



**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

ESTEVAN LIMA LANDIVAR MORENO

REPRESENTATIVIDADE EM VIDEO GAMES

GOIÂNIA - GO

2023

ESTEVAN LIMA LANDIVAR MORENO

REPRESENTATIVIDADE EM VIDEO GAMES

Elaboração de Produto apresentado ao Curso de Publicidade e Propaganda da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás), como requisito para a obtenção do título de Bacharel Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr Murilo Gabriel Berardo Bueno

GOIÂNIA - GO

2023

ESTEVAN LIMA LANDIVAR MORENO

REPRESENTATIVIDADE EM VIDEO GAMES

Elaboração de Produto apresentado ao Curso de Publicidade e Propaganda da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás), como requisito para a obtenção do título de Bacharel Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Prof. Dr. Murilo Gabriel Berardo Bueno (orientador)

Prof.^a Dr.^a Patricia Quitero Rosenzweig (avaliadora)

Prof.^a Dr.^a Márcia Regina dos Santos Brisolla (avaliadora)

Nota:

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso aborda a falta de representatividade de minorias nos videogames e a estereotipia de personagens pertencentes a esses grupos. Propõe-se um documentário para discutir o problema e destacar jogos independentes que representam essas minorias de forma inclusiva. O objetivo é conscientizar os consumidores sobre as representações estereotipadas nos jogos e incentivar mudanças no posicionamento das marcas dos desenvolvedores. O embasamento científico se apoia em estudos sobre representação social, estereótipos de gênero e diversidade étnico-racial desenvolvido pelos autores Butler (2010), Hooks (1992), Lipovetsky (2021), Moscovici (2012), Nicholls (2001) e Winston (2013). O documentário foi desenvolvido em estilo observacional, acompanhando jogadores e desenvolvedores de videogames para explorar suas experiências e opiniões sobre a representatividade na indústria. A proposta justifica-se pela relevância do tema, considerando a indústria de videogames como um importante meio de comunicação cultural. O objetivo é promover uma reflexão crítica e impulsionar mudanças positivas na inclusão e representação autêntica de minorias nesse meio.

Palavras-Chave: Representatividade; Videogames; Documentário; Inclusão; Diversidade.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - LUTA DE CLASSES EM TEMPOS DE CONSUMO QUESTIONA MODELOS POLÍTICOS	7
FIGURA 2 - PERSONAGENS	8
FIGURA 3 – INTRODUÇÃO AO DOCUMENTÁRIO	10
FIGURA 4 – REPRESENTAÇÕES SOCIAIS.....	12
FIGURA 5 - Zelda e Super Mario Bros.....	13
FIGURA 6 – BLACK LIVES MATTER	14
FIGURA 7 - OVERWATCH	15
FIGURA 8 – LÚCIO (Personagem de Overwatch).....	16
FIGURA 9 - HELLBLADE: SENUA’S SACRIFICE	17

SUMÁRIO

1 PROBLEMA DE COMUNICAÇÃO A SER SOLUCIONADO – REPRESENTA ATIVIDADE DE VIDEOGAMES	7
1.2 A Marcas Vendem Identidade, e os Videogames	8
1.3 Justificativa da Proposta	9
2 EMBASAMENTO CINETÍFICO QUE FUNDAMENTA A PROPOSTA	10
2.1 O Filme Documentário	10
2.2 Representação Social e Estereótipos	11
<i>2.2.1 Representação de Gênero e Diversidade étnico-racial em videogames</i> .	<i>14</i>
3 ESTUDO DE VIABILIDADE	18
3.1 Recursos Necessários	18
4 PROCESSO DE CRIAÇÃO	20
4.1 Estrutura do Roteiro	20
<i>4.1.1 Introdução</i>	<i>20</i>
<i>4.1.2 Desenvolvimento</i>	<i>20</i>
<i>4.1.3 Conclusão</i>	<i>21</i>
4.2 Roteiro	21
5 PROCESSO DE PRODUÇÃO	27
6 CONCLUSÃO	28
REFERÊNCIAS	29

1 PROBLEMA DE COMUNICAÇÃO A SER SOLUCIONADO - REPRESENTATIVIDADE DE VIDEOGAMES

Desde os primórdios da sociedade os produtos de entretenimento sempre foram direcionados a classes sociais e etnias que se encontravam no poder (hegemônicas) e inicialmente isso não foi diferente com os videogames.

