

# Narrativas e Representatividade nos Jogos Digitais

Silvia Silva<sup>1</sup>, Cleberson Forte<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo  
São Paulo, Brasil

<sup>2</sup>Universidade Presbiteriana Mackenzie  
São Paulo, Brasil

silviajose18@gmail.com, fortecleber@gmail.com

**Abstract.** *In the beginning, video games were summarized in simple sport simulations or fantastic activities. With the technological development, games started to be used as a new space to tell stories. The narratives presented there, which employ the paradigms of predecessor media, started to present complex discourses, usually guided by the desires of the developer or the consumer market. In this article, we investigate what are the predominant discourses in the narratives of games consumed by a group of undergrad students and beginners producers of digital games. Specifically, we intend to understand if this public sees itself represented, in terms of different ethnicities and genders. As a result, we noticed little plurality of representations that break with common sense.*

**Keywords—** *Digital games; Representativeness; Narrative*

**Resumo.** *No início, os videogames eram resumidos em simples simulações de esportes ou atividades fantásticas. Com o desenvolvimento tecnológico, o jogo passa a ser empregado como um novo espaço para se contar histórias. As narrativas ali apresentadas, que empregam os paradigmas de mídias predecessoras, passam a apresentar discursos complexos, balizados, normalmente, pelos desejos do desenvolvedor ou do mercado consumidor. Neste artigo, investigamos quais são os discursos predominantes nas narrativas dos jogos consumidos por um grupo de estudantes universitários e produtores iniciantes de jogos digitais. Mais especificamente, pretendemos perceber se este público se vê representando, quanto às diferentes etnias e gêneros. Como resultado, notamos pouca pluralidade de representações que rompem com o senso comum.*

**Palavras-chave—** *Jogos Digitais; Representatividade; Narrativa*

## 1. Introdução

Vivemos em uma sociedade na qual somos submetidos a um grande fluxo de informações audiovisuais diariamente e tanto o computador quanto os jogos digitais alcançaram destaque como importantes meios de comunicação.

A cada ano os jogos conquistam maior importância como mídia adotada para o entretenimento. Em 2022, 74,5% dos brasileiros declararam jogar jogos eletrônicos, segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB, 2022). Apesar de, a princípio, se imaginar que os jogos estão ligados a um público majoritariamente masculino e branco, a pesquisa

mostra outra realidade, pois as mulheres representam 60,4% dos consumidores de jogos digitais no país. Além disso, negros e pardos totalizam 49,4% desse público (PGB, 2022).

Deste cenário, emerge uma questão em relação à representatividade do público brasileiro nos jogos por eles consumidos, acreditando que a visibilidade desse grupo é importante, pois as pessoas são motivadas por referências com as quais se identificam e se sentem representadas (JANELA8, 2022).

Para lançar luz sobre esta inquietude, propomos neste trabalho, uma análise a respeito da representatividade de gêneros e etnias presentes nos jogos consumidos pelos estudantes de um curso superior de tecnologia em Jogos Digitais de uma instituição pública do interior do estado de São Paulo.

## **2. Jogos e representatividade**

O jogo é uma atividade que, de acordo com Johan Huizinga (2010), está presente em quase todas as sociedades desde seus primórdios e, conforme o lugar onde é desenvolvido, apresenta características diferenciadas. Ainda de acordo com o autor: “o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’ [...] pelo contrário é uma evasão da vida ‘real’ [...]” (HUIZINGA, 2010, p. 11). Portanto, talvez se possa dizer que as pessoas escolhem o quê e quando vão jogar, pois o jogo é um recurso que complementa e enfeita a vida cotidiana, e cada um tem liberdade para fazê-lo – ou não.

Além de se considerar os estudos de Huizinga sobre os jogos e sua presença em nosso cotidiano, podemos inseri-los como parte integrante da indústria cultural. Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985) afirmam que uma das características dessa indústria é reproduzir os valores da classe dominante, ou seja, ela repete a estrutura da sociedade em que está inserida e pode moldar os pensamentos e o modo de ver o mundo de seus interlocutores (ADORNO e HORKHEIMER, 1985).

Somando-se a isso, podemos acrescentar que durante a criação e o desenvolvimento de um jogo, seus proponentes são afetados pela ação dos aparelhos ideológicos de estado (AIE) os quais para Louis Althusser (1970) são instituições como escola, família, igreja e sistema cultural e que agem sobre os indivíduos difundindo e normalizando a ideologia de uma classe dominante.

