

REPRESENTATIVIDADE E CULTURA NOS JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO DE CASO DO DESENVOLVIMENTO DE “O CONTO DE AHED”

REPRESENTATIVENESS AND CULTURE IN THE DIGITAL GAMES: A CASE STUDY OF THE DEVELOPMENT OF "O CONTO DE AHED"

João Antônio Laureth da Costa ¹

Rafael Marques de Albuquerque ²

Resumo

Jogos digitais, além de oferecerem experiências de entretenimento, também possuem em sua representação uma relação dialógica com outros aspectos da cultura, influenciando e sendo influenciados pelas representações sociais. É um desafio para desenvolvedores de jogos, como artistas, roteiristas e game designers, criar representações gráficas e lúdicas que sejam adequadas e respeitadas, exigindo estudo e reflexão. Este artigo discute, por meio de um estudo de caso do desenvolvimento do jogo “O Conto de Ahed”, os dilemas e as decisões tomadas durante a execução do projeto. A discussão enfatiza assuntos como a representatividade árabe e de gênero presente no jogo, e como esta representação está sendo utilizada em jogos recentes. Além disso, o artigo problematiza a utilização do tema da Palestina, apresentando as dificuldades de representar uma cultura e povo ao longo do jogo, por meio da narrativa e elementos visuais. Como resultado, espera-se que desenvolvedores possam refletir a respeito de tais medidas no processo de produzir jogos similares, já que estas reflexões agregam ao processo de design de jogo como artefato cultural.

Palavras-chave: Representatividade; árabe; jogos digitais; Palestina; art game.

Abstract

Digital games do not solely offer entertainment experiences, but also create representations that are related to other cultural elements, influencing and being influenced by social representations. It is a challenge for game developers, such as artists, writers and game designers, to create graphic and ludic representations that are proper and respectful, which demands research and reflection. This article discusses, through a case study, the development of the game The Tale of Ahed, the decisions made and dilemmas encountered throughout the project. The discussion focuses on subjects such as the Arab and gender representation, and how this representation is expressed in recent games. There are dilemmas in the use of stereotypes and the article discusses it in the context of the game analysed. The theme of the Palestine representation is problematized, and the difficulties of representing a culture and people throughout the game are presented in the narrative and visual elements. As a result, it is expected that developers may reflect on such matters in the process of producing similar games, as these reflections add to the game design process in order to enrich games as cultural artifacts.

Keywords: Representativeness; Arab; digital games; Palestine; art game.

¹ Bacharel em Design na linha de formação em Design de Jogos e Entretenimento Digital pela Universidade do Vale do Itajaí (Univali). Criador do jogo O Conto de Ahed. E-mail: <joaolaurethgames@gmail.com>

² Professor na Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade da Universidade do Vale do Itajaí (Univali). Doutor em Educação pela Universidade de Nottingham (Reino Unido). Mestre e Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: <albuquerque@univali.br>

1. Introdução

Os jogos digitais, como objetos voltados predominantemente para o entretenimento, por vezes podem ser subestimados em seu poder de transmitir ideias e valores. Porém, os jogos podem sensibilizar e/ou transmitir perspectivas e visões de mundo aos jogadores, por meio de elementos narrativos, visuais e interativos. É grande, portanto, a responsabilidade de desenvolvedores de jogos, pois mesmo que não possuam esta intenção, comunicam ideias. Como argumenta Flanagan (2014, p. 19):

[...] Muitos elementos em jogos revelam as crenças e os valores fundamentais de seus designers e jogadores. Além do mais, por serem envolventes e alcançarem partes profundas da psique humana, eles podem não somente refletir e expressar, mas também ativar tais crenças e valores de maneira poderosa.

A relevância dos valores e crenças transmitidos pelos jogos exige reflexão profunda sobre o tema. Acadêmicos e profissionais da área podem engajar-se em discussões para buscar soluções e formas de trabalhar que sejam eticamente responsáveis. Ao debater diferentes casos específicos, pode-se explorar e amadurecer a maneira de compreender tais problemáticas.

Este estudo problematiza e debruça-se sobre o caso específico da representação da cultura árabe nos jogos, buscando aprofundar a discussão. Por vezes a representação desse grupo étnico é problemática nos jogos digitais, que pode ser reduzida a alguns estereótipos. Desenvolvedores utilizam representações que são comuns, e muitas vezes preconceituosas, para representar personagens e outros elementos do jogo. Porém, é preciso ter um cuidado ao buscar inspiração e referência em uma manifestação cultural. Segundo Vit Sisler (2008, p.4), muitas vezes a representação árabe é banalizada e associada ao terrorismo:

O inimigo é representado por um conjunto de atributos esquematizados que muitas vezes se referem a árabes ou muçulmanos - lenços na cabeça, roupas soltas, cor da pele escura. Em muitos casos, a narrativa do jogo liga essas significações ao terrorismo internacional e/ou ao extremismo islâmico.

Um jogo que ilustra o que foi descrito são jogos associados com a franquia *Call of Duty*, que diversas vezes traz como inimigo a figura do árabe, representada com elementos semelhantes aos citados por Sisler. O jogador, nesses casos, interage com uma representação que reforça a associação do povo árabe com temas como terrorismo, fortalecendo estigmas sociais pré-existentes.