Nota-se que atualmente os jogos eletrônicos pouco alteraram estes padrões estéticos, fato este que não contribui para a inclusão de personagens que representem minorias, tais como negros, pessoas LGBTQIA+, entre outros.

Em razão disso, o presente trabalho de conclusão do curso de Publicidade e Propaganda, situado na linha de pesquisa COMDIGIVISUAL, propõe realizar um documentário a fim de discutir o problema da pouca representatividade de minorias nos jogos de videogame contemporâneos e da estereotipia dos personagens pertencentes a esses grupos.

Minorias segundo Louis Wirth (apud Hacker, 2011, p. 347) é "um grupo de pessoas que, por causa de suas diferenças físicas ou culturais, são submetidas a desvantagens desproporcionais e discriminatórias em comparação com outros grupos da sociedade".

FIGURA 1 - LUTA DE CLASSES EM TEMPOS DE CONSUMO QUESTIONA MODELOS POLÍTICOS



Fonte: Fetrafi.RS.¹

Para chamar a atenção dos consumidores a essas formas de comunicação dos jogos muitas vezes estereotipadas, pretende-se abordar o problema, discuti-lo e em seguida apresentar propostas contra hegemônicas como os jogos independentes que apresentam essas pessoas invisibilizadas de outra forma. Entende-se assim que

¹ Disponível em: <http://fetrafirs.org.br/noticias.php?id=8873>. Acesso em 05 jun. 2023.

empresas tais como a UBISOFT, Naughty Dog, Rockstar, Cd Projekt RED, consideradas as mais expressivas no ramo de desenvolvimento de jogos são marcas que reforçam o seu posicionamento a partir de suas comunicações e produtos culturais. Assim, entendendo os jogos como parte dessa comunicação de marca, o documentário pretende dialogar com esse problema de comunicação da ausência de representatividade por parte dessas empresas.

1.2 As Marcas Vendem Identidade, e os Videogames

As marcas vendem identidade, assim como as empresas que produzem jogos de videogame. Diante disso, entende-se que o objetivo geral do trabalho é observar e discutir por meio do documentário a necessidade de mudança na representatividade dos jogos, bem como a forma que esta influencia no posicionamento das marcas dos desenvolvedores.

FIGURA 2 - PERSONAGENS



Fonte: Observatório dos Games.²

² Disponível em: <https://observatoriodegames.uol.com.br/nintendo-switch/saiba-quais-sao-os-personagens-de-jogos-mais-amados-e-odiados-no-mundo>. Acesso em 05 jun. 2023.

1.3 Justificativa da proposta

Embora existam estudos sobre a representatividade em videogames, o projeto experimental visa trazer um material audiovisual sobre o assunto e essa indústria que já fatura mais do que a indústria da música e dos filmes combinadas faturando 175,8 bilhões no ano de 2022.³

Em uma pesquisa feita pela Globo foi notado que o número de jogadores mulheres já é 1 por cento maior em relação aos homens, porém o número de jogadoras que se consideram *gamers* é 4 por cento menor do que o de jogadores.⁴

De acordo com bell hooks (1992), a representatividade na mídia refere-se à inclusão e ao reconhecimento das vozes, perspectivas e experiências de pessoas historicamente marginalizadas e oprimidas. Isso inclui, mas não se limita a pessoas negras, indígenas, LGBTQIA+, mulheres, pessoas com deficiência e outras minorias sociais.

