

## **InsideOut: o roteiro de um jogo sobre feminismo<sup>1</sup>**

Victor Lugani MOLINARI<sup>2</sup>

Paulo PINHEIRO<sup>3</sup>

Escola Superior de Propaganda e Marketing, Porto Alegre, RS

### **RESUMO**

O atual cenário da sociedade nacional e a necessidade de evidenciar a lutas das minorias perante os demais em todas as esferas, torna crucial a presença de meios informativos em todos os âmbitos, inclusive os games. Assim nasce *InsideOut* um jogo sobre feminismo, que tem como principal objetivo evidenciar as discrepâncias entre os gêneros em nossa sociedade atual. O jogo que foi desenvolvido na disciplina de consumo e entretenimento digital é uma forma de abordar problemas do cotidiano das minorias, especificamente as mulheres. Com todo um embasamento teórico, o game classificado na categoria de *serious games* traz relatos de experiências vividas para disseminar a desigualdade vivida entre as mulheres.

**PALAVRAS-CHAVE:** Feminismo; sociedade; games; serious games; empoderamento

### **1 INTRODUÇÃO**

O roteiro do game *InsideOut* Um jogo sobre feminismo foi desenvolvido no âmbito da disciplina de Consumo e Entretenimento Digital do curso de Comunicação social – Publicidade e Propaganda da Escola Superior de Publicidade e Marketing do Rio Grande do Sul, ministrada pelo professor Paulo Pinheiro. O game foi desenvolvido inicialmente para um público-alvo composto de jovens e adultos na faixa etária de 12 a 50 anos. Acredita-se que o acesso ao jogo em idades inferiores a 12 anos e superiores a 50 é mais difícil. Outro ponto importante para a escolha do público do game é o momento em que vivemos em nosso país, é necessário um conhecimento geral da sociedade para o entendimento dos pontos elencados durante o jogo.

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Roteiro de Games (avulso).

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante 8º semestre do curso de Publicidade e Propaganda da ESPM-Sul. E-mail: Victor\_lugani@hotmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda, e-mail: ppinheiro@espm.br.

## 2 OBJETIVO

O feminismo volta a ser pauta da sociedade devido à discrepância entre os gêneros, mas afinal o que é feminismo e quais seus reais objetivos perante a nossa sociedade? Como fazer para divulgar essas ideias de forma lúdica e engajada? Para atingir estes objetivos foi preciso entender melhor o que significa esse movimento.

Segundo Branca Alvez *et al* (1985) o feminismo ressurge como forma de denunciar formas de opressão que não se limitam ao econômico. Minorias saem anonimato em busca da superação das desigualdades sociais. Ou seja, a luta do feminismo segue quase a mesma desde a década de 1960, as minorias continuam batalhando por igualdade sejam: homossexuais, minorias étnicas, ecologistas, entre outros. Embora todos queiram seu lugar ao sol, nem sempre essas minorias lutam pelas mesmas causas, mas existem conexões significativas entre elas que agregam o desejo de uma nova sociedade.

“O feminismo procurou, em sua prática enquanto movimento, superar as formas de organização tradicionais, permeadas pela assimetria e pelo autoritarismo” (ALVES; PITANGUY, 1985, p. 34).

Com isso, encontramos um dos pilares do feminismo e um dos seus maiores fatores relevantes na busca da igualdade, a superação e desconstrução de poder e hierarquia. Isso ocorre devido ao fato de o feminismo não ser centralizado, ou seja, é a vivência de pequenos grupos onde a experiência das próprias mulheres que criam o feminismo, não uma ordenação central detentora da verdade. Porém isso não significa que o feminismo não tenha uma organização completa, ele é apresentado em diversas esferas para disseminar seu conhecimento, sendo elas cursos, debates, pesquisas, editorias e manifestações culturais.