Ao longo do artigo argumenta-se como é desafiador para o desenvolvedor de jogos atribuir referências culturais em elementos de jogos. Sejam eles visuais, como cenário, ambientação, cultura material dos personagens ou arquitetura; ou no que se refere à narrativa: enredo, tema, ambientação, personagens e interações entre eles.

Para embasar esta discussão, foi utilizado o caso do desenvolvimento do jogo de aventura 2D "O Conto de Ahed", visando explicitar a complexidade e servir como estímulo à reflexão de outros desenvolvedores. Este jogo possui diversos aspectos que contemplam as questões aqui levantadas, como a representação árabe inspirada na Palestina, inserida tanto na narrativa do jogo, como também em elementos visuais, expressados através dos personagens, cenários, objetos etc. A questão dos valores dos jogos, no entanto, não se limita

à questão da representação árabe. São abordadas também discussões sobre gênero, política, estética e outras. A mensagem de um jogo digital dificilmente é unidimensional, pois diversos fatores se entrelaçam em uma experiência completa. A representação feminina também será um tema discutido já que o jogo traz personagens que exigiram reflexão crítica em sua concepção. A analogia que o jogo traz a respeito do ativismo, visivelmente presente na narrativa dos personagens principais, também será discutido. Por fim, será abordada a forma como as representações se relacionam com estereótipos.

2. A Experiência Além do Jogo

A experiência do jogo digital, embora pareça uma atividade isolada, relaciona-se com outras esferas da vida do jogador. Gee (2007) sugere que jogadores experimentam e amadurecem com suas identidades reais ao interagir com as identidades virtuais oferecidas pelo jogo. O estudo etnográfico de Stevens, Satwicz e McCarthy (2008) mostra que, ao jogar, os jogadores também experimentam com suas formas de aprender e construir relações com outras pessoas. Como já sugeria Vigotski (2007) no início do século XX, o brincar não é isento de complexa atividade mental e aprendizagem sobre si e sobre o mundo.

2.1. Valores em Jogos

Para Flanagan (2014), existem diferentes formas de valores. Eles podem ser políticos, estéticos, éticos, ou de outra natureza. Estes valores podem ser expressados de variadas formas na experiência do jogador. Por exemplo, por meio de decisões narrativas, acontecimentos no mundo do jogo, elementos do cenário e mesmo pela mecânica do jogo.

No momento em que um desenvolvedor de jogos tem a liberdade de inserir o jogador em um universo à sua escolha, oferecendo-lhe opções que devem ser tomadas e seguidas no decorrer do jogo, este desenvolvedor atribui e comunica um "valor" à sua obra, como argumenta Leonard (2003, p. 8):

[...] Os videogames não são apenas entretenimento ou formas de ganhar dinheiro. Videogames, apesar de, ou talvez por causa de, suas funções como fonte de entretenimento e por ser uma mercadoria lucrativa, existem como um meio poderoso para disseminar ideologias, falar sobre questões raciais e de gênero etc. Contribuindo para o nosso "senso comum racial" ao mesmo tempo que justificam políticas sociais, os videogames contemporâneos são construções ideológicas que exigem uma análise cuidadosa.

Ao analisarmos esta visão de Leonard a respeito de um conceito profundo de jogos digitais, é possível observar características que fazem dos jogos uma ferramenta mais complexa do que um simples produto de entretenimento. Sisler (2008) escreve sobre o poder que os jogos possuem de moldar a percepção do indivíduo em um caráter interno, como também em um nível social, relacionando-o com o mundo em que vive. Este processo acontece por meio da construção, transmissão e interação com diversos tipos de representações que um jogo apresenta.

Para Flanagan (2014, p. 19), jogos digitais podem ser uma importante ferramenta de disseminação cultural:

[...] jogos podem servir como fotos instantâneas culturais: eles capturam crenças de um período e lugar em particular e oferecem maneiras de entender o que um dado grupo de pessoas valoriza e acredita.

Considerando a relação entre os valores nos jogos e suas interações com os jogadores, pode-se salientar a importância do trabalho cuidadoso do game designer ao retratar temas delicados. Ao expor um valor problemático por meio de uma representação, ele propaga e molda uma mensagem danosa aos povos representados. O estudo experimental de Dill, Brown e Collins (2008) mostra que, embora a maioria das pessoas se considere imune aos efeitos da mídia, poucas horas de exposição a representações femininas sexualizadas mudava o julgamento dos participantes sobre um caso fictício de assédio sexual. O estudo de Burgess e colegas (2011) traz um caso onde se pode observar como valores racistas da mídia se manifestam, ao perceber que muitos participantes associavam mais facilmente uma imagem à violência quando havia um homem negro representado. Autores como Albuquerque (2014; 2016) problematizam a capacidade de jogadores de jogar criticamente, contestando as representações dos jogos e construindo seus próprios significados e valores sobre os jogos. Tal capacidade, embora possível, não pode ser um pressuposto sobre a forma com que jogos digitais são consumidos.

Este artigo pretende criar uma discussão a respeito dos elementos encontrados no jogo "O Conto de Ahed", oferecendo reflexões que explicitem os valores culturais, éticos, políticos e estéticos que se entrelaçam na experiência do jogo.

