



Instituto de Artes
Departamento de Design

LUIZA REOLON CABRAL

**DESIGN, REPRESENTATIVIDADE E
JOGOS DIGITAIS:**
a diversidade dos profissionais de desenvolvimento
de jogos

Brasília – DF
2022

LUIZA REOLON CABRAL

**DESIGN, REPRESENTATIVIDADE E JOGOS DIGITAIS:
a diversidade dos profissionais
de desenvolvimento de jogos**

Relatório apresentado ao Departamento de Design como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Tiago Barros Pontes e Silva

AGRADECIMENTOS

Quero deixar aqui o meu agradecimento a todos que estiveram ao meu lado, acreditaram no meu projeto e me ajudaram para que ele se tornasse real. Muito obrigada Gabriel Andrade, Nathália Sarmiento, Victor Lima, João Lucas Reolon, Emmily Garcia, Edna P. Torres, vice-diretora da escola CEMSO, e a todos os alunos que participaram desse processo. E um agradecimento especial ao meu orientador Tiago Barros por ter acreditado nas minhas ideias malucas.

RESUMO

O mundo dos jogos é uma excelente forma de interação e lazer que tem feito cada vez mais parte da vida das pessoas. Apesar de estar se tornando algo acessível para todos, infelizmente os *videogames* não são produzidos para todos os públicos, sendo um ambiente muito misógino e preconceituoso. Com a minha pesquisa, busco trazer a temática da falta de representatividade em jogos digitais, tentando atrair esse público diverso a adentrar áreas de desenvolvimento de jogos por meio de um evento gamificado para alunos de ensino médio com técnicas de Design de Serviço e *Design Thinking*. A pesquisa trouxe resultados significativos de que para termos jogos diversos, precisamos de equipes diversas participando do processo de desenvolvimento de jogos. O projeto demonstra essa hipótese aferindo se alunos de ensino médio se sentem mais propensos a adentrar áreas de desenvolvimento de jogos após passar por um processo de aprendizado e reconhecimento básico das principais funções de cada área. Por ser um projeto piloto, ainda exigiria novas pesquisas para averiguar a precisão dos resultados, mas conseguimos dados relevantes demonstrando a importância de espaços seguros para pessoas diversas e como esses espaços podem gerar histórias diversas, transformando a mentalidade de alunos que podem vir a querer se tornar novos profissionais da área.

Palavras-chave: Representatividade; Diversidade; Identidade; Jogos digitais.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
2	DELINEAMENTO	4
3	REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA SOBRE REPRESENTATIVIDADE	6
3.1	Método de revisão sistemática	6
3.2	Resultados e Discussão da Revisão sistemática	7
4	PROCESSO DE DESIGN DA OFICINA	15
4.1	Diálogo com Escritórios de Design de Jogos Locais	15
4.2	Estruturação do processo de Design	16
4.3	Definição do problema de Design	17
4.4	Solução de Design	21
4.5	Produto final	23
5	A OFICINA	31
5.1	Execução e intercorrências	31
5.2	Resultados e Discussão da oficina	52
6	CONCLUSÃO	56
7	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58

1 INTRODUÇÃO

O projeto inicia de uma angústia pessoal a respeito do mundo dos jogos, que ainda é um ambiente extremamente opressor para mulheres. Sendo uma mulher gamer, sempre me incomodei com a situação que muitas de nós passamos apenas por querer jogar e se divertir com o que gostamos. Com isso, meu intuito inicial era o de trazer o tema relacionado a falta de representatividade de mulheres nos videogames, buscando mostrar que mulheres também ocupam esses ambientes e que queremos ser vistas. Com esse ponto de partida me aprofundei em leituras e me deparei não só com a falta de representatividade de mulheres nos jogos, mas também a de negros, LGBTQIA+¹, PCDS² e grupos sub-representados no geral. Os jogos possuem uma vertente de representatividade bem clara de homens, cisgêneros, brancos e heterossexuais, e apesar de até trazerem algumas representatividades femininas, não temos grandes representações dessas outras minorias. Logo, eu não poderia me limitar a trazer esse ponto de vista só de mulheres, já que muitas pessoas também estavam sendo deixadas de lado.

Com essa nova vertente de pesquisa, entrei para um PIBIC com o intuito de discutir o aspecto de representatividade de minorias apresentado em jogos digitais atuais, aferindo se os grupos que jogam se enxergam e se identificam com os personagens por meio de uma revisão sistemática de literatura baseada a partir da proposta de Mancini e Sampaio [2006] em Estudos de Revisão Sistemática: Um Guia Para Síntese Criteriosa da Evidência Científica, dentro de um período de 5 anos (de 2017 a 2021). No artigo investigo como a falta de representatividade (de raça, gênero e sexualidade) na indústria dos jogos afeta seus consumidores e propaga padrões nocivos, presentes atualmente.

Os resultados da pesquisa mostraram que a principal forma de obter jogos com mais representatividade, é ter equipes de desenvolvimento com pessoas diversas. Decidi então, pegar esse resultado para ser o verdadeiro foco do meu TCC e tentar estimular a criação de equipes diversas. Meu primeiro passo foi conversar com a empresa de jogos MAD Pixel, para ter um panorama geral de uma equipe de

¹ Sigla para Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, Travestis, Queer, Intersexos, Assexuais e outras dissidências sexuais e de gênero.

² Pessoa com Deficiência.

desenvolvimento e buscar conhecimento com os mesmos para realizar uma *Game Jam* inclusiva (encontro de desenvolvedores de jogos com o intuito de construir um jogo rápido em um dia). Foi relatado por eles, porém, que já haviam realizado Game Jams com esse tema e nenhum havia apresentado bons resultados pois não apareceram mulheres o suficiente querendo participar, principalmente porque a quantidade de mulheres programadoras é muito pequena comparado com a quantidade de homens nessa área. Com esse novo fato, parti para novos estudos tentando descobrir porque não temos mulheres o suficiente ocupando esses espaços. De acordo com a ONU (Organização das Nações Unidas), somente 35% dos estudantes cursando áreas STEM (Sigla em inglês para Ciências, Tecnologia, Engenharias e Matemática) são mulheres. Negros ocupam 31% das vagas [Insper 2022], e já LGBTQIA+ apenas 4% trabalham nas áreas [Olhar digital 2021]. Em 2018, PcDs eram somente 0,52% de matriculados no ensino superior nacional [EXAME 2021]. Todas as pesquisas mostram dados significativos da falta de minorias em áreas STEM, que por serem locais com uma grande parcela de homens, brancos, cisgêneros, heterossexuais, afastam cada vez mais esse público diverso de sequer cogitar estar nesse tipo de ambiente de trabalho.

É um fato de que menos mulheres optam por trabalhar em carreiras de tecnologia, e assim por consequência também na área de jogos. Se estamos então com falta de mulheres nessas áreas, eu quero poder mostrar que elas são capazes de ocupar esses ambientes, e que também são pertencentes a esses espaços. Dessa forma, decidi focar o projeto nesses grupos sub-representados com o intuito de mostrar uma nova possibilidade, por meio de uma oficina gamificada, fomentando o debate e a perspectiva dessas minorias para adentrar em áreas de tecnologia, focando principalmente na área de jogos digitais. Busquei alcançar um público ainda em formação de opinião e escolha de futuros empregos, decidido realizar a oficina em uma escola pública, com adolescentes de ensino médio, mostrando as possibilidades de mercado, formas de criar projetos com criatividade e o uso de habilidades de áreas STEM aplicadas a situações reais por meio do jogo de RPG.

Meus principais objetivos com o projeto são os de:

- 1- Provocar o debate a respeito da falta de pessoas diversas em áreas STEM.

2- Incentivar a entrada de mulheres, negros, LGBTQIA+ e minorias em áreas de desenvolvimento de jogos.

3- Mostrar que essas minorias são tão capazes quanto as outras de criar e desenvolver jogos.

Dessa forma, portanto, espero conseguir mudar a visão das possibilidades e escolhas de carreiras desses grupos de pessoas que muitas vezes não acreditam poderem fazer parte dessas áreas. Quero abrir essas novas oportunidades e mostrar que é um caminho viável, com grandes chances de emprego e satisfação, e que isso pode ser um fator de grande mudança na vida dessas pessoas. Assim, busco mudar a realidade que temos hoje, de equipes que reproduzem valores misóginos, racistas e preconceituosos, e que por serem assim, trazem menos inovação e mais segregação em ramos que são muito necessários para a construção de futuros melhores.

2 DELINEAMENTO

Com a pandemia nos mantendo em casa, e forçando algumas pessoas a atuarem online, o mundo se encontrou em uma nova forma de interagir, incluindo os momentos de lazer. Cada vez mais pessoas passaram a buscar refúgio em jogos digitais, tornando o hábito crescente para as mais variadas pessoas. O jogo pode trazer uma forma de escapismo dessa realidade caótica em que nos encontramos, oferecendo oportunidades e possibilidades de experiências distintas. Por exemplo, os jogos permitem estar em um lugar em que você pode ser o que quiser, como quiser e na hora que quiser. Por outro lado, isso também pode aprofundar determinadas problemáticas, pois as possibilidades dos jogos são limitadas pelas escolhas de seus criadores. E se, mesmo nesse universo onde tudo é possível, eu ainda não puder ser eu mesmo? Como posso me identificar se eu não me enxergo neste mundo espelho? A arte e a realidade possuem uma linha muito tênue entre si, e se eu não me identifico com aquilo, uma hora o mesmo já não me faz mais sentido.

Vemos há algum tempo que o nicho de jogos possui um público-alvo muito específico e bem desenhado, e que talvez já não atenda às nossas expectativas enquanto sociedade. Com o mercado em expansão e a facilidade de acesso aos celulares e internet, não é mais viável que as empresas negligenciem os usuários de seus produtos. A Pesquisa Game Brasil [PBG 2022] publica um estudo anual, com informações demográficas a respeito do nicho de jogos. Na pesquisa de 2022 foi aferido que 74,5% dos brasileiros têm o hábito de jogar e que 51% desse público são mulheres. Na mesma pesquisa, foi verificado que 37,3% são de pessoas pardas e 12,1% de pessoas pretas. Em outro estudo realizado no Reino Unido que verifica o nível de diversidade dentro da indústria de jogos aferiu que 24% das pessoas são da comunidade LGBTQIA+ e que 67% dos profissionais são homens, 30% mulheres e 3% não-binários [Taylor 2022], mas ainda sim, os jogos são repletos de representações apenas de homens brancos, héteros e cisgêneros.

O escândalo do GamerGate, que foi uma revolta dos jogadores com a corrupção dentro da indústria de jogos e que acabou por se transformar em um grande evento de sexismo e preconceito, gerou um estopim acerca do debate de

misoginia dentro do mundo dos jogos [Goulart and Nardi 2017]. Além disso, promoveu outros debates acerca dessa representatividade errônea de minorias que também se consideram Gamers [Shaw 2012].

De maneira mais ampla, representatividade significa representar um público, um grupo ou povo de forma política e verdadeira. Assim, só representar essas pessoas de maneira errônea e sem aprofundamento político já não se encaixa como representatividade adequada. Logo, o objetivo deste artigo é realizar uma revisão sistemática visando encontrar o que está sendo debatido sobre o assunto, o que esse público-alvo sente com relação ao tema, verificar se eles se sentem suficientemente representados, e quais soluções foram pensadas até então sobre a questão da representatividade de mulheres, negros e LGBTQIA+ em jogos digitais

3 REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA SOBRE REPRESENTATIVIDADE

3.1 Método de revisão sistemática

Para fazer a pesquisa foi definido o método baseado no artigo da Mancini e Sampaio [2006] em Estudos de Revisão Sistemática: Um Guia Para Síntese Criteriosa da Evidência Científica, que consiste em responder a pergunta da pesquisa de forma imparcial, coletando artigos sobre o tema, dentro de um período de tempo de 5 anos e organizando-os de forma sistemática.

A partir da abordagem selecionada, foi definido um processo de pesquisa estruturado, de modo que os procedimentos adotados são apresentados a seguir pela Figura 1.

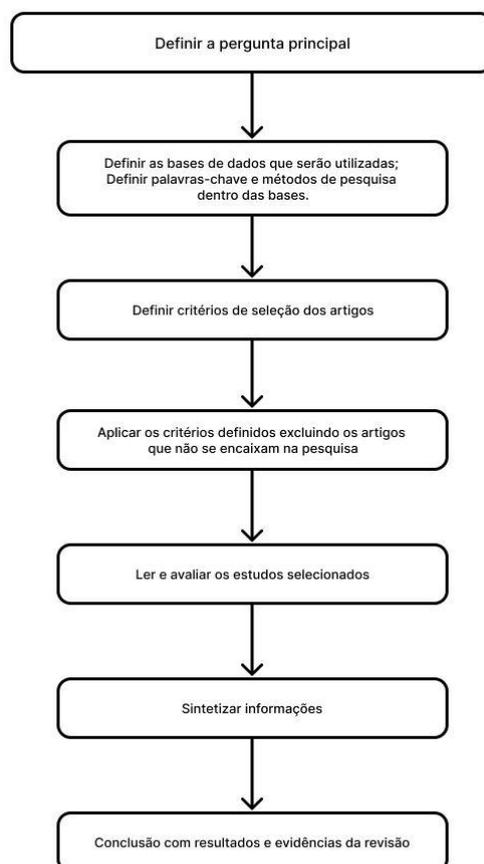


Figura 1. Descrição dos procedimentos de revisão sistemática da literatura (adaptado de Mancini e Sampaio 2006).

Para começar a revisão, o primeiro passo é a escolha da pergunta principal que encaminhará a pesquisa. A partir das questões levantadas no capítulo anterior, a pergunta do artigo foi estabelecida para encontrar o que já estava sendo debatido a respeito de representatividade de minorias em jogos digitais:

“O objetivo desta revisão é discutir o aspecto de representatividade de minorias apresentado em jogos digitais atuais, conferindo se essa representatividade é considerada o suficiente, o esperado, e o adequado para este público-alvo.”

O próximo passo é identificar as bases de dados a serem consultadas. Para trazer uma gama maior de possibilidades, foram escolhidas as bases: CAPES; Google Acadêmico; BDTD e RIUnB. Essas bases foram consultadas no período de 5 anos (de 2017 a 2021) com as seguintes palavras-chave: Representatividade; Jogos digitais; Vídeo games; Identidade; Sexualidade; Queer; LGBTQ; LGBT; Design e Videogames. Foram selecionados apenas artigos, desconsiderando-se as teses e dissertações. A busca se limitou também a apenas artigos em português e inglês.

Com as diretrizes de pesquisa bem selecionadas, foi realizada a coleta dos artigos nas bases. Todos os resultados foram organizados e centralizados em uma planilha eletrônica, que também continha as seguintes identificações: *Link* de redirecionamento para os artigos; Tipo de documento; Nome do artigo; Autores; Idioma e Ano.

3.2 Resultados e Discussão da Revisão sistemática

No total, foram encontrados 78 resultados, somando-se todas as bases. Nesta etapa, visando ajustar a granularidade dos resultados e garantir a precisão dos artigos, foi realizada mais uma fase de seleção, na qual foram eliminados todos os resultados que não se encaixavam na categoria de “Artigo” e não apresentavam um título e resumos (*abstracts*) de acordo com a pergunta tema da revisão. Além

disso, enquanto último filtro, foram retirados também os resultados repetidos, totalizando 16 artigos no resultado da pesquisa. O processo é detalhado a seguir pela Figura 2.

