

JADERSON APARECIDO DE SOUZA

Games Diversos

Produção partilhada do conhecimento nos jogos digitais

Projeto de pesquisa – Doutorado
Orientador: Sérgio Bairon Blanco SanT’Anna

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
São Paulo
2019

SUMÁRIO

Resumo 3

Introdução e Justificativa 4

Problema e Hipóteses 8

Objetivos 11

Plano de trabalho e cronograma de execução 12

Métodos e material 15

Forma de análise dos resultados 16

Bibliografia 18

RESUMO

A presente pesquisa pretende estudar uma maneira de reivindicação do lugar de fala das minorias representativas a partir do processo de construção de jogos digitais diversos. Ao considerar a invisibilidade de corpos oprimidos, e que, especialmente no campo de jogos digitais resultam em produção cada vez mais homogênea e não diversa, o principal objetivo da pesquisa é a busca pelo fortalecimento destes grupos. A partir da produção partilhada do conhecimento, propõe-se a ruptura do padrão de produção de saberes construídos na universidade, buscando um diálogo heterárquico entre comunidade e universidade. Como hipótese preliminar, a produção de jogos digitais diversos busca promover e disseminar culturas oriundas de minorias representativas, colocando-as em posição de protagonismo na produção cultural, fortalecendo e ratificando seu lugar de fala.

Palavras-chave: minorias representativas, diversidade, lugar de fala, jogos digitais, produção partilhada do conhecimento

ABSTRACT

The present research intends to study a way of claiming the place of speech of representative minorities from the process of construction of diverse digital games. Considering the invisibility of oppressed bodies, and especially in the field of digital games that results in increasingly homogeneous and non-diverse production, the main objective is the search for the strengthening of these groups. From the method "shared production of knowledge", it is proposed to break the pattern of production of knowledge built in the university, seeking for a heterarchical dialogue between community and university. As a preliminary hypothesis, the production of diverse digital games seeks to promote and disseminate cultures originating from representative minorities, placing them in a leading position in cultural production, strengthening and ratifying their speaking place.

KeyWords: minorities, diversity, place of speech, digital games, shared knowledge production

1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

Ano de 1947. Thomas Goldsmith e Estle Mann concebem um tubo de raios catódicos que gerava um ponto na tela, este controlado pelo jogador (GULARTE, 2010, p. 40). Era o início do que seriam os jogos digitais. Mais à frente, as limitações técnicas que dificultavam, até então, a construção de narrativas e propostas mais complexas, segundo Ferreira (2008), foram superadas, passando os jogos a contarem com colaboração e desenvolvimento multidisciplinar.

Desde então, a tecnologia aponta, nas palavras de Ranhel (2009, p. 21), para a convergência entre narrativas e jogos cuja programação simula personagens com comportamentos cada vez mais parecidos com os dos seres humanos.

Enquanto fenômeno, o jogo digital passa a ser estudado na esfera da cultura. Suas características contribuíram para o que fora considerado por Tapscott (2010) uma nova geração digital. Já para Marc Prensky (2006), aspectos como feedback, e em especial a difusão da internet, contribuíram para a compreensão daqueles que nasceram a partir dos anos 90 como nativos digitais. Na teoria da curva do dorminhoco, Steven Johnson (2006) defendeu que, a partir da cultura pop, aspectos cognitivos tem modificado, ao longo dos anos, a forma com que as pessoas pensam.

Por um lado, o crescimento e difusão dos jogos digitais se dá a partir do desenvolvimento tecnológico. Ao passo que seu processo de construção se dá através das *engines*, motores de jogo que permitem a construção e junção de todas as partes que constituem o sistema, como gráficos, física, animações, sons e códigos de programação (WIKIPEDIA, 2019), seu desenvolvimento permite o surgimento de novas formas de interação.

Os motores de jogo passam a ser mais acessíveis. Em termos de licenciamento, ferramentas consideradas de ponta, como a Unreal Engine (2019), passam a ter versões gratuitas. Em termos de curva de aprendizado, surgem ferramentas como a Unity (2019), às quais permitem a construção de protótipos e jogos completos a partir de uma interface amigável. Contudo, os sistemas que mais

chamam a atenção desta pesquisa são os *Makers*, sistemas projetados para a construção de jogos de maneira muito acessível, convidativa e não excludente.

