

## **A VALORIZAÇÃO DA IDENTIDADE NEGRA: CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE RPG**

**Ingrid Maiara da Silva**<sup>1</sup>

**Rodrigo Casteller Vicentin**<sup>2</sup>

**Resumo:** O design está presente nas mais diversas áreas, quando aliado aos jogos, é capaz de colaborar com a disseminação de ideias. O presente artigo busca trabalhar os conceitos do design de jogos e gamificação de RPG, e aplicá-los em um jogo focado na representatividade negra. Neste sentido, objetiva-se criar um jogo no estilo RPG, trazendo personagens baseados na cultura do povo negro. Para os objetivos específicos, busca-se ampliar o debate sobre luta, identidade e cultura negra; aprofundar o debate sobre jogos e gamificação de RPG; e contribuir para a disseminação da cultura negra. Com base no método consolidado de Mörshbächer, criou-se um jogo de RPG inspirado em elementos da cultura negra, utilizando-se do protagonismo negro. Portanto, a pergunta problema foi respondida, resultando na conclusão de que é possível aplicar o design de jogos como ferramenta de disseminação da cultura negra, bem como promover a representatividade através de narrativas e construção de personagens. Dando abertura para novas pesquisas nesse sentido.

**Palavras-chave:** Cultura, Identidade negra, Representatividade, RPG.

### **1 INTRODUÇÃO**

Segundo o IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 54% da população brasileira se declara negra. Entretanto, tal dado não é refletido na mídia, visto que de acordo com a Agência Heads Propaganda, “dos três mil comerciais exibidos na televisão brasileira durante uma semana de julho de 2016, somente 26% foram protagonizados por mulheres, das quais, apenas 16% eram negras e 38% tinham o cabelo crespo e cacheado” (DA SILVA, 2018).

A indústria dos games segue uma onda crescente, movimentando bilhões a cada ano. De acordo com o site Geledés, as classes C, D e E correspondem a

---

<sup>1</sup> Graduanda em Design. E-mail: ingridwsm@hotmail.com

<sup>2</sup> Prof. do Curso de Design Satc. E-mail: rodrigo.vicentin@satc.edu.br

quase metade do público *gamer* no Brasil<sup>3</sup>, isto é, quando se trata dos jogadores, a diversidade é realidade.

Contudo, o universo dos games não oferece representatividade em seus personagens, o protagonismo negro nos jogos, apesar de recentes discussões sobre o tema, segue sendo escasso. Segundo a Revista Rolling Stone (2020), tal escassez é reflexo da falta de desenvolvedores negros na indústria “Um censo de 2017 feito pela Game Developers Association apontou que apenas 1% dos desenvolvedores se considera preto”<sup>4</sup>.

Segundo Da Silva (2015), uma das justificativas para a baixa representatividade midiática pode ser encontrada no racismo, que atua, dentre outras formas, na anulação da existência física e simbólica da população negra, promovendo o fenômeno da invisibilidade desse grupo em todos os âmbitos. Segundo o Atlas da Violência (2021)<sup>5</sup>, o risco de uma pessoa negra tornar-se vítima de assassinato é, pelo menos, duas vezes maior que pessoas não brancas. Tal dado é refletido em notícias diárias, e se repetem fora do Brasil.

Em 2020, a pauta racial reacendeu discussões sobre racismo e representatividade a partir do assassinato de um homem negro, George Floyd<sup>6</sup>, pelo policial branco, Derek Chauvin, nos Estados Unidos. O caso foi filmado, mostrando o momento em que Floyd falava suas últimas palavras “Não consigo respirar”, impulsionando protestos que carregavam a frase *Black Lives Matter* (Vidas negras importam, em tradução livre). No Brasil, a mesma realidade de agressão é repetida cotidianamente. Um exemplo pode ser percebido na morte de João Pedro<sup>7</sup>, de 14 anos de idade, que foi alvejado dentro de casa por policiais em operação no

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/negros-sao-maioria-entre-os-gamers-no-brasil-mas-nao-veem-o-seu-reflexo-nas-telas/>>. Acesso em: 27 de setembro de 2021.

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/universo-dos-games-como-evoluiu-representatividade-negra-se-e-que-evoluiu/>>. Acesso em: 27 de setembro de 2021.

<sup>5</sup> Criado em 2016, o Atlas da Violência é um portal que reúne informações sobre violência no Brasil. N.A.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/07/09/george-floyd-disse-mais-de-20-vezes-que-nao-conseguia-respirar-revela-transcricao.ghhtml>>. Acesso em: 25 de setembro de 2021.

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-57121830>>. Acesso em: 25 de setembro de 2021.

Complexo do Salgueiro, em São Gonçalo. No mês seguinte, houve a proibição de operações policiais nas comunidades do Rio. Entretanto, em janeiro de 2021 o caso de João continua sem solução.

Desse modo, reconhecendo a relevância da representatividade no combate à invisibilidade e à violência promovidos pelo racismo, e o empoderamento negro<sup>5</sup> como colaborador no processo de autorreconhecimento e identificação, chega-se a problemática do presente trabalho: Como um jogo pode contribuir para a representatividade e para a disseminação da cultura negra? Como objetivo geral, objetiva-se criar um jogo no estilo RPG<sup>8</sup>, trazendo personagens baseados na cultura do povo negro. Para os objetivos específicos, busca-se ampliar o debate sobre luta, identidade e cultura negra; aprofundar o debate sobre jogos e gamificação de RPG; e contribuir para a disseminação da cultura negra.

## **2 LUTA, IDENTIDADE E CULTURA**

Para melhor compreender as questões culturais e sociais do Brasil é necessário lançar um olhar à época da colonização. Fausto (1996) afirma que a chegada dos portugueses em 1500 foi um grande marco para as grandes navegações<sup>9</sup>. Contudo, a presença portuguesa se intensificou apenas em 1530, com as capitânicas hereditárias e o início da colonização propriamente dita. Sendo assim, atividades que necessitavam de trabalhadores, como a produção de açúcar, por exemplo, foram direcionadas aos indígenas como um trabalho não remunerado. Os indígenas, nesse contexto, trabalhavam para a subsistência. Portanto, o trabalho compulsório era completamente estranho. Com o grande índice de morte indígena, consequência do trabalho forçado e das doenças trazidas pelos brancos, os portugueses encontraram como alternativa o tráfico de africanos.

Desse modo, segundo Souza (2008), 15 milhões de africanos foram forçados a deixar suas terras, tendo o sistema escravista atuado em diferentes comunidades ao longo do continente africano. Os portos brasileiros receberam mais de 4 milhões de navios negreiros ao longo de trezentos anos. Durante o transporte,

---

<sup>8</sup> *Role-playing game*

<sup>9</sup> Fausto (1996) ressalta a ideia errônea da expressão descobrimento do Brasil, visto que antes da chegada dos portugueses, já existia a população indígena. N.A.

os africanos sofriam com doenças, muitas vezes derivadas da subnutrição e higiene precária. O tráfico negreiro foi responsável por introduzir doenças ao Novo Mundo, através dos recém-chegados, ainda enfraquecidos pela viagem (KLEIN, 1987).

Devido às condições e punições que enfrentavam com o trabalho forçado, os escravizados desenvolveram inúmeras estratégias para a busca de liberdade. Nesse sentido, os quilombos que começaram a se formar a partir da luta dos negros contra o sistema escravista, se configuram como a principal representação de luta e resistência do período. Desse modo, ao serem ocupados por negros e indígenas de diversos lugares<sup>10</sup>, e carregados de diversidade étnica e cultural, formavam comunidades com inúmeras formas de se manifestar e de sobreviver.

De acordo com Munanga (1996), a palavra quilombo vem do bantu<sup>11</sup>. No Brasil, significa diferentes países do continente africano em que os povos foram trazidos (em especial os territórios entre Angola e Zaire) e escravizados na América. Sua ocupação estendeu-se por partes do território nacional de difícil acesso. A organização seguia semelhante aos quilombos africanos, de onde eram originários. O funcionamento consistia na eleição de um líder, na prática da agricultura de subsistência e na economia de sustento a toda comunidade.

Segundo Silva e Silva (2019), o Quilombo de Palmares representou o maior quilombo na história do Brasil, contando com seu principal líder, Zumbi dos Palmares. Nicolette (2015) comenta que esse quilombo reuniu aproximadamente 20 mil escravizados fugitivos, motivados pela busca da liberdade. Para Souza (2008), as autoridades do Brasil Colonial despertaram preocupação acerca do Quilombo de Palmares e aproximadamente dezoito expedições foram enviadas com o objetivo de destruí-lo e, após duras perseguições e execução de quilombolas, em 20 de novembro de 1695, o líder Zumbi foi capturado e morto.

A luta da comunidade quilombola influenciou diretamente na cultura do Brasil. A capoeira, por exemplo, é uma expressão cultural afro-brasileira e, apesar de não possuir sua origem documentada, sua história está ligada diretamente à

---

<sup>10</sup> “Em sua multiplicidade de formas, os quilombos se apresentam muitas vezes como espaços interétnicos, o que todavia não descaracteriza, a meu ver, sua essência de resistência negra, pela força que este elemento tem em sua constituição e identidade” (SOUZA, 2008, p. 27).

