



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESIGN

DANIEL FELIX DE SOUZA

**CONSTRUÇÃO E AVALIAÇÃO DE ASSETS PARA JOGOS: O PROCESSO
DE DESIGN COMO PROMOTOR DA VEROSSIMILHANÇA
E REPRESENTATIVIDADE**

BRASÍLIA

2025

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
DEPARTAMENTO DE DESIGN

DANIEL FELIX DE SOUZA

**CONSTRUÇÃO E AVALIAÇÃO DE ASSETS PARA JOGOS: O PROCESSO
DE DESIGN COMO PROMOTOR DA VEROSSIMILHANÇA
E REPRESENTATIVIDADE**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de Design da
Universidade de Brasília como requisito para
obtenção do diploma em Programação Visual.

Orientador (a): Prof. Dr. Gabriel Lyra Chaves

BRASÍLIA

2025

Agradecimentos

Não há palavra que descreva a satisfação que sinto por ter chegado até aqui. Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, por ter tido o privilégio de estudar numa instituição de renome e excelência, e à Virgem Maria que, por sua graça e intercessão, tomou conta de mim como um filho em todos os momentos de minha vida.

Dedico este trabalho também aos meus pais, Shirley e Nei, que sempre me deram apoio incondicional para que eu alcançasse meus sonhos, inclusive este. Dedico também à Anna, minha querida irmã, que sempre procura me impulsionar para frente, fazendo de mim uma pessoa e um acadêmico melhor a cada dia que passa.

Também não posso deixar de agradecer aos meus amados cachorros Remo e Sirius, que, ainda que não saibam, me trazem uma imensurável alegria todos os dias.

Englobo em minha gratidão minha fiel companheira, Mariana, e a nossa cachorrinha, Olívia, as duas que tanto tenho amor e que têm sido, há muito tempo, meu mundo e minha razão de sempre me aperfeiçoar, buscar a excelência e de acreditar num futuro ainda mais alegre, cheio de esperança e bênçãos.

Agradeço também, ainda, aos meus grandes companheiros de curso, que desde o primeiro semestre têm sido uma fonte inesgotável de risos, companheirismo e, principalmente, força. Pedro, Luma, Lucia, Dan, Bruna, Paula, Mitaly, Uilca, Giuly, Julia, e todos os nossos demais agregados: obrigado não é o suficiente para expressar toda a gratidão que sinto por ter conhecido e poder conviver com vocês.

Deixo um agradecimento especialmente ao meu orientador Gabriel Lyra Chaves, sem ele nada que foi produzido aqui seria possível.

Por fim, meu agradecimento se estende a toda minha família, sangue do meu sangue, que me criou, me deu apoio, e me faz sentir, verdadeiramente, o homem mais sortudo que já pisou nessa Terra.

Resumo

O presente trabalho propõe um processo metodológico para a construção e avaliação de recursos para jogos, com foco na promoção da verossimilhança e representatividade cultural. Diante da predominância de estereótipos na representação do Brasil em mídias digitais, a pesquisa busca oferecer um modelo estruturado que auxilie designers a desenvolverem recursos para jogos que reflitam, de forma autêntica, a cultura em que estão inseridos. A metodologia adotada combina a Análise Funcional e o Design Vernacular, orientando-se por um modelo de construção que inclui as etapas de delimitação do problema, imersão cultural, conceituação, aplicação de uma nova ferramenta proposta a "Ampulheta", e validação dos resultados. Como estudo de caso, foi desenvolvido um projeto de jogo temático de basquete de rua ambientado em Brasília, explorando *assets* como personagens, cenários e mecânicas que expressam a realidade local.

Palavras-chave: Desenvolvimento de jogos; design de personagens; autenticidade cultural; processo de design; ferramenta de design.

Abstract

The present work proposes a methodological process for the construction and evaluation of video game assets, focusing on promoting authenticity and cultural representation. Given the prevalence of stereotypes in the portrayal of Brazil in digital media, this research aims to offer a structured model that assists designers in developing game resources that authentically reflect the culture in which they are embedded. The adopted methodology combines Functional Analysis and Vernacular Design, following a construction model that includes the stages of problem definition, cultural immersion, conceptualization, application of a newly proposed tool, the "Ampulheta", and validation of results. As a case study, a street basketball themed game project set in Brasília was developed, exploring assets such as characters, environments, and mechanics that express the local reality.

Key words: Game development; character design; cultural authenticity; design process; design tool.

Sumário

Introdução.....	7
1. Objetivos e Metodologia.....	10
1.1 Metodologia.....	12
2. Fundamentação teórica.....	14
2.1 - Estereótipos, personagens multidimensionais e suas implicações na realidade.....	14
2.2 Estruturando um processo de elaboração de personagens.....	19
2.3 - Descrição e detalhamento do processo de design proposto.....	23
A. Delimitação de problema de design.....	23
B. Pesquisa cultural: coleta de dados, construção de quadro semântico e banco de referências.....	24
C. Conceituação inicial.....	24
D. Uso da ferramenta “Ampulheta” ou “Funil” e aplicação práticas das reflexões.....	25
E. Análise de êxito.....	28
3. Aplicando a ferramenta.....	30
Etapa 1. Delimitação do problema de design.....	30
Etapa 2. Pesquisa cultural.....	30
Etapa 3. Conceituação inicial.....	31
Etapa 4. Aplicação de ferramenta Ampulheta.....	32
Resumo Geral.....	53
Etapa 5: Análise de êxito.....	54
4. Resultados do Projeto.....	55
5. Considerações finais.....	58
Referências Bibliográficas.....	62
APÊNDICE A - Pesquisa cultural.....	64
Etapa 2A. Pesquisa cultural - Gama.....	64
Etapa 2B. Pesquisa cultural - Plano Piloto.....	68
APÊNDICE B - Ferramenta de análise implementada à personagem Jéssica.....	76
APÊNDICE C - Ferramenta de análise implementada à personagem Marina ‘Sky’.....	79
APÊNDICE D - Ferramenta de análise implementada ao cenário.....	83
APÊNDICE E - Ferramenta de análise implementada à mecânica.....	86

Lista de imagens e tabelas

Imagens 1 e 2: Christie Monteiro (à esquerda) e Laura Matsuda (à direita).....	16
Imagem 3: Desmond Miles (ao centro) caminhando por uma estação de metrô.....	18
Imagem 4: Fluxograma do funcionamento da ferramenta Ampulheta.....	22
Imagem 5: Modelo em branco da tabela de análise de características.....	27
Imagem 6: Fluxograma resumido do processo de design proposto.....	29
Imagem 7: Tabela de análise das características de Jéssica.....	34
Imagens 8, 9, 10 e 11: Mapa mental e concept arts da personagem Jéssica Ferreira.....	38
Imagens 12 e 12.1: Tabela de análise das características de Marina.....	41
Imagens 13, 14 e 15: Mapa mental e concept arts da personagem Marina Costa “Sky”	45
Imagem 16: Tabela de análise das características da quadra de basquete.....	47
Imagem 17: Concept arts iniciais da quadra de basquete e outros elementos conjuntos.....	50
Imagem 18: Tabela de análise das frases.....	53
Imagem 19: Vista cartográfica do Gama.....	64
Imagem 20: “Palhaço Pirulito”, personagem persistente no cenário esportivo gamense.....	65
Imagem 22: Trecho de apresentação realizada no Festival de Cultura Popular do Gama.....	66
Imagem 23: Quadra poliesportiva no interior do Centro Olímpico e Paralímpico do Gama.....	67
Imagem 24: Bandeira do Gama.....	68
Imagem 25: Visão cartográfica do Distrito Federal.....	69
Imagem 26: Projeto do Plano Piloto elaborado por Lucio Costa.....	69
Imagem 27: Parque da Cidade Sarah Kubtschek.....	70
Imagem 28: Fachada do Museu de Arte de Brasília.....	70
Imagem 29: Vista aérea de Brasília.....	71
Imagem 30: Vitrais da Catedral Metropolitana de Brasília.....	72
Imagem 31: Quatro diferentes padrões em azulejos criados por Athos Bulcão.....	73
Imagem 32: Igrejinha Nossa Senhora de Fátima.....	73
Imagem 33: Bandeira do Distrito Federal.....	75

Introdução

A criação de jogos ambientados no Brasil é permeada por dificuldades relacionadas a representações sócio-culturais que contemplem a realidade do que é ser, de fato, brasileiro. A representação do Brasil em mídias digitais, como filmes, jogos e outras plataformas narrativas, desempenha um papel importante na construção de percepções mundo afora sobre o país. No entanto, essas representações, na grande maioria das vezes, se pautam em estereótipos reducionistas que perpetuam ideias distorcidas sobre o Brasil e seus habitantes, não só no que tentam apresentar sobre as práticas culturais e ideais presentes nelas, mas também nos sujeitos que praticam esta cultura, isto é, os próprios brasileiros. Badet (2016), por exemplo, demonstra em seu trabalho como o imaginário brasileiro sob o olhar do exterior é fortemente representado por figuras femininas, com associações, geralmente, eróticas e sensuais.

Antes de tudo: o que é ser brasileiro? É carregar no sangue a mistura de povos, culturas e histórias que formaram esta terra tão diversa? É sentir o calor do sol na pele enquanto a vida segue seu ritmo frenético nas ruas? Ser brasileiro é rir em meio às dificuldades, encontrar poesia no cotidiano e transformar o simples em arte? É vibrar com o futebol, o carnaval, ou com cada pequena conquista que desafia as probabilidades? É questionar as injustiças, lutar pelo que é certo e sonhar com um futuro melhor? Todos os questionamentos listados acima são meras caricaturas, ou clichês, da constituição esperada de um brasileiro. São estereótipos baseados em observações rasas, replicadas tanto por estrangeiros quanto por brasileiros que não compreendem até onde vai a abrangência dessa cultura extremamente diversificada e cheia de nuances que chamam de “brasileira”. Michel Debrun (1990), professor de ciência política da UNICAMP, faz a seguinte reflexão: “A identidade nacional brasileira não é uma só. As suas dimensões política e cultural, em particular, não têm caminhado juntas. Nem remetem a um mesmo espírito...” (DEBRUN, 1990).