³ [Games vão movimentar R\\$ 1 tri em 2023; e empresas estão de olho nisso](#)

⁴ [Mais mulheres jogam jogos digitais; no entanto, mais homens se dizem 'gamers'](#)

2 EMBASAMENTO CIENTÍFICO QUE FUNDAMENTE A PROPOSTA

2.1 O Filme documentário

Segundo Brian Winston (2013) em seu livro *"The Documentary Film Book"* e Bill Nichols (2001) em "Introdução Ao Documentário" temos os seguintes estilos:

FIGURA 3 – INTRODUÇÃO AO DOCUMENTÁRIO



Fonte: Ian J. Whitmore. ⁵

Documentário de observação: Neste tipo de documentário, o cineasta assume uma postura observacional e registra a realidade sem interferir no que está acontecendo. Não há narração explicativa ou entrevistas e o objetivo é mostrar a vida cotidiana das pessoas de forma objetiva. Exemplos: "A Canção do Cavalo" (1971), "O Equilibrista" (2008).

Documentário participativo: Este tipo de documentário envolve uma interação mais direta entre o cineasta e as pessoas filmadas. O cineasta pode se envolver com a narrativa do documentário, entrevistar as pessoas e mostrar suas perspectivas e experiências. Exemplos: *"Minding the Gap"* (2018), "O Ato de Matar" (2012).

Documentário expositivo: Neste tipo de documentário, o cineasta tem uma abordagem mais informativa e explicativa. (NICHOLS, 2001). Ele pode incluir

⁵ Disponível em: <https://www.adobe.com/mt/creativecloud/video/discover/how-to-make-a-documentary-video.html>. Acesso em 05 jun. 2023.

narração, entrevistas e outros elementos que ajudam a esclarecer o tema ou a história que está sendo contada. O objetivo é fornecer informações e contexto ao público. Exemplos: "O Dilema das Redes" (2020), "Ícaro" (2017).

Documentário poético: Uma forma de documentário que busca criar uma experiência sensorial, emocional e estética para o espectador. Em vez de se ater estritamente aos fatos e à objetividade, esse tipo de documentário valoriza a poesia, a metáfora, a imagem evocativa e a narração subjetiva. Exemplos: "Cidade de Deus: 10 Anos Depois" (2013), "O sal da terra" (2014).

Documentário performático: o Documentário Performático envolve uma performance consciente por parte do cineasta, onde ele ou ela desempenha um papel ativo no desenvolvimento do filme. Isso pode incluir a realização de ações, diálogos, entrevistas ou mesmo o uso de técnicas de encenação para explorar questões e ideias relacionadas ao tema do documentário. (NICHOLS, 2001). Exemplos: "*Super Size Me: A Dieta do Palhaço*" (2004), "Histórias que Contamos" (2012).

Com o avanço da tecnologia e a globalização um novo gênero de documentário direcionado especialmente para a internet surge. O web documentário é direcionado para ser visto na internet, onde a própria rede muitas vezes serve de ponto de partida para a discussão que será abordada, é um estilo mais livre com diferentes elementos como fotos, websites interativos, ligações de vídeo, e outros elementos que muitas vezes eram vistos como uma quebra da linguagem de documentário tradicional.

Neste trabalho irei desenvolver um documentário observacional onde vou acompanhar jogadores e jogadoras no cenário atual de videogames e desenvolvedores, todos comentando sobre a sua experiência e opinião sobre acontecimentos da indústria de jogos no presente e no futuro.

2.2 Representação social e estereótipos

A representação social em videogames refere-se à forma como as pessoas e grupos são retratados na mídia. Infelizmente, muitas vezes as representações de certos grupos são baseadas em estereótipos e preconceitos, o que pode ter efeitos negativos na forma como as pessoas veem esses grupos na vida real. É importante que os desenvolvedores de videogames tenham uma consciência social e cultural quando criam personagens e histórias, buscando evitar estereótipos e representar a diversidade de forma autêntica e respeitosa.

Segundo Serge Moscovici em seu livro "A Psicanálise, sua Imagem e seu Público" (2012) as representações sociais são compartilhadas e construídas na sociedade, elas são construídas se baseando em interações sociais seja o diálogo ou o compartilhamento de ideias. As representações sociais desempenham um papel central na comunicação e na criação de consenso social.

FIGURA 4 – REPRESENTAÇÕES SOCIAIS



Fonte: Helio Teixeira. ⁶

Estereótipos por definição são generalizações ou suposições sobre as características de todos os indivíduos de um grupo, sendo formados a partir de uma imagem (geralmente distorcida) que se tem sobre eles.

