

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

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

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.

1 INTRODUÇÃO

No Artigo “If you love games, you should refuse to be called a gamer” Parking [1] 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 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 [2], 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 sem 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 [3], 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 [3], 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 nos universos dos jogos, trata-se de um processo complexo.

Fullerton [6] 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 [5] 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 [7] 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 [8] 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 [3] 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

*e-mail: tamyreslucasdesigner@gmail.com

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.

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 resposta 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.

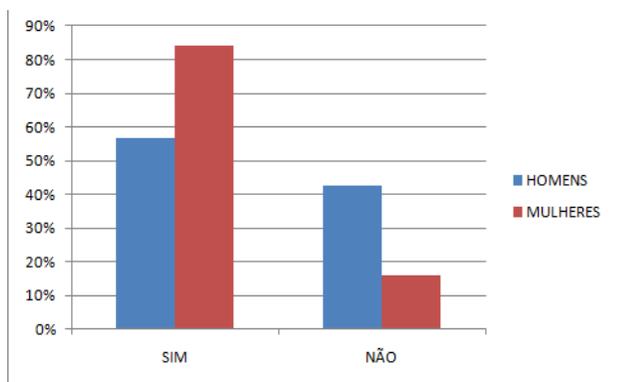


Figura 1: Respostas da pergunta “Você já se identificou com um personagem de um jogo?”

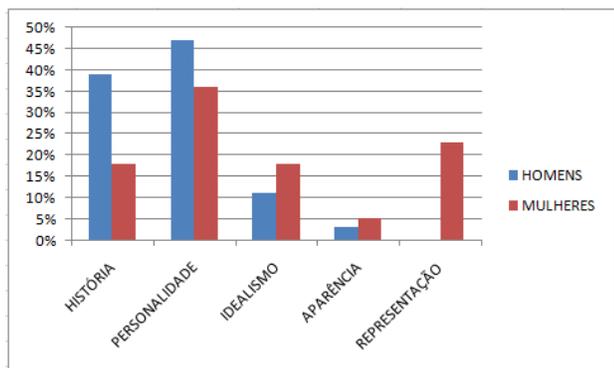


Figura 2: Respostas da pergunta “o que te levou a se identificar?”

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”[4] 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

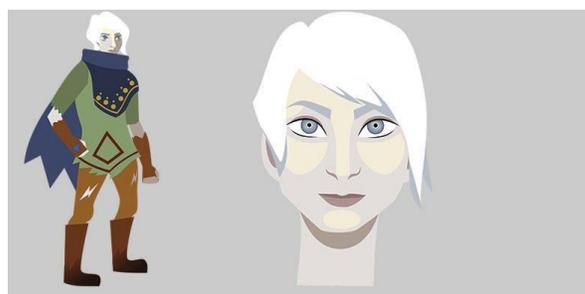


Figura 3: Arte Final de Cybel.

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

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.

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 4: Arte final de Mara, Renan e 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

- [1] 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.
- [2] 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.
- [3] R. Kowert. The gamer identity crisis. 2014. Disponível em: <<http://www.firstpersonscholar.com/the-gamer-identity-crisis>> Acesso em 5 de agosto de 2015.
- [4] D. Haraway. “A cyborg manifesto, science technology and socialist-feminist in the late twentieth century. In simian, cyborgs and women: The reinvention of nature. Nova York. Routledge.1991.
- [5] Katie Salen and Eric Zimmermann. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press, Cambridge, 2004
- [6] Tracy Fullerton, Christopher Swain and Steven Hoffman. Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games. CMP Books, San Francisco, 2004.
- [7] 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.
- [8] 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