Entretanto, uma análise mais a fundo de um pequeno espaço do território brasileiro pode se mostrar mais “fácil” e benéfica para o desenvolvimento de representações culturais e típicas em um jogo que tenha como ambientação, em grau maior ou menor, o Brasil. Desta forma, com o objetivo de discorrer sobre essas representações, seus estereótipos, complexidades e nuances com mais refino e clareza, se utilizará como exemplo o espaço delimitado da capital do país: a região do

Distrito Federal e seu entorno. Este trabalho propõe a construção de um processo de construção de *assets* (palavra da língua inglesa para objetos, recursos ou ativos valiosos para o projeto) para jogos (com uma nova ferramenta proposta) que auxilie designers, escritores e criadores em geral, brasileiros ou não, que tenham como desejo criar personagens, cenários, manifestações de linguagem, mecânicas e histórias que tenham como ambientação a região do Distrito Federal e entorno. Assim, a pesquisa busca refletir aspectos da realidade cultural e cotidiana da região e de seu povo, sem apelar para *clichês* e estereótipos generalistas.

De natureza teórico-prática, este trabalho combina uma base conceitual fundamentada em metodologias de design (ferramentas de design) e análise cultural de Brasília e entorno com a aplicação prática no desenvolvimento de um guia estruturado e de um estudo de caso específico. O estudo de caso consiste na criação de *assets* para um jogo temático, explorando o basquete de rua como elemento cultural e urbano de Brasília, capaz de representar, em diferentes graus, expressões do modo de viver da população do DF que pratica este esporte.

Concomitantemente, este trabalho tem como possível resultado desenvolver um guia que auxilie na construção de jogos ambientados no Distrito Federal, assegurando tanto representatividade cultural verossímil e não estereotipada, quanto representação visual relevante que dialogue com os espaços físicos e obras visuais da cidade, além de autenticidade semântica nas falas e expressões encontradas na obra que se visa produzir.

A importância da representatividade cultural em narrativas, como nos jogos de videogame ou na literatura já foi abordada por diferentes autores. Dos Santos & Lyra (2024) trabalham com a análise e resultado das consequências das representações etnoculturais em personagens, enquanto o modelo proposto por Munari (2010) é um exemplo de um modelo que oferece metodologias de design criativo. Durante a revisão de literatura, foi possível perceber que a construção de um guia que permeie, do início ao fim, a construção de personagens e ambientações, ou seja, que auxilie no processo de construção de personagens e histórias mais culturalmente realistas e que fujam de *clichês*, tende a contribuir com o tema da representatividade cultural em narrativas.

O guia que será desenvolvido ao longo do presente trabalho deverá facilitar a construção de jogos que tenham como foco a construção visual, contextual e

semântica que remeta ao Distrito Federal, utilizando metodologias acadêmicas e não-acadêmicas como a análise funcional e o design vernacular, respectivamente. Para este efeito, o estudo propõe um modelo que permite integrar elementos culturais e regionais na construção dos jogos, proporcionando uma maior autenticidade e representatividade nas histórias e mecânicas criadas. Para validar e demonstrar a funcionalidade do modelo, serão realizadas implementações da ferramenta, buscando contemplar a cidade de Brasília e as angulações cultural, histórica e urbanística do Distrito Federal associadas ao basquete de rua. Ou seja, serão desenvolvidos elementos de um jogo de basquete de rua ambientado em Brasília, com o objetivo de demonstrar a aplicabilidade e a eficiência do guia a ser proposto pela pesquisa, oferecendo, em primeira mão, algumas possibilidades práticas àqueles que estão pensando em desenvolver jogos que retratem a cultura e diversidade brasileira.

Assim, outros criadores poderão acessar uma ferramenta prática e estruturada que não apenas os ajuda no processo de criação e validação de suas obras, mas também lhes permite obter *insights* mais profundos sobre os aspectos narrativos, visuais e culturais do design de um projeto de jogo - ou de outras formas de narrativa regional e culturalmente contextualizada. Esta ferramenta poderá fornecer instruções claras para que criadores de diferentes níveis de experiência possam incorporar os elementos de representação, legitimidade e coesão em suas obras. Além disso, também ajudará na difusão de narrativas mais diversificadas e, possivelmente, mais relevantes para contextos regionais, agregando valor ao campo criativo e promovendo novas ideias em projetos futuros.

Este guia, juntamente com suas implementações, deve ser abrangente e elaborar sobre a ampla gama de componentes ricos e multifacetados de uma cultura. Isso inclui não apenas as crenças, os maneirismos, os símbolos únicos e as maneiras de falar dos habitantes desse lugar, mas também uma consideração detalhada do significado desses fatores e seu papel na formação das ideias, padrões de comportamento e relações sociais de seus residentes no plano do cotidiano. A ideia é ir além da visão periférica e perguntar como a história, o planejamento urbano, as relações sociais e a identidade cultural da cidade se combinam para criar um tecido cultural único que molda, e é moldado, pelos indivíduos que vivem essa cultura, retirando desta imersão informações relevantes, tanto para a criação de novos produtos culturais e criativos que

se passem no Distrito Federal, quanto para a orientação de outros esforços semelhantes, que possam ser realizados em outras regiões do Brasil ou do mundo.

1. Objetivos e Metodologia

O estudo visa à verificação de uma boa representação cultural, segmentando-a em duas partes interligadas e de igual importância: a cultura material e a cultura imaterial. A cultura material será simbolizada pelos itens físicos que fazem parte do espaço urbano e da identidade visual da cidade — no caso de Brasília, os edifícios emblemáticos criados por Oscar Niemeyer, os monumentos históricos, as ruas planejadas que constituem o plano piloto e outros elementos palpáveis que organizam o ambiente local.

Por outro lado, a cultura imaterial concentra-se nas ideias, nas convicções, nos valores, nas tradições, nas expressões étnicas e na riqueza linguística que circulam entre os moradores, revelando o que anima a cidade. Essa divisão possibilitará uma análise abrangente e integrada, na qual se examinará não apenas o que é visível e palpável, mas também o que influencia as relações humanas, os significados simbólicos e as práticas culturais que caracterizam o cotidiano de uma cultura. Essa estratégia pretende abranger tanto os elementos tangíveis quanto os intangíveis da cultura local, proporcionando uma visão ampla para ser explorada no guia.

A proposta é que esta ferramenta seja realizada em forma de uma ampulheta, onde as características dos *assets* serão analisadas em profundidade, se já são bem estruturadas em termos de representação ou se são *clichês*. Apesar destes evocarem concepções iniciais generalistas, podem dar um grau de norte necessário para que se aprofunde verdadeiramente no que as manifestações culturais estudadas são baseadas. Após isso, deve-se abstrair o que é fantasia, ou o que é *clichê*, daquilo que é mais próximo ou verossímil das atividades praticadas e ideias que compõem o pensar popular dos habitantes de Brasília. Assim, por meio dessa decomposição mais básica sobre as representações de aspectos menores de um objeto, é possível reconstruí-lo com uma grandeza muito maior de detalhes e riqueza cultural.

Portanto, o objetivo geral desta pesquisa consiste em, inicialmente, elaborar um processo de desenvolvimento de *assets* para jogos, bem como uma ferramenta de design, que auxiliem a construir recursos para video games com profundidade cultural

verossímil. Dependendo do aproveitamento do modelo, é possível que a ferramenta se expanda e seja adequada à produção de recursos de outras mídias. Este modelo deverá contemplar conceitualmente os espaços físico (geográfico) e comunitário (pessoas) onde se desenvolve a cultura. Assim, a ideia é que este modelo aborde a cultura como expressão e como ideia intrínseca à vivência que a cultura produz naqueles que nela vivem e, também, a influenciam em contrapartida.

Objetivos específicos:

- Ajudar o designer na investigação das atividades, nas concepções e nos comportamentos culturais típicos da cultura que está sendo estudada, investigando detalhadamente seus significados e simbolismos autênticos para os que fazem parte desse ambiente sociocultural.
- Elaborar um processo de concepção de recursos para jogos e uma ferramenta, que funcionem como um instrumento organizado e flexível para criação, análise e ressignificação/redesign de *assets*, proporcionando apoio aos desenvolvedores de jogos (e outros conteúdos voltados para narrativas gráficas) que desejem criar representações culturais mais reais, ricas em detalhes e em sintonia com a realidade local.
- Durante a implementação, avaliar também a eficácia do processo e pontos de melhorias.
- Demonstrar a operação do modelo sugerido através de exemplos práticos e aplicados, que abranjam tanto os elementos materiais quanto os imateriais da cultura de Brasília. Isso abrangerá a avaliação de aspectos físicos, como edifícios e áreas públicas, assim como manifestações imateriais, tais como tradições, convicções, histórias e línguas.

1.1 Metodologia

O trabalho é estruturado em uma sequência lógica de etapas baseadas nos princípios da Análise Funcional e do Design Vernacular, oferecendo uma abordagem metodológica clara e focada no contexto cultural do recurso a ser desenvolvido. Essa sequência tem como objetivo assegurar que o processo de criação seja profundamente enraizado nas características locais, respeitando suas particularidades históricas, sociais e culturais.

O design vernacular é, em poucas palavras, uma prática de design não-acadêmica, que têm forte relação com a cultura local. À exemplo do Brasil, o *design vernacular* se desenvolve em diversas regiões do país como uma resposta direta às demandas do meio, sem a necessidade de conhecimento formal em design. Diferente do design erudito, que segue padrões acadêmicos e industriais, o design vernacular pode ser encontrado em elementos gráficos como letreiros e outros artefatos populares. Produzido por indivíduos que não possuem formação técnica na área, esse tipo de design reflete a criatividade local e a adaptação aos recursos disponíveis (VALESE, 2003, p. 15).

Ademais, outros termos necessários de entendimento, antes do início da formulação do trabalho, são os termos “Processo de Design” e “Ferramenta de Design”. Aquele pode ser compreendido como um percurso dinâmico e complexo, no qual a ação projetual se dá por meio de um programa estruturado e estratégias que orientam suas etapas (PEDROZO; BENTZ, 2021). Já este é um recurso ou método utilizado para auxiliar os designers em diferentes etapas do processo criativo, as ferramentas facilitam a visualização de ideias, a comunicação entre etapas do processo de design e a validação de conceitos. Desta forma, a construção e disponibilização de um processo e uma ferramenta de design envolvem clareza, dinamismo e um caminho claro para que o designer atinja o objetivo que se propõe a desenvolver por meio daqueles.