Usamos ideologia na perspectiva de Althusser (1970), que a entende sob diferentes prismas. Por um lado, é compreendida como uma representação da relação imaginária entre os indivíduos com suas condições reais de existência. Por outro, a ideologia possui uma vertente material, pois “[...] uma ideologia sempre existe em um aparelho, em sua prática ou de práticas. Essa existência é material” (ALTHUSSER, 1970, p. 84).

Mesmo a ideologia sendo um pilar na estrutura da sociedade, ela não é percebida conscientemente pelas pessoas – ou seja, ela se apresenta de forma inconsciente. Para Althusser (1970), a ideologia é um sistema de representações – imagens ou conceitos – que está calcado em estruturas que se impõem às pessoas sem passar por sua “consciência”.

Por isso, acreditamos que encontraremos nos jogos digitais, que fazem parte do dia a dia dos alunos do curso, um discurso compatível com a ideologia dominante, ou seja, o desenvolvimento desse objeto cultural e de entretenimento perpassa por diferentes instâncias e por fim ele é consequência da “(...) visão de homens, brancos, héteros e cissexuais (...)” (GOULART e NARDI, 2019, p.75.). E assim, poderemos acompanhar como a representatividade de gêneros e etnias se dão nestes games.

### 3. Metodologia

O corpus deste trabalho consiste em atividades desenvolvidas em um curso de Superior de Tecnologia em Jogos Digitais em uma faculdade localizada no interior do estado de São Paulo. A tarefa foi executada pelos alunos do 3º semestre do curso no início de 2021. A classe era composta por 30 alunos, com faixa etária média de 23 anos, dentre esse grupo, 9 eram mulheres e 6 se declaravam como afrodescendentes.

A sala foi dividida em 5 grupos e cada um deles deveria escolher um jogo narrativo que fizesse parte de seu cotidiano, não poderia haver repetição de títulos. Após a escolha, cada equipe faria uma análise da estrutura narrativa e exibiria mais detalhadamente os personagens evidenciando os aspectos de gênero e etnias. As equipes realizariam uma apresentação para a sala e entregariam um relatório escrito com suas observações e conclusões referentes à diversidade de personagens e paradigmas narrativos. O Quadro 1 resume as informações e análises feitas pelos alunos

**Quadro 1. Resumo das análises apresentadas pelos alunos**

TÍTULO	LANÇADO	DESENVOLVEDOR	GÊNERO	ETNIAS	PERSONAGENS
1 - <i>Tomb Raider</i>	2013	Crystal Dynamics (EUA)	Ação e aventura	Joslin (Negra) Samantha (oriental)	Dentre os vários personagens, há 3 femininas: Lara, Samantha e Joslin.
2 – <i>Life is strange</i>	2015	Dontnod Entertainment (França)	Aventura gráfica	Apenas o diretor da escola é negro: Raymond Wells (Ray).	Personagens: Masculinas, Femininas e da comunidade LGBTQ+
3 – <i>Hollow Knight</i>	2017	Team Cherry Independente (Kickstarter) (Austrália)	Ação e aventura	Os personagens são insetos antropomórficos.	Várias Representações femininas e masculinas destaque feminino: Iselda e Hornet
4 – <i>Detroit: become human</i>	2018	Quantic dream (França)	Ação e aventura	Humanos e androides Há personagens negros e brancos em papéis de destaque e secundários	Personagens femininas e masculinas (androides) e presença LGBTQ+
5 – <i>Gris</i>	2018	Nomada (Espanha) independente	Plataforma-aventura	Há apenas a garota Gris, branca.	Apenas uma personagem e feminina.

### 4. Análise

Dentre os jogos apresentados, chama a atenção *Gris* (Espanha, 2018), pois é o único que não apresenta título em inglês. *Gris* é o nome da personagem do jogo e, em espanhol, significa cinza. A personagem – uma cantora - perdeu a voz e provavelmente essa referência à falta de cor esteja ligada a esse problema. No jogo, a personagem passa por momentos delicados que envolvem dificuldades emocionais e psicológicas. Uma mulher foi escolhida para falar de problemas emocionais, ela é delicada e sensível

A personagem mergulha na tristeza de um mundo sem cor, mas precisa encontrar um caminho para sair daquela situação, para isso ela conta com suas memórias. No senso comum, as mulheres são mais inclinadas a falar de sentimentos que os homens, talvez isso explique a escolha da personagem e toda a criação artística delicada e sensível empregada em sua representação.

