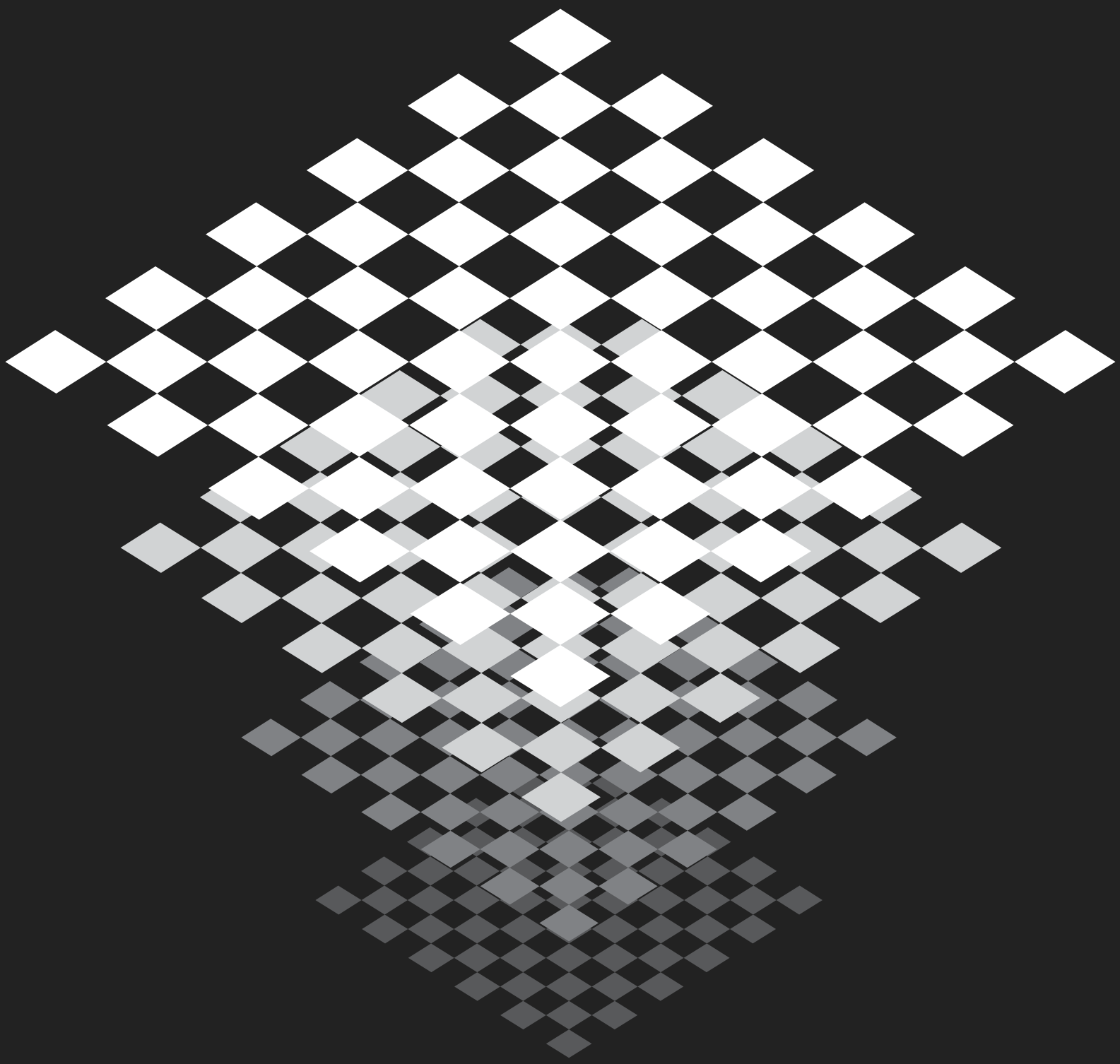