A primeira etapa do processo é baseada na delimitação do problema de design. Por problema de design, entende-se o que se almeja realizar, compreendendo o tamanho desta produção, isto é, quais objetivos gerais e específicos são almejados, bem como o quão trabalhoso será. É necessário investir bastante tempo aqui, pois

catalogar os requisitos e objetivos do projeto a fundo poupam futuros retrabalhos, caso houvessem dados que não foram antes levantados;

A segunda etapa, chamada de imersão, é dedicada ao entendimento profundo do contexto local e de suas tradições. Essa fase envolve a realização de investigações de campo, entrevistas com moradores, observação direta do cotidiano e análise de referências históricas e culturais. O objetivo é identificar aspectos materiais, como vestimentas, arquitetura, hábitos de consumo e objetos do cotidiano, e aspectos imateriais, como expressões linguísticas, costumes, modos de interação social e valores compartilhados pela comunidade. Essa imersão proporciona uma compreensão abrangente da identidade local, reconhecendo como os elementos materiais e imateriais se entrelaçam para formar a cultura do lugar.

Os resultados adquiridos podem ser organizados em categorias específicas, permitindo uma análise estruturada e detalhada. Elementos materiais, como vestuário, classe social e características econômicas, são categorizados separadamente de aspectos imateriais, como expressões verbais, comportamentos e formas de interação com o ambiente e com outras pessoas. Esse processo de categorização fornece uma visão clara de como a cultura contemporânea é vivenciada e expressa pelos habitantes locais. Também possibilita a identificação de oportunidades para abordar essas representações de forma autêntica no desenvolvimento de jogos.

Na terceira etapa, inicia-se a conceituação. Com base nos dados coletados e analisados, são geradas ideias que fundamentam o desenvolvimento de personagens, ambientes e mecânicas do jogo. Ferramentas como mapas mentais e sessões de brainstorming são utilizadas para explorar como os elementos culturais podem ser traduzidos em narrativas, mecânicas e representações visuais que respeitem a autenticidade cultural.

No momento seguinte, entra a "ferramenta ampulheta", que funciona como um filtro analítico para reestruturar e validar essas representações. A ferramenta analisa as características dos recursos produzidos, com o uso critérios de análise que garantem a autenticidade e a coerência cultural dos elementos criados, em conformidade com os princípios do Design Vernacular. Assim que o processo de análise termina, o projetista começa a fase de aplicação das reflexões adquiridas e modificação dos *assets*.

Por fim, é realizada uma análise de êxito, por meio de uma segunda análise dos critérios da ferramenta Ampulheta e, opcionalmente, outras ferramentas consonantes, o designer entenderá se seus recursos produzidos, finalmente, tem mais profundidade cultural e verossímil em relação à realidade que busca representar.

A entrega do projeto aqui proposto é consolidada em uma proposta metodológica para a construção de *assets*, na ferramenta Ampulheta, bem como nos exemplos práticos que demonstram seus funcionamentos. A entrega inclui orientações claras para que desenvolvedores de jogos possam aplicar o processo e a ferramenta em seus próprios projetos. Além disso, os exemplos práticos que serão descritos demonstrarão como o processo metodológico e a ferramenta podem ser abordagens eficazes para traduzir elementos culturais em produtos de design autênticos e impactantes.

2. Fundamentação teórica

2.1 - Estereótipos, personagens multidimensionais e suas implicações na realidade

Estudos sobre a construção e a caracterização verossímil de personagens são recorrentes no meio acadêmico. No artigo redigido por Dos Santos & Lyra (2024), existe uma preocupação em compreender o que são más representações de personagens já existentes na mídia e como é possível, qualitativamente, julgar a qualidade dessas representações, no que diz respeito a serem elas benéficas à população que está sendo representada ou se são danosas.

Constantemente utilizado na mídia, o “estereótipo” é definido por W Lippmann, criador da expressão, como “...o traço primordial que precede a razão; é uma forma de percepção, que impõe um certo caráter sobre os dados de nossos sentidos antes que os dados alcancem a inteligência” (LIPMANN, 1950, p. 65). Korten (2001) expressa que

Estereótipos podem ser concebidos como a maneira que o indivíduo organiza sua experiência para fornecer meios de antecipar a conduta de outros. O estereótipo é implicitamente um grupo de probabilidade, por exemplo: é mais provável que um indivíduo músico tenha cabelos compridos do que um operário de construção, isso fornece ao indivíduo um poder previsível, que ele não teria sem o estereótipo (KORTEN, 2001, p.38).

A estereotipagem é uma forma de representação caricata, um exagero raso que busca demonstrar algo de forma rudimentar, sem muito embasamento racional.

Em mídias digitais como jogos e, em especial, no caso daquelas que tentam, em algum grau, demonstrar aspectos geográficos e culturais do Brasil, é possível perceber como são constantes as más representações. Majoritariamente, estas são reducionistas e retratam costumes, ideias e pautas morais de uma forma permeada de preconceitos e estereótipos que prejudicam a visão que o resto do mundo tem sobre a nação brasileira.

Jansen & Barreto (2020) exploram como o grupo cultural brasileiro é representado atualmente em jogos digitais. O estudo explicita como, apesar de ser o 13º país na lista de maiores consumidores mundiais de jogos, o Brasil ainda tem poucos espaços de representação neste tipo de mídia. Os poucos momentos em que a cultura brasileira se faz presente, em qualquer grau, é baseada em estereótipos e símbolos culturais sem profundidade que produzem percepções negativas e preconceituosas sobre aquela. Alguns destes estereótipos envolvem personagens femininas sexualizadas e sem qualquer tipo de embasamento para uso de roupas curtas, com decotes, ou outras peças corporais convencionalmente relacionadas à sexualidade extrema e ao erotismo. Exemplos destes são as personagens Christie Monteiro, da série de jogos *Tekken*, e Laura Matsuda, da série *Street Fighter*.



Imagens 1 e 2: Christie Monteiro (à esquerda) em sua aparição no jogo Tekken 5 e Laura Matsuda (à direita) em sua estreia como nova lutadora no jogo Street Fighter 5. Disponíveis em <https://tekken.fandom.com/pt-br/wiki/Christie_Monteiro> e <https://streetfighter.fandom.com/pt-br/wiki/Laura_Matsuda>. Acesso em jan. 2025.

Christie Monteiro (Imagem 1) é uma lutadora brasileira de capoeira, treinada por seu avô, com o objetivo de honrar sua família e difundir a arte marcial. Sua representação cultural, entretanto, é marcada por estereótipos. Christie é retratada com roupas que exageram sua sensualidade, como tops curtos e calças justas com estampas tropicais, enquanto sua personalidade é limitada a uma imagem festiva e descontraída, associada ao Carnaval e à "alegria exótica" do Brasil. Ainda que incorpore como estilo de luta a capoeira, um aspecto autêntico da cultura brasileira, a personagem carece de profundidade e diversidade cultural, reforçando uma visão simplista e caricatural do Brasil.

Já Laura Matsuda cai nos mesmos estereótipos relacionados às mulheres brasileiras, ela é uma lutadora introduzida como praticante do estilo de luta Matsuda Jiu-Jitsu, baseado no jiu-jitsu brasileiro. Laura é retratada com um visual que hipersexualiza sua imagem, usando roupas apertadas, decotadas e com cortes estratégicos, além de ter cabelo cacheado estilizado para parecer "selvagem". Esses

elementos, somados ao uso de cores vibrantes como verde e amarelo, visam identificar sua origem, mas caem em clichês simplistas.

Sua personalidade é desenhada como exuberante e descontraída, mas falta profundidade ou conexão significativa com a diversidade cultural brasileira. A ênfase exagerada no Carnaval e na energia "alegre e exótica" do Brasil reduz a personagem a um estereótipo, ignorando aspectos culturais mais ricos e variados. Além disso, sua prática de luta, embora uma referência válida ao jiu-jitsu brasileiro, é superficialmente explorada e pouco vinculada a sua narrativa, tornando Laura mais um reflexo de percepções externas do Brasil do que uma representação autêntica e multifacetada da cultura nacional.

Estes dois exemplos demonstram como duas personagens diferentes se enquadram em padrões caricatos e preconceituosos de representação cultural, pois ambas têm suas personalidades baseadas em um único aspecto: uma visão rasa e estrangeira sobre quem são, como se portam, o que pensam e como se expressam as mulheres brasileiras. Esta falta de aprofundamento sobre símbolos e manifestações culturais, bem como uma percepção inverossímil da realidade produzem percepções exageradas e danosas sobre as realidades culturais que se intentam retratar nestas obras.

No que se pode falar a respeito de representações do Brasil como espaço físico geográfico (cenário) de fundo para o desenrolar de histórias, encontra-se outro péssimo exemplo de caracterização no jogo *Assassin's Creed 3*, jogo de ação e aventura produzido pela Ubisoft. Em um dado instante, o protagonista do jogo, Desmond Miles (Imagem 3) precisa se deslocar ao Brasil para recuperar um item valioso para a narrativa. O Brasil no jogo é estereotipado e retratado de forma depreciativa, como um lugar sujo, violento e habitado por cidadãos brutos, com bancas de produtos piratas em todos os cantos. Essa abordagem caricata é agravada pelo fato dos personagens brasileiros de fundo não serem dublados por brasileiros, mas por atores americanos tentando falar português brasileiro, o que resulta em atuações forçadas e sem autenticidade.

De acordo com o site Techtudo (2012) isso gerou desconforto e insatisfação tanto entre jogadores brasileiros quanto com estrangeiros, as críticas foram intensas o

suficiente para que a Ubisoft (produtora do jogo) emitisse um comunicado público de desculpas nas redes sociais.



Imagem 3: Desmond Miles (ao centro) caminhando por uma estação de metrô. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/12/ubisoft-pede-desculpas-pela-fase-brasileira-em-assassins-creed-3.ghtml>>. Acesso em jan. 2025.