Acompanhando o desenvolvimento, plataformas de distribuição digital emergem e difundem a produção. O conteúdo passa a ser o foco do produto cultural, ao passo que sua distribuição ocorre prioritariamente através da internet. Plataformas como a PlayStation Store (SONY, 2019), Xbox Live (MICROSOFT, 2019) e eShop (NINTENDO, 2019) optam pela distribuição exclusiva ou seletiva de produtos (KOTLER, 2013, p. 457), à qual a empresa opta por maior controle nos processos de publicação. Contudo, canais como a Steam (2019), itch.io (2019) e Green Man Gaming (2019) fomentam um novo meio: a distribuição independente.

Neste cenário, a produção independente começa a ser fomentada. Ferramentas, que chegavam a custar milhares de dólares, podem ser baixadas gratuitamente. Com a ascensão das plataformas de vídeo, centenas de tutoriais passam a ser disponibilizados. Não haveria, a princípio, a necessidade dos projetos passarem pelo crivo das *publishers*, empresas que detém o conhecimento em publicação nas plataformas e que, com seu conhecimento de mercado, conseguem posicionar a produção de modo a maximizar suas vendas. Em suma, mais pessoas poderiam criar.

Mesmo chamados de *indies*, o próprio cenário, à princípio o oposto do *main stream*, passa a ser fomentado pela indústria. Títulos independentes considerados de sucesso passam pelo mesmo processo de apropriação por parte de grandes empresas. O movimento, cuja concepção do próprio termo significa liberdade, independência e autonomia (MICHAELIS, 2019), acaba percorrendo o caminho tradicional da indústria.

Há, entretanto, aquelas pessoas que conseguem driblar estes caminhos. Trabalhos realizados por pequenos grupos ou apenas uma pessoa, cujas obras representam a diversidade cultural somente possível de ser acessada através de grupos de minorias. Cenários em que oprimidos buscam expressar aspectos de sua cultura, promovendo-a para um público que talvez nunca tivesse outra oportunidade de conhecê-la.

Havendo a necessidade de uma definição mais completa, o termo que a pesquisa utiliza para estas obras, cujo desenvolvimento é realizado com a finalidade de expressão cultural, reivindicação do lugar de fala (RIBEIRO, 2017) e resistência à opressão (FREIRE, 1997), a partir deste instante, é jogo diverso.

Como primeiro exemplo de jogo diverso, a obra Huni Kuin (2019) traz os mitos do povo indígena Huni Kuin a partir de um game. O projeto foi idealizado por Guilherme Meneses, antropólogo doutorando da USP, em parceria com Isaka Huni Kuin, liderança da aldeia São Joaquim/Centro de Memórias e um dos coordenadores do Ponto de Cultura. A obra, que teve participação de especialistas técnicos, pesquisadores e comunidade, traz como cerne a apresentação de alguns mitos Huni Kuin a partir de um game.

Desenvolvido como tcc da graduação em jogos digitais da Universidade Anhembi Morumbi, o jogo Florescer (PUG CORN, 2019) conta a história de Bia, menina transgênero e que possui seu lugar de fala questionado à cada simples ação, como, por exemplo, ir à escola. O título foi desenvolvido em parceria com o centro de acolhida à mulheres transexuais, no centro de São Paulo, chamada Casa Florescer. Segundo Mariana Souto, uma das desenvolvedoras do game, a parceria contou com participação das mulheres através de relatos, os quais deram origem à narrativa do jogo diverso.

Em paralelo ao trabalho de mediação socioeducativa da ONG Jogos pela Educação e, posteriormente através da Game e Arte (2019), realizado por Jaderson Souza e Tainá Felix, desenvolveu-se, de 2013 à 2017, o primeiro título autoral dos parceiros: A Nova Califórnia (2019). Trata-se de uma adaptação do conto homônimo da literatura brasileira de Lima Barreto (DOMÍNIO PÚBLICO, 2019), escrito em 1910 e publicado, originalmente, em 1915. Lima Barreto foi um dos primeiros escritores negros, neto de escravizados e filho de pais livres (EL PAIS, 2019), e que abordou o racismo a partir de sua própria experiência. Mais de cem anos após a publicação do texto

original, dois autores negros, Jaderson e Tainá, buscam resgatar e dialogar com a obra atemporal do importante escritor brasileiro.

Ambas as produções partem de uma linha de pesquisas em jogos digitais apontada por Souza (2011), e que busca ser retomada através desta pesquisa. No momento em que desenvolvedores tomam o jogo digital como espaço que permite a construção cultural, este pode se fazer como meio contemporâneo e potente na produção de conhecimentos.