<sup>11</sup> “O quilombo é seguramente uma palavra originária dos povos de línguas bantu (kilombo, aportuguesado: quilombo)” (MUNANGA, 1996, p. 58).

história dos negros no Brasil (FONTOURA, 2002). Isso se deve ao fato de que a capoeira, segundo Reis e Silva (1989), era uma forma de resistência, defesa e autonomia cultural. E, desse modo, conforme as formas de resistência surgiam, o sistema escravista aos poucos se fragilizava. Como resultado da luta popular, a Lei Áurea foi assinada em 13 de maio de 1888 pela Princesa Dona Isabel, abolindo a escravidão no país, sendo a última nação das Américas a aderir a abolição.

No entanto, após a abolição da escravatura, em 1888, os direitos básicos não foram assegurados à esta população. Monteiro (2012) ressalta o completo descaso para com os negros que, apesar de libertos da escravidão, continuaram presos em um sistema que não os integrava na sociedade. Sem os direitos básicos como documentos, dinheiro, moradia, educação e assistência do Estado, a Lei Áurea representou a promessa de falsa liberdade. Sendo assim, em 1889, a necessidade de uma mobilização social em prol dos direitos civis dos escravizados recém libertos passou a tornar-se latente, constituindo um dos primeiros movimentos negros no Brasil.

Domingues (2007) aponta diversos grupos de resistência formados em São Paulo, com destaque para o Clube 28 de Setembro, fundado em 1897. Ao longo do país, grupos formados por homens de cor, como se chamavam na época, tinham em suas pautas a luta por direitos civis. Cabe evidenciar também os grupos totalmente femininos, como a Sociedade de Socorros Mútuos Princesa do Sul (1908) e a Sociedade Brinco das Princesas (1925), localizados em São Paulo e em Pelotas, respectivamente. Juntamente ao período, surgiu a *imprensa negra*<sup>12</sup>, expondo os problemas que atingiam a população negra, tais como segregação racial, mercado de trabalho, moradia, entre outros.

Em 1930 surge a FNB (Frente Negra Brasileira), no estado de São Paulo. Domingues (2007) evidencia a importância da entidade para o movimento negro brasileiro, tendo atingido 20 mil associados, e promovendo o acesso à cultura, ao esporte e a saúde. Vale ressaltar a importância das mulheres negras na luta, prestando trabalhos assistencialistas na Cruzada Feminina, e sendo responsáveis

---

<sup>12</sup> “[...] jornais publicados por negros e elaborados para tratar de suas questões” (DOMINGUES, 2007, p. 104).

pela organização de bailes e eventos artísticos, na comissão feminina Rosas Negras.

Durante a década de 1970, por sua vez, enquanto a ditadura brasileira vivia seu auge de popularidade com um relevante crescimento econômico, o movimento negro, unido com o estudantil e com o sindical, deu origem a uma série de atos e conquistas que sedimentaram a relevância do debate no país. Nesse sentido, salienta-se o papel do Grupo Palmares, nascido em Porto Alegre, e responsável pela substituição do dia 13 de Maio para 20 de Novembro<sup>13</sup>, Dia da Consciência Negra.

Segundo Domingues (2007), em 1972, no estado de São Paulo, um grupo de estudantes e artistas formaram o Centro de Cultura e Arte Negra, impulsionando a imprensa negra que, aos poucos, voltava à ativa, com o surgimento de jornais como *Árvore das Palavras*, *O Quadro e Biluga*, de 1974, e *Nagô*, de 1975. O surgimento desses grupos na comunidade e a ocupação de lugares na imprensa são de suma importância para as conquistas durante a trajetória do movimento negro. É relevante destacar ainda que não se trata de uma ação conjunta nacional, mas de iniciativas locais e regionais em todo o território.

Domingues (2007) aponta que essas ações, em solo brasileiro, apesar de importantes, não se colocavam diretamente contra o regime instaurado. Sendo assim, inspirado em líderes como Martin Luther King<sup>14</sup> e Malcolm X<sup>15</sup>, além das organizações Panteras Negras<sup>16</sup> e dos movimentos de países africanos, em 1978, em São Paulo, era criado o Movimento Negro Unificado (MNU). O MNU assumiu um importante papel na formação política da nova fase do movimento negro. Adotando um viés marxista, parte dos militantes defendia a ideia de que para exterminar o racismo, era preciso iniciar uma revolução anticapitalista. Sua fundação contou com

---

<sup>13</sup> Em 10 de novembro de 2011 é sancionada a lei federal 12.519/2011, pela então presidenta Dilma Rousseff, instituindo a data como o dia nacional de Zumbi dos Palmares e da Consciência Negra, representando a luta do povo pela liberdade. N.A.

<sup>14</sup> Ativista norte-americano, líder de lutas em prol da comunidade negra. No ano de 1964 recebeu o Nobel da Paz pelo combate à desigualdade racial. N.A.

<sup>15</sup> Um dos mais importantes ativistas norte-americano, agiu em manifestações pelos direitos civis e em defesa da população negra. N.A.

<sup>16</sup> Partido nascido nos Estados Unidos, na década de 1960, direcionado à luta por direitos da comunidade afro-americana. N.A.

ativistas atraídos pelo discurso de raça e classe, sendo eles: Flávio Carrança, Hamilton Cardoso, Vanderlei José Maria, Milton Barbosa, Rafael Pinto, Jamu Minka e Neuza Pereira.

Dessa forma, inspirados pelas lutas a favor dos direitos da comunidade negra ao redor do mundo, em 7 de julho de 1978, liderado por Milton Barbosa, houve o primeiro grande ato público do MNU. Reunindo cerca de 2 mil pessoas, o emblemático ato nas escadarias do Teatro Municipal de São Paulo, reuniu organizações da população negra para denunciar o assassinato de quatro jovens no Clube de Regatas Tietê, e à Robson Silveira da Luz, torturado e assassinado no 44º Distrito de Guainases (DOMINGUES, 2007).

Os anos de 1979 a 1985 foram os últimos do governo militar no poder, sendo marcados pelo lento processo de redemocratização do país. Nesse cenário, surgiram debates sobre pautas sociais, tais como gênero, desigualdade e raça (LEITÃO; SILVA, 2017). Em 1979, com o fim do bipartidarismo, surge a Frente Negra de Ação Política Brasileira (FRENAPO), liderada por ativistas como Benedito Cintra e Milton Santos e ativistas que buscavam a integração do Movimento Negro no cenário político brasileiro. A FRENAPO atentou-se a disseminar o debate acerca da questão racial, buscando colaborar com decisões voltadas à população negra junto aos partidos políticos (SANTOS, 2001).

No início do século XXI, o movimento iniciou uma jornada na busca por atuar junto ao governo brasileiro na criação de projetos voltados para a população negra. Essa atuação possibilitou a influência direta em órgãos de pesquisas, como por exemplo o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA) e o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) (GOMES, 2011). Soma-se ainda a instauração das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (Lei Nº10.639/03).

Desse modo, a partir do histórico de lutas do povo negro, é possível identificar que a identidade negra, como qualquer processo identitário, é construída através da troca de diálogos, vivências e batalhas pelo gozo de direitos sociais (GOMES, 2003). A família, geralmente, aparece como o primeiro grupo a

estabelecer essas trocas, seguida da escola como um dos espaços fortemente presente ao longo da trajetória do indivíduo. Nesse sentido, a escola pode valorizar identidades e diferenças ou dificultar o processo de identificação, colaborando com a disseminação do racismo (GOMES, 2003). Por isso, o movimento negro vem exercendo papel importante na desconstrução da visão racista no âmbito escolar.

Segundo Oliveira (2018), as crianças em seu processo de formação, necessitam de representações e, identificação com símbolos e figuras de empoderamento, são essenciais para aprender a respeitar e a “se” respeitar. Na adolescência e na vida adulta, essa necessidade de representação envolve a forma como o indivíduo se enxerga e se relaciona com o que está ao seu redor. Os padrões estabelecidos pela sociedade são, em sua maioria, contrários aos negros, implicando na dificuldade de se reconhecer e criar a própria identidade. Munizz (2017) salienta a relevância que movimentos engajados na luta contra a desigualdade social, possuem na conquista de leis que asseguram os direitos do povo negro. No entanto, essas conquistas continuam no âmbito jurídico. Socialmente, essas leis perdem grande efetividade devido ao não reconhecimento de sua importância pela sociedade.

A busca por representatividade e identidade no ambiente escolar passa ainda pelo ensino da História e da Cultura Afro-Brasileira e Africana também que, por sua vez, está diretamente ligado às religiões de matrizes africanas que ainda resistem. Segundo Mendes e Cavas (2017) as práticas religiosas foram repassadas de geração para geração por benzedeiros quilombolas. A tradicionalidade resulta na preservação de costumes, crenças, ritos e lendas, ligados à ancestralidade. Essas relações firmam um sentimento de pertencimento à terra, alimentando o desejo na luta pelo território que lhes pertence.

