar a sua profissão, que por conseguinte altera o rumo da história no jogo.

O jogador só pode tomar uma decisão de cada vez, e ao longo de cada decisão o jogo vai libertando decisões diferentes.

Esta regra faz com que o jogador não saiba o que lhe espera e precisa receber feedback para voltar a tomar uma atitude.

Os objectos que o jogador poderá adquirir também condicionaram o jogo, pois podem ser usados em alturas especiais que por sua vez também alteraram o percurso do jogo.

### Controls

Como se trata num point and click, o jogo será controlado pelo rato de computador.

Botão esquerdo:

Seleccção das acções

Botão direito:

Saber mais a detalhe sobre cada coisa

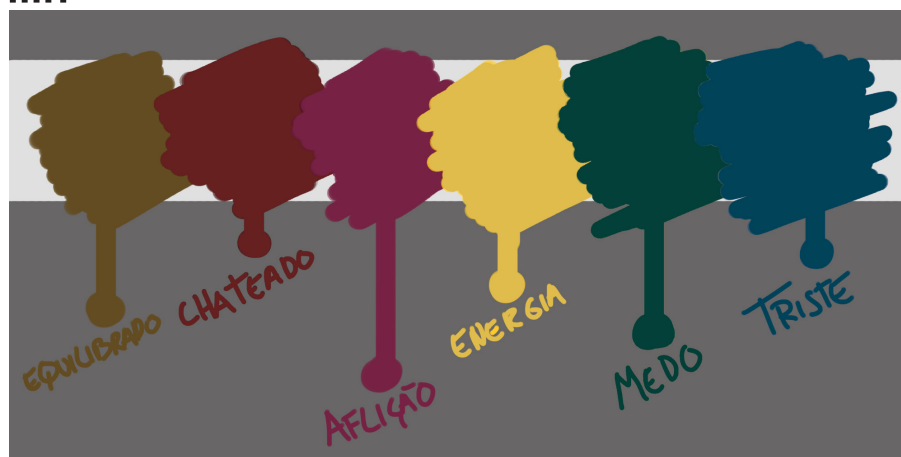
Esc:

Abre o pause UI

MouseOver:

Pequena descrição das coisas

## ART



Como ponto de partida a paleta de cores, deve representar neste jogo sentimentos que ajudem ao seu utilizador compreender o estado de espírito da personagem e por conseguinte agir em conformidade com a mesma.

### **Repetidas em todas as situações:**

Como ponto inicial temos as cores neutras, essas cores irão representar os elementos jogáveis, por outras palavras, os elementos que poderão ser interativos, de forma a criar uma coerência visual em todas as partes do jogo visto que o mesmo tem vários cenários diferentes.

**Preto - Mistério e escuridão;**

**Branco - transparência e iluminação;**

**Cinzento - Neutralidade e seleção dos itens;**

### **Cores por sentimento:**

Como elemento referenciador temos as cores que são apresentadas por sentimentos, essas cores irão promover o estado de espírito da personagem e como a mesma vê o ambiente ao seu redor. Estas cores foram escolhidas a partir de algumas referências ocidentais, pois consoante a cultura de cada país, as mesmas cores podem ter conotações diferentes.

**Chateado - Vermelho - Escolhas da personagem preferem ser mais agressivas- (cego)**

**Medo - Verde - as escolhas podem ser aleatórias - (descontrolo)**

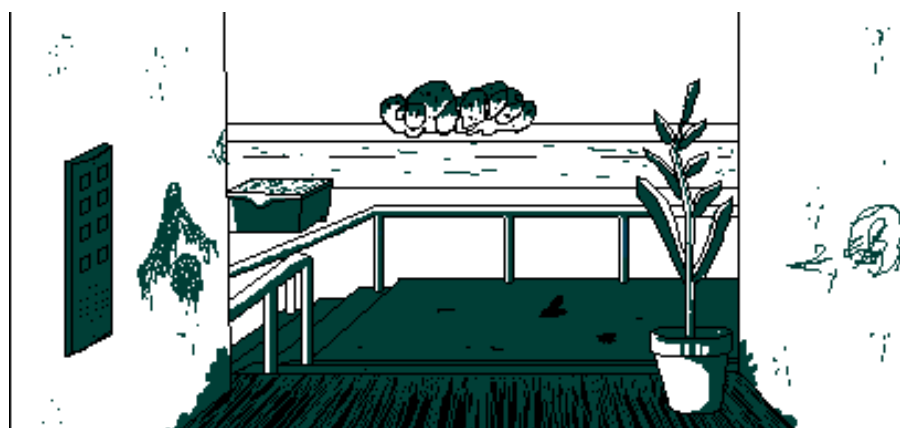
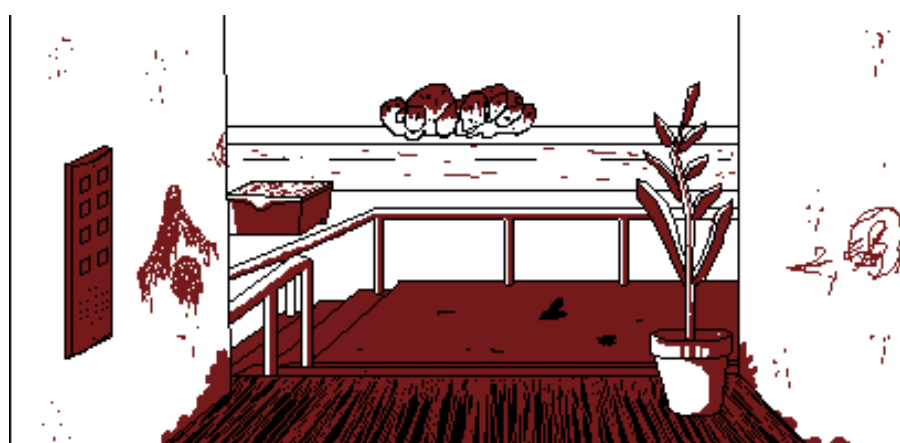
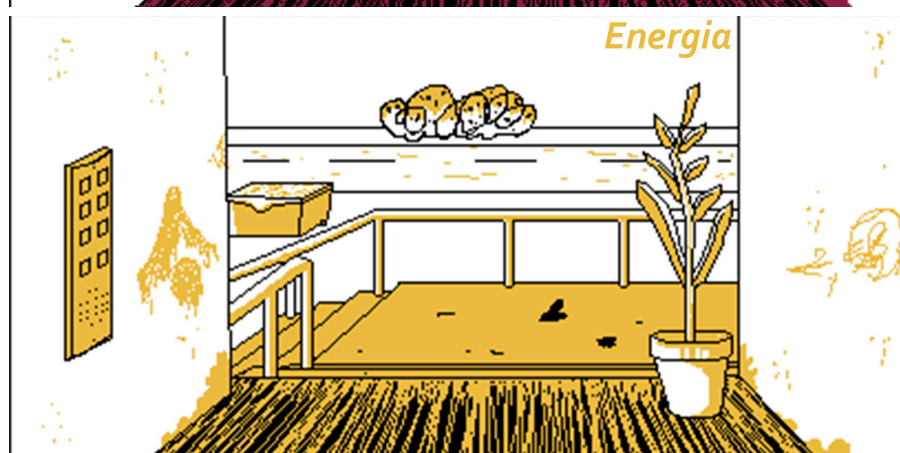
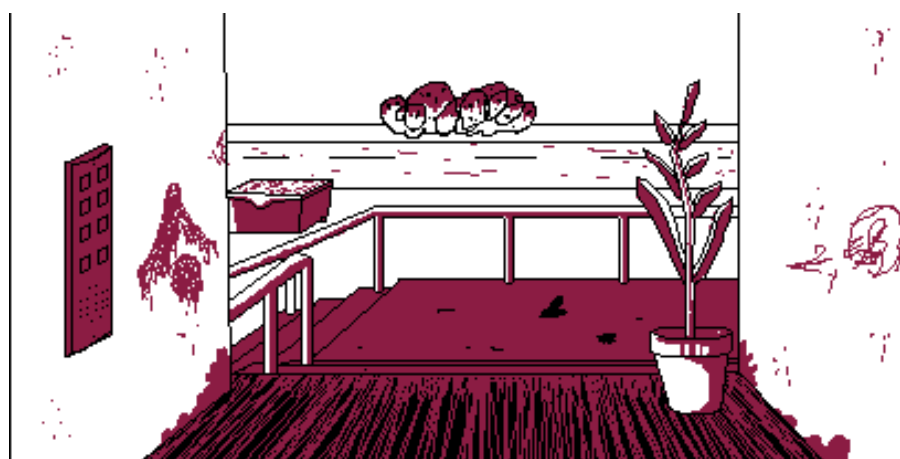
**Equilibrado - Castanho - Caminho para adquirir o contacto + (forte)**

