

Design Case do Jogo de Cartas “Gente”

Felicia Guerreiro

Felicia's Gaming Diary
(*Diário de Jogos da Felicia*)
Curitiba, Brasil

felicia.lobo.guerreiro@gmail.com

Fernando Scaff Moura

Tapps Games,
São Paulo, Brasil

fscaffmoura@gmail.com

Letícia Rodrigues

Programa de Pós Graduação em Tecnologia e Sociedade
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Curitiba, Brasil

let.designer@gmail.com

Mariana Michels Fontoura

Programa de Pós Graduação em Tecnologia e Sociedade
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Curitiba, Brasil

marimfontoura@gmail.com

Abstract—Este design case visa apresentar o jogo Gente, sua trajetória de desenvolvimento e seus elementos formais. Gente é um jogo desenvolvido de modo voluntário pelo Grupo de Estudos em Gênero e Games (G.G.) com intuito de trazer aspectos pedagógicos sobre gênero e sexualidade através de sua jogabilidade, funcionando nesse sentido como um recurso educacional. Nesse artigo são apresentados seu histórico, assim como os processos e desafios envolvidos em seu projeto.

Index Terms—Gente, jogos de tabuleiro, design case, gênero, sexualidade

I. INTRODUÇÃO

Este artigo visa apresentar o jogo analógico “Gente”¹ a partir de seus elementos formais em termos de game design e do jogo enquanto atividade (o jogar), bem como apresenta sua trajetória até o presente momento. “Gente” é um jogo de cartas desenvolvido pelo Grupo de Estudos em Gênero e Games (G.G.)², que tem como objetivo trazer as discussões sobre gênero e diversidade através da jogabilidade. No jogo, cada carta representa uma pessoa, e o objetivo do jogo é criar grupos de amigas/amigos e casais.

Gente foi um projeto desenvolvido de maneira voluntária com objetivo de buscar um meio lúdico para tratar de questões de gênero que pudessem em algum grau ser “traduzidas” por intermédio da atividade de jogo e buscasse o engajamento de jogadoras/es com questões sociais sobre diversidade e respeito à diferença. Nesse sentido Gente é tanto um jogo voltado para a descontração, diversão, assim como trata de um assunto social funcionando também com o intento de ser uma ferramenta pedagógica. A recomendação de faixa etária do jogo é 14+ e o público alvo principal são pessoas que buscam conhecer, ou elaborar conversas acerca, de alguns dos conceitos identitários de gênero e sexualidade. Gente pode auxiliar na apresentação de debates de gênero em ambientes educacionais, como salas de aula, ou entre rodas de amigas/os, por exemplo.

¹Gente. <https://gentejogodecartas.wordpress.com/> Acesso em 15 jul. 2020.

²Grupo de Estudos em Gênero e Games – GG. Disponível em: <https://grupogeneroegamesgg.wordpress.com/> Acesso em 15 jul. 2020.

II. TRAJETÓRIA DE CRIAÇÃO

Gente começou com a intenção de materializar as dinâmicas de diálogos sobre gênero das reuniões do Grupo de Estudos de Gênero e Games no formato de um jogo. Uma preocupação inicial das/dos participantes do projeto foi qual o melhor formato para que fosse distribuído de maneira simples e que a produção não fosse custosa para o grupo e para quem quisesse jogar o jogo, visto que não haveria financiamento externo. Assim, desde sua origem, o jogo se propôs a ser o mais acessível possível e, portanto, gratuito.

Em suas propostas iniciais, o jogo contava com a ideia de não usar elementos textuais e optar por recursos iconográficos/símbolos para que pudesse contornar barreiras idiomáticas, mantendo somente as regras como textos a serem traduzidos. Isto foi posteriormente adaptado visto que na tentativa de evitar estereótipos e dualismos, os símbolos se tornaram muito complexos e pouco cognicíveis. As pessoas envolvidas no desenvolvimento do projeto buscaram seguir os conceitos debatidos pelo grupo: um jogo com intenção de alcançar um público abrangente em termos de gênero. Em sua primeira versão, o jogo se chamava *People*, nome que foi posteriormente traduzido para “Gente”.