2.2. Representatividade cultural e representatividade árabe

Quando um jogo aborda um grupo étnico-racial específico, a reflexão crítica dos desenvolvedores precisa ser ainda mais profunda. Muitas vezes este cuidado não parece ser levado em consideração e, propositalmente ou não, as representações de tais valores se prendem aos estereótipos, como cita Leonard (2003, p. 2):

[...] Tal como acontece com a história da América em relação à colonização, imperialismo e exploração, a implantação de imagens raciais, a promulgação de prazer através do outro, e os esforços para legitimar poder/privilégio estão presentes em muitos vídeo games.

Em sua pesquisa o autor expõe diversos jogos que trazem estereótipos e clichês aparentes. Eles podem aparecer na representação de um personagem, no contexto da cena, ou até mesmo por elementos do cenário: "Estereótipos podem ser encontrados em praticamente qualquer jogo - traficantes de drogas cubanos em Vice City, rappers violentos em Def Jam Vendetta e terroristas árabes em quase todos os jogos de guerra" (2003, p. 3).

Para Kapriyelov (2015) os jogos possuem uma característica diferente das outras mídias de entretenimento no quesito de representação. Isso ocorre devido ao seu importante componente: a interação entre consumidor e produto. O autor ainda fala a respeito da representação feminina nesta mídia: "Personagens femininas tendem a aparecer em trajes estereotipados e hipersexualizados. Os estereótipos de gênero são particularmente visíveis em relação às características físicas" (2015, p.13). Kapriyelov questiona a representação da mulher nos jogos digitais. Muitas vezes, as personagens são relacionadas ao erotismo, sexualidade, fraqueza e outros atributos relacionados ao feminino no imaginário sexista. Muitas vezes, personagens femininas são limitadas ao papel de "donzela em perigo" em suas narrativas. Tipicamente, a personagem é incapacitada e necessitada de ajuda, esperando para ser resgatada por um personagem masculino, astuto, forte e inabalável. Como na maioria dos jogos da franquia *Super Mario*, onde "o jogador deve resgatar sua amada e indefesa Princesa Peach de uma criatura chamada Bowser" (p. 21). Para Cariota (2017) personagens femininas nos jogos possuem uma representação sexualizada com grande frequência, como o caso dos

primeiros jogos de *Tomb Raider*, onde sua personagem principal (Lara Croft) é representada como um agrado ao olhar do jogador, supostamente masculino e heterossexual.

Dentre tantos estereótipos criados e utilizados pela indústria de jogos digitais, a representação da cultura árabe e suas relações com o mundo exterior serão os temas focados neste estudo de caso, já que são os valores incorporados no jogo "O Conto de Ahed".

Lee (2016), baseando-se em um painel da *Game Developers Conference 2016*, referindo-se ao tema da atual representação do muçulmano nos jogos, descreve como as várias versões de *Call of Duty* marginalizam a figura do árabe, como podemos observar na Figura 1. Remetendo ao jogo que tem como inimigo a figura do árabe terrorista, que é um personagem facilmente associado a algo ruim, a autora conclui: "O sangue muçulmano é o mais barato em todo o mundo" (2016, p. 2).

Figura 1: Imagem do Jogo "Call of Duty Modern Warfare" Mostrando os Elementos Visuais Utilizados



Fonte: Acervo próprio.

Quando o jogador absorve a informação de que o inimigo do jogo é representado de tal maneira, e esta representação está repetidamente associada a uma determinada cultura por meio de elementos visuais e narrativos, pode ocorrer a associação desta cultura a algo negativo. Esta banalização constantemente utilizada nos jogos digitais é levada também para fora do jogo, e relacionada às crenças, expectativas e julgamentos da sociedade. Segundo Frasca (2004), o componente interativo dos jogos faz com que eles influenciem ainda mais os jogadores para além do contexto do jogo.

Apesar da representação árabe nos jogos ser por vezes descuidada por alguns desenvolvedores, como citam os autores Sisler (2008) e Leonard (2003), existem exemplos de desenvolvedores que elaboraram uma representação dessa cultura de forma autêntica, respeitando certas tradições e ressaltando pontos valiosos da cultura. Um exemplo é a argumentação de Lee (2016), que cita o desenvolvimento dos personagens e dos cenários do jogo *Assassins Creed Revelations*, como visto na Figura 2, trazendo uma representação fantástica da cidade de Istambul, além de buscar elementos históricos, como personagens que

fazem parte da história da cidade.

Figura 2: Imagem do Jogo "Assassin's Creed Revelations" Apresentando ao Jogador a Cidade de Constantinopla Atual Istambul



Fonte: Retirada do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=njjQyU_TTj4.

Embora a autora elogie a representação acima, ela também busca associar-se com o imaginário popular sobre a cultura árabe, de forma a construir uma aceitação e compreensão mais fácil e intuitiva pelo jogador. Dessa forma ele possibilita ao mesmo uma rápida associação dos elementos do jogo, e aproxima-se do que poderia chamar-se o estereótipo árabe. Machado, Albuquerque e Alves (2018, p. 23) problematizam a questão ao descrever o desenvolvimento de um personagem homossexual no jogo Trevo:

[...] A solução para o personagem Pablo, ao final, é a de criar uma expressão intermediária. Por um lado, ele apresenta traços associados ao imaginário do homossexual: vestimentas coloridas e alegres, brilho e poses extrovertidas de dança. Porém, toma-se o cuidado para que essa representação não seja associada à comicidade e ao ridículo, mas, simplesmente, à forma como Pablo expressa sua masculinidade.