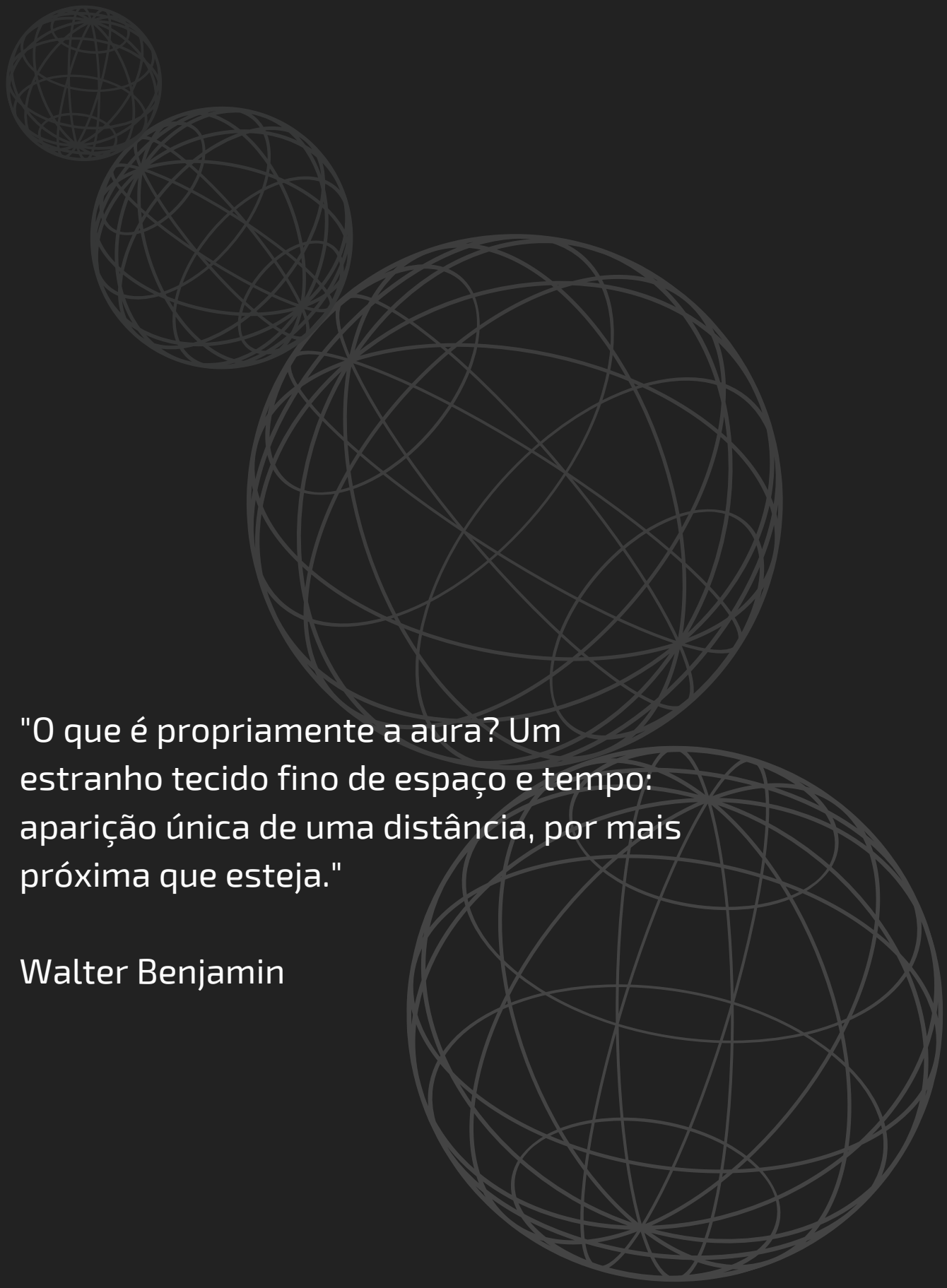
AURA