Segundo Lipovetsky (2012), essas representações estereotipadas são frequentemente baseadas em características superficiais e generalizações simplistas, e tendem a reforçar ideias preconcebidas e preconceitos existentes. Assim como estereótipos femininos estão intrinsecamente ligados às representações culturais da mulher como objeto de desejo e beleza, bem como às pressões sociais e normas de aparência. Os estereótipos masculinos estão relacionados à representação cultural do homem como provedor, dominante, competitivo e fisicamente forte.

Os estereótipos raciais são representações simplificadas e generalizadas de grupos étnicos ou raciais específicos, muitas vezes baseadas em preconceitos e estigmas. Essas representações estereotipadas são frequentemente difundidas pela

⁶ Disponível em: <http://www.helioteixeira.org/psicologia-social/representacoes-sociais/>. Acesso em 05 jun. 2023.

mídia e pela cultura de massa, contribuindo para a manutenção de visões reducionistas e preconceituosas sobre diferentes grupos raciais.

Nos videogames isso não foi diferente, desde sua criação mulheres eram colocadas como princesas que precisam ser salvas ou personagens indefesos que precisam ser protegidas por um protagonista muitas vezes homem e branco. É possível observar isso em jogos clássicos como *Zelda* e *Super Mario Bros*.

FIGURA 5 - Zelda e Super Mario Bros.



Fonte: The Gamer. ⁷

Atualmente, mesmo com uma mudança no cenário social do mundo inteiro, esses estereótipos criados pela sociedade ainda seguem influenciando videogames e outras obras de mídia, recentemente a empresa Ubisoft lançou o *Tom Clancy's Elite Squad* que em seu trailer de lançamento além de expressar ideias fascistas (em meio a uma grande alta nos protestos do movimento *Black Lives Matter* que busca combater a violência policial contra grupos sociais e étnicos marginalizados) colocou o símbolo do punho fechado pertencente ao movimento *Black Lives Matter* como o escudo dos vilões do jogo que também eram manifestantes. A empresa já removeu e pediu desculpas, mas isso mostra a falta de conexão que gigantes do mercado tem com a representatividade e como esse problema está enraizado na nossa sociedade.⁸

⁷ Disponível em: <https://www.thegamer.com/nintendo-princess-peach-vs-zelda/>. Acesso em 05 jun. 2023.

⁸ [10 Times Games Got Diversity Right \(And 10 They REALLY Didn't\)](#)

FIGURA 6 – BLACK LIVES MATTER



Fonte: Drops de Jogos. ⁹

2.2.1 Representação de Gênero e diversidade étnico-racial em videogames

Para Judith Butler (2010), o gênero é uma construção social e cultural, uma performance performativa de normas e expectativas de comportamento associadas a papéis de gênero específicos, não é uma característica biológica ou inata, mas sim um conjunto de comportamentos e expectativas da sociedade sobre o que o indivíduo deve ser, quando esses conjuntos é desafiado ou subvertido para abrir espaço a identidades de gênero não normativas, nós encontramos o conceito de representatividade de gênero.

A diversidade étnico-racial é sobre reconhecer e celebrar a grande variedade de grupos étnicos e raciais que existem em nossa sociedade, promovendo assim a inclusão e igualdade de oportunidades para todos. Ela abrange uma ampla gama de características, como cor da pele, origem étnica, nacionalidade, religião, língua e tradições culturais.

Dado isso é importante dizer que apenas incluir pessoas desses grupos em videogames e outras obras de entretenimento está longe de ser representatividade, a luta e vivência que essas pessoas passam é de extrema importância para a discussão e não deve ser desprezada. Por exemplo apenas incluir uma personagem feminina cuja única função e papel é ser salva e protegida por um protagonista homem não é representatividade visto que as mulheres historicamente sempre tiveram de lutar por seus direitos e papel na sociedade que é extremamente desigual com pessoas do

⁹ Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/industria/como-a-extrema-direita-ubisoft-solta-trailer-de-game-criminalizando-black-lives-matter/>. Acesso em 05 jun. 2023.

sexo feminino, na verdade colocar a mulher em um papel que reforça estereótipos extremamente prejudiciais para a nossa sociedade causa um dano ainda maior nas pessoas que consomem reforçando assim estereótipos de gênero.