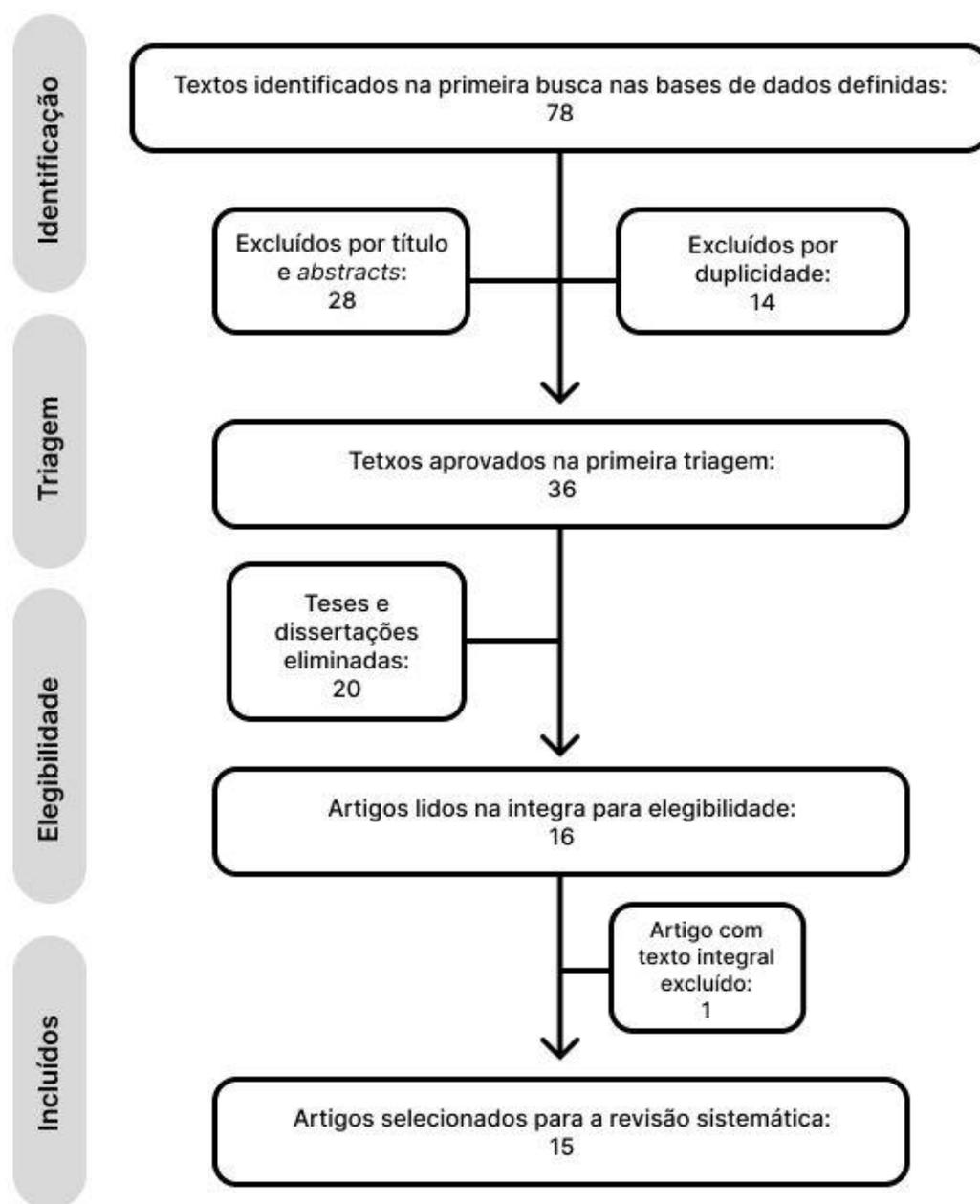


Figura 2. Descrição sobre o processo de seleção de artigos para a pesquisa.

Após selecionar os 16 artigos, foi realizada a leitura integral de cada obra, ponderando se o texto estava de acordo com os critérios de busca. Assim, dentre os

16 artigos, apenas 15 foram considerados para o resultado final, pois um deles não apresentava informações relevantes para o tema da pesquisa (Tabela 1). Com a leitura, cada artigo recebeu uma nova divisão na planilha, sendo adicionadas as perguntas a respeito do texto, verificando se cada artigo apresentava alguma resposta para as questões de representatividade (Figura 3).



Figura 3. Divisão de temas procurados nos artigos.

Também foram adicionadas na planilha variáveis dedicadas a entender se o texto apresentava propostas de solução ao problema; dados de pesquisa que verificavam a suposição de que as minorias não se sentem suficientemente representadas nos jogos; jogos que apresentavam algum tipo de representatividade dessas minorias; se o texto apresentava o debate da importância dessa representatividade; e se o envolvimento dessas minorias no processo de criação e desenvolvimento dos jogos é um fator essencial para uma narrativa diversa.

Com isso, a partir desses 15 artigos, apresenta-se a seguinte síntese:

- 15 fazem referência a gênero;
- 07 fazem referência a raça;
- 15 fazem referência a pessoas LGBTQIA+;
- 04 fazem referência à etnia;
- 03 fazem referência a PCDs;
- 09 fazem referência à classe social.

Com esses resultados, fica nítido que, apesar de a pesquisa se pautar em representatividade de minorias, ainda temos uma segregação dentro delas. É claro pela quantidade de resultados obtidos que o debate de gênero é muito maior que em outras categorias, como a de Pessoas com Deficiência (PCDs). Falar sobre mulheres sendo representadas de forma apelativa ao gosto dos homens é necessário e ainda está longe de ser resolvido, mas apenas focar nisso e apagar a visibilidade de outras pessoas pode também ser prejudicial. Sobre a categoria de

peças com deficiência, por exemplo, os artigos apresentam a questão de maneira considerada rasa, fazendo uma menção mais referente a como o jogo foi pensado para ter uma acessibilidade mínima do que de fato a aparição de personagens com essas características específicas. Questões étnicas também se apresentaram de maneira pontual, com cunho voltado a apenas uma participação pequena de personagens com etnias fora do padrão eurocêntrico. Com isso, o debate não é aprofundado a respeito, dando sempre mais destaque e visibilidade às questões feministas e de sexualidade.

Já no âmbito das perguntas de pesquisa, dos 15 artigos levantados:

- 13 apresentam dados de pesquisa em que as minorias não se sentem suficientemente representadas nos jogos;
- 10 trazem propostas de solução ao problema;
- 11 fazem referência a jogos que apresentam algum tipo de representatividade dessas minorias;
- 15 trazem o debate da importância dessa representatividade;
- 12 afirmam que o envolvimento de minorias no processo de criação e desenvolvimento dos jogos é um fator essencial para uma narrativa diversa.

Essas perguntas já possuem um caráter de debate bem mais profundo e valioso para a pesquisa, apresentando dados significativos, com referências para jogos que já existem que apresentam representatividades interessantes e o quanto isso afeta na vida de *Gamers* desses nichos. Muitos trazem dados empíricos com pessoas reais, discutindo como elas se sentem dentro desse meio, como elas gostariam de ser vistas nos jogos e o quanto essa representatividade faz diferença na vida das pessoas. Alguns textos trazem como solução a opção de se criar jogos novos focados na representatividade e já trazem uma proposta com tema, personagens e estrutura bem desenvolvidas.

Dentro de todos os debates, ainda sim, o mais relevante e que apontou ser a melhor maneira de solução é o envolvimento dessas pessoas sub-representadas no processo de desenvolvimento do jogo. Não basta haver representações idealizadas por pessoas que não se encaixam nesse padrão. A falta de profissionais que sejam, mulheres, negros, PCDS e LGBTQIA+ dentro das equipes é que dificultam essa

troca de vivências e realidade. Um jogo idealizado por uma equipe apenas por um perfil padronizado e dominante provavelmente irá reproduzir os estereótipos que eles conhecem. Mas aqui também se encontra um problema mais a fundo de se resolver, pois se trata de um problema estrutural da nossa sociedade. Em nossa cultura, ainda é pequena a participação de minorias em áreas de trabalho que envolvem tecnologia, o que afasta as oportunidades de trabalho muitas vezes para esse grupo e coloca muitas dificuldades no caminho. Além disso, outros desafios são apresentados, como o acesso à formação e equipamentos à determinadas classes sociais e o racismo estrutural, que afastam mais ainda as possibilidades de ter profissionais capacitados para a área devido a grande segregação social que vivemos, diminuindo ainda mais a oportunidade de jovens programadores, designers, artistas e produtores.

O presente estudo discutiu o aspecto de representatividade de minorias apresentado em jogos digitais atuais, conferindo se essa representatividade é suficientemente considerada, o que seria esperado, e o que é adequado para este público. A partir de uma revisão sistemática de literatura, foram analisados 15 artigos publicados nos últimos 5 anos.

Analisando os 15 artigos, podemos ver que eles trouxeram fatores relevantes, com embasamentos históricos de grande valor, identificando nos primórdios do surgimento do *videogame*, o que nos trouxe ao estado atual, sendo a homofobia, sexismo, racismo e preconceitos em jogos uma grande ampliação do nosso mundo real interferindo nesses mundos idealizados. Todos os artigos trazem a importância e insatisfação dos *Gamers* com a falta de representatividade nos jogos, ficando claro que é algo que ainda está longe de chegar em uma solução, mas que já tem uma grande comunidade unida e buscando essa reparação com cada vez mais intensidade.

Um dos principais valores identificados nos artigos é o debate trazido pela comunidade. Abordar o tema é considerado um primeiro passo muito importante para a solução dessa questão. É necessário abrir espaços para que os gamers e desenvolvedores discutam e se expressem, gera novas ideias e promove uma voz da comunidade que deve se apresentar, mesmo quando se trata de uma disputa com grandes empresas que se abstém dessa responsabilidade. Boa parte dos

textos também trazem ideias sobre possíveis jogos com foco em minorias, dando a elas o destaque e protagonismo necessário no jogo. Mas a solução que apresenta um caráter maior de mudança seria a de efetivamente envolver essas minorias na construção dos jogos. Este meio se encontra saturado da mesma narrativa, pois é um mundo preenchido essencialmente por (e para) homens, héteros e cisgêneros. Os problemas enfrentados de maneira geral pela nossa sociedade acabam se espelhando nos universos imaginados, segregando e propagando esses conceitos.

Como forma de transgressão para uma real mudança, o conhecimento e as reais oportunidades de inclusão devem ser proporcionados para as minorias, fomentando empregos e participação principalmente, colocando essas pessoas dentro dos núcleos de criação, dando opiniões e realizando jogos com perspectivas mais amplas. Outro fator interessante que fica em evidência com a pesquisa, é o tipo de minoria que ganha destaque nos debates e jogos. Dentro de 15 artigos, apenas 07 falam a respeito de raça, e apenas 03 fazem uma referência remota a PcDs. Precisamos debater representatividade de outros perfis de público em uma perspectiva mais ampla. Já começaram a surgir uma variedade de jogos com mulheres brancas fortes protagonistas mas e negros transgêneros PcDs protagonistas? A luta por representatividade e inclusão de pessoas ainda está longe de ser simples, por isso a presente pesquisa busca evidenciar essas questões e propagar esse debate que deve ser constantemente discutido. Como próximo passo, sugere-se a ampliação do debate, incentivando as minorias a entrar nesses campos de trabalho, não nos calarmos diante da dura imposição da realidade atual, usando a internet como ferramenta para combater a desinformação e buscar mudanças, promovendo uma representatividade cada vez mais diversa e precisa.

Quadro 1. Artigos selecionados para a Revisão Sistemática.

	Nome do Artigo	Autores	Ano	Base de dados
A1	Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual	Goulart, Lucas Aguiar; Nardi, Henrique Caetano	2017	CAPES

A2	The Magic Wardrobe: The subversion of the metaphor “coming out of the closet” as an artifact of resistance and struggle in a digital game	Da Pieve Rodrigues Valadares, Victor Hugo De Sá Ribeiro, Samuel	2020	CAPES
A3	Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games	Samuel De Sá Ribeiro, Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares	2018	Google Acadêmico
A4	GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina	Lucas Goulart, Henrique Nardi	2017	Google Acadêmico
A5	Uma POC Gaymer Arrasando os Héteros: comunidades digitais, sociabilidade LGBTQ+ e resistência no canal do YouTube Samira Close	Bruno Nemer, Luana Inocência	2019	Google Acadêmico
A6	Representatividade de gênero no game design: conceitos e problemáticas	Beatriz Blanco	2017	Google Acadêmico
A7	Parece que o jogo virou–discursos acerca de identidades LGBTQ em comunidades de jogadores da Activision-Blizzard	Lucas Aguiar Goulart, Ines Hennigen, B Blanco	2020	Google Acadêmico
A8	O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade	Leandro Augusto, Borges Lima	2017	Google Acadêmico
A9	Violência contra as mulheres nos games: território de tensões e resistências	Renata Jéssica Galdino, Tarcisio Torres Silva	2019	Google Acadêmico

A10	Protagonismo transgênero em jogos comerciais	Alexandre M. T. Heringer, Mariana S. Pimenta, Nivia B. Ferreira, Delmar G. Domingues	2019	Google Acadêmico
A11	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	2017	Google Acadêmico
A12	Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate	Beatriz Blanco	2017	Google Acadêmico
A13	Problemáticas envolvendo raça, gênero e orientação sexual no desenvolvimento de jogos: relato de experiência com o jogo Trevo	Diego Domingos Machado, Rafael Marques De Albuquerque, Adriana Gomes Alves	2018	Google Acadêmico
A14	A representação contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou incômodo?	Izabela Louzada A. Rocha, Laiane M. Caetano Fantini	2020	Google Acadêmico
A15	O silêncio não é a melhor arma: misoginia e violência contra as mulheres no game league of legends	Andrea Medrado	2020	Google Acadêmico

4 PROCESSO DE DESIGN DA OFICINA

Aqui explico a estruturação do processo de design utilizado para a construção do projeto, perpassando pelos passos iniciais onde realizei algumas entrevistas direcionadoras até aos momentos de organização das ideias e processos necessários para a realização do produto final.

O principal problema detectado consiste no fato de que não temos pessoas diversas o suficiente trabalhando em equipes de desenvolvimento, gerando assim jogos com pouca representatividade, ou com uma visão estereotipada dessas pessoas. Para mudar isso precisamos de pessoas diversas qualificadas nas áreas de Programação, Design, Artes e Música para compor uma equipe funcional e capaz de gerar jogos com narrativas diferentes.

Com essa definição, decidi fazer uma Game Jam inclusiva (Uma reunião de desenvolvedores de jogos, com o desafio de produzir um jogo curto em um período de tempo determinado). Ela deve focar nessas pessoas diversas para compor as equipes e aferir se assim seriam produzidos jogos com mais representatividade.

4.1 Diálogo com Escritórios de Design de Jogos Locais

Para iniciar um diálogo e promover reflexões sobre esta ação entrei em contato com a MAD Pixel, uma empresa de desenvolvimento de jogos indie em Brasília, com o intuito de entender melhor o mercado de trabalho, como funcionam as equipes e entender como montar uma Game Jam diversa, já que ele já haviam realizado outros eventos do tipo. Dessa forma tive meu primeiro contato com o Gabriel Andrade, Game Designer da MAD Pixel. Quando expliquei o meu processo de pesquisa e ideia para o TCC, ele me relatou um pouco mais sobre a situação que temos hoje no mercado de jogos e que eles já realizaram várias Game Jams com essa proposta de inclusão e representatividade, mas nenhuma apresentou resultados satisfatórios. Isto ocorre porque, para fechar as equipes de desenvolvimento, eles precisavam de mais mulheres e pessoas diversas participando do evento. Contudo, na maioria das vezes, eles não obtiveram a presença dessas pessoas, pois existe pouca diversidade nessas áreas de tecnologia, principalmente na área de jogos. Em geral, o público que participa dos

eventos ainda são majoritariamente homens, de classe média alta, brancos e héteros, e isso apenas propaga o mesmo tipo de visão, mantendo o mesmo padrão de equipe e ciclo repetitivo de jogos com falta de representatividade.

4.2 Estruturação do processo de design

Conforme apontado anteriormente, as pesquisas mostram dados significativos da falta de minorias em áreas STEM. Por serem locais com uma grande parcela de homens, brancos, cisgêneros, heterossexuais, isso traz uma barreira de desmotivação para adentrar essas faculdades e afasta cada vez mais esse público de sequer cogitar estar nesse tipo de ambiente de trabalho. Ainda temos questões como acessibilidade de conhecimento e recursos financeiros que sempre foram negligenciados e de mais difícil acesso à essas pessoas na nossa sociedade. Jogos ainda são um tipo de entretenimento caro e que na maioria das famílias são destinados para o entretenimento masculino e com uma classe social mais alta, o que apenas segrega o acesso de pessoas diversas a ter um contato maior com isso.

