

Preconceito na sociedade: desenvolvimento de um jogo para conscientização

Júlia Barcelos Flores
Universidade Franciscana
Acadêmica do Curso de Jogos Digitais

Graziela Frainer Knoll
Universidade Franciscana
Professora Orientadora

RESUMO – O preconceito está enraizado na sociedade brasileira ainda nos dias atuais, preconceitos raciais, sociais, de gênero e sexual, por exemplo. Este trabalho tem como objetivo geral desenvolver um jogo de narrativa ramificada sobre a temática do preconceito. Como objetivos específicos, pretendemos: identificar situações que envolvam preconceito direcionadas ao público jovem; criar narrativas e arte para o jogo a partir das situações selecionadas; elaborar uma versão demonstrativa do jogo. A metodologia adotada será qualitativa, de método descritivo, e o desenvolvimento do protótipo de jogo seguirá o método de ciclos, segundo o qual há as fases de pré-produção, produção, testes e finalização. O jogo criado é de narrativa ramificada e visa representar situações de preconceito, com a finalidade de conscientizar jogadores.

Palavras-chave: jogo; narrativa; preconceito; sociedade.

1 INTRODUÇÃO

Existem diversos meios de entretenimento, desde programas de televisão até livros e filmes, e os jogos são mais um exemplo, mas muitas pessoas ainda não possuem conhecimento sobre o que é realmente um jogo. Segundo Huizinga [1], jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo [...]”, isso tudo acompanhado de emoções e da noção de que aquele momento faz parte de um entretenimento. Dessa forma, podemos afirmar que jogo é uma atividade interativa que precisa de regras a fim de definir um vencedor, causando diversos sentimentos nos participantes, como competitividade, cooperação, anseio, aflição, alegria, entre outros.

Antigamente, os jogos digitais não tinham tantos recursos como são vistos hoje em dia, por conta de fatores como as limitações tecnológicas, o baixo investimento na área e, até mesmo, o conhecimento inicial do desenvolvimento de jogos. De modo geral, eram mostrados jogos com enredos e artes menos produzidas que muitos jogos da atualidade, como, por exemplo o jogo Tetris, desenvolvido por Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov em 1984. Tetris era um jogo muito simples, feito com blocos sobre um fundo escuro e, apesar disso, foi extremamente popular em seu ano de lançamento, sendo que existe e atrai jogadores até os dias atuais [2].

Com o avanço da tecnologia e dos recursos disponíveis, os jogos passaram a proporcionar um enredo e experiências mais ricas e amplas, o que foi muito bem recebido pelos jogadores, embora alguns jogos especialmente os mobiles, jogos para celulares, ainda permaneçam abordando apresentações mais simples.

Dentre os tipos de narrativas, existe a narrativa linear e a narrativa não linear. A narrativa linear é caracterizada por uma sequência de atividades que precisam das anteriores para serem realizadas [3]. Podemos ter um exemplo disso ao lermos uma receita culinária, que nos apresenta uma lista de passo a passo com uma certa ordem a ser seguida. Já a narrativa não linear se popularizou com o passar do tempo e principalmente nos jogos, definindo-se como uma narrativa em que o jogador poderá realizar ações que afetam o presente e o desenrolar da história, abrindo um leque de opções e caminhos. É este tipo de narrativa que será abordado neste trabalho, que também tem como temática o desenvolvimento de um jogo digital que mostre diferentes realidades dentro de uma sociedade, com personagens diferentes e carismáticos que irão ajudar na busca por conhecimento e entendimento de minorias sociais.

O atual cenário social mostra que ainda nos dias de hoje é possível ver atos de discriminação e intolerância com o que é apresentado como “fora do padrão”. Não é de hoje que são manifestados discursos e ações agressivos contra certas pessoas, as mais comuns sendo mulheres, negros e LGBTQ+, no entanto, com o avanço da tecnologia e a chegada das redes sociais é notável o aumento significativo dos ataques verbais a esses grupos sociais. É habitual também ver, em mídias sociais, fotos de pessoas acima do peso considerado padrão estético receberem comentários maldosos, bem como em publicações afetuosas entre indivíduos de mesmo gênero, ou ainda contra pessoas negras. O discurso de ódio está tão enraizado na nossa realidade que até mesmo espanta saber que uma das alternativas para diminuí-lo é simples, o conhecimento.

Em um levantamento de jogos e trabalhos feitos com foco nesse tema, foi encontrado o jogo Trevo, desenvolvido por Diego Domingos Machado, Rafael Marques de Albuquerque e Adriana Gomes Alves em 2018, tem como tema principal o combate ao preconceito, mais especificamente ao machismo, ao racismo e à homofobia (Figura 1).



FIGURA 1 – Exemplificação.
Fonte: Trevo.

Há também o jogo *Coming out simulator*, desenvolvido por Nicky Case em 2014, que faz o jogador sentir as dificuldades e os temores de um jovem homossexual tentando se assumir para sua família, a qual se mostra bastante intolerante diante da situação (Figura 2).