Carneiro (2019) afirma que as religiões de matriz africana são de tradição oral. Pinheiro (2017) explica que a manifestação da oralidade ultrapassa a fala, sendo utilizado sons e expressões corporais. A comunicação da oralidade africana está presente na simbologia dos gestos, música e dança, ensinada por gerações. Nesse sentido, o Candomblé e a Umbanda são as mais conhecidas religiões

afro-brasileiras. Segundo Da Silva (2005), possuem como base a magia e a crença em deuses, os chamados orixás.

A manipulação de ervas e pedras, entre outras práticas, eram vistas pelos colonizadores como algo diabólico, preconceito que se perpetua até hoje. Contudo, a resistência dessas religiões, na atualidade, conquista aos poucos o seu espaço. Silva (2011) traz como exemplo a revitalização do Dique do Tororó, com esculturas de orixás, em homenagem às práticas religiosas do Candomblé desde o século XIX. Hoje reconhecidas como herança cultural negra.

A identidade também é perpassada pela culinária regional que também recebeu influência da cultura africana. A vinda dos africanos para o Brasil significou a mistura da culinária africana com os ingredientes do território brasileiro. O angu, o cuscuz, a pamonha e a feijoada, eram pratos preparados na senzala com os restos das refeições dos senhores. A extração do azeite dendê, utilizado em pratos como vatapá e acarajé (também influenciados pela culinária africana), se dá através da palmeira, trazida ao Brasil pelos traficantes de escravizados (SOUZA, 2018).

A música, nesse contexto, também é uma ferramenta de suma relevância para a expressão do indivíduo, capaz de trazer consigo tradições e ligar uma pessoa às suas origens. A música popular brasileira, por sua vez, carrega em sua essência a cultura afro-brasileira, visto que o samba, o maracatu, o coco, o carimbó e a lambada são exemplos de expressões que carregam os ritmos africanos. Os instrumentos, da mesma forma, possuem importante valor na composição de cada estilo, como o atabaque, o berimbau e o tambor (DOS SANTOS; DE SOUZA, 2019).

A relevância da luta do movimento negro no ensino, a valorização da História e da Cultura Afro-Brasileira e Africana tem ainda intrínseca ligação com o combate ao racismo. Para Oliveira (2018) o racismo pode ser definido como um sistema de opressão, baseado na ideia de que uma raça ou etnia é superior a outra, retirando assim os direitos civis de um indivíduo. Hall (2016) descreve que uma das maneiras usadas para representar a “diferença” racial entre os “senhores” e os escravizados era o fato de os negros serem obrigados a *performatizar* os costumes dos brancos, no intuito de zombar e diminuir a cultura dos negros.

O ato de discriminação passou a ser considerado crime no Brasil desde 1989, quando a lei 7.716<sup>17</sup> entrou em vigor. Todavia, apesar de existirem leis criminalizando qualquer tipo de discriminação racial, a obra Casa-Grande e Senzala, do autor Gilberto Freyre, descreve um sistema sem qualquer discriminação no Brasil. Para Domingues (2005), tal pensamento nega uma realidade de preconceito escancarado em nossa sociedade. Madeira e Gomes (2018) apontam que tal ideia colabora com o silenciamento acerca de pautas raciais, camuflando a realidade problemática da sociedade em relação a desigualdade, opressão e racismo.

Tal ideia é desmistificada ao analisar a atual situação dos negros no país. Segundo dados do IBGE em 2019, a população brasileira tem em sua maioria negros e pardos. Porém, em 2018, apenas 29,9% ocupavam cargos gerenciais no mercado de trabalho, e a representatividade em cargos de Deputados federais eleitos era de 24,4% (IBGE, 2019). Apesar das cotas raciais, ações com o intuito de diminuir a discrepância econômica, social e educacional entre grupos étnico-raciais, segundo o IBGE, a taxa ajustada de frequência escolar líquida, aponta que apenas 18,3% de negros ou pardos frequentam ou concluíram o ensino superior (IBGE, 2019).

### **3 JOGOS E GAMIFICAÇÃO**

O termo jogo é atribuído a diversos significados e discutido em inúmeros contextos, sendo analisado em seus distintos sistemas de ação. Segundo Huizinga (2005), o jogo é um fenômeno cultural e se manifesta em diferentes áreas, tais como direito, guerra, filosofia e arte. O autor salienta que não há definição única sobre o conceito de jogo, entretanto, é possível elencar suas principais características.

Nesse sentido, a liberdade do jogador é de suma importância. Dessa forma, todos têm a opção de entrar e sair do jogo (HUIZINGA, 2005). Por consequência, o ato de jogar é considerado uma distração praticada no tempo livre e, também, uma “fuga da realidade”. Essa “fuga da realidade”, por sua vez, leva a uma imersão em um mundo paralelo (dentro do jogo) e a perda da noção do tempo.

---

<sup>17</sup> Em 5 de Janeiro de 1989, é sancionada a Lei N° 7.716, que define como crime a discriminação de raça ou cor. N.A.

As metas do jogo, nesse cenário, determinam objetivos a serem cumpridos pelos jogadores e, para alcançá-las, é necessário seguir regras e mecânicas que criam tensão e instigam os usuários a continuar imersos naquela realidade. É relevante ainda que o jogador saiba o quanto está progredindo durante o jogo, sendo medido por resultados ou por *sistema de feedback*. Por fim, sua última característica é o término. Ou seja, o jogo eventualmente precisa acabar.

Navarro (2013) afirma que o jogo e o lúdico acompanham o indivíduo em toda sua formação, implicando na forma como se comunicam. Mesmo que inconscientemente, os bebês, por exemplo, ao demonstrarem curiosidade em manipular objetos, estimulam os sentidos através de texturas, pesos e cores, tornando o ato prazeroso e divertido. Segundo Salen e Zimmerman (2012), a interação lúdica, em se tratando de jogos, é dividida em três categorias: jogabilidade, atividades lúdicas e ser lúdico.

A jogabilidade (*gameplay*) independe do estilo do jogo e acontece quando um jogador respeita as regras impostas durante a *gameplay*. As atividades lúdicas, por sua vez, ultrapassam os jogos em si e estendem-se ao ato de brincar. Por fim, o ser lúdico independe da atividade lúdica em si, configurando um ato de interagir e criar situações divertidas, seja através de piadas ou brincadeiras.

Relevante para a produção contemporânea de jogos, o termo *gamification* foi utilizado pela primeira vez em 1980 por Richard Bartle<sup>18</sup> para “tornar algo que não é um jogo, em jogo”. Em 2010 o termo se fortificou, quando a *game designer* Jane McGonigal apresentou a gamificação no *TED* (Tecnologia, Entretenimento e Design)<sup>19</sup> na palestra *Jogando por um mundo melhor*<sup>20</sup>. Para Burke (2015), a área se propõe a criar métodos inovadores, objetivando promover práticas engajadoras. Bussarello (2016) a apresenta como uma sistemática, que além do aumento motivacional e engajamento de determinados públicos, é feita para resolver problemas. Ou seja,

---

<sup>18</sup> Professor, escritor e pesquisador da Universidade de Essex. N.A.

<sup>19</sup> Conferência realizada pela fundação norte-americana Sapling, com o intuito de disseminar boas ideias. N.A

<sup>20</sup> MCGONIGAL, J. Jogando por um mundo melhor. TED. Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)>. Acesso em 10 de setembro 2021.

baseia-se na aplicação de elementos dos jogos para diferentes contextos fora do jogo, nos diferentes âmbitos da vida de um indivíduo (ALVES, 2015).

Nesse panorama, McGonigal (2012) entende que o jogo é capaz de suprir necessidades humanas, que a realidade falha em atender. O autor resume as características do jogo em quatro aspectos (*metas, regras, sistema de feedback e participação voluntária*), enquanto Navarro (2013) evidencia que as características descritas por Huizinga (2005) (*distração, fuga da “realidade”, perda de noção do tempo e término*) não desaparecem, mas acabam sofrendo uma ressignificação no contexto da gamificação.

Ao discutir sobre o aprendizado e sobre o suprimento de necessidades humanas, Lazzarich (2013) evidencia a inevitabilidade de despertar a motivação do indivíduo e de adaptar o processo de acordo com o aprendizado de cada um. Segundo Alves (2015), é fundamental conhecer e estudar o comportamento de cada pessoa em relação ao jogo e o motivo de suas ações. Sendo assim, a compreensão do público-alvo é essencial para o sucesso de qualquer ferramenta, inclusive a gamificação.

O estudo de Burtle (1996), onde o autor criou a plataforma MUD (*Multi-User Dungeon*), reunindo mundos que possibilitam a interação de múltiplos *players*, possibilitou conhecer diferentes formas de comportamento, elencando quatro: matadores, realizadores, exploradores e socializadores. O primeiro tipo, além de competitivo, gosta de se vangloriar ao superar seus adversários, preferencialmente humanos. Correspondem a menos de 1% dos jogadores e têm preferência por jogos de *FPS*<sup>21</sup> e esportivos. O segundo tipo corresponde a 10% dos jogadores, são mais dispostos a passar mais tempo procurando conquistar pontos, aumentando o nível do de seu personagem para completar missões e receber recompensas.

