

O que é enfrentar o preconceito? A criação do jogo *Identitatis*

Rodrigo C. G. Barbosa Ivanir Paulo C. Ignacchitti Natália F. Menezes
Marcela Sílvia dos Santos Regina Helena A. da Silva* Daniel Felipe E. Loiola

Universidade Federal de Minas Gerais, Dept. de Comunicação Social, Brasil

* Universidade Federal de Minas Gerais, Dept. de História, Brasil

Resumo

Na criação de um jogo que tem como princípio o combate ao preconceito, uma questão essencial é compreender como os diversos tipos de preconceito serão representados e combatidos. Em *Identitatis*, a demanda inicial propunha que o protagonista controlado pelo jogador poderia modificar sua aparência ao interagir com o mundo do jogo e que essas mudanças pudessem gerar o preconceito a ser combatido. O processo de criação da mecânica de jogo e da jornada narrativa do personagem, descrito nesse artigo, consistiu em partir dessa proposta para criar mecanismos e interações capazes de criar uma situação imersiva de jogo em que é necessário ajudar os *NPCs* (personagens não-jogáveis) e o próprio protagonista a superar situações de impedimento social.

Palavras-chave: homofobia, preconceito, educação, experimental, customização

Contato dos autores:

rodrigo.campanella@gmail.com

raytamer@gmail.com

nataliaferrazm@gmail.com

marcelasantos.contato@gmail.com

regina.helena@gmail.com

danielfx19@gmail.com

1. Introdução

O Laboratório de Experimentação Digital (LED) foi criado com o intuito de incentivar o desenvolvimento crítico de jogos dentro da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). *Identitatis* é o segundo jogo do Laboratório, realizado a partir de uma demanda do Núcleo de Direitos Humanos e Cidadania LGBT (NUH) para a realização de um jogo sobre o preconceito e os entraves sociais invisíveis que se apresentam no cotidiano.

Nos apropriando de caracterizações teóricas do que são os jogos e da importância das regras para a constituição dos mesmos, nosso projeto se desenvolveu em torno da questão das barreiras artificiais criadas pelas formas diversas de preconceito presentes na

sociedade. Entendendo o videogame como um ambiente de simulação que nos permite abordar o tema preconceito em mais de uma dimensão, optamos pela ampla construção narrativa, não apenas criando uma trama, mas pensando também no preconceito de forma espacializada e atmosférica. Neste artigo, iremos tratar principalmente do processo de desenvolvimento do *Identitatis*, que nos exigiu entender como representar o preconceito e ações significativamente marcadas por ou contra ele em um jogo.

2. Modelo original

A primeira reunião com o NUH nos rendeu uma vasta discussão sobre como pensar na questão do preconceito nos jogos. Algumas referências de serious games foram discutidas e nós apresentamos ideias iniciais do que achávamos que iria ser mais interessante desenvolver. Dentre as ideias, o destaque se deu à possibilidade de interagir com objetos diversos e modificar seu personagem. A partir dessa possibilidade, passamos a entender como lidar com o preconceito de fato no jogo. Duas questões foram cruciais para nossa discussão nesse ponto: a superação de entraves que o preconceito coloca às pessoas e a interação com personagens diferentes de si mesmo. Com isso em mente, nossa primeira etapa foi buscar jogos que conseguíamos nos lembrar como referência por abordar a questão do preconceito.

A partir dessa discussão consideramos que a melhor forma de fazer o jogo seria desenvolvê-lo como um *RPG* baseado em *quests*, ou seja, missões que são atribuídas ao jogador. A escolha pelo formato nos permitiria destacar justamente os dois pontos em que estávamos focados: a trajetória de diversos personagens e os desafios envolvidos em cada uma. No primeiro formato que pensamos, o protagonista andaria pela cidade do jogo e poderia pegar características de outras pessoas. As características negativas seriam impeditivas para que o jogador completasse as missões atribuídas a ele. Nesse modelo, o protagonista é a vítima de preconceito e as *quests* são barreiras para o seu sucesso. Ele poderia se modificar para garantir sua vitória nas *quests*, mas o certo a se fazer seria buscar formas alternativas de vencer sem mudar suas características. Caso ele buscasse as características exigidas dele durante uma *quest*, seria penalizado

através do sistema de barra de monocromia. A barra de monocromia representaria a quantidade de mudanças máximas que o jogador poderia realizar antes de tomar um *Game Over*, ou seja, falhar no jogo.