Já outros estudos sobre a concepção de personagens, como o de Cláudio Aleixo Rocha (2023), buscam trazer soluções e metodologias para uma construção aprofundada de personagens. Aspectos como o que a personagem representa, seus costumes, compasso moral, são levados em conta e descritos à fundo quanto à forma com que devem ser trabalhados e quais são seus impactos em um bom *storytelling* (o ato de contar histórias para engajar e conectar a obra com os usuários).

Quanto à produção de *assets* no que se tange à cultura e manifestações culturais, outro conceito importante surge: o da Indústria Cultural. Conforme as percepções de Silva Junior (2020), Adorno e Horkheimer, no ensaio *A Indústria Cultural – O Iluminismo Como Mistificação das Massas*, fazem uma crítica contundente à produção cultural no capitalismo. Para eles, a indústria cultural transforma a arte em mercadoria, priorizando o lucro e submetendo a criação artística à lógica empresarial. Assim, a cultura de massa se torna um instrumento de manipulação, padronizando e controlando o consumo cultural das massas.

Esse fenômeno não apenas homogeneíza a experiência estética, mas também atua como um mecanismo de disseminação e reforço de estereótipos, visto que

privilegia representações simplificadas e convencionais, que são alinhadas aos interesses econômicos e ideológicos dominantes.

Quanto aos estudos acadêmicos existentes, há, ainda, uma lacuna a ser explorada, que é tentar buscar uma forma de criar e associar ferramentas ativas a estas metodologias de desenvolvimento de recursos. Isto deve ocorrer de uma forma que elas auxiliem o criador de *assets* a construir e desenvolver estes desde a etapa pré-projetual, etapa cujo objetivo é ainda entender qual é o problema de design a ser resolvido e sua magnitude numa totalidade, até o momento da entrega do projeto. No contexto do presente estudo, a crítica à Indústria Cultural encontra ressonância na necessidade de um processo de design que valorize a autenticidade e a diversidade cultural na construção de *assets* para jogos digitais.

O ato de criar *assets* envolve idealizar, criar, analisar e implementar ideias que antes existiam apenas na mente de quem visa a construção de algo, neste caso, de um jogo. Para esse processo de criação, principalmente no que diz respeito à caracterização dos recursos, são necessários alguns entendimentos básicos e, para este trabalho em específico, os conceitos de personagens unidimensionais, bidimensionais e tridimensionais.

Segundo Danton (2010), personagens unidimensionais são aqueles que possuem apenas uma característica que domina e define seu comportamento. Personagens bidimensionais, por sua vez, possuem uma segunda camada de personalidade que os torna mais humanos, como falhas ou aspectos disjuntos de caráter. Já os personagens tridimensionais, ainda mais profundos e próximos de pessoas reais e humanas, são aqueles que têm traços de personalidade e características complexas, não só físicas mas também em sua psique.

2.2 Estruturando um processo de elaboração de personagens

O processo de criação e ferramenta que serão expostos aqui, tem como finalidade explorar as ligações entre o proposto ato de criar *assets* (conforme um processo detalhado e específico) e o uso de uma nova ferramenta, chamada de “Ampulheta” ou “Funil”.

A Ampulheta tem como base metodológica a exploração, ressignificação ou remoção, e reestruturação de assets, com a finalidade de levar características desses recursos que antes eram unidimensionais para o aspecto da tridimensionalidade no âmbito cultural.

Vale salientar que, apesar de ser uma ferramenta nova, ela é fortemente inspirada e à ferramenta de análise e *corpus* documental utilizada por Dos Santos & Lyra (2024). Esta, podendo ser ainda incluída no processo metodológico de criação de *assets* proposto aqui, como forma de estudar, ainda mais a fundo, a qualidade e profundidade simbólica das características e representações culturais dos recursos que se pretende criar.

A Ampulheta tem como foco a validação e aprofundamento de conceitos “rasos” ou superficiais propostos pelo designer para o objeto que procura construir. Ou seja, a ferramenta tem como objetivo a desconstrução de características caricatas culturais para que se possa reconstruí-las. Assim atribuindo mais significado “real” e condizente com representações culturais do determinado local cultural em que o *asset* está incluído. Isto promove um melhor desenvolvimento no âmbito da representação cultural verossímil do *asset* trabalhado.

A ferramenta Ampulheta, a exemplo no caso de personagens, surge para trabalhar este aprofundamento e dimensionamento cultural de forma que um *clichê* possa ser desconstruído. Assim se tornando uma característica, ou conjunto de características, que tenham aproximação maior com uma pessoa real que vivencia a cultura sendo representada. Onde atitudes, ideias e modo de falar tem origem, explicações culturais do porquê existem e interagem entre si, criando novas ideias, atitudes e figuras de linguagem (expressões, vocábulos).

O funcionamento do Funil parte da definição do conceito inicialmente criado pelo designer, de uma forma geral, sendo descrito em sua totalidade. Então, as características do recurso serão isoladas e estudadas a fundo uma a uma, tendo como base os dados qualitativos e quantitativos levantados nas pesquisas previamente realizadas. Este processo de desconstrução das partes permite um estudo mais aprofundado da verdadeira origem destas características que foram atribuídas aos objetos. Assim, essas características poderão ser remodeladas, transformadas, receberem significado e origem, ou até mesmo excluídas de vez.

A ferramenta teve como inspiração o modelo de Análise Funcional aplicada ao design, que envolve a segmentação do objeto de estudo em pequenas partes ou componentes funcionais, permitindo que cada elemento seja analisado separadamente para entender sua função, impacto e relação com o todo. Além dele, se utilizarão, para fins de pesquisa e análise, princípios do Design Vernacular, campo do design que estuda expressões visuais e materiais locais, como tipografias populares e artesanato, usando ferramentas como etnografia, registros visuais e análise cultural. Neste caso, os componentes que serão analisados individualmente e, eventualmente, de novo em conjunto, são as características, aspectos físicos e psicológicos, bem como a história das personagens, os cenários, as mecânicas e as expressões linguísticas que estão sendo criadas.

A Ampulheta tem critérios de análise objetivos e subjetivos, pois se trata de um modelo quantitativo com base de julgamento qualitativa, que tem como foco a análise sobre as características que foram listadas do *asset* que está sendo criado. Estes critérios são reflexões que recebem pontuações, estas, que vão de 1 a 5. Onde uma pontuação de 1 significa que a característica não atende ao critério, e uma pontuação de 5 significa que a característica atende muito bem ao critério listado. Após isso, as pontuações sobre cada critério da característica analisada são somados, podendo totalizar até 25 pontos.

Os critérios foram elaborados pensando, majoritariamente, em aspectos imateriais da cultura como: a história de um determinado local e seus habitantes; comportamentos e como são percebidos pelos indivíduos do mesmo meio; e percepções de indivíduos que são alheios à essa cultura estudada.

A análise dos critérios deve ser baseada nos materiais levantados no processo de imersão, responsável pelo levantamento de dados e materiais de referência para estudo da cultura escolhida em que o recurso está inserido. Neste caso, materiais sobre a cultura presente em Brasília (Distrito Federal).

Os critérios de análise são os a seguir:

a) *Origem com sentido lógico e/ou culturalmente presente* (o quanto essa característica é percebida no cotidiano do contexto cultural analisado)

b) *Embasamento cultural profundo* (característica é embasada em observações reais da cultura e é carregada de significado, ou é usada de forma superficial?)

c) *Não reforça preconceitos* (característica não reduz práticas locais a clichês ou reforça visões preconceituosas)

d) Capacidade de ressignificação (característica existe, é observada na cultura analisada e tem potencial para ser explorada como ponto de aprofundamento no *storytelling*)

e) Valorização histórica (a característica considera a história local e como ela influencia o presente)”

Esta é uma forma de levantar dados qualitativos, com análise quantitativa, acerca destas características e analisar seu funcionamento dentro do contexto cultural proposto para o asset que as possui. Também permite ao designer entender o quanto uma característica pode ser culturalmente prejudicial ou benéfica para o asset em construção.

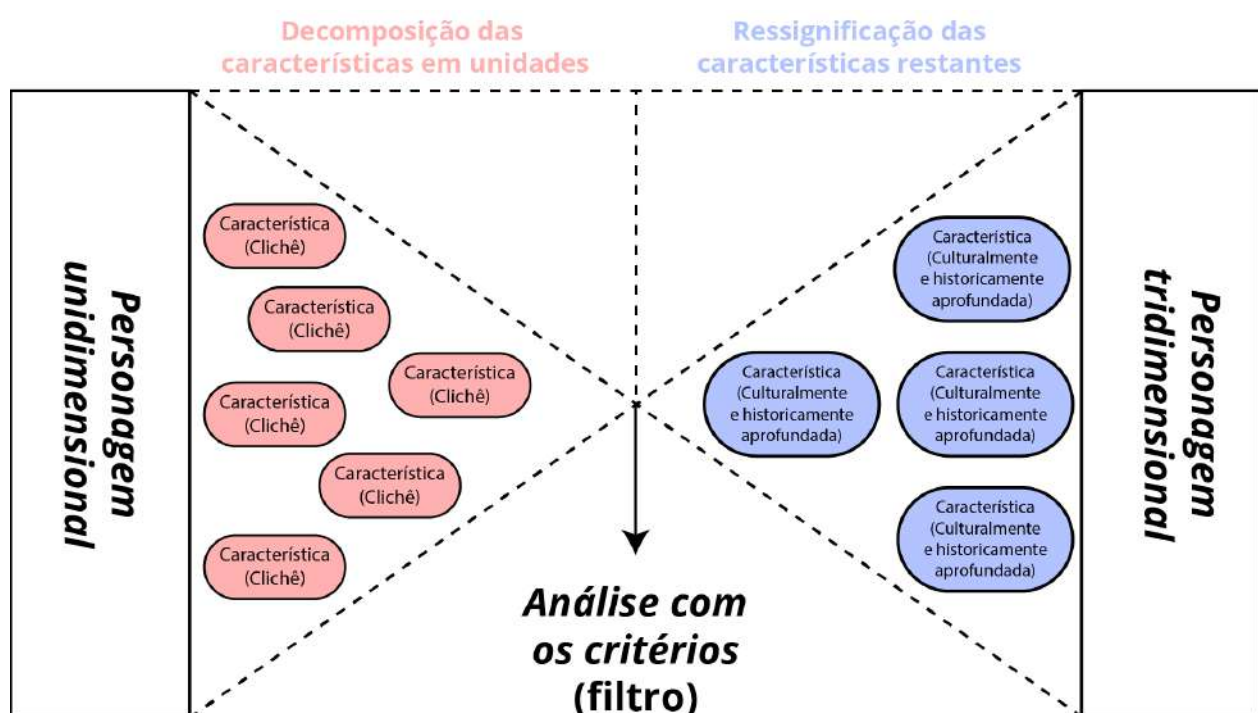


Imagem 4: Fluxograma do funcionamento da ferramenta Ampulheta.
Fonte: Daniel Felix de Souza

2.3 - Descrição e detalhamento do processo de design proposto

A seguir, serão listadas cada uma das etapas do processo de design que foi construído. Por meio dele, é possível com que o designer tenha acesso à uma lógica de produção que seja auxiliada por um aprofundamento teórico em aspectos culturais, históricos e contextuais da cultura que ele procura representar através de seu jogo.