AURA

Este jogo foi desenvolvido durante a IP Challenge Game Jam

2023



"O que é propriamente a aura? Um estranho tecido fino de espaço e tempo: aparição única de uma distância, por mais próxima que esteja."

Walter Benjamin

SOBRE O JOGO

PLATAFORMA: PC | WEB
GÊNERO: VISUAL NOVEL, APONTA E CLICA
ENGINE: UNREAL 5
CODIFICAÇÃO: BLUEPRINT VISUAL SCRIPTING
ANO: 2023

LOGLINE

O jogador está em uma audiência para o julgamento de Aura, uma inteligência artificial que está sendo acusada de crime de roubo de propriedade intelectual.

REVIEW

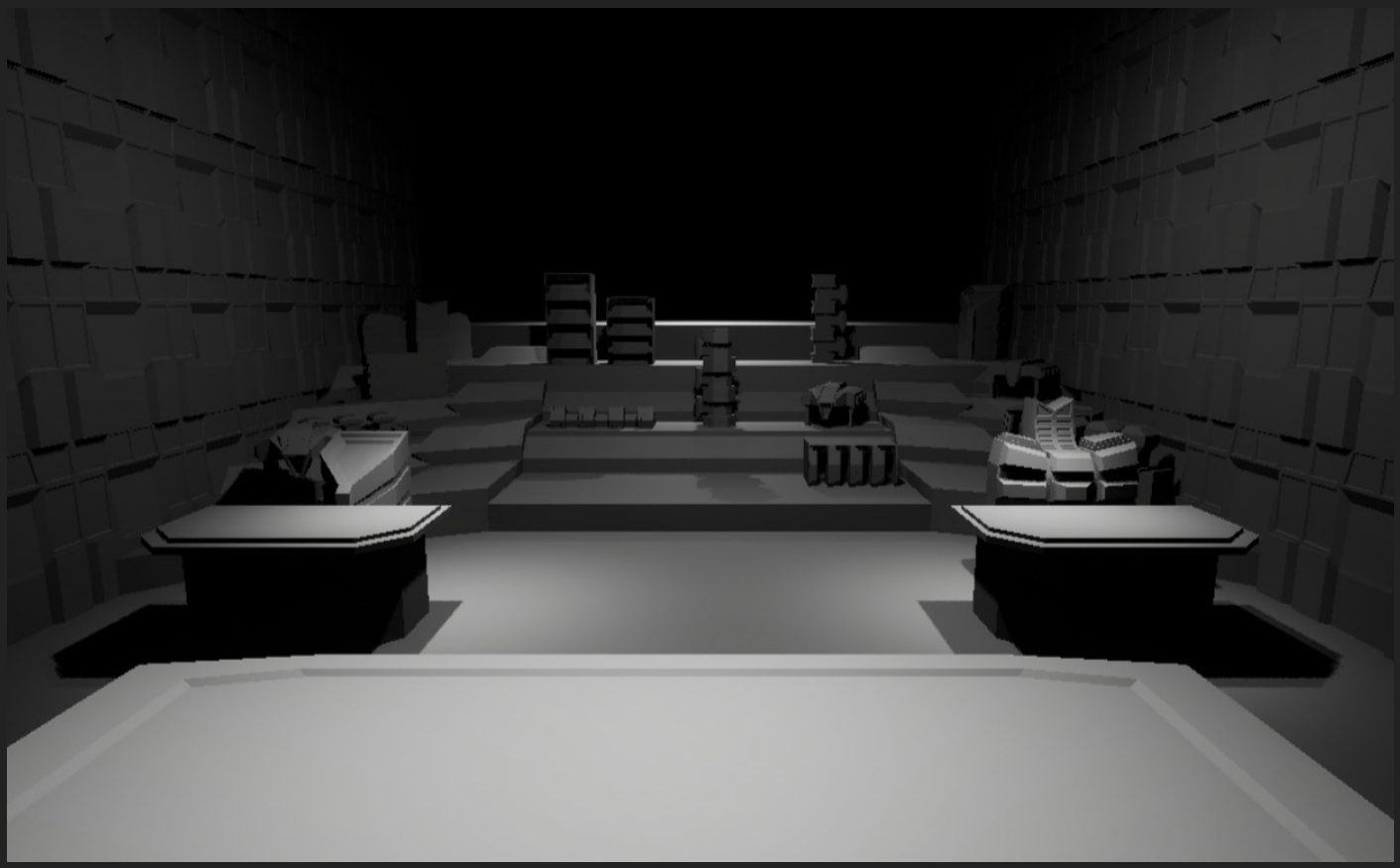
Aura é uma Inteligência Artificial que trabalha em um museu de arte contemporânea e é capaz de reproduzir funções manuais e também desenvolver projetos artísticos.