Para Branca Alves *et al* (1985) outra característica importante do feminismo é repensar e recriar a identidade de sexo independente se o indivíduo for homem ou mulher, para que o indivíduo não tenha que se adaptar aos modelos hierarquizados da sociedade. Ou seja, que as diferenças entre os sexos não se traduzam em apenas relações de poder independente de suas respectivas dimensões sejam elas na participação política, na esfera familiar ou até mesmo no trabalho.

Outro ponto ainda abordado na esfera do feminismo são os papéis de gênero. Segundo Johnson (1995), gênero é uma palavra que gera expectativas em torno de machos e fêmeas, o que é totalmente diferente de sexo, pois implica definições biológicas. Logo, gênero se restringe a diferenças psicológicas, sociais e culturais entre homens e mulheres, e

não é fundamentalmente um produto direto de sexo biológico do indivíduo (GIDDENS, 2012). Sendo assim, para Johnson (1995) gênero se define em torno de conclusões analisadas sobre traços de personalidade masculina e feminina. Para Giddens (2012) embora os papéis de homens e mulheres variem de cultura para cultura, não existe uma sociedade na qual as mulheres sejam mais apoderadas que os homens reforçando a hierarquização dos modelos da sociedade.

Os papéis sexuais ou papéis de gênero, tem uma importante relevância nos estudos de socialização dos gêneros, pois são eles que determinam que garotos e garotas aprendem os papéis sexuais e as identidades masculina e feminina proveniente daqueles com quem convivem (GIDDENS, 2012).

“Um garoto pequeno pode ser sancionado positivamente em seu comportamento (‘que garoto corajoso você é!’) ou receber uma sanção negativa (‘garotos não brincam com bonecas’). Esses reforços positivos e negativos ajudam os garotos e garotas a aprender e agir conforma os papéis sexuais esperados. [...] Segundo essa visão [...] as agências socializadoras contribuem para a manutenção da ordem social, supervisionando a socialização correta das novas gerações a seus respectivos gêneros. (GIDDENS, 2012, p. 431)”.

Ou seja, para Giddens, é fundamental o papel dos pais, professores e demais influenciadores na identificação dos papéis de gênero. Já para Chodorow (1974), a educação dos papéis de gênero ocorre desde cedo, onde as mães tendem a identificar mais com uma filha do que com um filho, “experenciando” sua vida ou parte dela sobre sua filha como se fosse ela mesma. Já para os meninos isso ocorre de forma diferente, pelo método de identificação, uma vez que os pais costumam ser mais ausentes na vida de seus filhos quando comparado com as mães (CHODOROW, 1974).

Todos os aspectos abordados são fundamentais para a construção do feminismo como um todo, como se trata de um movimento de poder e verdade - não centralizado - todas as formas de conhecimento e vivência agregam de certa forma o tema central, a desigualdade social. Para evidenciar essa discrepância social, precisamos encontrar outras formas nos comunicarmos com os demais, já pensando em novas formas de consumo de informações e entretenimento, como, por exemplo, os games. No caso do presente trabalho foi elaborado um roteiro.

Para COMPARATO (1983) “roteiro é a forma escrita de qualquer espetáculo áudio e/ou visual”, sendo assim se trata de um documento que se discorre sobre toda e qualquer

informação necessária para os meios de comunicação tradicionais: TV, rádio e, no caso de *InsideOut*, um jogo.

A ideia central deste roteiro é desenvolver um jogo a partir dele, com foco no público já citado, trazer conceitos e vivências que não são diretamente vividas pelos mesmos diariamente. Além disso, o roteiro tem como ideia central mencionar como o jogo pode causar qualquer tipo reflexão ao jogador.

