

# Histórias de Cidades: projeto de game locativo transmídia para valorização dos espaços urbanos

Renata Ligabue\* Suely Fragoso\*\*

Dept. de Design e Exp. Gráfica & Pós-Graduação em Design  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, Brasil

## Resumo

Apresentamos o projeto de uma série de jogos locativos transmídia, cujo objetivo é a valorização dos espaços urbanos e da história das cidades. O fio condutor da série são narrativas relacionadas à cidade, as chamadas 'lendas urbanas', a partir das quais se motiva o jogador a transitar e experimentar a cidade de modo inusitado. Neste texto, detalhamos o primeiro episódio de uma série criada para Porto Alegre, apresentando a lenda urbana de base, a narrativa condutora, as locações e, sobretudo, a Mecânica, a Dinâmica e a Estética do jogo. Esta última é representada pelas propostas visuais dos ícones dos cinco jogos da série e pelos materiais de apoio do episódio desenvolvido.

**Keywords:** jogo locativo, transmídia, urbanismo, cidadania, educação.

## Authors' contact:

\*renata.ligabue@hotmail.com

\*\*suelyfragoso@ufrgs.br

## 1. Introdução

A segunda metade do século XX assistiu a um grande êxodo rural no Brasil. A migração da população para os grandes centros urbanos foi muito veloz e o crescimento das cidades foi orientado por um modelo urbanístico que teve como uma de suas consequências a deterioração dos centros históricos. O resultado foi a fragilização dos vínculos entre os cidadãos e as cidades onde moram. Nos últimos anos, diversas grandes cidades investiram em iniciativas para reverter esse panorama. Neste artigo, apresentamos um projeto de jogo locativo cuja proposta está alinhada a essa ideia. Trata-se de uma série de jogos locativos transmídia, através dos quais se busca a retomada e revalorização dos espaços urbanos, bem como a recuperação e divulgação da história das cidades, reforçando o vínculo identitário de seus moradores e convidando visitantes a conhecer um pouco mais sobre ela.

A série de jogos foi denominada Histórias de Cidades (HC). O projeto prevê a criação de subséries específicas para as diferentes cidades-sede, cada uma das quais composta por um jogo ou conjunto de jogos. A coerência do conjunto é garantida pelo conceito e elementos comuns a todos os desdobramentos do projeto. Como exemplo, detalharemos uma subsérie, criada para a cidade de Porto Alegre: Histórias de Porto Alegre (HPA), em especial seu o primeiro episódio.

## 2. Histórias de Cidades

Segundo o IBGE (2012) 85% da população brasileira vive nas cidades. Essa porcentagem é resultado de um processo de urbanização muito acelerado, pois em 1960 anos a maioria (55%) dos brasileiros ainda vivia no campo. Ao longo daquela década, essa proporção se inverteu e a partir dos anos 1970 o êxodo rural aumentou aceleradamente.

### 2.1. Deterioração dos Centros Urbanos

A velocidade da migração para os grandes centros urbanos brasileiros teve impacto sobre a experiência e a relação entre os cidadãos e as cidades onde vivem. Boa parte, talvez a maioria, dos moradores dos centros urbanos não conhece a história das cidades onde vivem, o que descontextualiza sua percepção do entorno e cria a ilusão de que o modo como as grandes cidades brasileiras se apresentam é, senão o melhor, pelo menos o único possível. No entanto, a estruturação urbana atual é resultado de um conjunto de políticas de urbanização específico, que favoreceram o deslocamento individual (por automóvel) em detrimento do coletivo e fomentaram a separação entre as zonas residenciais e as comerciais. Por diversos fatores, entre os quais se destaca sua posição estratégica, os antigos centros históricos transformaram-se em zonas de passagem durante o dia e abandonadas à noite e nos finais de semana. O resultado foi um processo de deterioração que levou à associação dos centros históricos com a pobreza, a mendicância e a criminalidade. Com isso, os centros passaram a ser evitados, esvaziando-se cada vez mais, em um ciclo vicioso de abandono e deterioração.

No Brasil, o espraiamento das cidades foi resultado da mudança da população menos favorecida para áreas cada vez mais distantes. A classe média saiu fora do centro histórico, mas ocupou regiões relativamente próximas a ele, o que acarretou uma verticalização que desafia os limites da infraestrutura urbana (distribuição de água, esgoto, eletricidade e transporte). O esgotamento desse modelo era inevitável. Nos últimos anos, várias delas têm tentando reverter seus efeitos, várias delas no sentido de recuperação de áreas históricas. Exemplificando com cidades distintas, podemos citar o Projeto Porto Digital em Recife, o Projeto Porto Maravilha no Rio de Janeiro, o Plano Diretor Estratégico de São Paulo e o Projeto *Viva o Centro*, em Porto Alegre.

Nosso projeto da série de jogos 'Histórias de Cidades' (HC) também se volta para a valorização dos espaços urbanos. Seu principal diferencial reside no investimento no lúdico, através do qual se busca

motivar a reapropriação do espaço urbano e valorizar a história e a identidade das cidades.

## 2.1. O Projeto Histórias de Cidades e a Revalorização dos Espaços Urbanos

Pioneiro no estudo dos jogos, Huizinga (2001) já havia percebido que o elemento lúdico é criador da cultura, e não o contrário. Mais recentemente, Schell (2010) identificou o potencial dos jogos para modificar seus jogadores através da conexão, para ele jogos são como uma “ponte social” que motiva os jogadores a interagir com outras pessoas, exercitando a sociabilidade. Alves *et al.* (2013) destacam ainda o potencial educativo dos games e, lembrando Salen e Zimmerman (2004), inferem que os jogos “reorganizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos, o que promove a construção ou reorganização de funções cognitivas, como a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação, e contribui para determinar o modo de percepção e inteligência pelo qual o sujeito conhece o objeto”.

As séries HC busca lançar mão do poder do lúdico como instaurador da cultura e do poder do jogo como motivador de sociabilidade para, através de novas formas de interação com o espaço urbano, induzir processos de redescoberta e ressignificação do espaço e da história das cidades pelos cidadãos. Trata-se, portanto, de uma proposta de jogo locativo, ou seja, associados a lugares específicos. Isso porque as peculiaridades de cada cidade demandam o desenvolvimento de um jogo ou uma série de jogos específica, sendo necessário pensar em jogos ou séries de jogos diferentes entre si, como um único episódio 'História de São Paulo' ou um conjunto 'Histórias do Rio de Janeiro', por exemplo. A denominação 'Histórias de Cidades' é reservada para o conjunto formado por essas várias dessas iniciativas.