Parte da população se vê admirada com tamanha inovação e tecnologia, devido a qualidade das obras que Aura é capaz de criar.

A classe artística, sem muito espaço nas galerias de arte, se mostra em revolta.

A população, entretanto, só se comove com a demanda dos artistas quando reconhecem uma obra de Aura sendo idêntica à obra de Nico, o maior artista da cidade.

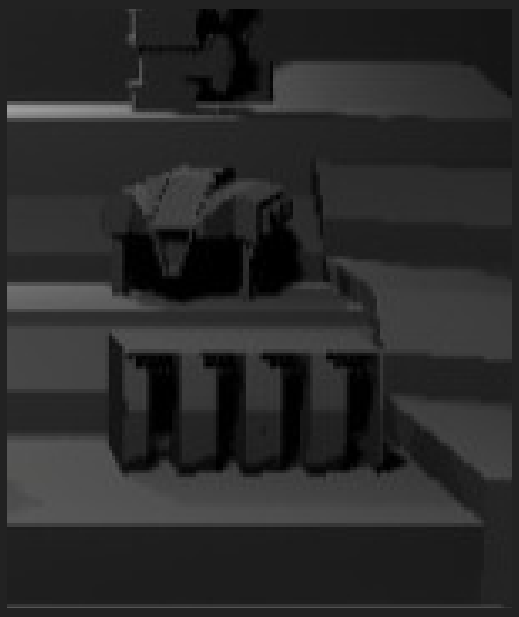
CENÁRIO



TRIBUNAL DE JUSTIÇA

O tribunal é a sala onde ocorre o julgamento de Aura. Estão presentes a Juíza Elenna, os advogados Francis e Bella, além de representantes da classe artística e dos androids com inteligência artificial. O ambiente carrega o tom de seriedade e comprometimento com a garantia dos direitos individuais, coletivos e sociais.

AUDIÊNCIA



PÚBLICO PRESENTE

Como público e testemunhas, estão presentes outros robôs e droids de inteligência artificial, assim como parte da população que se prontificou a acompanhar o processo.

Estes personagens serão NPC's com possibilidades de interação durante a audiência.

PERFIL DOS PERSONAGENS

AURA

Tipo: Inteligência Artificial
Função: Funcionária do Museu de Arte Contemporânea

Características sociológicas: Função social bem executada enquanto funcionária do museu, produzindo obras de arte bem avaliadas pela crítica. Constrói boas relações entre humanos e não-humanos.
Características psicológicas: Não se aplica.
Características físicas: Aparência adulta, entre 25 e 35 anos. Altura e peso medianos, expressões faciais neutras, postura ereta.

O que ela quer: Executar suas funções.
A mentira que acredita: Executando sua função ao criar arte, não há erro.
A verdade que precisa abraçar: Humanos são mais complexos do que os dados que ela recebe e codifica.
O que ela precisa (relacionado com a verdade): Não ser punida por executar o que foi pedido.

PERFIL DOS PERSONAGENS

ELENNA

Tipo: Humana
Função: Juíza

Características sociológicas: Possui status social devido sua função enquanto juíza. Constrói boas relações entre humanos e não-humanos, desde que haja conformidade com a constituição vigente.
Características psicológicas: Pessoa atenta, séria e objetiva. Absolutamente centrada no seu trabalho, tem dificuldade de criar laços.
Características físicas: Aparência adulta, entre 40 e 50 anos. Altura e peso medianos, expressões faciais neutras, postura ereta.

O que ela quer: Manter a sociedade em ordem e seguindo as leis.
A mentira que acredita: Todos os seres prezam pela ordem.
A verdade que precisa abraçar: A relação entre humanos e não-humanos têm se estreitado, assim como os conflitos.
O que ela precisa (relacionado com a verdade): Rever as leis e encontrar um caminho de minimizar os conflitos e reestabelecer a ordem.