Com representação étnico-racial não é diferente, jogos como *Watch Dogs* da Ubisoft onde havia um único personagem negro ligeiramente importante é revelado no final que ele é apenas um hacker que faz chantagens com os outros e está em uma gangue violenta e até no combate ele é um chefe extremamente fácil de ser derrotado. Além disso, das 5 mais importantes personagens femininas, 4 morrem ao longo do jogo.

Isso não representa diversidade étnico-racial ou ideais de gêneros embasados na realidade e vivência dessas pessoas, então qual seria o jeito certo de fazer isso? Um bom exemplo disso é o jogo *Overwatch*.

FIGURA 7 - OVERWATCH



Fonte: Techtudo.¹⁰

Overwatch é um jogo desenvolvido pela Blizzard que foi eleito jogo do ano após o seu lançamento e chamou a atenção por ter um elenco muito diverso, personagens de diferentes etnias, nacionalidade, sexualidade e gênero. Cada um com sua história bem definida estruturada e embasada na realidade. O título do jogo no universo é o mesmo nome de uma equipe de heróis escolhidos por serem diferenciados e quererem mudar o mundo.

¹⁰ Disponível: <https://www.techtudo.com.br/listas/2019/10/overwatch-cinco-segredos-e-curiosidades-sobre-os-personagens-do-jogo.ghtml>. Acesso em 05 jun. 2023.

FIGURA 8 – LÚCIO (Personagem de Overwatch)

Fonte: Olá Nerd.¹¹

O personagem Lucio por exemplo é um personagem negro, brasileiro que nasceu e cresceu na favela de Rio de Janeiro, no Brasil. Ele testemunhou em primeira mão a difícil situação em que sua comunidade vivia e decidiu fazer algo a respeito. Utilizando seus conhecimentos em música e tecnologia, Lucio criou uma inovadora tecnologia sonora que podia amplificar sua música e inspirar aqueles ao seu redor.

A história de Lucio não só evidencia e fala sobre a vivência brasileira como também toca em pontos de desigualdade social e o conecta com raízes brasileiras. Ele é um exemplo de herói que usa seus talentos e influência para fazer a diferença, tanto dentro como fora do jogo. Este personagem é um belo exemplo de uma boa representatividade étnico-racial.

Outro belo exemplo de representatividade é o jogo *Hellblade* que acompanha uma guerreira celta destemida e corajosa que sofre de psicose, o jogo não só quebra estereótipos femininos e coloca a mulher em uma posição de luta e protagonismo como ele também traz visibilidade para doenças que comprometem a saúde mental.

O jogo retrata as alucinações, vozes e ansiedades que Senua enfrenta, fornecendo uma representação crua e intensa da experiência de viver com doença mental, com isso o jogo também destaca a importância da empatia e compreensão em relação às pessoas que enfrentam desafios de saúde mental, e é amplamente elogiado por sua representação autêntica e respeitosa.

¹¹ Disponível em: <https://games.olanerd.com/como-fazer-wall-ride-com-lucio-em-overwatch-2/>. Acesso em 05 jun. 2023.

FIGURA 9 - HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Fonte: Jovempan.¹²

¹² Disponível em: <https://jovempan.com.br/entretenimento/zona-gamer/conheca-melina-juergens-hellblade-senuas-sacrifice.html>. Acesso em 05 jun. 2023.

3 ESTUDO DE VIABILIDADE

3.1 Recursos necessários

Para a produção do web documentário vamos precisar de duas câmeras para que todas as entrevistas tenham dois pontos de vista, no mínimo duas fontes de iluminação criando assim uma textura mais cinematográfica nos depoimentos colhidos e um microfone lapela para a captação de áudio. Também será necessário um computador que vamos usar para registrar depoimentos online e fazer a edição e armazenamento do material colhido ao longo da produção.