A. Delimitação de problema de design

Nesta primeira etapa, o designer irá definir, de maneira geral e, em seguida, mais específica, qual objeto ele pretende desenvolver. Pode-se criar personagens, ambientações, mecânicas, trilhas sonoras, qualquer material que envolva a representação de *assets* que envolvam a cultura do Distrito Federal. Como exemplo, se utilizará o seguinte problema de design: a criação de um jogo de tabuleiro de basquete de rua. Este projeto necessitará de **personagens, cenários e mecânicas**. Segundo Alexandre dos Reis (2016), estas são definidas como o conjunto de regras e sistemas que definem como os jogadores interagem com o ambiente e entre si dentro de um jogo. As mecânicas determinam as ações permitidas, os objetivos a serem alcançados e as possíveis consequências das decisões dos jogadores, estabelecendo a estrutura fundamental da experiência de jogo.

Assim, estes serão os recursos visados para construção. Para trabalhar ainda mais a inclusão geográfica e cultural, estes *assets* não serão restritos apenas ao coração de Brasília: o Plano Piloto. Das 35 regiões administrativas do DF, 1 será usada como exemplo para a construção desses objetos, bem como o Plano Piloto também, sendo ela a RA escolhida o Gama.

Portanto, neste projeto, serão construídos 2 personagens, 1 ambiente de jogo (quadra de basquete de rua), 1 mecânica de jogo (que podem ser ações como passes de bola, dribles, ou formas de modificar a experiência de jogo dos jogadores) e porções textuais que estão inclusas em um jogo de videogame, como falas das personagens, regras, cartas, textos explicativos, etc.

B. Pesquisa cultural: coleta de dados, construção de quadro semântico e banco de referências.

A coleta de dados é crucial para que o designer tenha entendimento a fundo de uma cultura que visa trabalhar. Essa coleta, quando realizada de maneira minuciosa, permite que designers tenham uma compreensão mais profunda não somente quais são as manifestações culturais, ideais populares, réguas morais utilizadas pelo grupo social que pratica, afeta e é afetado por esta cultura, mas também dos motivos históricos e sociais por trás dessas práticas. Nesta fase, os métodos e ferramentas são mais livres, mas é interessante que se utilizem ferramentas de pesquisa do design vernacular, como mapas culturais, entrevistas, análise de materiais locais e estudos de caso regionais.

Esta pesquisa pode ser feita de inúmeras formas: formulários on-line com pesquisa de percepção dos indivíduos sobre a própria cultura, manifestações populares e identidade cultural; pesquisa literária e audiovisual cuja origem é de indivíduos e da própria cultura analisada; estudos geográficos, urbanísticos e ambientais, por meio teórico (livros, artigos, estudos) ou audiovisual. Também é interessante que se envolvam neste processo pessoas que vivenciam a cultura estudada, isto é, pessoas que pertençam à cultura e que podem dar visões profundas sobre os símbolos e manifestações que existem.

C. Conceituação inicial

Com a definição completa sobre qual é o problema de design a ser resolvido, amparado também pelo levantamento prévio de dados, inicia-se o processo de conceituação inicial. Nele, será criado o *asset* de maneira crua, isto é, como uma ideia sem uma grande quantidade de polimento.

Desta forma, o projetista terá uma boa ideia das características que definem o *asset* que ele quer criar. Estas características, sejam físicas, psicológicas ou históricas, serão o objeto de estudo da próxima etapa, a aplicação da Ampulheta. É necessário que nesta etapa o criador descreva e catalogue extensivamente quais são estas características que compõem o recurso. O objetivo é proporcionar ao projetista uma visão inicial das características fundamentais que definem o recurso a ser criado, servindo como base para as etapas seguintes.

D. Uso da ferramenta “Ampulheta” ou “Funil” e aplicação práticas das reflexões

A aplicação e funcionamento da ferramenta, se dão da seguinte forma:

1ª etapa — definição e compreensão das partes

- I. Determinar o conceito inicial do *asset*.
- II. Identificar o máximo possível de características, avaliando se existem justificativas para suas existências.

2ª etapa — separação das partes e análise

- I. Listar as características de maneira unitária (simplificada).
- II. Analisar cada característica, considerando os critérios (a) origem; (b) embasamento; (c) não reforça preconceitos; (d) capacidade de ressignificação; (e) valorização histórica, e atribuindo a cada um deles uma pontuação de 1 (inadequado) a 5 (muito adequado)¹.
- III. Somar as pontuações dos 5 critérios, estabelecendo o valor P.
- IV. Caso a pontuação seja inferior ou igual à 12 ($P \leq 12$, isso representa cerca de apenas 48% do aproveitamento de pontos totais, onde $11/25 = 0,44$), é recomendado descartar completamente a característica. Isto pois ela provavelmente não possui forte razão cultural/histórica para existir, ou é prejudicial (reforça estereótipos e preconceitos) para a representação que foi idealizada. Caso seja igual ou maior que 13 ($P \geq 13$, isso representa um aproveitamento de pelo menos 52% em relação à pontuação total possível, onde $13/25 = 0,52$), reservar a característica. Ela pode tanto ser ressignificada (próxima etapa) ou ser mantida como está, caso sua nota seja muito próxima da pontuação total (25 pontos).

3ª etapa — ressignificação cultural e de storytelling

- I. Pegar uma das características que não tenha sido descartada. Priorizar as que, dentre o grupo, tiveram as menores notas gerais. Caso uma característica tenha

¹ Tenha em mente que os critérios são reflexões subjetivas e respaldadas pelas pesquisas culturais levantadas anteriormente. Uma pontuação para a de 1 num critério significa que a característica sendo analisada não atende bem ao critério, e uma pontuação de 5 significa que a característica atende muito bem ao critério.

alcançado 18 ou mais pontos, é possível manter ela como está, realizando apenas alguns ajustes pontuais.

II. Analisar os critérios que possuem as menores pontuações, estabelecendo uma escala de prioridade.

III. Com base no levantamento de dados e pesquisas culturais, avaliar se essa característica pode ter seus atributos alavancados, dando mais profundidade cultural a ela².

IV. Quando possível, procure interligar diferentes características, estabelecendo relações de causa, consequência ou motivação, visando dar ao asset maior profundidade e verossimilhança³.

V. O passo “V” é opcional, mas também pode-se utilizar outras ferramentas de maneira consonante para analisar os resultados obtidos pela Ampulheta, ou alcançar maior desenvolvimento conceitual sobre os objetos trabalhados.

Após a análise das características, chega o momento prático de materializar as reflexões e os resultados obtidos através da aplicação da ferramenta ampulheta. Agora, o designer tem a oportunidade de transformar ideias abstratas e conceitos estratégicos em criações visuais. Isso implica em iniciar o processo de construção de *concept arts*, que servem como representações iniciais das ideias; modelos visuais bidimensionais ou tridimensionais, que exploram as formas, cores e texturas do objeto de design; e qualquer outra forma de representação criativa que seja pertinente para dar vida ao *asset* planejado.

² Esta etapa é relativamente subjetiva e dependerá do objetivo que pretende ser alcançado. No caso de personagens, é possível entender como questões relacionadas à história, vivência e interação com o meio que ele habita podem ter relações causais com essas características. Para questões relativas a estereótipos e falta de autenticidade cultural, é possível procurar nuances de como essa personagem se relaciona e percebe a cultura que é inserida. Sempre procurando dar mais profundidade, motivo e proximidade real a essas características e motivações. A ideia é conseguir com que os critérios previamente utilizados sejam atingidos em sua totalidade, para assim alcançar um motivo real e verossímil para que esta característica em análise exista.

³ Este objetivo busca fazer com que as características interajam de forma mais orgânica e explorem normas, condutas ou desvios de conduta, ideais e outros aspectos relacionados ao contexto cultural em que o personagem ou o cenário estão inseridos.

Também é fundamental experimentar diferentes abordagens estéticas e técnicas, permitindo ajustes baseados nas reflexões obtidas na aplicação da ferramenta ampulheta e refinamentos necessários para alcançar uma solução final que seja coerente com o objetivo do projeto. Seja através de esboços manuais, ferramentas digitais ou protótipos físicos, o designer transforma os elementos intangíveis da análise conceitual em objetos concretos, que busquem captar a essência e a funcionalidade desejadas no produto final.

A seguir, está disponibilizado um modelo em branco da tabela de análise das características dos *assets*. Ela pode servir de guia para aqueles que queiram colocá-la em prática.

Característica / Critério	<i>Origem</i>	<i>Embasamento</i>	<i>Não reforça preconceitos</i>	<i>Cap. Ressignificação</i>	<i>Valorização Hist.</i>	<i>PONTUAÇÃO TOTAL</i>
Característica 1						
Característica 2						
Característica 3						
Característica 4...						

Imagem 5: Modelo em branco da tabela de análise de características.
Fonte: Daniel Felix de Souza

E. Análise de êxito

Nesta etapa, o designer realiza um último conjunto de reflexões aprofundadas sobre o asset desenvolvido ou re-projetado, revisitando seus aspectos característicos, agora considerados em sua totalidade. Isso significa enxergar o asset como um recurso único e coeso, que possui tanto características inerentes — aquelas que fazem parte de sua essência ou conceito original — quanto adquiridas, que surgiram ou foram adaptadas ao longo do processo de desenvolvimento.

