

Jogo do Preconceito: jogabilidade com consciência social¹Isabella GONÇALVES²Exayne Santos MOURÃO³Hugo DONADON⁴Andressa Santiago LIMA⁵Lawrenberg Advíncula da SILVA⁶

Universidade do Estado de Mato Grosso (Unemat), Alto Araguaia, MT

RESUMO

Apesar de tantas políticas de inclusão social e racial, o Brasil ainda nunca gozou de uma democracia plena em relação à igualdade de participação entre etnias e gêneros diferentes. A partir disso, o presente roteiro de jogo, intitulado Jogo do Preconceito, propõe um newsgame para testar o grau de intolerância das pessoas em relação à diferença de raça e orientação sexual. Busca-se conscientizar os usuários-jogadores da gravidade de determinados comportamentos segregacionistas, através de um quiz de perguntas de múltiplas escolhas, na qual o resultado final é um parecer moral e jurídico. Trata-se de um projeto desenvolvido na disciplina de Design, do curso de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso, Unemat.

PALAVRAS-CHAVE: Roteiro; NewsGames; Preconceito; Jornalismo; Alto Araguaia.

1 Democracia racial, identidade de gênero e mídia brasileira: uma breve introdução

“O Brasil é um país racista, nós observamos e vivemos isso”. A afirmação é da editora da revista Raça, Conceição Lourenço. E ela faz alusão à falta de negros na teledramaturgia brasileira. A desvalorização do negro no país é refletida nitidamente quando eles não adquirem papéis de destaque em grandes produções televisivas. A grande mídia tenta impor, a todo custo, um estereótipo europeu, sem se atentar na representatividade daqueles que consomem o seu produto: o público brasileiro, mestiço e predominantemente negro.

Não muito diferente do racismo, o sexismo é outro problema muito comum no cotidiano dos brasileiros. O sexismo é caracterizado por atitudes ofensivas à dignidade da mulher, transformando-se numa violência de gênero. E seu imaginário se cristaliza na medida em que aumentam a assimetria de condições de oportunidades e participação

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria PT09 - Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Roteiro de Games.

² Aluna líder e estudante do terceiro semestre de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso – Unemat. E-mail: isa.cheshire2@gmail.com

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Computação, email: exaynemourao@gmail.com

⁴ Estudante do 7º Semestre do Curso de Computação.

⁵ Estudante do 6º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: andressa97.roo@hotmail.com.

⁶ Orientador do trabalho. Professor Assistente do Curso Jornalismo. Coordenador-geral da revista científica Comunicação, Cultura e Sociedade (RCSS), vinculado ao Centro de Pesquisa de Alto Araguaia (CEPAIA), e membro da rede Folkcom. email: lawrenberg@gmail.com.

política entre os gêneros. O discurso ultraconservador de matrizes religiosas e ideológicas ainda constituem os principais fomentadores do sexismo brasileiro, ainda que a questão também envolve questões intrafamiliares. Discursos nutridos de ódio que se apresentam como bandeiras homofóbicas, transfóbicas, isto é, como bandeiras de violência de gênero.

Na contramão do racismo e sexismo, é preciso registrar o protagonismo dos movimentos de inclusão racial e feministas, sobretudo, quando mencionamos algumas conquistas como: a lei de cotas nas universidades, o uso de pílulas anticoncepcionais, salários mais equiparados, a lei Maria da Penha no combate à violência doméstica.

Ciente destas questões que atenuam a cidadania de muitos brasileiros, o presente trabalho se trata de um roteiro de newsgame voltado a conscientizar a população sobre a gravidade de algumas atitudes que tendem a ser racistas ou sexistas. Trata-se de um projeto desenvolvido na disciplina de Design, do curso de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso, em Alto Araguaia, interior de Mato Grosso. O projeto também contou com a colaboração dos estudantes de Computação, Exayne Mourão e Hugo Donovan.

2 OBJETIVO DO ROTEIRO

Informar e conscientizar a população brasileira e mato-grossense acerca de preconceito racial e de gênero, a partir da linguagem do newsgame.

POR QUE DISCUTIR NEWSGAMES?