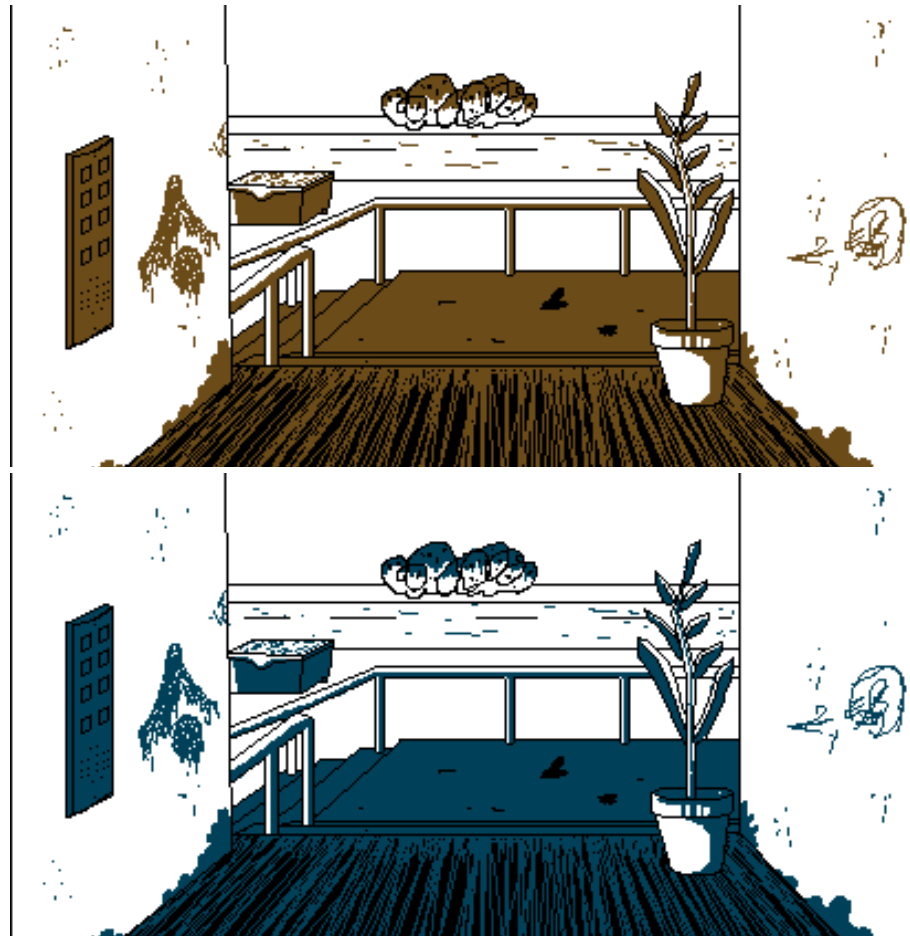
**Aflição - Roxo - countdown - (desespero)**