Com vistas não apenas à retomada e revalorização dos espaços das cidades, mas à recuperação de sua história e identidade e reforço do vínculo identitário dos cidadãos, a série é construída em torno de narrativas vinculadas à história da cidade: as chamadas 'lendas urbanas'. De acordo com Renard (2007), uma lenda urbana é “um enunciado ou uma narrativa breve, de criação anônima, que apresenta múltiplas variantes, de conteúdo surpreendente, contada como sendo verdadeira e recente em um meio social que exprime, simbolicamente, medos e aspirações.” Embora algumas lendas urbanas genéricas sejam realmente narradas como acontecimentos recentes, como a da 'cruz invertida' nas motos Honda, (Reule, 2008), isso não é necessariamente verdadeiro no que tange às estórias vinculadas aos espaços urbanos (que passaremos a denominar 'lendas urbanas locativas'). Acreditamos que o que define as lendas urbanas seja, antes de mais nada, que elas se passam na fronteira entre o fato e a imaginação. É daí que advém o poder de surpreender, de causar medo e exprimir aspirações ao qual Renard se refere. Justamente porque combinam todos esses elementos, as lendas urbanas locativas são as narrativas ideais para os jogos das séries HC.

Em consonância com as lendas que lhes servem de enredo, os jogos de HC entrelaçam o real e o imaginário. Não se tratam propriamente de Jogos de Realidade Alternada (ARGs), pois não seguem o princípio conhecido como TINAG (*This Is Not A Game*) (Szulborski, 2005). Embora o jogador de HC possa não saber inicialmente que se trata de um jogo, logo nos primeiros passos ele tomará consciência disso. Podem ser consideradas, no entanto, jogos pervasivos, conforme a definição de Frago (2013), para quem “jogos pervasivos são todos aqueles em que o mundo do jogo se sobrepõe deliberadamente ao mundo do jogador, seja através do uso de espaços ou elementos materiais ou das tecnologias de comunicação (internet, telefone, meios de massa). De acordo com essa definição, todos os jogos de realidade alternada e todos os jogos locativos são pervasivos, embora nem todo jogo pervasivo seja necessariamente ARG ou locativo”.

Para promover o entrelaçamento entre real e imaginário, a série de jogos utiliza o recurso da narrativa transmídia. A expressão transmídia tornou-se popular nos últimos anos no sentido que lhe é conferido por Jenkins. Porém, o autor não se limita a definir que “uma narrativa transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (2008, p. 135). Jenkins fala de uma forma ideal em que o potencial de cada meio é utilizado da melhor forma possível; o acesso a cada parcela da narrativa é autônomo e suficiente; cada produto é um ponto de acesso à franquia completa e a compreensão do todo é aprofundada pela experiência das diversas mídias, motivando o desejo de consumo de novos produtos vinculados à narrativa. Entretanto, esse é um modelo vinculado a uma lógica econômica específica, que não se aplica à proposta do projeto HC, cujo vínculo prioritário não é com a indústria do entretenimento e cujo objetivo não é “atrair múltiplas *clientelas*” (Jenkins, 2008, p. 136, ênfase adicionada). As narrativas de HC se desenrolam por múltiplos suportes mas as narrativas tendem a ser lineares e a experiência de jogo exige que os jogadores passem por todas as partes. Isso porque o eixo principal - a 'mídia' de base - é o espaço urbano do qual o jogador se apropria conforme realiza as visitas aos pontos destacados pela narrativa dos jogos.

Complementando o conceito que deve servir de diretriz para a criação dos jogos das séries HC encontra-se também o elemento de mistério. Juul (2013) destaca a importância do fracasso como elemento motivador e prazeroso dos jogos e, por isso mesmo, recomenda cautela na aplicação da lógica e estrutura dos games como fator motivacional. Tendo em vista o investimento temporal e financeiro necessário para a execução de jogos locativos com o perfil desejado, a amplitude do público-alvo que se pretende atingir, e o esforço requerido pela dinâmica dos jogos (Hunicke et al., 2004), a possibilidade de fracasso poderia comprometer a viabilidade dos jogos HC. Assim, ao invés do fracasso, consideramos mais produtivo lançar mão do mistério como forma de instigar o imaginário

do jogador, semear a dúvida, incentivar a pesquisa, fomentar discussões e resoluções de enigmas.

Nas próximas seções, detalhamos essa ideia apresentando o projeto do primeiro episódio de uma série composta de 5 jogos, relativa à cidade de Porto Alegre.

### 3. Histórias de Porto Alegre

A intenção de criar uma ação inovadora, que engajassem as pessoas com os espaços da cidade e também com sua história, converge com a percepção do potencial da área de games no Brasil e, em especial, no Rio Grande do Sul, estado com a segunda maior concentração de empresas de *games* do país, superado apenas por São Paulo (Gandra, 2014)

#### 3.1. A História de Porto Alegre

A intenção de motivar a reapropriação de espaços urbanos deteriorados, valorizando da história e identidade das cidades que servem de tema para as séries ou os jogos de HC, torna necessário conhecer os elementos centrais de sua origem, seu desenvolvimento e sua realidade atual. Os próximos parágrafos apresentam elementos da história de Porto Alegre que afetam diretamente a forma como a conhecemos atualmente, e introduzem algumas lendas urbanas da cidade.

Em seus primórdios, Porto Alegre foi um território dominado pelos portugueses e disputado pelos espanhóis, que viria a desenvolver-se por conta de sua posição estratégica e da necessidade de animais de carga para transporte, carne seca para a alimentação e couro. Durante os séculos XVII e XVIII a população se organizou em torno do que hoje conhecemos como a área central de Porto Alegre. No século XIX, a cidade já se encontrava mais organizada, refletindo a estratificação social. O principal acontecimento desse século é a Revolução Farroupilha, um capítulo a parte da história da cidade. Mais próximo ao final do século, após a proclamação da República, a nova ordem republicana é responsável por trazer uma reorganização social para as principais capitais brasileiras.

No século XX Porto Alegre começou a mudar de forma mais radical e permanente, impulsionada pelo crescimento econômico que adveio do desenvolvimento da agricultura na região serrana e sua comercialização (Monteiro, 2012). Essa foi também uma época de crescimento do movimento editorial, com a prosperidade de jornais como o *Correio do Povo* e o surgimento de novos colégios e faculdades (Franco, 2012). Nessa época foi finalmente inaugurada a primeira torre da Igreja das Dores, cuja pedra fundamental havia sido lançada em 1807. Os cem anos entre o início das obras e a finalização da primeira torre estão vinculados a uma lenda urbana da cidade, segundo a qual as torres haviam sido amaldiçoadas por um escravo injustamente condenado por roubo enquanto trabalhava nas obras da igreja.

A Rua da Praia (atual Rua dos Andradas) era um centro de atrações e comércio sofisticado (joalherias,

lojas de tecidos, luvas, chapéus, porcelanas, charutos, etc.). Elogiada por sua beleza, a Rua da Praia contava com postes de luz com lâmpadas alimentadas a gás e uma arquitetura uniforme (Monteiro, 2012).

