

## **Jogo do Preconceito: testando a intolerância a partir do newsgame<sup>1</sup>**

Andressa Santiago LIMA<sup>2</sup>

Exayne MOURÃO<sup>3</sup>

Isabella GONÇALVES<sup>4</sup>

Lawrenberg Advíncula da SILVA<sup>5</sup>

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

### **RESUMO**

O presente trabalho relata a experiência de se produzir um newsgame voltado a esclarecer a gravidade do preconceito racial e de gênero. O newsgame é uma plataforma de informação que simula situações de um dado fato, de modo a gerar uma tomada de consciência do usuário-jogador. O objetivo é informar e refletir sobre tabus ainda não superados pela jovem democracia brasileira, entre eles, o de o Brasil ainda ser uma sociedade escravagista, sexista e excludente. Trata-se de um projeto de interface de game desenvolvido na disciplina de Design, do curso de Jornalismo de Alto Araguaia, em parceria com estudantes de Computação.

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

### **Uma introdução inicial dos games**

De acordo com Batista (et al, 2007), tudo indica que o primeiro jogo da história surgiu em 1958. A sua criação foi feita pelo físico Willy Higinbotham, e recebeu o nome de *Tennis for two*. Tratava-se de um jogo muito simples, jogado por meio de um osciloscópio, que era processado por um computador analógico.

Três anos depois, em 1961, pesquisadores estadunidenses criaram o jogo Spacewar no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), cujo tema era uma guerra espacial, estando o jogador no controle de uma das naves que enfrentava naves inimigas. Este jogo foi programado em *Assembly* (nome da linguagem de programação de baixo nível) e executado em um computador DEC – PDP 1. Com o sucesso do jogo Spacewar, o engenheiro Ralph Baer, criou uma máquina que era capaz de rodar os jogos por meio da TV, isso cinco anos depois.

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria PT14 - Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Games.

<sup>2</sup> Aluna líder e estudante do terceiro semestre de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso – Unemat. E-mail: andressa97.roo@hotmail.com

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

<sup>4</sup> Estudante do 3º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: isa.cheshire2@gmail.com

<sup>5</sup> 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.

Ambos os registros das décadas de 1950 a 1960, mostram o quanto a linguagem dos games antecede à ascensão da chamada cultura cyberpunk e as tribos de gamers da década de 1980, então caracterizados por colecionadores de cartuchos de videogames. E, ao mesmo tempo, revelam que a inovação dos games, e no caso, dos newsgames, caminha de mãos dadas com o modo como a sociedade em geral vem recebendo e lidando com a revolução digital. Ciente disso, o presente projeto experimental é um newsgame de consciência social em relação ao preconceito racial e de gênero, desenvolvido na disciplina de Design, do curso de Jornalismo de Alto Araguaia; e em parceria com estudantes de Computação do mesmo campus universitário.

## **2 OBJETIVO DO NEWSGAME “JOGO DO PRECONCEITO”**

Difundir informações e esclarecer como acontece o preconceito racial e de gênero no cotidiano, tendo por interface o newsgame.

## **4 Métodos e técnicas do Newsgames**

O desenvolvimento do newsgames 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. E utilizou a linguagem Java para converter o layout em animação gráfica, para assim introduzir usabilidade e jogabilidade.

De acordo com Krug (2011), um estudo sobre a usabilidade de uma interface gráfica permite uma melhor interação dos conteúdos a serem passados com o usuário, de modo a facilitar sua navegação e, no caso do newsgame, imersão no enredo proposto.

Além de usabilidade, é necessário para um newsgame um roteiro conciso. 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 linguagem de 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

# ABERTURA



Fig. 1: Telas iniciais do newsgame.

## 5.2 Desenvolvimento

# INÍCIO



Fig.2: Telas de jogo com as sentenças a serem escolhidas pelo usuário.

Ao iniciar o jogo, o jogador escolherá uma das figuras apresentadas, nisso, será feita uma pergunta que possuem três alternativas. E, após as doze perguntas a serem respondidas, o jogo fará uma avaliação do nível de intolerância do usuário.

## SENTENÇAS



Fig.3: Telas de jogo com os pareceres emitidos depois das respostas do usuário.

Para finalizar o jogo, são apresentadas leis e curiosidades ao usuário, e do fato disso resultar em um crime. Todo o foco está na conscientização que será transmitida ao jogador.