Sob a perspectiva de teorias da memória apresentadas por Assman (2016, p. 170), o jogo digital coloca-se como uma massa plástica, sempre reformulada à partir de diferentes perspectivas do presente. Assim, na era da mídia digital, os três exemplos citados acima buscam ressignificar a memória cultural. Segundo Isaka, o jogo Huni Kuin é utilizado para ensinar, nas aldeias, os mitos da ancestralidade do povo. Florescer, segundo Mariana, atingiu espaços que jamais o grupo teria vislumbrado. A Nova Califórnia, que teve sua publicação inicial na plataforma Steam ao final de 2017, foi baixada por pessoas de mais de 70 países. Além da publicação digital, a obra circula através de vivências mediadas por seus desenvolvedores, nas quais o público tem a oportunidade de jogar, discutir e ressignificar a obra no contexto das próprias comunidades onde vivem.

Buscando sair do pensamento hegemônico, tais propostas buscam uma saída emancipatória. Diante das dificuldades do meio, ambos os projetos buscam tornar pautas de diversidade visíveis, reivindicando, como nas palavras de Djamila Ribeiro (2017, p. 43), o direito à própria vida.

Ao serem propostos por grupos de minorias representativas, cuja pauta dos projetos são oriundas de inquietações dos próprios grupos, potencializa-se a comunicação a partir do lugar de fala (RIBEIRO, 2017). Ao compreendermos a importância da proposição dos grupos, torna-se evidente a caracterização do jogo como espaço de produção de conhecimentos e que permite que populações de minorias diversas acessem e se vejam reconhecidas no meio digital. Trata-se, sob a perspectiva do conceito de lugar de fala, uma questão de existência.

Desde o desenvolvimento da dissertação de Mestrado (SOUZA, 2011), muitas das considerações realizadas passaram pelo crivo da comunidade. Ao colocar-se as teorias listadas acima sob certas realidades encontrada em diversas comunidades de São Paulo, a práxis buscou (e busca) validar a pesquisa por um viés bastante pautado na prática e no dia-a-dia.

Alinhando o processo de estudo formal em jogos digitais ao caminho tácito percorrido, uma possibilidade à continuidade do desenvolvimento de pesquisa, à qual pretende retornar como ferramenta de resistência e contribuição à comunidade: o fortalecimento de minorias representativas a partir da construção de jogos digitais diversos.

2. PROBLEMA E HIPÓTESES

Ao longo da história, grupos de minorias representativas são atacados. Mesmo em meio à uma época de apoio global à mercados abertos, ideias liberais e expansão dos direitos humanos, uma grande quantidade de exemplos de limpeza étnica fora produzida em nossa história (APPADURAI, 2009, P.14). A incerteza social, esta associada à mistura de estilos culturais e à globalização, constroem uma ansiedade intolerável e que, através da violência ao pequeno número, é sanada. Ainda, segundo Appadurai, há o risco da maioria numérica tornar-se predatória, caso perceba que haja uma pequena brecha entre sua “condição de maioria e o horizonte de um todo nacional imaculado, um *ethnos* nacional puro e limpo” (APPADURAI, 2009, p. 17).

A falta de representatividade dificulta a legitimação de minorias representativas. A falta de reconhecimento de nossas diferenças, de que partimos de lugares diferentes, aos olhos de Audre Lorde (2019), leva à legitimação de um discurso excludente. Ao contrário da cultura de massa, esta pautada em meios de produção e circulação baseados na lógica mercadológica, espaços de escuta, quando voltados às minorias, e não ao mercado, sofrem muitas dificuldades em sua legitimação, circulação e fomento. Por exemplo, é possível citar o caso do Instituto Luz do Faroeste. Situado em

um prédio histórico na Rua do Triunfo, região da Luz, no centro de São Paulo, o instituto sofre frequentemente com a especulação imobiliária. Sediando encontros de múltiplos coletivos da cidade e, dando especial atenção à grupos da periferia, o espaço resiste e reivindica o território, em região central da capital paulista, à grupos tradicionalmente oprimidos pela sociedade.