**Triste - Azul - Caminho para adquirir conteúdos mais pessoais + (empatia)**

**Energia - Amarelo - estado normal, jogador faz o que pretender + (determinação)**

Sample dos ambientes com a paleta de cores final





## WORLD ART

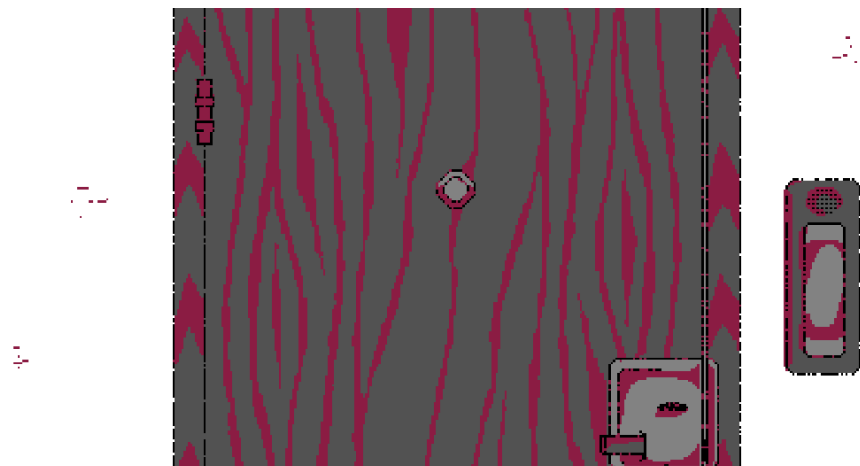
Os ambientes escolhidos foram desenhados com referências de lugares do Bairro do Armador em Chelas na freguesia de Marvila, Lisboa. O seu aspecto transmite pobreza, fraqueza, descuido, pelas suas cores apagadas bem como os traços soltos e toscos. Exibem uma leve animação como se repete em todos os ambientes como forma de movimento mesmo se tratando de uma imagem estática.

Os espaços são sujos com representações de lixo, fezes de animais, tags, grafittis e xixi de cães nas paredes, estes não são apenas para passar uma mensagem de descuido mas sim para representar os lixos e as realidades presentes neste bairro.

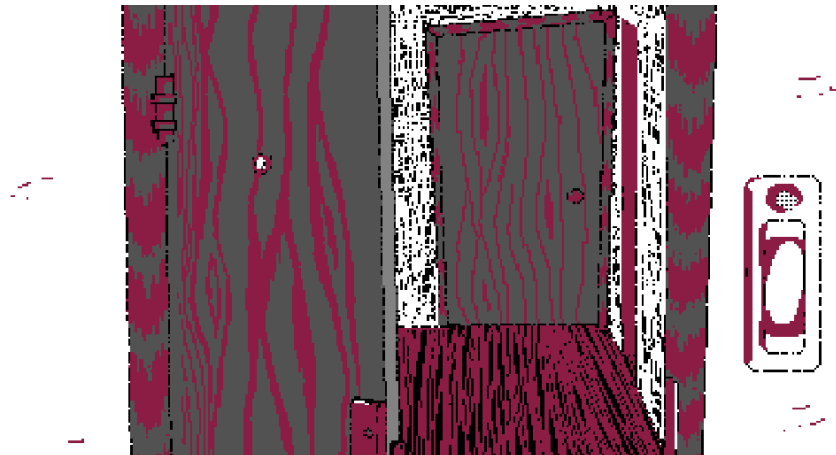




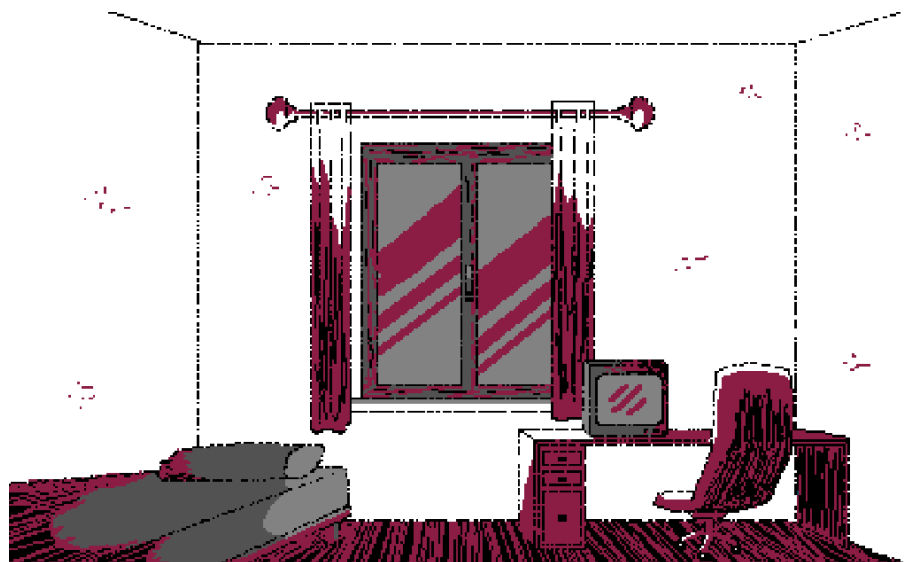
O espreitador cria um efeito de olho de peixe, pelo reflexo ao centro juntamente com a silhueta distorcida, a personagem também se apresenta distorcida mas n tanto para o jogador poder tirar uma interpretação e compreender de quem se trata, ou então para ficar mais confuso.



Está é a porta da nossa casa fechada, nela podemos selecionar o espreitador, o comunicador e podemos ainda abrir a porta. A sua representação é feita como forma de padrão da madeira de pinho.



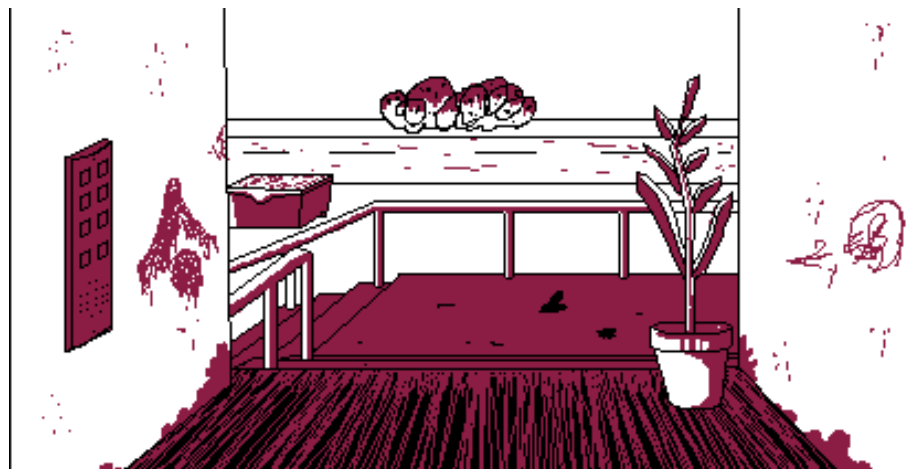
Esta representação existe quando abrimos a porta e poderemos ver as pessoas que entram em contacto connosco, é possível fechar a porta caso não queiramos falar com a pessoa em causa.