Os critérios de análise previamente estabelecidos pela ferramenta Ampulheta podem ser reutilizados para garantir consistência na avaliação. Esses critérios permitem ao designer verificar se o recurso produzido está alinhado aos objetivos definidos inicialmente e se cumpre seu propósito cultural, narrativo ou funcional dentro do projeto. Também é recomendada uma análise comparativa do asset, pautada pela contraposição entre este e mídias originadas na cultura que o asset visa representar (e.g. filmes, jogos, músicas ou outros produtos culturais), identificando se o recurso dialoga de forma autêntica com seu contexto. Essa abordagem examina a questão da legitimidade do trabalho e possibilita checar se ainda existem interpretações estereotipadas e superficiais. Essa última verificação busca contribuir para que o design final do *asset* seja apropriado e positivo para o grupo representado.

Outras ferramentas auxiliares podem ser incorporadas aqui, a fim de garantir a consistência cultural do recurso, como realizar estudos de percepção, que podem incluir entrevistas, testes com público-alvo ou análise de feedback de usuários. Estudos assim ajudam a compreender como o asset é interpretado e recebido pelos outros, verificando sua eficácia em transmitir os valores, significados e características planejadas. Assim como foi sugerido na etapa de *Pesquisa Cultural (Etapa 2)*, é interessante que o designer busque trazer para esta análise o olhar de pessoas que, de fato, vivem a cultura à qual o *asset* pertence. Isto deve ser feito para garantir com que outros olhares também ponderem sobre os resultados obtidos pelo designer ao implementar o processo, servindo como uma espécie de “régua” para o desenvolvimento das características dos *assets*.

Essa abordagem permite ajustes finais para garantir que o objeto não só atenda às expectativas do projeto, mas também ressoe cultural e emocionalmente com o público, consolidando seu impacto e relevância.

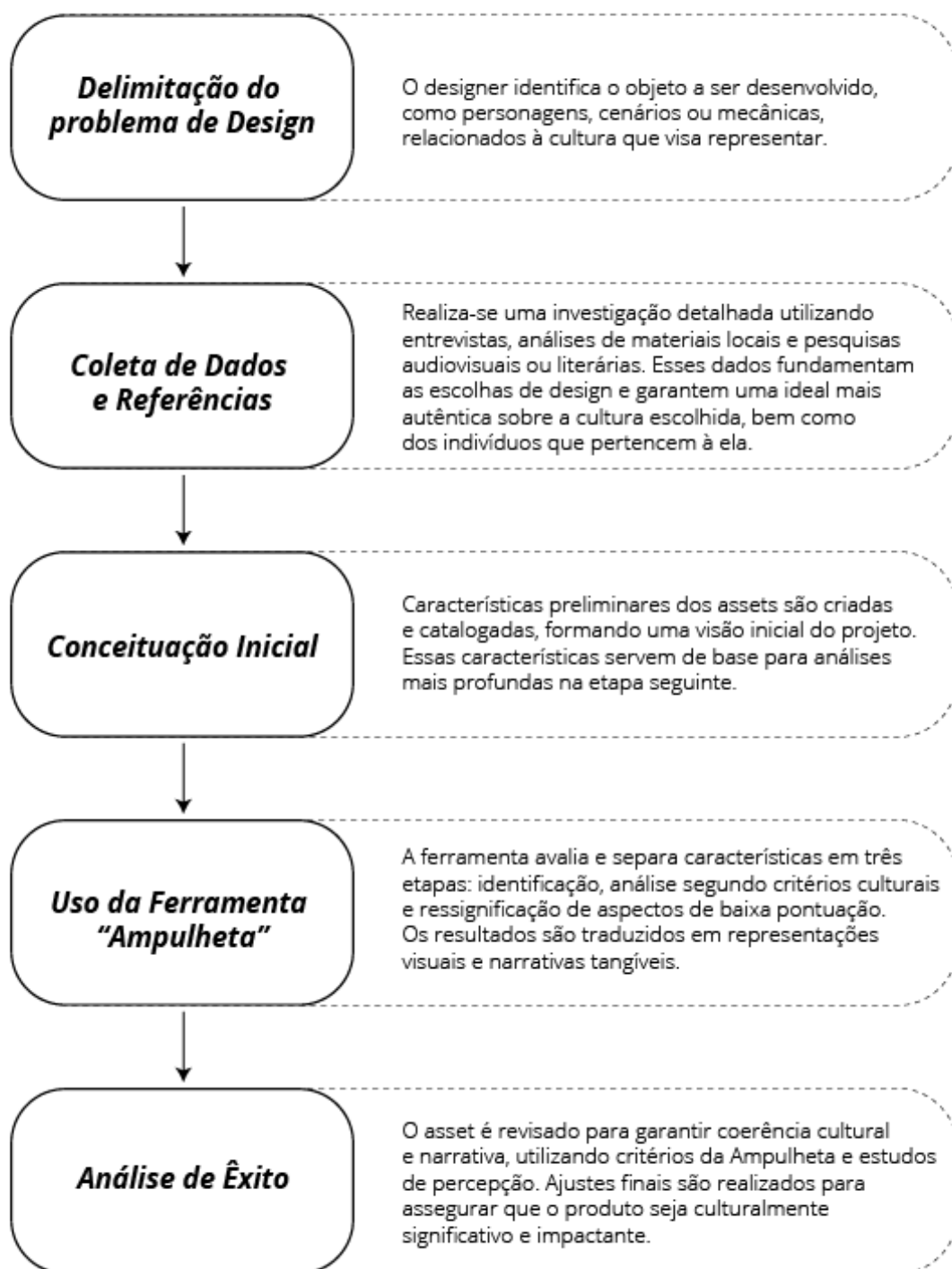


Imagem 6: Fluxograma resumido do processo de design proposto.

Fonte: Daniel Felix de Souza

Desta forma, foi preparado um fluxograma para consulta, de maneira bem resumida, como segue acima.

3. Aplicando a ferramenta

Com o intuito de apresentar a ferramenta ampulheta, bem como o processo de design proposto neste trabalho, se fez necessário demonstrar como ambos funcionam na prática. Explorando, então, a ideia de jogos de videogame, surgiu a ideia de criar um jogo de basquete de rua, ainda sem nome definido, mas que se passasse na região do Distrito Federal.

Etapa 1. Delimitação do problema de design

Tendo em mente que esta implementação se propõe a desenvolver *assets* para uso neste hipotético jogo de videogame, estes poderiam personagens, cenários, enredo e narrativa, trilha-sonora, falas, peças textuais, entre outros. Para delimitar o escopo da implementação, considerando a natureza e a extensão de um trabalho de conclusão de curso, serão desenvolvidas duas personagens e um cenário.

As personagens serão duas mulheres, ambas moradoras do Distrito Federal. Uma delas será do Plano Piloto e a outra da Região Administrativa Gama. Elas precisarão de aspectos característicos como uma história de fundo, motivações e sonhos, ideais que defendem, como se portam, além de mais características de personalidade. Além disso, será construído um cenário: uma quadra de basquete. Esta também seguirá critérios de caracterização que possam identificar, de maneira não estereotipada, que é uma quadra localizada em solo brasileiro. Definiu-se arbitrariamente que ela será localizada no Gama. Ela também precisará seguir o processo projetual proposto no projeto e também será aplicada na ferramenta ampulheta. Por último, será desenvolvida uma mecânica para o jogo que tem como foco a fala, dessa forma, é possível explorar também quais preconceitos existem e são reproduzidos através da linguagem e sua potencialidade de ressignificação.

Etapa 2. Pesquisa cultural

A pesquisa cultural realizada, que tange manifestações culturais, costumes e figuras históricas do Gama e do Plano Piloto está disponível no Apêndice “A” do projeto. Como parte do processo de design, a pesquisa realizada, apesar de breve, permite ter uma visão geral de alguns costumes e estilo de vida da população da região.

Etapa 3. Conceituação inicial

A ideia de construir um jogo com a temática de basquete de rua contextualizado em Brasília é desafiadora. Tendo em mente que a construção deste jogo é o problema de design que se visa alcançar por meio desses exemplos, parte-se para a definição dos *assets* necessários para compor o projeto: são duas personagens, um cenário e uma mecânica.

Sobre as personagens, com o fim de promover a diversidade e a inclusão, serão femininas, sendo uma moradora do Plano Piloto e uma moradora de uma Região Administrativa do DF. A RA escolhida foi o Gama, pois foi a RA que teve sua cultura pesquisada a fundo na etapa anterior.

Os conceitos iniciais das personagens carregam propositalmente algumas características femininas comumente estereotipadas, a fim de demonstrar como ocorre o funcionamento dos critérios para exclusão de características. Estas personagens são:

I. Jéssica Ferreira da Silva, jovem negra, jogadora de basquete de rua por influência de seu irmão mais velho, reconhecida por jogar tão bem quanto os homens da sua rua, de perfil competitivo, "durona" e carente de atenção.

II. Marina Costa "Sky", estudante de arquitetura, perfeccionista, elegante, que se preocupa de forma "maternal" com seus colegas, de maneira que parece a "mãezona do grupo". Também é irreverente em seu modo de agir, extremamente competitiva e desapegada de bens materiais. Vive em uma bolha culturalmente restrita do Plano Piloto apesar de, sem muito sucesso, tentar constantemente sair dela.

Quanto ao cenário a ser construído, ele será uma quadra de basquete de rua localizada no Gama. Inicialmente, a quadra será um local abandonado pelas gestões locais, perigoso pela má manutenção, com tabelas quebradas, aros enferrujados, chão rachado e cheio de pichações. Seus bancos externos, local para aqueles que desejam assistir os jogos, estão majoritariamente quebrados e cheios de lixo. Apesar disso, o local ainda é habitado por moradores locais que, apesar de tudo, ainda tentam tirar o melhor proveito possível do local, tanto para praticar esportes quanto para socializar.

Já a mecânica a ser criada, será baseada na interação entre personagens do jogo. A "Provocação Ácida" será uma interação baseada no uso de frases que

desestabilizem os oponentes, afetando diretamente suas habilidades em campo, como capacidade de realizar passes, lançamentos e dribles.