O enriquecimento do Estado do Rio Grande do Sul e da cidade de Porto Alegre na virada do século XIX para o XX refletiu-se na grandiosidade de uma arquitetura monumental com influência eclética, e esculpida em prédios públicos federais, estaduais e municipais. No final da primeira década dos anos 1900, iniciaram-se as obras do Palácio Piratini, na Praça da Matriz. O Palácio Piratini se entrelaça com uma lenda urbana, que fala sobre uma rede de túneis que conecta diferentes regiões de Porto Alegre.

Em 1913 foi concluído o segundo piso do Mercado Público de Porto Alegre, inaugurado na metade do século anterior. O Mercado é também palco de uma lenda urbana, segundo a qual um nobre africano que imigrou para Porto Alegre e veio a ser uma figura influente na política gaúcha. Esse nobre teria sido responsável pelo enterro de um escravo (ou teria sido ele mesmo enterrado) no centro geométrico do Mercado Público, que passou então a ser protegido por um Orixá, entidade religiosa vinculadas à cultura africana.

A prosperidade da cidade de Porto Alegre nas duas primeiras décadas do século XX se refletiu na criação e prosperidade de espaços privados de sociabilidade (cafés, bares, restaurantes, cinemas e teatros). Entre eles, destacamos o cinema, que impulsionava o movimento na Rua da Praia aos domingos. Durante as décadas de 1920-30, a Rua da Praia continuou sendo um espaço privilegiado da memória social, configurando o centro de novas práticas sociais ligadas ao jornalismo e à boemia literária. Monteiro (2012) afirma que a alma da Rua da Praia eram seus cafés e confeitarias, onde frequentemente encontravam-se grupos intelectuais, artistas, a elite econômica e políticos. A efervescente Rua da Praia reunia também jornalistas, literatos, artistas, músicos, historiadores e políticos (Monteiro, 2012). Na Rua da Praia da década de 30, encontrava-se um rico e variado comércio, que ia de magazines e alfaiatarias a lojas de artigos importados e de brinquedos, frequentado pelas elites e camadas médias da população. Entretanto, a cidade já crescia notadamente nas direções Norte e Sul, além de iniciar a prolongação em direção ao Leste, originando novos bairros residenciais (Monteiro, 2012).

As grandes obras viárias chegaram em Porto Alegre com o Plano Diretor da década de 40, durante o Estado Novo. Obras como as das atuais Avenida Farrapos e Salgado Filho exigiram que uma parte do centro histórico, ocupada por antigos casarões, fosse demolida. Com a redução do número de habitações do bairro, os preços dos aluguéis aumentaram e as famílias de menor renda tiveram que se deslocar para áreas mais distantes. Iniciava-se a desocupação do centro histórico de Porto Alegre (Monteiro, 2012).

Em decorrência de um grande volume de chuvas entre abril e maio de 1941, o nível das águas do Guaíba subiu muito, causando grandes enchentes que atingiram drasticamente o centro e diversos outros

bairros, como Cidade Baixa, Menino Deus, Azenha e Santana. Entre essas áreas alagadas encontrava-se provavelmente a antiga Rua do Arvoredo (atual Rua Fernando Machado), palco de mais uma lenda urbana bastante conhecida. Em meados do século XIX, o comprador de um sobrado nessa localização teria descoberto uma série de crimes praticados pelo antigo morador e sua esposa, que eram donos de um açougue. Durante o processo, teria sido descoberto que, para esconder os corpos de suas vítimas, o casal as esartejava e, com a carne, fabricava linguças, cujo sucesso entre os moradores teria contribuído muito para a prosperidade financeira dos criminosos.

Nos anos seguintes, a cidade voltou as costas para seu principal lago, o Guaíba, aterrando a área central. As lendas urbanas, entretanto, convidam a encaminhar este texto na outra direção, rumo ao lago. Seguindo a Rua do Arvoredo (Rua Fernando Machado) em direção ao Guaíba até a Rua General Vasco Alves, encontra-se uma construção muito peculiar, que procura parecer com um castelo medieval. Nessa edificação, atualmente conhecida como 'Castelo do Alto da Bronze', um famoso político da cidade teria mantido uma mulher prisioneira durante quatro anos.

Retomando aos aspectos centrais da história da cidade de Porto Alegre, a década de 1960 foi marcada pelo processo de metropolização da cidade. A periferia da cidade cresceu e os bondes começaram a se tornar obsoletos, para desaparecerem definitivamente em 1970 dando lugar aos ônibus. Em meio a grandes investimentos em obras, pavimentação de ruas e construção de praças, o Guaíba foi aterrado para a construção da Avenida Beira Rio (Monteiro, 2012).

A crescente utilização do automóvel conflitava com a concentração dos principais órgãos da administração pública, bancos, lojas e serviços no centro da cidade, causando problemas de trânsito. Monteiro afirma que o Plano Diretor de 1979, “incentivou a especialização das atividades no espaço urbano (zoneamento) em áreas de habitação (bairros e vilas), trabalho (Centro), circulação (avenidas e ruas) e lazer (praças e parques) de acordo com os princípios do urbanismo moderno propostos pela Carta de Atenas” (2012, p. 93). Para acompanhar este novo zoneamento, foi necessária a reorganização da malha viária, a partir da construção e novas avenidas perimetrais e o alargamento das já existentes e a construção de viadutos e túneis que facilitassem o tráfego urbano. O deslocamento do Centro Administrativo do Estado, da Câmara Municipal, do Fórum Central, da Receita Federal e de várias Juntas de Justiça, que pretendia diminuir o congestionamento do centro histórico, intensificou seu esvaziamento.

Mais recentemente, as administrações públicas passaram a se ocupar mais com a preservação do patrimônio histórico e procurado revitalizar o antigo centro da cidade, investindo em obras de reurbanização e restauro, caminhadas e passeios turísticos.

