

Campus

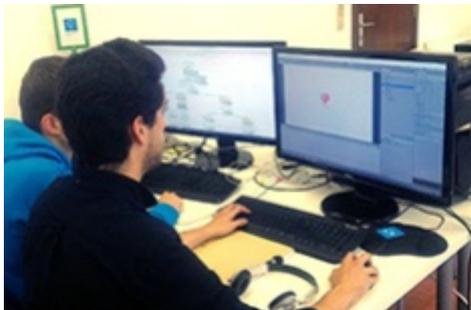
Videojogos e sociedade civil

Lampwave Studio associa-se à produção de videojogo social educativo UnLove

2.6.2017

Partilhar 0

Tweetar



A produtora de videojogos, sediada na Incubadora de Empresas da Universidade de Aveiro (IEUA), está a trabalhar com o MDM e o Departamento de Comunicação e Arte na criação e produção de um jogo social, que explora a violência no namoro.

A produtora de videojogos Lampwave Studio “entra na arena” por uma causa social. Esta empresa, sediada na Incubadora de Empresas da Universidade de Aveiro (IEUA), foi a escolhida pelo Movimento Democrático das Mulheres para produzir o UnLove, um videojogo criado pelo MDM em parceria com o Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

Como explica Margarida Almeida, coordenadora do grupo de estudantes do curso de Novas Tecnologias da Comunicação que desenvolveu o protótipo, “o jogo UnLove pretende constituir-se como uma ferramenta de educação e promoção para a saúde e de apoio à intervenção social e educativa na área da prevenção e sensibilização para a violência no namoro”.

O UnLove é um jogo social que permitirá ao jogador experienciar diferentes situações de violência no namoro, na pele do personagem que ele próprio definir, escolhendo desde a aparência visual ao tipo de relação hétero ou homossexual. O protótipo está disponível online, na página <http://unlove.web.ua.pt>.

A produtora de videojogos, associa-se assim, à produção da versão final deste jogo, que irá estar disponível para as plataformas móveis Android, iOS e Windows, além da versão online. “Os videojogos são hoje uma das principais plataformas de comunicação, com grande impacto no recetor, pelo papel de ator da mensagem que lhe oferecem.” – diz Jorge Tavares, CEO da Lampwave – “é preciso dar uns tiros nos alvos certos para variar e, quando fomos abordados para participar na produção deste ‘Sim’ contra a violência no espaço mais íntimo de cada um de nós, agarrámos nos power-up todos e embarcámos na aventura. É, aliás, uma responsabilidade social à qual os produtores de videojogos não estão alheios e sabe bem estar do lado certo da batalha.”

tags

DECA Empresas IEUA videojogos Incubadora de Empresas da Universidade de Aveiro Unlove