Para os autores, embora certos traços sejam considerados estereotipados na representação midiática do homossexual, eles também compõem traços reais de muitos homossexuais. O problema surge quando, para evitar elementos considerados estereotipados, traços reais de um povo ou grupo tornem-se invisíveis. Eles ressaltam que a representação não é algo simples, e o contexto – como a associação com o ridículo e a comicidade – podem determinar o quão danoso uma representação estereotipada pode ser. Em alguns casos, a imagem pode parecer estereotipada, mas a mensagem geral extrapola a limitação pejorativa do estereótipo.

Mesmo que carregue consigo estereótipos visuais, a forma em que o personagem é contextualizado permite valorizar suas características, ressignificando-as. A questão da representação estereotipada não pode, portanto, limitar-se a uma análise visual, mas deve ser contextualizada de forma mais ampla, considerando a relação entre a representação e o grupo representado, além dos valores éticos e ideológicos que atravessam a representação e estabelecem comunicação com o usuário.

3. Materiais e Métodos

Este artigo propõe um estudo de caso do jogo “O Conto de Ahed”, desenvolvido pelo autor João Antônio Laureth da Costa para o título de Bacharel em Design na área de Jogos e Entretenimento Digital.

Um estudo de caso, segundo Gil (2008), trata-se de uma análise aprofundada a respeito de um tema ou objeto. Busca-se assim um conhecimento amplo e aprofundado a respeito do mesmo. Tal processo permite o desenvolvimento de reflexões e questionamentos com base no jogo, que é o objeto de análise deste artigo.

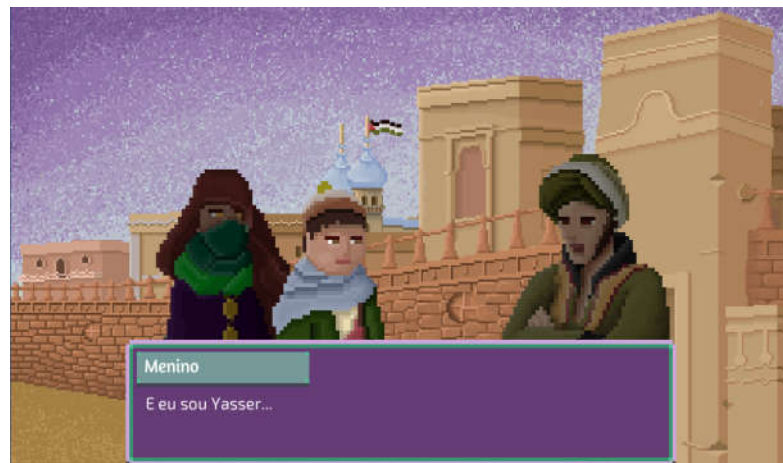
Para o desenvolvimento do jogo “O Conto de Ahed” foi elaborado com a abordagem metodológica de produção de jogos que Novak (2010) sugere, ou seja, dividiu-se em diversas etapas o processo de desenvolvimento do produto aqui proposto. São as etapas de conceito, pré-produção, protótipo, produção, alfa, beta, ouro, pós-produção. Estas etapas foram adequadas às propostas do jogo em questão.

Para este estudo de caso foi levantado ao todo cinco temas para serem debatidos na análise. Eles são apresentados para criar um repertório que auxilie futuras reflexões em outros casos. Os temas discutidos são: a representação da cultura árabe presente no jogo, a representação feminina, a representação do ativismo, o posicionamento político e os paradoxos dos estereótipos. Cada um deles foi debatido de forma contextualizada no jogo em questão, dialogando com a fundamentação teórica que embasou as decisões de projeto.

4. O Jogo o Conto de Ahed

Como apresentado anteriormente, este artigo discute diversos elementos do jogo “O Conto de Ahed”, sendo que estes elementos estão relacionados às questões de “valores nos jogos”, termo citado por Flanagan (2014). O Conto de Ahed é um jogo digital com foco no enredo e história dos personagens principais: Ahed e Yasser, dois irmãos órfãos que viajam em meio a uma guerra, em um contexto de fantasia onde seu povo é perseguido por criaturas. A ambientação criada no jogo busca referências no universo árabe, tais como cultura material, vestimentas, objetos, costumes, arquitetura, vegetação etc. como visto na Figura 3.

Figura 3: Cena do jogo “O Conto de Ahed” Apresentando os Personagens Ahed e Yasser



Fonte: Acervo próprio.

Durante a narrativa, o jogador deve controlar Ahed em alguns momentos, e Yasser em outros, movimentando o personagem pelo cenário e conversando com NPCs (*Non-player characters*). Por meio dos diálogos e tomadas de decisões a história é contada, e novas áreas vão sendo desbloqueadas. Na Figura 4 pode-se observar a personagem explorando o cenário.

Figura 4: Cena do Jogo "O Conto de Ahed" Apresentando os Personagens Ahed e Yasser



Fonte: Acervo próprio.