### 3.2. As Lendas de Porto Alegre

Diversas lendas urbanas povoam o imaginário de Porto Alegre. Na seção anterior, foram mencionadas

cinco dessas histórias, escolhidas como base para os jogos da série Histórias de Porto Alegre (HPA): A Prisioneira do Castelo;;As Torres da Igreja das Dores; os Túneis Subterrâneos;Os Crimes da Rua do Arvoredo e O Orixá do Mercado Público. Essas cinco histórias atendem aos conceitos da série HC, que estabelecem os atributos a serem observados durante a criação do jogo. São eles:

- **Mistério:** os jogos devem se apropriar do clima de mistério que envolve as lendas urbanas e utilizar-se deste para instigar o imaginário do jogador, semeando a dúvida, incentivando a pesquisa, fomentando discussões e resoluções de enigmas;
- **Cultura:** os jogos devem ter cunho cultural e incentivar a disseminação de conhecimento e informações sobre a cidade e sua história, o que inclui incentivar a criação e compartilhamento de conteúdo por pelos jogadores.
- **Sociabilidade:** é desejável que os jogos sejam, se não realizados em grupo, pelo menos discutidos, alimentados e divulgados por grupos, compondo assim uma experiência colaborativa ;
- **Transmídia:** o jogo configura uma experiência dinâmica e colaborativa e contempla o fato de que o espaço em que vivemos hoje inclui não apenas o mundo físico, mas também o mundo das mídias. Assim, os jogos devem dizer respeito não apenas ao espaço arquitetônico, mas também ao espaço midiático digital.

Além desses conceitos gerais, cada episódio requer um conceito específico, conforme a lenda a ser abordada. Com o conceito geral da série HPA definido, foi possível estabelecer os componentes de cada jogo: narrativa, mecânica, estética e recursos tecnológicos.

Uma vez que cada episódio se baseia em uma lenda urbana diferente, definiu-se de antemão a identidade visual da série, que posteriormente foi rebatida nas tecnologias presentes nos episódios.

A identidade visual da série foi baseada em ícones simplificados, de fácil reprodução e aplicação, que devem simbolizar toda a a série e cada episódio específico. Como a série HPA é composta de 5 jogos, são 6 ícones: um para cada episódio que contempla uma lenda e 1 ícone para designar toda a série. Entre as alternativas geradas, foi escolhida uma família de ícones baseada em detalhes arquitetônicos e do espaço urbano ao qual cada lenda se refere trazendo os seguintes elementos: a torre do Castelo, a torre da Igreja das Dores, a copa de uma árvore, o contorno da porta do Mercado Público e o miolo das janelas do Palácio Piratini.

A paleta foi gerada com inspiração nas cores presentes nos espaços públicos. Após uma bateria de testes, optou-se pela adoção de tons menos saturados, mais uniformes e garantia de um bom contraste. Foi definido que os ícones teriam um aspecto desgastado, para apontar que algo antigo foi descoberto, ideia que permeia o conceito do jogo. Além disso, imita a

estética de algo que foi carimbado, que é a função dos ícones para com os materiais do jogo. Por fim, a família de ícones buscou harmonizar a baixa saturação das cores com as formas simplificadas, o recurso ao uso de contornos e formas geométricas que remetem à estética de antigos jogos de tabuleiro.

A criação do ícone da série HPA seguiu o mesmo raciocínio: recorreu-se a um dos símbolos da cidade, o pôr do sol no Guaíba. A cor laranja, representativa deste elemento, foi aplicada para num tom que buscou a harmonia com os demais elementos da família. O mesmo efeito de desgaste foi repetido para manter a coerência e a unidade do sistema (Figura 1).



Figura 1: Família de ícones: Da esquerda para a direita, A Prisioneira do Castelo; As Torres da Igreja das Dores; Os Túneis Subterrâneos; Os Crimes da Rua do Arvoredo e O Orixá do Mercado Público.

No que tange os jogos, era preciso assegurar a coerência entre eles, que é outro fator que os define como uma série, como sua diversidade, fundamental para manter o interesse dos jogadores. Assim, a tecnologia de cada episódio é única, depende das ações programadas para cada ponto nodal do jogo. Os elementos que estarão presentes em toda a série incluem: o conceito de estações, um aplicativo para smartphone; totem e kit jogo.

Cada ponto nodal da narrativa de jogo é uma estação, e todas as estações são pontos de coleta de pistas e realização de ações ou tarefas. As estações são espaços físicos da cidade, relacionados à lenda do jogo. O aplicativo serve, juntamente com as estações, para acompanhar o andamento do jogo; receber, divulgar e produzir material referente ao jogo; acompanhar o andamento do jogo e fomentar discussões e teorias sobre o jogo. Por fim, o kit jogo é uma espécie de prêmio para os jogadores que percorrerem todas as estações e realizarem todas as ações previstas para o episódio. Ele será composto por bottons, postais, impresso sobre a lenda e um brinde surpresa relacionado a algum serviço turístico da Prefeitura de Porto Alegre.

A mecânica do jogo é similar em todos os episódios, variando apenas: a forma como será veiculado o início do jogo; as senhas a serem coletadas; a localização dos pontos nodais da narrativa (chamados de estações) e as ações a serem realizadas/assistidas em cada estação. O fluxo de cada jogo é composto por ciclos, entendidos como o período entre a descoberta de uma estação, as ações dessa estação e seus desdobramentos e a descoberta da próxima estação.

O fluxo do jogo em cada ciclo é:

1. Ir até a estação: o jogador deve deslocar-se até a estação;
2. Decifrar a senha: o jogador deve decifrar a senha escondida no totem para fazer check-in na estação;

3. Inserir a senha no aplicativo: o jogador deve digitar a senha descoberta no aplicativo;
4. Receber a informação do aplicativo: o jogador deve ler a dica ou o enigma que receberá do aplicativo ao digitar a senha;
5. Participar/Assistir a ação: o jogador deve participar ou assistir a ação programada para esta estação;
6. Documentar e produzir conteúdo sobre a estação: o jogador deve usar o aplicativo para documentar e produzir conteúdo sobre a estação, que pode compartilhar e discutir com outros jogadores;
7. Receber material ou informação (etapa facultativa): o jogador receberá informações pelo aplicativo e meios físicos ou digitais;
8. Descobrir a próxima estação: o jogador deve, após participar/assistir a ação da estação anterior e receber as pistas e informações necessárias, descobrir qual é a próxima estação do jogo;
9. Voltar à etapa 1.

Os ciclos não têm tempo determinado de duração, de modo que o jogo também não possui um tempo determinado para acabar, depende do tempo que cada jogador leva para completar cada ciclo. Porém, o ciclo pode depender de ações presenciais em data e horário marcado, como, por exemplo, encenações que ocorrem uma única vez por semana durante um intervalo pré-estabelecido. Com isso, a logística de jogo pode impor um tempo limite para a realização de um jogo.

A seguir detalhamos o primeiro episódio da série Histórias de Porto Alegre: A Prisioneira do Castelo.

## 4. Primeiro Episódio da Série

Exemplificaremos os jogos do projeto HC, através do detalhamento de um episódio da (sub)série HPA. Foi escolhida como exemplo a lenda da Prisioneira do Castelo, que corresponderia ao primeiro episódio da série. Essa escolha foi baseada nos seguintes critérios: material disponível; popularidade; grande possibilidade da personagem principal, Nilza Linck, estar viva até hoje; facilidade de acesso ao Castelo, que atualmente abriga um espaço cultural aberto ao público e a curiosidade que o Castelo desperta nos transeuntes.