O terceiro tipo, também representa 10% dos jogadores, e estão sempre à procura de novas áreas dos jogos, bem como de esconderijos ou fases secretas. Por esta razão jogos com labirintos ou de mundo aberto chamam mais sua atenção. O quarto tipo, representa 80% dos jogadores, e eles dão menos importância ao fato

---

<sup>21</sup> *First Person Shooter* (Tradução: Tiro em primeira pessoa)

de ganhar o jogo, pois criar e estreitar laços de amizade é sua prioridade. Têm preferência por jogos casuais presentes nas mídias sociais, onde há comércio, troca de itens ou dinheiro através da colaboração.

Burke (2015) ainda ressalta que há uma diferença entre programas de incentivo e recompensa, jogos e gamificação, pois esta última envolve as pessoas de um modo que seja significativo para elas e, para isso, cria modelos de envolvimento completamente novos, com objetivo de motivar novas comunidades a atingir metas desconhecidas por elas mesmas, compartilhadas pelo provedor e pelos jogadores. O autor menciona que há também uma extensão para modelos digitais que ampliam o engajamento e a motivação para além de interações presenciais bem como tendências adjacentes que possibilitam a gamificação como “a desintermediação, o networking social e a terceirização em massa”. Servindo aos três propósitos de “alterar comportamentos, desenvolver habilidades e impulsionar a inovação para três públicos-alvo: clientes, funcionários e comunidades de interesse” (BURKE, 2015).

A gamificação e o design de jogos (*game design*) estão intrinsecamente ligados. Segundo os autores Fernandes, Lucena e Da Silva Aranha (2018) o *game design* refere-se a efetividade do jogo, portanto, é necessário que em seu desenvolvimento seja estabelecida a ideia, requisitos e elementos. Nesse processo, envolve a criação de personagens, cenários, narrativa e entre outros elementos responsáveis pela imersão do jogador (FERNANDES; LUCENA; DA SILVA ARANHA, 2018).

No livro *Challenge for Game Designers* os autores afirmam que um bom design de jogos é o processo de criação do conteúdo, ou seja, metas em que o jogador se sinta motivado para alcançar, e criação das regras que devem ser seguidas pelo jogador em consequência das decisões significativas escolhidas por ele, em busca dessas metas (BRATHWAITE; SCHREIBER, 2009).

Nesse sentido, Montanaro (2018) aponta que os jogos de RPG oferecem diversas maneiras para alcançar um único objetivo. Para o autor, tal característica é explorada ao criar uma estrutura aberta que convida os jogadores a utilizar da criatividade para gerar diferentes alternativas. Portanto, ao alcançar o objetivo

estabelecido, a recompensa torna-se mais satisfatória. No contexto da gamificação, é relevante que o indivíduo compreenda que existem diferentes alternativas que se pode seguir, contando com suas próprias características para colaborar com as conquistas do grupo no qual está inserido.

O formato, por sua vez, surgiu na década de 1970, devido a popularização dos jogos de guerra, os chamados *War Games* (PRIETTO, 2013). Para Rocha (2006), a prática do RPG é uma “atualização” de brincadeiras da infância, adaptada para adultos, com a inserção de regras que direcionam a narrativa. *Dungeons and Dragons*<sup>22</sup> (comumente chamado D&D), foi o primeiro jogo de RPG, datando de 1974 (PAVÃO, 1999). Segundo Prietto (2013), Gary Gygax e Dave Arneson, criadores de D&D, utilizaram de suas bagagens literárias e experiências como jogadores de *Wargames* para construir a narrativa de um dos mais famosos jogos de RPG.

De acordo com Rocha (2006), com a popularidade do formato os jogadores tinham a necessidade de explorar novos cenários já que, em seus primórdios, os mundos limitavam-se a masmorras e monstros. O autor ainda ressalta que a mecânica do jogo também sofreu transformações e hoje é conhecido como interpretação de personagens. Assim, o RPG contemporâneo consiste em controlar e desenvolver um personagem dentro de um jogo, sendo digital ou de mesa (TRESKA, 2014).

Os jogos de RPG trazem em seus livros as regras e as descrições detalhadas de universos (os chamados cenários) para, assim, ambientar a narrativa. Os mestres, são responsáveis pela apresentação das normas, leitura da história e descrição dos cenários aos jogadores que, por sua vez, dão vida aos personagens (PAVÃO, 1999). Além de regras e cenários, o RPG deve instigar os jogadores, sendo possível por meio de situações que exigem tomada de decisões. Outra etapa de suma importância, consiste em determinar características físicas, habilidades individuais e perfil psicológico, respeitando os aspectos do cenário proposto pelo mestre no início da sessão e resultando em seu personagem (PAVÃO, 1999). Tresca

---

<sup>22</sup> Masmorras e Dragões

(2014) ressalta que os cenários e os personagens que possuem similaridades com os jogadores auxiliam no melhor desenvolvimento da narrativa.

Desse modo, o mestre dá início a sessão, conduzindo a narrativa com base nas tomadas de decisões dos jogadores, determinando o sucesso, ou não, de cada ação. É possível utilizar cartas, fichas e dados para auxiliar nos resultados de cada ação e o jogo, assim, se desenvolve com a colaboração de todos os envolvidos na sessão (PAVÃO, 1999). A criatividade, em última instância, é a base para o funcionamento do formato. O jogo possibilita que os envolvidos façam parte da história e, em colaboração com o grupo, encontrem o melhor caminho para alcançar o objetivo proposto. Rocha (2006) ressalta que o RPG possibilita a colaboração entre os envolvidos, fugindo da realidade muitas vezes individualista em que vivemos. A narrativa construída por todo o grupo, permite a troca de referências, conselhos e sabedoria. O autor conclui que a prática está em constante evolução, adequando-se à necessidade de seus jogadores e, por isso, recusa-se a desaparecer.

#### **4 MÉTODO PROJETUAL**

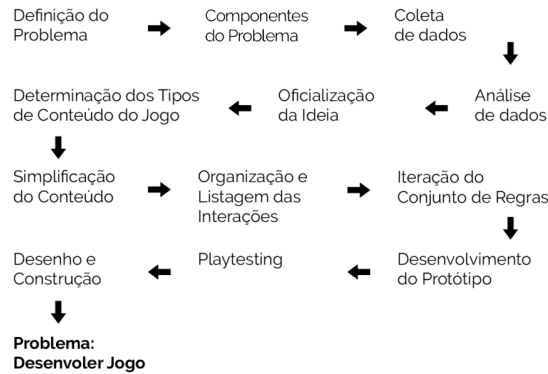
O presente trabalho busca contribuir para a solução de um problema social, por meio de um jogo de RPG. Portanto, compreende-se a natureza da pesquisa como aplicada. A ferramenta de análise, por sua vez, depende da interpretação de informações reunidas ao longo da pesquisa, tendo uma abordagem qualitativa. Os objetivos da pesquisa são de caráter exploratório, pois visa colaborar com a temática representatividade negra e explorar o assunto por meio de análises, pesquisas e estudos acerca do tema (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Sendo assim, para atingir o objetivo do projeto, criar um jogo no estilo RPG trazendo personagens baseados na cultura do povo negro, é necessária a utilização de um processo estruturado. Dessa forma, optou-se pelo método consolidado do designer Mörshbächer (2015), vide Figura 1, o qual reúne etapas combinadas dos métodos de Munari (2002) e Silverman (2013).

Figura 1 - Método Consolidado.

**Método Consolidado**

**Problema:**  
Desenvolver Jogo



Fonte: Adaptado de Mörshbächer (2015)

Mörshbächer (2015) utilizou Munari (2002) para descrever a importância de definir o problema com precisão. Ou seja, antes que sejam desenvolvidas ideias para o projeto, a etapa de **definição do problema** estabelece limites ao designer e, ao defini-lo, cria-se o objetivo no qual se deve trabalhar. No presente trabalho, identificou-se por meio de pesquisas, a falta de representatividade negra. Essa, por sua vez, é reflexo do racismo onde, em suas diferentes formas de agir, promove a anulação da identidade negra. Essa anulação se perpetua na existência física e simbólica dessa população, promovendo a invisibilidade (DA SILVA, 2015). Assim, percebeu-se a necessidade de ampliar o debate sobre luta, identidade e cultura negra, além de aprofundar os conhecimentos sobre jogos, gamificação e RPG, visando disseminar a cultura negra através do jogo.

Em **componentes do problema**, Mörshbächer (2015) descreve a etapa como um modo de “dividir e identificar problemas inicialmente ocultos” (MÖRSHBÄCHER, 2015, p. 57). Significa, desse modo, destrinchar os elementos do problema em questão. Essa fase necessita de pesquisas bibliográficas acerca da problemática, possibilitando seu estudo e, conseqüentemente, reconhecendo seus componentes.

Desse modo, a pesquisa aponta a luta do povo negro segue fortalecendo a importância do processo identitário de cada indivíduo. Como qualquer processo

identitário, a construção é feita através de trocas de experiência, a qual pode ocorrer durante interações sociais, e a família é comumente a primeira a estabelecer esse contato. Espaços que geralmente marcam a trajetória do indivíduo, tal como a escola, é capaz de fortalecer o processo de identificação ou dificultá-lo, colaborando com a disseminação do racismo (GOMES, 2003).