Por de trás da narrativa dos games, sustenta-se uma representação lúdica dos maniqueísmos mais primitivos da nossa civilização, sobretudo aqueles que envolvem os elementos da diferença, da competitividade e da integração. Huizinga (2010), um grande estudioso dos jogos, já havia interpretado o jogar como um ato de teatralizar as disputas e contradições do cotidiano. Nos dias atuais, quando vemos games de guerra, de esportes, de aventura ou de Role play in game (RPG), o que se nota são representações e versões de realidade, algumas mais fidedignas, outras mais subjetivas.

Sobre estas representações, vale citar o conceito de simulação e simulacros de Jean Baudrillard (1991), quando o autor analisa o modo como o cinema hollywoodiano forja uma nova representação dos fatos, como se estivesse buscando alterar/burlar a versão mais

próxima da realidade histórica. A mesma obra inspirou o filme Matrix, o blockbuster dos anos 2000, e deve ter inspirado Avatar (James Cameron, 2009), o que revela o fascínio do ser humano pela condição de controle da realidade. A mesma condição que justifica os avanços nas pesquisas em cibernética na década de 1940 e da cibercultura a partir da década de 1970, e que, por sua vez, demonstra o quanto a cultura da virtualidade tem se tornado presente e interferindo as relações interpessoais.

Neste sentido, os newsgames são nada mais do que extensões da influencia desta cultura da simulação e virtualidade no âmbito da cobertura jornalística, de modo a levar informações sobre determinados assuntos a partir de uma linguagem interativa e imersiva. E consideramos estas interfaces necessárias para o Jornalismo no interior de Mato Grosso, não somente como ferramenta de disseminação de conteúdos para públicos formados por consumidores de jogos on line para smartphones, mas para a população em geral, ainda refém de veículos de comunicação com linha noticiosa tendenciosa, senão cobertura rasa.

4 Métodos e técnicas do roteiro em newsgames

O desenvolvimento do roteiro foi dividido em três etapas: o planejamento, a produção e pós-produção. Na fase de planejamento, foram realizadas reuniões no sentido de pesquisar o tema envolvendo democracia racial e questões de gênero no Brasil, com uma consulta bibliográfica e webgráfica. Depois houve um levantamento no mercado midiático de projetos de games, no qual não foi identificado nada no estado de Mato Grosso que propusesse a refletir sobre o preconceito e discriminação a partir da linguagem dos newsgames, formato ainda pouco explorado na imprensa regional.

Na fase de produção, realizou-se um roteiro, seguido de pesquisa iconográfica. Optou-se como software de editoração visual o Corel Draw X6, tanto para a ilustração dos elementos da interface gráfica quanto para a diagramação dos layouts e desenvolvimento dos botões de interatividade do jogo.

Segundo Syd Field (1982), o roteiro é:

...como um *substantivo* – é sobre uma *pessoa*, ou pessoas, num *lugar*, ou lugares, vivendo uma *coisa*. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação. Se roteiro é uma história contada em imagens, então o que todas as histórias têm em comum? Um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem [...] Esta estrutura linear básica é *forma* do roteiro; ela sustenta todos os elementos do enredo no lugar. (FIELD, 1982, p. 02).

Na fase de pós-produção buscamos parceria com dois estudantes da Computação, de modo a nos auxiliar com a programação. A intenção era adequar o projeto gráfico do jogo às interfaces gráficas para celulares smartphones, com telas em formato retangular (paisagem) e escala RGB de cores.

5 O roteiro do newsgame **Jogo do Preconceito**

No roteiro, foram feitas 16 frames (quadros), divididos em três fases estruturais: a abertura do jogo, o desenvolvimento e o encerramento. Tivemos como arcabouço teórico Luiz Agner (2009) para compreender a arquitetura da informação do jogo, e Steve Krug (2011) no sentido de identificar as condições de usabilidade na interação gerada pelo jogo.

5.1 Abertura do jogo

A abertura do jogo é formada por uma tela com comandos simples, ilustrada com figuras que demonstra o objetivo do jogo que é obter consciência.

A tela inicial é composta por configurações básicas. Ao clicar em iniciar, as ilustrações mudam de cor sinalizando o começo do game como mostra a figura abaixo.

ABERTURA



Fig. 1: Tela inicial do jogo.

5.2 Desenvolvimento

A tela seguinte apresenta todos os ícones referentes a cada uma das perguntas do game (figura 01). O jogador pode escolher aleatoriamente uma das figuras que, ao ser

clicada, permite acesso ao quiz. (figura 02). Uma vez respondida a pergunta, o ícone que a representa fica na cor cinza impedindo o acesso até a finalização do jogo. (figura 03).