Consideramos o modelo inadequado por não incentivar a mudança do protagonista e por não conseguirmos enxergar nele nenhum senso de vitória. Afinal, o jogo é um tipo de prática que demanda desafios e formas de criar a sensação de vitória e tensão do jogador acerca do modo de resolver tais desafios. Isso pode se dar pelo esforço de desvendar um enigma ou de dominar uma certa dinâmica de manipulação dos objetos do jogo. “Há um esforço para levar o jogo ao seu desenlace, o jogador quer que alguma coisa 'vá' ou 'saia', pretende 'ganhar' à custa de seu próprio esforço.” [Huizinga 2000]. Era importante ter marcado claramente como vencer e como perder. Afinal, como defende Juul em *The Art of Failure*, existe uma espécie de contrato na relação jogador-jogo baseada na experiência tanto de vitória quanto de derrota [Juul 2013]. Essa noção era crucial para o *Identitatis*, afinal nosso jogo é, segundo as classificações de Juul, progressivo, mesmo que possua alguns elementos de emergência, tais como a exploração dos itens e da ordem não-fixa das quests [Juul 2005].

3. Repensando um jogo sobre preconceito

Levando em conta os problemas em questão, nos focamos em desenvolver narrativamente o interesse do protagonista em mudar a cidade onde vive. A ideia que se sobressaiu nesse quesito é a de um mundo psicológico baseado no passado do protagonista. Após muitos anos de esforço se encaixando nos moldes esperados e impostos a ele, esse personagem teria chegado a um beco sem saída em sua vida. Após perder o emprego pelo qual almejava, ele se sente desesperado por não enxergar perspectiva de sucesso. Ponderando sobre as ações que tomou quando criança, o personagem adentra um mundo ficcional inspirado em sua adolescência.

Dentro desse ambiente onírico, se vê agora diante de uma nova chance. Nesse sentido, a adaptação do personagem às imposições da escola estão bem marcadas como a não-superação de sua situação atual. Seria repetir os erros que o impediram de ter perspectiva no futuro. Ao se tornar aberto para novas perspectivas adquiridas nas conversas com as outras personagens, esse personagem aprenderia mais sobre as possibilidades que seu futuro ainda lhe permite tentar. O foco do jogo então passa a ser realizar quests que dão a ver as barreiras artificialmente impostas sobre os personagens com os quais o protagonista pode interagir.

Consequentemente, isso reduz o foco no preconceito que o próprio protagonista sofre e dá mais liberdade ao jogador para modificar sua aparência sem sofrer penalidades. O ganho disso é a alteridade e a noção de luta constante contra o preconceito e a favor da diversidade no cotidiano. Ou seja, dessa forma procuramos mostrar a importância que muitas vezes pode existir em atos triviais do outro. Consideramos que este ponto de certa forma tangencia o conceito de *mimicry* de Caillois, visto que temos expectativa de que ao jogar, a pessoa sinta uma íntima identificação com os personagens e perceba a importância de lutar contra o preconceito no dia-a-dia. [Caillois 1990]

Além disso, optamos por espacializar o preconceito através do uso da tonalidade cinza sobre a cidade. Com essa atmosfera opressora, pretendemos explorar a estética da imersão. Imersão é, segundo Murray, “um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso em água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva, a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial”. O interessante dessa imersão, no entanto, é que ela também implica “aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis”. [Murray 2003]

Após novas discussões com base nessa proposta, foram mantidas para a forma final: uma nova versão da proposta de “monocromia” inicial, além da exploração de diversas características que possibilitam customizar o personagem sem limitações, a negação à busca de características que permitam adaptação como forma de vitória (“*game over*” ao buscar características exigidas) e o questionamento sobre a artificialidade desse modelo de “normalidade”, imposto muitas vezes sem grande resistência ou reflexão.

4. Descrição do jogo

Identitatis é um RPG baseado na realização de quests que permitem ao jogador ter contato com algumas situações em que pessoas variadas sofrem preconceito. Para isso, o jogo simula tais situações e estabelece ao jogador o objetivo de ajudar essas pessoas, na expectativa de que assim essa pessoa possa compreender mais de perto como esses grupos são sujeitos a preconceito em seu cotidiano. O nome do jogo é derivado do fato de que um de seus pontos relevantes é a questão da identidade. Tanto a do protagonista, que pode variar bastante de acordo com a experimentação do jogador, quanto a dos personagens, que marca demandas específicas de reconhecimento e respeito.

Para o desenvolvimento do *Identitatis*, nos utilizamos da engine *Unity3D 4* devido a sua praticidade, à grande quantidade de conteúdo disponível na internet e às linguagens de script

compatíveis com o programa. O jogo ainda está em desenvolvimento, tendo um beta funcional, mas ainda não está inteiramente concluído.