Muitos conceitos foram testados nesse primeiro momento, além do gênero, questões como identidades étnico-raciais, e deficiências físicas. Estas questões acabaram sendo descartadas dadas a complexidade de abstrair categoriais sociais como raça/etnia no formato de entidades singulares, assim como seu impacto na jogabilidade, de modo que o debate mediado pelo jogo fosse significativo e essas características identitárias não se tornassem arbitrárias ou estereotipadas.

Foram utilizadas nas suas primeiras versões as expressões de gênero e sexualidade conforme apresentadas pelas comunidades LGBTI+. Esse protótipo foi levado para testes em grupos de debates específicos com o cuidado de que o conteúdo do jogo não fosse ofensivo e, de que as questões de representação que ele se propunha a trazer pudessem evocar aspectos de identificação por parte da comunidade jogadora. Com base

nesses testes, conversas, buscando respeitar os protagonismos e lugares de fala, muitos dos conceitos foram modificados e/ou retirados. Por fim, com um escopo de ideias mais reduzido e o enfoque nas identidades de gênero e orientações sexuais, deu-se início a criação de um jogo de cartas casual, mais simples e rápido de jogar.

Em seu primeiro protótipo, Gente teria outros aspectos identitários como raça/etnia, corporalidade e deficiências físicas representados por meio de ilustrações nas cartas. Posteriormente conforme a arte visual das cartas tornou-se mais sucinta e os elementos identitários mais direcionados, isto foi alterado. Buscando evitar também cair em essencialismos e estereótipos, optou-se por deixar a carta como um elemento mais abstrato, por intermédio da qual as identidades atribuídas pudessem ficar em aberto.

É válido ressaltar que Gente é fruto de um projeto realizado coletivamente, contando com o auxílio de diferentes pessoas que participaram direta e indiretamente no time de desenvolvimento, processo este que considerou-se essencial para que fosse possível abordar as temáticas de que o jogo trata.

Em 2015, o primeiro protótipo, *People*, foi finalista do Festival de Jogos do SBGames em Terezina - PI. O feedback no festival foi importante para que o projeto fosse lapidado e pela percepção de que o jogo tinha potencial nas temáticas que visava tratar. Interagir com pessoas de vários lugares no Brasil que jogaram e se identificaram com as cartas, criando narrativas sobre os casais que criavam e, independente das regras, buscando criar seus próprios grupos de amigas/os nas sociedades de cartas demonstrou que a representatividade estava presente no jogo e que o objetivo inicial havia sido alcançado.

O desenvolvimento do jogo passou por um hiato em 2016, sendo retomado em 2017 com o intuito de modificar aspectos de *People* que havia sido criticados em *playtests*, como a arte visual das cartas e os símbolos empregados e as orientações sexuais que o jogo incluía. O jogo recebeu ainda durante o SBGames 2017 a sugestão de se chamar “Gente” que foi adotada pelo time de desenvolvimento. Em 2018 o jogo foi lançado e está atualmente disponível de maneira gratuita em seu website oficial. Gente passou por diversas fases de teste, e as cartas do jogo sofreram alterações com base nelas.

III. O JOGO GENTE EM SUA VERSÃO PUBLICADA

Atualmente, cada carta conta com 4 marcadores identitários: 1) Expressão de Gênero; 2) Orientação Sexual; 3) Hobby; 4) marcador cis/trans. Em fases de teste anteriores, foi experimentado utilizar outros marcadores como: aromanticidade (aro), assexualidade (ace) e poliamor. Entretanto, essas características além de terem aumentado em excesso a complexidade do jogo para jogadoras/jogadores iniciantes, fizeram com que o balanceamento do jogo também fosse um desafio. Dadas as complexidades necessárias para dominar o uso de cartas aromânticas e assexuais, visto que podem apenas ser combinadas entre si e não com outras para a formação de casais, elas tornaram-se facilmente preteridas durante as rodadas de jogo. Para motivar que as jogadoras/jogadores se engajassem

