

# Digital Games and Learning

## 2

Ernane Rosa Martins  
(Organizador)

 **Atena**  
Editora

Ano 2019

Ernane Rosa Martins  
(Organizador)

# Digital Games and Learning 2

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Geraldo Alves e Natália Sandrini

Revisão: Os autores

#### Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

D574 Digital games and learning 2 [recurso eletrônico] / Organizador  
Ernane Rosa Martins. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019.  
– (Digital Games and Learning – v.2)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-075-9

DOI 10.22533/at.ed.759192501

1. Computação gráfica. 2. Jogos educativos. 3. Software –  
Desenvolvimento. I. Martins, Ernane Rosa.

CDD 794.8

**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de  
responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos  
autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

## APRESENTAÇÃO

Como verificado na obra *Digital Games and Learning* volume 1, nos últimos anos, tem havido um crescente interesse no uso de jogos digitais para melhorar o ensino e a aprendizagem em todos os níveis de ensino, tanto em contextos formais quanto informais. Assim este segundo volume vem permitir aos leitores complementar e aprofundar seus conhecimentos, por meio de mais 16 trabalhos relevantes envolvendo a relação entre jogos digitais e aprendizagem.

Deste modo, esta obra reúne debates e análises acerca de questões relevantes, tais como: uma análise das percepções dos formandos sobre o modelo de formação que habilita para a Educação Pré-escolar e para o 1.º Ciclo do Ensino Básico de uma escola de formação de Portugal; entender a relação existente no processo de desenvolvimento de novos produtos, e a mudança organizacional proveniente destes novos produtos, serviços e sistemas; levantamento de fatores culturais mineiros para possíveis inspirações na produção de jogos digitais; mapear aspectos da identificação dos gamers com os jogos e relacioná-la ao processo de Design de Personagens, objetivando gerar uma contribuição no sentido de provocar reflexões a respeito de diversidade e representatividade de gênero no universo dos jogos eletrônicos; implementação de uma inteligência artificial que consegue se adaptar ao seu oponente durante a luta; os elementos dos jogos organizados em um modelo de game design, o Modelo Artefato-Experiência, que discute a relação entre gameplay e os elementos dos jogos e pode ser utilizado como ferramentas por diversas pessoas da área de jogos; uma pesquisa realizada com profissionais de educação, na qual se analisa como estes compreendem a temática da “gamificação da educação”, como tratam, em suas práticas, essa perspectiva e, também, suas percepções sobre a mesma; analisar as práticas efetuadas na indústria brasileira de jogos digitais, com foco na realidade dos profissionais para apontar modelos de negócios válidos para estes profissionais; uma proposta de gamificação da pesquisa genealógica e elaboração da história familiar; uma pesquisa com temática central que visa abordar a relação entre as políticas públicas promovidas pelo Estado, por meio da Administração Pública Direta e Indireta, e o efetivo desenvolvimento da indústria criativa de serious games, o qual busca garantir a democratização do acesso à essa tecnologia que tem como objetivo promover a cultura nacional, a educação, a saúde, a segurança, e a formação profissional.

Aos autores dos diversos capítulos inclusos nesta obra, meu agradecimento pela submissão de seus relevantes estudos na Editora Atena. Aos leitores, espero que este livro possa ser de grande valia para ampliar seus conhecimentos nesta importante temática, estimulando a reflexão e a busca por novas pesquisas cada vez mais significativas e inovadoras.

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
PERCEÇÕES DOS FORMANDOS SOBRE A FORMAÇÃO PARA DOIS NÍVEIS EDUCATIVOS	
Cristina Mesquita	
Maria José Rodrigues	
Rui Pedro Lopes	
<b>DOI 10.22533/at.ed.7591925011</b>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>22</b>
ORGANIZAÇÕES QUE MUDAM: ESTUDO DE CASO DA NINTENDO, ROVIO E AQUIRIS	
Victor Moreira	
<b>DOI 10.22533/at.ed.7591925012</b>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>33</b>
APROXIMAÇÕES ENTRE A CULTURA MINEIRA E OS JOGOS ELETRÔNICOS	
Bruno Assad Admus Paixão	
Luiz Henrique Barbosa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.7591925013</b>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>44</b>
DESIGN DE PERSONAGENS VOLTADO PARA REFLEXÕES SOBRE DIVERSIDADE E REPRESENTATIVIDADE DE GÊNERO EM GAMES	
Alexandre Cantini Rezende	
Maria das Graças de Almeida Chagas	
Tamyres Lucas Manhães de Souza	
Tathiana Sanches Tavares Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.7591925014</b>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>55</b>
PROPOSTA DE JOGO EDUCACIONAL PARA O ENSINO DE SISTEMÁTICA FILOGENÉTICA	
Helano M. B. F. Portela	
Derek R. Martins	
Fandson S. Morais	
Jose W. P. Luz	
<b>DOI 10.22533/at.ed.7591925015</b>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>66</b>
UM ALGORITMO ADAPTATIVO ONLINE PARA JOGOS DE LUTA	
Renan Motta Goulart	
Guilherme Albuquerque Pinto	
Raul Fonseca Neto	
<b>DOI 10.22533/at.ed.7591925016</b>	
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>75</b>
MODELO ARTEFATO-EXPERIÊNCIA DE JOGOS DIGITAIS: ELEMENTOS E GAMEPLAY	
Patrícia da Silva Leite	
Leonelo Dell Anhol Almeida	
<b>DOI 10.22533/at.ed.7591925017</b>	