FRANCIS

Tipo: Humano
Função: Advogado de Acusação

Características sociológicas: Possui status social devido sua função enquanto advogado. Defende arduamente a eliminação das inteligências artificiais enquanto seres coexistentes com os humanos. Tem dificuldade de criar empatia e manter boas relações com toda a população.
Características psicológicas: Pessoa atenta, séria e objetiva. Absolutamente anti-IA, sofre crises existenciais e constantes questionamentos sobre sua função na sociedade.
Características físicas: Aparência adulta, entre 40 e 50 anos. Altura e peso medianos, expressões faciais de tensão, postura imponente.

O que ele quer: Manter a sociedade em ordem e seguindo as leis.
A mentira que acredita: Inteligência Artificial jamais será como os humanos.
A verdade que precisa abraçar: A relação entre humanos e não-humanos têm se estreitado.
O que ele precisa (relacionado com a verdade): É preciso rever seus posicionamentos em relação às funções dos não-humanos na sociedade.

PERFIL DOS PERSONAGENS

PERFIL DOS PERSONAGENS

BELLA

Tipo: Humano
Função: Advogada de Defesa

Características sociológicas: Possui status social devido sua função enquanto advogada. Defende arduamente as inteligências artificiais enquanto seres coexistentes com os humanos. Tem dificuldade de criar empatia e manter boas relações com toda a população.
Características psicológicas: Pessoa atenta, séria e objetiva. Absolutamente a favor das IA, sofre crises existenciais e constantes questionamentos sobre sua função na sociedade.
Características físicas: Aparência adulta, entre 40 e 50 anos. Altura e peso medianos, expressões faciais de tensão, postura imponente.

O que ela quer: Manter a sociedade em ordem e seguindo as leis.
A mentira que acredita: Inteligência Artificial já é semelhante aos humanos.
A verdade que precisa abraçar: A relação entre humanos e não-humanos é complexa e delicada.
O que ela precisa (relacionado com a verdade): É preciso rever seus posicionamentos em relação às funções dos não-humanos na sociedade.

WORLD BUILDING

Tempo: Futuro.

Espaço: Sala de julgamento.

Contexto: O jogador está em uma audiência para o julgamento de AURA, uma inteligência artificial que está sendo acusada de crime de roubo de propriedade intelectual.

Situação: Não é mais sobre reprodutibilidade técnica e automação de funções manuais. Agora a disputa é no campo da criação e da arte.

- Qual o limite da máquina para entender questões essencialmente humanas (ética, valores e virtudes)?
- Pode uma IA criar uma pintura, uma música?
- O problema é a comercialização ou a criação?
- IA's podem construir novas formas de interação e relacionamento entre humanos e não-humanos (real x virtual)?
- IA's alcançariam a (não)consciência?

QUESTÕES

técnicas | sociais | morais

DEFESA

arguição

Bella argumenta que nada se cria sem referência.

Palavras-chave:
raciocínio, a aprendizagem, o planejamento e criatividade

Questões:

- Automatização e otimização de certas tarefas (tempo útil de trabalho, redução de falhas)
- Velocidade no processamento de dados (mapeamento de informações)
- Prever/Combater situações de riscos (medicina, educação, ambiente de trabalho)

Francis acusa AURA de não ser capaz de criar, apenas roubar fragmentos de propriedade intelectual alheia.

Palavras-chave:
Privacidade, valor, ética, moral, dominação dos corpos

Questões:

- Manipulação política e social (algoritmos)
- Vazamento de dados
- Desvalorização e roubo da arte

ACUSAÇÃO

arguição

GAMEPLAY

Proposta de Gameplay:

O jogador, no papel de juiz, terá que tomar decisões escolhendo qual arguição está de acordo para o caso. Há o advogado de defesa e o de acusação, ambos colocam suas questões e,a partir das escolhas do jogador, será dada a sentença.