O racismo age nas mais diversas esferas, e pode ser definido como um sistema de opressão, baseando-se na ideia de que uma etnia é superior a outras, interferindo nos direitos de outro indivíduo. O racismo age nas mais diversas esferas, e pode ser definido como um sistema de opressão, baseando-se na ideia de que uma etnia é superior a outras, interferindo nos direitos de outro indivíduo (OLIVEIRA, 2018). Os reflexos do racismo atingem os padrões estabelecidos pela sociedade, que são em sua maioria, contrários aos negros. Com isso, reconhecer a própria identidade sem representações, dificulta esse processo de autoaceitação. Dessa forma, visando combater à invisibilidade e à violência promovidos pelo racismo, utiliza-se do empoderamento negro, como colaborador no processo de autorreconhecimento e contribuindo para a identidade negra.

A **coleta de dados**, por sua vez, visa reconhecer possíveis soluções já desenvolvidas para a problemática. Com isso, é possível verificar se soluções já foram desenvolvidas, analisar seu desenvolvimento e resultado, contribuindo para a melhoria do projeto a ser desenvolvido. Desse modo, a coleta é realizada através de pesquisas e coleta dos dados, que contribuam para “as decisões sobre os elementos constitutivos do projeto” (MÖRSHBÄCHER, 2015, p. 42).

Essa etapa procedeu-se com a revisão bibliográfica, onde inicialmente, tratou dos temas luta, identidade e cultura negra. Nesse capítulo, analisou-se a evolução do movimento negro e suas contribuições durante a luta do povo negro, bem como atos de resistência realizados por esse grupo (FAUSTO, 1996; SOUZA, 2008; DOMINGUES, 2007; OLIVEIRA, 2018; GOMES 2003, DA SILVA, 2005). Também se observou a influência dos jogos tanto no desenvolvimento do indivíduo, como em sua cultura (HUIZINGA, 2005; SALEN; ZIMMERMAN, 2012; PAVÃO, 1999). Exemplos de manifestações da cultura negra nas mídias, podem ser observadas em filmes como Pantera Negra (2018) e Aranhaverso (2018),

produzidos pela Marvel. Wakanda, país fictício de Pantera Negra (2018), retrata a abundância de recursos naturais que os países da África oferecem, misturando tecnologia e questões sociais e raciais. Além disso, os filmes exploram a representatividade e visibilidade da população negra no cinema. Nos jogos eletrônicos é possível citar Valorant (2020), o jogo de *FPS* produzido pela empresa Riot Games, a qual trouxe a personagem Raze, uma mulher negra e brasileira.



Fonte: Sony Pictures Animation (2018)

A etapa de **análise de dados** é feita logo após a coleta, com o intuito de extrair os dados e aplicá-los ao projeto (MÖRSHBÄCHER, 2015). Segundo Munari (2002), a análise busca compreender e orientar o que pode ou não ser feito no projeto, para que seja desenvolvida a melhor solução.

A luta pela representatividade na imprensa se estendeu aos cinemas, presente nos filmes citados anteriormente, contribuindo para o processo de identificação e inclusão etnico-social (DOMINGUES, 2007). Inicialmente, foi realizada uma revisão histórica acerca da luta da população negra no Brasil. Nela, se destaca o quilombo dos Palmares como importante ato de luta e resistência no Brasil colonial. Seu principal líder, Zumbi dos Palmares, é símbolo de luta pela liberdade no movimento negro.

Nesse sentido, os quilombos influenciaram diretamente na cultura afrobrasileira, deixando sua marca em estilos de luta como a capoeira, bem como na música e gastronomia (SILVA E SILVA, 2019). A tradicionalidade repassadas por

benzedeiros quilombolas também contribuem para a preservação de costumes e crenças ligados à ancestralidade. A ligação com os quilombos, construída através do sentimento de pertencimento e reconhecimento, despertam o desejo de luta por suas terras (MENDES; CANVAS, 2017). O movimento negro, por sua vez, atuou em diversas frentes, engajados na luta contra a desigualdade racial. Apesar de conquistarem leis que asseguram os direitos do povo negro ao longo da história, o não reconhecimento das leis pela sociedade enfraquecem sua efetividade (MUNIZZ, 2017).

Os jogos, por sua vez, têm sua contribuição na formação do indivíduo, representando grupos sociais que sofrem com a invisibilidade. Reconhecendo a importância do jogo em toda formação humana, tendo em vista que está presente na forma de comunicação, é possível utilizá-lo como ferramenta na resolução de problemas (HUIZINGA, 2005; NAVARRO 2013; BUSSARELLO 2016).

Além disso, os jogos são capazes de engajar o público, criando uma imersão dos jogadores dentro da narrativa do jogo (HUIZINGA, 2005). Nesse sentido, a prática do RPG promove uma imersão ao representar personagens, interagir com o universo e colaborar com o grupo. Além disso, o RPG é capaz de oferecer diferentes alternativas para alcançar um objetivo, ao usar a criatividade e a colaboração com outros jogadores, a prática é capaz de unir representação e parceria (MONTANARO, 2018). Portanto, com o intuito de disseminar e representar a cultura do povo negro foi definido a elaboração de um jogo de RPG. Ao criar personagens e um universo representativo, colabora-se com a representatividade desse grupo.

Na etapa **oficialização da ideia**, dando importância às etapas anteriores, o designer deve definir o tema e o tipo de jogo que será desenvolvido (MÖRSHBÄCHER, 2015). Silverman (2013) recomenda que seja definido o tema do jogo e como ele irá funcionar, bem como sua mecânica. As intenções do projeto devem ser anotadas, para que sejam comparadas ao longo do desenvolvimento, para que os resultados obtidos possam ser comparados com o propósito do jogo. Essa etapa surge a partir dos objetivos específicos, e informações coletadas ao longo da pesquisa.

No presente trabalho, o conceito desenvolvido para auxiliar no desenvolvimento será: O jogo deverá priorizar a colaboração em grupo, proporcionando uma experiência inclusiva. O uso da criatividade, e da sorte, serão a chave para alcançar a recompensa pelo trabalho cooperativo. Os dados são as peças principais para o funcionamento da sessão. É por meio deles que os jogadores irão executar as ações do jogo. O jogo físico será apresentado como um livro de regras básicas, com o intuito de nortear os jogadores. O número mínimo de participantes será de 2 a 4, sendo um jogador e um mestre. O tema será fundamental para a narrativa do jogo, pois sua mecânica se apresenta como uma aventura interpretativa (ROCHA, 2006). O jogo seguirá o viés estratégico colaborativo, em conjunto com os elementos criatividade e sorte. O público-alvo, por sua vez, terá idade mínima de 12 anos, para que seja possível explicar e aplicar a mecânica do jogo. É importante citar a utilização do sistema desenvolvido por John Harper, *Lasers and Feelings*<sup>23</sup>, o qual colabora para o fácil entendimento nas sessões, por conta das regras simplificadas.

Seguindo para a etapa de **determinação dos tipos de conteúdo do jogo**, inicia-se o desenvolvimento do conteúdo, a qual objetiva listar e descrever os elementos físicos que compõem o jogo, bem como sua mecânica e temática (MÖRSHBÄCHER, 2015). Segundo Silverman (2013), o tempo dedicado depende do conteúdo do jogo, ou seja, um conteúdo denso requer esforço ao analisar quais elementos ele necessita.

Desse modo, optou-se pelo desenvolvimento de cartas com o objetivo de representar os personagens presentes no jogo. Além disso, utilizou-se dados 1D6<sup>24</sup> para determinar as ações dos jogadores. Não obstante, a formação dos quilombos, constituídos por negros e indígenas como forma de se livrar das amarras do sistema escravista, além de representar luta e resistência do período (SOUZA, 2008). Construiu-se um jogo nomeado como *Ambuíla RPG*, em referência a Batalha de Ambuíla, a qual é reconhecida hoje como importante ato de resistência e heroísmo

---

<sup>23</sup> John Harper criou o sistema *Laser and Feelings* (Laser e sentimentos), com o intuito de proporcionar uma interpretação de regras fácil e rápida. A ideia é que os jogadores possam explorar a criatividade sem preocupações com um sistema dificultoso. Disponível em: <<https://movimentorpg.com.br/laser-e-sentimentos/>>. Acesso em: 28 Out. 2021.

<sup>24</sup> Dado com 6 lados. N.A.

do antigo rei do Congo D. Vita Nkanga<sup>25</sup>. Construído para colaborar com o processo de autorreconhecimento e identificação, trabalhando com o conceito de ancestralidade.

No universo fictício de *Ambuíla RPG*, o jogador é apresentado à *Nova Ambuíla*, um país latino separado do Brasil após a queda do grande meteoro. Com isso, originou-se o cristal baianita, rico em propriedades energéticas. A influência do minério foi responsável pela ligação entre o mundo astral e o terreno. Com auxílio dessas consciências superiores, o povo ambuílano evoluiu em cultura, ciência e espiritualidade. O antagonista surge como membro de um grupo, representado pelo personagem mais forte do jogo, chamado de Labatut. Essa criatura surge como referência da lembrança dos nativos relacionada ao general francês Pedro Labatut, conhecido por sua crueldade e violência.