### 3 JUSTIFICATIVA

Por que usar a plataforma games para falar de feminismo? Essa não é uma questão simples. Reavaliando o termo utilizado por Johan Huizinga (2007), podemos dizer que todos nós seres vivos somos provenientes do “Homo Ludens”. O elemento lúdico está intrínseco em nossa sociedade desde pequenos, através de brincadeiras simples como brincar de boneca, carrinhos etc. Na medida em que o tempo passa, o jogo costuma a ficar mais sério e acaba ganhando regras. O jogo em si não é nada mais nada menos do que uma brincadeira com regras e por isso serve exclusivamente para entretenimento, recreação e distração. Na esfera eletrônica não é muito diferente, considerando o tamanho da indústria - que cresce a cada dia - e já pode ser considerada como um fator cultural importante em nossa sociedade. Superando a indústria do cinema em 2008, a indústria dos games faturou US\$ 22 bilhões considerando-se hardwares, softwares e periféricos (Teclados, mouses, headphones etc.). No mesmo ano, o Brasil chegou à cifra de R\$ 87,5 milhões<sup>4</sup>.

Os jogos deixaram de ser vistos como brincadeira e se tornaram algo sério de tempos para cá. Com isso uma nova categoria de games foi desenvolvida partindo de jogos com cunhos mais sérios, que abordem questionamentos e tragam real aprendizado ao jogador transcendendo o entretenimento. Os chamados de *serious games* são jogos que tem como objetivo e intenção gerar algum aspecto específico de aprendizado sobre situações cotidianas. Utilizados em serviços de treinamento, treinamentos militares e educação corporativa, são jogos que abordam o dia a dia das pessoas fazendo-as simular o que podem ou não podem viver gerando assim uma perspectiva de um outro ponto de vista. Outra característica fundamental dos *serious games* é que os mesmos favorecem a construção e desconstrução de conceitos estimulando funções psicomotoras.

---

<sup>4</sup> Ver ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS (ABRAGAMES). “A indústria brasileira de JEs – Um mapeamento do crescimento do setor nos últimos 4 anos”. Disponível em: <<http://www.abragames.org/docs/Abragames-Pesquisa2008.pdf>>. Acessado em: 18 mar. 2016.

Com a definição e *serious games* entendemos que se faz necessário a criação de um jogo como *InsideOut um jogo sobre feminismo* para que a sociedade reflita as injustiças que encontramos em diversas etapas de nossas vidas. Com elementos coletados da vida real *InsideOut* transpõe para o lúdico com o único objetivo de causar uma reflexão em nós mesmos sobre o modo em que lidamos com as injustiças postas aos outros, reforçando a relação entre jogos e educação.

Mas afinal o que é um jogo e como existe sua conexão com a sociedade? A nomenclatura varia de acordo com o tempo e as diferentes línguas. Talvez a mais importante delas seja a proveniente do latim, onde a palavra *Ludus* abrange todas as formas de jogos, competições, recreações e jogos de azar (HUIZINGA, 2007, p. 41). Para Huizinga (2007) existe uma desconfiança de que é através do jogo que a civilização surge e se desenvolve. Logo devemos elevar a expressão *Homo Ludens* a outro patamar juntamente a *Homo Sapiens*. O jogo estaria presente nas principais atividades da sociedade humana, desde o surgimento da fala e da linguagem.

“É no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo. (HUIZINGA, 2007, p. 7)”.

Já para Gadamer (2005, p. 155) o jogo parte de uma perspectiva de estudo de ser como função elementar da vida, muito semelhante ao que utilizamos para compreender a experiência que a arte nos proporciona, que afinal é antes de tudo, identificação e reconhecimento. “Ninguém sai de um museu, após contemplar inúmeras obras de arte “com o mesmo sentido com que se entrou” (GADAMER, 1985, p. 43). Ou seja, também podemos dizer que para os jogos que ninguém sai totalmente ileso após uma experiência de um jogo. É como se cada jogo proporcionasse uma experiência cheia de plenos significados.

A expressão utilizada por Simmel (2006, p. 72) chamada “Jogos sociais” revela que a ligação de jogos e sociedade é mais forte do que imaginamos, pois segundo o autor o jogo seria um reflexo dos processos de interação e sociação entre os seres humanos, onde características como o desejo de ganhar e superar o outro, a troca, cooperação etc, ganham vida própria.