A lógica de mercado presente no território também é aplicada nas produções culturais, às quais, muitas vezes, precisam adaptar-se ao contingente para sobreviver. A disputa por espaço é grande. Produções fomentadas por maiores investimentos levam vantagem. A lógica mercadológica prevalece sobre o olhar do jogo digital que, enquanto meio de expressão cultural, pode trazer possibilidades que vão além de um produto finalizado, conforme exemplos apresentados na introdução deste trabalho. A invisibilidade dos corpos oprimidos resulta em produção cultural cada vez mais homogênea e não diversa. Conforme apresentado na exposição Campos de Invisibilidade (2018), a maior disponibilidade de ferramentas, tecnologia e distribuição digital segue, na verdade, rotas praticamente idênticas às construídas no período das grandes navegações.

Segundo Djamila Ribeiro (2017, p. 42), tirar pautas de minorias representativas da invisibilidade, em especial a questão do feminismo negro, é importante para fugir da universalidade que exclui. Simone de Beauvoir (1980, p. 18) coloca que, quando indivíduos são tratados com condição de inferioridade, eles, de fato, tornam-se inferiores. Não no sentido de serem, mas de tornar-se a partir das condições culturais colocadas.

A produção audiovisual, especificamente de jogos digitais, não é diferente. Predominantemente composta por profissionais brancos, héteros e cisgênero, tais espaços são ocupados por grupos homogêneos. De acordo com o Censo da Indústria de Jogos do Brasil (2018, p. 53), apenas 3% dos desenvolvedores se declaram como negros ou afroamericanos, e 2% indígenas. Tendo os menores escores, a população transgênero declarada no censo aponta apenas para 0,4% dos participantes.

2.1. Hipótese

Tendo a produção de jogos digitais diversos como meio de disseminação de culturas oriundas de minorias representativas, a hipótese preliminar é o fortalecimento destes grupos.

Ao pensarmos em produções intelectuais realizadas por grupos marginais, da mesma forma que nos coloca Ribeiro (2017, p. 13), pensamos nestes grupos como sujeitos políticos. Ao colocar minorias representativas no lugar de protagonismo, na produção cultural, a pesquisa busca a abertura para histórias que não são contadas. Contrariando a lógica de que grupos subalternos não tem direito à voz, lógica oriunda do discurso colonizador, assim colocado por feministas negras como Patricia Hill Collins (2019) e Grada Kilomba (2016), a produção de jogos diversos pode viabilizar o pensamento sobre a própria condição de opressão impostas à estes grupos.

Por um lado, ao utilizar-se de um meio audiovisual contemporâneo, o produto cultural torna-se acessível ao público. Ao buscar a construção de experiências acessíveis nos jogos digitais, a hipótese busca a quebra da equação que nos coloca Lélia Gonzalez (1984), feminista negra, onde reconhece que privilégio social está associado ao privilégio epistêmico, ao passo que o modelo de construção de conhecimentos científicos, válidos, exclusivos e dominantes, é branco.

A experiência advinda da imersão, interatividade e espacialidade navegável, características dos jogos digitais, podem contribuir com a questão da representatividade. Aspectos do jogo que trazem imersão representativa por meio de avatares (SANTAELLA, 2009, p. XIII), em consonância com a produção partilhada, podem contribuir na construção do protagonismo historicamente apagado.

Havendo a participação de minorias representativas na construção de jogos digitais diversos, processo realizado, a priori, com as comunidades; torna-se viável a experimentação lúdica, do público, utilizando-se da obra como meio. Elkonin (1988, p. 2) demonstra o potencial durante a realização de um experimento. Buscando que crianças, sob sua tutela, comessem seu tradicional - e

já insuportável - mingau de sêmola, o psicólogo transformou a experiência em um espaço de ações lúdicas. Tomadas pelo círculo mágico (HUIZINGA, 2001, p. 65), mesmo fenômeno presente nos jogos digitais, as crianças não somente não se chatearam, mas comeram o alimento. Neste cenário, Sato verifica que “valores, preferências e vontades do indivíduo se modificam quando estão inseridos no ambiente de jogo” (2009 p. 41). Assim, em seu caráter lúdico, o jogo permite a exploração de percepções, limites, novos desejos e experiências novas.

No processo de concepção da obra, a disposição do público em aprender, enquanto joga, contribui para a reivindicação do protagonismo no lugar de fala de quem produz. Moita afirma que o jogo, enquanto atividade lúdica, é educativo, pois “além do interesse, oferece condições de observação, associação, escolha, julgamento, emissão de impressões, classificação, estabelecimento de relações, autonomia” (2007, p. 18).