Na primeira fase do jogo, é apresentado ao jogador o contexto da história dos personagens e de seu povo no momento em que os mesmos estão tentando entrar em uma vila em busca de sua parente. Logo os personagens são separados, e o jogador começa a controlar Ahed pela vila, uma adolescente responsável por seu irmão mais novo, Yasser. Ao longo desta primeira fase ela descobre o falecimento de sua tia, são reveladas à ela questões sobre seu futuro, e por fim é apresentada ao jogador uma escolha a ser tomada, que consiste entre continuar o caminho difícil da personagem salvando seu povo, ou ajudar seu irmão mais novo. Então a personagem, acreditando que seu irmão morreu, é levada a uma jornada mística, tendo que deixar tudo que lhe restou para tentar salvar seu povo.

O jogo ainda traz referências ao conflito que existe na região da Palestina, buscando analogias no enredo, bem como representações em objetos e personagens. Faz referência também por meio de nomes históricos pertencentes aos personagens do jogo.

Na segunda fase o jogador controla Yasser, um garoto indefeso, que parte em busca de sua irmã mais velha pela vila, agora destruída, abandonada e repleta de criaturas inimigas. Ao longo desta fase Yasser recebe a ajuda de uma das criaturas inimigas, percebendo que ela também possui humanidade, e consegue ao fim encontrar sua irmã desacordada, que busca em um mundo mágico a transformação para salvar seu povo.

Na terceira fase do jogo controla-se novamente a personagem Ahed, agora em outro cenário. Durante esta fase o jogador deve continuar resolvendo os *puzzles*, conversando com os personagens ao longo do local. Após algumas tomadas de decisões Ahed deve tomar uma última, decidindo entre salvar seu povo ou voltar a viver com sua família. Logo depois desta escolha o jogo encerra com finais diferentes dependendo de que caminho o jogador seguiu.

5. Análise e Discussão

Neste tópico são apresentadas análises em relação ao desenvolvimento do jogo. Os assuntos a seguir precisaram ser debatidos de forma a tomar decisões de projeto, especialmente no que se refere a narrativa, e exigiram discussão cuidadosa e pesquisa.

5.1 Representação da Cultura Árabe

Um dos principais fatores analisados no jogo "O Conto de Ahed" foi a representatividade árabe que o jogo apresenta. Esta representatividade está presente em diversos aspectos do jogo, seja na construção da ambientação do cenário, na concepção dos personagens, na arquitetura presente e na narrativa construída dos personagens.

Como é possível observar na Figura 5 o jogo também traz referências à Palestina. Esse elemento pode ser observado nas cores estampadas na fechadura do livro, cujo formato fazem referência à bandeira da Palestina. Outro item é a utilização de uma tipografia que lembra a escrita árabe. Além dos elementos dispostos nos cantos da imagem que remetem aos padrões arquitetônicos e também de tapeçarias presentes na cultura representada.

Figura 5: Imagem do Menu Inicial do Jogo "O Conto de Ahed"



Fonte: Acervo próprio.

Estes detalhes apresentados nas telas e interface do jogo fazem o jogador se ambientar no universo que o desenvolvedor almeja. Os elementos visuais dos personagens, como visto na Figura 3, ajudam o jogador a associar estes aspectos a cultura representada.

A escolha da cultura material dos personagens é carregada de características que fazem parte do imaginário árabe. Como citado anteriormente por Vit Sisler (2008), os personagens no jogo também possuem lenços, trajes e objetos que facilmente remetem a esta cultura. Estes objetos permitem que o jogador espontaneamente entenda o ambiente em que o desenvolvedor representou. Porém, devem ser utilizados com cuidado para que não banalize a cultura que simboliza.

O jogo traz uma narrativa onde os irmãos são expostos a desafios dramáticos. A perda de um dos familiares dos protagonistas e o modo como isto é relacionado à guerra faz com que o jogador se sensibilize com a causa dos irmãos. A sensibilização dos personagens se dá

também pela fragilidade apresentada por Yasser, e o senso de responsabilidade expressado por Ahed. Estas características são causadas pela construção dos personagens, tanto visualmente quanto na narrativa. Um dos cuidados foi em representar aspectos da vida dos personagens que sugerissem uma vida completa e complexa. Por exemplo, um dos personagens diz numa conversa que sua família planejava viajar. Porém, com o clima de guerra e os impedimentos que as limitações territoriais causaram, desistiram da viagem. Dessa forma, o povo é representado não apenas em sua cultura material e visual, mas também como sujeitos com desejos, medos, planos etc., visando o reforço narrativo de sua humanidade.

Estes sentimentos são comunicados para o jogador, e quando são associados com a cultura apresentada no jogo, visam criar um sentimento de empatia. Assim é fácil perceber como o jogo tenta criar uma sensibilização com a cultura abordada, por meio da construção narrativa e elementos visuais que valorizam sua humanidade.

5.2 Representação Feminina

Um importante aspecto do jogo a ser observado é a escolha de gêneros dos personagens principais da história. Durante o processo de criação e *concept art* dos personagens, foram analisadas diversas possibilidades para os personagens principais no que diz respeito a seus gêneros. Tais opções deveriam fazer sentido com o enredo, bem como a necessidade de criar personagens que carregassem um peso emocional forte, para que os mesmos cativassem os jogadores através de suas narrativas, e também evocassem a empatia do usuário.

Além destes aspectos, foi pensado também na representatividade feminina no jogo, e decidiu-se que um dos personagens principais seria feminino, visando agregar ainda mais valor no jogo, e alimentar discussões a respeito. Primeiramente foi estudada a hipótese de criar uma família. Esta se separaria durante a história do jogo, criando assim elementos dramáticos na narrativa que favoreceriam a empatia pelo contexto histórico. Depois foi reduzido o número de integrantes desta família para facilitar no desenvolvimento do jogo, bem como agregar um sentimento de perda relacionando tal sentimento à guerra vivida pelos personagens.

