



Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium - Araçatuba SP

Criação, aplicação e análise de um jogo no estilo Escape Room – Araçatuba - SP

*Creation, application and analysis of an Escape Room style game – Araçatuba
- SP*

Vinícius Souza Roque¹

Francis Martins de Souza²

Sueli Nascimento³

RESUMO

O projeto apresenta alguns dos processos considerados cruciais durante o seu desenvolvimento, tendo em vista apresentar, em sua conclusão, um jogo no estilo *Escape Room*, no qual ele se baseia e por seguir um conceito de *game* apresentado como “*alternate reality game*”, ou seja, um jogo que gera uma realidade alternativa para os participantes. Este gênero consiste em propor ao jogador uma prova imersiva, que lhe permitirá uma experiência diferenciada, além de lhe oferecer uma maneira divertida de testar suas capacidades e habilidades na resolução de problemas, sempre de forma rápida e eficiente, para que ele se adeque ajuste/adapte a esta realidade. Trata-se de uma situação em que ele e equipe estarão “presos”, mas com tempo, dentro de um prazo estipulado, de encontrar a resposta aos enigmas com que foram desafiados.

Palavras-chave: Jogo. Escape Room. Enigmas.

¹ Acadêmico do 6º termo do curso de Desenvolvimento de Jogos Digitais no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, de Araçatuba.

² Orientador e professor especialista do Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, de Araçatuba.

³ Coorientadora, mestranda em Educação - UEMS/Unidade Paranaíba-MS, especialização em Docência no Ensino Superior, graduada em Letras e Pedagogia; docente do Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium – UniSALESIANO, Campus Araçatuba/SP.

ABSTRACT

This project presents some of the processes considered crucial during its development, in order to present, in its conclusion, an game such as Escape Room, on which it is based and for following a game concept presented as "alternate reality game", or a game that creates an alternative reality for the participants. This genre consists of proposing to the player an immersive test that will allow him a different experience, besides offering him a fun way to test his abilities and skills in problem solving, always quickly and efficiently, so that he adjusts to fit to this reality. It is a situation in which he and his team will be "stuck", but with time, within a stipulated time, to find the answer to the puzzles with which they were challenged.

Key words: Game. Escape Room. Puzzles.

Introdução

A influência dos jogos no cotidiano dos jovens, atualmente, vem se tornando algo cada vez mais comum; muitas vezes, chegam a constituir o que mais prazer lhes oferece seu dia a dia. Isto é algo interessante de se observar, pois é possível fazer com que o tempo aplicado nesses momentos de lazer lhes possa fornecer algo positivo em relação à sua capacidade de solução dos problemas que tendem a aparecer, cada vez com maior frequência, em sua rotina.

Cada *game* oferece um universo único. Além de ser explorado, servirá de referência para analisar outras visões de mundo, chegando, possivelmente, a levar os jovens a topar com algo que pode representar a quebra do padrão ao qual estão habituados, o que os fará pensar de maneira completamente diferente e, às vezes, até contra-intuitiva, de modo a se sentirem capacitados a solucionar e a ultrapassar os obstáculos que lhes são apresentados.

Com enorme variedade de estilos e plataformas, os jogos de enigmas desafiam a capacidade de analisar problemas, de os resolver de maneira eficiente; alguns, limitando seu tempo; outros, dando-lhes liberdade para pensar o quanto quiserem.

Estes jogos são apresentados em diferentes complexidades; muitas vezes, atingem níveis de dificuldade exageradamente altos; porém, ao invés de reduzir a quantidade de jogadores interessados neste gênero, influenciam cada vez mais pessoas a decifrá-los. Pode-se citar, a título de exemplo, o que ocorre com alguns

jogos como *Notpron*: de seus quase 19 milhões de jogadores, apenas 55 pessoas chegaram ao final. Mais drástico é o caso do jogo *Do Not Believe His Lies Answers*, considerado como “O enigma que nunca foi decifrado”.

O objetivo do projeto é implementar uma “Sala de Fuga”. Dentre elas, a mais conhecida é a *Escape Room*. Sua ideia consiste em elaborar uma sala de realidade alternativa, onde algumas pessoas serão presas e expostas a uma gama de enigmas e desafios, cada um deles apresentando uma complexidade diferente. A proposta é que, para que os participantes encontrem uma forma de sair, deverão analisar e resolver todos os desafios que encontrarão na sala.