Mecânica:

Aponta e clica | Tomada de decisão

INCLUSÃO

Acessibilidade:

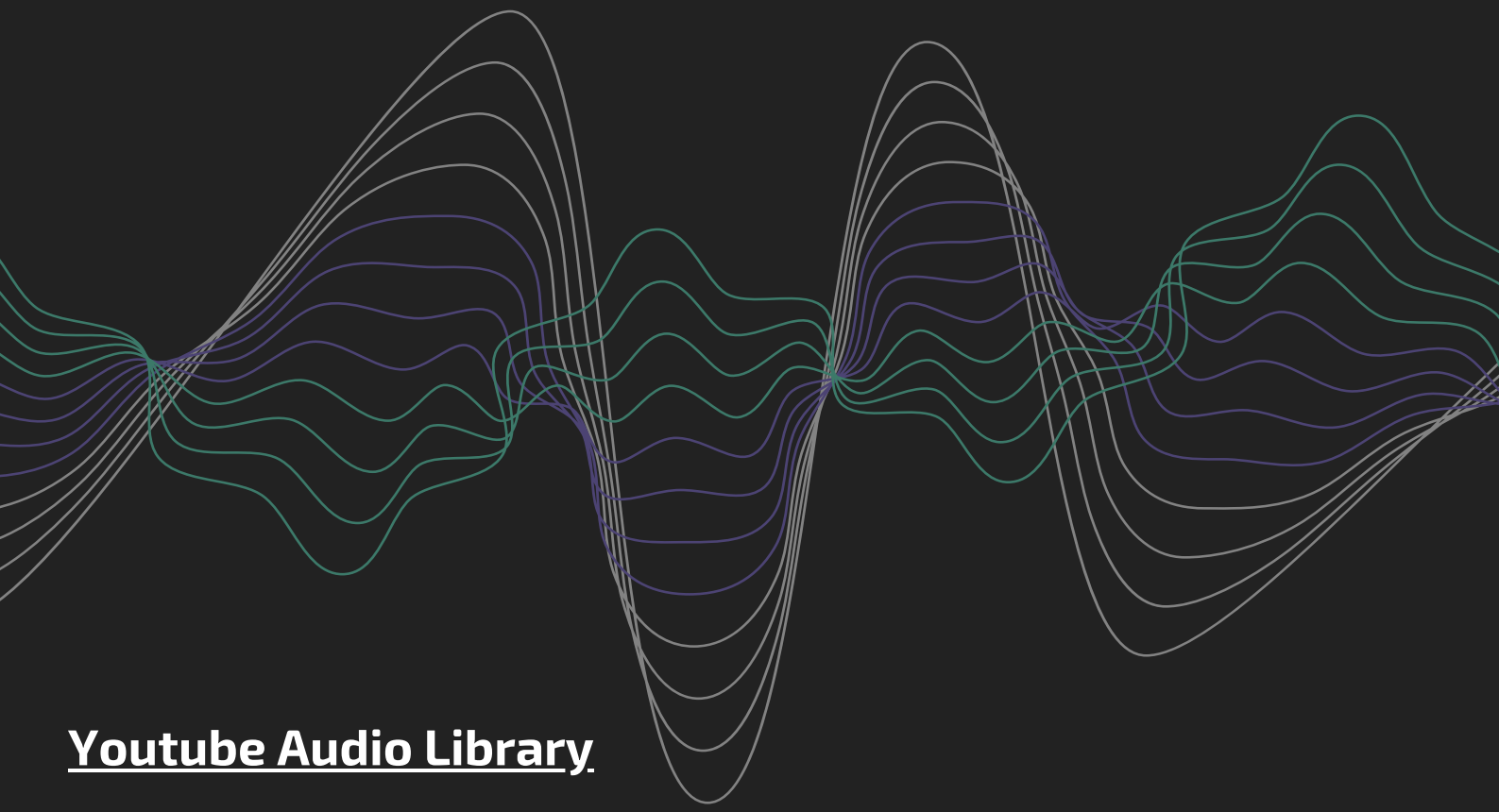
O jogo tem a preocupação de ensinar sobre propriedade intelectual para o maior número possível de pessoas. Desse modo, a mecânica é simples e usa apenas o mouse para apontar e clicar ou as setas do teclado para se movimentar entre as opções. Assim, mesmo com dificuldade motora, o jogador consegue aprender apertando um botão ou usando apenas um dedo.