<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>90</b>
A “GAMIFICAÇÃO DA EDUCAÇÃO” NA COMPREENSÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO	
Fabiano Rodrigues de Paula Rutinelli da Penha Fávero	
<b>DOI 10.22533/at.ed.7591925018</b>	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>107</b>
ON PLAYER MOTIVATION AND THE APPEAL OF GAMES: AN EXPLORATION OF PLAYER MOTIVATION	
Ricardo César Ribeiro dos Santos Klaus de Geus Sergio Scheer Awdry Miquelin Sebastião Ribeiro Jr. Walmor Cardoso Godoi	
<b>DOI 10.22533/at.ed.7591925019</b>	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>116</b>
GAMIFICAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NO ENSINO SUPERIOR	
Rui Pedro Lopes Cristina Mesquita Rogério Júior CorreiaTavares	
<b>DOI 10.22533/at.ed.75919250110</b>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>127</b>
A REALIDADE COMO CONTEXTO: UMA ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO DE SISTEMAS DO MUNDO REAL EM VIDEOGAMES	
Lucas Diego Gonçalves da Costa	
<b>DOI 10.22533/at.ed.75919250111</b>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>143</b>
MODELOS DE NEGÓCIOS PARA A INDÚSTRIA BRASILEIRA DE JOGOS DIGITAIS INDEPENDENTES	
Fernando Rejani Miyazaki	
<b>DOI 10.22533/at.ed.75919250112</b>	
<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>156</b>
PRÁTICAS DE INTEGRAÇÃO ENTRE CURSOS TÉCNICOS E REGULARES NO CONTEXTO DA DISCIPLINA DE PROGRAMAÇÃO DE JOGOS. UM RELATÓRIO DE RESULTADOS	
Márcio da Silva Camilo Eduardo Campos de Azevedo Daniel Ribeiro Pires	
<b>DOI 10.22533/at.ed.75919250113</b>	
<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>171</b>
EU FAÇO PARTE DA HISTÓRIA DA MINHA FAMÍLIA: PROJETO DE GAMIFICAÇÃO DA PESQUISA GENEALÓGICA PARA ADOLESCENTES	
Fabio José Piros João Mattar	
<b>DOI 10.22533/at.ed.75919250114</b>	

**CAPÍTULO 15 ..... 182**

A ATUAÇÃO DO ESTADO NO DESENVOLVIMENTO NACIONAL DA INDÚSTRIA CRIATIVA DE *SERIOUS GAMES*

[Andrei Rossi Mango](#)

**DOI 10.22533/at.ed.75919250115**

**CAPÍTULO 16 ..... 192**

GAME JAM COMO METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

[Renata da Silva Machado](#)

[Georgia Bulian Souza Almeida](#)

**DOI 10.22533/at.ed.75919250116**

**SOBRE O ORGANIZADOR..... 207**

## DESIGN DE PERSONAGENS VOLTADO PARA REFLEXÕES SOBRE DIVERSIDADE E REPRESENTATIVIDADE DE GÊNERO EM GAMES<sup>1</sup>

### Alexandre Cantini Rezende

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design Rio de Janeiro - RJ

### Maria das Graças de Almeida Chagas

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design Rio de Janeiro - RJ

### Tamyres Lucas Manhães de Souza

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design Rio de Janeiro - RJ

### Tathiana Sanches Tavares Silva

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design Rio de Janeiro - RJ

**RESUMO:** Dentro do universo dos jogos digitais o termo “gamer” tem sido atribuído a um perfil de jogador assíduo, e definido em diversos contextos como sendo formado em sua maioria por homens heterossexuais, apesar desse perfil ser diversificado. A pesquisa aqui relatada buscou mapear aspectos da identificação dos gamers com os jogos e relacioná-la ao processo de Design de Personagens, objetivando gerar uma contribuição no sentido de provocar reflexões a respeito de diversidade e representatividade de gênero no universo dos

jogos eletrônicos.

**PALAVRAS CHAVE:** representatividade de gênero, diversidade, Design de Personagens, Game Design, narrativa.

**ABSTRACT:** Within the universe of digital games the term “gamer” has been attributed to an assiduous player profile, and defined in several contexts as being formed mostly by heterosexual men, although this profile is diversified. This research aimed to map aspects of the identification of gamers with games and relate it to the process of Character Design, aiming to generate a contribution in order to provoke reflections regarding diversity and gender representation in the universe of electronic games.

**KEYWORDS:** gender representation, diversity, Character Design, Game Design, narrative.

### 1 | INTRODUÇÃO

No Artigo “If you love games, you should refuse to be called a gamer” Parking descreve uma mudança no antigo perfil dos jogadores e uma possível crise de identidade. A imagem que se tinha desse público era sendo formada por indivíduos que passavam a maior parte dos

1. Esta é uma reprodução do Short Paper originalmente publicado no XVI SBGames. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/175381.pdf>>

dias isolados em seus quartos escuros, entregue aos jogos. Com o crescimento da indústria de jogos eletrônicos, o perfil do consumidor se tornou mais diversificado, deixando de ser dominado pelo antigo estereótipo. Como exemplo podemos citar um dado divulgado pela pesquisa Game Brasil 2016, que revelou que as mulheres atualmente compõe 52,6% do público de usuários de games no Brasil.

O termo gamer tem sido usado na indústria para se referir ao público consumidor de jogos eletrônicos de perfil assíduo. Tal termo tem sido associado a diversos estereótipos e perfis de jogador considerados comuns, bem como a uma identidade relacionada a dedicação e gosto pelo ato de jogar.