O projeto traz consigo alguns pontos extremamente relevantes, que podem ser observados tanto no campo social quanto no campo psicológico. Através deles podem-se estudar a importância da comunicação e a forma como ela é aplicada no meio de um grupo de pessoas, em que, embora se admita que cada indivíduo tem sua própria maneira de agir e pensar, chegará um momento em que todos compartilharão da mesma dificuldade, induzindo o grupo a atuar de forma conjunta, sem dúvidas a alternativa crucial para que possam atingir seus objetivos.

Outro ponto que pode ser analisado é que estimular a mente para resolver enigmas pode trazer algumas vantagens, como uma maior facilidade para compreender problemas e buscar possíveis soluções.

Este projeto foi desenvolvido com a finalidade de ser implementado e apresentado em ambiente acadêmico, o qual, além de oferecer uma experiência única, visa também a influenciar os participantes a aprenderem mais sobre as possíveis maneiras de exercitar sua capacidade cognitiva. Entre elas, algumas mais divertidas; outras, mais desafiadoras, ou uma e outra coisa ao mesmo tempo.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 O QUE É UM JOGO?

Como apresentado por Juul (2003), existem algumas características que devem ser analisadas para que se possa concluir que uma certa atividade é tida como um jogo. Para isso, segundo o autor, um jogo deve conter regras a serem seguidas, a possibilidade de um resultado variável ou quantitativo, um valor atribuído aos resultados obtidos. O jogo, portanto, deverá estimular o jogador a se

esforçar; a refletir sobre as ações ou opções escolhidas, pelo quanto possam afetar diretamente os resultados, As consequências guardam relação direta com a escolha dos caminhos a percorrer.

Os jogos, hoje em dia, passam a ser encarados não apenas como “diversão por diversão”. Pensa-se que também possam carregar objetivos secundários, como a transmissão de aprendizado ou até mesmo a venda de um produto, processo conhecido na administração como “gamificação”. Leite (2014) acrescenta, em sua análise, que desafios é o que realmente complementa a definição de jogo, adicionando-lhe um enfoque que o distingue de mera produção cinematográfica.

1.2 JOGOS E APRENDIZADO

Os jogos trabalham muito com a satisfação do *player* ao realizar conquistas. Isso gera no jogador um estímulo para prosseguir, que ao final se soma à alegria e ao prazer de atingir seus objetivos. Acrescentar estes sentimentos ao ensino pode tornar mais fácil a absorção de um conteúdo e a maneira segundo a qual ele passa a ser visto pelo aluno. Tendo isso em mente, procuramos implementar, através de estudos e pesquisas, um *game* que pudesse agregar novos conhecimentos de maneira divertida.

Chacon e Siebert (2015) apresentam um exemplo claro de estímulo ao aprendizado ao se referirem ao “incentivo” dos pais no ato de presentear os filhos quando se saem bem nas matérias. Este mesmo estímulo é observado nos *games* e também mostrado em seus estudos, com os quais ficaria demonstrado que, se aplicados de maneira equilibrada, tenderão a cativar o jogador, provocando um estado mental de concentração. Ao trabalhar esta ideia, podemos criar um ambiente de aprendizado que seja atrativo para o jogador, fazendo com que a sua recompensa seja aprender de maneira agradável e divertida.

Como é mostrado nos estudos de Mühlbeier *et al.* (2012), frequentemente os pais, com vistas a manter seus filhos entretidos, disponibilizam a eles *videogames*, computadores, ou até mesmo jogos de tabuleiros. Em paralelo a esta diversão, porém, as crianças estão se desenvolvendo nas escolas, onde o ensino pode constantemente ser visto como algo quase insuportável, ao contrário da alegria proporcionada pelos *games*. Dito isso, a ideia de mesclagem dos jogos aos meios de

aprendizado torna-se cada vez mais interessante, pois mostrar de maneira descontraída o mesmo conteúdo é absurdamente mais atrativo durante o e para o desenvolvimento.

Para quebrar essa rotina cansativa do aprendizado, em que diversas vezes a matéria apresentada é absorvida de forma demorada devido à falta de interesse do aluno, propomos incentivar a resolver alguns problemas com o objetivo de exercitar sua mente. Isto pode ser observado no trabalho feito por Alves *et al.* (2014), que apresentam toda uma ligação que pode ser feita entre enigmas/charadas e o ensino atual, mostrando que gerar interesse dos alunos por uma forma alternativa pode incentivá-los a aprender mais sobre o assunto.