4.1 Mundos

Pensando em momentos importantes na vida do jogador, destacamos dois que nos interessávamos por ressaltar: a adolescência e a vida de jovem adulto. Dessa forma as dividimos em mundos específicos com quests e personagens próprios. Marcamos em cada uma delas formas diferentes de preconceito sofrido, tais como o bullying na escola e o desrespeito pelo trabalhador autônomo. O mundo da adolescência é o primeiro a ser acessado pelo jogador. Após resolver as necessidades desse mundo, é possível prosseguir para o mundo da faculdade, onde o personagem agora jovem adulto precisa cumprir novas quests.

4.2 Policromia

Quando o jogador entra no mundo da adolescência, o mundo está quase todo cinza. Essa tonalidade reflete a mente fechada do personagem que controla no jogo e ao mesmo tempo o ambiente opressivo e preconceituoso em que se encontra. Realizando as quests e conseguindo itens de personalidade, o jogador consegue colorir o mundo ao seu redor, símbolo de que seu mundo e sua mente estão mais abertos e forma visual de medir seu progresso.

4.3 Personagens

Uma das questões principais do Identitatis é a interação com os personagens não-jogáveis. Portanto, era essencial que nos focássemos na construção dos mesmos. Por isso, dedicamos certo tempo a pensar na cidade, que chamamos prontamente de Esperança, e em imaginar que pessoas viveriam lá. Processo esse que foi bastante enriquecido por nossos debates sobre preconceito.

4.3.1 Alguns personagens do jogo:

No mundo da adolescência, os personagens relevantes com os quais o jogador pode conversar são:

Japa: Japa é o dono da banca de Esperança. Apesar de ter sido pensado inicialmente para ser bravo e reservado, se tornou um personagem carismático que está sempre disposto a ajudar o protagonista. Se mudou ainda muito jovem para Esperança e por isso conhece a cidade como a palma da mão. Na realidade é coreano, mas ganhou o apelido de Japa devido às pessoas na cidade não distinguirem as etnias muito bem. Dessa forma, consideram que "oriental é tudo a mesma coisa" e deram a ele esse apelido. Com o passar do tempo, ele aceitou o apelido.

Jimmie: Menino que veio de outra cidade com a mãe, Ellen. Contra a vontade da mãe, costumava ter um

moicano em sua cidade natal, mas após mudar para Esperança, sua escola não admitia tal cabelo e teve que mudar de visual. Mas se arrepende bastante de ter feito isso e gostaria de conseguir um moicano novamente.

Sorata: Filho do Japa, Sorata tem o apelido de Soneca por seus olhos puxados. No entanto, esse apelido o incomoda bastante por ter insônia. Ele é gordinho e por isso é constante vítima de bullying verbal na escola. Pior ainda é que devido a seu tamanho, não tem um uniforme adequado disponível pela escola, tendo seu umbigo de fora e sendo vítima de chacota.

Iolanda: Menina gordinha com o sonho de se tornar uma grande bailarina. Apesar de uma relação tempestuosa com Magda, sua professora de balé, Iolanda a ama e respeita muito. Bastante animada, Iolanda é mais flexível que muitas de suas colegas e leva um bom jeito para o balé. No entanto, sua professora desiste dela por ter aumentado de peso.

Guilherme: Menino que gostaria de dançar balé. Sempre foi entusiasta, colecionando muitas informações sobre o assunto e treinando escondido. Certa vez, mencionou o tema em casa, mas seus pais brigaram com ele por estar pensando em uma coisa que "não era natural meninos terem interesse". Desde então, Gui esconde seu interesse, mas continua interessado no assunto.

Cristiane: Menina que lidera o grupo de meninas da Escola de Esperança que quer jogar futebol. Bastante determinadas, Cristiane e suas colegas sempre treinaram bastante, mas nunca puderam jogar contra outros times ou usar a quadra da escola devido à divisão que a escola faz de meninos jogando futebol e meninas fazendo balé. Devido a isso, o time não tem uniforme de futebol, o que é usado como desculpa para que não possam jogar.

Dolores: Diretora da Escola de Esperança. Bastante antipática, zela pela moral e pelos bons costumes. Não admite a entrada de crianças inadequadas. Adora chamar as pessoas de "benzinho" ou "queridinho" como forma de menosprezá-las.

Desirée: Linda transsexual que se mudou para Esperança recentemente. Sofreu bastante preconceito, principalmente em suas conversas com sua vizinha, Ellen, a mãe de Jimmie. No entanto, com o passar do tempo se tornaram amigas. Apesar do preconceito, Desirée é bastante alegre e despojada.