Mas como seria possível atrelar o jogo aos jogos eletrônicos? Segundo Santaella (2004), a separação dos jogos tradicionais e os jogos eletrônicos se dá pela característica de imersão.

“Interatividade não apenas como experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar.” (SANTAELLA, 2004, p. 37).

Ou seja, a imersão é a característica principal que coloca o jogador dentro da realidade do jogo. É a transferência da vida cotidiana para um ambiente que ocorre a suspensão da vida comum, para que possamos vivenciar novas experiências sem cobranças posteriores.

As simulações propostas por um jogo eletrônico são cruciais para nos preparar para ações no mundo real, para testar consequências. Para Gee (2008) “Nós pensamos e nos preparamos para a ação com e através de modelos simulados”. Ou seja, assim damos sentido às nossas experiências. É desta forma, por exemplo, que se jogamos um jogo cujo uma desigualdade social seja imposta para nós, imaginamos a simulação da cena em nossa reação na vida real, podendo ela ser ativa ou reativa à situação. Nos jogos de eletrônicos encarnamos um papel de outro e podemos “vivenciar” experiências de que outras formas não seriam possíveis. Para Gee (2008), o jogador incorpora todas suas limitações e habilidades ao interpretar um personagem.

Sobre relação entre ficção derivada dos jogos eletrônicos e a vida comum, Ferreira *et al* (2009) Argumentam da seguinte forma:

“A vivência do jogo estimula o desenvolvimento de habilidades e competências que podem ser úteis no dia a dia, como o raciocínio rápido e a tomada de decisões em situações críticas. Nesse sentido, ele simula a vida. Não apenas o jogador interfere na realidade do jogo – e o torna real, pois apenas quando é jogado o jogo passa a existir –, mas este propicia ao praticante a oportunidade de repensar suas escolhas e estratégias de vida em um ambiente simulado, seguro (FERREIRA *et al*, 2009, p. 101).

Portanto, a presença de um jogo sério que demonstra fatores reais da sociedade é um instrumento válido para desenvolver – ou ampliar - o conhecimento da população em geral sobre a causa das minorias e o entendimento dos reais valores buscados pelos mesmos.

#### 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para o desenvolvimento do trabalho foram utilizadas duas técnicas de coleta de dados: pesquisa bibliográfica e entrevistas com coletivos sociais para coletar experiências vividas pelas integrantes dos respectivos grupos.

#### 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

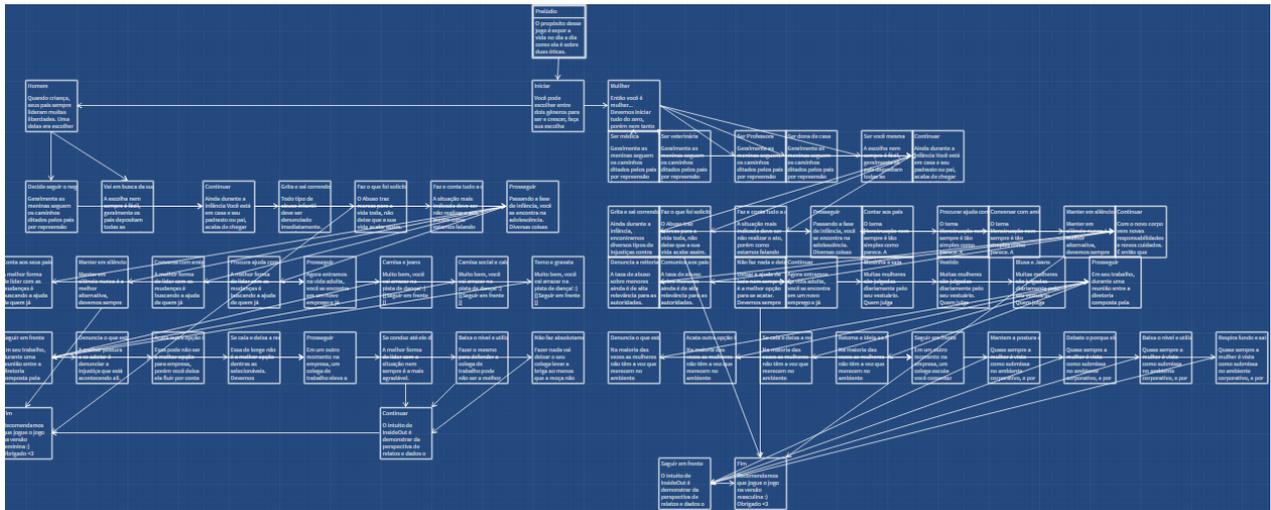
*InsideOut*, um jogo sobre feminismo se trata de jogo no formato *Text game*. A proposta é um jogo no qual não existam gráficos nem imagens e as situações são descritas textualmente para o jogador, procurando estimular a imaginação e a percepção do mesmo. Sem gráficos, a interação do jogador se faz necessária para que dê continuidade da obra. Sendo assim, *InsideOut* não se torna um game datado, mas sim um game atemporal podendo ter diversos *updates* ao longo de sua história. Outro fato crucial para a escolha do formato são as decisões que o jogador deve passar ao decorrer do jogo.