Chegou-se então ao número de dois personagens principais. Mais opções de gêneros foram levantadas, dentre elas uma dupla constituída de pai e filha, porém neste caso foi observado que poderia ser relacionado ao estereótipo do homem protetor e a mulher indefesa e necessitada de ajuda, como citado por Kapriyev (2015).

Pensou-se na possibilidade de criar dois personagens irmãos, uma garota e um garoto de mesma idade, ou semelhantes. Porém, era necessário que um dos irmãos fosse mais indefeso que outro para que fizesse sentido no enredo que se construía, bem como na composição das fases que foram pensadas.

Para tal, inverteu-se os papéis normalmente vistos nos jogos (CARIOTA, 2017), e o desenvolvedor optou neste caso por criar uma personagem (Ahed), detentora de uma responsabilidade por seu irmão mais novo Yasser, mais vulnerável. Os irmãos são apresentados ao jogador como órfãos, e se mostrarem indefesos e a procura de ajuda em uma vila desconhecida por eles. Nesse contexto, Ahed toma a frente na narrativa, se responsabilizando em encontrar sua tia e proteger seu irmão mais novo.

Mesmo com o cuidado descrito, nesta alternativa também aparecem sinais de estereótipos e questões comuns na representatividade da mulher. Ahed expressa um senso de responsabilidade semelhante a de uma mãe, protegendo seu irmão – que poderia ser seu filho – indefeso e vulnerável. O papel de protetora de crianças (por exemplo mãe, babá, professora

etc.) é uma imagem recorrente no imaginário popular sobre funções femininas. Apesar da alternativa não ser perfeita, é uma opção que se mostrou funcional para o contexto utilizado, bem como para as mecânicas pensadas no decorrer das fases do jogo, além de também apresentar valores importantes de representatividade feminina na personagem principal. É necessário ponderar que, embora Ahed assuma o papel de cuidadora de seu irmão, a história alça a personagem a feitos que extrapolam a função de cuidadora, pois ao final do jogo ela pode tornar-se uma líder que luta pela libertação de seu povo. Ou seja, a personagem abraça o estereótipo de cuidadora ao mesmo tempo que o supera.

Na relação entre Ahed e Yasser, o segundo é representado em sua fragilidade, como criança. Além de enfatizar a responsabilidade de Ahed e sensibilizar para a perda do irmão, a fragilidade de Yasser também explora um papel por vezes sub-representado na representação masculina. Homens e meninos nos jogos com frequência são associados à potência, força, independência e dominação. De certa forma, Yasser também traz uma representação importante para o imaginário masculino, que possa quebrar com as expectativas sociais pouco realistas de força que recai sobre os homens. Porém, mesmo frágil, Yasser apresenta características que criam outro retrato de masculinidade: Yasser é inteligente e carinhoso com sua irmã.

A questão da representação feminina exigiu reflexão não apenas narrativa, mas também visual, conforme pode ser conferido na Figura 6. Como argumentado anteriormente por Cariota (2017), personagens femininas são frequentemente representadas em jogos digitais para agradar um suposto olhar masculino heterossexual, utilizando do apelo sexual. No jogo analisado, Ahed possui roupas tradicionais de sua cultura, e é construída de modo a não enfatizar seus atributos como objeto sexual. Estes pontos ajudam na construção da imagem de uma personagem autêntica, com uma personalidade forte, fazendo sentido com a narrativa projetada por Ahed.

Figura 6: Personagem Ahed do Jogo em Destaque "O Conto de Ahed"



Fonte: Acervo próprio.

5.3 Representação do Ativismo

De acordo com Flanagan (2014), jogos podem expressar diversos tipos de valores, e dentre eles aspectos políticos e questões pessoais. Outro ponto importante a se destacar no jogo é a questão do ativismo político personificado na narrativa da personagem Ahed. Durante a

história ela deve tomar decisões difíceis a respeito de sua família, tendo que deixar todo seu passado familiar para trás ao escolher engajar-se na jornada de ser uma heroína para seu povo, libertando-os de uma perseguição e devolvendo seus direitos.

Durante a narrativa da personagem, tais escolhas indicam uma transformação de Ahed quando, no fim da primeira fase, a garota percebe sua derrota e fracasso ao salvar seu irmão e tentar encontrar sua tia. A ela, resta somente a opção de ir adiante em sua jornada para salvar seu povo, deixando para trás todo seu passado e lembranças. Neste primeiro momento já é visível a mensagem que o desenvolvedor tenta passar aos jogadores, fazendo uma analogia com as dificuldades de ser uma ativista política, onde a mesma, muitas vezes, precisa fazer sacrifícios pessoais e expor-se a perigos para engajar-se na luta por direitos e justiça social.