na formação de casais ace e aro modificamos a pontuação das cartas para que o exercício de entender seu funcionamento recompensasse a pessoa jogando com elas. No entanto, durante os *playtests* com essas novas características a vitória acabava nas mãos da primeira pessoa que conseguisse formar um casal aromântico ou assexual devido a essa pontuação elevada. Ademais, a implementação das cartas ace/aro e poliamor elevam significativamente o número de cartas do baralho, dificultando o seu custo de produção e reprodução. Percebendo as complexidades que a implementação ace/aro e poliamor no Gente estavam proporcionando em termos de balanceamento e *gameplay*, e em ser uma representação com impacto significativo no desenrolar do jogar, optou-se por sua retirada do baralho inicial de lançamento. Entretanto, é válido ressaltar que criamos a licença do jogo para permitir que o mesmo seja alterado livremente, possibilitando que jogadoras/es possam fazer alterações ao baralho do jogo e compartilhá-las. O fizemos levando em consideração que uma temática tão ampla como sexualidade e expressão de gênero não pode ser abordada a partir de perspectivas únicas, mas deve agregar posições diferentes de sujeitos, de modo a demonstrar sua pluralidade e diversidade. É necessário ressaltar também que a equipe de desenvolvimento ainda planeja auxiliar na criação e implementação das cartas ace/aro e poliamor como baralhos extras que possam ser adicionados ao baralho inicial do Gente. Em especial dado o retorno que recebemos de pessoas assexuais que testaram o jogo. Ainda no ano de 2018 o jogo participou do Festival de Jogos do SBGames, em Foz do Iguaçu. Esta experiência providenciou alguns feedbacks a respeito de identidades que não estavam sendo representadas pelo baralho, mas também sobre as formas como representá-las. Outras considerações relevantes foram em relação à possibilidade de remanejar cartas já posicionadas na mesa, inserir algum fator de aleatoriedade (como compra de cartas), e da necessidade de limitar a faixa etária do jogo, visto que trabalha com uma linguagem pouco familiar para crianças, por exemplo. Outra sugestão recebida foi em relação a gerar outras formas de jogar o jogo, como um modo cooperativo, ou semelhante às mecânicas do jogo UNO. Outro aspecto que a equipe de desenvolvimento tem a ser implementado é em relação à acessibilidade. Esta etapa ainda está em aberto, enquanto buscamos auxílio de consultoras/es para repensarmos a arte visual das cartas de modo a tornar o jogo mais acessível.

IV. ELEMENTOS DO JOGO

A seguir foram identificados os elementos que compõem o jogo Gente, com base no método proposto por Järvinen [1] para identificação de elementos de jogos e descrito no trabalho de Luiz [2].

A. Componentes

Os componentes são os recursos do jogo, representando os elementos que são modificados pelos jogadores, tanto em si quando no sistema [2]. No jogo Gente, os componentes identificados foram:

- Cartas do jogo: elementos principais para a dinâmica do jogo, e que são de acesso pessoal de cada jogadora/jogador até o final de seu turno, quando o mesmo passa a carta para o jogador ao lado.
- Informações das pessoas: como cada carta representa uma pessoa e as dinâmicas do jogo se baseiam em combinações entre estas pessoas suas informações são componentes relevantes para as ações em jogo.
- Personagens: este não compreende um elemento formal do jogo, mas como por vezes jogadoras/es criam (regras da casa) a dinâmica de role-play durante o jogo, indicamos como componente de jogo o personagem, semelhante ao trabalho de Luiz [2] Esta dinâmica pode ser observada tanto quando jogadoras/es criam suas personagens com base nas categorias das cartas (*roleplay*), quanto quando sorteiam cartas para decidir sua identidade.

B. Ambiente

O Gente não possui tabuleiro, sendo jogado apenas com as cartas no espaço onde seus jogadores preferirem. O ambiente corresponde ao espaço do jogo, onde as cartas serão jogadas, podendo no caso do Gente ser uma mesa por exemplo. Este espaço compreende onde cada jogadora/jogador vai dispor suas cartas e montar suas combinações. Tal espaço pode também ser visto como 2D e discreto (um espaço discreto por jogadora/jogador) com base no trabalho de Schell [3], visto que a tridimensionalidade não interfere no posicionamento das cartas, e que a posição exata dentro da mesa não interfere no jogo.