Segundo Kowert, abandonar o termo gamer é um processo necessário, mas complexo, e que vai além de apenas mudar de título. Ser gamer não se limita ao simples gosto por jogos, mas também se identificar e trocar experiências com a comunidade, e isso significa perpetuar tradições, as práticas sociais e peculiaridades.

Perante o quadro levantado, esta pesquisa buscou mapear aspectos da identificação dos gamers com os jogos e em comunidade, relacionando-a ao processo de Design de Personagens com o objetivo de gerar uma contribuição no sentido de provocar reflexões a respeito de diversidade e representatividade de gênero no universo dos jogos eletrônicos.

## 2 | PESQUISA TEÓRICA

Para Kowert, ser gamer é se identificar e trocar experiências em comunidade. Tal identificação e intercâmbio de impressões, sentimentos e vivências estão relacionadas com jogos e seus personagens. Para a autora, embora abandonar o termo gamer seja necessário para que o indivíduo de fato possa vivenciar experiências no universo dos jogos, trata-se de um processo complexo.

Fullerton descreve um jogo eletrônico como uma estrutura composta de diversos elementos, incluindo elementos de caráter dramático, que os torna uma experiência emocionalmente envolvente. No que se refere a uma visão em comunidade, Salen amplia a definição de jogos eletrônicos ao incluí-los em um âmbito mais abrangente, como um sistema dinâmico que envolve também significados de contextos culturais.

Ao relacionar as teorias de Salen e Fullerton, relativas aos jogos como uma vivência proporcionada ao jogador, Chagas define o Designer de Games como um criador de experiências, através das quais o jogador pode se inserir em contextos e viver situações e emoções através do jogo. E nesse sentido, McMillen relata a abordagem dos Designers do jogo Overwatch, no que se refere a representatividade de minorias, onde intencionalmente projetaram personagens que permitem aos jogadores vivenciarem situações praticamente sem representação no universo dos jogos.

A identidade do gamer para Kowert dá-se no entanto através de um processo complexo, que vai além de questões individuais, incluindo também aspectos de suas

interações sociais dentro da comunidade de jogadores.

### 3 | MAPEAMENTO DE NARRATIVAS RELATIVAS AO TEMA

Na etapa inicial desta pesquisa foi realizado um mapeamento dos personagens de quatro franquias de jogos que possuem ampla galeria de personagens. Esses jogos são: Bioshock, Borderlands, Walking Dead e Overwatch. Em todos foi possível documentar que os personagens eram humanizados, diversificados e retratados de forma complexa, independente do gênero. Em Tales of Borderlands e Bioshock Infinite, a presença de protagonistas femininas e masculinas é um aspecto importante que criou uma atmosfera de igualdade de gênero. Em Borderlands, além da presença de personagens LGBT, as mulheres são retratadas de forma a destacar suas singularidades e como isso se relaciona com seu passado. No primeiro jogo do The Walking Dead, Clementine, uma criança negra, se torna a protagonista após aprender a sobreviver no apocalipse zumbi e cresce como personagem. Já Overwatch, tem uma diversificada biblioteca de personagens com nuances que permitem uma visão ampliada e não simplista. Como exemplo pode-se citar a personagem Symmetra - uma mulher, indiana, autista, habilidosa e inteligente. Através de Symmetra, jogadores autistas podem se ver representados e os não autistas podem vivenciar essa situação. Mas Symmetra tem outras nuances, e por ser uma heroína também permite que o estereótipo do autista seja desconstruído.

Através do mapeamento realizado pode-se perceber que já existem franquias de jogos com público amplo, apostando em criar canais diversificados de conexão com seu público.

### 4 | PESQUISA DE CAMPO

Após o mapeamento, uma pesquisa de campo foi realizada junto aos jogadores, com o intuito de obter dados sobre como funciona a imersão através de um personagem de jogo e como os jogadores se identificam com ele. Foram elaboradas perguntas abertas para que os jogadores descrevessem as suas relações com os jogos e seus respectivos personagens. Métodos de análises quantitativas e qualitativas foram aplicados em grupos de jogadores e de discussão de jogos, tanto nacionais quanto internacionais. Foram considerados dados como: gênero do jogador, idade, quantidade de tempo dedicada ao jogo, e o gênero de jogo que mais gosta.

O questionário envolveu as seguintes perguntas: 1. Qual a sua idade? 2. Com que gênero você se identifica? \* Feminino / Masculino / Outro 3. Quanto tempo você passa jogando videogame por semana? 4. Quais jogos você mais gosta? Por quê?

5. Você já se identificou com um personagem de um jogo? Se sim, o que te levou a se identificar? 6. Quando você vive a experiência imersiva de um jogo através do

protagonista e você tem que tomar uma decisão difícil, qual parâmetro você usa? \* Exemplos: Conduta moral, o que o personagem faria, etc. 7. Quais protagonistas ou heróis de jogos que você mais se identifica ou gosta? Quais características mais se destacam entre eles? 8. Quais personagens você considera como marcantes? Como são caracterizados? Há algo que te atrai ou te incomoda? 9. Se você pudesse criar o seu protagonista ou herói de um jogo como seria? 10. Qual o seu e-mail? (Não obrigatória).

No total, setenta e sete pessoas responderam ao questionário.