Mulheres na maioria das vezes são negadas a sequer poderem cogitar a ideia de trabalhar com jogos ou gostar de jogos, já que é um ambiente que apenas traz desafios para conseguirmos entrar e a nossa sociedade nos diz não ser o local “certo” para uma mulher estar. Ainda vivemos em um país em que o acesso a tecnologia é dificultado. Entretanto, graças à internet e à capilaridade dos celulares, temos mais acesso à informação e conseguimos viver experiências de jogos de outras formas. Além disso, é possível criarmos comunidades de apoio para continuarmos buscando formas de mudar esta realidade. Eu tive oportunidades de vida diferentes que me possibilitaram ter acesso a esse mundo de jogos sem julgamentos e criar esse vínculo com *videogames*, assim eu quero trazer essa oportunidade para novas pessoas. Mas como eu posso fazer isso? Como posso inspirar pessoas diversas a entrarem nessas áreas? Se nós não tivermos pessoas diversas o suficiente nessas áreas, talvez a melhor maneira de solucionar a questão seria a de dar um passo atrás e mudar o foco do público alvo. Com a conversa e

com as pesquisas sobre minorias em áreas STEM, minha hipótese é a de que essas pessoas, por não verem pessoas como elas trabalhando nessas áreas, podem não se sentir capazes de realizar esse tipo de trabalho, seja uma questão estrutural da nossa sociedade (racismo, machismo, capacitismo e lgbtfobia) ou talvez nunca tenham imaginado que existe essa possibilidade de trabalho. Dessa forma, foquei a minha pesquisa em fomentar o debate e a perspectiva dessas pessoas de adentrar em áreas de tecnologia, principalmente na de jogos digitais. Buscando alcançar um público ainda em formação de opinião e escolha de futuros empregos, decidi realizar uma Game Jam adaptada em uma escola pública, com adolescentes do ensino médio, mostrando as possibilidades de mercado, formas de criar projetos por meio da criatividade, e o uso de habilidades dessas áreas aplicadas a situações reais.

Para facilitar o contato, escolhi a escola CEMSO - Centro de Ensino Médio do Setor Oeste, que foi a escola que estudei. Entrei em contato com o Diretor e expliquei a minha ideia de pesquisa, marcando um dia para organizar os melhores dias e quantidade de alunos disponíveis para o evento. Foi estabelecido que seria um evento realizado no dia 30/08/2022 no período da tarde, das 14h às 18h, com 30 alunos de 1° e 2° ano. Para manter a oficina democrática, estabelecemos que as vagas seriam preenchidas por inscrição e não separar uma turma só para isso, pois vários alunos poderiam se interessar. Com as definições feitas, escrevi um ofício para a escola com todos os dados e informações do evento e confirmando o aceite da escola em disponibilizar o local e os alunos para realizar a pesquisa.

4.3 Definição do problema de design

Com essas especificações definidas, parti para as definições gerais de construção da oficina. Utilizando o método do duplo diamante, que consiste em um diagrama formado por quatro triângulos conectados que demonstram as quatro fases do processo de design onde ele esquematiza as convergências e divergências de pensamento que acontecem na construção de um projeto, comecei abrindo as possibilidades, deixando as ideias virem de forma livre, colocando tudo que já tinha

definido com a escola e abrindo oportunidades para idealizar o evento, determinando os principais pontos que eu queria atacar.

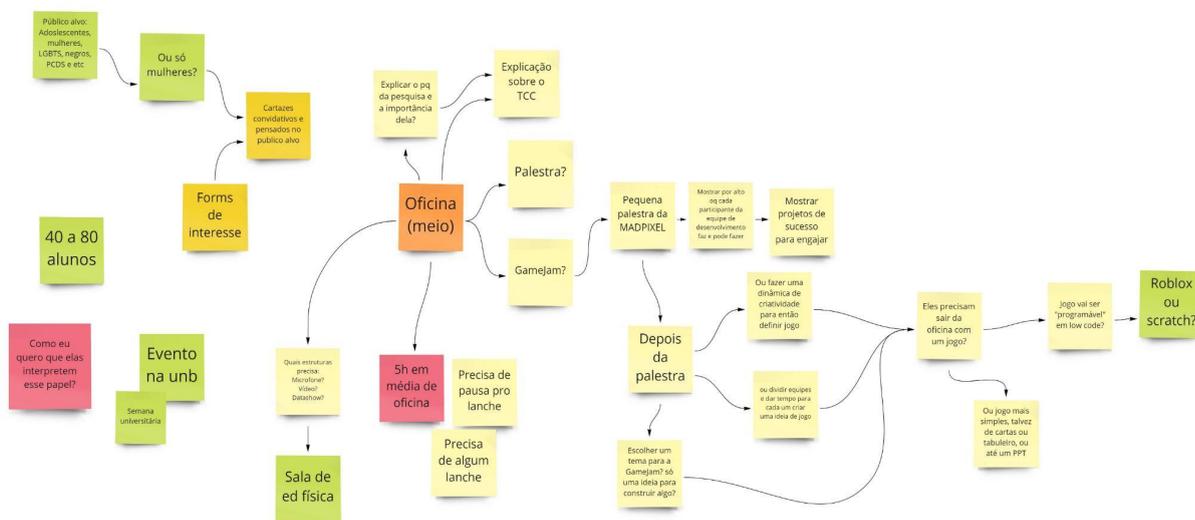


Figura 4. Foto do board no Miro com a construção inicial do evento.

Após abrir o diamante, busquei puxar os pontos principais de atenção, separando em três grandes blocos:

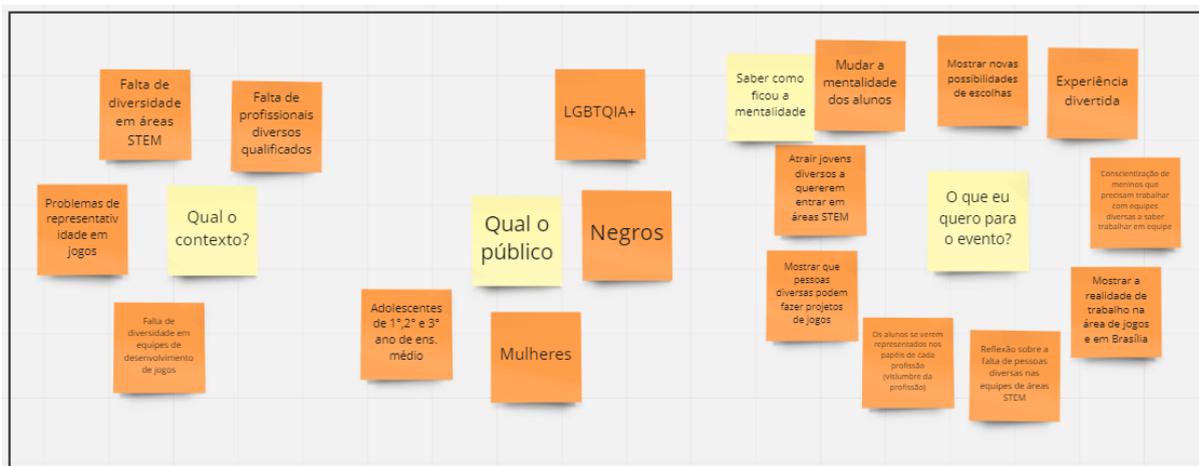


Figura 5. Foto do board no Miro com blocos de foco da oficina.

O uso da ferramenta permitiu destacar de maneira não linear as seguintes informações:

Qual o contexto:

- Problemas de representatividade em jogos;
- Falta de diversidade em equipes de desenvolvimento de jogos;
- Falta de profissionais diversos qualificados;
- Falta de diversidade em áreas STEM.
- Não temos acesso a computador. Apenas celulares.
- Tempo limitado.

Qual o público-alvo:

- Alunos de 1° e 2° ano do ensino médio de escolas públicas;
- Mulheres;
- Negros;
- LGBTQIA +.

O que eu quero para o evento:

- Os alunos se verem representados nos papéis de cada profissão (vislumbre da profissão);
- Mostrar que pessoas diversas podem fazer projetos de jogos;
- Atrair jovens diversos a quererem entrar em áreas STEM;
- Mudar a mentalidade dos alunos e saber como ela ficou depois desse processo;
- Mostrar novas possibilidades de escolhas;
- Ser uma experiência divertida;
- Conscientizar meninos que precisam trabalhar com equipes diversas a saber trabalhar em equipe;
- Mostrar a realidade de trabalho na área de jogos em Brasília;
- Estimular a reflexão sobre a falta de pessoas diversas das equipes de jogos.

Buscando focar nas principais coisas que eu queria trazer para o evento, vi que a melhor forma de fazer com que os alunos se vissem representados nos papéis de cada profissão que um desenvolvedor pode exercer, e considerando que não teria tempo e nem equipamento o suficiente para ensinar os alunos formas de programar e criar um jogo, parti do conceito de que teríamos que utilizar da imaginação para conseguir realizar o evento.

A melhor coisa que une esses pontos são as aventuras de RPG (*Role-Playing Game*) que consistem em ser um jogo de interpretação de personagens onde um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro improvisado. Existe um diretor, chamado de “narrador” ou “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens [Sales 2022]. O RPG além de trazer uma experiência divertida, também faria com que eles pudessem desenvolver a própria história sem a necessidade de equipamentos e dentro do tempo estipulado. Para um conteúdo teórico, propus que o pessoal da MAD Pixel também comparecesse ao evento para trazer informações do mundo de jogos e mostrar como é trabalhar com isso, dando exemplos reais e tirando possíveis dúvidas dos alunos.

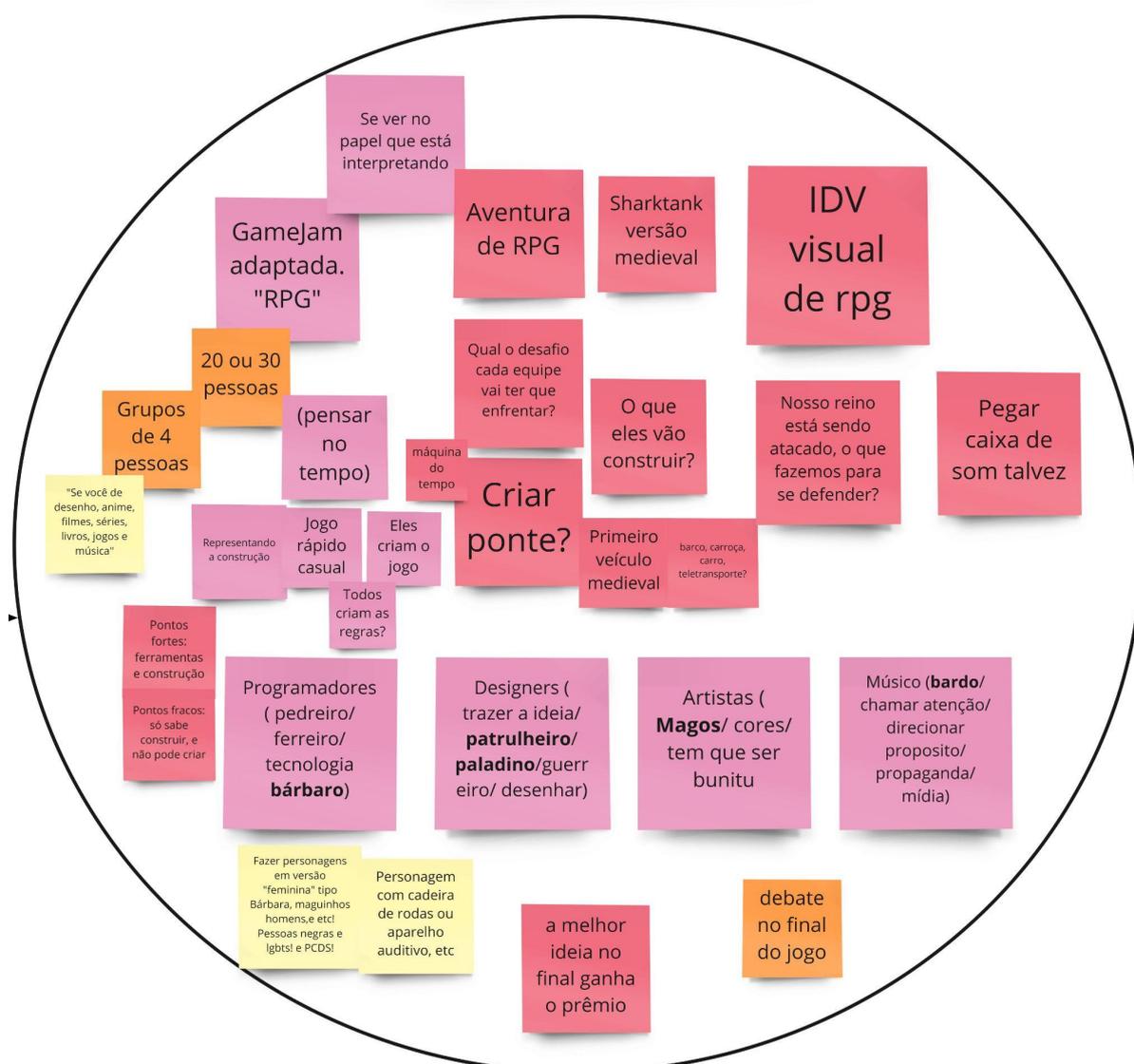


Figura 6. Foto do board no Miro com processo de *brainstorming* da criação do jogo para a oficina.

Assim modifiquei o evento, transformando-o em uma Game Jam adaptada, na qual os alunos primeiro se situam da problemática, aprendem mais sobre a área e então criam suas próprias histórias de forma gamificada por meio de uma aventura de RPG, cada um interpretando o papel de um desenvolvedor de jogos em uma equipe, buscando que em cada equipe tenhamos o máximo de pessoas diversas.

4.4 Solução de Design

Fiz a estruturação da oficina pensando em cada etapa. Desdobrei as possibilidades de solução, trazendo ideias para cada momento e então refinando a oficina de forma mais elaborada, selecionando os principais pontos que eu realmente queria fazer, organizando melhor o tempo para cada atividade e o que seria necessário realizar para os alunos as completarem.

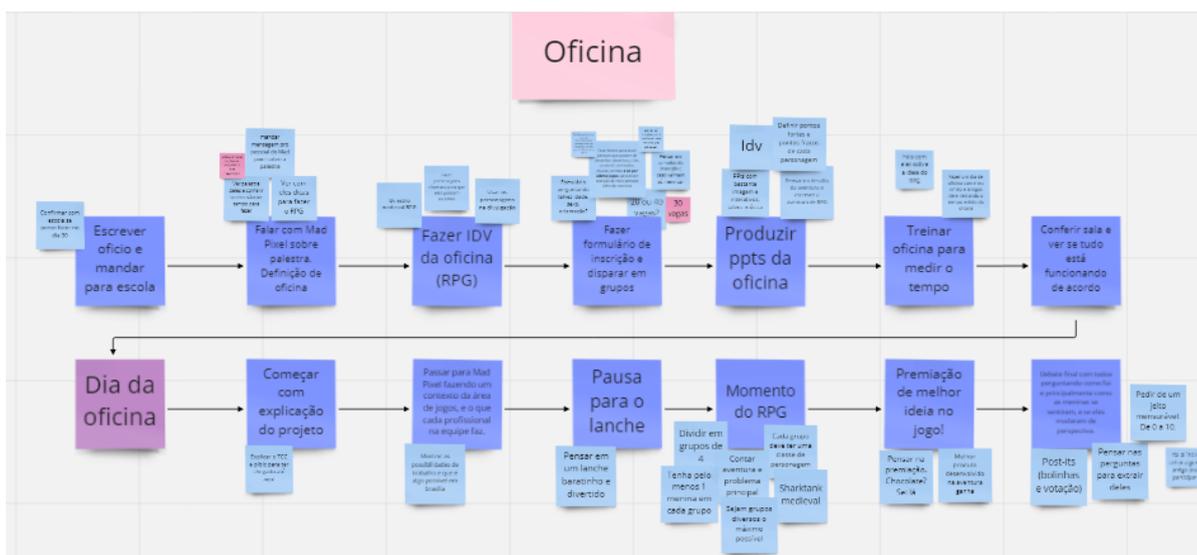


Figura 7. Foto do board no Miro com processo de estruturação das etapas da oficina.