C. Conjunto de Regras

O jogo Gente é recomendado para ser jogado de 2 a 8 pessoas. No início do jogo, cada jogadora/jogador recebe 8 cartas, e por turno deposita uma carta na mesa (formando um espaço pessoal para combinação de suas cartas). Após posicionar uma carta na mesa, a jogadora/jogador deve entregar todas as cartas de sua mão à jogadora/jogador à esquerda, recebendo deste modo novas cartas. Este processo então se reinicia, até todas as pessoas ficarem sem cartas na mão (e terem posicionado 8 cartas na mesa). Para pontuar no jogo Gente é necessário combinar cartas em grupos de amigas/os ou casais. Para formar um grupo de amigas/os, as cartas a serem combinadas na mesa devem possuir o mesmo hobby (categoria 3). Para formar casais, é preciso atentar para a expressão de gênero (categoria 1) e orientação sexual (categoria 2), buscando compatibilidade entre as duas cartas. O fluxo de jogo pode ser resumido em 3 etapas:

1. Formar um casal (se possível)
2. Formar um grupo de amigas/os
3. Depositar uma carta separadamente na mesa, para na rodada seguinte realizar a etapa 1 ou a etapa 2.

Em adição, existem algumas restrições descritas no manual: “Uma vez que tenha depositado as cartas na mesa declarando um casal ou grupo de amigas/os não é possível desmanchar a combinação das cartas para formar um novo par ou grupo.

O mesmo vale para cartas isoladas (opção 3), se ao final da partida a/o jogadora/jogador acabar com duas ou mais cartas isoladas elas não poderão ser recombinadas. Cartas isoladas não têm pontuação”. O objetivo do jogo é obter mais pontos que as adversárias/adversários, por meio das combinações de cartas depositadas na mesa. Para isto, é necessário acumular pontos e buscar a combinação de cartas que providencia mais pontos, atentando para as categorias das cartas. O jogo Gente possui uma crítica social, e por este motivo a pontuação do jogo é baseada na valorização de identidades e subjetividades subalternizadas socialmente e em suas demandas, assim como na subversão de barreiras sociais. Neste sentido, quanto mais barreiras sociais são encontradas por um casal em nossa sociedade atual, mais ele é valorizado pelo jogo. No fluxograma da Fig. 1³, a seguir, é possível identificar quais combinações identitárias pontuam mais no jogo.

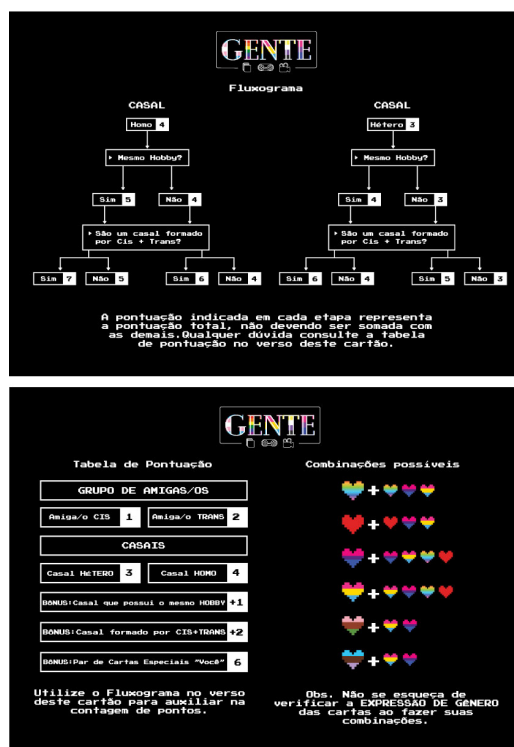


Fig. 1. Fluxograma de pontuação do jogo Gente.

Em grupos de amigas/os, a pontuação segue o mesmo princípio com base em questões sociais. Os grupos de amigas/os não possuem limitação de tamanho, e pontuam individualmente, de modo que cada amiga/amigo cisgênero no grupo pontua 1, e cada amiga/amigo transgênero pontua 2. O jogo Gente não conta com casais poliamorosos no baralho base, o qual foi utilizado para esta análise, possibilitando que casais sejam formados apenas por 2 pessoas. Entretanto, não existem limitações quanto ao uso de cartas especiais,

³Disponível em: <https://gentejogodecartas.wordpress.com/baixar-o-jogo/>. Acesso em 16 dez 2019

permitindo que uma mesma pessoa seja representada por diversas cartas especiais em uma mesma partida.