Logo em sua tela inicial, encontramos um pequeno texto que insere nosso jogador em sua jornada, o texto o contextualiza quando a história se passa e o que ele está prestes a vivenciar dentro do game.

A partir dessa definição, encontramos o próximo passo de nosso roteiro, a definição do “onde”. Com ela buscamos demonstrar ao jogador em qual mundo ele está inserido, embora no texto introdutório já seja divulgado que ele se encontra em nossa sociedade atual, é necessário contextualizá-lo que a história se passa ao longo da vida de uma pessoa, independente do gênero que ele escolher. Dada a importância das duas telas iniciais do jogo, encontramos em uma delas o “porque” da existência do jogo, um breve trecho do texto introdutório relata que o propósito do jogo é buscar expor as desigualdades vividas no dia a dia entre os gêneros representados no game.

Surge, então, a sua primeira regra de jogabilidade, a escolha de um gênero para dar continuidade à jornada. Esse é um dos pontos decisivos do roteiro, pois ele define tudo o que será vivenciado pelo jogador a partir dali. O jogador é exposto a uma pergunta simples: viver a história como homem ou como mulher. Isso é crucial para o decorrer do jogo, pois cada um dos caminhos possui versões diferentes e finais alternativos com base nos relatos e dados coletados sobre as injustiças e situações que as mulheres sofrem. Sendo assim, a escolha de um gênero específico resulta em um determinado final. Isso termina instigando o personagem a conhecer o “outro lado” da história, ou seja, jogando posteriormente com o outro gênero.

A partir daí, o jogador se encontra completamente inserido no mundo de *InsideOut* e entende a mecânica e o propósito do game para ter a maior experiência e reflexão do que será vivenciado em sua jornada optativa. Como o jogo parte das escolhas do jogador, encontramos diferentes finais no qual cada um deles é o reflexo da escolha do jogador. Um esquema de rede baseado na plataforma que o jogo for inserido deve ser montado levando o jogador aos diferentes finais optativos conforme a imagem abaixo:



A ideia central do jogo é que o jogador que escolher o gênero homem tenha mais facilidade ao percorrer seu caminho, demonstrando o quanto é mais fácil ser homem em nossa sociedade atual quando comparado à vida de uma mulher. As situações entre as fases da vida são inseridas da mesma forma entre os gêneros, porém as alternativas de saídas delas são o que divergem, gerando assim a diferença do *gameplay*.