3. OBJETIVOS

Ao considerar a falta de visibilidade de minorias representativas, o principal objetivo desta pesquisa é a busca pelo fortalecimento destes grupos. Reivindicando seu protagonismo no lugar de fala a partir da produção partilhada de jogos diversos, espera-se contribuir no processo de resistência, representatividade e legitimação.

Contribuir para a construção de um espaço para histórias que não são contadas é um dos objetivos secundários. Histórias que legitimam grupos de minorias representativas e que, por conta das condições culturais, acabam não sendo contadas.

A partir da experiência estética com o game, a pesquisa também pretende facilitar, ao público, o acesso à cultura da diversidade. Através do contato com a produção cultural, esta realizada com minorias representativas, espera-se promover acessibilidade e produção de saberes que contribuam com a cultura da diversidade.

Discutir a bibliografia concernente à jogos digitais também é um dos objetivos do processo. Acrescentando-se aos conhecimentos tácitos que são desenvolvidos pela experiência em mediação cultural, esta através de trabalhos com a Game e Arte, o estudo teórico pode apresentar novas perspectivas em termos de conceitos aplicados ao dia-a-dia, com as pessoas; local onde, segundo Bairon (1995), habita verdadeiramente o ser filosófico.

A partir da bibliografia e sua discussão, a investigação também busca, a partir do delineamento do que seria considerado como um jogo diverso, levantar o estado da arte. Reconhece-se que há diversas iniciativas, além das citadas neste projeto, e que podem auxiliar na previsão dos desdobramentos possíveis e oriundos da produção realizada por grupos de minorias representativas.

O fortalecimento da produção partilhada do conhecimento, em consonância com o meio, jogo digital, para o reconhecimento de um novo e potente espaço de resistência: o jogo diverso.

4. PLANO DE TRABALHO E CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

O ponto central do plano de trabalho é o estudo e realização de um processo de produção partilhada do conhecimento. A interlocução entre áreas de conhecimento necessárias para o fortalecimento de minorias representativas e culturas diversas. O fortalecimento da relação entre comunidade e universidade. A construção de um processo multidisciplinar, composto por conhecimentos técnicos, acadêmicos, orais e tácitos.

Através da parceria com um grupo de agentes culturais diversos, de preferência com seu lugar de fala ligado à questões como negros, feminismo negro, lgbtqi+, indígenas e moradores de periferias urbanas, a pesquisa propõe a construção de um jogo digital diverso. Assim, no jogo digital, teremos um exemplo de objeto cultural construído a partir da produção partilhada de conhecimento.

Neste ponto, a proposição de um jogo digital como parte da tese apoia-se no confronto do próprio paradigma do conhecimento acadêmico. Pautado na lógica eurocêntrica, o paradigma dominante é confrontado por autoras como Lélia Gonzalez (1984), ao utilizar, em muitos de seus textos, uma linguagem sem obediência às regras gramaticais normativas. Ultrapassando a fronteira do trabalho intelectual tradicional, a pesquisa busca unir pensamento e prática, da mesma forma que bell hooks (2019), para compreensão da realidade concreta.

O trabalho também prevê a realização de um texto acadêmico. Seguindo o âmbito da interdisciplinaridade do programa de Pós-Graduação, do videogame enquanto fenômeno tecnológico (NESTERIUK, p. 27), ora da práxis em comunidade, o estudo buscará construir uma proposta de interlocução entre representatividade, jogos digitais e produção partilhada.

No capítulo 1, haverá um estudo sobre minorias representativas. Investigação de sua relação com o conceito de diversidade, visibilidade e protagonismo no lugar de fala. Estudo acerca da representatividade e sua importância na legitimação dos grupos.

No capítulo 2, a pesquisa realizará um levantamento sobre jogos diversos. Discussão bibliográfica acerca dos jogos digitais, aprofundamento teórico, delineamento do termo e estudos de caso. Investigação sobre as formas expressivas e potencialidades intrínsecas do videogame.

No capítulo 3, haverá a análise do processo de produção partilhada do conhecimento, realizado com um grupo de minoria representativa e que resulta em um jogo digital diverso.

4.1. Cronograma

T: Trimestre

T1, T2, T3, T4: Trimestre 1, trimestre 2 ...