1) *Exemplo*: É possível uma mesma jogadora/jogador estar sendo representada pela carta “Você” e pela “Alguém da mesa”, formando casais separadamente, como ilustrado na Fig. 2.



Fig. 2. Casais formados por cartas especiais que representam a mesma pessoa.

Por fim, é possível também combinar duas cartas “Você”, formando o combo chamado de “Amor-próprio”. Tal combinação de cartas providencia 6 pontos à jogadora/jogador.

D. Mecânicas de Jogo

As mecânicas são elementos que representam as ações por meio das quais as/os jogadoras/es alcançam objetivos no jogo [2]. Para identificar as mecânicas, foram salientados os objetivos do jogo Gente. O objetivo global do jogo é fazer mais pontos que as adversárias/adversários. Além do objetivo principal, é necessário também acumular pontos e se aproximar da pontuação máxima através das combinações de cartas. A seguir, foram verificadas quais meios são disponibilizados às jogadoras/jogadores para alcançar os objetivos. Para fazer pontos, as jogadoras/jogadores devem montar casais ou grupos de amigas/os. Neste sentido, as mecânicas disponibilizadas são as ações de baixar a carta na mesa, que podem: 1) iniciar um grupo (uma carta sozinha que no próximo turno pode ser combinada); 2) ser combinada com alguma carta que já foi baixada na mesa. No entanto, para pontuar mais que os adversários é necessário atentar para as cartas colocadas por suas adversárias/adversários. O jogo Gente trabalha com outras duas mecânicas neste sentido, que são: 1) a cada turno as jogadoras/jogadores passam todas as cartas de sua mão para a pessoa ao lado (o que permite ter acesso às cartas que estão circulando no jogo) e 2) as cartas em jogo de todas as jogadoras/jogadores são dispostas na mesa (permitindo a criação de estratégias com base no que suas adversárias/adversários possuem em jogo). Além das mecânicas principais, existem as mecânicas locais dentro do jogo Gente, que se referem às cartas especiais. Essas cartas contam com a imaginação e a interpretação, baseando-se nas identidades das jogadoras/jogadores. Ao jogar a carta “Você”, por exemplo, uma jogadora/jogador vai definir o que aquela carta representa (uma mulher, heterossexual, cisgênero que gosta de livros), representando uma mecânica de definição de carta. Por mais que o manual do jogo especifique que não é permitido “inventar” identidades quando as cartas especiais forem utilizadas, nem sempre as jogadoras/jogadores optam

por utilizar suas identidades reais, por vezes optando pelo recurso do *role-play*.

E. Tema

O jogo Gente não possui uma história pré-definida ou um universo fantasioso criado a respeito do jogo. Ele trata de dinâmicas da vida real relacionadas a vivência de pessoas com suas expressões de gênero e sexualidade. Entretanto, o jogo aborda questões de relacionamentos afetivos e de amizade a partir da própria dinâmica do jogo, possibilitando a criação de uma narrativa pelo grupos de jogadoras/jogadores.

F. Informação

Segundo Luiz [2], a informação compreende tudo o que é apresentado no estado do jogo para quem joga, ou seja, aquilo que a/o jogadora/jogador deve saber. Deste modo, foram identificados como informações (Fig. 3) os aspectos identitários das pessoas que as cartas representam, os quais são divididos em 4 categorias base: 1) Expressão de gênero; 2) Orientação sexual; 3) Hobby; 4) Marcador de Cisgeneridade ou de Transgeneridade.



Fig. 3. Categorias base das cartas do Gente.