### 4.1 A Prisioneira do Castelo

O Castelo fica na esquina das ruas Fernando Machado e Vasco Alves e vários fatos relacionados à lenda são verídicos, sendo provável que toda a estória tenha realmente acontecido. A edificação foi construída na década de 1940, por Carlos Eurico Gomes, ministro do Tribunal de Contas do Rio Grande do Sul. Carlos Eurico era casado com Ruth Caldas, moça de família abastada e influente. Durante um passeio na Rua da Praia interessou-se pela jovem Nilza Linck e começou a cortejá-la, escondendo sua verdadeira identidade. Aos 18 anos, Nilza era desquitada e tinha um filho, situação pouco comum na época. Apaixonado pela jovem, Eurico Gomes mandou construir o Castelo para ela, tendo ambos se mudado para lá depois que a

esposa de Carlos Eurico descobriu o caso e o expulsou de casa. Em 2009, Nilza Linck, então com 86 anos, veio a público e relatou, em entrevistas e depoimentos, que sua vida no Castelo tinha sido muito difícil. Segundo seu relato, ela era constantemente vigiada, não podendo sequer chegar perto das janelas: a 'princesa' de Carlos Eurico Gomes teria permanecido prisioneira no castelo durante quatro anos após os quais, ameaçada de morte por ele, Nilza decidiu fugir (Silva, 1993).

Para o conceito específico desse primeiro jogo da série foram escolhidos os seguintes atributos:

- **Feminilidade:** a única versão disponível foi contada pela protagonista da lenda, que por vezes apresenta visões femininas e/ou feministas da época e sobre a história;
- **Clausura:** a clausura é um ponto de tensão que amarra a lenda e portanto um aspecto central da narrativa;
- **Epocal:** a história da lenda inicia na décadas de 40 e se estende até o início da década de 50, portanto o caráter e a estética dessa época devem ser explorados no jogo.
- **Peculiar:** o 'fora do comum' deve se manifestar no jogo, causando estranhamento, assim como o Castelo causou à época e ainda causa até hoje. Além dessa edificação, situação apresentada na lenda também é um tanto peculiar, envolvendo uma jovem mãe desquitada, um político que é expulso de casa e, ao final, o aprisionamento e a fuga.

A geração de alternativas iniciou com a definição do roteiro do episódio, da mecânica do jogo, dos requisitos e nos materiais necessários para a implementação do jogo. Como se trata de um jogo narrativo e locativo, o primeiro passo foi estabelecer o roteiro e situá-lo no espaço urbano.

A base do roteiro é a versão da lenda contada por Nilza Linck, protagonista da lenda do Castelo do Alto da Bronze, conforme o livro de Silva (1993). Foi escolhido este material por ele ser o mais completo, contendo detalhes da história. É preciso reconhecer que ele conta apenas uma versão dos fatos, a partir das lembranças da própria protagonista, mas essa versão é justamente a que se identifica com a lenda urbana. Como a intenção do jogo não é retratar fidedignamente os acontecimentos, mas circular nos limites a ficção e a realidade, esta versão foi considerada a mais apropriada. A partir das informações obtidas neste material foi possível traçar um perfil dos personagens principais, conhecer os lugares que frequentavam e identificar suas motivações para determinados atos. As informações consideradas mais relevantes para a proposta do jogo foram organizadas em forma de tópicos, tornando-se mais acessíveis para a geração de alternativas de roteiros.

#### 4.2. Roteiros

Foram criados três roteiros para esse primeiro jogo, cada um baseado em um trajeto diferente a ser percorrido pelos jogadores e diferentes ações/tarefas a

serem realizadas ao longo do jogo. Em coerência com a proposta geral da série HPA, todas as alternativas envolviam: (1) o conceito de 'estações' e a utilização de totens para marcar estas estações, (2) o uso de um aplicativo para smartphone e (3) um kit jogo. Os roteiros I, II e III são explicados brevemente abaixo.

**ROTEIRO I:** o primeiro roteiro tinha seu enredo, suas ações e locais ditados pela história de Nilza. O jogo inicia com uma notícia veiculada na mídia sobre o sumiço de uma moça (Nilza) e incentiva os jogadores a irem atrás dela, portanto o objetivo final do jogo é saber o paradeiro de Nilza. O jogo começa a se desdobrar a partir de um site, que será referido na notícia. No site o jogador encontra uma explicação breve sobre o jogo e é convidado a baixar o aplicativo para poder iniciar o jogo. A partir da instalação do aplicativo no smartphone o jogo inicia efetivamente. O trajeto deste roteiro inclui, nesta ordem: (1) Praça Júlio de Castilhos, (2) Rua da Praia, (3) Correio do Povo, (4) Prefeitura Municipal, (5) Chalé da Praça XV, (6) Mercado Público, (7) Túnel da Conceição ou Rodoviária, (8) Oswaldo Aranha 1048/1058, (9) Casa de Cultura Mário Quintana, (10) Castelo do Alto da Bronze. É importante ressaltar que este percurso tem como base a história de Nilza: isso não significa que ela tenha frequentado estes locais obrigatoriamente, mas sim que eles estão envolvidos de alguma forma no contexto da história dela.

**ROTEIRO II:** o segundo roteiro trazia outra perspectiva para o jogo: seu enredo, suas ações e locais são ditados pela história do Castelo, seus personagens, suas atividades e acontecimentos ligados a ele em geral. O jogo começa a partir de uma notícia veiculada em jornal impresso e em sites de redes sociais, de que a Prefeitura adquiriu o Castelo e pretende derrubá-lo para a construção de outro prédio. Assim como no Roteiro I, esta notícia fará menção ao site do jogo, onde haverá uma chamada para uma manifestação contra a demolição do Castelo com data e horário marcado. Esse local é a primeira estação do jogo. Além disto, o site propõe ao jogador que ele baixe o aplicativo para que possa documentar e acompanhar o andamento desta campanha de impedimento da demolição do Castelo. O objetivo final do jogo neste roteiro é 'evitar a demolição' do Castelo através da criação de um apanhado sobre a história do local e sua importância cultural. O trajeto deste roteiro inclui, nesta ordem: (1) Castelo do Alto da Bronze, (2) Praça General Osório, (3) Palácio Piratini, (4) Rua da Praia, (5) Chalé da Praça XV, (6) Mercado Público, (7) Faculdade de Arquitetura da UFRGS, (8) Casa de Cultura Mário Quintana e (9) Prefeitura Municipal. Este percurso tem como base a história da edificação (o Castelo), seus personagens, principalmente seus proprietários, sua função ao longo do tempo, bem como as atividades que abrigou.