Existe, de forma implícita, como sugere Flanagan (2014), uma mensagem que traz um valor. O jogo coloca em evidência o preço que a protagonista precisa pagar para poder tornar-se uma agente de mudança para seu povo. Quando um grupo de pessoas já possui seus direitos básicos e respeitabilidade garantidos, o dilema desse sacrifício não aparece. No entanto, no caso de povos oprimidos – seja por sua raça, etnia, religião, gênero, orientação sexual, identidade de gênero, classe social, deficiência ou outro fator – surge ainda um imperativo de informar-se e de alguma forma, resistir. Quando o jogo coloca a necessidade do sacrifício, ele propõe uma reflexão sobre o que as pessoas colocadas em posição de subjugação precisam abrir mão para tentar superar essas estruturas. A busca por empoderamento e por justiça social exige tempo e determinação, e esta é uma manifestação perversa do racismo, do machismo etc. Uma responsabilidade a mais de luta social é injustamente colocada sobre os ombros dos oprimidos, e essa é uma das mensagens que o jogo carrega por meio de sua história e pelos dilemas colocados à protagonista. Pessoas em posição de privilégio social podem não perceber que o fato de não serem empurradas a sacrificar um pouco do pessoal em troca de um ativismo visando um bem coletivo é, em si mesmo, uma forma de privilégio.

O exemplo da representação do ativismo no jogo demonstra como um jogo não precisa, necessariamente, trazer questões específicas sobre racismo, xenofobia ou islamofobia para que contenha mensagens políticas. A maneira como as relações de poder e opressão são representadas em um jogo já trazem, em si, mensagens políticas e valores, que podem se situar em qualquer lugar dentro do espectro entre mensagens emancipadoras e de resignação.

5.4 Posicionamento Político

Durante o jogo, frequentemente é possível observar diversos elementos narrativos e visuais que remetem a cultura árabe, e ainda mais específico, alguns elementos trazem a representação palestina para dentro do jogo: um poema de autor palestino na abertura, bandeiras no cenário, comidas típicas da região e costumes locais. No enredo, vemos um povo que é subjugado por outro e vive com medo, em meio a guerras onde seu poder de combate é muito inferior em comparação ao dominador. Essas questões buscam remeter a uma realidade vivida pelo povo representado no jogo. Assim o desenvolvedor utiliza-se da semelhança apresentada para defender um ponto de vista a respeito do conflito representado, aproximando-se de uma denúncia contra o abuso sofrido pelo povo palestino.

Há um ponto de vista defendido ao longo da narrativa, principalmente nos diálogos. O desenvolvedor argumenta a respeito do assunto através dos diálogos, colocando expressividade em suas conversas, fazendo assim o jogador se sensibilizar pelo tema. Mostra-se desastres que acontecem em cenários de guerra apresentados ao longo da narrativa, por

exemplo. A empatia criada pelos personagens principais (os irmãos Ahed e Yasser) buscam evocar no jogador um sentimento de compaixão, fazendo o mesmo se interessar pela história vivida, e continuar a jornada da personagem em busca de uma solução.

Apesar da visível defesa do desenvolvedor por parte do povo palestino durante o jogo, é possível perceber que na segunda fase há uma tentativa de humanização dos inimigos encontrados na história. Nessa cena, o indefeso Yasser encontra-se sozinho em uma vila destruída, e é ajudado por uma dessas criaturas. O objetivo dessa representação foi mostrar ao jogador que a guerra não é construída apenas pelos soldados, mas que envolve problemas políticos e históricos de maior grandeza. O desenvolvedor, ao tomar decisões que expressam, queira ele ou não, valores políticos e ideológicos, deve refletir sobre a perspectiva que sua obra carrega. Ao humanizar o povo retratado pelos "inimigos" do povo de Ahed, busca-se uma visão de mundo que não seja individualizante – colocando sobre os indivíduos o peso de um problema que é mais amplo – e nem simplório a ponto de reduzir a discussão a uma disputa entre bem e mal. Ao humanizar o sujeito do lado oposto ao do protagonista, evita-se que o jogo adquira uma interpretação anti-semita, direcionando seu tom de denúncia contra um sistema, e não contra um povo ou religião.

5.5 Os Paradoxos dos Estereótipos

O jogo "O Conto de Ahed" incorpora imagens por que podem ser consideradas estereotipadas em suas representações do "universo árabe", principalmente na composição da cultura material dos personagens. Para Vit Sisler (2008), essas representações frequentemente associadas a cultura árabe podem ser prejudiciais quando relacionadas a algo pejorativo como o terrorismo. No jogo analisado é possível observar estes estereótipos sendo utilizados para ambientar o jogador no universo que o desenvolvedor propõe de maneira imediata.

Contudo, a utilização de clichês e representações "batidas" podem ser vistas como uma representação superficial de toda uma cultura, como argumenta Leonard (2003). Fazendo assim com que os indivíduos pertencentes a determinada cultura, religião ou crença sintam-se ofendidos por sua representação estar limitada à alguns objetos, vestimentas ou modos de agir.

No entanto, conforme observado por Machado, Albuquerque e Alves (2018) quando há o desejo de inserir características específicas em um dado personagem, é possível a utilização de imagens estereotipadas – como o véu usado pela protagonista – que fazem parte da cultura material e explicitam a referência cultural, desde que com devidos cuidados. Embora o jogo expresse alguns clichês e estereótipos para representar a cultura que deseja simbolizar, ele busca profundidade na representação e relaciona tal a mesma com algo positivo, criando por meio da narrativa uma empatia pelos personagens que retratam o povo árabe e palestino. Extrapola-se, também, o limite visual do estereótipo, ao associá-lo a valores políticos, culturais e ideológicos mais amplos do que mera representação visual. Ao humanizar-se o estereótipo, ele ganha novas dimensões e pode tornar-se uma transgressão à superficialidade que o estereótipo pressupõe.