Etapa 4: Aplicação de ferramenta Ampulheta

A ferramenta Ampulheta será aplicada a seguir. Os *assets* que serão trabalhados por ela neste exemplo, a fim de demonstração, não possuirão um leque tão aprofundado de características no que diz respeito à aparência física. Os aspectos principais de análise aqui são as características psicológicas, históricas e de inserção cultural deles. No final, haverá um concept art da percepção do autor sobre como estes *assets* poderiam ser, mas o recomendado é que, numa aplicação 100% aprofundada, os aspectos físicos característicos dos recursos sejam considerados para análise também, visto que estes contribuem para aspectos de representação cultural e histórica.

Personagem 1 - implementação da Ampulheta

Nome: Jéssica Ferreira da Silva

Idade: 22 anos

Local de Residência: Gama, Distrito Federal

Ocupação: Estudante universitária e jogadora de basquete de rua

Personalidade: Determinada, competitiva, "durona" e carente de atenção

Descrição do Personagem

Jéssica é uma jovem negra que vive para o basquete de rua. Crescida no Gama, ela passou a infância acompanhando o irmão mais velho nos jogos nas quadras do Setor Sul, onde aprendeu a ser "respeitada nas quadras", jogando tão bem quanto os homens com quem convivia. Com sua atitude desafiadora e habilidade no esporte, ela é vista como "a mina que joga igual a um cara". Jéssica está sempre focada em "provar que pode competir de igual para igual". Ela faz questão de esconder seu lado "feminino" no esporte, mas às vezes é "zoada" pelos amigos por usar maquiagem e gostar de fotos no Instagram.

1ª ação — Definição e compreensão das partes

Conceito inicial do asset: Jéssica Ferreira da Silva é uma jogadora de basquete de rua do Gama, Distrito Federal, com um perfil competitivo, "dura" e carente de atenção. Seu enredo explora a vivência da mulher em um ambiente esportivo predominantemente masculino.

2ª ação — Separação das partes e análise

Características identificadas:

- I. Determinada e competitiva.
- II. Influenciada pelo irmão mais velho no basquete.
- III. "Respeitada no chão" por jogar como um homem.
- IV. Foco em provar igualdade no esporte.
- V. Esconde traços "femininos", mas gosta de usar maquiagem.
- VI. Carente de atenção.

As características foram tratadas, com base nos critérios, uma a uma. Fazendo uso da ferramenta proposta no corpo do trabalho, compartilhamos uma tabela com as características de Jéssica, assim como as pontuações individual e geral. A avaliação de cada um dos critérios de análise consta registrada na tabela da página seguinte. A avaliação, por extenso, de cada um dos itens da tabela consta no Apêndice "B".

Característica / Critério	Origem	Embasamento	Não reforça preconceitos	Cap. Ressignificação	Valorização Hist.	PONTUAÇÃO TOTAL
Determinada e competitiva.	4 É coerente com o contexto cultural e esportivo de uma jogadora de basquete que se dedica ao esporte.	4 Reflete a determinação necessária em ambientes competitivos, especialmente em esportes de rua.	4 Não apresenta estereótipos ou preconceitos associados à cultura brasileira ou gênero.	5 Pode ser ampliada para mostrar um exemplo inspirador de superação.	3 O fato do Gama possuir muitas quadras de esportes de livre acesso, em especial o Setor Sul, proporciona com que isso aconteça de maneira próxima ao que é a realidade do Gama.	20
Influenciada pelo irmão	4 Retrata uma dinâmica familiar comum brasileira, onde irmãos mais novos geralmente se espalham nos gostos e atitudes de irmãos mais velhos.	3 Bem fundamentada, mas com espaço para aprofundar as implicações dessa influência.	3 Neutralidade em termos de estereótipos.	4 Tem potencial para explorar conexões emocionais familiares e narrativas locais de pertencimento e comparação de performance no esporte de maneira interpessoal.	3 Tem relevância ao ilustrar relações familiares e transmissão de valores entre membros de uma dada família.	17
Respeitada por jogar como um homem	3 Coerente com estereótipos esportivos, mas superficial.	2 Carece de exploração sobre os desafios reais enfrentados por mulheres no basquete.	1 Reforça estereótipos de masculinização para obtenção de respeito.	3 Poderia ser ressignificada para questionar ou subverter esses estereótipos.	1 Não agrega valor histórico ou cultural significativo.	10
Foco em provar igualdade no esporte	4 Relaciona-se à luta por igualdade de gênero em ambientes esportivos.	3 Reflete desafios reais enfrentados por mulheres no esporte, mas poderia ser melhor explorado.	2 Pode ser interpretada como uma narrativa estereotipada, mas possui nuances.	4 Apresenta grande potencial para desenvolvimento narrativo autêntico.	3 Relevância média ao dialogar com questões sociais contemporâneas (maior participação feminina nos esportes).	16
Esconde traços "femininos", mas gosta de usar maquiagem	3 Coerente com conflitos internos de personagens femininas em ambientes masculinos.	3 Reflete uma questão comum, mas sem profundidade suficiente na abordagem.	2 Toca em estereótipos, mas tem potencial para ser ressignificada.	4 Possibilidade de explorar a pluralidade feminina no contexto pessoal e esportivo.	2 Baixa conexão histórica, mas relevante em termos de questões culturais modernas.	14
Carente de atenção	3 Pode ser coerente com a construção de personalidade, mas é genérica.	2 Carece de uma conexão significativa com a história ou contexto cultural.	1 Clássico estereótipo feminino.	3 Possui algum potencial para se conectar com traços mais profundos da personagem.	1 Baixa relevância histórica ou cultural.	10

Imagem 7: Tabela de análise das características de Jéssica.
Fonte: Daniel Felix de Souza

Resultados da ferramenta Ampulheta

- Descartar:
 - "Respeitada no chão" por jogar como um homem (P = 10).
 - Carente de atenção (P = 10).
- Ressignificar:
 - Influenciada pelo irmão mais velho no basquete (P = 17).
 - Foco em provar igualdade no esporte (P = 16).
 - Esconde traços "femininos", mas gosta de maquiagem (P = 14).

- Manter como está:
 - Determinada e competitiva (P = 20).

3ª ação — Ressignificação cultural e de *storytelling*

Nome: Jéssica Ferreira da Silva

Idade: 22 anos

Local de Residência: Gama, Distrito Federal

Ocupação: Estudante universitária e jogadora de basquete de rua

Personalidade: Determinada, competitiva e multifacetada, com forte senso de pertencimento cultural e familiar.

Características reescritas com mais profundidade

I. Determinada e Competitiva

Jéssica é movida por um desejo intrínseco de superar desafios, mas sua competitividade não está enraizada em provar superioridade ou quebrar estereótipos masculinos. Ela vê o basquete como uma extensão de sua identidade e como uma ferramenta para inspirar outros jovens da comunidade. A determinação de Jéssica é fortalecida pela relação com sua mãe, que a ensinou desde cedo a importância do trabalho duro e da solidariedade. A determinação de Jéssica reflete a persistência e a força da juventude de comunidades periféricas no Brasil, que frequentemente transformam espaços urbanos em palcos de criatividade e resistência.

II. Influenciada pelo Irmão Mais Velho no Basquete

A relação com seu irmão mais velho é uma das bases de sua trajetória. Ele foi sua fonte de inspiração e também a incentivou a encontrar seu próprio caminho nas quadras. Jéssica aprendeu que o basquete não é apenas um esporte, mas também uma forma de construir conexões e desafiar limitações impostas pela sociedade. Essa dinâmica familiar demonstra um elemento central da cultura brasileira: a transmissão de valores e aprendizados por meio de laços familiares, onde o esporte é frequentemente um ponto de encontro intergeracional.

III. Foco em trazer igualdade no esporte

Embora Jéssica não busque competir com os homens diretamente, ela trabalha para garantir que o basquete de rua seja um espaço inclusivo para mulheres. Sua presença nas quadras é um ato de resistência contra as barreiras de gênero, mas sua abordagem é colaborativa: ela organiza torneios mistos, mentorando jovens jogadoras e promovendo um ambiente de apoio mútuo. Esta característica dialoga com os movimentos feministas no Brasil, que vêm ganhando força nos esportes e na sociedade desafiando normas de gênero de forma inclusiva e progressiva.

IV. "Esconde traços femininos", mas gosta de maquiagem

Jéssica abraça tanto sua feminilidade quanto sua força, mostrando que essas qualidades não são mutuamente exclusivas. Em vez de "esconder" aspectos de si mesma, ela os integra à sua identidade. É comum vê-la nas quadras com roupas práticas e confortáveis, mas sempre com um toque de personalidade, como estampas que celebram o estilo vibrante da juventude brasileira. Essa pluralidade reflete uma riqueza presente na cultura brasileira, onde a expressão individual é celebrada e não precisa ser limitada por convenções.

Nova Narrativa

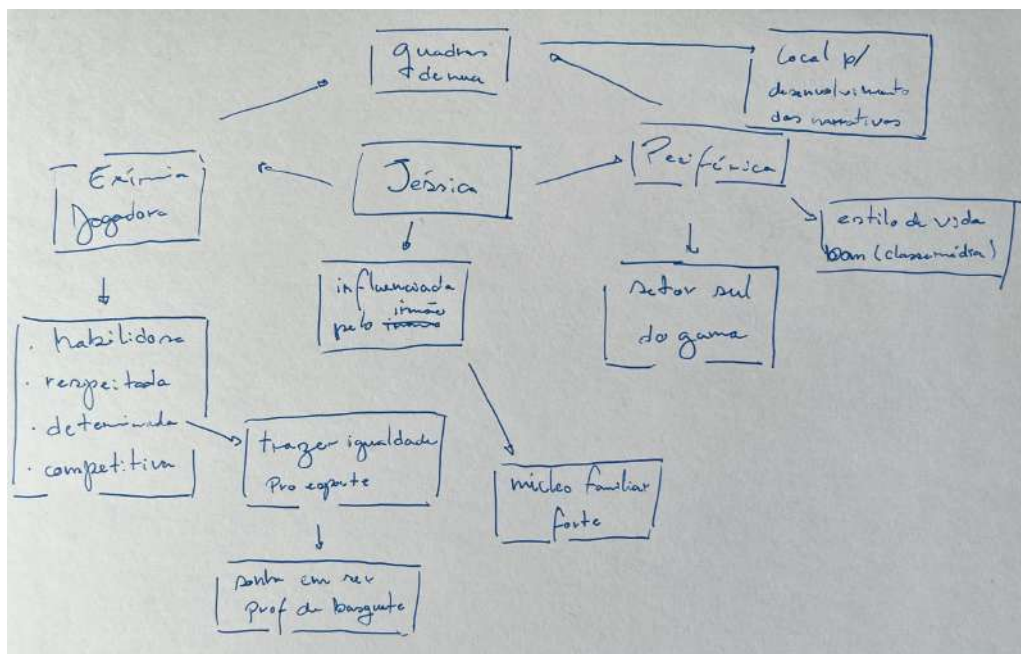
Jéssica cresceu nas quadras do Setor Sul do Gama. Desde pequena, acompanhava o irmão mais velho nos jogos de basquete de rua, onde aprendeu que as quadras eram muito mais do que apenas um espaço de lazer: eram lugares de resistência, aprendizado e construção de identidade. Inspirada por ele, Jéssica desenvolveu uma habilidade técnica impecável, mas foi sua determinação e resiliência que a fizeram se destacar.