#### 4.1 Respostas do público feminino

Dezenove mulheres de idades entre dezesseis e trinta e seis anos responderam o questionário. As jogadoras que se interessavam mais pela história eram mais propensas a se identificarem com um personagem. As que não se identificaram, apontaram no máximo ter alguma simpatia. Muitas criticaram a superficialidade, o excesso de poder e a sexualização de personagens como fatores negativos a imersão.

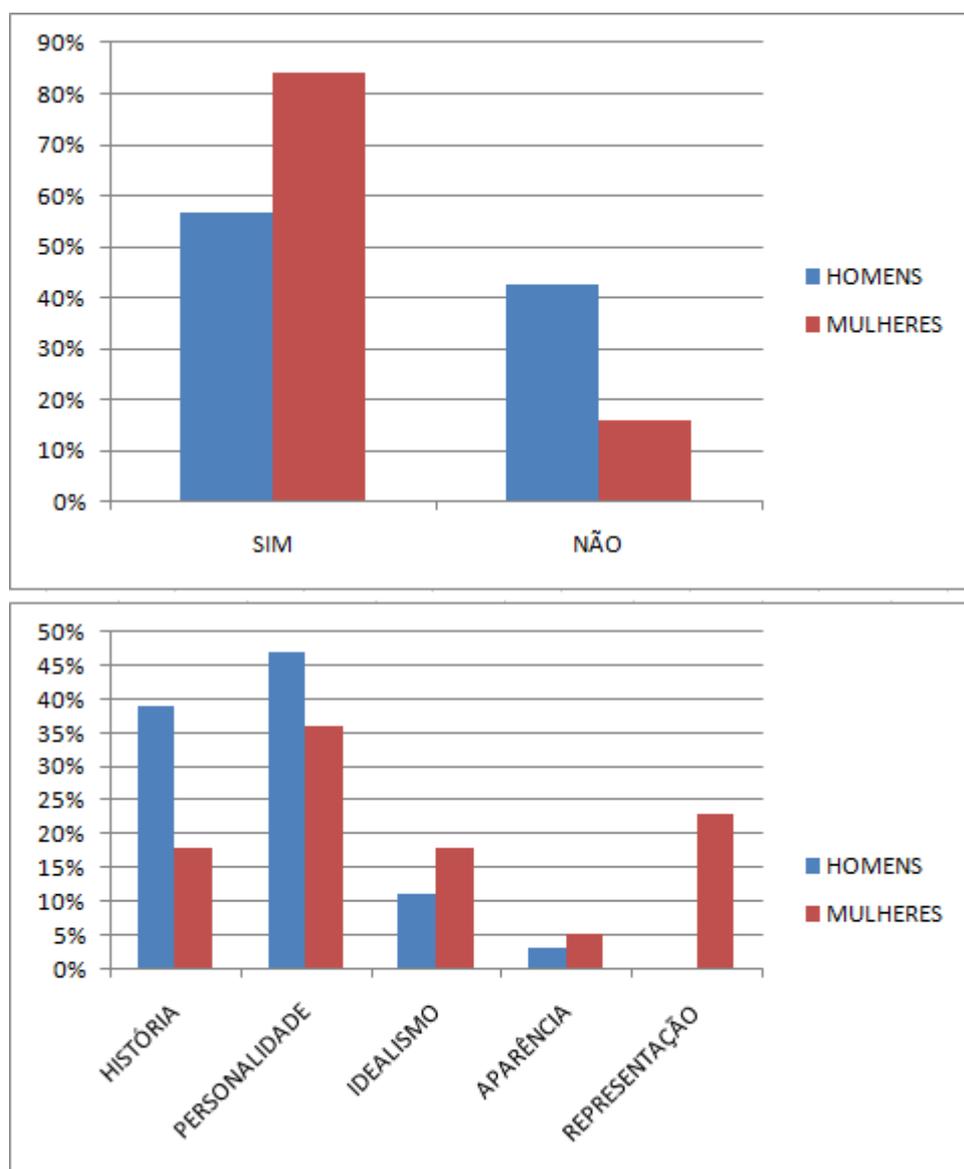


Figura 1: Gráfico 1 se refere às respostas da pergunta "Você já se identificou com um personagem de um jogo?". Gráfico 2 se refere às respostas da pergunta "o que te levou a se identificar?"

## 4.2 Respostas do público masculino

Cinquenta e um homens de idades entre dezesseis e quarenta e quatro anos responderam o questionário. Apenas metade confirmou haver essa identificação. Assim como as mulheres, os fatores decisivos para a identificação são a humanização e idealismo. Porém, eles afirmaram que isso apenas acontece com um avatar por eles criado.

Dentre o público masculino, os personagens Kratos (God of War), Solid Snake (Metal Gear Solid) e Joel (The Last of Us) foram citados em grande parte das respostas da sétima pergunta. Geralmente, os homens expressaram sua admiração pela ideia da masculinidade agressiva quando descreviam os dois primeiros. Já em relação ao personagem Joel, destacavam a vontade de proteger os outros. O arquétipo do vingador e do protetor foram citados com frequência.

## 4.3 Conclusões e experimentações

A partir da análise da pesquisa de campo, verificou-se que três pilares se destacaram no que se refere a identificação do jogador com personagens: humanização (com seus defeitos e qualidades), diversidade e equidade. Quando postos em diálogo com os autores selecionados na pesquisa teórica, verificou-se que teorias relativas à identificação do jogador e o processo de design em games poderiam ser exploradas através do conceito de humanização. Partiu-se então para a concepção e construção de um protótipo jogável, voltado para experimentar com o processo de identificação do jogador com personagens, e centrado em provocar uma reflexão sobre representatividade e diversidade em games.