No quarto temos acesso à cama, há janela e à televisão. Na possível interação com o nosso vizinho poderemos fazê-lo pela janela.



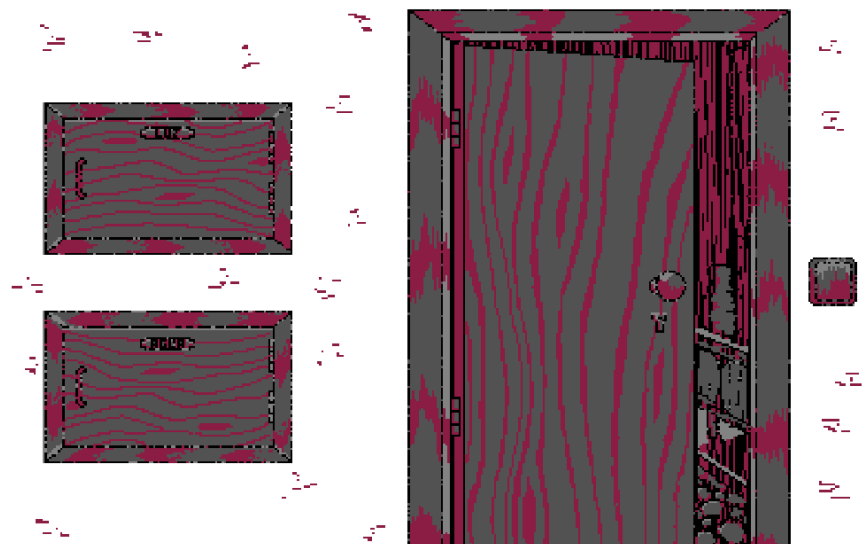
Na janela poderão acontecer algumas acções no exterior, é possível falar com o vizinho, com um balão lateral e clicar na janela do fundo para chamar alguém ao longe e no cinzeiro para apreciar e esperar por novas acções. O efeito de “Shadow” repete-se em todas as imagens como forma de dar efeito animado mas também para neste caso para representar os prédios velhos e sem graça.



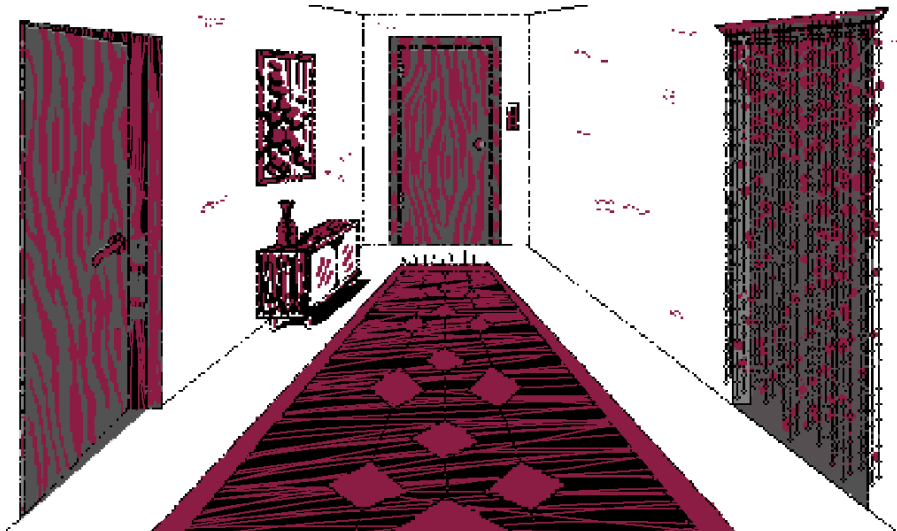
Esta é a perspectiva que temos quando saímos do nosso prédio e é onde temos acesso pela primeira vez à rua. Os efeitos na parede representam , xixi de cais nas extremidades, tags e grafitis de jovens e as pintas são desgaste das paredes.



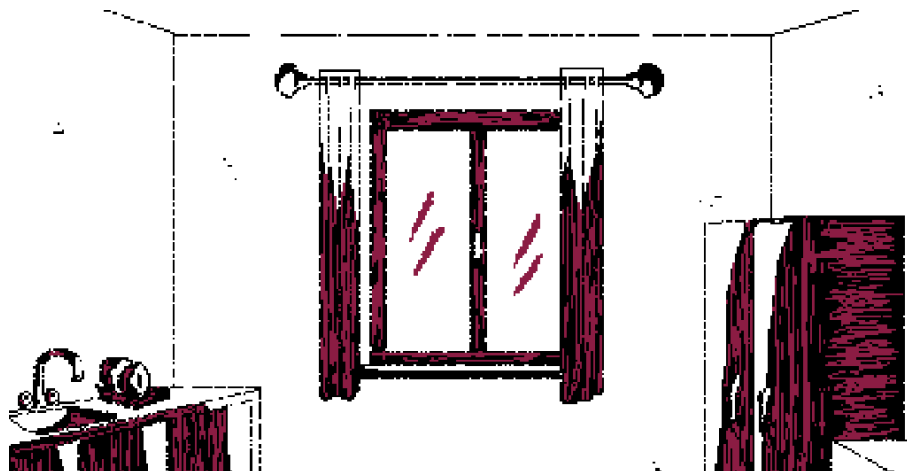
Na televisão existe a possibilidade de mudar de canal, ou até mesmo de desligá-la. Cada canal conta histórias verdadeiras de situações que aconteceram em chelas.