Horas	Tempo	Movimento	Descrição	Observações	Fases	Responsável	Referências
14h	10 min	Chegada e acentamento	Alunos vão chegar na escola e se adequar ao espaço.	Mandar email para ser pontual	Ativação	Alunos	
14:10	6 min	Apresentação da oficina	Apresentação, quem sou eu, explicação da dinâmica quebra gelo.	Quais as perguntas que vou usar na dinâmica	Ativação	Eu	Perguntar nome, comida favorita e meme favorito.
14:16	20 min	Dinâmica Quebra gelo	Jogar a bola e responder as perguntas.	Ela pode jogar a bola ou pedir. E apressar a galera	Ativação	Misto	
14:36	25 min	Entrevista	Fazer apresentação do convidado	Montar o roteiro de perguntas	Ativação	Mad Pixel	
15h	15 min	Explicar a atividade e introduzir o desafio	Descrever a atividade e selecionar papéis e grupos	Descrever o que cada personagem faz. Regras de como vai ser.	Olhar de perto - Um desafio	Eu	
15:15	15	Seleção de personagens e equipes	Explicar cada personagem e fazer com que cada aluno se identifique com a vaga	Se vc gosta de desenho a vaga de artista pode ser pra vc. "Venda de vaga"	Olhar de perto	Misto	
15:30	15	Lanche	Alunos saem para comer pão de queijo	Dever de intervalo: Falar por alto sobre a aventura e dizer que	Intervalo	Eu	
15:50	25	início da aventura	Explicar como monta uma história e qual a historia inicial	Quadro pra eles preencherem e disponibilizar os	Explorar complexidade - Explorar novos cenários	Eu	
16:15	1h	Criação da aventura	Equipes desenvolvem as histórias em conjunto	Visitar mesas e incentivando a serem criativos. Faltado 15 min, fechar o pitch da história.	Explorar complexidade	Alunos	
17:15	10 min	Juntar pessoal	Preparar alunos para o pitch e explicar brevemente como funciona um	Definir quem vai primeiro	Compartilhar- Fazer pitch de elevador	Eu	
17:25	25	apresentação dos pitches	Alunos falam sobre histórias e mostram cartazes	Controlar o tempo	Compartilhar- Fazer pitch de elevador	Alunos	
17:50	10	Encerramento	Alunos se reúnem para um último adeus	Distribuir prêmio e agradecer	Encerramento	Eu	Fazer último questionário

Figura 8. Foto do board no Miro com processo de distribuição de tempo da oficina.

Foi definido então que o evento começaria com uma dinâmica “quebra-gelo” fazendo com que cada aluno falasse seu nome, doce e meme da internet favorito. Após essa primeira dinâmica, vem a explicação sobre o meu projeto de pesquisa e o porque estou fazendo o evento. Com isso trago o Gabriel da MAD Pixel para explicar um pouco mais sobre a empresa, quais as formas de começar a trabalhar com jogos e quais as funções de cada integrante de uma equipe de jogos. Partindo dessa explicação, eu apresento os personagens da aventura, em que os alunos vão se identificar e escolher um para atuar e compor a equipe de desenvolvimento da história, sendo a Bárbara considerada programadora, Arqueira sendo Designer, o Bardo seria o Músico e o Mago o Artista. Os alunos devem interpretar o papel que lhes foi atribuído para fazer as suas tarefas e desenvolver a história. Cada equipe precisa de 4 integrantes, cada um com uma função. Eu tomei a responsabilidade de ser a mestre da história, contando então o começo da aventura e trazendo o desafio de cada equipe montar o meio e o final da história com regras específicas de alguns acontecimentos. O objetivo é que o Programador e o Designer escrevam a história em um papel, seguindo as regras da história, se responsabilizando por organizar a

estrutura da mesma. O Músico e o Artista ficam responsáveis por fazer um desenho do melhor momento da história e de contá-la para todos os outros grupos ao final. Quem apresentar a melhor ideia seguindo as regras, recebe o prêmio. Após as premiações, será realizado um último questionário, para aferir como os alunos se sentiram a respeito do evento, se eles mudaram de perspectiva e se descobriram coisas novas.

4.5 Produto final

Com a estrutura do evento pronta, parti para a construção de entregáveis, montando a parte visual do projeto. O principal fator do evento envolvia chamar a atenção dos alunos para quererem participar, toda a IDV (identidade visual) foi projetada não só para atraí-los como também para provocar que esse público diverso se sentisse confortável em participar, pois por ser um evento de jogos, a tendência era a de ter uma maioria de meninos se interessando a participar. Para evitar essa problemática, foquei em uma estética considerada mais “acolhedora” e em tons de rosa, mostrando ser um ambiente amigável para todos. Busquei inspirações estéticas de RPG, trazendo elementos medievais para incorporar a temática.

Comecei buscando por referências visuais montando um *board* de inspirações com elementos que poderiam compor a estética dos artefatos:

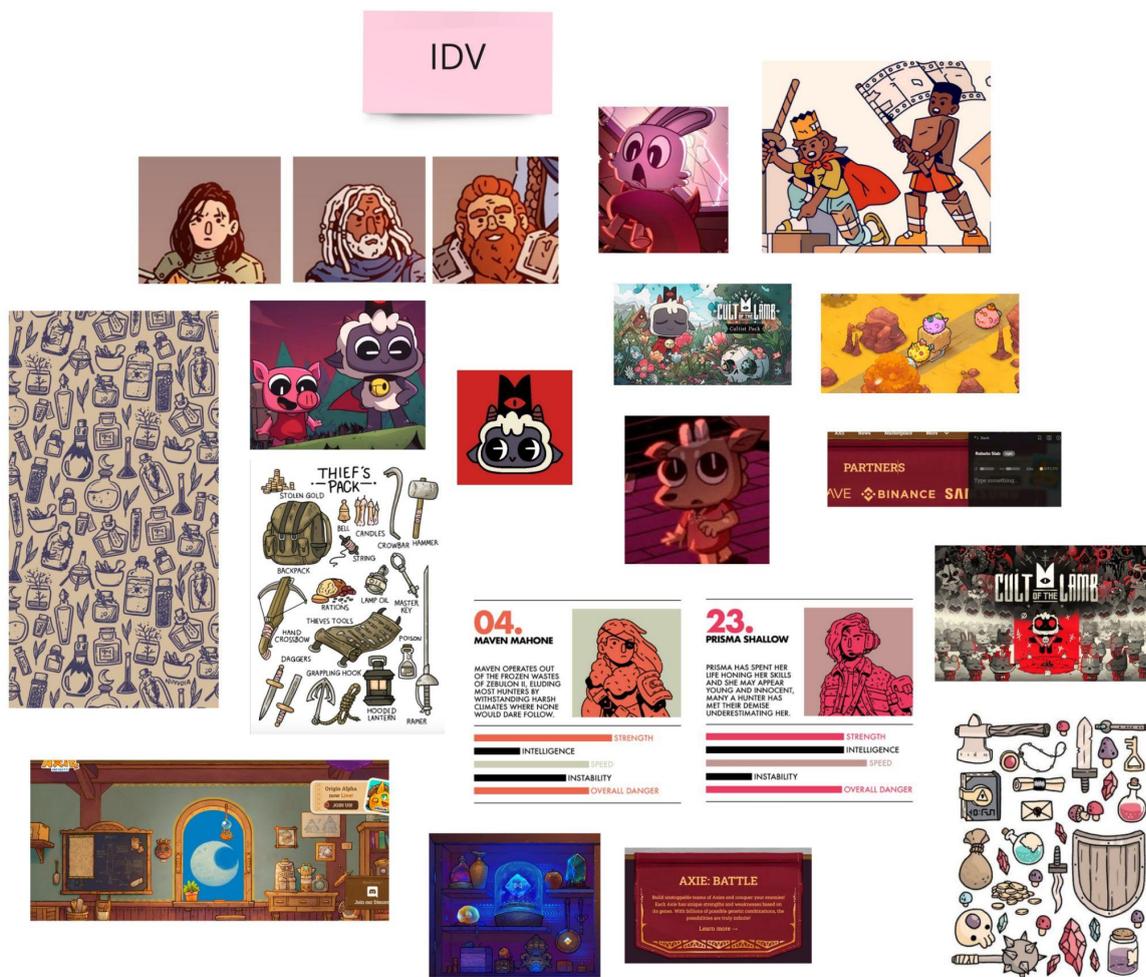


Figura 9. Foto do board no Miro com inspirações dos jogos *Cult of the lamb*, *Axie Infinity* e do Artista Andy Romanchik

Com a seleção de inspirações construí uma malha modular com os principais equipamentos utilizados em aventuras de RPG remetendo sempre ao jogo de uma forma divertida e amigável.



Figura 10. Seleção de ícones de banco de vetores gratuitos.



Figura 11. Malha da IDV

Terminando a malha, montei o banner para a chamada de inscrição dos alunos, onde fiz uma seleção de tipografias que mais se encaixavam com a temática e escolhi o nome do evento como GAMEVENTURE, que seria a junção da palavra *Game*, *Event*, e *Adventure* (Jogar, Evento e Aventura).



Figura 12. Geração de alternativas para escolha de fontes.

Considerando a temática, também busquei referências de jogos digitais, trazendo a fonte *Press Start 2P* para o título principal, mesclando a temática de RPG e videogames. Para textos corridos escolhi a Corben, que traz leveza e simplicidade para a IDV.

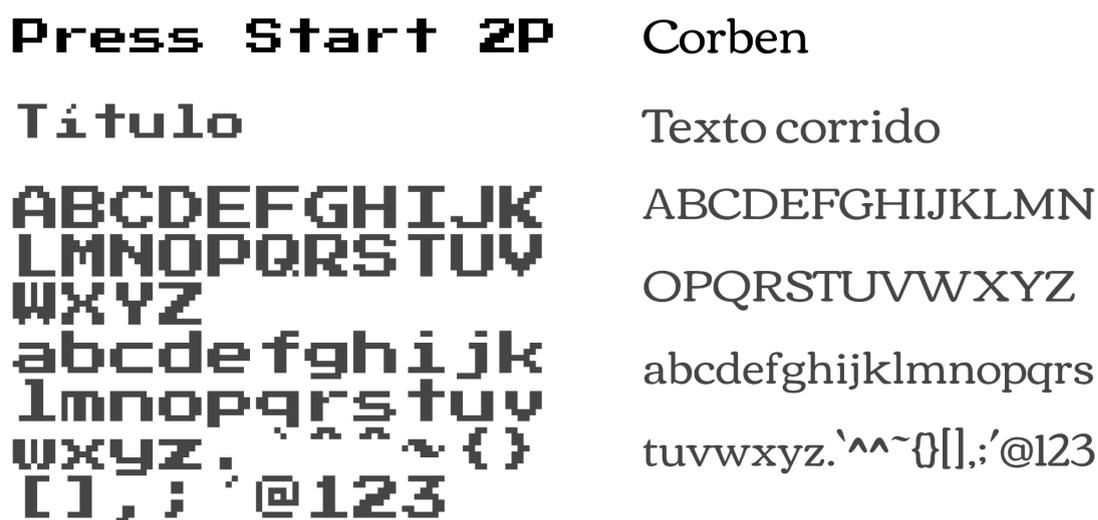


Figura 13. Fontes escolhidas para a IDV

Com o conjunto de tipografias e ícones, selecionei as cores da IDV em tons de rosa, com cores complementares em tons de amarelo.

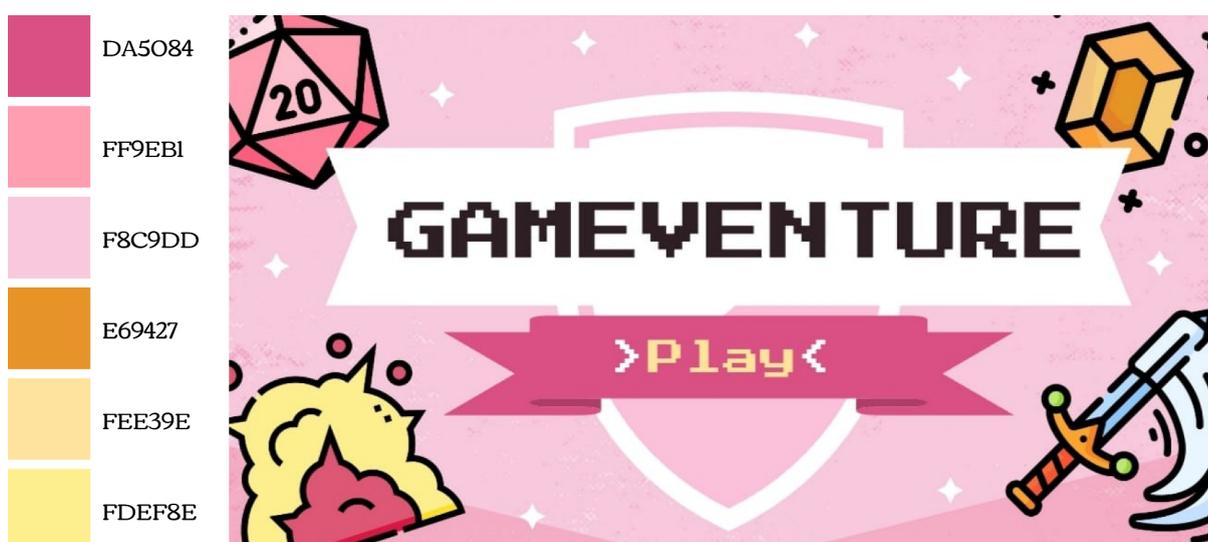


Figura 14. Códigos de cores selecionados para a IDV e banner principal do evento.



Figura 14. Banner de divulgação do evento.

Para fazer com que não se inscrevessem apenas meninos, conversei com dois egressos da escola, ambos recém formados do ensino médio. Perguntei as melhores maneiras de abordar os alunos e atrair principalmente mulheres, negros e LGBTQIA+, sem excluir os meninos de poderem participar. Ambos me incentivaram a focar a abordagem em habilidades criativas que os alunos poderiam gostar, não trazendo uma importância tão grande em gostar de jogos, pois para muitas dessas pessoas, aquele poderia ser até o primeiro contato com isso. Então para o formulário de inscrição, usei uma linguagem amigável, sempre retomando a ideia de estar em um jogo de RPG em uma época medieval, com linguagens comumente usadas nas aventuras para despertar esse lado divertido e atrativo para os alunos, mas focando em atraí-los pelo lado criativo do evento, incentivando quem gostava de criar ou apreciar coisas relacionadas a participar. Para complementar, deixei claro que haveria uma premiação para trazer mais um ponto de incentivo.



GAMEVENTURE

Caros guerreiros!

Aqui convoco todos, meninas, meninos, menines, gremlins e orcs, à participar da **primeira, única e grande aventura oficina de RPG!**

Mas eu irei precisar de todos mesmo, ok?
Então se você gosta de desenhos, leitura, música, filmes, animes, arte, RPG e videogames, seu lugar é aqui! Mas cuidado, as vagas são limitadas.

Realizarei na escola de vocês um dia repleto de aventuras, em que vocês poderão descobrir mais sobre o mundo de jogos em Brasília, saber como funciona uma equipe de criação de jogos, aprender a ser mais criativo e usar disso para desenvolver uma história só sua, e ainda participar de um evento legal.

Tudo isso no dia **30/08 das 14h às 18h, na sala de Ed. Física.**
PS: Também teremos premiações 0.0

Figura 15. Formulário de inscrição do evento.

Foram feitas 7 perguntas para realizar a inscrição com o intuito de conseguir um panorama geral dos inscritos e aferir se conseguimos alcançar o público alvo. Foram coletados nomes, e-mails de contato, idades, qual o ano do ensino médio estava cursando, qual o gênero que se identifica, cor/raça/etnia que se identifica e se o aluno se considera parte do grupo LGBTQIA +. Por último um reforço da data, horário e local do evento.



Figura 16. Reforço sobre local e horário do evento.

Para a construção dos personagens, busquei trazer bastante diversidade, fazendo com que os alunos se vissem representados neles. Quis brincar com estereótipos comumente utilizados para homens nas mulheres, e vice-versa, mostrando personagens que não costumam aparecer em jogos, e enaltecendo seus pontos fortes.