## 5 | O PROTÓTIPO: CONCEITOS E PESQUISA COMPLEMENTAR

Donna Haraway em “Manifesto ciborgue” aponta o ciborgue como uma identidade pós gênero, ou seja, um ser do futuro em que não existiria mais gênero, dando base para o desenvolvimento do pós-feminismo. Haraway foi a base do ciberfeminismo, área da cibernética que estuda como a tecnologia mudou a vida das mulheres ao terem o controle do próprio corpo. O ciberfeminismo aponta como as diferenças físicas do homem e da mulher estão diminuindo devido à capacidade de elas modificarem seus corpos.

O ciborgue, um indivíduo sem identidade capaz de modificar seu corpo sempre que quiser, foi considerado como uma metáfora para o tema do protótipo e referência na criação dos personagens.

O gênero Cyberpunk foi escolhido por tratar de diversas questões de exclusão social, oferecendo assim um pano de fundo com possibilidade de criação de personagens diversificados.

## 5.1 Enredo do protótipo

Há cem anos, a corporação Kadima iniciou uma era de intensa evolução tecnológica. As pessoas se tornaram cada vez mais dependentes da tecnologia. Com a exploração exaustiva de recursos naturais e a emissão de gases tóxicos, a humanidade quase foi dizimada. Kadima construiu uma cidade subterrânea com um sistema de filtragem do ar, que permitiu a sobrevivência. Subtera, a cidade do futuro, se tornou o novo slogan da companhia. Passaram-se décadas até que a corporação desenvolveu próteses capazes de filtrar o ar. Sem depender do subterrâneo para sobreviver, os ricos constroem Caelum, a cidade da superfície. Um lugar onde tudo é artificial. Os mais pobres ficaram condenados a uma terra de miséria e de escuridão. Subtera se tornou a cidade de um futuro perdido. O protótipo recebeu o título de “Among Frontiers” (Entre Fronteiras).

## 5.2 Personagens

Foram projetados personagens de diversas etnias, orientações sexuais e gêneros. Essas características, apesar de compor a representatividade do jogo, não são as principais questões norteadoras da história de cada personagem. Suas origens, sonhos, medos, fraquezas e potenciais os compõem.

### 5.2.1 *Cybel*

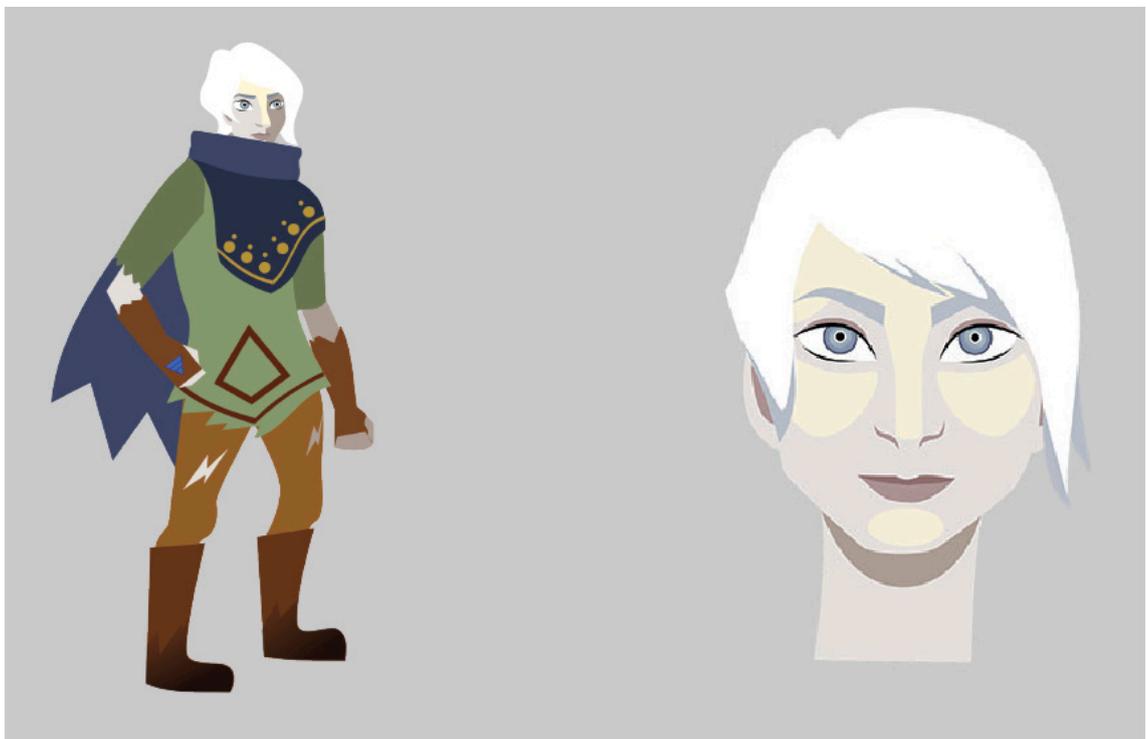


Figura 2: Arte Final de Cybel

Assim como foi explicado anteriormente, o ciborgue foi escolhido como metáfora para projetar questões de gênero nos personagens do protótipo. Foi portanto inserido

um personagem ciborgue em um contexto onde ele é retirado de sua condição humana por aqueles que o cercam, devido às alterações sofridas em seu corpo através de implantes de tecnologia. O personagem caracteriza-se visualmente pela falta de elementos que o caracterizem como do gênero feminino ou masculino.