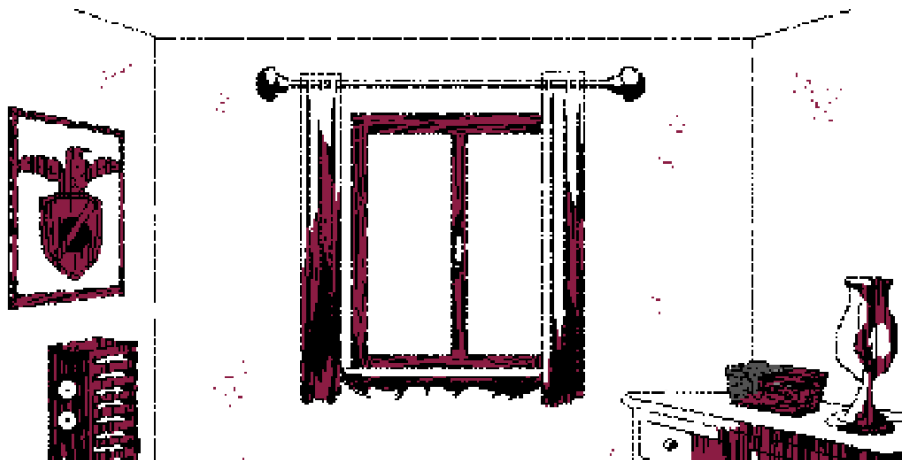
É o local onde temos acesso a interagir com o nosso vizinho. A sua representação é feita com paredes gastas e com os painéis feitos em madeira da água e luz que são feitos com os mesmos materiais que a porta. A porta por sua vez está semi-aberta para o jogador poder entrar clandestinamente se assim entender. O que vemos pela porta, é um tapete com um móvel por cima que suporta um vaso, para sugerir um aspecto mais acolhedor.



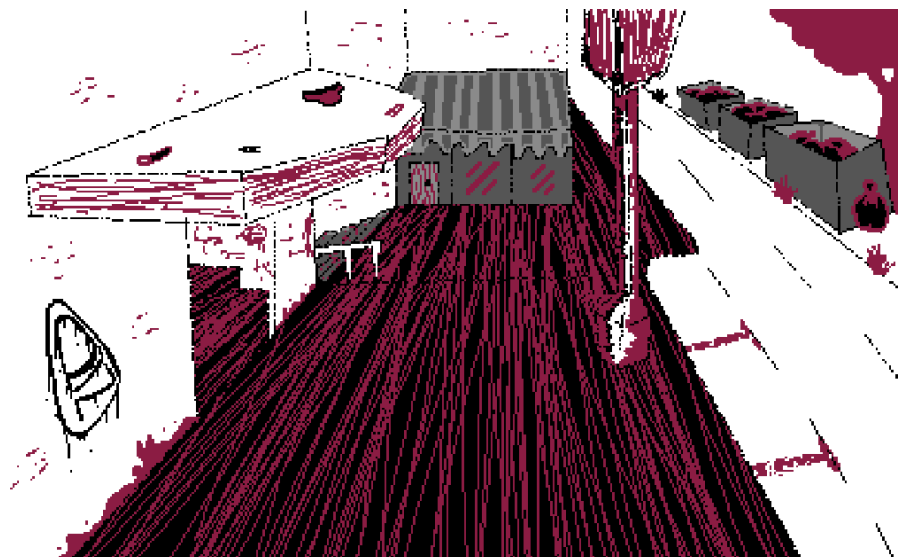
O corredor é onde temos acesso à casa do vizinho, nós estamos no fim do corredor, pois estamos virados para a entrada, de forma ao jogador poder decidir sair antes de tomar qualquer outra ação. Existe ainda mais duas portas, que levam aos outros cantos da casa.



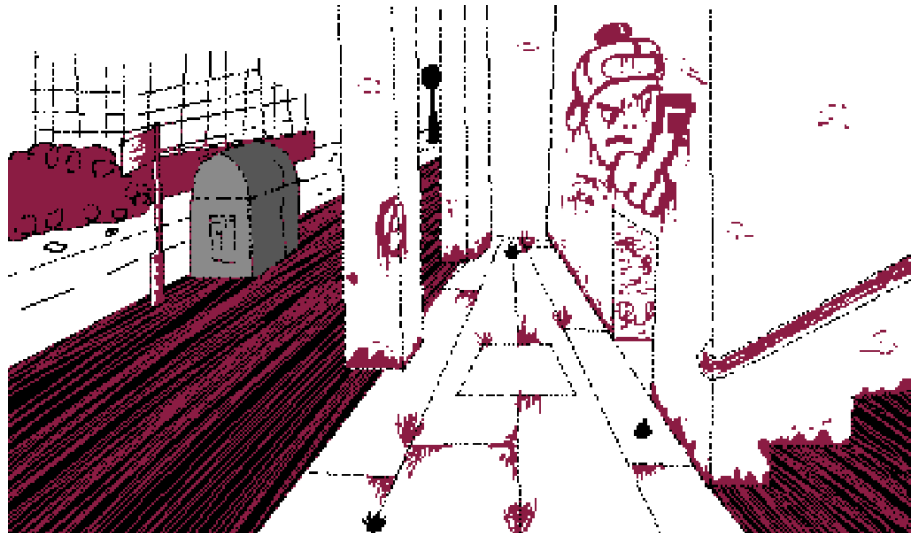
Esté é um dos cantos da casa, não existe nenhum elemento de interação se não o vizinho, que ficará surpreso com a nossa chegada. A cozinha está representada com uma janela, um lavatório com escoador e um frigorífico.



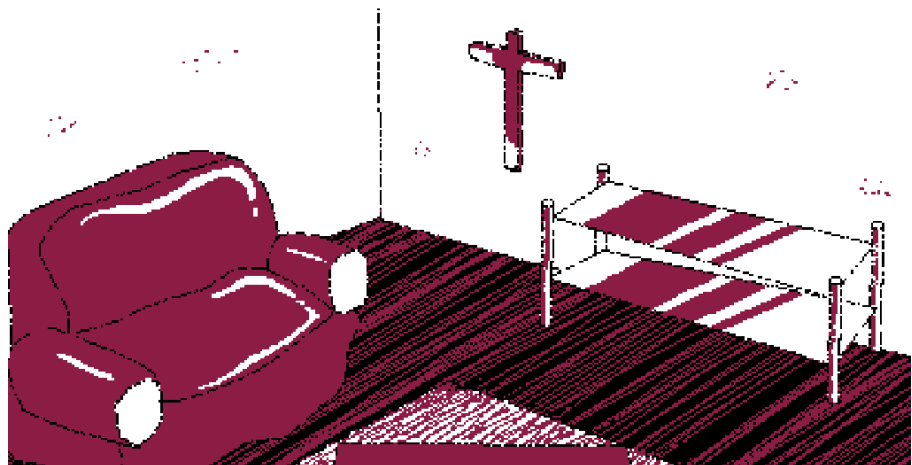
O outro canto é a sala do vizinho, aqui podemos interagir com uma caixa que terá dinheiro no seu interior. Existe representado mais uma janela, um quadro do Benfica pois esta personagem é ferrenha pelo seu clube, um suporte para colocar CD's e por fim um candelabro pois este vizinho gosta de poupar até na luz.