Figura 17. Personagens criados para o evento.

Construí a Bárbara para ocupar o papel comumente de pessoa mais forte do grupo, que geralmente apresenta um estereótipo masculino de força, da mesma forma que o papel de programador costuma ser masculino. Para quebrar esse conceito, trouxe uma mulher forte, gorda e ruiva ocupando esse espaço. Para a

arqueira, busquei trazer uma mulher lésbica asiática ocupando o papel de um personagem que também costuma ser retratado como masculino. O Bardo é um homem cego, trazendo a representatividade de PcDs para o jogo. E, por último, temos o mago sendo um homem trans negro com vitiligo.

Usando conceitos de equipes de RPG, que para se jogar é necessário ter na equipe um bárbaro, um arqueiro, um bardo e um mago, mesclei as ideias com o conceito de equipes de desenvolvimento de jogos, fazendo com que a Bárbara seja a representação da programadora, a arqueira seja a Designer, o bardo seja o Músico e o mago o artista. Dessa forma temos uma equipe equilibrada e com funções bem definidas para cada participante.

5 A OFICINA

Neste capítulo apresento o que ocorreu no dia do evento detalhando os momentos da oficina e trazendo o debate a respeito dos principais resultados obtidos.

5.1 Execução e intercorrências

Após a divulgação e envio dos formulários, consegui 28 inscritos para o evento. Dentre esses, 19 são mulheres e 9 homens.

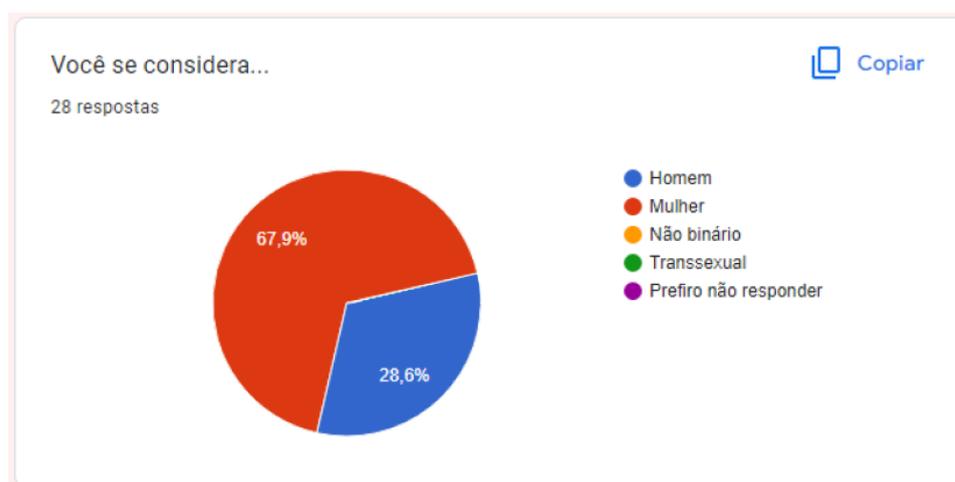


Figura 18. Resultados em gráfico da relação de gênero dos inscritos.

A maioria dos alunos estavam no 1º ano do ensino médio e tinham 15 anos. A maioria das pessoas preferiu não se identificar no que tange cor ou raça/etnia, mas dos que optaram por se identificar, a maior parte se declarou como pessoas pretas e pardas.

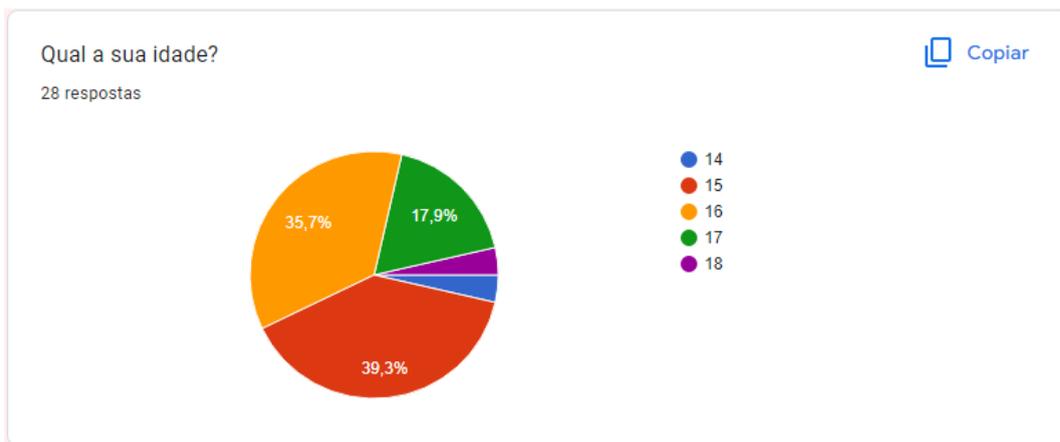


Figura 19. Resultados em gráfico da relação de idade dos inscritos.



Figura 20. Resultados em gráfico da relação de raça/etnia dos inscritos.

Também foi identificada uma quantidade significativa de pessoas LGBTQIA+ participando do evento.

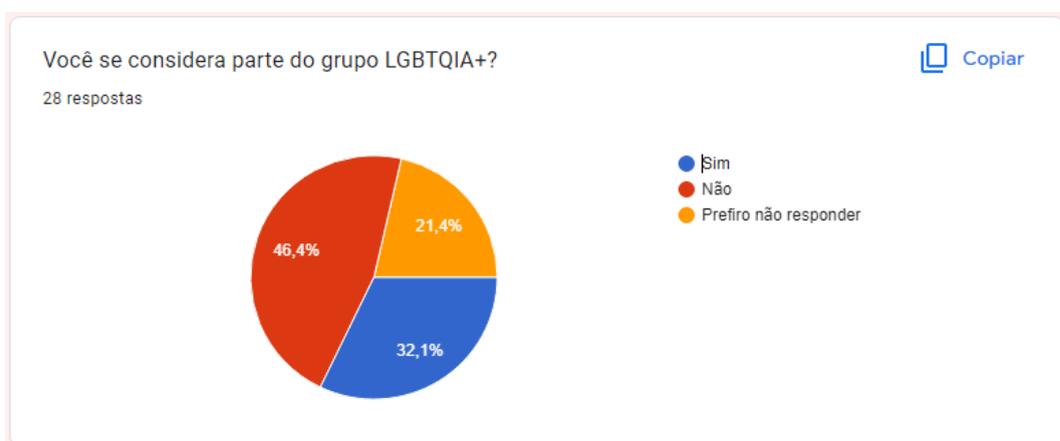


Figura 21. Resultados em gráfico da relação de orientação sexual/dissidências de gênero dos inscritos.

No quesito de participação de pessoas diversas, eu considero que conseguimos chamar a atenção desse público-alvo de forma certa, até mesmo houveram pedidos para mais pessoas participarem, mas devido o tempo e o tamanho da sala, tive que restringir em 28 pessoas, conseguindo fechar as equipes de 4 pessoas sem dificuldades.

Para me ajudar com o evento chamei para compor uma equipe, o Gabriel Andrade, Game Designer da MAD Pixel, João Lucas Reolon, recém egresso da escola e a Nathália Sarmiento, graduanda em Design na Universidade de Brasília. Um dia antes do evento confirmei com a diretora se estava tudo preparado e de acordo com o combinado. Cheguei mais cedo na escola para organizar a sala e me certificar de que o equipamento disponibilizado pela escola estaria funcionando. Apesar disso, quando cheguei na escola houve algum problema na comunicação interna, de modo que o espaço não estava organizado para a realização do evento. Devido à formalização do acordo iniciado pelo ofício pedindo permissão para realizar o evento, a escola me permitiu conduzir a oficina. Mesmo com o contratempo, foi possível chamar os alunos para entrarem na sala. Como houve essa confusão, muitos dos alunos inscritos não apareceram. Dos inscritos originais, apenas 12 compareceram, mas conseguimos mais pessoas que queriam participar e apareceram na hora fechando a sala com 32 pessoas, ainda mantendo uma maioria de mulheres e pessoas pardas e pretas, com perfil semelhante ao das inscrições.



Figura 22. Dia de abertura da oficina.



Figura 23. Espaço disponibilizado pela escola para realizar a oficina.



Figura 23. Explicação breve de cada etapa do evento.

A oficina começou com um pequeno atraso de 10 minutos, mas conseguiu seguir conforme o planejado, começando com a dinâmica de quebra-gelo e logo seguindo para a parte teórica com o Gabriel Andrade. Os alunos começaram a oficina bem animados, mas na hora da parte teórica todos aparentavam mais sonolência. Porém ainda foram feitas perguntas interessantes à parte das perguntas pré-definidas. Os alunos perguntaram principalmente sobre o salário médio de um

desenvolvedor de jogos e como eles poderiam mostrar seus jogos em feiras para começar a trabalhar.



Figura 24. Momento de apresentação da empresa MAD Pixel por Gabriel Andrade.

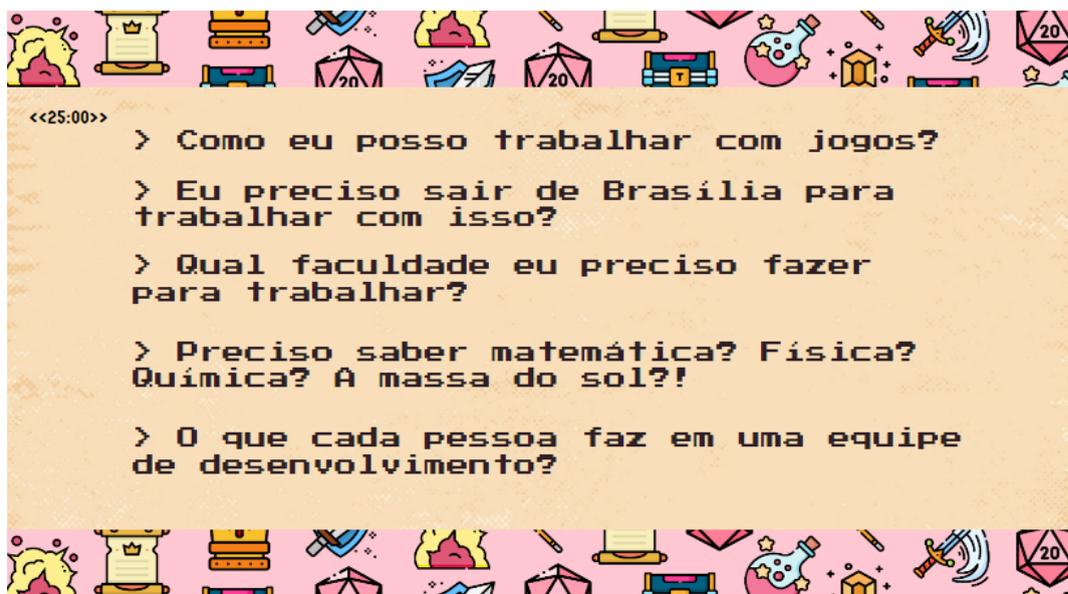


Figura 25. Perguntas definidas para a empresa MAD Pixel responder.

Após a finalização das perguntas, apresentamos como funcionavam as áreas de cada profissional de uma equipe de desenvolvimento, já especificando o que cada personagem executaria na parte de criação da história.



Figura 26. Explicação breve de como cada personagem funciona no jogo.

Com essa explicação, separamos quem queria ser qual personagem e curiosamente a maioria quis ser Designer. Tivemos que reorganizar as divisões, explicando que precisávamos de cada um dos personagens nas equipes, ou seja, poderíamos ter personagens repetidos, fazendo com que todos experimentassem coisas diferentes e trabalhassem em conjunto. Após a escolha de personagens partimos para o intervalo.



Figura 27. Slide para marcar o intervalo.

Após o intervalo, como a maioria dos alunos saiu da sala para buscar o lanche oferecido pela escola, muitos não voltaram para a oficina. Como a escola não estava organizada para o evento, muitos dos alunos tiveram que voltar para suas salas para realizar tarefas das suas aulas habituais. Com isso ficamos com um número reduzido para o momento da aventura, mas conseguimos fechar em 20 alunos, separando em 6 grupos de 4 pessoas. Comecei a aventura contando a história do reino de Baldur por meio de Gifs animados no PowerPoint, fazendo a ambientação do lugar em que os personagens estavam e a situação do que estava acontecendo com eles.

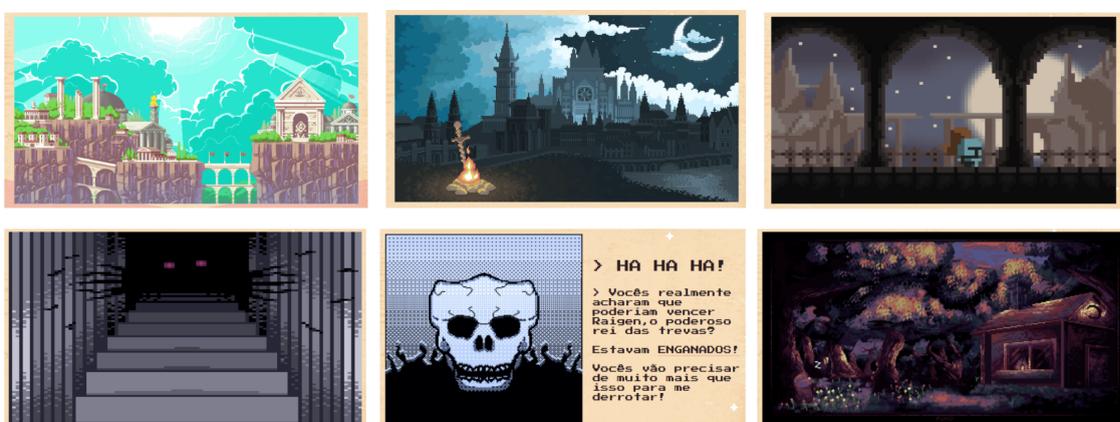


Figura 28. Gifs de ambientação da história.



Figura 29. Fotografia retratando o momento de ambientação da história.



Figura 30. Fotografia retratando os alunos concentrados na explicação da história.

Com o início da história definida, agora os grupos deveriam criar o seu meio e fim, porém eles também deviam seguir algumas regras para com que as histórias tivessem um nível de complexidade maior.

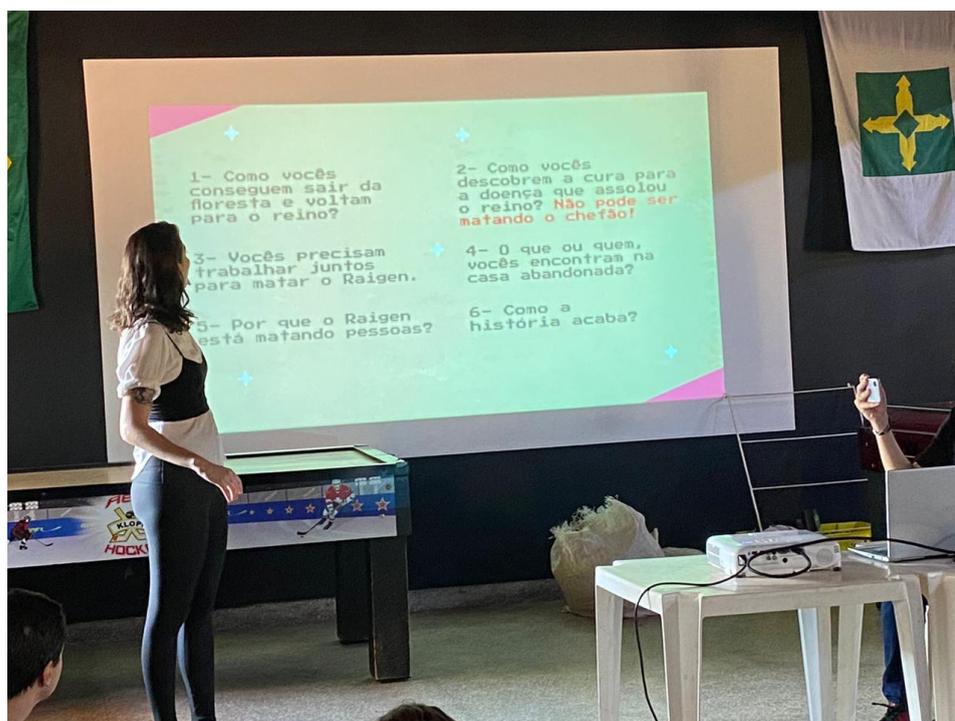


Figura 31. Fotografia retratando o momento de explicação das regras do jogo.