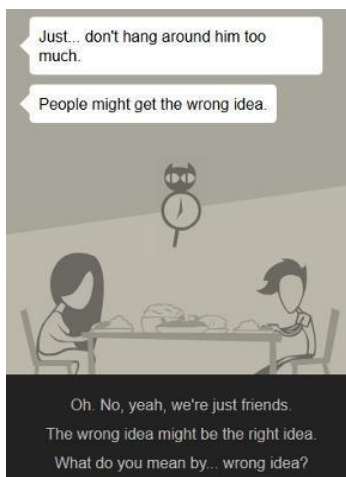


FIGURA 2 – Exemplificação.
Fonte: *Coming out simulator*.

O problema de pesquisa é: como abordar a conscientização sobre o preconceito em um jogo de narrativas? Assim, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver um jogo de narrativa ramificada sobre a temática do preconceito. Os objetivos específicos são: identificar situações que envolvam preconceito direcionadas ao público jovem; criar narrativas e arte para o jogo a partir das situações selecionadas; elaborar o protótipo de jogo.

Este trabalho tem relevância social por se tratar de um assunto delicado e muito presente, pois são mostrados diariamente casos de extrema violência física e verbal contra grupos sociais. De acordo com uma pesquisa feita pela SKOL em parceria com o IBOPE Inteligência [4], em que foram entrevistadas 2002 pessoas, cerca de 7 em 10 brasileiros já fizeram comentários preconceituosos, sendo a

homofobia a forma mais declarada de preconceito e o machismo a forma mais falada. Diante disso, o presente trabalho e desenvolvimento de jogo propõe trazer mais um meio de ensinar e passar conhecimento sobre a vida de indivíduos dessas minorias sociais, mostrando que merecem respeito tanto quanto os demais.

Em jogos digitais, podemos ver que o público-alvo é bastante limitado, pois segundo Edison [5], o público-alvo é um indivíduo genérico, com isso, o público-alvo dos jogos de modo geral seriam homens cisgêneros, brancos e heterossexuais. O papel de personagens femininos nos jogos, ao longo da história, foi o de sensualizar e atrair a atenção masculina, com uma sexualização exagerada apresentada nas roupas e na aparência das personagens. Esse contexto é um dos muitos motivos pelo qual vemos o preconceito que existe dentro da própria comunidade de jogadores, em que frases como “lugar de mulher é na cozinha” são constantemente ouvidas ou lidas. Assim, a importância do projeto para este curso de Jogos Digitais é dar visibilidade para uma parte de jogadores que não são tão representados nos jogos habitualmente, aplicando o que foi ensinado nas disciplinas do curso para conscientizar que jogos são, sim, para todos.

Este trabalho também é importante para a autora por tentar achar meios de inserir parte esquecida de uma sociedade, ou seja, encontrar alternativas de ensinar o respeito e o cuidado com os demais, ensinando e mostrando como essas pessoas consideradas como “diferentes” são iguais a todos e, portanto, merecem atenção na área de jogos digitais.

2 NARRATIVAS: DEFINIÇÃO E TIPOS

Segundo Murray [6], a narrativa é um processo primário de compreensão do mundo, desde os tempos em que uma tribo contava histórias em volta de uma fogueira até os tempos atuais. A narrativa sempre esteve presente em nosso cotidiano, mesmo sem percebermos, contamos histórias e passamos relatos adiante. Segundo Bruner [7] “uma narrativa é composta por uma sequência singular de eventos, estados mentais, ocorrências envolvendo seres humanos como personagens ou autores”. Segundo acrescenta “ela pode ser “real” ou “imaginária” sem perder seu poder como história” [7].

As formas de narrativas lineares são encontradas em grande quantidade em diversos tipos de obras literárias, livros, cinema e televisão fazem bom uso dessa narrativa, enquanto que as narrativas não lineares ficam deixadas de lado e pouco utilizadas nos meios tradicionais, podendo acarretar uma busca por mais interações e imersões. Os jogos eletrônicos são os que mais tiram proveito disso, podendo criar diversos caminhos diferentes para serem explorados dentro de uma mesma narrativa [6].

Sobre as narrativas não lineares, Novak [8] afirma:

“Um exemplo simples de narrativa não linear é proporcionado pela série

de livros *Choose your own adventure*, em que o leitor dispõe de várias opções (representadas por números de páginas) em certos momentos da história. Ele pode optar por qualquer combinação de caminhos e experimentar a história de maneira diferente a cada leitura. Essa é a ideia que mais se aproxima da experiência de um game interativo.”. Ainda segundo a autora, “embora haja um número finito de ramificações possíveis nos caminhos de um *game*, o mero fato de o jogador poder fazer essa escolha significa que ele está envolvido na criação de um enredo personalizado” [8].

Portanto, os jogos eletrônicos podem nos dar uma gama maior de possibilidades e caminhos para o qual podemos seguir, a partir de uma narrativa não linear diferentes jogadores passam por diferentes histórias dentro de um mesmo jogo. Dependendo das escolhas do jogador, há um mundo (ou universo narrativo) que se modifica com elas.

Segundo Dubiela [9], existem dois tipos básicos de narrativas em jogos eletrônicos, que são: narrativa embutida e narrativa emergente. Narrativa embutida é o roteiro mais tradicional, encontrada em novelas e filmes, que possui um início, meio e fim bem definidos, alguns jogos que são exemplos de narrativa embutida são: *Uncharted*, *Tomb Raider* e *Resident Evil*. Narrativa emergente é definida por deixar o jogador se sentir livre para fazer suas próprias escolhas, o jogo não obriga o usuário a jogar de uma forma específica, ele dá os meios e deixa o público livre para ter sua própria experiência, jogos como *Skyrim* e *Far Cry* seguem esse tipo de narrativa.