Nova Ambuíla é um país dividido em duas grandes ilhas, na qual à esquerda se encontra uma grande faixa de floresta preservada, onde está a cidade de Topazio. E à direita, ao norte, está localizada a capital-estado Ardósia. Ao sul, está o estado de Hitam, conhecido por suas academias e complexos de treinamento militar. Nesse sentido, o governo do país fica a cargo de três famílias. A primeira é Otelo, os quais governam toda a porção esquerda do país. Por influência de seus ancestrais, focam em um estilo de vida natural, utilizando de suas habilidades de manipulação climática para proteger a fauna e flora do país. Otelo tem o papel de extração e transporte da baianita, bem como, instruindo aqueles que buscam especialização nas artes da natureza.

Ao sul da faixa direita, localiza-se o estado de Hitam, governado pela família Gama. São conhecidos por seus membros orgulhosos e ambiciosos, destacando seu desempenho em academias e treinamento militar. Cabe a eles, a capacitação do exército, assim como expedições (viagens ao mundo exterior com o intuito de explorar recursos e extrair informações) e estratégias governamentais. E ao norte segue a família Luanda, governantes da capital do país, são responsáveis pela supervisão da ordem econômica e jurídica dos estados. Seus membros

---

<sup>25</sup> Disponível em <<https://www.jornaldeangola.ao/ao/noticias/detalhes.php?id=331863>>. Acesso em: 15 Nov. 2021.

destacam-se pelo senso apurado por justiça e honra, sendo na maioria das vezes, eleitos para exercer tarefas de confiança.

Os jogadores começam com três opções de personagens. Ana Luisa é a protagonista. Desbravadora, não tem problema em explorar novos ambientes. Seu senso de liderança e justiça influencia em suas escolhas, contudo, apesar de exalar independência, seus amigos formam sua rede de conforto. Seus poderes são invocados através da flauta, a qual canaliza energia e se conecta com sua ancestralidade que se materializa na forma de animais. Laura, por sua vez, possui forte ligação com a natureza, portanto, está destinada a proteger e guiar seus colegas. O poder de Laura é invocado através da pulseira que carrega consigo, a qual possibilita canalizar elementos da natureza. Por fim, Luan é o guerreiro do trio, através do treinamento militar, adquiriu forte experiência com lutas marciais, além de tornar-se perito em armas cortantes e não cortantes.

Desse modo, os jogadores escolhem e interpretam seus personagens. Um jogador assume o papel de mestre, este fica a cargo de descrever os cenários, narrar a história e controlar os inimigos presentes no jogo. Os demais participantes permanecem livres em suas ações, e com base na narrativa do mestre, tomam suas decisões. Seguindo a proposta do *RPG*, ser colaborativo, os jogadores devem decidir em grupo, pensando em vencer como uma equipe. O jogo é acompanhado por um sistema, o qual guia o sucesso ou fracasso dos jogadores. O sistema utilizado em *Ambuíla RPG* segue o sistema *Lasers and Feelings*, o qual propõe a utilização de um dado de seis lados, seu funcionamento é descrito na etapa organização e listagem das interações.

A **simplificação do conteúdo** visa auxiliar o designer a organizar e listar as interações que ocorrem no jogo. Além disso, as interações devem ser descritas, e seu uso ao longo do jogo deve ser acompanhado, validando sua contribuição para a mecânica. É importante atentar-se aos detalhes durante toda a etapa, diminuindo a necessidade de alterações posteriormente (MÖRSHBÄCHER, 2015). Silverman (2013) afirma que, quando familiarizado com um determinado estilo, é possível identificar com clareza a necessidade de cada interação, por isso é necessário levar as afinidades do designer ao longo do desenvolvimento.

Após analisar o uso de cartas em RPG como forma de representar personagens, optou-se pelo livro de regras, como o nome sugere, que será criado para compilar regras e elementos visuais do jogo. O livro deverá funcionar como instrumento para nortear os jogadores e criar imersão no momento da narrativa, através de texto e imagens, criando uma ambientação (PAVÃO, 1999). Os dados, por sua vez, foram mantidos como principal elemento do jogo.

Dessa forma, segue a etapa de **organização e listagem das interações**, após a simplificação e listagem do conteúdo, é necessário definir os elementos interativos constituintes do jogo. A lista de interações servirá como referência durante o projeto, evitando que nenhuma interação seja esquecida (MÖRSHBÄCHER, 2015). Silverman (2013) salienta a importância de descrever cada elemento e como ele irá funcionar, bem como suas interações com outros conteúdos do jogo. Portanto, os elementos físicos do projeto, livro de regras e dados, foram descritos da seguinte forma:

1. **Livro de regras:** elemento que irá reunir informações essenciais de funcionamento para os participantes. Inicialmente, será exibido o sumário e a introdução, explicando o que é um RPG. Em seguida, as regras englobam toda a estrutura do jogo, desde ações básicas dos personagens, até ações complexas, como combates. A seguir, a introdução ao universo, iniciando a narrativa do jogo e seus elementos. Por fim, o glossário de monstros, o qual irá apresentar os antagonistas. O livro irá contar com ilustrações, necessárias para ambientar a sessão.
2. **Dados:** o sistema utilizado é uma adaptação do modelo *Lasers and Feelings* criado por John Harper. As ações do jogo são baseadas na rolagem de seis lados, onde o jogador deve escolher um número entre dois a cinco, onde o número escolhido será seu atributo base. Para fazer qualquer ação o jogador deve rolar 1D6 para saber o resultado. Se o jogador estiver preparado para a ação, ele deve jogar mais 1D6, se o mesmo for um especialista, ele deve girar mais 1D6. Não se soma

os valores dos dados, eles são contados individualmente, se nenhum dos dados obteve resultado, obviamente é uma falha, se apenas um dos dados conquistou sucesso, é uma falha com complicação, que fica a critério do mestre, desde o jogador sofrer dados e pontos de vida. Se obteve sucesso em dois dados, é um sucesso perfeito (sem falhas), se o jogador conseguir a proeza de ter sucesso nos três dados além do sucesso, o mestre narra um efeito positivo a mais, ficando a seu critério. Se alguém do grupo deseja auxiliar em uma ação específica, deve-se informar antes da jogada, pois é adicionado mais um dado (o dado de ajuda). Se por acaso o jogador venha tirar seu atributo base em algum dos dados, constitui o chamado acerto crítico, onde por se tratar de algo “raro”, o mestre deve recompensar bem o jogador em sua ação.

A **iteração do conjunto de regras** surge em conjunto com o desenvolvimento do protótipo, fazendo parte da experimentação. Nela, o designer irá identificar o que precisa ou não ser ajustado (MÖRSHBÄCHER, 2015). Silverman (2013) aponta que, caso sejam identificados problemas durante o desenvolvimento, é possível integrá-lo a linha, sendo possível reformular a mecânica. Uma vez resolvido sua mecânica, basta seguir para a construção visual do jogo.

Habitualmente usados em RPG 's, os dados são a mecânica principal do jogo, eles determinam o sucesso ou fracasso em suas ações. O jogo é dividido entre mestres e jogadores. O primeiro é responsável por conduzir o jogo, com auxílio do livro de regras, cabe a ele narrar todas as situações, passadas aos jogadores, bem como todos os cenários. O mestre também é responsável por garantir a liberdade dos jogadores durante toda a aventura. Os jogadores, por sua vez, são os personagens da história. Eles são o centro da narrativa, responsáveis por criar e interpretar os protagonistas, se aproveitando da criatividade e dos pontos fortes do grupo para superar as adversidades.

O **desenvolvimento do protótipo** é de suma importância para que a mecânica seja definida, entendendo o que é o jogo e como ele funciona.

Inicialmente, não é necessária a preocupação com o *layout*. No desenvolvimento do conteúdo, é preciso determinar quais e quantos conteúdos são necessários. Objetiva validar a necessidade dos materiais selecionados, a construção de modelos está ligada a essas experimentações. Esses modelos são apresentados a possíveis usuários para análise e validação, portanto, é necessário que sejam claros (MÖRSHBÄCHER, 2015).