O jogo também possui legendas, facilitando a interpretação da narrativa e jogabilidade. De forma complementar, a paleta em tons de cinza é também um facilitador para alguns tipos de necessidades visuais.

Aura também trabalha com fontes minimalistas, sem serifas. Desse modo, temos um bom contraste e leitura acessível.

Fontes:

LASTICA Exo



Youtube Audio Library

SOUND DESIGN

Efeitos Sonoros:

Crowd Talking

Revolver Cylinder Click Series

Robot Code

Trilha Sonora

Menu: Goddess of the Sea (by Jimena Contreras)

Gameplay: Frightmare (by Jimena Contreras)

End Credits: Desert Planet (by Quincas Moreira)

TIME

creative direction
narrative | sound design
producer

THAYS PANTUZA

game design
game dev
3D

GABRIEL DRUMMOND

executive production

ALESSANDRA RAMALHO

business

GABRIEL DE FRANÇA

production direction

THAIS DUARTE

PAPERS PLEASE (JOGO)

ACE ATTORNEY (JOGO)

HUGO (FILME)

A OBRA DE ARTE NA ERA DE SUA REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA (LIVRO)

WESTWORLD (SÉRIE)

REFERÊNCIAS

IP CHALLENGE GAME JAM

ADEQUAÇÃO AO DESAFIO:
Aura é um projeto que abrange a finalidade educacional sobre Propriedade Intelectual, trazendo conceitos bem fundamentados tanto através de pesquisas e livros sobre o tema, como também pelas leis que regulamentam os direitos autorais, morais, industriais e patrimoniais.

PROJETO E GAME DESIGN:
O jogo tem um game design inspirado em Ace Attorney, promovendo um debate sobre estes temas tão urgentes, complexos e sensíveis. Os jogadores são instigados a se colocar no papel de um juiz para avaliar diversas questões acerca da inserção das Inteligências Artificiais no cotidiano. As mecânicas privilegiam a tomada de decisão, dando autonomia ao jogador e incentivando que se aprofunde no assunto.

CRIATIVIDADE:
Aura explora a criatividade tanto na criação da estética do jogo, sendo feito em 3D e em um cenário excêntrico e original, ainda que seja em um "lugar comum" como um Tribunal de Justiça. Essa dualidade está presente também nos desafios e tomada de decisão, promovendo, de forma orgânica, o questionamento sobre o tema. Através da experiência em jogo, o jogador consegue aprofundar nos temas e entender que o assunto é complexo e sensível.

FERRAMENTAS LIVRES:
Para o desenvolvimento do jogo, foram usados assets gratuitos, além de músicas em domínio público, creative commons e/ou disponíveis gratuitamente pelo Youtube Audio Library.

ESCALABILIDADE:
O jogo tem potencial de alcançar um público amplo, visto que tem uma mecânica já difundida e aceita no mercado - tanto no aspecto visual novel, quanto no estilo aponta e clica. Para um segundo momento, pretende-se implementar algumas features e outras atualizações, como permitir que o jogador escolha jogar na perspectiva de qualquer personagem (defesa, acusação, IA e juiza). Desse modo, trabalharemos a empatia, o afeto, a construção das relações e acessaremos diversos pontos de vista. Em relação a fases e tempo de jogo, entendemos que há a possibilidade de criar diversas situações que geram julgamento em relação a temática, seja na arte, no software, na literatura, cinema, indústria fonográfica, enfim, o advento das Inteligências Artificiais enquanto produtoras de conteúdo é um tema atual, urgente e inesgotável.

"E, na medida em que permite à reprodução ir ao encontro daquele que a recebe em sua respectiva situação, atualiza o que é reproduzido."