4.4 Quests

Os personagens apresentados no tópico acima muitas vezes possuem demandas devido às imposições

preconceituosas que lhes são feitas. Elaboramos ações concretas, muitas vezes de simples realização e aparentemente triviais, que podem ter imenso significado nas histórias de vida daqueles afetados por elas. Algumas das quests mais representativas do modo do jogo lidar com o preconceito são essas:

Quest do Jimmie: Jimmie quer recuperar o moicano do qual teve que abrir mão ao mudar para Esperança, mas é proibido de ter um. Ele não tem coragem de procurar os punks da cidade por não conhecer sua índole. Devido a isso precisa de amigos que o acompanhem. Seu melhor amigo e o protagonista se dispõem a ir com ele ao local.

Quest do Sorata: A escola de Esperança não possui um tamanho G para as crianças. Devido a isso, Sorata tem que vestir uma camisa que não condiz com seu tamanho e o deixa em uma situação constrangedora de andar com o umbigo de fora.

Quest da Iolanda: Iolanda quer ser bailarina, mas Magda não deixa por ela ser gordinha. Após encontrar um jornal antigo sobre uma bailarina gordinha que fez bastante sucesso, o Protagonista, Iolanda e seu amigo Gui (que sonha em ser bailarino) buscaram conversar com Magda mais uma vez.

Quest do Nino: Nino gosta de roupas que são tratadas como femininas tais como vestidos e saias por considerá-las confortáveis. Um dia a mochila com suas roupas foi roubada e Nino pede ajuda a quem está próximo para recuperá-la.

Quest da Maria Tereza: Maria Tereza é mãe solteira e não tem dinheiro para manter uma creche particular. Devido a isso, tem tido dificuldades em se manter na faculdade. Ela quer cobrar uma atitude da faculdade, mas não sabe a quem dirigir seu abaixo-assinado. O protagonista promete ajudá-la.

Quest da Desirée: Nino conta ao protagonista que sua amiga, Dalton, gostaria de realizar a operação de mudança de sexo, mas não tem coragem. No entanto, ela se interessou em conhecer Desirée por quem possui profunda admiração. O protagonista decide ajudá-las a se encontrar.

4.5 Características físicas e o inventário

Além das quests, uma mecânica muito importante do *Identitatis* é a customização do protagonista. Ao entrar no mundo da infância, o jogador começa o jogo com tom de pele e sexo aleatórios e com roupas comuns. As características “tom de pele” e “sexo” não mudam durante o jogo. Dessa forma, a expectativa é que o jogador não tendo possibilidade de escolher aspectos

tão importantes da identidade também se coloque na pele de pessoas cujas características se diferem das suas próprias na vida real.

Já as roupas são itens de corpo que podem ser conseguidos ao se interagir com as outras pessoas. Cada personagem possui seu inventário próprio, onde seus itens estão guardados, estando estes disponíveis para que o jogador os pegue e puxe para seu próprio inventário. Esse movimento pode ser realizado tanto com os botões do teclado quanto com o mouse. Vale mencionar que o inventário do jogador possui um limite de roupas a ser levado em consideração pelo jogador, ou seja, é importante que o jogador escolha bem o que manterá em seu inventário. Todos os itens podem ser equipados tanto para personagens do sexo masculino quanto do sexo feminino, o que permite ao jogador explorar a identidade de seu personagem.

5. Considerações finais

Ao se trabalhar com um tema tão cheio de nuances como o preconceito na construção de um jogo que pede por noções mais concretas de vitória e derrota, é necessário bastante discussão. Nosso esforço pela construção de um jogo em que o preconceito atravessa diversas dimensões e se mantém presente mesmo com as vitórias do protagonista reflete nosso cuidado com as nuances. Foi um percurso que nos deu bastante trabalho pois não há uma fórmula única e claramente definida para ser usada na criação de jogos, existem escolhas. Neste artigo detalhamos e argumentamos sobre nossas escolhas para a construção do *Identitatis*, mas temos noção de que há outras formas tão interessantes quanto a nossa de se lidar com o tema e esperamos poder experimentar jogar e criar jogos que explorem temas tão cheios de nuance quanto o preconceito.

Referências

- CAILLOIS, R., 1990. Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem. Lisboa, Portugal: Cotovia.
- FRIEDMAN, T., 1994. Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. In: *Community in Cyberspace*. Editado por Steve Jones. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- HUIZINGA, J., 2000. *Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- JUUL, J., 2005. Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press.
- JUUL, J., 2013. The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. Cambridge: MIT Press.
- MURRAY, J. H., 2003. *Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp.