

## Os uso dos princípios do design na criação de videogames narrativos anti-opressão

Julia Stateri

Departamento de Pós-graduação

Senac Campinas

Campinas, Brazil

julia.stateri@sp.senac.br

**Resumo**—Este artigo reduzido vem apresentar a proposta do projeto de pesquisa pós doutoral da autora, o qual pretende discorrer sobre as práticas do design aplicadas na produção de videogames com narrativas anti-opressão. Partindo da defesa de Gui Bonsiepe, do design enquanto política, será mencionada de maneira bastante breve a importância da acessibilidade tanto ao ferramental que proporciona o desenvolvimento de narrativas autorais nos videogames, quanto da democratização dos saberes pertinentes à criação, problemática bem menos tecnicista e que, não raro, impede potenciais autores de se enxergarem desta forma.

**Palavras-chave**—democratização, acessibilidade, design, narrativa.

**Abstract**—This short paper presents the proposal existent in the author's postdoctoral research project, which aims to discuss the design practices applied in the production of videogames with anti-oppression narratives. Starting from the defense of Gui Bonsiepe's vision of design as politics, we will see briefly the importance of accessible tools to the development of independent narrative videogames, and the value of democratization of knowledge that is relevant to creation. Much less technical of a problem, the knowledge barrier frequently prevents potential authors from seeing themselves in this way.

**Keywords**—democratization, accessibility, design, narrative.

### I. INTRODUÇÃO

Com um valor de mercado global que atingiu quase 135 bilhões de dólares [1], a indústria de videogames superou o faturamento do cinema – que, em muito, serviu de referência para a formação da sua própria maneira de construir e apresentar histórias – há vários anos. Escolho iniciar a abordagem sobre este tema com tais dados para que se compreenda o peso que a economia possui sobre o que é produzido pela indústria e, por conseguinte, consumido pelo chamado “público-alvo”.

Há de se convir, que a própria maneira como esse mesmo público é segmentado, passa por uma ponderação sobre a qual o faturamento costuma representar a maior parte da defesa. Nesse âmbito, a decisão do que produzir e para quem produzir passa por uma filtragem econômica e, conseqüentemente, política. Haja vista que as ferramentas dessa produção e propagação de games, embora popularizadas ao longo dos anos, ainda se encontram nas mãos de uma minoria numérica.

Interessa-nos aqui, não o videogame como produto focado unicamente no lucro, mas na compreensão maior deste enquanto uma forma de jogo que, como tal, manifesta-se culturalmente e serve de ferramenta para a interação social. Muitos antes da autora formularam o aporte para a defesa dessa ideia, que nada tem de nova: Johan Huizinga [2] e Roger Caillois [3] costumam estar presentes como os principais expoentes desse pensamento.

No que diz respeito à motivação que nos faz buscar aos jogos, podemos nos voltar para o trabalho de Bernard Suits [4] o qual, evitando tanto o autotelismo, quanto o instrumentalismo radicais, vê como anseio do jogador a procura por alguma forma de experiência de fruição (em geral prazerosa). Para o autor, o que caracteriza o jogo (além dessa motivação) é o desempenho ineficiente (contraproducente) de uma atividade específica. Afinal não precisamos jogar como precisamos comer ou respirar. Jogamos porque gostamos.

Ora, neste texto (como no projeto de pesquisa que o precede) interessa-nos falar sobre ‘histórias’. A maneira mais eficiente de contá-las seria por meio de uma apresentação textual ou visual resumida, funcional, destituída de emoção - Emoções são pouco funcionais! Entretanto, em se tratando de narrativas em videogames (como em outros meios), não queremos ser eficientes em detrimento da experiência. Queremos gerar engajamento, conexão, empatia para que - num certo nível de imersão cognitiva – tais histórias possam ser vividas por quem joga.

### II. VIDEOGAMES E AS NARRATIVAS DOS OPRIMIDOS

Pensar o videogame como uma possível ferramenta para sensibilizar os jogadores quanto às opressões possíveis não é uma proposta inovadora, como prova a dissertação de Gonzalo Frasca [5], apresentada em 2001 no Georgia Institute of Technology, Videogames of the Oppressed: Videogames as means for critical thinking and debate e posterior capítulo do livro First Person [6], – resultante da discussão entre Frasca, Ito e Zimmerman - publicado em 2004: Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues.

A proposta de apropriação vista em Frasca, referindo-se à utilização de jogos comerciais para simular situações de opressão e trazê-las para debate, desponta no que Mizuko Ito já defendia no ano de 2004: a chamada para ação, que questiona o delineamento de quem produz videogames e de quem os consome unicamente por um viés econômico. O que há 15 anos surgia como o prenúncio de uma era mais democratizada no

desenvolvimento de games, graças ao surgimento de um ferramental mais acessível para essa produção, hoje se concretiza. Vemos no exemplo dos trabalhos de grupos como o Game e Arte - que produziu o jogo A Nova Califórnia [7], valorizando a produção nacional do escritor negro Lima Barreto – e desenvolvedores solo, como Victor Hugo Da Pieve, – autor do jogo Sick Love e criador da *drag queen* Victória Invicta - provam que é possível gerar jogos com discursos diferentes daquele pautado unicamente pelo recorte mercadológico padrão.

### III. DESIGN COMO POLÍTICA

Qual o papel do design e de quem o traz para a ação – o designer – no mundo contemporâneo? Pode o método, o modo de fazer, apresentar uma ética em si mesmo que auxilie a nossa sociedade a restaurar laços, refazer pontes e reestabelecer diálogos?

Nos encontramos num momento – em várias áreas e na dos videogames não seria diferente - no qual se discute onde a política deve ou não estar presente. Assim, enquanto alguns defendem que jogos e política não deveriam se misturar, é bastante óbvio para outros que a simples recusa em se assumir um posicionamento político claro, consiste no posicionamento propriamente dito.

Ao longo de sua carreira como designer, pesquisador e escritor, Gui Bonsiepe [8] alertou por diversas vezes para o desvirtuamento do termo ‘design’. Podemos citar pelo menos duas situações de perda do real significado do termo ‘design’: a primeira seria aquela na qual o design vem associado unicamente ao ‘desenho’, ao embelezamento ou à “perfumaria” do projeto. Essa concepção é bastante danosa, haja vista que o ‘design’ está para ‘designar’, dar significado, compreender necessidades projetuais e responder a elas. Por essa razão, ao invés do design entrar na etapa final do processo de desenvolvimento de uma solução, ele deveria ocorrer antes mesmo de qualquer elaboração. É necessário observar e compreender as reais necessidades do público, a extensão do problema a ser solucionado, para que o design possa – finalmente – ‘designar’ a melhor maneira de responder ao desafio proposto. Assim, torna-se possível compreender a aplicação do design nos mais diversos setores, desde a engenharia de um processo até a proposição de um negócio. O outro desvirtuamento que podemos mencionar seria a necessidade do próprio designer em subcategorizar as diversas aplicações em terminologias diferentes: design de serviços, design de estratégia, design de experiência, são alguns dos exemplos dessas subcategorizações.

Esse seccionamento do design tende a dilapidar a real importância da área, haja vista a abrangência do design, alcançando diversas problemáticas, sem que seja necessário criar um desdobramento que assinala a aplicação deste ao setor de serviços ou processos, como vem ocorrendo. A autora deste texto, designer por formação e experiência profissional, propõe abordar a problemática da criação de videogames sob a ótica do design como política.

Por tratar da compreensão das necessidades de um grupo social e da apresentação de soluções para problemas particulares a este, o design – em especial a subárea da Comunicação Visual, como é conhecida no Brasil, parte da grande área das Ciências Sociais Aplicadas – lida com questões de ordem política.

Ainda que teorias como a da Gestalt [9] – pautada pelo estudo da percepção visual com base na psicologia – se proponham a encontrar padrões nas nossas reações emocionais às formas e à interpretação que fazemos destas, são trabalhadas convenções que dizem respeito a grupos específicos, com repertórios exclusivos à sua realidade.

Embora não se possa negar a contribuição para uma abordagem mais racional sobre a leitura, interpretação e o que costumamos chamar de ‘gosto’ por determinadas formas, o risco impera quando tentamos impor a proposta teórica da Gestalt como verdade e solução para toda e qualquer problemática, sem que seja feita a devida contextualização. O próprio termo *Gestalt* sofreu uma generalização que deu nome a todo um movimento. Traduzido para outras línguas em significações que vão de estrutura a forma, no design industrial ele se popularizou como significando “boa forma”. [9]

A escola alemã de design, pautada pelo modelo filosófico da escola de Frankfurt, sugere que a “boa forma” seria uma ferramenta de edificação do povo num cenário de pós-guerra. Através da criação de produtos cuja forma seguiria o preceito da funcionalidade absoluta, seria possível incutir um comportamento moral nos consumidores – ao menos era o que defendiam os designers adeptos da aplicação deste conceito. Tal princípio, que se propunha como sendo pertinente a todos os consumidores, em todo e qualquer contexto, em realidade, atendia à moral e ao gosto do consumidor alemão. Por outro lado, a discussão sobre a universalidade do design influenciou o desenvolvimento de propostas não-excludentes como a do Design Universal: um código de acessibilidade elaborado pelo arquiteto estadunidense Ronald Mace que se tornou mandatário na Carolina do Norte em 1973. Atualmente, o Design Universal pode ser definido pelo [10]:

1. Design e composição de um ambiente que possa ser acessado, compreendido e utilizado
  - a. Da melhor maneira possível
  - b. Da maneira mais independente e natural possíveis
  - c. Na mais abrangente amplitude de situações
  - d. Sem a necessidade de adaptação, modificação, aparelhos assistivos ou soluções especializadas, por qualquer pessoa de qualquer idade, tamanho ou com qualquer habilidade ou deficiência física, motora, mental ou intelectual e
2. Com relação aos sistemas eletrônicos, qualquer processo, produto, serviço ou sistema de bases eletrônicas deve poder ser utilizado por qualquer pessoa.

Tais discussões sobre a melhor forma de se fazer design nos abrem os olhos para a preocupação real de que devemos considerar grupos diversificados quando propusermos soluções, projetos, sistemas. Pensando aqui o design de games e a missão à qual a autora (e outros tantos desenvolvedores e entusiastas dos videogames) está se propondo no seu plano de pesquisa pós doutoral, não seria diferente. É possível estabelecer uma metodologia de design de games não excludente? Que abrace aos mais variados grupos de criadores e também a um público diversificado de consumidores?

Se nos jogos narrativos a nossa intenção inicial é sensibilizar para contar uma história, devemos estar atentos a maneira como esta história é apresentada, ao modo como ela envolve os jogadores para transmitir sua mensagem. Se pretendemos reaproximar e reestabelecer diálogos possíveis, devemos cuidar para que a essa apresentação não gere repulsa, receio ou reforce misticismos. Para tal, é necessário respeitar os repertórios anteriores dos jogadores, compreender suas demandas e identificar suas dificuldades a partir dos processos de pesquisa e testes.

#### IV. DESIGN COMO PROJETO

O design como atividade projetual possui a capacidade de contribuir para a melhoria na qualidade de vida das pessoas que se utilizam dos resultados de seu processo elaborativo. Como dito por Bonsiepe [8], o atendimento às demandas das minorias sociais, a melhoria de suas condições, deveria ser uma preocupação básica de qualquer profissional.

Não se trata, como dito pelo autor, de mero idealismo, mas sim da constatação dos desafios que envolvem o cenário socioeconômico atual, em toda a sua complexidade, e do planejamento estratégico daquilo que cada especialista pode fazer para contribuir na resolução destes. A esse exercício das capacidades projetuais como uma forma de elaboração de soluções emancipatórias, Bonsiepe dá o nome de ‘humanismo projetual’ [8]: “Por que emancipatórias? Porque humanismo implica a redução da dominação e, no caso do design, atenção também aos excluídos, aos discriminados [...]”.

Pode-se dizer, então, que é papel do designer – enquanto projetista – certificar-se das necessidades daqueles que costumam ser excluídos no quadro da produção e do consumo, para atendê-los da melhor maneira possível.

Faz parte da responsabilidade e ética de trabalho do designer a atenção à inclusão, à participação de um público diversificado, para que este seja capaz de ter acesso às ferramentas que, por vezes, são disponibilizadas unicamente aos que possuem poder de compra. Isso inclui – sobretudo no âmbito da pesquisa de pós doutoramento originária deste artigo – a capacitação daquele que não se vê como possível autor, seja pela falta de familiaridade com o ambiente de criação ou pelo distanciamento que pode existir entre sua realidade e a da maioria dos desenvolvedores que atualmente consegue arcar com os custos de produção e disponibilização de seus games.

#### V. COMO FAZER ISSO?

Em consonância com a chamada para ação proposta por Ito [6] há 15 anos, - a qual continua extremamente válida - a autora acredita que a maneira mais eficiente de se criarem narrativas mais diversificadas em videogames parte da necessidade de termos entre os criadores uma amostragem também mais diversa.

Atualmente, ao menos em termos técnicos, isso se torna mais possível de ser realizado em função da quantidade de ferramentas gratuitas e facilitadas para a criação de videogames ao alcance desses potenciais desenvolvedores: Unity [11]; Unreal [12]; Construct [13]; Ren’Py [14]; Twine [15] são algumas dessas ferramentas que oferecem diferentes níveis de complexidade e possibilidades de criação.

Entretanto, como já vimos, a questão da autoria não pode ser abordada de uma maneira meramente tecnicista. Enquanto alguns jogadores têm a possibilidade de sonhar em desenvolver seus próprios videogames algum dia, para muitos a realidade da necessidade de trabalhar para garantir a subsistência é muito mais gritante: Como almejar um espaço entre os desenvolvedores independentes de jogos, quando sua preocupação principal é a sua estabilidade financeira?

É importante, claro, trabalhar a capacitação de acesso gratuito daqueles que possuem interesse no desenvolvimento de videogames apesar das suas dificuldades sociais. Porém, o mero oferecimento dessas formações sem custos não necessariamente soluciona algumas das questões internalizadas daqueles que passaram por uma vida inteira de processos discriminatórios. Sugere-se atuar, então, nas seguintes frentes:

##### A. Criação de um senso de comunidade entre desenvolvedores independentes

A despeito das diferenças nos níveis de experiência, é de grande valia o contato e a troca entre desenvolvedores para o estabelecimento de um senso de comunidade e acolhimento. Esses espaços devem se apresentar como sendo seguros para os participantes representativos de minorias sociais, para que possam aprender com as experiências de seus pares e ensinar com base nas suas próprias vivências. A organização deveria ser, por esta razão, horizontalizada (não-hierárquica).

*B. Oferecimento de oficinas, palestras, materiais online, em gratuidade*

Onde estiver o público, deve estar o material. Se a disponibilização de tutoriais em vídeo proporcionar um maior alcance do grupo visado, será através dele que se deverá ensinar a fazer um videogame do começo ao fim. Esse material, entretanto, não deve ser visto como uma solução independente. O processo de contato e sensibilização do público pode ser realizado por meio de palestras e oficinas presenciais (para os quais os vídeos servirão de material de apoio).