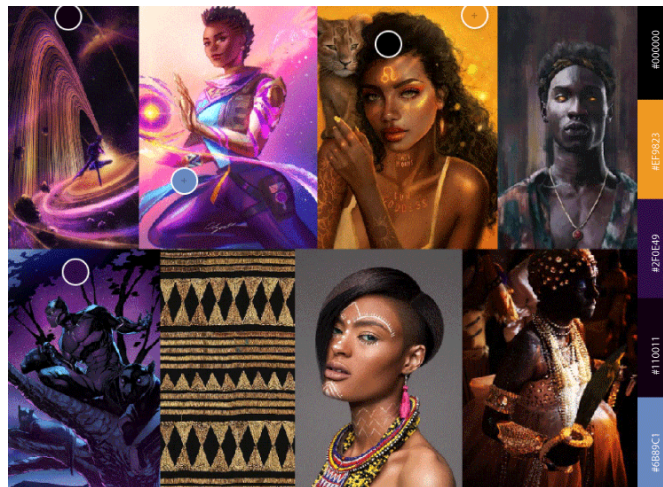
Os materiais utilizados para o desenvolvimento do protótipo foi um painel de referência (Figura 2), utilizando imagens que remetem à ancestralidade, retiradas da rede social *Pinterest*. A partir do painel de referências, foram criados os rascunhos de ilustrações (Figura 3), com o objetivo de explicar o universo visualmente para os participantes. O rascunho (a) apresenta a vestimenta utilizada pelos personagens de Nova Ambuíla, com o intuito de colaborar com o processo de imaginação dos participantes acerca do figurino, a protagonista é ilustrada com um colete com formas geométricas, utilizando como referência o tecido Kente<sup>26</sup>, o qual vestia os antigos reis africanos. Em sua saia, a estampa com onça remete à sua família ancestral, Luanda. As imagens B, C e D ilustram o animal de cada família de Nova Ambuíla, Rinoceronte, da casa Hitam, Onça, da casa Luanda e o Cervo da casa Otelo. Os animais escolhidos fazem parte da fauna brasileira. Por fim, cenário de Nova Ambuíla, na imagem E, é regido por montanhas, trazendo como referência a arquitetura africana<sup>27</sup>.

Figura 2 - Painel de Referências.

---

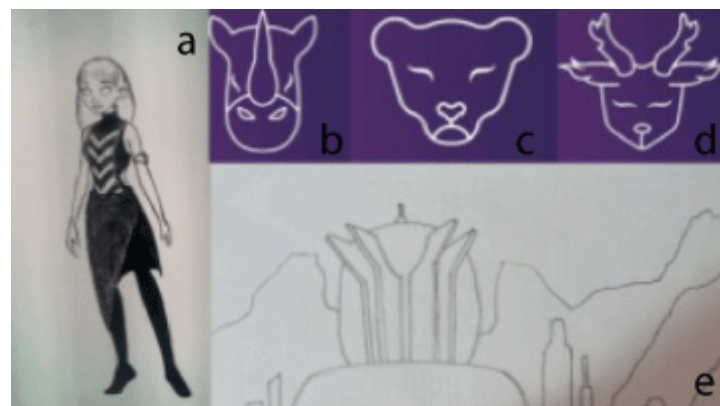
<sup>26</sup> Disponível em <<https://www.geledes.org.br/kente-os-tecidos-dos-reis-africanos/>>. Acesso em: 11 Nov. 2021.

<sup>27</sup> Disponível em <<https://hypescience.com/45-belos-exemplos-de-arquitetura-africana/>>. Acesso em: 11 Nov. 2021.



Fonte: A autora (2021).

Figura 2 - Painel de Rafss.



Fonte: A autora (2021).

A etapa de **playtesting** coloca em prática o conjunto de regras e sua funcionalidade na mecânica. Os testes com os protótipos possibilitam o **feedback** dos jogadores, ou seja, o recolhimento de informações, tais como dificuldades durante o jogo, elementos e regras que não funcionam, ou a falta deles. Desse modo, identifica-se possíveis ações que devem ser corrigidas, bem como melhorias no projeto (MÖRSHBÄCHER, 2015).

Em novembro de 2021, o jogo foi submetido a um teste. Nesse momento, foi colocado em teste o conceito de ancestralidade, utilizando os três personagens pré-estabelecidos. Durante o jogo, foi observada a imersão dos jogadores com a

narrativa, bem como o desempenho dos participantes com relação ao sistema utilizado no RPG. O aplicativo de conversação Discord foi utilizado para a realização da sessão. O teste foi feito com 4 participantes, sendo um destes o mestre. A faixa etária dos participantes foi de 15 a 22 anos, contendo dois iniciantes. A sessão, por sua vez, durou 3 horas.

A partir do *feedback*, foram feitas atualizações no jogo. Os participantes relataram a imersão no cenário descrito e na interpretação dos personagens. O painel semântico auxiliou os participantes a visualizar o jogo esteticamente. Contudo, foi observado que a utilização de apenas dois inimigos durante o jogo, acarretou no término prematuro da sessão, pois o inimigo final (Labatut), sendo este o inimigo mais forte do jogo, foi derrotado em poucas jogadas. Além disso, os participantes relatam a falta de opções de magias durante os combates, que foram limitadas a duas. Desse modo, foi possível iniciar a criação do livro de regras, o qual foi adicionado uma sessão de tabelas de combate, bem como um glossário de monstros, apresentando maior variedade de personagens para os combates.

**Desenho e construção**, por fim, a solução final deve ser submetida a outros testes de jogabilidade, visando aperfeiçoar o jogo e a experiência dos jogadores. Desenhar significa transmitir as informações coletadas, ou seja, o protótipo.

Para a concepção final do projeto, apresentado no Apêndice A, a capa foi concebida utilizando as cores preto e mostarda, retiradas do painel de referências desenvolvido na etapa de protótipo. A textura inspirada em manchas da pelagem da onça, também presentes na ilustração da protagonista, se repetem ao longo da capa e contracapa. Para o logotipo foi desenvolvido um *lettering* utilizando a fonte Elianto. As páginas seguintes contêm as informações do livro, seguida de duas páginas com frases de efeito, sendo elas de Malcom X e Emerica, para destacar a influência de ativistas da luta pela população negra, reforçando a temática sobre representatividade negra do RPG.

Com base no painel de referências, foram destacadas as cores preto, roxo e mostarda, assim como as ilustrações, que seguem o estilo *line art*<sup>28</sup>, utilizado para criar todas as ilustrações presentes no livro, com exceção da protagonista. Para isso, criou-se a personagem Anaju, utilizando elementos da cultura brasileira e africana para a construção da narrativa. A ilustração da protagonista recebeu um estilo de ilustração mais detalhado, objetivando representar uma adolescente negra, demonstrados no cabelo crespo, tom de pele e feições da personagem, evidenciando o protagonismo negro no RPG.

Para o grid, no corpo de texto foi utilizado a tipografia Exo 2, sendo foi disposto em uma coluna, para manter o ritmo editorial, as tabelas por sua vez, foram dispostas em duas colunas. Para iniciar cada capítulo, a página é marcada pelo título em caixa alta, contendo a primeira letra do *lettering*, cuja página segue em fundo roxo, contendo o início do texto do capítulo.

Com a finalização do livro, o jogo foi disponibilizado no site Heyzine através do link<sup>29</sup> para a divulgação online do mesmo, possibilitando que outros usuários possam visualizar e usufruir do RPG.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo da revisão histórica da luta do povo negro, é possível identificar a influência da cultura africana no Brasil, a qual representa a resistência da identidade negra. Nota-se a importância da representatividade, que deve-se fazer presente na trajetória do ser humano, sendo essencial para o autoconhecimento e identificação. Nos jogos foi visto a possibilidade de repassar uma ideia, levando em consideração sua influência na forma de comunicação do indivíduo. A gamificação e o design de jogos (*game design*) por sua vez, estão intrinsecamente ligados. Nesse contexto, é importante destacar que existem diversas alternativas a serem seguidas. Por sua vez, é possível ver isso nos jogos de RPG ao oferecer maneiras para alcançar um único objetivo, cuja recompensa gera um resultado satisfatório ao ser alcançado.

---

<sup>28</sup> *Line art* (arte de linha) consiste em imagens em linhas retas ou curvas, sem sombras ou preenchimentos.

<sup>29</sup> Disponível em <<https://heyzine.com/flip-book/2ca1d7fb66.html>>. Acesso em 16 nov de 2021.

No presente projeto, esta pesquisa serviu de sustentação para criar um jogo de RPG, onde foi elaborado um livro de regras, trazendo personagens baseados na cultura do povo negro.

Teve-se como objetivo geral, criar um jogo no estilo RPG, trazendo personagens baseados na cultura do povo negro, o qual foi atingido. Os objetivos específicos por sua vez também foram atingidos. No primeiro busca-se ampliar o debate sobre luta, identidade e cultura negra, objetivando aprofundar os conhecimentos e aplicá-los no projeto final. O segundo, foi aprofundar o debate sobre jogos e gamificação de RPG, para compreender melhor os tipos de jogos e sua aplicação em temas sobre identidade cultural. Por fim, o terceiro objetivo foi contribuir para a disseminação da cultura negra, que foi possível através desta pesquisa e do produto final elaborado e disponibilizado.

Sendo assim, para atingir o objetivo do projeto, optou-se pelo método consolidado do designer Mörshbacher (2015), o qual reúne etapas combinadas dos métodos de Munari (2002) e Silverman (2013). Nela, todas as etapas foram concluídas, com exceção da última, a qual sugere outros testes de jogabilidade, que neste projeto limitou-se a apenas um.

Com a finalização do livro de regras, conclui-se que é possível a aplicação do design de jogos como ferramenta de disseminação da cultura negra, bem como promover a representatividade através de narrativas e construção de personagens. Portanto, pode-se dizer que este estudo respondeu à pergunta problema, a qual questiona: como um jogo pode contribuir para a representatividade e para a disseminação da cultura negra?