Na Rua 1 podemos ver uma cueca, molas e um preservativo na parte de cima do toldo de pedra, estes não são alcançáveis. Em frente o café e ao seu lado as escadas que levam à rua-2, à direita temos os contentores. Existe também uns espaços para estacionar os carros ao lado da estrada.



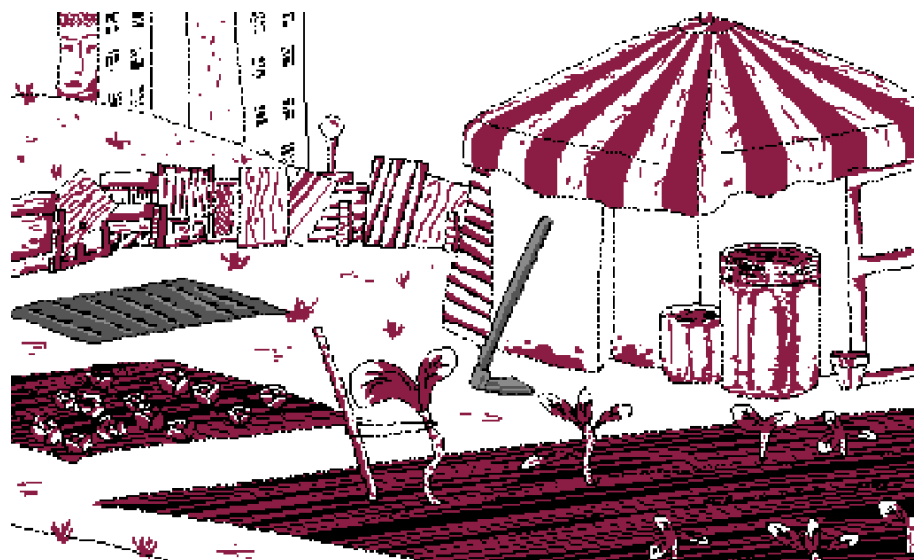
Na rua - 2 existe a paragem, um corredor semi-coberto com um grafiti provocador, no canto superior esquerdo podemos ver uma grade que representa a necessidade de cobrir as coisas como forma de “protecção”. Existe ainda representado ervas daninhas e fezes de animal.



A casa da velhota é simples, têm apenas como representação alguns elementos que constituem uma casa confortável mas antiga. Têm uma cruz como símbolo representativo, visto que as idosas destes bairros são muito devotas à religião.

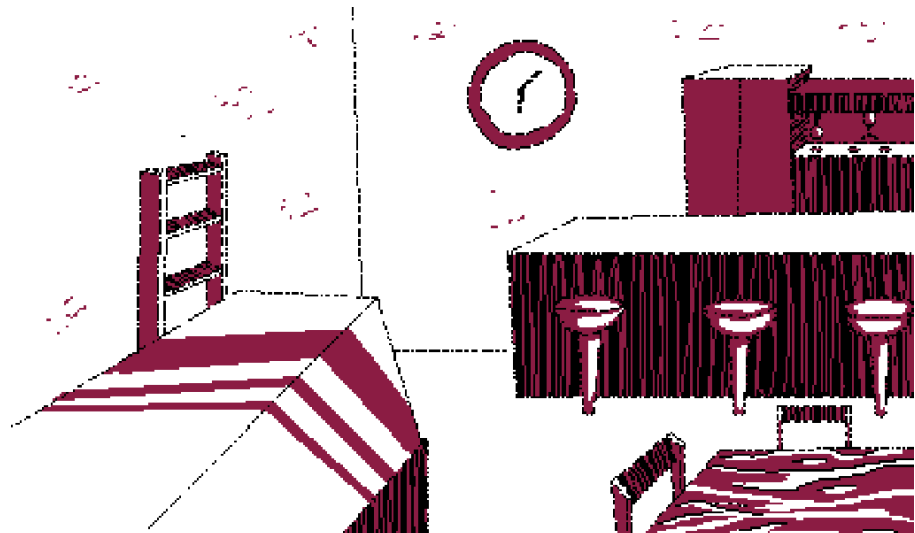


Este espaço está ornamentado para a festa de ano novo, que esta família está a preparar e é um pouco da história sobre os indianos destes bairros que o jogador poderá saber. Está representado um altar à esquerda, um mantra sobre a paz ao centro e uma mesa com comida para partilhar e conviver.

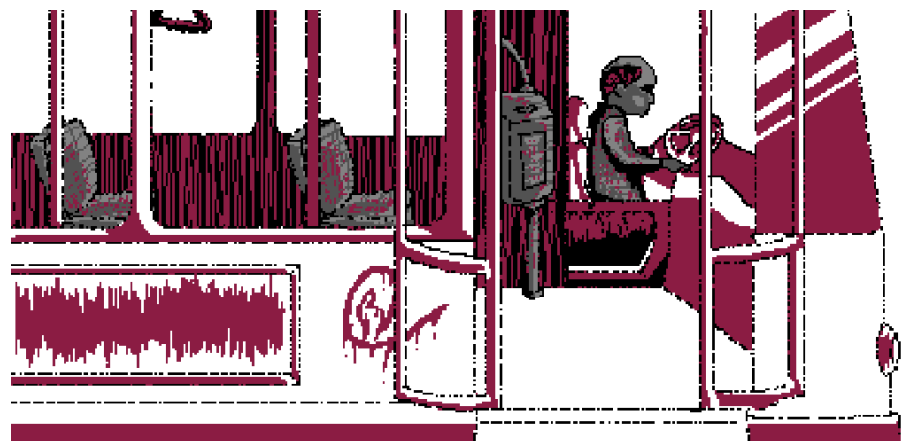


Este espaço representa as hortas urbanas que podemos encontrar nestes bairros, os prédios ao longe contam a distância a que estes espaços vivem. A muralha de restos, como fibra de vidro, madeiras de armários e portas e outras coisas que são encontradas nos lixos criam o lugar, como a barraquinha para armazenar as coisas o seu telhado é feito de um guarda sol impermeável. Os contentores para armazenar a água. Elementos que continuam a horta, é a inchada e os terrenos com as plantas.