O personagem foi intitulado Cybel, e inserido como protagonista de *Among Frontiers*. Um personagem sem gênero que perde grande parte de seu corpo após um acidente fatal. Em seu passado, Cybel era filha de um cientista ilustre da corporação Kadima. Seu pai usa seu projeto secreto para salvar sua vida. Esse projeto consistia na criação de uma tecnologia revolucionária que acabaria com a obsolescência programada das peças. A empresa tentou capturá-la por ir contra seus interesses. Para protegê-la, seu pai a envia inconsciente para Subtera, ficando aos cuidados de Mara, sua assistente remota. Ao acordar, Cybel não consegue se lembrar de nada de sua antiga vida, nem mesmo de qual era seu sexo biológico. Sua socialização com os habitantes de Subtera é bem limitada. Por sua aparência andrógina, robótica, cabelos brancos e pele acinzentada, muitas pessoas a desumanizam. Durante a narrativa, Cybel demonstra para o jogador suas questões existenciais, a não aceitação com seu próprio corpo e seus conflitos internos sobre a construção de sua nova identidade. E essas questões pessoais são expostas nos diálogos com outros personagens, principalmente com Mara. O confronto entre as ideologias e opiniões diversas dos personagens principais enriquece a discussão sobre identidade e aceitação.

### 5.2.2 Mara

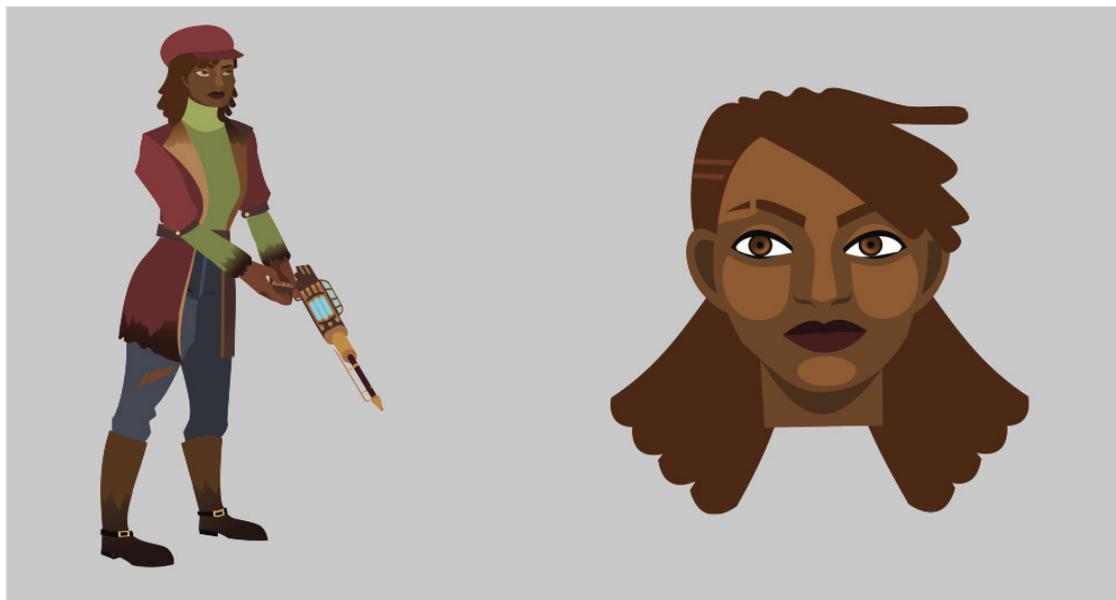


Figura 3: Arte Final de Mara

Mara, cientista especialista em mecatrônica, é uma das personagens jogáveis. Nascida em Subtera, é a filha mais velha de uma família pobre. Devido a sua grande genialidade com a robótica, sua aptidão chamou atenção da corporação Kadima,

que precisava de trabalhadores em Subtera. Mara foi contratada como assistente remota. Apesar de pertencer a facção dos “Cyberigualitários”, grupo que luta contra a corporação, ela trabalha para Kadima, que era sua chance de poder trabalhar com robôs. Dividida por esse dilema, Mara mantém esse segredo guardado consigo. A pesquisa de campo realizada apontou a carência de personagens negras e por isso constatou-se a importância de incluir alguém com esse perfil.

### 5.2.3 Renan

Considerando o arquétipo do vingador e o do protetor, foi formulado um personagem que, apesar de ter um passado trágico, ele não busca por vingança. Ao invés de ter atitudes violentas e frias, ele expressa seus sentimentos em momentos de fraqueza. Renan é um caçador de recompensas sarcástico com um passado trágico que segue seu próprio código de conduta.