# QUESTIONÁRIO

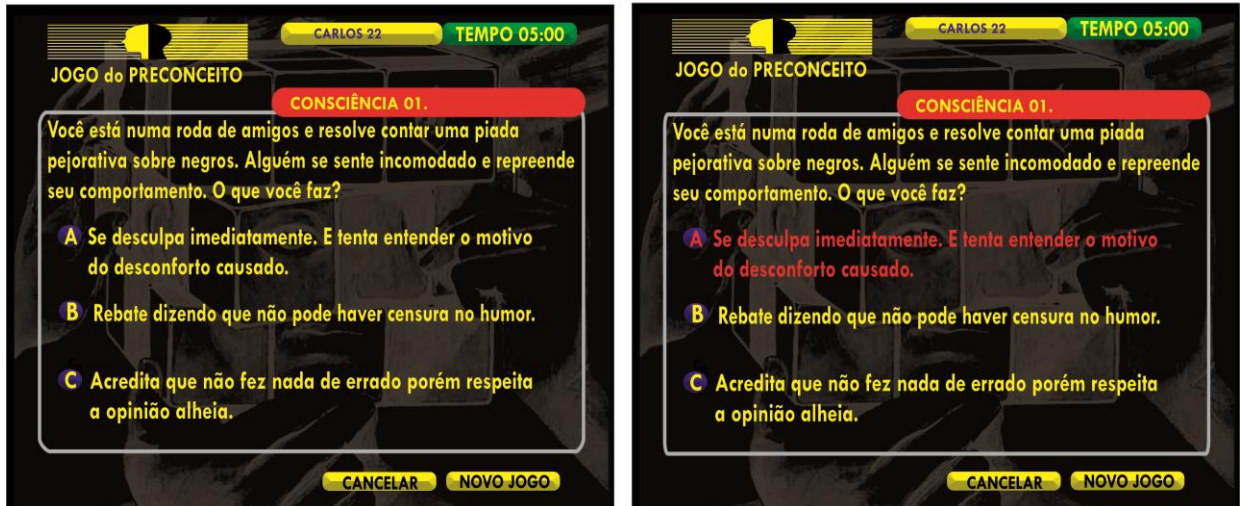


Fig.4: Telas de jogo com o questionário a ser respondido pelo usuário..

## 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 currículo. 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 preferências.

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 newsgame possui um design gráfico bem planejado e uma interface bem simples para que possa ser compreendido por todos os usuários, mas, sobretudo, para a sua adaptação ao layout das telas de celulares Android. São usadas cores fortes, o que intencionalmente se transforma em um sinal de alerta para os jogadores. Como será desenvolvido para Android, a jogabilidade também será prática e conseguirá chegar ao alcance de todos os públicos.

A intenção é provocar nas pessoas o senso crítico de suas atitudes com o próximo e evitar atitudes que são praticadas no dia a dia, mas que muitos consideram “normal”.

### 6 Considerações finais sobre o roteiro de games

O tema “preconceito” está cada dia mais presente na sociedade, e, dentre as várias formas de tratar tal assunto, nós, acadêmicos de Jornalismo, que também já passamos por algum tipo de agressão na vida, resolvemos criar um jogo atrativo e educativo, no qual traz situações factuais e que muitas vezes não são percebidas pelo próprio agressor.

Os assuntos tratados neste game são: homofobia, racismo e igualdade de gêneros. Logo depois de responder as 12 perguntas do questionário é gerado um resultado e, junto dele, curiosidades baseadas no que a Constituição Federal de 88 sobre o tema. Assim, dando ao jogador a oportunidade de fazer esta reflexão, o que para nós será bem gratificante, pois a melhor forma de se acabar com a violência é conscientizando as pessoas



que praticam este ato, porque, na maioria das vezes, para eles, isso não passa de uma brincadeira sem graça para chamar a atenção.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário**. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2009.

BATISTA, M. L. S.; QUINTÃO, P. L.; LIMA, S. M. B.; CAMPOS, L. C. D.; BATISTA, T. J. S. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos** Revista Eletrônica da Faculdade Metodista. Granbery: N. 3, JUL/DEZ 2007. [Http://re.granbery.edu.br](http://re.granbery.edu.br)

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.

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.