4 PROCESSO DE CRIAÇÃO

O gênero de *web*-documentário sempre foi mais aberto a diferentes linguagens e abordagens aos mais diversos assuntos. Um assunto sério pode ser apresentado de forma dinâmica e divertida sem que afete a visão do espectador sobre o que está sendo tratado, tendo isso em mente eu aproveitei para narrar o documentário em uma voz mais ativa aparecendo com um telão ao fundo, dessa forma eu pude carregar o dinamismo do documentário também com recursos de edição visuais e auditivos.

4.1 Estrutura do Roteiro

O documentário será participativo e eu vou aparecer explicando argumentos e comentando e fazendo as entrevistas. Os atores sociais do documentário serão especialistas da área e *gamers* de diversas etnias e identidade de gênero e sexualidade. Serão cerca de 8 entrevistados. Inicialmente gravaremos todas as entrevistas nos melhores dias para os entrevistados, após a captação disso irei gravar toda a minha narração que será alternada ora em voz *off* ora em voz *on* com comentários sobre a entrevista e o tema, após isso iremos gravar *b-rolls* e cenas de preenchimento.

4.1.1 Introdução

Falar sobre a indústria do entretenimento e como sempre foi voltada para as pessoas em posição de poder e nunca ao oprimido.

Falar sobre a indústria dos games, seu tamanho e influência e como ela sofre por conta de estereótipos e achismos com dados.

4.1.2 Desenvolvimento

Experiência de pessoas de diversas etnias e sexualidades no cenário de games.

Mostrar erros da indústria dos games ao tentar ter responsabilidade social. Falar sobre como a responsabilidade social é algo essencial em todas as indústrias, não só de videogames e como isso deve ser cobrado das empresas.

4.1.3 Conclusão

Mostrar passos que mostram para onde estamos caminhando.

Falar sobre jogos independentes e mostrar como os desenvolvedores em formação percebem o passado e o futuro.

4.2 Roteiro

QUADRO 2 - ROTEIRO DO DOCUMENTÁRIO

VÍDEO	ÁUDIO
<p>Fundo preto</p> <p>Palavra entretenimento é digitada na tela</p> <p>Plano aberto de três relógios flutuando em um fundo preto</p> <p>Tela dividida metade vermelha e metade azul com um lado mostrando uma arena e em outro mostrando uma guilhotina</p>	<p>O entretenimento é algo que sempre existiu em todas as sociedades.</p> <p>Ao longo da história humana, seja o jogo de assistir pessoas morrerem em gigantes arenas em Roma ou de ver pessoas serem decapitadas em uma guilhotina e até mesmo nos esportes olímpicos que surgiram na Grécia.</p>
<p>Plano aberto do apresentador <i>on</i></p>	<p>As pessoas de poder sempre podiam decidir o que se define como entretenimento, mesmo que isso seja às custas de vidas de pessoas subalternas.</p> <p>Hollywood se tornou uma das maiores indústrias de entretenimento reforçando estereótipos racistas, machistas e muitas vezes até perseguindo pessoas de uma diferente ideologia política.</p>

<p>Imagens do Mundo com o lettering “MAIOR INDÚSTRIA DE ENTRETENIMENTO DO MUNDO”</p>	<p>O cenário atual mostra que os tempos podem até ter mudado, mas essa dinâmica nem tanto. Os videogames hoje são a maior indústria de entretenimento do momento, maior que a indústria de música e dos filmes combinadas. Só no Brasil ela movimenta R\$ 12 bilhões ao ano.</p>
<p>Imagens de dinheiro com o lettering “12 BILHÕES DE REAIS AO ANO”</p>	
<p>Plano aberto to apresentador on</p>	<p>E assim como nos jogos do passado, os videogames, suas mensagens e imagens são controlados por grupos hegemônicos como os grandes conglomerados de mídia e por pessoas que se encontram no poder. Mas o que isso significa exatamente?</p>
<p>Fala de Thais Weiller seguido de fala de Nathan Gabriel</p>	<p>Assim como os filmes vendem identidades e arquétipos através de seus protagonistas e personagens, os videogames fazem o mesmo.</p> <p>(FALA DE THAIS WEILLER) (FALA DE NATHAN GRABIEL)</p>
<p>Imagens de apoio</p>	<p>Quando uma criança joga um jogo onde mulheres são objetificadas e pessoas de outras raças são estereotipadas isso a ensina sobre o funcionamento do mundo e tem um impacto real na sociedade.</p> <p>(FALA DE THAIS WEILLER)</p> <p>Hoje em dia o número de mulheres jogadoras já é 1 por cento maior em relação aos homens, mas mesmo com esse amor compartilhado por videogames, as mulheres continuam a sofrer perseguições.</p> <p>(ENTREVISTAS FALANDO SOBRE A EXPERIÊNCIA DE MULHERES EM VIDEOGAMES)</p>