As perguntas são acompanhadas de três alternativas para resposta, sendo apenas uma correta. Ao assinalar a questão escolhida ela se mantém destacada até passar para a próxima questão, repetindo esse padrão até a última.

INÍCIO



Fig. 2: Tela de seleção de sentenças no newsgame.

QUESTIONÁRIO

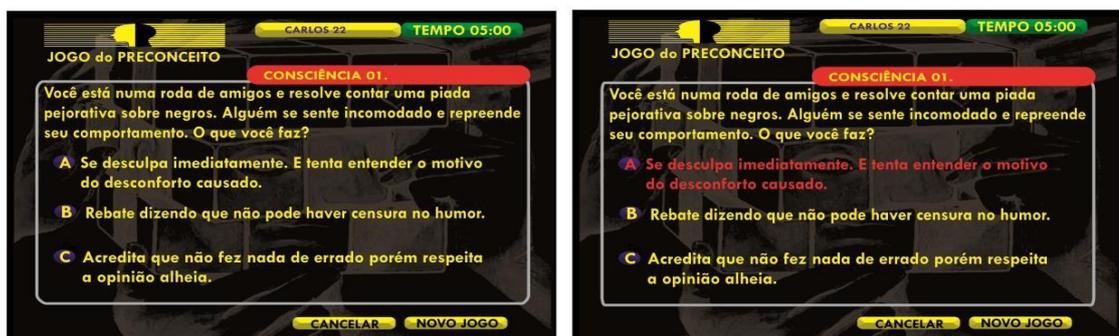


Fig. 3: Aba com as perguntas do jogo.

Ao responder todas as perguntas, o jogo faz uma avaliação das respostas e identifica em qual das categorias de intolerância abordadas você se encaixa. (figura 01).

A partir dessa constatação, ele finaliza informando um trecho da lei que penaliza o crime como uma forma de conscientizar o jogador das consequências de seus atos. (figura 02).

SENTENÇAS



Fig. 4: Tela com mensagem final ao jogador.

5.2.2 Questionário do Jogo

1-Você está numa roda de amigos e resolve contar uma piada pejorativa sobre negros.

Alguém se sente incomodado e repreende seu comportamento. O que você faz?

- a- **Se desculpa imediatamente. E tenta entender o motivo do desconforto causado.**
- b- Rebate dizendo que não pode haver censura no humor.
- c- Acredita que não fez nada de errado porém respeita a opinião alheia.

2-Um candidato a vaga de funcionário para sua empresa chega a procura do responsável pela coleta de currículos. Ao descrever a gerente que é negra, quais características você utiliza?

- a- Termos como “Moreninha”, “Escurinha” ou “De cor”.
- b- Referência apenas pela roupa.
- c- **Especifica as características pessoais como “Negra, baixa, de uniforme preto”.**

3-Você fez inscrição em um curso superior e quando sai o resultado do vestibular você nota que está abaixo da classificação e que o último candidato classificado está incluso no sistema de cotas. Qual a sua reação?

- a- **Acha digno a conquista e aguarda sua vez na lista de espera.**

- b- Afirma que não deveria ser prejudicado pelo sistema de cotas, afinal não fez nada contra ninguém e não tem nada a ver com isso.
- c- Acredita que o país deva extinguir o sistema de cotas e deixar que as vagas sejam disputadas de igual para igual.

4-Quando você vê pessoas enaltecerem características da cultura afro - descendente como o turbante, tranças, dreadlocks ou a capoeira, qual a sua visão?

- a. Acha que é algo passageiro e que logo virão outras modas.
- b. Acredita que tais atitudes são rebeldes e que não se encaixam nos padrões de normalidade da sociedade.
- c. **Vê como uma revolução tais atos e acredita que é uma afirmação de identidade.**

5-Você tem amigos homossexuais que demonstram atos de afetos em público como selinhos, mãos dadas, abraços calorosos. Você nota que algumas pessoas estão olhando para vocês. Qual a sua reação?

- a- Pede para que eles não façam isso em público pois acabam atraindo muita atenção.
- b- Fica nervoso e ameaça não sair mais com eles se isso se repetir.
- c- **Encara numa boa, afinal são apenas curiosos olhando.**

6-Em uma conversa informal um amigo homossexual revela que nunca teve aproximação afetiva com o sexo oposto. Neste caso, qual seria a sua reação?