**Roteiro III:** o terceiro roteiro tem novamente seu enredo e ações ditados pela história de Nilza, porém as estações escolhidas foram locais com mais apelo turístico para a cidade, estando ou não vinculados com a história de Nilza. O grande diferencial deste roteiro reside no fato de que utiliza uma personagem

‘infiltrada’ no jogo, cujo papel é iniciar o jogo e garantir sua continuidade, se fazendo passar por uma jogadora. Este é um elemento que facilita a viralização. Nesta versão, o jogo inicia com uma manifestação dessa personagem em sites de redes sociais, relatando um pedido de socorro encontrado com a data de 1952. A personagem pede ajuda para descobrir quem é a pessoa que escreveu este bilhete e o que aconteceu a essa pessoa, portanto este é o objetivo final do jogo. A divulgação da existência do bilhete com o pedido de socorro mencionará o site, através do qual deve ser feito o download do aplicativo, como nos outros roteiros. O percurso deste roteiro inclui, nesta ordem: (1) Rua da Praia, (2) Casa de Cultura Mário Quintana, (3) Mercado Público, (4) Prefeitura Municipal, (5) Chalé da Praça XV, (6) Palácio Piratini, (7) Usina do Gasômetro, (8) Teatro São Pedro, (9) Biblioteca Pública, (10) Castelo do Alto da Bronze.

Os roteiros foram analisados conforme os seguintes requisitos: adequação à proposta, adequação ao conteúdo, viabilidade, apelo turístico, potencialidade para viralização, necessidade de pesquisa do jogador, integração a outros programas/ações/serviços e envolvimento com a comunidade. A análise resultou no reconhecimento de duas alternativas mais adequadas, roteiros I e III. Diante das diferentes qualidades de cada uma, optou-se por criar um quarto roteiro, que será detalhado adiante. A base foi o primeiro roteiro, com a adição de novas pistas, vindas do terceiro roteiro. Algumas estações do terceiro roteiro foram acrescentadas ou substituíram alguma estação do primeiro roteiro. A Figura 2 mostra o trajeto do roteiro final.



Figura 2: Trajeto do roteiro final do episódio 1

**ROTEIRO FINAL:** O jogo inicia com uma notícia sobre o desaparecimento de uma moça, que será veiculada em portais da internet e redes sociais. Sem citar nomes nem muitos detalhes, a notícia informa que a moça foi vista pela última vez na companhia de sua prima e dá um endereço de site para quem quiser/tiver maiores informações. No site haverá um texto com um apelo para que as pessoas se mobilizem a buscá-la, investigando diretamente no local onde ela foi vista pela última vez e documentando suas descobertas em tempo real através do aplicativo para smartphone. A narrativa é construída no percurso das estações do jogo, que são as seguintes:

#### 1. PRAÇA JÚLIO DE CASTILHOS - SENHA: 1940

**INFORMAÇÃO DESBLOQUEADA (ID):** Enigma: Famosa e tradicional rua de Porto Alegre, durante décadas fez parte do roteiro de lazer dos porto-alegrenses.

**AÇÃO PRESENCIAL (AP):** Na praça haverá um cartaz promovendo uma sessão especial na Cinelândia do filme *Orgulho e Preconceito*.

#### 2. RUA DA PRAIA - SENHA: conquista

**ID:** Enigma: Foi criado em 1895, teve e ainda tem um papel importante na vida política e econômica dos porto-alegrenses mais tradicionais. Indicação para imprimir a pulseira identificativa (disponível no site) e utilizá-la nas próximas estações.

**AP:** Próximo à Praça da Alfândega haverá uma encenação semanal onde três pessoas vestidas com trajes da época conversarão e caminharão. Esta cena irá remontar o primeiro encontro de Nilza, na companhia de sua prima, com Carlos Eurico. Carlos carregará uma edição do *Correio do Povo* de 1940 e deixará propositalmente o jornal cair, para chamar a atenção para ele.

#### 3. CORREIO DO POVO - SENHA: traição

**ID:** Dica: Duas palavras de ordem: partido e feminismo.

**AP:** Um funcionário previamente instruído entregará aos jogadores que possuem a pulseira identificativa do jogo uma réplica do mesmo exemplar que Carlos carregava na cena da estação anterior. Neste exemplar existem duas matérias que devem chamar a atenção dos jogadores, uma sobre o PSD e outra sobre o desquite assinada por R. Caldas (Ruth Caldas).

**AÇÃO NÃO PRESENCIAL (ANP):** Participantes recebem email contendo dois materiais: uma fotografia antiga da Prefeitura informando que a moça trabalhou na década de 40 no local e uma carta endereçada a Loureiro da Silva e assinada por C. E. G. (Carlos Eurico Gomes).

#### 4. PREFEITURA DE PORTO ALEGRE - SENHA: flagra

**ID:** Dica: Marco zero!

**AP:** Dentro da fonte onde fica o marco zero da cidade há uma caixa, dentro da caixa há dois *QR codes* que transferem duas imagens de duas cartas diferentes para o smartphone do jogador: a primeira de Carlos Eurico para o prefeito Loureiro da Silva recomendando os serviços de Nilza e a segunda endereçada a Dona Laura falando sobre o caso de Nilza e Carlos, assinada por 'Expedita'.

**ANP:** Participantes receberão um telefonema com a gravação de dois senhores marcando um encontro no Chalé da Praça XV.

#### 5. CHALÉ DA PRAÇA XV - SENHA: reparação

**ID:** Enigma: Importante centro comercial construído no século XIX onde, até hoje, o porto-alegrense encontra tudo que precisa com preço justo e qualidade.

**AP:** No Chalé da Praça XV, numa mesa ao fundo do estabelecimento haverá uma encenação semanal, onde dois homens conversarão sobre uma moça. Enquanto

isso, o garçom entregará um mapa para os jogadores que possuem a pulseira. O mapa conterá a planta do Mercado Público e marcará um ponto do local.

#### 6. MERCADO PÚBLICO - SENHA: amante

ID: Enigma: Construção encomendada para substituir o Palácio de Barro, iniciou suas obras ainda no século XIX, porém só passou a ser utilizada no século XX.

AP: No local indicado pelo mapa haverá um cenário remontando o antigo Bar e Restaurante Treviso. Na frente do cenário haverá uma moldura com uma mensagem orientando os jogadores a tirar uma foto do local e enviar via aplicativo, os jogadores poderão se caracterizar e tirar foto um dos outros no cenário ou simplesmente tirar uma foto do cenário. Ao enviar a foto via aplicativo, uma gravação será desbloqueada. A gravação será uma conversa de Carlos Eurico com um amigo, na qual Carlos relata seu caso com Nilza, a descreve em detalhes e menciona o fato de ser casado. Ao final da conversa Carlos menciona que precisa ir ao Palácio Piratini.