Essas informações podem ser visualizadas pelas/os jogadoras/es tanto nas cartas que possuem na mão, quanto nas que já foram baixadas na mesa por suas adversárias/os. Entretanto, é relevante notar que a cada turno as cartas na mão da/o jogadora/jogador devem ser passadas à jogadora/jogador ao lado. Desta forma, é possível atentar também para as cartas que as/os adversárias/os possuem se a/o jogadora/jogador memorizar quais cartas circularam durante a rodada entre às mãos das suas adversárias/os. Existem também cartas especiais (Fig. 4), que contam com uma ambiguidade quanto às informações. Essas cartas requerem um processo interpretativo, e suas categorias correspondem às características das pessoas que estão jogando (sejam suas identidades reais ou *role-play*).

1) *Exemplo*: A carta “Você” remete às categorias 1, 2, 3 e 4 do jogador ou jogadora que baixou ela na mesa.



Fig. 4. Cartas especiais.

G. Interface (ferramenta para que a/o jogadora/jogador acesse os elementos do jogo)

São possíveis identificar as ferramentas cognitivas e as ferramentas manuais de acesso ao jogo. Como ferramentas cognitivas identificamos as informações que estão impressas na frente das cartas. As categorias 1, 2 e 3 estão escritas por extenso e em língua portuguesa. A categoria 4 pode ser visualizada através de símbolos que representam os marcadores cis/trans. Em adição, a orientação sexual (categoria 2) pode ser visualizada também por meio das cores do ícone de coração, localizado no lado superior direito da carta. As cores do coração remetem às bandeiras definidas pelos movimentos sociais da identidade que representam (quando existente). Este recurso é complementar ao que já está escrito na carta por extenso.

1) *Exemplo (Fig. 5):* Coração vermelho referente a orientação sexual heterossexual (não possui bandeira). Coração arco-íris referente a orientação sexual homossexual (possui bandeira com as cores do arco-íris)



Fig. 5. Ícone de coração e as bandeiras relacionadas à orientação sexual.

Como ferramenta manual, os jogadores interferem com o jogo através do contato direto das mãos com as cartas, posicionando-as e organizando-as do modo que desejarem dentro do espaço de jogo.

H. Jogadoras/es

Gente é um jogo competitivo e multiplayer, sendo aconselhado pelo manual do jogo que seja jogado de 2 a 8 jogadoras/jogadores.

I. Contexto (onde, quando e porque o encontro de jogo se realiza)

O jogo Gente pode ser utilizado como um jogo para festas (*party-game*), porém ele possui uma perspectiva educacional.

Segundo o manual do jogo: “Gente tem o intuito de servir como uma ferramenta pedagógica para discutir questões de gênero e sexualidade, logo, ao jogar Gente você está também lidando com dinâmicas identitárias que fazem referência às comunidades Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgênero e Inter-sex (LGBTI+). Gente é um jogo pautado por questões sociais e pela vontade de auxiliar em processos de democratização da cultura do jogo para todos os grupos de jogadoras e jogadores, independente de gênero e orientação sexual”. O jogo Gente, portanto, pode ser jogado tanto em contextos de socialização quanto de educação formal.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Gente busca informar através do entretenimento sobre as diferentes identidades de gênero e sexualidades. Através de suas mecânicas o jogo providencia um meio de trabalhar com vivências de pessoas LGBTI+. Algumas possibilidades a serem exploradas no desenvolvimento futuro do jogo já foram listadas na seção 2, referente a trajetória. Estas sugestões vieram da coleta de feedbacks de playtesters, e podem providenciar caminhos de desenvolvimento para este projeto. É importante ressaltar que a licença do jogo permite que o mesmo seja alterado e compartilhado de maneira livre, possibilitando que jogadoras e jogadores possam fazer alterações no baralho principal do jogo.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todas as pessoas voluntárias no Grupo de Estudos em Gênero e Games que auxiliaram no desenvolvimento de “Gente” parcial e diretamente, assim como no financiamento coletivo dos protótipos e do produto final e divulgação do jogo. Também agradecemos a todas as jogadoras e jogadores que foram testers e nos auxiliaram em adaptações e melhorias na jogabilidade de “Gente”.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Järvinen, “Games without frontiers: theories and methods for game studies and design”, Tese de Doutorado, University of Tampere, 2008.
- [2] R. Luiz, “Adaptação do jogo de RPG comercial Dungeons and Dragons 4th Edition para o ensino de inglês”, Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Design), Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011.
- [3] J. Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Edição: 1. Amsterdam; Boston: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.