- a- Questiona em como ele pode avaliar com tanta propriedade algo que ele nem se deu ao trabalho de conhecer.
- b- Fica intrigado e resolve fazer pressão para que seu amigo experimente outros relacionamentos.
- c- **Acha natural alguém definir sua opção sexual, afinal já nascemos com nossas preferencias.**

7-Você trabalha em um estabelecimento onde faz atendimento ao público. Um transexual precisa esclarecer algumas dúvidas e vai de encontro a sua mesa. Como você o trataria?

- a- Com palavras no masculino afinal ele nasceu homem.
- b- Fica constrangido e prefere usar pronomes unissex durante todo o seu discurso.
- c- **Trata o cliente como uma mulher, respeitando a escolha de sua aparência.**

8-Você está numa balada e de repente percebe olhares de alguém do mesmo sexo. Qual a sua reação?

- a. Ignora fechando a cara e prefere sair do local.
- b. Tira satisfação de uma forma imponente.
- c. **Faz um sinal sutil de que não é a sua preferência e continua se divertindo.**

9- Você vai ao restaurante e percebe que a mulher do casal ao lado é quem está pagando a conta. Qual a sua reação?

- a- Normal. Não vê problema algum em uma mulher pagar a conta.
- b- Acha um absurdo a situação.
- c- Não encara com tanto espanto mas não gostaria que acontecesse com você.

10- Qual a sua opinião sobre mulheres que lideram cargos de chefia?

- a- Tem receio de que o papel não seja desenvolvido da melhor forma.
- b- Acha uma afronta pois homens tem mais pulso firme para esses cargos.
- c- Vê como uma conquista grandiosa para as mulheres.

11- Qual a sua opinião sobre um casal onde a mulher trabalha fora e o homem acumula serviços domésticos?

- a- Sem cabimento, pois não respeita a hierarquia da sociedade.
- b- Não concorda porque o homem deve ser sempre o chefe da casa.
- c- Acha que acima de tudo um casal deve se organizar da forma que eles se sintam bem.

12- Você está numa palestra e uma das convidadas ao sentar sem querer mostra sua peça íntima. Qual a sua visão a respeito?

- a- Acha normal, afinal deslizes acontecem.
- b- Acha de extrema deselegância e desaprova totalmente a roupa
- c- Atribui o incidente a falta de comportamento da mulher

5.3 Encerramento

O design do jogo foi desenvolvido para uma leitura em celulares androids (plataforma escolhida para a veiculação do produto). Para o melhor aproveitamento do aplicativo, foram usadas cores e desenhos gráficos que, do mesmo modo que chamam a atenção do jogador, também passam a seriedade dos temas abordados.

A intenção é alertar aos jogadores sobre atitudes do cotidiano que não devem ser tratadas como comuns, e sim como algo a ser repensado e associado a uma mudança comportamental dos usuários.

6 Considerações finais sobre o roteiro de games

A experiência da criação do Jogo do Preconceito nos permite enquanto alunos trazer à tona uma discussão social através de um produto atrativo, de fácil acesso e que conscientize os usuários de uma forma educativa. Essa discussão é de crescimento tanto dos colaboradores desse projeto, como dos futuros receptores.

A iniciativa de pesquisar e produzir este news games tem como intuito contribuir com a sociedade, abordando questões sociais enraizadas na cultura nacional e mundial. Essas problemáticas que envolvem o Racismo, Homofobia e Discussão de Gênero vão sempre estar pautadas em trabalhos acadêmicos como uma forma de perpetuar a luta contra todos os tipos de segregações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

- AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário**. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2009.
- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1981.
- BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgames: Journalism at play**. Cambridge: Mit Press, 2010.
- COLLARO, A. C. **Projeto gráfico – Teoria e Prática da Diagramação**. 3. ed. São Paulo: Summus, 2002.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GROSSI, M. P. Gênero, Violência e Sofrimento. **ANTROPOLOGIA EM PRIMEIRA MÃO**. Florianópolis, p.1-22, 1998.
- PEREIRA, E. A.; GOMES, N. P. M. **Ardis da imagem: exclusão étnica e violência nos discursos a cultura brasileira**. Belo Horizonte: Mazza Edições, Editora PUC Minas, 2001.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- KRUG, Steve. **Não me faça pensar**. Uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Trad. Acauan Pereira Fernandes. Rio de Janeiro: Altabooks, 2013.