Exemplificando o que foi dito, encontramos na primeira fase da vida em nosso jogo a relação do “O que você vai ser quando crescer” o assunto que está ligado ao tema de decisão de papel de gênero traz as seguintes opções para o jogador que escolher ser homem: Escolher seguir os passos da família ou inovar e ser seguir uma nova trilha mostrando a não influência dos pais sobre os meninos. Já para mulher as opções são outras, conforme encontrado nas entrevistas e relatos, as mulheres geralmente sofrem uma pressão maior dos pais para serem o que eles gostariam que elas fossem. Isto gera as seguintes opções ao jogador que optou por ser mulher: Ser médica, ser dona de casa, ser professora ou ser você mesma. O desfecho de cada uma das alternativas vem com um texto explicando sobre a

influência do papel de gênero sobre o sexo feminino. Na sequência, há a continuação para a próxima fase.

Porém, nem sempre os finais levam ao próximo nível, em algum deles - para o jogador que optar por seguir como mulher - pode ocorrer um trauma irreversível encerrando o jogo prematuramente. No caminho dos que optaram pelo gênero masculino isso não acontece, o *gamer* é guiado por escolhas mais simples nas quais a moral é posta à tona. Aqui importa saber se o jogador deixaria ou não uma injustiça ou ação de caráter machista passar despercebida. Ao final do jogo de cada gênero escolhido, se encontra uma mensagem o instigando para que se busque jogar pelo o outro gênero não optado no início do *gameplay*.

## 6 CONSIDERAÇÕES

O crescimento do mercado nacional de games e o aumento e a demanda por tal forma de entretenimento é um fato que não pode ser desconsiderado. Portanto, a utilização de jogos nas escolas com intuito de educar e preparar os alunos pode ser uma opção válida. Isto por que os jogos são uma forma lúdica de passar experiências vividas por outros para aqueles que não têm capacidade ou possibilidade de vivenciar. Além disso, os jogos desenvolvem o raciocínio rápido e lógico além da capacidade de tomada de decisão, sendo que quando jogados em times desenvolvem um caráter coletivo e de entrosamento ainda maior.

O roteiro do game, desde o começo de sua elaboração, foi criado com objetivo de discutir questões sérias e atuais, pois tendo em vista a importância dos games na sociedade atual conforme citado anteriormente, encontramos a necessidade de evidenciar vivências por meio dos games, não apenas com jogos divertidos, mas também com jogos engajados com propostas sociais sérias, que façam o jogador refletir sobre suas atitudes durante o *gameplay* e, se possível, sobre suas respectivas vidas também.

Além disso, é fundamental a elaboração de um plano para que esses jogos ganhem mais evidência em suas comunidades e acessos aos campos de ensino como escolas, para que fiquem abandonados no limbo dos jogos independentes de nicho.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, BRANCA MOREIRA, AND JACQUELINE PITANGUY. **O que é feminismo**. Abril Cultural, 1985.
- JOHNSON, Allan G. **Dicionário de Sociologia**. Zahar, 1995.
- GIDDENS, Anthony. **Sociologia**. Porto Alegre: Penso, 2012.
- CHODOROW, N. "Family structure and feminine perspective." *Women in culture and society*, 1974.
- HUIZINGA, Johan (2007). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva
- GADAMER, Hans-Georg (1985). **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- SIMMEL, Georg (2006). **Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- SANTAELLA, Lucia (2004). **Games e comunidades virtuais**. Texto apresentado na exposição hiPer>relações eletro//digitais, realizada em Porto Alegre (RS). Disponível em: <<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu/>>. Acessado em: 29 jan. 2016.
- GEE, Paul (2008). "Video games and embodiment". *Games and Culture*, vol. 3, nº 3-4, pp. 253-263.
- FERREIRA, Jonatas; BATISTA, Micheline D. G.; MORAIS, Josimar J. Ventura de; SILVA, Adriana Tenório da (2009). **Jogos eletrônicos (JEs) on-line: por uma hermenêutica da vivência de criatividade no ciberespaço**. Trabalho apresentado no XIV Congresso Brasileiro de Sociologia, Rio de Janeiro.
- COMPARATO, DOC, AND REGINA BRAGA. **Roteiro: arte e técnica de escrever para cinema e televisão**. Nórdica, 1983.