Colagem de bell hooks	<p>A falta de protagonismo de pessoas de outras raças e gêneros se junta a problemas estruturais de nossa sociedade e causam perseguição.</p> <p>(ENTREVISTAS FALANDO SOBRE A EXPERIÊNCIA DE Minorias EM VIDEOGAMES)</p> <p>De acordo com bell hooks (1992) a representatividade na mídia refere-se à inclusão e ao reconhecimento das vozes, perspectivas e experiências de pessoas historicamente marginalizadas e oprimidas.</p> <p>Mas como esse meio de mídia costumam mostrar as mulheres e minorias?</p> <p><i>Resident Evil 5</i> é um <i>game</i> que se passa na África, mas ainda assim você joga com um protagonista branco matando residentes do continente, (ainda que zumbificados). Estes são em sua grande maioria pessoas negras, ou seja, mesmo em meio a cultura afro-descendente com a oportunidade de ter um protagonista diferente, a CAPCOM escolhe mais uma vez um protagonista branco que passa grande parte do jogo matando pessoas zumbificadas negras.</p> <p>E essa não é a única gigante do mercado que está desconectada com os problemas atuais.</p> <p>Recentemente a empresa Ubisoft lançou o Tom Clancy's Elite Squad que em seu trailer de lançamento, além de expressar ideias fascistas (em meio a uma grande alta nos protestos do movimento <i>Black Lives</i></p>
-----------------------	---

Matter que busca combater a violência policial contra grupos sociais e étnicos marginalizados) colocou o símbolo do punho fechado pertencente ao movimento Black Lives Matter como o escudo dos vilões do jogo que também eram manifestantes. A empresa já removeu e pediu desculpas, mas isso mostra a falta de conexão que gigantes do mercado tem com a representatividade e como esse problema está enraizado na nossa sociedade.

Isso sem mencionar os inúmeros jogos de A Lenda de Zelda e Super Mario Bros que reforçam o estereótipo da garota completamente indefesa que sempre precisa ser salva por um homem. A Nintendo tem buscado reparar esse problema lançando jogos também para suas famosas personagens femininas, como a Princesa Peach e Princesa Zelda.

Mas esse ainda é um passo minúsculo em relação ao que essas gigantes do mercado podem fazer.

E a maior prova disso são os jogos *independentes*

Videogames nunca foram sobre gráficos, uma história bem contada com uma jogabilidade inovadora e imersiva é capaz de impactar um jogador mais que um jogo Triple A, ou seja, um jogo feito por uma grande desenvolvedora.

Afinal, os jogos independentes são feitos por pessoas reais

(ENTREVISTA COM DESENVOLVEDORES E OPINIÕES DELES SOBRE O MERCADO ATUAL)

Um ótimo exemplo disso é o Jogo Celeste onde você acompanha uma adolescente trans que decide escalar uma grande montanha, conforme Madeline faz progresso em sua jornada e supera obstáculos, ela também avança em sua luta interna contra a depressão e ansiedade, encontrando pessoas que mudam não só a percepção da personagem sobre a realidade e dificuldades das coisas como também muda o *player*. Além de ter mulher trans como protagonista, a criadora do jogo também faz parte da comunidade LGBT e trilha sonora do jogo foi feita por uma mulher trans, que após isso chegou a fazer música também para Minecraft, um dos maiores jogos de nossa geração.