1.3 ALTERNATE REALITY GAME (ARG) E SUA APLICAÇÃO NO APRENDIZADO

Segundo Santos (2018), o ARG, também conhecido como Jogo de Realidade Alternativa, traz um novo conceito de trabalho em equipe, pois, diferentemente das tão conhecidas dinâmicas de grupo, os participantes realmente devem compartilhar conteúdo e complementar uns aos outros para que possam prosseguir no jogo, e é onde podemos observar uma aprendizagem colaborativa, pois é perceptível que cada um dos integrantes tem algo a oferecer à equipe, assim entendendo que tudo e todos que estão naquele ambiente são fundamentais para alcançar o objetivo.

Ele mostra também que os conceitos aprendidos nas matérias conhecidas como ciências exatas, humanas, naturais, linguagens, entre outras, podem ser aplicados em um ARG, jogo em que os desafios podem juntar diversas áreas de conhecimento simultaneamente e oferecer aos alunos uma maneira diferente de testar sua maestria em cada um dos assuntos apresentados. Por esse método, cada aluno terá um papel a desempenhar. Em sua análise, ele enfatiza que, dentro de um *game*, mesmo que simbolicamente, adicionamos experiências como responsabilidades, determinações, frustrações, entre outras, algo semelhante ao que ocorre no processo que chamamos “Vida”.

1. MATERIAIS E MÉTODOS

1.1 SOFTWARE UTILIZADO

2.1.1 Adobe Photoshop CC 2018

Extraímos do própria site do *Adobe Photoshop CC 2018* uma relação de possibilidades que adotamos em nosso projeto:

Faça tudo o que imaginar com o Photoshop CC, o melhor *software* de edição de imagens e *design* gráfico. Crie e aprimore fotos, ilustrações e ilustrações 3D. Produza *sites* e aplicativos para dispositivos móveis e edite vídeos, simule pinturas em tempo real e muito mais. Tudo para dar vida às suas ideias (ADOBE, 2018).

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 CRIAÇÃO DE ENIGMAS

Para impulsionar a criação dos desafios e enigmas que foram implementados, analisamos alguns jogos com temáticas paralelas a nosso projeto, embora alguns fossem de origem virtual, desenvolvidos para plataformas portáteis, ou até mesmo *desktops* (computadores de mesa), buscando a melhor maneira de desenvolver e aplicar uma sequência de enigmas que pudesse não ser algo cansativo para os jogadores, mas, sim, gerar uma experiência agradável e, quem sabe, assim incitar uma possível agregação deste estilo de jogo em seus cotidianos.

3.2 ELABORANDO ETAPAS

Tendo isso em mente, dividimos o jogo em três etapas, as quais aumentam gradativamente o nível de dificuldade. O objetivo de cada uma delas consiste em desvendar os enigmas anteriores para que se possa obter a chave ou a senha que será necessária para abrir o compartimento no qual se localizam os outros desafios.

3.2.1 Etapa 1

Dentro do jogo, foram criados quatro compartimentos; o primeiro é apenas um “tutorial”, para que os participantes se adaptem às regras da atividade e as entendam, podendo ser observado na imagem a seguir:



Fotografia 1 – Cofre pequeno
Fonte: O autor (2018)

Após a abertura deste primeiro cofre, os participantes terão acesso à chave de um cadeado; o mesmo que é responsável por “prender” os enigmas da próxima etapa, que poderão ser encontrados dentro do compartimento apresentado na próxima imagem.



Fotografia 2 – Caixa de madeira
Fonte: O autor (2018).

3.2.2 Etapa 2

A partir deste momento, a dificuldade começa a se elevar, pois dentro deste recipiente são encontrados diversos tipos de enigmas, trazendo alguns elementos relacionados à criptografia e a mudanças de base, como, por exemplo, a Cifra de Cesar e o código binário, dentre outras um pouco mais “visuais”, como anagramas e análise de tabelas.

Mesmo elevando o nível dos desafios, alguns fornecem dicas cruciais disponibilizadas em pequenas rimas, como, por exemplo: “Cada letra traz um significado, mas pode mudar se andar pro lado”⁴, que tenta passar de uma forma diferente o conceito da Cifra de César, no qual as letras do alfabeto, para gerar a criptografia, se “movem” para os lados, e, para que a criptografia possa ser quebrada,

⁴ Autoria própria.

é necessário que o participante saiba para qual lado esta letra se moveu, e o número de vezes.