	2019				2020			
	T1	T2	T3	T4	T1	T2	T3	T4
Processo Seletivo	■	■						
Realização das disciplinas			■	■	■	■		
Levantamento Bibliográfico			■	■	■	■	■	■
Pesquisa de Campo							■	■
Qualificação								
Redação da tese								■
Revisão								
Defesa								

	2021				2022			
	T1	T2	T3	T4	T1	T2		
Processo Seletivo								
Realização das disciplinas								
Levantamento Bibliográfico	■	■						
Pesquisa de Campo	■	■						
Qualificação		■						
Redação da tese	■	■	■	■				
Revisão			■	■	■			
Defesa						■		

5. MÉTODOS E MATERIAL

A fim de corroborar com os objetivos descritos, a pesquisa utilizará o método de *Produção Partilhada do Conhecimento*.

Corroborando com os objetivos da pesquisa, o método propõe a ruptura do padrão de produção de conhecimento na universidade, buscando a ampliação da presença do senso comum nos produtos acadêmicos (BAIRON, 2017). Mais do que uma fonte documental, como aponta Bairon, o método propõe uma posição heterárquica entre universidade e senso comum, este, fonte de constituição do imaginário cultural contemporâneo.

Obstante de buscar a construção de um estatuto, a utilização do método passa pela intenção em construir saberes que se aproximem, ao máximo, de seu objeto. Reitera-se o compromisso na construção do protagonismo do lugar de fala (RIBEIRO, 2017). Junto à bibliografia estabelecida durante o percurso, a pesquisa buscará estabelecer um espaço também de incerteza e imprevisibilidade, explorando as contradições que, segundo Bairon (2017) devem fazer parte da produção de conhecimento.

A partir das obras citadas na introdução deste projeto - Huni Kuin, Florescer e A Nova Califórnia -, nas quais percebe-se a intenção, mesmo que não estruturada, da participação e diálogo entre comunidade e universidade, sugere-se que o método de *produção partilhada do conhecimento* possa contribuir para a realização dos objetivos da tese.

Assim, o fomento à cultura da diversidade será realizado a partir da construção, em conjunto, de um jogo digital diverso. Através da aproximação de comunidade e universidade, a pesquisa buscará a mobilização de conhecimentos técnicos, teóricos e tácitos, a fim de buscar o cumprimento de seus objetivos.

Como fundamento teórico, a pesquisa também utilizará a pedagogia da autonomia, de Paulo Freire. Se a reivindicação da cultura de minorias sofre com o movimento reacionário; se a

produção de objetos culturais representativos à estes grupos pareçam, em algum momento, objetivo longe de ser alcançado; a radicalização presente no ato revolucionário defendido na pedagogia do oprimido (FREIRE, 2011, p. 37) se faz necessária. Durante o processo, além da produção cultural que objetiva o fomento às culturas diversas, o projeto buscará a autonomia das pessoas.

5.1. Material

Além do texto acadêmico, a pesquisa utilizará o motor de construção de jogos digitais *Rpg Maker* (2019).

A partir do conhecimento técnico e caminho percorrido durante o desenvolvimento dos jogos *A Nova Califórnia* (2017) e *Amora* (2018), a pesquisa utilizará a mesma ferramenta utilizada nestes processos, o *Rpg Maker* (2019). *A priori*, este motor de jogo é considerado bastante acessível, ao passo que permite com que, em poucos instantes, pessoas não iniciadas no universo técnico de construção de games, possam rapidamente criar seus primeiros protótipos.

Mostrando-se acessível, o motor de jogo conta com uma vasta comunidade online, à qual dá suporte para questões relacionadas ao desenvolvimento. Por exemplo, comunidades brasileiras, como a *Centro Rpg Maker* (2019) e *Condado Braveheart* (2019), possuem em seus fóruns um vasto acervo de tutoriais, scripts, artes, etc. Discussões acerca do processo de design de jogos e narrativas também são bem vindas. Desta forma, além da própria ferramenta, o ecossistema pode colaborar no processo de produção partilhada de conhecimento.

6. FORMA DE ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os resultados da investigação serão baseados em análise qualitativa do processo. Através de um capítulo de *metadiscussão*, a pesquisa buscará apresentar argumentos que demonstram possibilidades de fortalecimento de minorias representativas a partir do processo desenvolvido.

A discussão bibliográfica e o aprofundamento teórico no campo de jogos digitais deverão trazer suporte ao delineamento do termo jogo diverso. Alinhando-se à prática interdisciplinar, exemplos de obras desenvolvidas sobre a perspectiva de minorias representativas buscarão ratificar a proposta de jogos diversos.