Para a autora, o presente artigo contribuiu para o aprofundamento sobre a luta do povo negro no Brasil, bem como a importância de ressaltar a representatividade no processo identitário do indivíduo. Contudo, é necessária a elaboração de outras pesquisas nesse sentido, pois o presente trabalho significa apenas um dos passos a ser dado em relação à importância da representatividade negra em jogos de RPG.

## 6 AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a minha mãe e minhas irmãs, que me apoiaram e incentivaram meus estudos. Aos amigos que fiz na faculdade, e juntos nos apoiamos — Amanda Gomes, Caio Silva, Gean Milioli, Gustavo Trento, João Jacy Fernandes, Larissa Barbosa, Larissa Nogueira, Priscila Machado, minha fiel dupla Veronica Mercado e Victor Buratto — Aos demais amigos que apoiaram esse projeto, em especial Kevin Mendes da Silva.

Agradeço ao meu orientador Mateus Vilela, por todo incentivo e encorajamento, fundamentais para a conclusão do projeto. A Vanessa Wendhausen Lima, por toda paciência e comprometimento imenso durante as orientações em aula. Por fim, Rodrigo Casteller Vicentin por sua disponibilidade e orientações finais.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BARTLE, Richard. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. Journal of MUD Research, 1996.

BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. *Challenges for game designers*. Boston, Massachusetts: Course Technology/Cengage Learning, 2009.

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. DVS Editora, 2015.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Pimenta Cultural, 2016.

CARNEIRO, João Luiz. **Religiões afro-brasileiras: uma construção teológica**. Editora Vozes Limitada, 2019.

DA SILVA, Mariana Gesteira. Representatividade e potencialidades estéticas da negritude a partir das novas mídias. **ENCRESPANDO Seminário Internacional**, v. 1, n. 1, 2015.

DA SILVA, Vagner Gonçalves. **Candomblé e umbanda: caminhos da devoção brasileira**. Selo Negro, 2005.

DA SILVA, Vagner Gonçalves. Religião e identidade cultural negra: católicos, afrobrasileiros e neopentecostais. *Cadernos de Campo* (São Paulo-1991), v. 20, n. 20, 2011.

DA SILVA, Wagner Machado. A telenovela e os negros: A representatividade étnica na Rede Globo entre 2011 e 2017. Joinville, Santa Catarina, 2018. Disponível em <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0054-1.pdf>>.

DOS SANTOS, Mikaelly Sobral; DE SOUZA, Fernando Antonio Ferreira. MÚSICA AFRO-BRASILEIRA: IDENTIDADE E CULTURA PARA A ESCOLA DA COMUNIDADE QUILOMBOLA DO CASTAINHO-PE. **Educação e (Trans) formação**, v. 4, n. 1, p. 68-83, 2019.

DOMINGUES, P. Movimento negro brasileiro: alguns apontamentos históricos. *Tempo*, Niterói, v. 12, n. 23, p. 100-122, 2007.

DOMINGUES, Petrônio José. O mito da democracia racial e a mestiçagem em São Paulo no pós-abolição (1889-1930). **Tempos históricos**, v. 5, p. 275-292, 2004.

FERNANDES, Kleber Tavares; LUCENA, Márcia Jacyntha Nunes Rodrigues; DA SILVA ARANHA, Eduardo Henrique. Uma Experiência na Criação de game design de Jogos Digitais Educativos a partir do design thinking. **RENOTE**, v. 16, n. 1, 2018.

GOMES, Nilma Lino. Cultura negra e educação. *Revista Brasileira de Educação*, n. 23, maio-ago. 2003. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/XknwKJnzZVFpFWG6MTDJbxc/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em 24 de agosto de 2021

GOMES, Nilma Lino. O movimento negro no Brasil: ausências, emergências e a produção dos saberes. *Política & Sociedade*, Florianópolis, v. 10, n. 18, p. 133-154, abr. 2011

HALL, Stuart. *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: APICURI, 2016.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Desigualdades sociais por cor ou raça no Brasil. 2019. Estudos e Pesquisas - Informação Demográfica e Socioeconômica n.41. Disponível em: <[https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101681\\_informativo.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101681_informativo.pdf)>. Acesso em: 08 de Setembro de 2021.

KLEIN, Herbert S. A demografia do tráfico atlântico de escravos para o Brasil. **Estudos Econômicos (São Paulo)**, v. 17, n. 2, p. 129-149, 1987.

LAZZARICH, Marinko. Comic Strip Humour and Empathy as Methodological Instruments in Teaching. *Croatian Journal of Education*, Vol: 15, pages: 153-189.2013.

LEITÃO, Leonardo Rafael Santos; SILVA, Marcelo Kunrath. Institucionalização e contestação: as lutas do Movimento Negro no Brasil (1970-1990). **Política & sociedade: revista de sociologia política**. Florianópolis, SC. Vol. 16, n. 37 (set./dez. 2017), p. 315-347, 2017.

MADEIRA, Zelma; GOMES, Daiane Daine de Oliveira. Persistentes desigualdades raciais e resistências negras no Brasil contemporâneo. **Serviço Social & Sociedade**, p. 463-479, 2018.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MONTANARO, Paulo Roberto. Gamificação, 2018. Disponível em: <[https://www2.ifal.edu.br/ensino-remoto/professor/apostilas-e-livros/ebook\\_gamificacao\\_definitivo\\_cc.pdf](https://www2.ifal.edu.br/ensino-remoto/professor/apostilas-e-livros/ebook_gamificacao_definitivo_cc.pdf)> Acesso em 18 de setembro de 2021.

MONTEIRO, Patrícia Fontes Cavalieri. Discussão acerca da eficácia da Lei Áurea. *Meritum*, revista de Direito da Universidade FUMEC, 2012.

MÖRSHBÄCHER, Lucas Gelásio. *Esfinge caduca: criação de jogo físico de estratégia*. 2015.

MUNANGA, Kabengele. Origem e histórico do quilombo na África. **Revista usp**, n. 28, p. 56-63, 1996.

MUNARI, Bruno; DE VASCONCELOS, José Manuel. **Das coisas nascem coisas**. 1981.

MUNIZZ, Vitor Medeiros. **Pesquisa de tendências: a potencialização da representatividade negra através do design**. 116 p. Tese (Graduação) - Design, Universidade Federal de Santa Catarina, 2017.

NAVARRO, Gabrielle. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. **Biblioteca Latino-Americana de Cultura e Comunicação**, v. 1, n. 1, p. 1-26, 2013.

NICOLETTE, Carlos Eduardo; CARDOSO, Maurício. **Quilombo dos palmares: A história narrada**. Mimeo]. Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2015.

OLIVEIRA, Victor Hugo Silva de. *Pantera Negra: Representatividade e Ancestralidade. Um estudo sobre as novas representações dos indivíduos negros em produtos audiovisuais*. 88 f. Tese (Graduação) - Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018.

PAVÃO, Andréa. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

PEREIRA, Amilcar Araújo. "O mundo negro": a constituição do movimento negro contemporâneo no Brasil (1970-1995). 2010. 268f. Tese (Doutorado em História) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2010.

PINHEIRO, Lisandra Barbosa Macedo. Tradição oral e memória dos povos de religiões afro-brasileiras: possibilidades de pesquisa em história. **Cadernos do Tempo Presente**, v. 8, n. 04, p. 79-92, 2017.

PRIETTO, Thiago. Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos. **Translation**, n. 6, p. 8, 2013.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico, 2013.

REIS, João José e SILVA, Eduardo. Negociação e conflito: a resistência negra no Brasil escravista. São Paulo: Companhia das Letras. 1989.

ROCHA, Mateus Souza. RPG: jogo e conhecimento. **O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento. Piracicaba: Dissertação do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNIMEP**, 2006.

SANTOS, I. A. A. do. O movimento negro e o Estado: o caso do Conselho de Participação e Desenvolvimento da comunidade negra no Governo de São Paulo (1983-1987). 2001. 227 f. Tese (Doutorado em Ciência Política) – Programa de Pós-Graduação em Ciência Política, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

SANTOS, Jocélio Teles dos. O poder da cultura e a cultura no poder: a disputa simbólica da herança cultural negra no Brasil. Edufba, 2005.

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: volume 3. São Paulo: Brucher, 2012.

SILVERMAN, David. **How to Learn Board Game Design and Development**, 2013. Disponível em: <[gamedevelopment.tutsplus.com/pt/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607](http://gamedevelopment.tutsplus.com/pt/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607)> . Acesso em 25 de set. 2021.

SOUZA, Bárbara Oliveira. Aquilombar-se: panorama histórico identitário e político do Movimento Quilombola Brasileiro. (2008). Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Antropologia Social, Universidade de Brasília, Brasília, DF.

SOUZA, Izabel Cristina de et al. Cultura africana e sua influência na cultura brasileira, 2018.

TRESCA, Michael J. **The evolution of fantasy role-playing games**. McFarland, 2014.

VIDOR, Elisabeth; DE SOUSA REIS, Letícia Vidor. **Capoeira: uma herança cultural afro-brasileira**. Selo Negro, 2013.

**APÊNDICE A** - Mockup do livro de regras Ambuíla RPG.