#### 7. PALÁCIO PIRATINI - SENHA: confronto

ID: Dica: Atenção para chão e paredes.

AP: Um guia acompanhará os jogadores à uma visita ao interior do Palácio Piratini, em determinado local haverá um *QR code* cujo conteúdo será um vídeo com uma chamada para o Jornal do Almoço da RBS TV.

ANP: Semanalmente haverá veiculação de um comercial nos intervalos do Jornal do Almoço. A cena mostrará uma mulher vestida com trajes da época sentada em sua sala de estar lendo Shakespeare. A campanha toca e a mulher interrompe a sua leitura para atender a porta, ao abrir a porta não encontra ninguém, apenas um envelope no chão. A mulher pega o envelope e volta para dentro de casa. A câmera fecha na carta montada com letras recortadas de jornal e revista, a mensagem da carta é: “Ruth, seu marido tem uma amante. Vá na matiné de domingo no Cinema Baltimore”

#### 8. CINEMA BALTIMORE (OSVALDO ARANHA) - SENHA: escondidos

ID: Enigma: Tradicional e popular centro de lazer da cidade cujo primeiro nome foi Várzea do Portão.

AP: Saindo do totem e fazendo um caminho até um muro ou parede próxima, haverá um rastro de pingos imitando sangue que levará até um muro onde estão colados cartazes com QR codes. O conteúdo dos QR codes são instruções para a “caça à chave” na Redenção.

#### 9. REDENÇÃO - SENHA: descobertos

ID: Dica: Água.

AP: Diversas chaves com o mesmo segredo serão colocadas em pequenos saquinhos carimbados com o símbolo do episódio, uma chave em cada saquinho. Estes saquinhos serão colocados nas floreiras próximas ao espelho d'água da Redenção.

AÇÃO NÃO PRESENCIAL: Participantes receberão um SMS no celular, a mensagem virá com o seguinte texto: Eles estão no Majestic!

#### 9. CASA DE CULTURA MÁRIO QUINTANA - SENHA: prisioneira

ID: Enigma: Construção em estilo medieval no centro da cidade levantada no final da década de 1940. Utilize a chave e descubra mais sobre este lugar.

AP: Dentro da Casa de Cultura haverá um baú com cadeado, que deve ser aberto com a chave coletada na estação anterior. No baú haverá uma cópia da planta do Castelo e uma cópia do livro “A Prisioneira do Castelo do Alto da Bronze”, de Juremir Machado da Silva (1993). Junto com os materiais haverá um bilhete com data e hora.

#### 10. CASTELO - SENHA: clausura

ID: Dica: Não se deixe enganar pelo passado, a maior surpresa está mais acima!

AP: Grupos de jogadores se reunirão semanalmente, conforme forem finalizando o jogo, nas datas e horários marcados e encontrarão uma atriz caracterizada de Nilza nos anos 40, sentada lendo um livro de Eça de Queiroz no primeiro piso. A atriz não deverá interagir com os jogadores, somente encenar sua leitura. No terraço do Castelo, a verdadeira Nilza ou uma atriz que a represente nos dias atuais estará à espera dos jogadores para distribuir os kits do jogo. Para finalizar o jogo, a porta do Castelo será chaveada por poucos minutos, impedindo os jogadores de saírem, para dar a sensação de que se tornaram prisioneiros ao entrar no local.

### 4.3 Tecnologias e Materiais

Com o roteiro do jogo apresentado, é possível descrever em maiores detalhes a tecnologia do jogo, composta dos seguintes itens: aplicativo para smartphone, totem e kit jogo.

O aplicativo opera em dois modos: o 'modo jogo', que é a ferramenta para o jogador avançar no jogo, e o 'modo social', que o aplicativo é a ferramenta para tornar o jogo colaborativo, o espaço para dividir experiências, teorias, histórias, etc.

A estrutura da maioria das telas do 'modo jogo' é composta por um cabeçalho na parte superior e botões de navegação na parte inferior. A interface do aplicativo utiliza representações já consagradas para facilitar a compreensão, por exemplo setas para os lados para indicar as ações de voltar e avançar, setas para cima e para baixo para indicar continuação de conteúdo, o símbolo matemático de mais, para indicar adicionar, etc.

As primeiras telas do aplicativo são destinadas a cadastrar o usuário ou fazer o login. Existe também a possibilidade de vincular a conta da rede social *Facebook*, ou outras a serem consideradas na época da aplicação do jogo, ao aplicativo. O recurso é muito utilizado na internet e, além de ser uma opção rápida para o usuário, permitirá compartilhar com os amigos da rede social algumas informações do jogo, contribuindo para a viralização.

Após criar um perfil o usuário é encaminhado a uma tela em que escolhe em qual episódio quer entrar no modo de jogo. Na representação da Figura 3, somente



o modo de jogo do episódio 1 está ativo, portanto somente ele é clicável. Os outros são apenas imagens e servem para antecipar que haverá outros episódios. A primeira tela do modo jogo do episódio 1 é o mapa com a estação 1 marcada, estando no local, o jogador pode selecioná-la e o aplicativo explica onde conseguir a senha (Figura 3). Ao digitar a senha no aplicativo o jogador automaticamente faz check-in naquela estação e desbloqueia todas as funções e informações referentes a ela: diário de jogo, galeria, vídeos, fórum, QR codes, downloads. Todo o conteúdo referente à estação é colaborativo e todos os jogadores que já tenham desbloqueado aquela estação têm acesso a ele. O mapa do jogo é vinculado ao *Google Maps*, sendo possível navegar pelo mapa e percorrer todas as ruas da cidade. Entretanto, as estações do mapa devem ser alimentadas pelo usuário, já que apenas a estação 1 já vem marcada (caso contrário o jogador já conheceria todas as estações e sua ordem, comprometendo a dinâmica do jogo).

Depois de explorar todas as funções e informações de cada estação, o jogador deve avançar para a próxima. Para isto ele deve voltar à página inicial do modo jogo clicando no ícone dos três pontos, presente em quase todas as telas do aplicativo, o que permite ao jogador ir e voltar quando quiser. A página inicial do modo jogo é o mapa e para avançar para a próxima estação é necessário conhecer a sua localização, assim o jogador deverá clicar no símbolo de mais e adicionar o endereço referente à estação seguinte, se o endereço estiver correto o aplicativo irá até aquele ponto do mapa e marcará a estação. Caso a senha ou a ordem da estação esteja incorreta o aplicativo irá avisar ao usuário. Desde a primeira estação, o aplicativo sempre solicitará as senhas para desbloquear as funções e informações, porém, a partir da segunda estação, após a inserção da senha o aplicativo mostrará na tela um 'enigma' que dará pistas sobre a localização da próxima estação, ou uma 'dica', que dará pistas sobre a ação programada para estação atual.