3 TRABALHOS RELACIONADOS

O trabalho de Klécia Patrícia de Melo Lindoso, e Amanda Cristina de Aquino Costa^[10], intitulado “Jogos eletrônicos e a (in)visibilidade de minorias: uma análise jurídica da representação e um breve mapeamento da presença negra e feminina”, defendido na Universidade federal do Maranhão, teve como objetivo realizar um estudo sobre como as mulheres e pessoas negras são representadas pela indústria de jogos, além de verificar se os métodos usados para abordar as minorias são tão numerosos quanto o das majorias e se a visibilidade alcançada é positiva. Assim, foi realizado um mapeamento acerca dos 40 jogos mais populares lançados para Playstation 4 em 2014, segundo o site Metacritic. Essa pesquisa confirma que minorias, como mulheres e pessoas negras, não estão ganhando visibilidade satisfatória nos jogos. As autoras consideram que o protagonismo por parte de um personagem masculino e branco é visivelmente maior comparado com a minoria, feminina e negra, pois dentre 40 jogos analisados, 21 tinham protagonistas homens e havia somente personagens brancos em 23 deles.

Já o trabalho nomeado “O estereótipo e a representação de minorias LGBT nos jogos” de Lucas Mendes Pinheiro e Raquel Noronha^[11], teve como principal objetivo mostrar como os game designers podem fugir de estereótipos e preconceitos ao construir uma representatividade para o público LGBT. Para chegar a uma conclusão foi realizado um processo de fotoelicitação (entrevista com projeção de fotografias ao entrevistado) entre 2016 e 2017. Na primeira etapa do projeto, houve uma pesquisa bibliográfica sobre a construção de uma cena *queer*, após, foi conduzida uma entrevista com jogadores para entender seu conhecimento sobre a comunidade LGBT. O resultado obtido foi a vinculação a uma inversão de papéis, em que o personagem masculino, para ser visto como gay, deve se portar com atitudes consideradas femininas, e a personagem feminina deve aparentar masculinidade, já o personagem bissexual sofre um problema de invisibilidade, pois é o que tem menos representações em jogos. Além disso, foi notada a fetichização do relacionamento lésbico, usado para atrair o público heterossexual. Por fim, as entrevistas demonstraram o descontentamento do público LGBT quanto a sua representatividade nos jogos.

Além disso, na busca por trabalhos correlatos, foi encontrada a pesquisa de Mellina Mayumi Yogui Yonashiro [12], nomeada “O videogame como transformador de cultura: a questão LGBT”, defendido na Universidade Estadual Paulista, a qual teve como objetivo inspirar a produção de mais jogos com o tema LGBT, dando ênfase à importância dos desenvolvedores independentes. Segundo o artigo, há um certo medo em adentrar na temática LGBT, pois há o receio de ofender a comunidade, conforme a autora constatou com a afirmação de Chris Shroyer “há um grande receio de inserir a temática LGBT por medo de ofender” [12]. Dessa forma, jogos são feitos para um público heterossexual por parecerem mais seguros para os desenvolvedores. A possível solução que a pesquisa encontra é aproveitar os jogos independentes, que não precisam responder a grandes publicadoras, nem à expectativa do público, podendo assim ousar sem o receio que um jogo de grande porte passaria. É com os jogos indies que podem ser retratados temas que contribuam para uma sociedade mais igualitária.

4 METODOLOGIA

Este trabalho de pesquisa tem natureza qualitativa, em que segundo Laville e Dionne [13], “O pesquisador decide prender-se às nuances de sentido que existem entre as unidades, aos elos lógicos entre essas unidades ou entre as categorias que as reúnem”. Essa abordagem requer menos regras e normas a serem seguidas, os entrevistados têm mais liberdade de se expressarem sobre determinado assunto. Pelo fato de este trabalho envolver o desenvolvimento de um jogo de narrativa sobre a temática do preconceito, a abordagem será qualitativa.

Foi utilizado o método de pesquisa descritiva, é realizado um levantamento de dados sobre determinado

assunto ou opiniões de certos grupos e analisados sem interferência do pesquisador, esse tipo de pesquisa é bastante utilizado em trabalhos de opinião pública, segundo Castro [14] “Quando se diz que uma pesquisa é descritiva, se está querendo dizer que se limita a uma descrição pura e simples de cada uma das variáveis, isoladamente, sem que sua associação ou interação com as demais sejam examinadas”.

Os procedimentos de pesquisa foram feitos a partir de um levantamento de relatos, opiniões e artigos acerca de minorias sociais, buscando trazer mais conhecimento sobre essa parte da sociedade a fim de criar um jogo que contribua para diminuir o preconceito das demais pessoas. Parte importante desse processo é identificar as frases e ações de ódio mais comuns direcionadas e esse público. Com essa parte finalizada, foi dado início à criação de uma narrativa não-linear imersiva, em que se procura criar uma narrativa que consiga fazer o jogador passar pelas dificuldades mais comuns do dia a dia de uma minoria, buscando assim melhorar a compreensão e a empatia desses usuários.