A versão do jogo Tomb Raider (EUA, 2013) utilizada pelos alunos foi a lançada em 2013. A narrativa está centrada em uma mulher, branca: Lara. Dentre os demais personagens, há outras duas mulheres Joselin – personagem negra, mãe solo, ex-policial e com conhecimentos em mecânica e Samantha, jovem de origem oriental que é sustentada pela família rica e conhece bem as lendas sobre o reino de Yamatai. A heroína lidera o grupo, toma as iniciativas e elabora as ações a serem realizadas em conjunto com os personagens independentemente do gênero.

O jogo apresenta uma protagonista independente e forte, no entanto as personagens Joselin e Samantha são apresentadas de forma mais estereotipada: a negra está ligada a trabalhos braçais e possui preocupação com a sobrevivência financeira, enquanto a oriental aparece intelectualizada e associada a aspectos espirituais, além de não passar por apertos financeiros.

Life is strange (França, 2017) possui grande número de personagens e apenas o diretor da escola, Raymond Wells (Ray), é negro. Ele é uma figura autoritária e severa que prefere ficar sozinho a maior parte do tempo, não saindo muito de seu escritório. Quanto a representatividade de gêneros, a história é centrada em Maxine (Max) uma jovem branca, cabelos castanhos uma garota comum, mas, que descobre o poder de voltar no tempo e interferir em ações realizadas por seu grupo de amigos e alterar os acontecimentos. O jogo apresenta personagens masculinos, femininos e LGBTQIA+.

Ainda em Life is strange, destaca-se a personagem Kate, branca e de beleza ímpar. Ela pertence a uma família religiosa e conservadora. A personagem vai a uma festa na qualé drogada, suas ações foram gravadas e depois o vídeo é postado e viraliza na internet, ela sofre cyberbullying, sua família a condena e sob tensão e fragilidade emocional mental tenta o suicídio que é impedido por Max ao voltar no tempo. Situações comoessa se repetem na atualidade e, assim como na vida real, há uma grande pressão sobre as mulheres que de vítimas passam a serem vistas como culpadas em circunstâncias semelhantes às experimentadas pela personagem do jogo.

Hollow Knight (Austrália, 2017) é um projeto independente desenvolvido pela Team Cherry que contou com a ajuda de apoiadores (Kickstarter). A história desse game se passa em um mundo no qual os personagens são insetos. Uma praga se instalou no reinode Hallownest e ameaça toda vida do lugar. O rei realizou ações para conter a praga o que funcionou por um período, porém ela voltou e destruiu a metade do reino. Agora, eles lutam para salvar o lugar.

São vários personagens que foram desenvolvidos inspirados em diferentes insetos, mas antropomorfizados

Apresentamos Iselda, esposa de Cornifer – um vendedor e o ajuda a vender mapas e ferramentas, geralmente a personagem reclama do marido e gostaria que ele passasse mais tempo em casa cuidando dela. Por meio de diálogos com outro personagem, descobre-se que a ela costumava ser uma guerreira, uma aventureira, mas que deixou tudo para trás ao se mudar e estabelecer com Cornifer naquele lugar.

Esse comportamento se assemelha ao de várias mulheres no mundo real que abandonam seus planos e sonhos para seguir o marido, aparentemente as mudanças ocorridas em vida personagem não atendem às suas expectativas, pois ela está sozinha a maior parte do tempo e, talvez, sinta falta das atividades que realizava no passado. Aqui temos a repetição de situações plausíveis no mundo real.

O jogo reproduz uma sociedade monárquica, há um rei e seus súditos – divididos em diferentes classes sociais – cada grupo tem suas responsabilidades específicas. Aqui entra novamente a influência da indústria cultural, pois mesmo que seja criado um universo diferente de nossa realidade, há a reiteração da ideologia na qual estamos inseridos. Há a normalização do comportamento “humano” dos personagens, além das relações de poder e submissão em diferentes contextos.

Em Detroit: become human (França, 2018) a história se passa em 2038 – futuro distópico - no qual três andróides: Kara, Markus e Connor – complexos, extremamente capazes e com a aparência idêntica aos humanos - adquirem consciência e querem liberdade para viver. O jogador assume o controle de cada um deles. As narrativas individuais possuem diferentes gêneros e etnias.