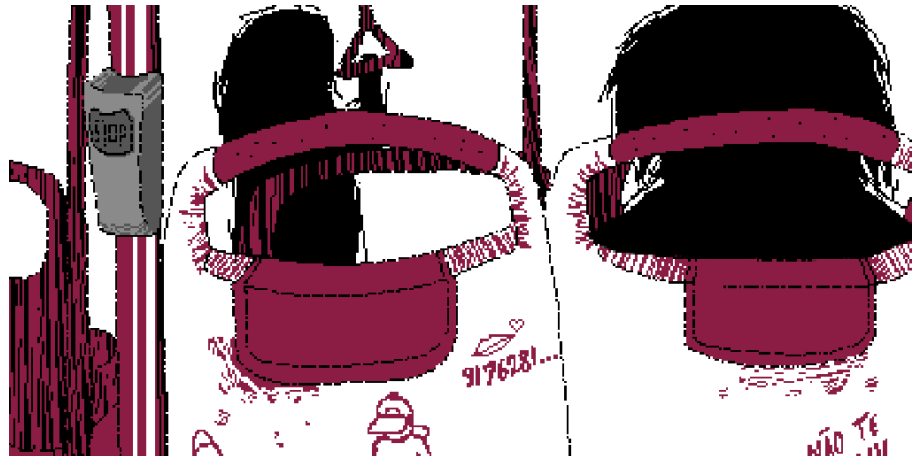


NÉ um espaço comum nestes bairros aqui representado temos dois balcões uma estante vazia, como a característica em que nestes espaços existem sempre falta de alguma coisa. Temos também o apontamento do relógio, muito usado pelos clientes. E a máquina de café, como símbolo nacional.

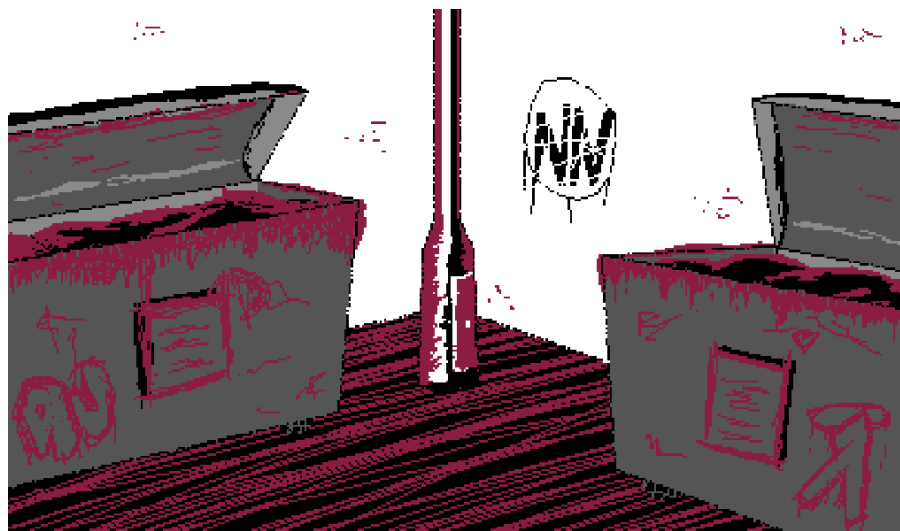


O autocarro, é velho e com alguns indícios de desgaste nas portas e no farol. Tem representado um tag de um artista local. É possível interagir com o motorista, com a máquina dos tickets e os assentos. Tem também o objecto para as pessoas poderem se segurar quando estão em pé. Nos assentos têm a característica dos assentos de trás serem mais vandalizados. E isso pode ser visível quando escolhemos onde sentar.

Nos assentos podem ser diferentes os símbolos e o vandalismo como também as pessoas presentes. É possível carregar no stop para sair do autocarro.



O elevador têm botões para decidirmos para onde ir. Tem as sombras na lateral para passar uma noção mais claustrofóbica, visto que os elevadores nestes bairros serem muito apertados e alguns símbolos na porta do elevador.



Os contentores estão vandalizados como a maioria das outras coisas, e estão cheios de lixo, pois normalmente os contentores têm o hábito de transbordar, nesta representação estão apenas no limite. Existe uma representação dos No name boys nas paredes como elemento realista destes bairros.

## CHARACTERS ART



### **Apresentação física:**

Tó Zé é extremamente obeso, pois têm uma vida sedentária, ele passa grande parte do seu tempo a ver jogos de futebol na televisão, as rugas transmitem um sentimento descuidado e sem interesse em melhorar, no entanto tem olheiras pois não consegue deixar de pensar na sua filha no estrangeiro, tendo noites mal dormidas. A sua dificuldade financeira faz com que o mesmo não tenha possibilidade de cuidar da sua higiene oral apresentando-se como desdentado. A falta de cabelo à frente denuncia a sua idade.



**Apresentação física:**

Jorge apresenta-se de robe, pois teve que se apresentar à porta, como o mesmo gosta de andar apenas de boxers por casa, foi o que conseguiu arranjar. O corte de cabelo e o queixo, dizem que Jorge é uma pessoa cuidada, que se preocupa com o seu visual, e o seu olhar neutro comunicam o desprezo que têm por pessoas desconhecidas ou insignificantes. Tem um nariz grande e pontiagudo que não se orgulha e se tivesse dinheiro, faria uma plástica na hora, não pensava duas vezes.



**Apresentação física:**

Yamir apresenta-se com uma cor mais escura proveniente da etnia Indiana, está vestido a rigor para uma cerimônia de ano novo. A sua barba comprida denuncia o respeito que tem pela sua religião Muçulmana. O bigode por fazer representa o pouco tempo que a personagem tem útil, visto que é o único elemento da família que trabalha.



**Apresentação física:**

Mirian Abreu têm uma cara jovem pelo aspecto de longevidade que as mulheres da etnia cigana apresentam. As suas roupas antigas, representam o respeito e dignidade pelas suas origens e tradições. Mirian gosta de se vestir com roupas mais atrevidas, mas quando está a vender roupas modestas e tradicionais ajudam nas vendas.