O processo de *produção partilhada do conhecimento* deverá corroborar com o objetivo central do trabalho. Empenhado durante a proposta de construção de um jogo diverso, legítimo na concepção do que seria um lugar de fala construído a partir da colaboração e solidariedade de múltiplos agentes culturais; dentre eles: técnicos em desenvolvimento de games, teóricos da academia e práticos, através de agentes culturais. Assim, a metodologia buscará como resultado a legitimação de um processo de partilha entre academia e comunidade.

Durante o próprio desenvolvimento de toda a práxis da pesquisa, ora, a produção partilhada deverá corroborar com os objetivos do trabalho. Assim, a análise dos resultados inicia-se e norteia o próprio momento de concepção deste projeto, o qual, desde já, conta com a colaboração da comunidade: Sérgio Bairon, Tainá Felix, Julia Stateri, dentre outros e outras, contribuem para os estudos no processo de autoria e produção de conhecimento (PETRY, 2010).

A investigação e fomento à criação de histórias, estas não contadas devido ao furto do protagonismo do lugar de fala, buscará ser retomada a partir do levantamento de obras já realizadas por minorias representativas, ora também de novos trabalhos que venham à surgir a partir da pesquisa.

Obstante de finalizar-se em si mesma, a pesquisa buscará não somente construir-se com as diversas comunidades de interesse, mas também retornar, ao final do processo, como objeto de resistência às minorias representativas.

BIBLIOGRAFIA

- A NOVA Califórnia. IN: DOMÍNIO PÚBLICO. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ua000151.pdf>>. Acesso em: 10 fevereiro 2019.
- A NOVA Califórnia. IN: STEAM. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/699510/A_Nova_Califnia/>. Acesso em: 14 janeiro 2019.
- AMORA. IN: STEAM. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/816280/Amora/>>. Acesso em: 02 fevereiro 2019.
- APPADURAI, Arjun. O medo ao pequeno número. São Paulo: Iluminuras, 2009.
- ASSMAN, Aleida. Espaços da recordação: formas e transformações da memória cultural. Campinas, São Paulo: Editora Unicamp, 2016.
- BAIRON, S.. A Habilitação do senso comum nas esferas heterarquicas da produção do conhecimento. In: Massimo di felice, Eliete Pereira e Erick Roza. (Org.). Net-ativismo. 1ed.São Paulo: Papyrus, 2017, v. 1, p. 103-114.
- BAIRON, S.. Multimídia. 1. ed. São Paulo: Global, 1995. v. 3.000. 250p .
- BEAVOUIR, Simone. O segundo sexo: fatos e mitos. Tradução de Sérgio Milliet. 4. ed. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1980b.
- CAMPOS de Invisibilidade. IN: EXPOSIÇÃO CAMPOS DE INVISIBILIDADE. Disponível em: <<https://camposdeinvisibilidade.org>>. Visita em 10 novembro 2018.
- CENSO da Indústria de Jogos do Brasil. IN: MINISTÉRIO DA CULTURA. Disponível em: <<https://nuvem.cultura.gov.br/index.php/s/mdxtGP2QSYO7VMz#pdfviewer>>. Acesso em: 01 março 2019.
- CENTRO Rpg Maker. IN: PORTAL CENTRO RPG. Disponível em: <<https://centrorpg.com>>. Acesso em: 01 março 2019.

COLLINS, Patricia Hill. Aprendendo com a outsider within*: a significação sociológica do pensamento feminista negro. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/se/v31n1/0102-6992-se-31-01-00099.pdf>>. Acesso em: 10 fevereiro 2019.

CONDADO Braveheart. IN: PORTAL CONDADO BRAVEHEART. Disponível em: <<https://condadobraveheart.com>>. Acesso em: 01 março 2019.

ELKONIN, D. B. Psicologia do Jogo. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

FERREIRA, E. Games narrativos: dos adventures aos mmorpgs. IV Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2008.

FLORESCER. IN: ITCH.IO. Disponível em: <<https://pugcorn.itch.io/florescer>>. Acesso em: 14 janeiro 2019.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1997.

GAME e Arte. IN: SITE GAME E ARTE. Disponível em: <<http://gamearte.art.br>>. Acesso em: 10 janeiro 2019.

GULARTE, Daniel. Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão. Teresópolis, RJ: Editora Novas Ideias, 2010.