A diversidade de gênero pode ser vista em Kara – empregada doméstica - uma das protagonistas da história, ela adquire consciência ao defender Alice filha de seu patrão violento e luta contra suas ordens. A personagem tem desejo de ser mãe e em alguns momentos aparece como indefesa. Repetição de um senso comum para o papel da mulher na sociedade: a maternidade e a proteção de outra pessoa. Em um determinado momento da narrativa, há a presença de um casal feminino LGBTQIA+.

Quanto à etnia, Markus é negro, um andróide doméstico que trabalha como assistente e enfermeiro do pintor Carl Manfred homem gentil e paternal. Devido a um acidente Markus ganha autonomia, foge e vai em busca de um novo lar. O andróide é o líder da rebelião e sem sua atuação, todos teriam sido destruídos ou desativados em Jericho.

Luther é outro andróide negro. Ele forte e realiza trabalhos braçais. Temos aqui a representação estereotipada do “escravo negro”, um homem enorme pronto para tarefas difíceis. Chama a atenção também o nome do personagem, provavelmente, uma referência a Martin Luther King – pastor, negro, líder dos direitos civis nos Estados Unidos, mas o personagem não tem a mesma importância no jogo. A história dele se cruza com a de Kara, ele salva Kara e Alice e se torna um protetor das garotas.

Connor – branco - é um andróide detetive, sua função é investigar e prender andróides rebeldes – os divergentes - que não obedecem às ordens vigentes. Nessa narrativa, o principal dilema a ser resolvido é a questão da perseguição aos seus iguais. Ele realiza um trabalho que exige decisões éticas.

Entendemos que essas máquinas foram criadas para afazeres rotineiros na cidade de Detroit, que, assim, podem ser resumidas: Kara cuida da casa e de uma criança. Markus é responsável por trabalhos rotineiros e foge dessa atividade. Luther é um andróide destinado aos trabalhos pesados. Connor, andróide branco, tem um trabalho mais intelectual, ele é um investigador e vive dilemas éticos.

Notamos que tais atividades reforçam um olhar estereotipado das ocupações cotidianas dos personagens. Kara, realiza trabalhos que normalmente são associados ao universo feminino. Markus e Luther, negros, desenvolvem atividades que, de modo geral, estão ligadas aos trabalhos físicos e Connor, branco, tem sob sua responsabilidade atividades

mais intelectualizadas. A princípio, os personagens se encaixam em um padrão pré- estabelecido, no entanto, no decorrer da narrativa algumas mudanças são perceptíveis como a liderança de Markus frente aos interesses dos androides.

Nos games apresentados pelos alunos do curso de Jogos Digitais, encontramos personagens femininos e masculinos, brancos, negros e orientais, no entanto a presença de cada um, de modo geral, reproduz uma visão de senso comum, e isso acontece mesmo quando o jogo se passa em um mundo de fantasia. E, assim, voltamos à influência da indústria cultural e dos aparelhos ideológicos de estados que atuam na criação desses produtos de entretenimento que, de certa forma, podem colaborar com a manutenção da ordem social estabelecida.

## **5. Considerações finais**

A influência da indústria cultural se faz presente em vários objetos e os jogos digitais não são uma exceção. Muitas vezes, nessas mídias encontramos a reprodução de uma ideologia centrada numa classe dominante que se preocupa apenas com seus próprios valores e desconsidera o diferente. Portanto, romper com esse sistema que se mostra preconceituoso e reproduz um senso comum amplamente difundido pela sociedade se faz necessário.

Observamos que os cinco jogos apresentados e analisados pelos alunos no primeiro semestre de 2021 são títulos que estão no mercado num período de 6 anos (2013-2019), apenas um deles não tem título em inglês: Gris - cinza em espanhol. Talvez o uso recorrente do inglês nos jogos, seja visto com naturalidade pelos seus consumidores e desenvolvedores devido a influência da indústria cultural e da ideologia dominante difundida pelos AIE, nesse caso, a escola, que reforçam a importância de se ter o domínio dessa língua para fazer parte do mundo econômico, cultural e de entretenimento.

A escola – aqui entendida como a Faculdade de Jogos Digitais – também colabora de alguma forma e de diferentes intensidades na manutenção da ideologia dominante, visto que ela é responsável pela formação de um profissional que vai atuar junto à indústria cultural. O objetivo final da instituição é alocar seus egressos no mercado profissional, por isso justifica seu comportamento alegando que é assim que o mercado opera. Por isso, é difícil um rompimento drástico com a ordem estabelecida.