**Apresentação física:**

Homem muito bem preservado pois não apresenta qualquer ruga, como tributo à longevidade da etnia Cabo-verdiana, Ivandro sempre gostou de representar a sua “raça” e de se destacar, é por isso que usa um penteado Afro, o nariz largo e a boca grande também são elementos representativos desta etnia. Ivandro está a usar a farda dos Correios.



**Apresentação física:**

O Ladrão têm um ar agressivo e têm na sua posse uma arma “branca”, arma ilegal que pode ser usada para matar alguém. O uso do Hoddie e do gorro ajudam a que o mesmo esconda a sua identidade. A sua posição está feita de forma a que confunda o jogador quando o mesmo usa o espreitador. Os músculos nas sobrancelhas é uma técnica usadas na figuração dos graffites em geral, que representa um olhar agressivo. A sua Tonalidade é mais escura pois os Toxicodependentes têm tendência a ter a pele mais escura.



**Apresentação física:**

Este grupo, têm uma consciência infantil e duvidosa. O Cabelo encaracolado do jovem obeso apresenta a forma como os jovens hoje em dia tentam se cuidar. De igual maneira temos o jovem do meio que usa “Cap”, chapéus que podem ser colecionados como forma de estatuto. As suas tatuagens apresentam a liberdade de expressão que os progenitores dão a este jovem.

A T-shirt com dizeres ou ícones que representam o estilo ou as coisas que mexem com a pessoa. E por fim, o brinco com a cruz, de forma a representar o impacto religioso que estes jovens sentem, pela perda de entes queridos ou pela sorte de ainda estarem vivos.



**Apresentação física:**

Semi recortado no retrato do grupo de jovens, Wilson é um jovem delinquente, que neste momento não têm qualquer ambição pela vida, pois a mesma foi -lhe madrasta, essa representação é feita com um olhar ambíguo e longínquo. A lata representa a vontade dele para a arte de grafitar e o seu hoddie como elemento representante dos guetos e bairros sociais como uma forma de se afirmar ao mesmo tempo que cobre um pouco a sua identidade.



**Apresentação física:**

Com um penteado encaracolado típico para a sua idade. Adelaide, apresenta-se com as roupas de uma empregada doméstica. Está a usar um casaco de lã pois já não se sente capaz de aguentar temperaturas mais baixas, pois começa-lhe a doer os ossos. As suas rugas ao lado do olhar representam a sua idade mas ao mesmo tempo, são rugas de expressão pois foi uma mulher feliz enquanto o seu marido era vivo.



**Apresentação física:**

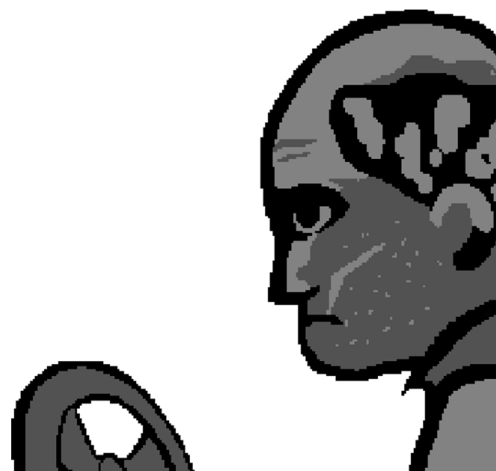
Sempre com um sorriso na cara, Rita nunca se deixou ficar pelo que a vizinhança acha das suas visitas aos contentores, chama-lhe de porca, pois o seu cabelo está sempre firme, já com uma leve goma de gordura que mesmos os banhos não conseguem tirar, essa característica encontra-se nos bicos de cabelo que têm o seu penteado, como forma e “cabelo acumulado”. Os seus ouvidos cheios de surro, e a sua roupa pratica caracterizam a forma descarada como a personagem entra dentro dos contentores.



**Apresentação física:**

Manuel apresenta-se com uma monocelha, como forma descuidada e desinteressada com o seu visual, assim como a sua barba por fazer e o seu enorme bigode, que na realidade é a única coisa que se orgulha. O seu cabelo despenteado, representam as várias horas de trabalho que teve, juntamente com as nódoas na roupa e a sujidade da mão que denunciam o seu trabalho nas terras. O chapéu foi ganho, numa suecada, ele queixa-se que aquecem demais as orelhas mas também é o único que tem, usa-o como forma de orgulho daquela vitória.





**Apresentação física:**

A Barba meio aparada, apresenta o cuidado necessário no local de trabalho, a falta de cabelo a sua idade juntamente como as suas rugas. A sua expressão facial demite a longa tristeza de trabalhar como motorista por tantos anos.



**Apresentação física:**

Representa um cão rafeiro, muito habitual nestes bairros, a sua coleira diz-lhe que têm dono, a questão do seu pelo curto é representada pela sua forma e pelo seu peito, a apresentação dos seus dentes comunicam agressividade.



**Apresentação física:**

Homem pouco cuidado, com um olhar descomprometido com a vida. As suas vestes práticas comunicam mais um dia de trabalho no seu café.

## **ENDINGS**

Com o Carochó

TAXA DE TOXICODEPENDENTES A CRESCER EM CHELAS

População recebe semanalmente apoios, para combater o problema...

Com a senhora do Lixo

O LIXO DE UNS É O LUXO DE OUTROS...

População procura o seu sustento nos contentores...

Com o senhor do campo

FOME EM CHELAS.....

População precisa recorrer ao campo...

Com o desemprego

DESEMPREGO EM CHELAS.....

Jovens desempregados procuram alternativas....

Com o senhor do Cão:  
VIOLÊNCIA EM CHELAS.....  
Jovem agride outro morador...

Com a velhota:  
CHELAS ENFRENTA VELHICE SOLITÁRIA  
Idosas lutam para travar a solidão...

Fadeout para o logo.

## **TOOLS AND TECHNOLOGIES**

Distorção irá usar as seguintes técnicas:

Unreal engine - Um motor de jogo, com que tenho interesses em aprender a trabalhar e que me proporciona a possibilidade de montar o jogo em 2D directamente para web, sem necessidade de produzir um exe.

<https://docs.unrealengine.com/latest/INT/Platforms/HTML5/GettingStarted/>

Photoshop & aseprite - Para a criação dos Assets em pixelart.

Audacity - Para a edição das músicas e efeitos sonoros.