GREEN Man Gaming. IN: PORTAL GREEN MAN GAMING. Disponível em: <<https://www.greenmangaming.com/pt/>>. Acesso em: 28 fevereiro 2019.

GONZALEZ, Lélia. Racismo e sexismo na cultura brasileira. IN: REVISTA CIÊNCIAS SOCIAIS HOJE, ANPOCS, 1984, P. 223-244. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247561/mod_resource/content/1/RACISMO%20E%20SEXISMO%20NA%20CULTURA%20BRASILEIRA.pdf>. Acesso em: 01 março 2019.

HOOKS, bell. Intelectuais Negras. IN: GELEDES. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2014/10/16465-50747-1-PB.pdf>>. Acesso em: 05 fevereiro 2019.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2001.

INDEPENDENTE. IN: DICIONÁRIO MICHAELIS. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/independente/>>. Acesso em: 20 fevereiro 2019.

HUNI Kuin. IN: SITE HUNI KUIN. Disponível em: <<http://www.gamehunikuin.com.br>>. Acesso em: 14 janeiro 2019.

ITCH.IO. IN: PORTAL ITCH.IO. Disponível em: <<https://itch.io>>. Acesso em: 28 fevereiro 2019.

JOHNSON, Steven. Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter. New York, Usa: Riverhead Books, 2006.

KILOMBA, Grada. Plantation Memories: Episodes of Everyday Racism. Editora Unrast Verlag, 2016.

KOTLER, P.; KELLER, Kevin L. Administração de marketing. 14. ed. São Paulo : Pearson Prentice Hall, 2013.

LIMA Barreto, uma voz que nasceu negra na literatura. IN: PORTAL EL PAIS. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/23/cultura/1498244164_829345.html>. Acesso em: 10 fevereiro 2019.

LORDE, Audre. Mulheres negras: as ferramentas do mestre nunca vão desmantelar a casa grande. IN: ACADEMIA.EDU. Disponível em: <http://www.academia.edu/11277332/LORDE_Audre_-_As_ferramentas_do_mestre_nunca_vão_desmantelar_a_casa-grande>. Acesso em: 01 março 2019.

MICROSOFT Live. IN: PORTAL MICROSOFT. Disponível em: <<https://www.xbox.com/pt-BR/live>>. Acesso em: 27 fevereiro 2019.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. Game On: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. São Paulo: Alínea, 2007.

MOTOR de Jogo. IN: WIKIPEDIA. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Motor_de_jogo>. Acesso em: 01 março 2019.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. IN: Lucia Santaella e Mirna Feitoza (Org.). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo, SP : Cengage Learning, 2009.

NINTENDO eShop. IN: PORTAL NINTENDO. Disponível em: < <https://store.nintendo.com.br>>. Acesso em: 27 fevereiro 2019.

Petry, Arlete dos Santos. O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia. 2010. 270 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010

PLAYSTATION Store. IN: PORTAL PLAYSTATION. Disponível em: <<https://store.playstation.com/pt-br/home/games>>. Acesso em: 27 fevereiro 2019.

PRENSKY, Marc. Don't Bother Me Mom--I'm Learning! Minnesota, Usa: Paragon House, 2006.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. IN: Lucia Santaella e Mirna Feitoza (Org.). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo, SP : Cengage Learning, 2009.

RPG Maker. IN: RPG MAKER WEB. Disponível em: <<http://www.rpgmakerweb.com>>. Acesso em: 15 fevereiro 2019.

RIBEIRO, Djamilia. O que é lugar de fala. Belo Horizonte, MG: Editora Letramento, 2017.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. IN: Lucia Santaella e Mirna Feitoza (Org.). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo, SP : Cengage Learning, 2009.

Souza, Jaderson Aparecido de. Paradigm shift: uma aventura em busca do jogo. 2011. 339 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

STEAM. IN: PORTAL STEAM. Disponível em: <<https://store.steampowered.com>>. Acesso em: 28 fevereiro 2019.

TAPSCOTT, Don. A Hora da Geração Digital. Rio de Janeiro, RJ: Editora Nova Fronteira, 2010.

UNITY Game Engine. IN: PORTAL UNITY ENGINE. Disponível em: <<https://unity3d.com/pt>>.

Acesso em: 01 março 2019.

UNREAL Engine. IN: PORTAL EPIC UNREAL. Disponível em: <<https://www.unrealengine.com>>.

Acesso em: 01 março 2019.