Após desvendar os enigmas dispostos dentro desta caixa, os participantes encontrarão o nome de cinco elementos químicos, dos quais deverão ser retirados os símbolos e reorganizados para adquirir a senha que será responsável pela abertura do próximo compartimento, conforme imagem a seguir:



Fotografia 3 - Criptex
Fonte: O autor (2018).

3.2.3 Etapa 3

Esta será a terceira e última etapa a separar o jogador de seu objetivo final. Dentro deste compartimento serão encontrados cinco enigmas matemáticos, que deverão ser todos devidamente analisados, pois, para abrir o próximo compartimento, será necessária a somatória dos resultados obtidos em cada um deles, para que assim os participantes abram o último elemento do jogo. Esse último

elemento poderá ser observado na próxima imagem, onde se encontra a chave que os libertará da sala.



Fotografia 4: Cofre digital
Fonte: O autor (2018)

CONCLUSÃO

Foi possível observar, durante a aplicação do projeto, que mesmo quando os participantes sentiam dificuldades em avaliar e desvendar um problema do qual não tinham o menor conhecimento, a força de vontade, a expectativa sobre o desconhecido e a ansiedade para chegar ao seu objetivo aumentavam. Observar, analisar e resolver foram coisas que acabaram por se tornar divertidas e satisfatórias à medida que se sucediam as etapas, pois, por maior que fosse o aumento gradativo da dificuldade, eles persistiam com determinação... Não poderíamos porventura aproveitar este sentimento no ensino? O poder gerado pelo consciente para resolver um enigma traz maior concentração e foco, já que seu único objetivo é desvendar e conquistar a chance de seguir em frente. Sendo assim, estes sentimentos podem ser muito interessantes se utilizados no aprendizado, pois apresentar um conteúdo educacional através de um jogo pode gerar grandes expectativas de parte do aluno sobre o ensino. Ou seja, transformar algo monótono em algo diferente e quebrar essa rotina pode ser um dos caminhos para uma maior absorção de conhecimento de parte dos jovens nos dias de hoje, visto que, na maioria das vezes, quando o aluno retorna para sua casa, ele simplesmente prefere

esquecer tudo aquilo que aprendeu para tirar um momento e se divertir. Afinal, se ele já se exauriu devido a todo o conteúdo que lhe foi passado durante o dia, nada mais justo do que “relaxar” para se preparar para mais um dia... A partir do momento em que estudar se torna algo divertido e lhe gera expectativas, aprender se torna cada vez mais fácil e divertido... Gerar este sentimento... pode mudar tudo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADOBE. *Adobe Photoshop CC 2018*. Disponível em: <<https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>>. Acesso em: 30 out. 2018.
- ALVES, B.; COELHO, D.; SILVA, I. Jogos de enigmas para o Ensino de Física. 2014. 9 f. RELATÓRIO (INSTITUTO DE FÍSICA - IF) - UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP, São Paulo, 2014. Disponível em: <[http://wiki.stoa.usp.br/images/e/e0/Relatório_Tecnologia_e_Inf_Ens_de_Física_\(1\).pdf](http://wiki.stoa.usp.br/images/e/e0/Relatório_Tecnologia_e_Inf_Ens_de_Física_(1).pdf)>. Acesso em: 27 nov. 2018.
- CHACON, A; SIEBERT, A. G. *A influência comportamental dos jogos eletrônicos*. 2015. Disponível em: <<https://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-influencia-comportamental-dos-jogos-eletronicos/>>. Acesso em: 11 dez. 2018.
- JUUL, J. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. 2003. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em: 29 out. 2018.
- LEITE, J. B. M. *O QUE FAZ DE ALGO UM JOGO*. 2014. Disponível em: <<https://www.feevale.br/Comum/midias/e83f8244-ffbc-4b83-9ade-267aa9779cd5/O%20QUE%20FAZ%20DE%20ALGO%20UM%20JOGO.pdf>>. Acesso em: 29 out. 2018.
- MÜHLBEIER, A. R. K. *et al. ENIGMA e M-Learning: jogo educativo trabalhando o raciocínio lógico através de dispositivos móveis*. 2012. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/267247885_eNIGMA_e_M-Learning_jogo_educativo_trabalhando_o_raciocinio_logico_atraves_de_dispositivos_moveis>. Acesso em: 29 out. 2018.
- SANTOS, A. S. *A utilização pedagógica do ARG (alternate reality game)*. 2018. Disponível em: <<https://educacao.estadao.com.br/blogs/blog-dos-colegios-santa-maria/a-utilizacao-pedagogica-do-arg-alternate-reality-game/>>. Acesso em: 30 out. 2018.