Figura 3: Tela inicial do aplicativo no modo jogo e telas com mapa de marcação das estações e com senha para desbloquear informações adicionais.

O modo jogo é vinculado ao modo social, portanto os check-ins realizados no modo jogo são automaticamente enviados para o perfil do modo social, as fotos e vídeos também, já as postagens do diário de jogo o jogador pode optar entre compartilhar

ou não. Como cada jogador pode jogar no seu tempo, o aplicativo precisa identificar quais estações já estão abertas para o usuário, impedindo que ele veja *spoilers* do jogo no *feed* de notícias do modo social. Assim, um jogador que está nas estações iniciais não poderá receber postagens, vídeos e imagens de um jogador que está nas estações finais.

O totem é uma importante peça do jogo, pois serve para marcar o local onde ocorrem as ações presenciais. Porém, a própria peça é uma intervenção no espaço urbano e tem custo elevado. Sendo assim, uma das primeiras definições acerca do totem foi a de não utilizá-lo somente a serviço do jogo. O totem é um elemento mutável, uma peça turística a ser instalada em certos pontos da cidade, que, no jogo, são chamados de estações (Figura 4). Nem todos os totens instalados em pontos turísticos da cidade serão estações de jogos, o jogador deve atentar para a existência ou não do ícone do jogo. Além de marcar o local onde ocorre a ação presencial do jogo, durante o período que o mesmo estiver acontecendo o totem também carrega as senhas escondidas, que devem ser decifradas e inseridas no aplicativo. Cada senha está escondida entre as palavras do texto, presente em todos os totens, sobre a história e curiosidades daquele local. As letras e números presentes no texto que montam o anagrama da senha estão destacadas em negrito e na cor referente ao episódio.



Figura 4: Totem como peça do jogo e peça turística.

O kit jogo (Figura 5) foi criado com o intuito de presentear o jogador que percorreu todas as estações e conseguiu completar o jogo. Sua estrutura é a mesma em para todos os episódios, ele é composto de: 02 bottons, um com o ícone do jogo e outro com o ícone do episódio, 05 postais com imagens de algumas das estações percorridas, 01 livreto contendo a versão da história e a versão da lenda do episódio e 01 brinde relacionado a serviços turísticos da Prefeitura, neste episódio foi escolhido como brinde um ingresso do ônibus da Linha Turismo. Para acondicionar estes materiais foram levantadas duas possibilidades: uma embalagem ou uma *ecobag*. A embalagem provavelmente apresentaria um custo menor do que a *ecobag*, porém com certeza seria descartada posteriormente, enquanto a *ecobag* poderia ser reaproveitada, divulgando aquele jogo e a série de jogos. Por isso, esta foi a opção escolhida.



Figura 5: Kit jogo.

## 5. Considerações Finais

Neste trabalho, apresentamos o projeto da série de jogos Histórias de Cidades, exemplificada a partir de uma subsérie, Histórias de Porto Alegre, cujo primeiro episódio foi detalhado. O objetivo maior do projeto é a valorização dos espaços urbanos e a retomada dos lugares históricos das cidades, contribuindo sobretudo para a recuperação dos centros históricos. Trata-se de um projeto multidisciplinar, que combina elementos de design, urbanismo, história e antropologia. Na área do design, ele abrange o design de jogos, design de experiência, design de identidade visual, design editorial, design promocional, design de sinalização e design de interface.

A experiência dos jogos da série convida a conhecer e valorizar os espaços e a história da cidade. O recurso ao lúdico potencializa a criação de vínculos afetivos com os locais e, por conseguinte, com as áreas históricas da cidade. Com isso, o jogo pode afetar e alterar positivamente a relação das pessoas com as cidades onde moram. Além disso, essas séries de jogos podem ser ferramentas para divulgação da cidade, impulsionando o turismo.

Com um único conceito, a série é capaz de ser replicada em qualquer cidade ou país, apenas precisa ser adaptada a história de cada episódio. Isso amplifica o potencial da série Histórias de Cidades, que se desdobra em subséries específicas para cada cidade-sede. O conceito comum a todas as essas subséries potencializa a formação de laços entre os moradores de diferentes centros urbanos, que compartilham suas experiências com os jogos desenvolvidos para a sua cidade. Além de desdobrar-se em subséries, cada subsérie também se desdobra em conjuntos de jogos, ou episódios, cada um contemplando diferentes áreas e diferentes interações, alinhadas às suas épocas de veiculação. Assim, o formato proposto, além de adaptável, incorpora manifestações da cultura popular e prevê a criação de interações pela internet, dando um tom de atualidade para o jogo e despertando o interesse de diversos públicos.

## Referências

- ALVES, L. et al., 2013. Games e Narrativas transmidiáticas: uma possível relação pedagógica. In *Proceedings do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2013)*. 16-18 Outubro 2013. São Paulo.
- FRAGOSO, S. (2013) Dante, Brontë e a LambdaMOO – apontamentos para uma compreensão dos mundos virtuais no contexto dos universos diegéticos. *revista ECO-Pós 14* (2). [online] [http://www.revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/viewFile/1209/1146](http://www.revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/viewFile/1209/1146) [Julho de 2014]
- FRANCO, S. C., 2006. *Porto Alegre: Guia Histórico*. Porto Alegre: UFRGS, 2006.
- GANDRA, A. 2014. Estudo financiado pelo BNDES traça retrato da indústria brasileira de games. *Portal EBC*, 02/04/2014 [online] <http://bit.ly/1gPlqCF> [Julho de 2014]
- HUIZINGA, J., 2001. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva
- HUNICKE, R., LEBLANC, M. e ZUBEK, R., 2004. MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence*. 25-29 Julho 2004. EUA
- IBGE, 2012. *Sinopse do Censo Demográfico 2010*. [online] <http://www.censo2010.ibge.gov.br/sinopse/index.php> [Julho de 2014]
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008
- JUUL, J. 2013. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: MIT Press
- MONTEIRO, C., 2012. *Breve História de Porto Alegre*. Porto Alegre: Letra & Vida.
- RENARD, J.-B., 2007. Um gênero comunicacional: os boatos e as lendas urbanas. *Revista Famecos 32*, 94-107 [online] <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3421/2684> [Dezembro de 2012]
- REULE, D. S., 2008. *A dinâmica dos rumores na rede : a web como espaço de propagação de boatos virtuais*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- SALEN, K. e ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- SHELL, J., 2010. *The Art of Game Design: a book of lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann
- SILVA, J. M., 1993. *A prisioneira do castelo do Alto da Bronze*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1993.
- SZULBORSKI, D., 2005. *Through the Rabbit Hole: A Beginner's Guide to Playing Alternate Reality Games*. New Fiction Publishing, 2005.