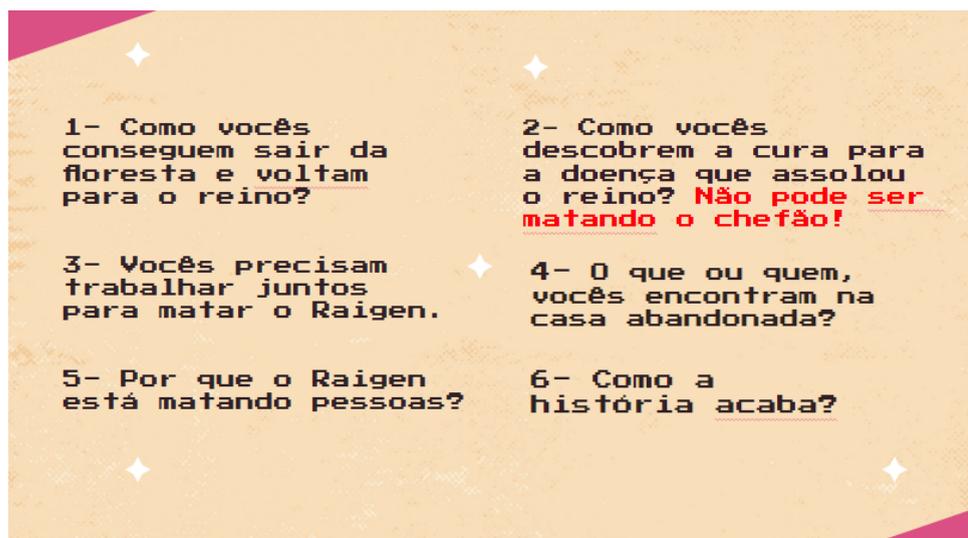


Figura 32. Regras para construir a história.

Além das regras, cada um tinha que interpretar o seu papel de desenvolvedor, então os programadores e designers deveriam escrever em um papel os pontos acima e estruturar como a história ficaria. Já os artistas e músicos deveriam preparar um desenho com a parte mais significativa e apresentar ela no final para os outros grupos. O grupo com a melhor ideia, ganha uma caixa de chocolate. Para ajudar os alunos, também coloquei algumas dicas de como construir histórias e deixar elas mais interessantes no PowerPoint.



Figura 33. Fotografia retratando o momento de explicação sobre como construir histórias.

Boas histórias tem:

- 01 INÍCIO, MEIO E FIM.**
O início vocês já tem, agora preciso que vocês usem toda a criatividade para fazer o melhor meio e fim!
- 02 PERSONAGENS!**
Vocês são os principais, mas uma história só está completa se os personagens secundários também são legais.
- 03 TEMA!**
Uma história pode ser de terror, aventura, romance, mistério ou comédia. O começo não precisa determinar como ela vai ser até o fim. Testem coisas diferentes!
- 04 DIVERSÃO**
Se divertam! Aqui é um espaço para criar e fazer a história de vocês, então deixem a imaginação fluir.

Figura 34. Slide com orientações sobre como construir histórias.

Foram divididos os grupos e todos tiveram em torno de 1h para desenvolver o meio e o fim da aventura. A equipe ficou passando de grupo em grupo verificando se estavam precisando de ajuda e dando conselhos sobre como deixar a história interessante mesmo sendo algo curto.



Figura 35. Fotografia retratando o momento de orientação dos grupos.



Figura 36. Fotografia retratando o momento de orientação dos grupos.



Figura 37. Fotografia retratando o momento de orientação dos grupos.



Figura 38. Fotografia retratando o momento de orientação dos grupos.



Figura 39. Fotografia retratando o momento de orientação dos grupos.



Figura 40. Fotografia retratando o momento de orientação dos grupos.



Figura 41. Fotografia retratando o momento de orientação dos grupos.



Figura 42. Fotografia retratando o momento de orientação dos grupos.



Figura 43. Fotografia da equipe.

Após 1 hora de trabalho, os alunos se re-organizarem e se prepararam para as apresentações. Cada grupo teve 5 minutos para contar a sua aventura e mostrar o seu desenho.

Dividimos as ordens dos grupos e começamos a apresentação pelo grupo 1. Sua aventura começa quando os guerreiros encontram um amigo do vilão Raigen na casa abandonada e ele conta a sua história, revelando que o nome verdadeiro do vilão seria Steve. Ele tinha um namorado a muito tempo atrás que havia ficado doente e a rainha não lhe ofereceu auxílio amor. Por vingança, Steve teria infectado o reino e o próprio rei com uma doença para desagradar a rainha. Com essa descoberta, os guerreiros vão atrás de um dragão que possibilitaria os levar de volta para o castelo e avisar a tempo a rainha sobre o que descobriram. Quando chegam no castelo, Raigen já está quase tomando controle do reino, mas os guerreiros contam a verdade de tudo, a rainha se sente mal e pede desculpas ao vilão, que ao se abraçarem mostram que a verdadeira cura é o perdão.

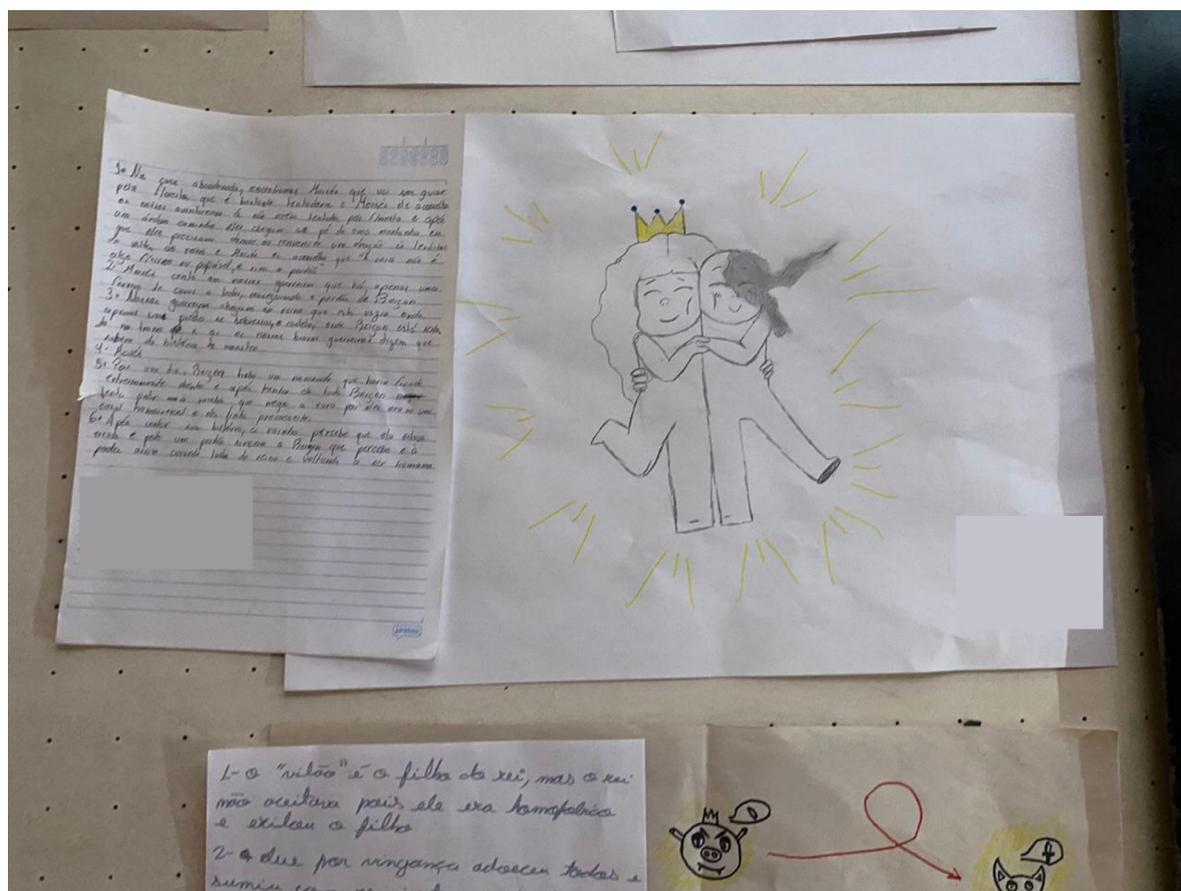


Figura 44. Ilustração da história do Grupo 1.

O próximo grupo seguiu a sua história entrando na casa abandonada para descobrir se tinha algo lá que poderia ajudar eles a voltarem para o reino. Na casa encontram uma fada que conta a verdadeira história do reino e que na verdade o rei estava se relacionando com o vilão, mas o pai do rei não aprovava a união dos dois. Então Raigen vai em busca de um feitiço para fazer com que ele mudasse de ideia e aceitasse o casamento, o que acaba dando errado e se torna uma maldição, pois quem fez o feitiço foi a rainha, que queria ficar com o trono a qualquer custo. Com a maldição, Raigen acaba infectando as pessoas que ele tenta pedir ajuda às deixando doentes e infecta também o Rei. Após os guerreiros descobrirem a verdade, eles voltam para o castelo, matam a rainha e salvam o reino, quebrando a maldição e finalmente permitindo que o Rei e o Raigen pudessem ficar juntos.

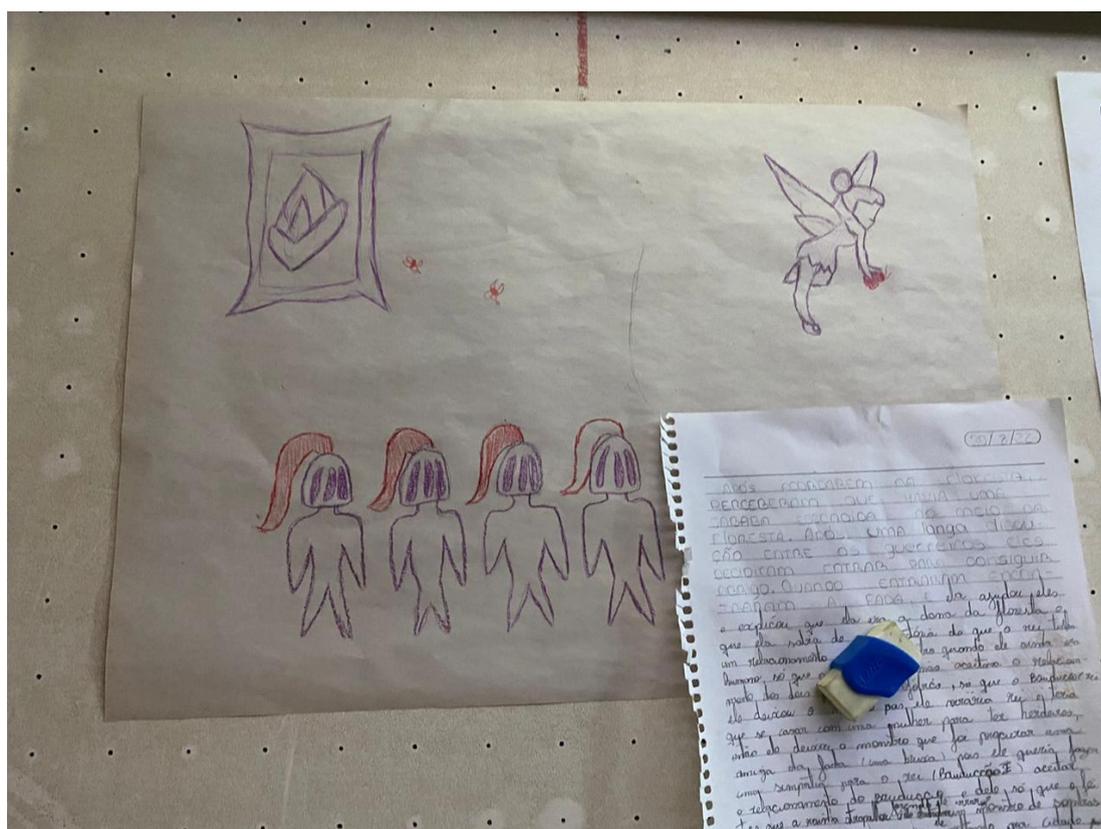


Figura 45. Ilustração da história do Grupo 2.

O Grupo 3 decidiu que os guerreiros haviam sido enviados para uma outra dimensão de purgatório, onde as pessoas que estavam ficando doentes no reino estavam com as suas almas presas lá buscando redenção. Para libertar as almas, os guerreiros matam Raigen e liberam as almas, acabando com a doença que estava assolando o reino.

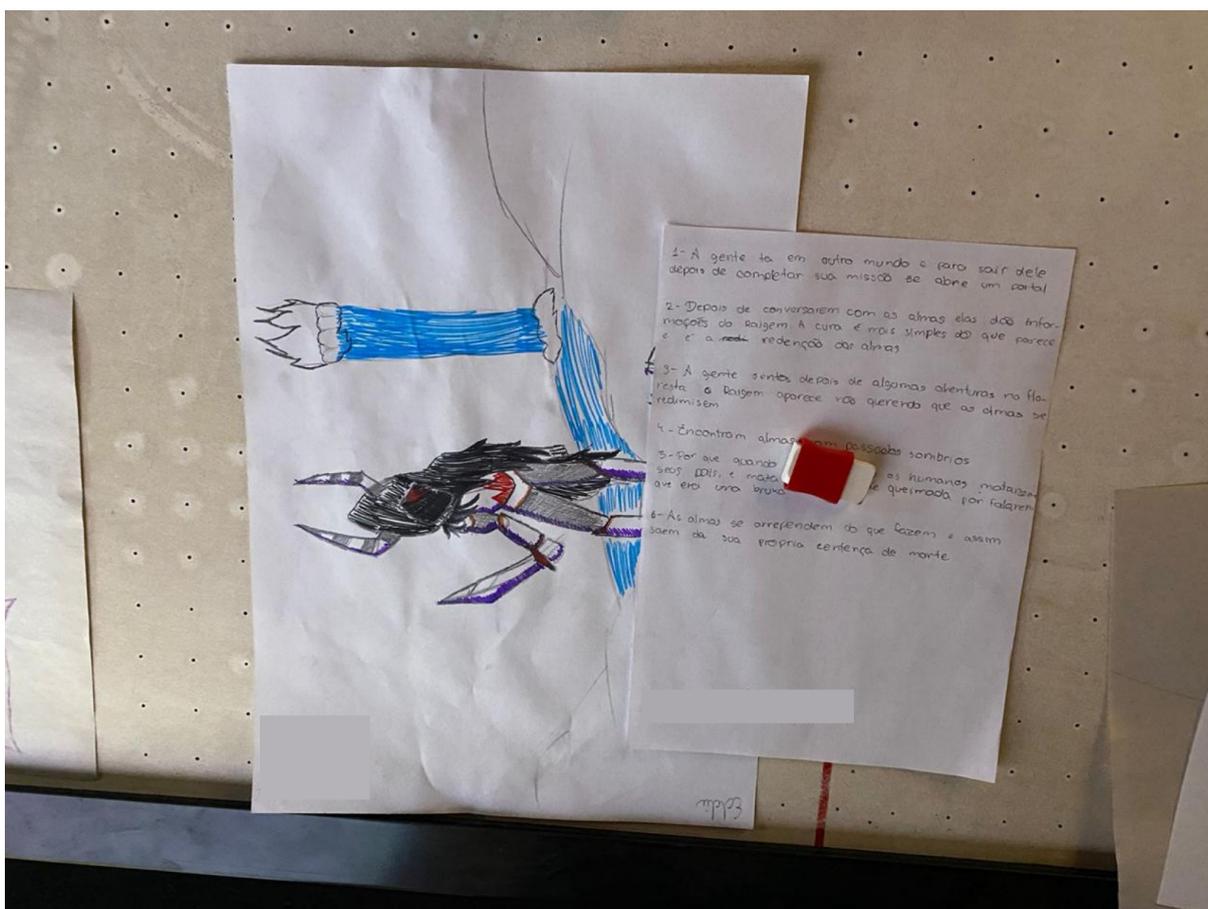


Figura 46. Ilustração da história do Grupo 3

Já o grupo 4 decidiu que os guerreiros estavam sem magia o suficiente para voltar para o reino, assim eles decidiram entrar na casa abandonada, onde tinha um mapa que mostrava o caminho para obter armas especiais capazes de matar o vilão Raigen e mostravam o caminho de volta. No caminho eles descobrem que na verdade Reign é filho do rei, e este não o aceitava pois ele era Gay. Assim exilou seu próprio filho, que por vingança foi em busca de evoluir seus poderes e assolou o

reino com a doença. Os guerreiros então voltam para o castelo, usam as armas para matar o rei e convencem Raigen que ele não precisa mais se esconder, que ele pode ser ele mesmo e que não seria mais julgado. Finalmente, podendo ficar em paz, Raigen lança uma chuva que limpa toda a doença do reino e enfeita a cidade com vários arcos-íris LGBTQIA+, tornando a cidade um lugar melhor para todos.