Celeste conversa com mulheres, pessoas LGBT, comigo, com você e com todos. É uma história que traz algo significativo e mais do que isso, um senso de pertencimento de identidade que as grandes desenvolvedoras falham em fornecer ao fazer histórias atreladas a estereótipos, achismos e construções sociais falhas.

A responsabilidade-social tem impactos reais em todos.

<p>Tela preta com o lettering “Você tem esperança que As coisas melhorem?”</p>	<p>É aparente que as desenvolvedoras vendem mais que códigos que formam um programa, mas histórias e identidades identificação e com isso vem a responsabilidade de garantir que atenda a novos públicos, novas pautas e as mudanças culturais que o nosso mundo passa o tempo todo.</p> <p>As desenvolvedoras precisam se adaptar tudo isso foi importante ontem, é importante hoje e vai ser importante amanhã.</p> <p>(Entrevistados respondem se tem esperança que as coisas melhorem.)</p>
--	---

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

5 PROCESSOS DE PRODUÇÃO

A gravação foi feita ao longo de 3 dias. Para gravar usamos uma Sony FX30 e um microfone lapela *Holyland*. Já para fazer a iluminação dos cenários foi usado 1 *softbox* de 4 lâmpadas como luz principal e 1 *led Yungnuo* para luz de apoio.

Dia 1: No primeiro dia foi gravado toda a narração e voz ativa do documentário, na estrutura fornecida pela agência OPIS Publicidade permitindo assim a utilização de cenário incrível com um painel led que tem 2m de altura. Em média passamos 4 horas gravando.

Dia 2: No segundo dia de gravação, foi captado todas as entrevistas presenciais no mesmo cenário onde captamos o narrador aparecendo em ON no documentário. Foram gravadas 4 entrevistas nesse dia e no total a gravação durou 3 horas.

Dia 3: No terceiro dia foi gravado as entrevistas online por ligação de vídeo usando o programa OBS *Studio*.

6 CONCLUSÃO

O documentário objetiva discutir e observar a necessidade de mudança na representatividade nos jogos e como isso influencia o posicionamento de grandes marcas e desenvolvedoras. Através das entrevistas tanto com consumidores de jogos, quanto com desenvolvedores de jogos é possível perceber a necessidade de mudança na indústria tanto de um ponto de vista de consumidor quanto do ponto de vista de um especialista na área assim como as marcas precisam ter responsabilidade social ao vender uma identidade em um comercial ou filme, as desenvolvedoras de jogos também. Visto que isso impacta diretamente no consumidor e na sociedade como um todo, já que toda obra acaba influenciando estereótipos, achismos e a pessoa que é impactada.

REFERÊNCIAS

BUTLER, J. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010. Disponível em: <https://cursosextensao.usp.br/mod/resource/view.php?id=177028&redirect=1>.

Acesso em: 04 jun. 2023.

HOOKS, Bell. **Representing whiteness in the black imagination**. New York: Routledge, 1992. Disponível em:

https://pages.mtu.edu/~jdslack/readings/CSReadings/hooks_Representing_Whiteness_Black_Imagination.pdf. Acesso em: 04 jun. 2023.

LIPOVETSKY, Gilles. **A Felicidade Paradoxal**: Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo. Lisboa: Edições 70, 2012.

MOSCOVICI, Serge. **Psicanálise, sua imagem e seu público**. [S.L.]: Editora Vozes, 2012.

NICHOLS, Bill. **Introduction to Documentary**. Indiana: Indiana University Press, 2001. 368 p.

WINSTON, Brian. **The Documentary Film Book**. [s.l.]: Bloomsbury Publishing, 2013. 416 p.

RESOLUÇÃO n°038/2020 – CEPE

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante ESTEVAN LIMA LANDIVAR MORENO, matrícula 2019.2.0066.0030-9, telefone: (62) 98142-7314 e-mail estevanlandivar@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei n° 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado REPRESENTATIVIDADE EM VIDEO GAMES, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 11 de dezembro de 2023.

Assinatura do(s) autor(es):



Nome completo do autor: Estevan Lima Landivar Moreno



Assinatura do professor-orientador:

Nome completo do professor-orientador: Murilo Gabriel Berardo Bueno