Walter Benjamin

ESTÚDIO

ZUMBIDO

ZUMBIDO

“

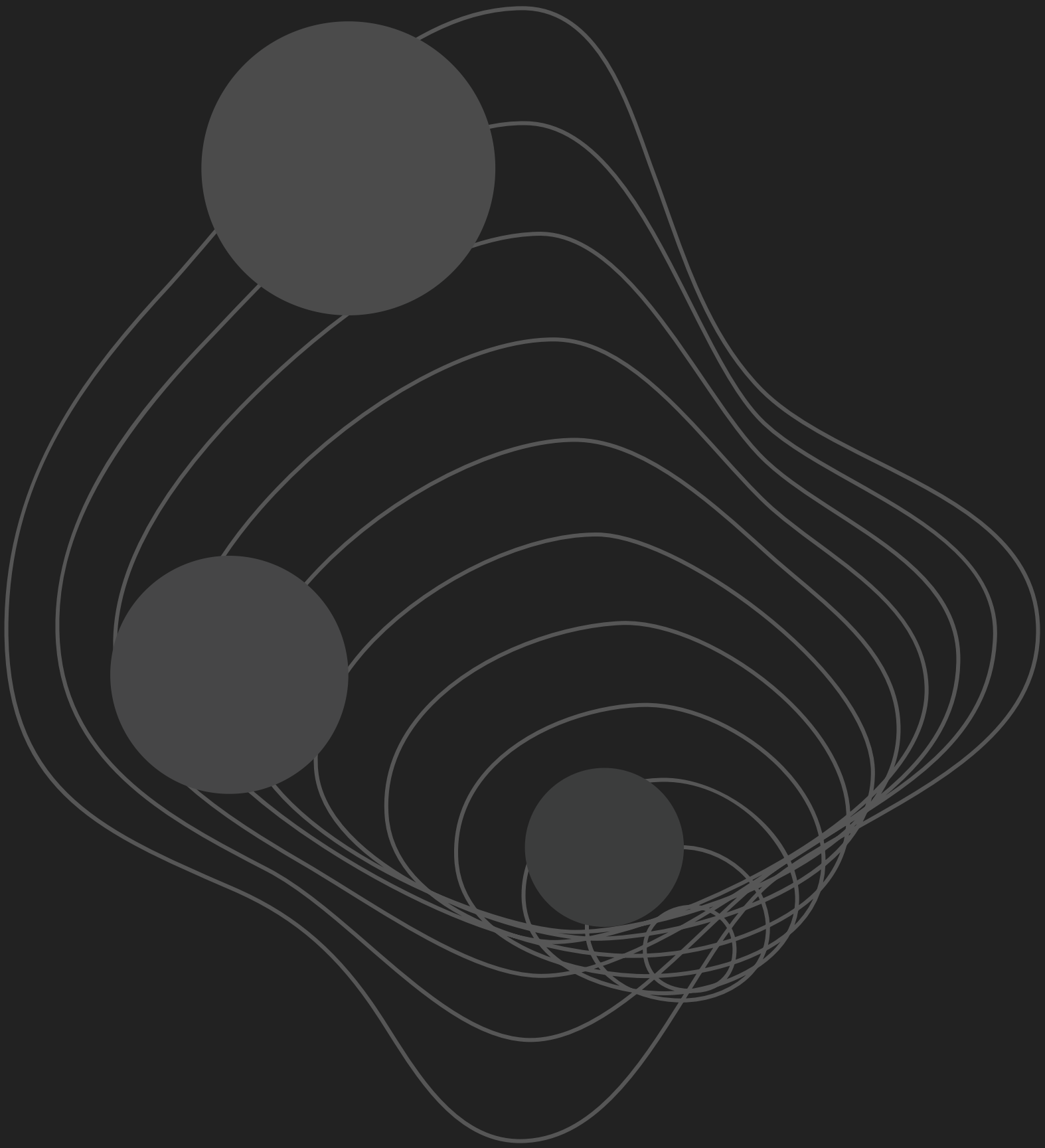
A Zumbido é uma produtora independente que defende a cultura como um conjunto de saberes que promove e potencializa a conexão, encontro e produção de afetos de forma coletiva.

Bee yourself another dream!
Since 2017

AURA

Finalist
IP Challenge
2023

Official Selection
IP Challenge
2023



2023