*C. Atuar dentro de organizações e instituições que já atendam ao público visado pela ação*

A disponibilização do material não significa que instantaneamente este chegará ao público visado. Um acesso eficiente aos grupos mais discriminados desses potenciais desenvolvedores – como é o exemplo dos jovens em situação de vulnerabilidade social e violência – é por meio de organizações não governamentais e instituições que já exerçam algum tipo de apoio educacional e psicossocial. Nesse ambiente o indivíduo costuma se sentir acolhido e em segurança, mais disposto e aberto ao aprendizado de um novo fazer.

*D. Organização de eventos de desenvolvimento rápidos e não competitivos para toda a comunidade interessada*

Eventos de desenvolvimento no formato de maratonas podem dar uma prévia aos potenciais desenvolvedores quanto às suas capacidades de criação, bem como ajudar a identificar dificuldades que precisem ser trabalhadas. É importante que tais eventos se apresentem como oportunidades de aprender, sem medo da comparação de habilidades e resultados. Por este motivo, o mais indicado seria a organização em modelos não competitivos e, quanto possível, colaborativos.

## VI. RESULTADOS ESPERADOS

Como é da natureza dos artigos reduzidos, a proposta aqui transcrita consiste numa reflexão a respeito de um trabalho ainda em andamento. Parece justo, então, descrever os resultados esperados por essa iniciativa em lugar de se estruturar um pensamento conclusivo.

Como o plano de pesquisa referido se propõe a colocar em teste a utilização dos princípios de design na criação de videogames narrativos anti-opressão, é de se esperar que sejam desenvolvidos alguns projetos experimentais de

jogos ao longo do período previsto para o pós doutoramento da autora.

O compartilhamento das descobertas da pesquisa com as comunidades desenvolvedora e acadêmica é algo que está previsto como uma das constantes do processo como um todo.

Ainda, as frentes aqui apresentadas serão buscadas pela autora, a qual convida aos seus colegas que se apropriem, modifiquem e atualizem essas às particularidades de seus respectivos cenários para uma possível adoção.

É no espírito de cooperação e compartilhamento que a autora, humildemente, deixa sua própria chamada à ação.

## REFERÊNCIAS

- [1] J. Batchelor. “GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2018.” Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-17-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2018>> Acesso em: 21 mar. 19.
- [2] J. Huizinga. “Homo Ludens” São Paulo: Perspectiva, 1980.
- [3] R. Caillois. “Los Juegos y los hombres: La máscara y el vértigo”. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- [4] B. Suits. “The Grasshopper: Games, Life and Utopia”. Toronto: University of Toronto Press, 1978.
- [5] G. Frasca. “Videogames of the Oppressed: Videogames as means for critical thinking and debate”. Dissertação. (Master of Information Design and Technology) School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, Georgia, 2001.
- [6] G. Frasca; M. Ito; E. Zimmerman. “Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues”. In: First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- [7] Game e Arte. “Game e Arte”. Disponível em: <<https://www.gamearte.art.br/>> Acesso em: 22 mar. 19.
- [8] G. Bonsiepe. “Design, Cultura e Sociedade”. São Paulo: Blucher, 2011.
- [9] J. Filho. “Gestalt do objeto: sistema de leitura visual”. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.
- [10] The Center For Universal Design. “About the center: Ronald L. Mace”. Disponível em: <[https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about\\_us/usronmace.htm](https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_us/usronmace.htm)> Acesso em: 23 set. 17.
- [11] Unity. Disponível em: <<https://unity.com/>> Acesso em: 12 jul. 2019.
- [12] Epic Games. “Unreal Engine” Disponível em: <<https://www.unrealengine.com/en-US/>> Acesso em: 12 jul. 2019.
- [13] Scirra. “Construct 3” Disponível em: <<https://www.scirra.com/>> Acesso em: 12 jul. 2019.
- [14] Ren’Py. “What is Ren’Py?” Disponível em: <<https://www.renpy.org/>> Acesso em: 12 jul. 2019.
- [15] Twine. “Twine / An open-source tool for telling interactive, nonlinear stories” Disponível em: <<https://twinery.org/>> Acesso em: 12 jul. 2019.