A arte que foi feita no *Adobe Illustrator*¹ e no *Adobe Photoshop*² procura ser misteriosa, dramática, e os cenários fantasiosos brincam com a realidade e o inusitado, além de personagens caricatos que expressam abertamente seus sentimentos, com a ajuda do contraste entre claro e escuro, em que a parte escura sempre predomina. Como referência de inspiração, foram utilizadas cenas inspiradas nas ilustrações de Tim Burton que seguem essas características já citadas (Figura 3).

(3)

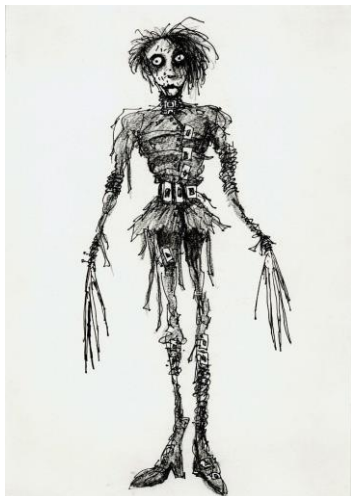


FIGURA 3 – Referência.

Fonte: Tim Burton. Disponível em: https://www.wired.com/2009/11/pl_arts_burton/.

Além disso, foram buscadas características da arte da ilustradora brasileira Nath Araujo (figura 4), que busca

¹ Adobe Illustrator é um editor de imagens vetoriais desenvolvido e comercializado pela Adobe Systems.

uma arte mais colorida, alegre e animada, o que daria um contraste com a arte de Tim Burton.



FIGURA 4 – Referência visual.

Fonte: Nath Araujo. Disponível em: <https://www.facebook.com/natharaujoart/photos/a.238006586394402/692302844298105/?type=1&theater>

Como método de desenvolvimento de jogo, foi utilizado o método de Chandler [15] (Figura 5).

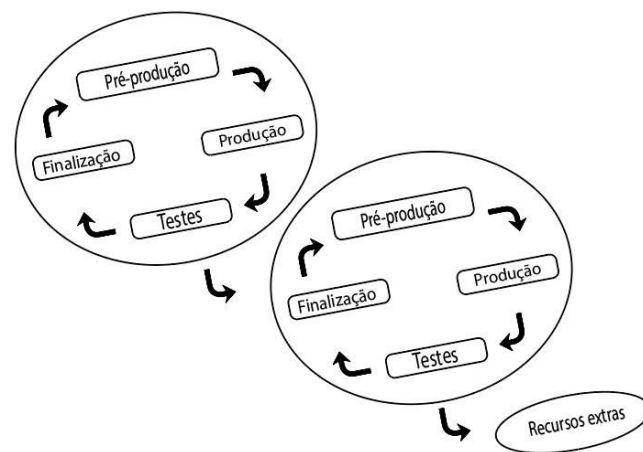


FIGURA 5 – Esquema.

Fonte: Chandler[15].

Esse método é configurado em forma de ciclos: a primeira etapa do ciclo é a pré-produção que consiste em fazer o planejamento, colocar no papel tudo o que se deseja fazer,

² Adobe Photoshop é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais desenvolvido pela Adobe Systems.

vendo os prós e contras do processo, nessa parte temos o brainstorming³ e fazemos os primeiros esboços (figura 6) que ainda poderiam ser mudados.



FIGURA 6 – Esboço inicial. Fonte: elaboração da autora.

A segunda etapa é a produção, momento de começar a realizar as tarefas para fazer o jogo, fazer a narrativa, a arte, o game design e a programação, esse é a etapa mais demorada de todo o círculo, e poderá ser retomada dependendo da terceira etapa. A próxima fase do círculo é a fase de testes, é aqui que será avaliado o funcionamento de tudo que foi feito, se tudo está funcionando dentro do jogo e se atinge os objetivos sociais propostos, como provocar os sentimentos que buscamos, serão realizados testes com um certo público para analisar o que deverá ser mantido e o que deverá ser mudado. Nessa fase é decidido se deverá retomar a fase de produção ou se poderá continuar o círculo. Na última fase temos a finalização em que é encerrado todas as etapas anteriores e terminado o jogo.

5 CONSIDERAÇÕES SOBRE O DESENVOLVIMENTO

Este trabalho começou a ser desenvolvido pela pesquisa de artigos que falem sobre a experiência de determinados grupos sociais no Brasil e desses como público de jogos, buscando um maior entendimento acerca do cotidiano e das situações vivenciadas por eles que possam trazer o tema do preconceito.

Após uma melhor compreensão do assunto, iniciou-se a pesquisa de trabalhos feitos por Tim Burton, que além de cineasta e produtor, é animador e desenhista norte-americano, e pelas ilustrações de Nath Araujo, artista visual brasileira, buscando inspiração e reconhecimento de técnicas para criar os esboços do jogo, começando assim, os desenhos

³ Momento da “tempestade de ideias”, em que os participantes devem ter liberdade de expor suas opiniões.

em cadernos. Aqui o trabalho de criar uma personalidade e um objetivo pessoal de cada personagem começa, buscando unir o enredo com o visual de cada um.

Primeiro, foram definidos os seguintes aspectos: tipo de jogo a ser desenvolvido, método de desenvolvimento de jogo em ciclos, levantamento das temáticas que tratem de preconceito, pesquisa de referências visuais e primeiros esboços.

Em segundo lugar, foram feitos mais esboços a mão de personagens e, paralelamente, foram criadas as narrativas a partir de *brainstorm*, visando tratar situações que de preconceito com base em notícias recentes e testemunhos noticiados diariamente por indivíduos e grupos na mídia, como, por exemplo, preconceito racial vivenciado em locais públicos, ou preconceito de gênero vivenciado em ambientes de trabalho ou de ensino.

A. O jogo criado

O jogo criado é um *Visual Novel*, jogo em que é apresentada uma narrativa com algumas ramificações, isto é, escolhas que os jogadores poderão fazer, o que irá alterar o curso da história e/ou alguns outros elementos, como a reação que os personagens secundários têm ao se dirigir ao personagem principal. Além disso, este é um modo de jogo em que todas as ações tomadas são feitas a partir do *mouse*, sem o uso do teclado.

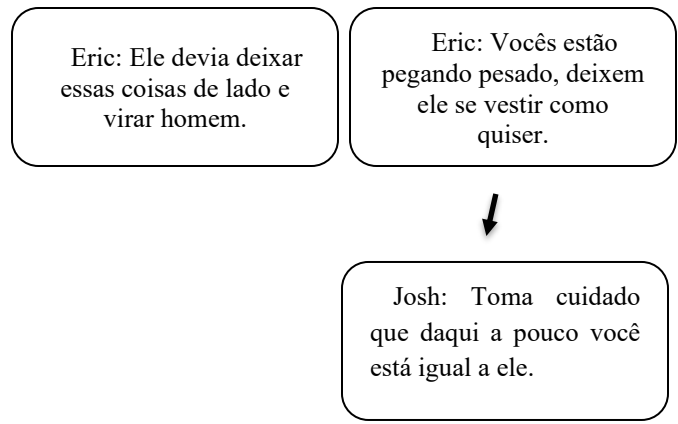
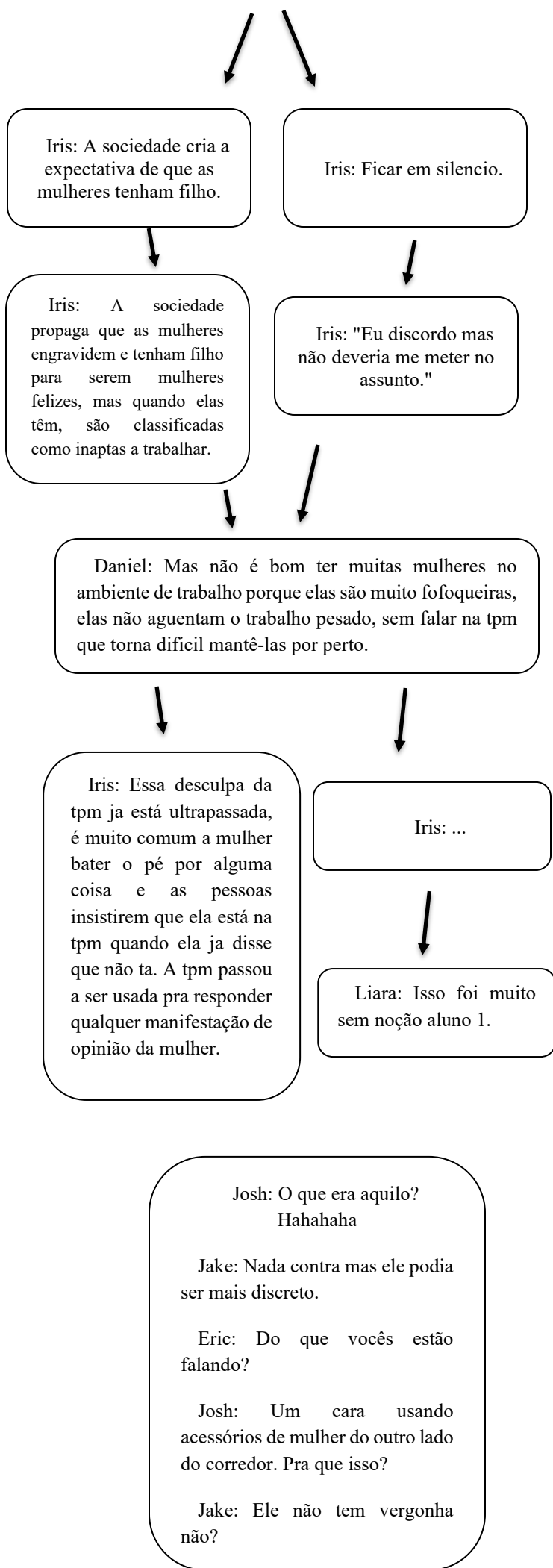
Dentre as situações selecionadas, as narrativas elaboradas abordam a questão de como são vistas as minorias sociais diante dos jovens, por exemplo, como a população negra, feminina e LGBT é tratada no ambiente de ensino.

As narrativas utilizadas são do tipo não linear, pois são narrativas ramificadas, cujo desenrolar da história varia conforme a opção da combinação de caminhos do jogador. Desse modo, o jogador pode interagir com a história de maneira própria a cada leitura [8]. Ainda que as escolhas sejam limitadas, é essa possibilidade de interação que cria o potencial interesse do público nesse tipo de jogo ou de história. As narrativas criadas estão representadas no Fluxograma abaixo:

Professora: E é de conhecimento que ainda hoje temos algumas diferenças entre homens e mulheres até mesmo na vida profissional, como salários menores. Aluna 1: Além de ter vários preconceitos no momento de escolher entre um homem e uma mulher para ocupar o cargo, né?

Liara: Como a menstruação, o fato de engravidar e ter um filho. Essas coisas acabam diminuindo a chance da mulher ser escolhida.

Daniel: Eu concordo que a gravidez é um problema, a mulher precisa tirar dias de folga além de cuidar da casa e da criança.



O *feedback* é dado ao jogador por meio da expressão do personagem principal e das reações dos personagens secundários como mostra as imagens abaixo (Figura 7) e (Figura 8).



Figura 7 – Feedback reações. Fonte: Elaboração da autora



Figura 8 – Feedback reações. Fonte: Elaboração da autora

Se jogador tenha escolhido a melhor opção para a ocasião, o personagem principal se torna mais confiante e presente, ao contrário, se o jogador escolher a pior opção disponível o personagem controlado se torna quieto e distante, além dos dois personagens principais possuírem uma barra de confiança, uma barra em forma de flor (Figura 9).

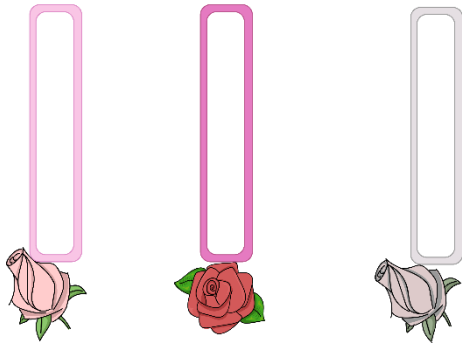


Figura 9 - Feedback. Fonte: Elaboração da autora

Nesse marcador, a flor sobe quando for escolhida a opção boa, abrindo a flor, ao escolher a opção ruim a barra desce e a flor murcha, os dois possuem barras separadas sendo a barra de Iris verde e a barra de Eric rosa. Já os cenários escolhidos foram ambientes que fazem parte do dia a dia dos jovens, como casa e faculdade, há cenários como sala de aula e corredor.

B. A arte do jogo

A arte do jogo foi feita inicialmente no papel, com esboços dos dois personagens principais, a Iris (Figura 10) e o Eric (Figura 11), todo o restante foi feito digitalmente.



FIGURA 10 – Esboço. Fonte: elaboração da autora.

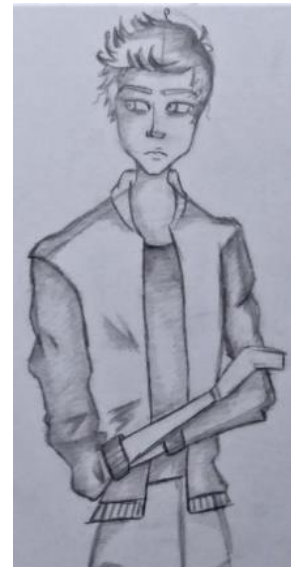


FIGURA 11 – Esboço de personagem. Fonte: elaboração da autora.

A arte dos personagens e dos ambientes foi feita procurando se aproximar da visão artística de Tim Burton, com apresentação obscura, com traços esguios e compridos, formatos bem marcantes nas golas das roupas e nas mãos dos personagens, os cabelos arrepiados e os olhos proporcionalmente grandes buscaram essa aproximação. Juntamente com o estilo artístico de Tim Burton foi pensado em trazer a alegria da arte de Nath Araújo, que traz cores mais vibrantes e vivas, com traços mais suaves em relação ao estilo escolhido anteriormente, essa diferença marcante entre os dois estilos trará um resultado interessante que irá destoar os personagens e os cenários.

Assim, foi feita uma versão demo do jogo, com cenário e personagens, como mostram as figuras 12 e 13:

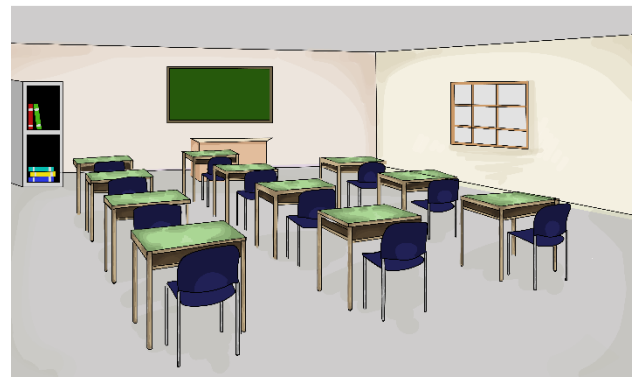


FIGURA 12 – Cenário. Fonte: elaboração da autora.



FIGURA 13 – Cenário e significados. Fonte: elaboração da autora.

Dentre as cores que compõem a imagem de Iris, temos o verde escuro como predominante. O verde tem forte correspondência emocional com segurança, perseverança. É ideal para a personagem Iris, que tem forte anseio de externar a sua verdade, de falar e ser ouvida pelos demais. Também é apresentado o azul claro, cor que transmite estabilidade e calma, pois, apesar da necessidade de Iris de se fazer entender, ela tem confiança no assunto que pretende tratar e se sente totalmente segura para abordá-lo.

Seus longos cabelos castanhos escuros, marrons, representam sua seriedade, responsabilidade e sua maturidade em ter tão bem definida a causa de sua luta diária, suas convicções e argumentos, como podemos ver sendo reforçado visualmente pela sua paleta de cores, na figura 14.

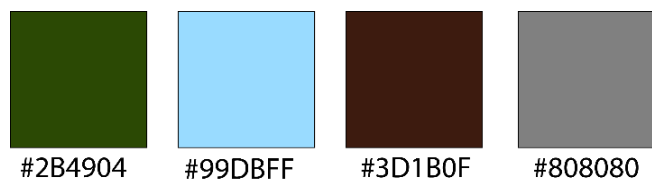


FIGURA 14 – Paleta de cores de Iris. Fonte: elaboração da autora.

A cor azul utilizada em excesso pode trazer a sensação de monotonia, frieza e depressão, e é exatamente esses sentimentos que Eric, um dos personagens principais, procura passar. Ele se identifica com a sigla LGBTQ+, no entanto, sente medo do que isso pode mudar na sua vida, portanto, se retrai e esconde.

A não cor preta existente na paleta de cores de Eric, por ser ausência de luz, representa os sentimentos negativos, como o medo, a tristeza e a solidão. É bastante notório a presença do cinza, as longas mangas chamativas em tonalidade cinza trás incertezas, tristeza, Eric é fortemente apresentado como um personagem melancólico, ausente e deprimido, como é possível notar na sua paleta de cores abaixo, figura 15.

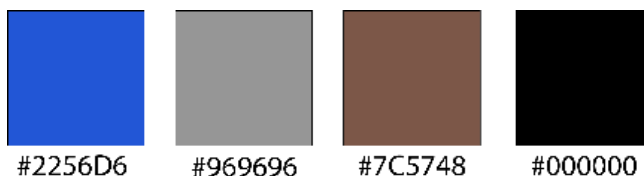


FIGURA 15 – Paleta de cores de Eric. Fonte: elaboração da autora.

A imagem final de cada um dos dois protagonistas levou um total de 10 horas aproximadamente para acabamento. Assim, foram feitos os esboços de Iris e Eric, a partir do desenho manual, enquanto os demais personagens contidos no jogo e os cenários apresentados foram feitos diretamente no programa Adobe Illustrator, este programa é um editor de imagens vetoriais desenvolvido e comercializado pela Adobe Systems, o Adobe Illustrator pode ser usado tanto em computadores que operem com Windows quanto Mac.

Além dos dois personagens principais já apresentados, o jogo possui dois vilões. Josh possui uma aparência fria e distante, seus cabelos louros e moletom escuro não trazem nenhum sentimento de acolhimento e aceitação. A cor predominante neste personagem é o verde escuro, cor que compõe todo o moletom do personagem. Como Farina, Pérez e Bastos [16] informam, a cor em um tom mais escuro representa a masculinidade e a virilidade. Josh tem um grande anseio em mostrar como não suporta presenciar eventos que fogem da sua realidade de masculinidade, assim, este personagem precisa se afirmar constantemente para si e para os outros ao redor.

A cor amarela é bastante representada por alegria e otimismo, no entanto, em alguns lugares e culturas ele é visto como covardia, inveja. Na Europa Medieval esta cor estava associada com a decepção [16]. Em Josh, a cor amarela aparece pouco perceptível, com bastante tonalidade de branco o amarelo fica fraco, sem vida, o amarelo aqui não expressa calor, alegria, no entanto, é possível notar a frieza a indiferença que este personagem transmite. Essas definições são visíveis na figura 16.



FIGURA 16 – Paleta de cores de Josh. Fonte: elaboração da autora.

As cores possuem um peso psicológico, dessa forma, as pessoas, de acordo com o sentimento que sentem no momento, acabam optando por uma ou outra cor. As cores trazem alegria, conforto ou, até mesmo, uma “cor” mais sombria como o preto e o marrom podem ser usados para momentos de tristeza e solidão, como é afirmado por

Farina, Pérez e Bastos [16]. As cores conseguem transmitir sentimentos e emoções, como, por exemplo, durante um show, luzes vermelhas são muito utilizadas nos momentos de maior emoção, em que a música está mais agitada, enquanto luzes azuis são utilizadas nos momentos mais calmos e tranquilos.

Portanto, o jogo desenvolvido utiliza as cores para mostrar a emoção que cada personagem possui, com ênfase nas situações e personalidades. Iris é uma personagem muito forte e muito segura de suas opiniões e seus ideais, enquanto Eric é mais retraído e fechado, com medo do que as outras pessoas iriam pensar do seu jeito de ser, e isso se verifica também nas cores escolhidas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de desenvolver um jogo com foco em narrativa, em vez de outros tipos de mecânica, deveu-se à possibilidade de abordar um conteúdo sério como o preconceito, por meio de narrativas. Ao narrar histórias, é criado um universo onde se podem, tanto criar incertezas e desconforto nos jogadores, como é possível criar um ambiente familiar, conhecido para o público. O jogo criado, que segue em desenvolvimento, busca representar um ambiente familiar para jovens e adolescentes, como faculdade e ambientes escolares, em que se pode exercitar o conhecimento e aprendizado da presença de preconceitos enraizados e os sentimentos que essas práticas causam nos grupos de minorias.

No jogo criado, foram elaboradas duas narrativas principais, e a história conta um dia na vida de Iris e Eric, dois personagens principais que passam por situações diferentes, porém conectadas por conta do preconceito. Nesta demo, o jogo possui três ramificações, cada uma com pares de opções que se dividem entre uma opção positiva e outra negativa. Já a arte do jogo incluiu uma etapa importante de busca de referências e testes de esboços de personagens e cenários, sendo que a escolha das situações de preconceito foi um guia para a elaboração dos desenhos.

Assim, foi interessante levantar situações que pudessem representar esses momentos em que nos deparamos com o preconceito na sociedade e, pela vontade de trabalhar com o público-alvo formado por jovens, as situações envolveram o âmbito escolar. A todo momento, fez parte do planejamento certo cuidado com a forma como essas situações seriam mencionadas e representadas.

Os jogos sérios causam interesse do mercado porque possibilitam trabalhar temas problemáticos atuais na forma de um jogo, ou seja, um produto voltado geralmente ao entretenimento. Dessa forma, podemos tratar conteúdos mais profundos, sabendo que, a cada situação apresentada, os jogadores estarão refletindo sobre manifestações de preconceito. Um dos benefícios provocados por esse tipo de jogo é a formação do senso crítico, já que provoca questionamentos e, a cada escolha do jogador, é feita e incentivada a reflexão sobre a situação apresentada.

REFERÊNCIAS

- [1] Johan Huizinga. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- [2] Ernane Guimarães Neto e Leonardo Lima. *Narrativas e personagens para jogos*. São Paulo: Érica, 2014.
- [3] Eucídio Pimenta Arruda. *Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais*. Porto Alegre: Bookman, 2014.
- [4] SKOL/IBOPE Inteligência. *Preconceito – principais resultados*. Set./2017.
- [5] David Edison. Citado por: Mellina Mayumi Yogui Yonashiro *O videogame como transformador de cultura: a questão LGBT*. In: SBGAMES, 21., Brasília, 2012. *Anais...* Disponível em: <http://base.gamux.com.br/events/2012.11.02-SBGAMES12/proceedings/papers/gamesforchange/g4c-05.pdf>. Acesso em: 4 Out. 2019.
- [6] Janet H. Murray. *Hamlet no holodeck o futuro da narrativa no ciberespaço*. 2003. Disponível em: <http://www.sciarts.org.br/curso/textos/hamlet.pdf>. Acessado em 18 Set. 2019.
- [7] Jerome Bruner. *Atos de significação*. 1997. p. 46. Disponível em: https://www.academia.edu/37745006/BRUNER_J._-_ATOS_DE_SIGNIFICA%C3%87%C3%83O_1990_1997. Acesso em: 18 Set. 2019.
- [8] Jeannie Novak. *Desenvolvimento de Games*. São Paulo: Cengage Learning, 2010. p. 140-141.
- [9] Rafael Pereira Dubiela. *A utilização de narrativas embutidas no auxílio da narrativa da história nos jogos eletrônicos informatizados*. 2013. Disponível em: http://www.um.pro.br/prod/_pdf/001462.pdf. Acesso em: 18 Set. 2019.
- [10] Klécia Patrícia de Melo Lindoso. Amanda Cristina de Aquino Costa. *Jogos eletrônicos e a (in)visibilidade de minorias: uma análise jurídica da representação e um breve mapeamento da presença negra e feminina*. 2015. Disponível em: <http://www.joinpp.ufma.br/jornadas/joinpp2015/pdfs/eixo6/jogos-eletronicos-e-a-in-visibilidade-de-minorias-uma-analise-juridica-da-representacao-e-um-breve-mapeamento-da-presenca-negra-e-feminina.pdf>. Acesso em: 4 Out. 2019.
- [11] Lucas Mendes Pinheiro e Raquel Noronha. O estereótipo e a representação de minorias LGBT nos jogos. *Semeiosis*, São Paulo, v.9, n.1, p. 1-22, Jun./2019.

Disponível em: <http://www.semeiosis.com.br/wp-content/uploads/2019/05/165.pdf>. Acesso em: 4 Out. 2019.

[12] Mellina Mayumi Yogui Yonashiro *O videogame como transformador de cultura: a questão LGBT*. In: SBGAMES, 21., Brasília, 2012. *Anais...* Disponível em: <http://base.gamux.com.br/events/2012.11.02-SBGames12/proceedings/papers/gamesforchange/g4c-05.pdf>. Acesso em: 4 Out. 2019.

[13] Christian Laville e Jean Dionne. *A construção do saber: manual de metodologia de pesquisa em ciências humanas*. Porto Alegre: Artes Médicas; Belo Horizonte: UFMG, 1999. p. 227.

[14] C. M. Castro. *Estrutura e apresentação de publicações científicas*. São Paulo: McGraw-Hill, 1976. p. 66.

[15] Heather Maxwell Chandler. *Manual de produção de jogos digitais*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

[16] FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 5.ed. São Paulo: Edgard Blutchet, 2006.