Na Figura 7 é possível observar um diálogo que o jogador tem com um dos personagens do jogo, onde o personagem apresenta um tom amigável e solidário à personagem principal (Ahed), mostrando-se disposto a ajudá-la. A construção deste diálogo permite ao jogador criar uma empatia com o personagem, já que o mesmo carrega elementos que, como citado anteriormente, estão associados com a cultura árabe, deixando claro a intenção do desenvolvedor com estes aspectos, mesmo que por um lado possam ser

considerados estereótipos criados pelo consciente coletivo de uma visão ocidental da cultura árabe.

Figura 7: Imagem de Diálogo de Personagens no Jogo "O Conto de Ahed"



Fonte: Acervo próprio.

Entre os diálogos apresentados no jogo e o desenvolvimento da narrativa percebe-se um intento de valorizar e enaltecer a cultura e os personagens que a retratam, de modo também a passar tal valor ao jogador.

6. Considerações Finais

Por meio das questões apresentadas e discutidas ao longo do artigo, espera-se que desenvolvedores de jogos possam refletir sobre tais medidas no processo de produzir jogos similares, já que estas reflexões agregam ao processo de design de jogo como artefato cultural.

Por serem questões complexas, decisões de projeto como as descritas podem ser bastante desafiadoras. Cabe, portanto, reflexão cuidadosa, pesquisa e argumentação a respeito dos temas abordados. Essa área está em constante atualização de termos e conceitos. Felizmente, percebe-se um crescimento na literatura especializada que pode embasar desenvolvedores.

É importante também salientar a necessidade de jogos que abordem temáticas similares ao jogo "O Conto de Ahed" estejam presentes no mercado de jogos, por atuarem como ferramentas de disseminação de conhecimento e cultura, conforme argumentado por Flanagan (2014).

Finalmente, espera-se que com o estudo apresentado e as problemáticas apontadas possa-se então contribuir para o discernimento e amadurecimento dos assuntos abordados e assim fomentar o aprofundamento da discussão sobre as interfaces entre os jogos digitais e outras expressões culturais.

Referências

- ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. **Digital Game Education: Designing Interventions to Encourage Players' Informed Reflections on their Digital Gaming Practices.** 2016. Tese (Doutorado em Educação) - University of Nottingham, Nottingham, United Kingdom, 2016.
- ALBUQUERQUE, Rafael Marques. **Letramento Eletrolúdico como Conscientização: Bases Teóricas para Educar o Jogar.** Currículo sem Fronteiras, v.14, n.2, p.57-74, 2014.
- BURGESS, M. C. R., DILL, K. E., STREMER, S. P., BURGESS, S. R., & BROWN, B. P. **Playing With Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games.** Media Psychology, 14(1), 289-311, 2011.
- CARIOTA, Chelsea. **Is Female Representation in Video Games Finally Changing?** Medium Corporation, 2017. <<https://medium.com/@chelseacariota/is-female-representation-in-video-games-finally-changing-781bbe0b21a5/>>. Acesso em 12 jun. 2019.
- DILL, K. E., BROWN, B. P., & COLLINS, M. A. **Effects of Exposure to Sex-Stereotyped Video Game Characters on Tolerance of Sexual Harassment.** Journal of Experimental Social Psychology, 44, 1402-1408, 2008.
- FLANAGAN, M., NISSENBAUM, H. **Values at Play in Digital Games.** (pp. 41-66). Cambridge: The MIT Press, p. 207, 2014.
- GEE, Paul James. **What Games Have to Teach us About Learning and Literacy.** New York, Palgrave MacMillan, 2007.
- KAPRIYELOV, Ash. **Representation of Women in Video Games.** Liverpool John Moores University. Liverpool: BA Media Production, 2015.
- LEE, Nicole. **Shooting the Arabs: How video games perpetuate Muslim stereotypes.** Engadget, 2016. <<https://www.engadget.com/2016/03/24/shooting-the-arabs-how-video-games-perpetuate-muslim-stereotype/>>. Acesso em 13 nov. 2018.
- LEONARD, David. **"Live in Your World, Play in Ours": Race, Video Games, and Consuming the Other.** Studies in Media & Information Literacy Education, Vol. 3, Toronto: University of Toronto Press, 2003, p. 1-9. DOI: 10.3138/sim.3.4.002.
- MACHADO, Diego Domingos, ALBUQUERQUE, Rafael Marques; ALVES, Adriana Gomes. **Problemáticas Envolvendo Raça, Gênero e Orientação Sexual no Desenvolvimento de Jogos: relato de experiência com o jogo Trevo.** Conexão - Comunicação e Cultura, v. 17, n. 34, 2018.
- SISLER, Vit. **Digital Arabs: Representation in Video Games.** European Journal of Cultural Studies. Vol. 11, No. 2, SAGE Publications, 2008, p. 203-220. ISSN: 1367-5494.
- STEVENS, R., SATWICZ, T., MCCARTHY, L. (2008). **In-Game, In-Room, InWorld: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kid's Lives.** In K. Salen (Ed.), The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning (pp. 41-66). Cambridge: The MIT Press.
- VIGOTSKI, L. S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.