Então, voltando à questão inicial desse estudo, os jogos digitais analisados pelos estudantes trazem ou não representatividade em suas narrativas? A ideologia dominante se faz presente nestes títulos?

Após a apresentação dos jogos e entrega dos relatórios elaborados pelos estudantes, podemos observar que a presença de diferentes etnias não é frequente nos games consumidos por eles. Encontramos personagens negros em *Life is strange* (2017), *Detroit: become human* (2018) e em – *Tomb Raider* (2013).

Apesar de quase todos os jogos apresentarem personagens de diferentes etnias, eles são em número inferior em relação aos brancos, além disso, com poucas exceções, eles geralmente ocupam um papel secundário na narrativa. A exceção fica com Markus – protagonista em sua narrativa - em *Detroit: become human* que é o líder da revolução.

A presença feminina é constante nos jogos estudados, nem sempre elas estão em um papel de destaque, algumas vezes são apresentadas numa perspectiva do senso comum,

mas se fazem presentes em todas essas narrativas. Personagens da comunidade LGBTQIA+ são menos frequentes. Em *Detroit: become human* e *Life is strange*, tivemos personagens que pertenciam a essa comunidade.

Percebemos uma disparidade entre o cenário apresentado pela PGB22 e as representações presentes nas mídias consumidas pelos estudantes. Ainda que a maioria do público consumidor de jogos digitais no Brasil seja feminino, preta ou parda e de classe média, as representações digitais dos personagens com os quais este público interage raramente a representa.

Podemos dizer, por fim, que, de certo modo, os jogos trazem diferentes gêneros e etnias em suas histórias, entretanto, essa presença não é regular e algumas vezes está baseada no senso comum existente em nossa sociedade, talvez isso seja um reflexo da ideologia dominante atual que como vimos está centrada numa visão estereotipada do que é o homem, branco e hétero. No entanto, acreditamos que mesmo havendo uma presença tímida, a narrativa existente abre espaço para discussões sobre diversidade e representatividade nos games e desloca nosso olhar para essas questões.

Por fim, acreditamos ser fundamental que se fomente no cenário nacional de desenvolvimento de jogos a criação de narrativas que não reproduzam um discurso calcado na ideologia dominante, visando dar visibilidade aos grupos sociais que normalmente são desconsiderados, desvalorizados ou mesmo ocupam papéis de menor relevância.

## Referências

- Adorno, T.; Horkheimer, M. *A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas*. In: *Dialética do Esclarecimento*. Trad. Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985, p.113-156.
- Althusser, L. *Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado*. 3 ed. Lisboa: Editorial Presença/Martins Fontes, 1980.
- Drops de jogos: Segundo pesquisa brasileira nacional, 73,4% dos brasileiros jogam games – 04 jun. 2020. Disponível em <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/industria/segundo-pesquisa-brasileira-nacional-734-dos-brasileiros-jogam-games/> acesso 21 ago. 2021
- Goulart, L; Nardi, C. *O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital*. DOSSIÊ COMUNICAÇÃO, MÍDIA, VIDEOGAMES, Rio de Janeiro, LOGOS 52, v. 26, n. 02, p.72-85. PPGCOM - UERJ (2019). Disponível em: [file:///C:/Users/Silvia/Downloads/45514-161203-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Silvia/Downloads/45514-161203-1-PB%20(1).pdf) acesso em 21 jun. 2022.
- Detroit: become human*. Desenvolvedora: Quantic Dream. Publicadora: Sony Interactive Entertainment. Lançamento: 25 mai. 2018
- Hollow Knight*. Desenvolvedora: Team Cherry. Publicadora: Team cherry. Lançamento: 24 fev. 2017.

Jongh, Carolina Alves de. Sobre a importância da representatividade feminina e os desafios para alcançá-la. Janela 8. São Paulo. 11/maio/2021. Disponível em: <https://www.janela8.com.br/por-que-e-tao-dificil-alcancar-a-representatividade-feminina-e-por-que-ela-importa/> acesso 23 jun. 2022.

Life is strange. Desenvolvedores: Dontnod Entertainment. Publicadoras: Square Enix; Feral Interactive (Linux, OS X); Black Wing Foundation (Android, iOS). Lançamento: 30 jan. 2015.

Tomb Raider. Desenvolvedora: Crystal Dynamics. Publicadora: Square Enix. Lançamento: 05 mar. 2013.

Gris. Desenvolvedora: Nomada Studio. Publicadora: Devolver Digital. Lançamento: 13 dez. 2018.