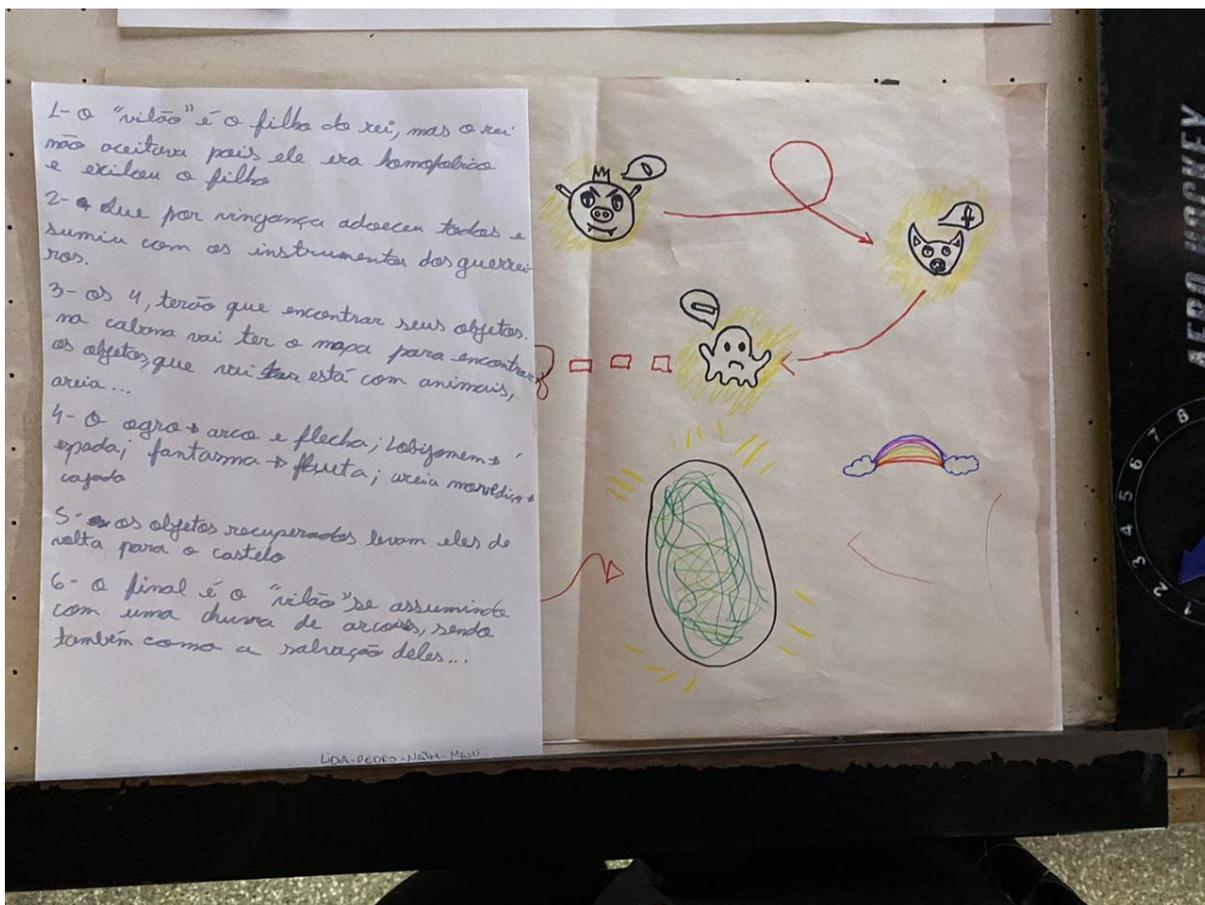


Figura 47. Ilustração da história do Grupo 4.

Na história do grupo 5, guerreiros entram na casa abandonada e lá eles descobrem manuscritos antigos que revelam que Raigen na verdade estava apaixonado pelo filho do Rei, que estava muito doente e precisava de uma cura, mas nessa busca ele acabou amaldiçoado, espalhando mais doença para o Reino. A verdadeira cura estava nas ruínas do castelo. Na cabana eles também acharam um medalhão que quebraria a maldição de Raigen. Ao voltarem para o castelo, eles lutam com vários orcs que protegiam a entrada das ruínas, conseguem a cura para o

príncipe e colocam o medalhão no pescoço do Raigen, libertando-o de sua maldição e finalmente podendo ficar feliz com o seu amado.

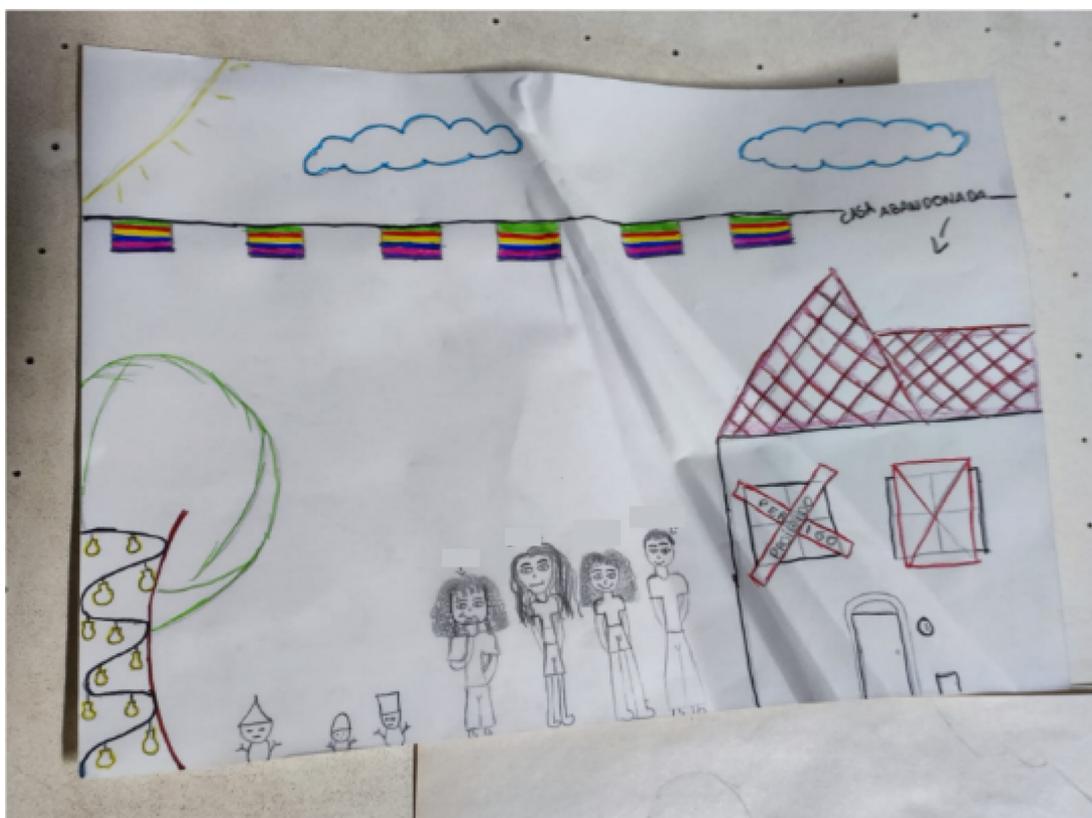


Figura 48. Ilustração da história do Grupo 5

E o último grupo decidiu que dentro da cabana eles encontrariam suprimentos necessários para a sua luta com Raigen. Enquanto eles saqueiam a casa, o dono dela aparece e eles descobrem que aquele é o filho de Raigen. Os guerreiros pedem ajuda a ele para derrotar seu pai, explicando que ele está assolando o reino com uma doença cruel. Juntos eles constroem uma carroça para voltar ao reino e no meio do caminho, descobrem uma passagem subterrânea secreta que dá para o castelo. Lá eles descobrem uma flor mágica que seria a cura para a doença. No castelo, os guerreiros se juntam para derrotar Reign, mas seu filho não quer que seu pai morra, então para acabar com o vilão, os cavaleiros selam Reign dentro da flor, impedindo que ele faça mais alguma coisa. O reino finalmente pode ficar em paz e os guerreiros salvam o dia.

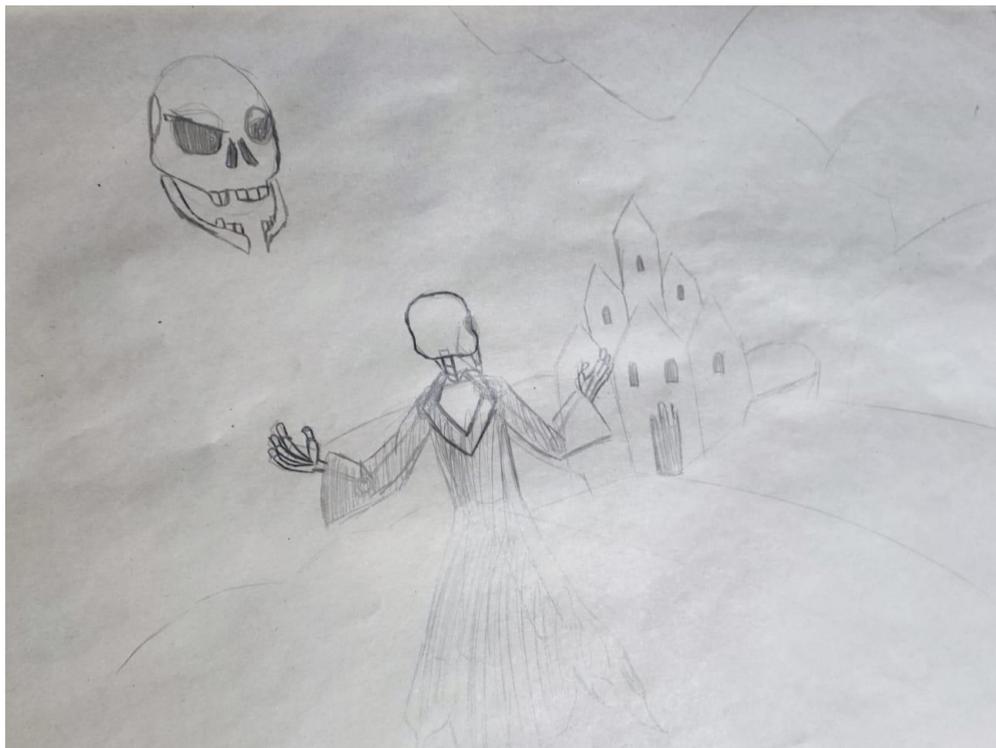


Figura 49. Ilustração da história do Grupo 6.

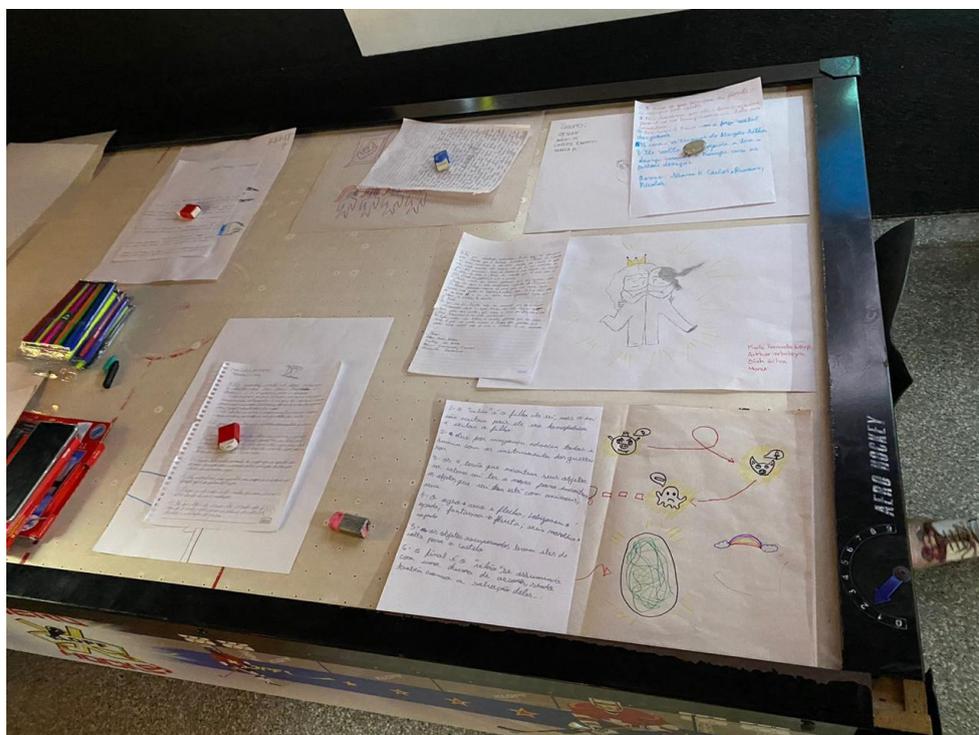


Figura 50. Foto com todos os desenhos feitos pelos grupos.

Depois das apresentações, debatemos entre a equipe organizadora para definir qual seria o grupo ganhador. Utilizamos como critérios o nível de criatividade e quem seguiu as regras do jogo de maneira adequada. Após o debate da equipe, decidimos que o grupo 4 seria o ganhador, pois foi o grupo que mais seguiu as regras impostas e trouxe criatividade além de representatividade para a história.

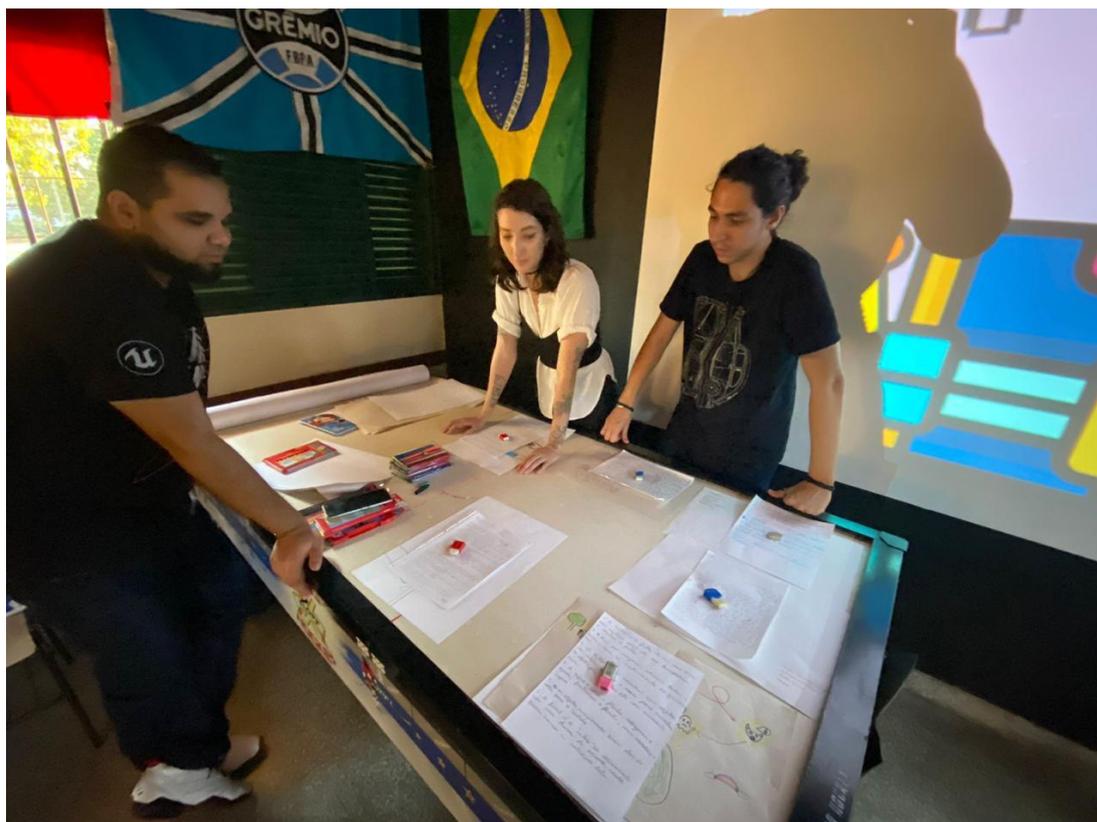


Figura 51. Fotografia retratando o momento de escolha da melhor história.

Após as premiações, foi aplicado o questionário final, com o intuito de aferir se os alunos tinham mudado os seus pensamentos sobre o mundo de jogos, e se estavam mais inclinados a buscar entrar em alguma das áreas. Os alunos escreveram em uma folha as respostas referentes a cada pergunta, entregaram-na ao final e foram liberados para voltar para casa.

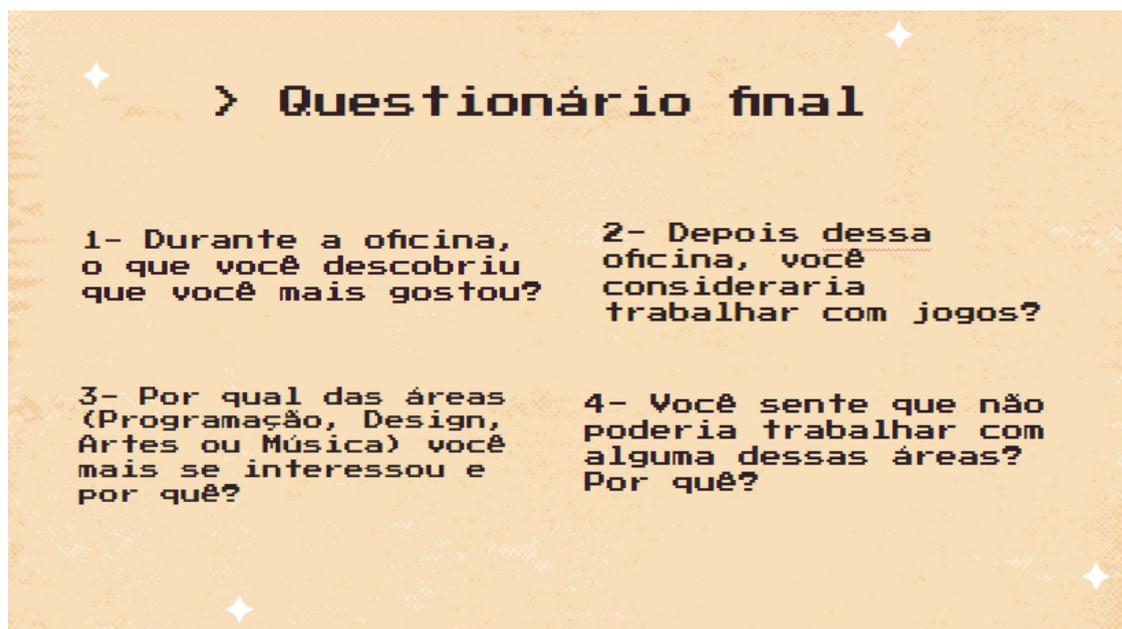


Figura 52. Perguntas para o questionário final.

Apesar das dificuldades iniciais do evento, tudo fluiu bem e de acordo com o planejado. Terminamos no horário combinado e conseguimos o engajamento da turma. Todos agradeceram e disseram ter se divertido. Não tivemos problemas para executar as tarefas e nem para manter a atenção dos alunos.

5.2 Resultados e Discussão da oficina

A oficina foi muito bem recebida por todos os alunos e também tivemos uma quantidade balanceada de pessoas. O público-alvo de fato compareceu, mantendo uma grande maioria de mulheres, bem como pessoas negras e pardas. De todos os aspectos, o que os alunos mais gostaram foi fazer uma história e trabalhar em equipe, podendo ter liberdade criativa de desenvolver algo próprio. Um fator interessante que ocorreu, foi que a grande maioria gostou mais da área de Design e se sentiram mais inclinados a querer entrar nessa área. Como o Gabriel se apresentou como Game Designer e como eu também sou Designer, e me apresentei como tal, sinto que acabei por enviesar o pensamento dos alunos a quererem seguir por esse caminho, presumindo que esse seria o melhor meio de se trabalhar com jogos. Mas ainda tivemos uma boa quantidade de pessoas interessadas nas áreas

de programação. Na pesquisa, 4 meninas disseram ter se interessado muito pela oficina e que se viram querendo trabalhar com as áreas, principalmente de Design e programação. Uma grande maioria não se sentiu motivado a entrar nas áreas pois já possuíam uma profissão em mente, mas todos disseram se divertir e ter gostado de aprender mais sobre o mundo dos jogos, principalmente descobrir novas capacidades de criar. Muitos também ficaram em dúvida e disseram que talvez trabalhassem com isso, mas precisavam pensar mais a respeito.

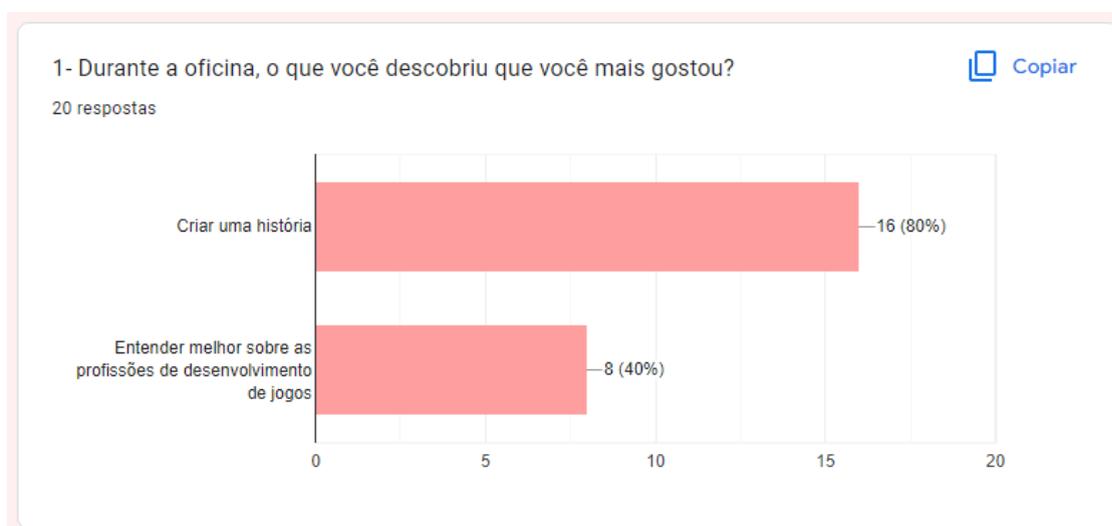


Figura 53. Gráfico com resultado do questionário referente à pergunta 1.



Figura 54. Gráfico com resultado do questionário referente à pergunta 2.

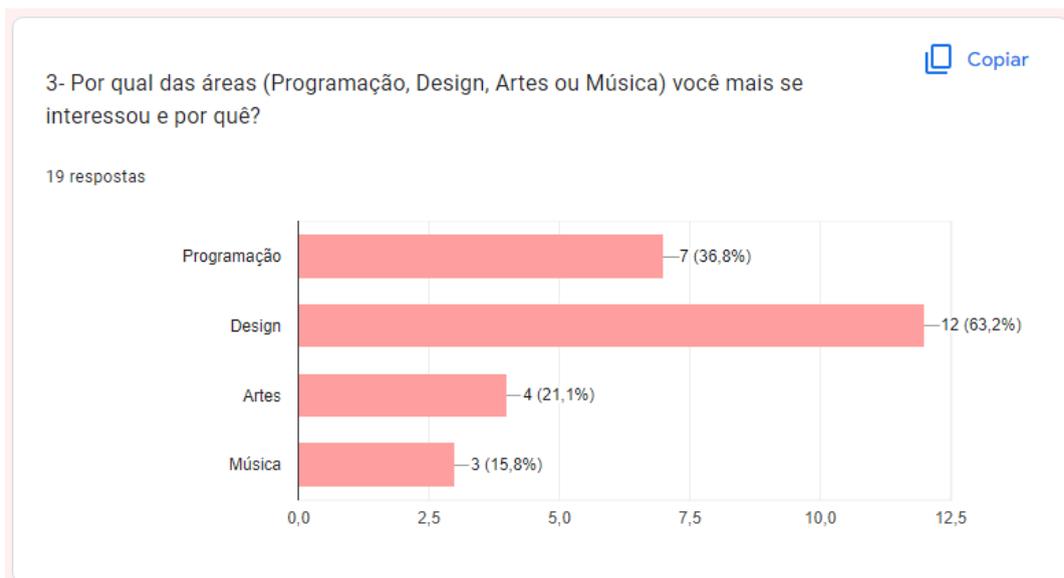


Figura 55. Gráfico com resultado do questionário referente à pergunta 3.



Figura 56. Gráfico com resultado do questionário referente à pergunta 4.

No quesito de dificuldades, muitos relataram não se sentirem aptos para exercer algumas funções por acreditarem não ter habilidades artísticas, e acreditavam que isso impediria de adentrar tais áreas como Design, Artes ou Música. Também foi relatado que achavam a área de programação complicada, e que isso poderia ser uma barreira, mas a grande maioria ainda acredita que não teria problemas para trabalhar nessas áreas.

Outro fator curioso que nos deparamos na oficina, foram os resultados finais das aventuras. A grande maioria finalizou a história trazendo o elemento de representatividade como algo muito importante. Muitos trouxeram personagens

LGBTQIA +, principalmente para o vilão, o tornando vilão por não ser compreendido na sociedade como Gay, e tendo seu arco de redenção com o amor. Em nenhum momento demos direções específicas para que a aventura trouxesse elementos LGBTQIA + ou de representação de minorias, partindo totalmente dos alunos esse quesito. Como a abordagem da oficina foi realizada de forma inclusiva e livre de julgamentos, parti do princípio que isso inibiu o medo dos alunos de falarem a respeito. Como tínhamos um grupo bem diverso de inscritos, sendo uma grande maioria de mulheres, negros e LGBTQIA+, suponho que isso tenha feito com que as histórias trouxessem o tema à tona. Minha suposição é a mesma que trago inicialmente com a pesquisa, de que equipes diversas geram jogos com mais representatividade de maneira natural e não estereotipada, sendo essencial a participação dessas pessoas na construção de jogos para obtermos a representatividade necessária nesse meio de jogos. Acredito que a oficina permitiu que essas pessoas tivessem um espaço seguro onde pudessem se expressar e experimentar coisas sem julgamento, podendo ser outro fator crucial para os resultados.

6 CONCLUSÃO

O projeto se iniciou de uma angústia pessoal sobre a falta de representatividade de mulheres, negros e LGBTQIA+ em jogos digitais, e o meu intuito com isso era buscar uma equidade para nós, pois queremos nos ver nesse meio, queremos mostrar que somos capazes de adentrar esse universo e fazer parte dele tanto quanto os homens. Com isso, as minhas pesquisas me levaram ao fato de que para obter jogos com mais representatividade, é preciso ter equipes de desenvolvimento com pessoas diversas.

Assim, meus principais objetivos foram o de trazer o debate sobre a falta de pessoas diversas em áreas de desenvolvimento de jogos, incentivando esse público diverso a adentrar essas áreas, para compor equipes capacitadas e mostrar que essas elas são capazes de estar nesses ambientes, de que equipes diversas produzem jogos diversos, podendo fazer uma grande diferença na futura produção de jogos digitais, e assim trazendo inovação aos poucos para essa área que ainda se apresenta muito misógina, racista e preconceituosa, além de abrir oportunidades de carreiras para essas pessoas mostrando que é um caminho possível de se seguir. O evento construído é apenas um dos meios para se abrir essas possibilidades, indo em pessoas que ainda estão em formação de ideias e de escolhas de profissões, mostrando que elas podem fazer a diferença no futuro, trazendo esse debate para a futura geração possivelmente mudando a forma que o mundo funciona, mas para isso precisamos mostrar que esse assunto é um aspecto importante que deve ser levado em consideração.

Os resultados são favoráveis para validar a hipótese de que precisamos dessas pessoas nas equipes de desenvolvimento, pois elas trouxeram soluções com representatividade para as histórias, mesmo sem um direcionamento para isso. A pesquisa é apenas um projeto piloto, que combina uma intervenção de design com a possibilidade de construção de conhecimento. Com isso, os resultados iniciais podem não ser tão claros, ainda sendo necessária a realização de mais eventos, com um tempo maior para a pesquisa e realizar oficinas mais robustas com mais formas de evidenciar a afirmação da hipótese. Assim, a experiência consistiu em um estudo preliminar em uma escola já conhecida que abraçou o projeto como uma

ação interna. Para pesquisas posteriores, uma sistematização dos procedimentos, prevendo aprovação de comitês de ética em pesquisa e termos de consentimento assinado por responsáveis se faz fundamental para publicação dos resultados. Apesar disso, considero que foram obtidos bons resultados e que esse evento pode ter gerado nessas pessoas a abertura necessária para que se vejam como futuros profissionais da área de STEM. Para mim, esse foi um pequeno passo de novas possibilidades para o futuro, no qual eu espero poder trazer novas pesquisas, continuar esse projeto de maneira mais robusta, engajando outras pessoas e buscando novas soluções para trazer equidade para nós, pessoas diversas que estão por aí.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Goulart, L. A. and Nardi, H. C. (2017). *Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina / não-heterossexual*. Revista Estudos Feministas 25(1), Minneapolis, University of Minesotta Press.
- Mancini, M. C. e Sampaio, R. F. (2006). *Estudos de Revisão Sistemática: Um Guia Para Síntese Criteriosa da Evidência Científica*. Revista Brasileira de Fisioterapia 11(1), páginas 83-89.
- PGB (2022). 9ª edição da Pesquisa Game Brasil, "<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>", June.
- Shaw, A. (2012). *Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity*. In *New Media & Society* 14(1), pages 28-44.
- Taylor, M. (2022). *UK Games Industry Census: Understanding diversity in the UK games industry workforce*. Ukie and University of Sheffield, "<https://ukie.org.uk/resources/uk-games-industry-census-2022>", Junho.
- Sales, M. (2022). *RPG (Role-Playing Game), Brasil Escola*. Disponível em: "<https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>", Agosto.
- ONO (2019). *Desigualdades de gênero empurram mulheres e meninas para longe da ciência, avaliam especialistas, executivas e empresárias*, "<https://www.onumulheres.org.br/noticias/desigualdades-de-genero-empurram-mulheres-e-meninas-para-longe-da-ciencia-avaliam-especialistas-executivas-e-empresarias/>", Fevereiro.
- INSPER (2022). *POPULAÇÃO NEGRA ESTÁ SUB-REPRESENTADA EM CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA*, "<https://www.insper.edu.br/noticias/populacao-negra-esta-sub-representada-em-cursos-superiores-de-tecnologia/>", Julho.
- Barros, M. (2021). *Tecnologia ainda é mercado hostil para pessoas LGBTQIA+, mostra estudo*, "<https://olhardigital.com.br/2021/06/03/pro/tecnologia-ainda-e-mercado-hostil-para-pessoas-lgbtqia-mostra-estudo/>", Julho.
- Exame (2021). *Mais diversidade nas ciências pode aumentar a inovação brasileira*, "<https://exame.com/colunistas/impacto-social/mais-diversidade-nas-ciencias-po-de-aumentar-a-inovacao-brasileira/>", Outubro.