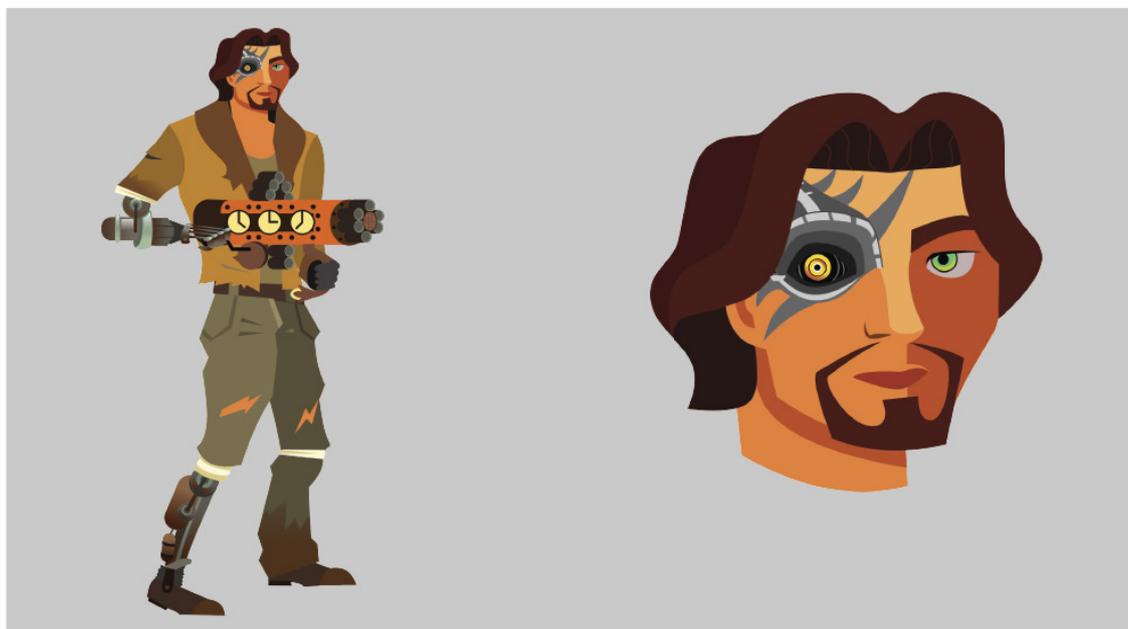


Figura 4: Arte Final de Renan

### 5.2.4 Pandora

A andróide foi usada como metáfora com o propósito de fazer uma crítica à opressão da sociedade que sexualiza a figura feminina. A narrativa cyberpunk trata dessa questão ao expor o argumento da andróide como objeto de desejo produzido pelo capitalismo patriarcal. Em filmes como X-Máquina, quando a andróide se torna um ser subjetivo, ela passa a sofrer com a objetificação. Esse conflito foi identificado na pesquisa de campo como sendo o mesmo vivenciado pelas mulheres no universo de jogos digitais. Pandora, secretária-chefe da corporação, se passa por assistente do pai de Cybel, ajudando o jogador ao longo do jogo. Porém, seu objetivo é capturar Cybel na superfície para roubar sua tecnologia.. Pandora é um protótipo de uma nova

linha de inteligência artificial que permite a máquina aprender a partir da experiência. E isso a permitiu desenvolver consciência e ganhar subjetividade. Assim, tarefas e atividades corriqueiras relacionadas ao sexo passam a ser motivo de sofrimento.

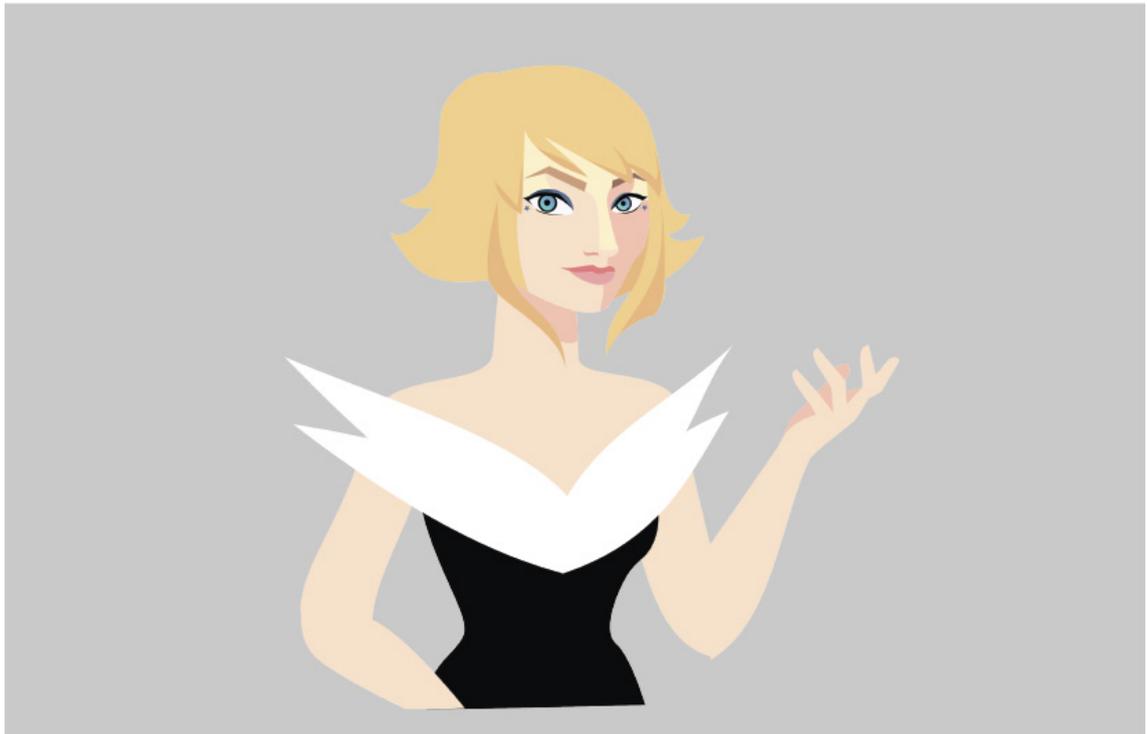


Figura 5: Arte Final de Pandora

### 5.3 Proposta de jogo

Foi possível observar que jogos como Guacamelee(2013), The Lost Vikings (1992) e Cave Story (2004), mudam a dinâmica da mecânica por permitir a troca de personagem. Tal recurso foi utilizado no protótipo, por expor ao jogador a mudança da interação social dependendo do personagem foi escolhido. Os npcs (non player characters - personagens não controlados pelo jogador) possuem relacionamento com os personagens prévio ao gameplay. Através de conversas, o jogador consegue descobrir mais sobre o próprio personagem e o meio que o rodeia. Esse sistema incentiva o jogador a explorar personagens diferentes.

#### 5.3.1 Mecânica

Foi implementada uma mecânica de plataforma 2d, do gênero Metroidvania, com mundo aberto. Durante a interação, o jogador tem acesso aos personagens Cybel, Mara e Renan. Cada um dos personagens possuem características distintas, influenciados por três elementos: pontos de vida (hp), estamina e memória ram. A estamina e memória ram funcionam da mesma forma. Porém, uma se aplica a seres orgânicos enquanto a outra aos cibernéticos.

### 5.3.2 Prototipação

Na demo, o jogador tem que concluir 3 missões: encontrar Renan, hackear o sistema de segurança da fábrica de peças e por último encontrar uma peça específica para consertar Cybel. Na cidade de Subtera, o jogador pode entrar no consultório da Dra.Adams, no Bar no Travesso e no interior da fábrica. Existem doze npcs espalhados pela cidade Foram feitas cinco cenas de diálogos. O protótipo foi desenvolvido utilizando a engine Unity.

### 5.3.3 Experimentação

Na metodologia de experimentação, primeiro o jogador responde um questionário que traça seu perfil para facilitar a avaliação do feedback. Depois, é exibido um vídeo de dois minutos para contextualizá-lo. Só após isso, ele pode começar a jogar.

O protótipo foi submetido a experimentação com doze jogadores. Foi possível averiguar que o perfil do jogador interfere no seu envolvimento com a história. Aqueles que se focaram apenas na mecânica, tiveram dificuldade em cumprir missões. Já os que eram mais exploradores não tiveram dificuldade. Os que tinham um leve interesse com relação a representatividade, fizeram comentários e reflexões após a experimentação. Um dos jogadores testados explicou por 18 minutos como o Among Frontiers tratava de aspectos sociais e gerava reflexão através de uma narrativa abrangente. Ele destacou que o jogo captou seu interesse e que Cybel, por ser um personagem carismático, também o cativou. Foi possível perceber na fala dos jogadores que o contato prévio com as questões propostas aprofundaram a discussão, já que mesmo aqueles que não possuíam familiaridade com o tema, expressaram no seu feedback reflexões sobre a questão de gênero.

## 6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as observações e os feedbacks da experimentação, foi possível constatar o potencial que o processo de Design de personagens oferece para provocar reflexões sobre a questão de representatividade e diversidade dentro do universo de jogos digitais. Já em fase de explorar seus desdobramentos, Among Frontiers foi recentemente submetido e aprovado em incubadora brasileira voltada a projetos de jogos com fins sociais. A proposta principal de Among Frontiers, como uma aplicação direta da pesquisa aqui relatada, é que seja divulgada e ampliada como uma plataforma voltada a reflexão das questões de representatividade e diversidade em games.

## REFERÊNCIAS

A. McMillen. The Sleeper Autistic Hero transforming video games. BACKCHANNEL <<https://www.wired.com/story/the-sleeper-autistic-hero-transforming-video-games/>> Acesso em 25 de junho de 2017

D. Haraway. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and SocialistFeminism in the Late Twentieth Century," in Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature (New York; Routledge, 1991)

Globo Comunicação e Participações S.A. Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>> Acesso em 2 de julho de 2016.

Katie Salen and Eric Zimmermann. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Cambridge, 2004

Maria das Graças de Almeida Chagas e Rejane Sptiz. A inserção do designer de games na indústria brasileira de jogos eletrônicos. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, 2009.

R. Kowert. The gamer identity crisis. 2014. Disponível em: <<http://www.firstpersonscholar.com/the-gamer-identity-crisis>> Acesso em 5 de agosto de 2015.

S. Parkin. If you love games, you should refuse to be called a gamer. 2013. Disponível em: <<http://www.newstatesman.com/if-you-love-games-you-are-not-a-gamer> > Acesso em 5 de agosto de 2015.

Tracy Fullerton, Christopher Swain and Steven Hoffman. Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games. CMP Books, San Francisco, 2004.

## **SOBRE O ORGANIZADOR**

**ERNANE ROSA MARTINS** Doutorado em andamento em Ciência da Informação com ênfase em Sistemas, Tecnologias e Gestão da Informação, na Universidade Fernando Pessoa, em Porto/Portugal. Mestre em Engenharia de Produção e Sistemas pela PUC-Goiás, possui Pós-Graduação em Tecnologia em Gestão da Informação pela Anhanguera, Graduação em Ciência da Computação pela Anhanguera e Graduação em Sistemas de Informação pela Uni Evangélica. Atualmente é Professor de Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás - IFG (Câmpus Luziânia), ministrando disciplinas nas áreas de Engenharia de Software, Desenvolvimento de Sistemas, Linguagens de Programação, Banco de Dados e Gestão em Tecnologia da Informação. Pesquisador do Núcleo de Inovação, Tecnologia e Educação (NITE).

Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-7247-075-9