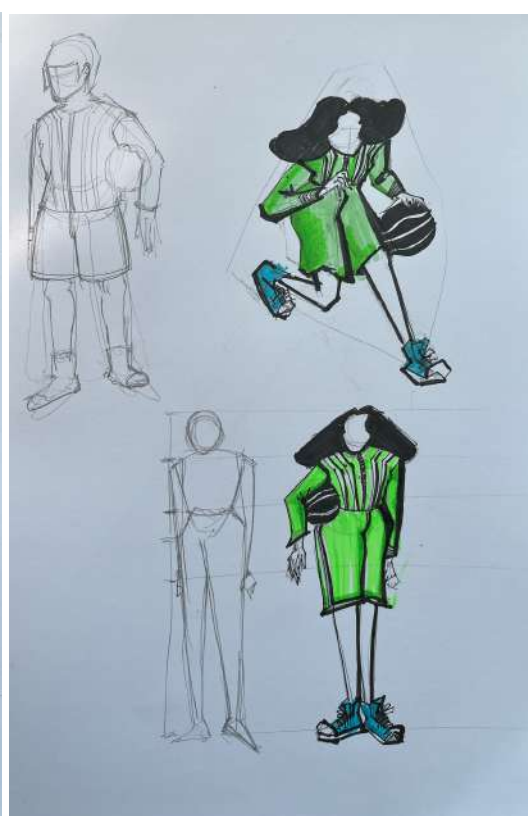
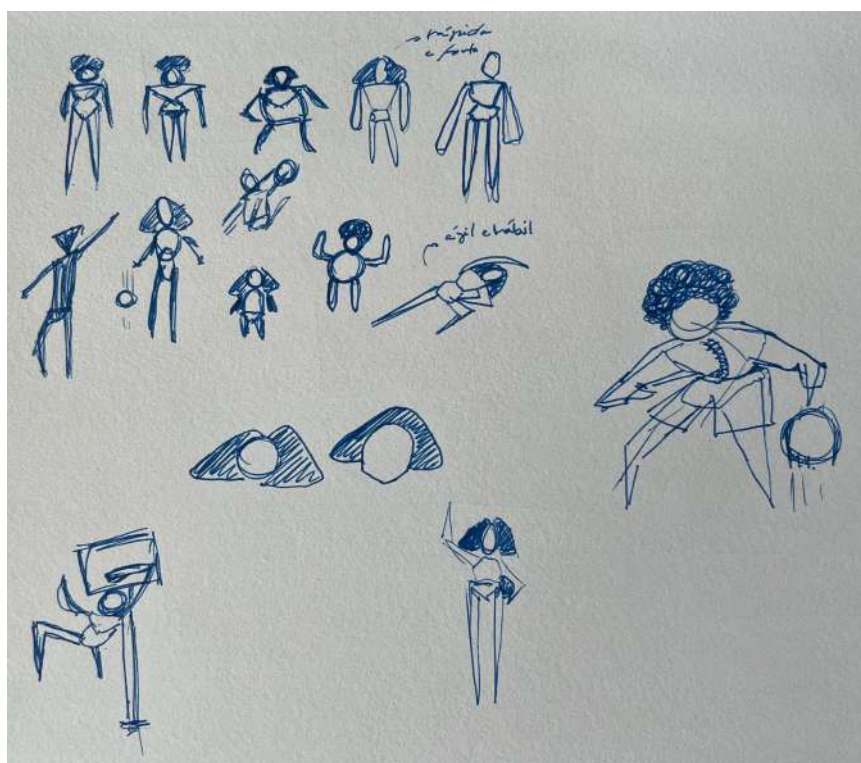
Apesar da influência inicial do irmão, Jéssica traçou seu próprio caminho, moldando sua identidade dentro do basquete. Ela não joga para "provar algo aos outros", mas para honrar a história de sua comunidade e abrir portas para outras mulheres no esporte. Nas quadras, seu estilo de jogo combina estratégia e criatividade, refletindo seu bom humor, destreza e dinâmicas vibrantes e fluidas. Fora delas, Jéssica luta para equilibrar sua rotina de estudante universitária com os treinos, enquanto participa de eventos que promovem inclusão e igualdade de gênero no esporte. Seu maior sonho no momento é se tornar professora de basquete feminino no Centro

Olímpico do Gama.

Jéssica não é apenas uma jogadora de basquete: ela é um reflexo da força e da diversidade cultural do Brasil. A sua história é marcada pela superação, pelo amor ao esporte e pelo desejo de contribuir para a construção de um futuro mais igualitário. Representando o Gama, ela leva consigo a essência de sua comunidade, inspirando outros a encontrarem sua voz em meio às adversidades. A jornada de Jéssica é um testemunho da resistência, criatividade e autenticidade que definem a cultura brasileira, inspirando aqueles que buscam romper barreiras e criar um impacto duradouro em suas comunidades.

Desenvolvimento dos aspectos visuais/imagéticos





Imagens 8, 9, 10 e 11: Mapa mental e concept arts da personagem Jéssica Ferreira.
Fonte: Daniel Felix de Souza

Jéssica se veste para se sentir bem e para competir. Assim, o uso de shorts com casaco corta-vento traz não apenas mobilidade para Jéssica, mas também reforçam uma busca constante por performance nas quadras. As cores verdes com listras brancas fazem alusão às cores oficiais do Gama nos cenários esportivos, demonstrando o orgulho que Jéssica tem por representar sua amada cidade.

Personagem 2 - implementação da ferramenta Ampulheta

Nome: Marina Costa “Sky”

Idade: 27 anos

Local de Residência: Asa Norte, Brasília, Distrito Federal

Ocupação: Arquiteta em formação

Personalidade: Perfeccionista, elegante, empatia maternal, irreverente, extremamente competitiva, desapegada.

Descrição da Personagem

Marina começou a jogar basquete aos 23 anos, ao participar de aulas do esporte em sua faculdade. Ali, ela desenvolveu habilidades extraordinárias e que a levaram para lugar de destaque em jogos interclasse. Este destaque no basquete a recompensou com o apelido “Sky”, por conta de sua habilidade impressionante de executar saltos e movimentos aéreos.

Embora venha de um contexto privilegiado, Marina tenta ao máximo explorar novas formas de olhar o mundo e de conviver com pessoas diferentes. Essa experimentação sociocultural acaba, por vezes, falhando, pois não gosta de sair do Plano Piloto nem para encontrar outras pessoas, o que a prende em uma espécie de “bolha cultural”.

Na faculdade, Marina decidiu estudar arquitetura, fascinada pelo contraste entre a simetria rígida de Brasília e as expressões culturais orgânicas que emergem nas ruas do Plano Piloto. Encontra religiosamente suas amigas e amigos todos os finais de semana para treinar e se preparar para campeonatos regionais.

1ª ação — Definição e compreensão das partes

Conceito inicial do asset: Marina é uma jovem jogadora de basquete de rua e estudante de arquitetura, perfeccionista, elegante, que se preocupa de forma “maternal” com seus colegas, de maneira que parece a “mãezona do grupo”. Também é irreverente em seu modo de agir, extremamente competitiva e desapegada de bens materiais. Vive em uma bolha culturalmente restrita do Plano Piloto apesar de, sem muito sucesso, tentar constantemente sair dela.

2ª ação — Separação das partes e análise

Características identificadas:

- I. Perfeccionista.
- II. Elegante.
- III. Empatia maternal.
- IV. Irreverente.
- V. Extremamente competitiva.
- VI. Desapegada.
- VII. "Sky" como apelido devido à habilidade em saltos.
- VIII. Prisioneira de uma “bolha cultural” do Plano Piloto.

Característica / Critério	Origem	Embasamento	Não reforça preconceitos	Cap. Ressignificação	Valorização Hist.	PONTUAÇÃO TOTAL
Perfeccionista	4 Este traço está alinhado ao rigor acadêmico e profissional que caracteriza sua formação em arquitetura e sua dedicação ao basquete.	3 Reflete o perfil de muitos jovens que são engajados na área acadêmica e de cursos que necessitam grande rigor técnico, como a arquitetura.	4 Este traço praticamente não reforça estereótipos de gênero ou culturais.	4 Pode ser aprofundado para mostrar como o perfeccionismo influencia suas escolhas e desafios.	3 Está moderadamente conectada ao contexto cultural do Plano Piloto, principalmente no que diz respeito à sua forma cartesiana, matemática e precisa de organização.	18
Elegante	3 Condiz com a estética e o estilo associados à classe média alta do Plano Piloto.	2 Tem uma conexão superficial com a cultura local, podendo ser aprofundado.	3 Neutralidade em termos de estereótipos, mas com risco de reforçar superficialidades.	3 Pode ser trabalhado para destacar aspectos únicos, como a influência da arquitetura modernista no estilo pessoal.	3 Pouco conectada à história, mas ligada à identidade cultural do Plano Piloto como lugar de riqueza e modernidade.	14
Empatia maternal	2 Levemente alinhada a traços culturais brasileiros que valorizam o cuidado e a solidariedade.	3 Reflete dinâmicas sociais comuns, mas carece de um vínculo mais profundo com o contexto de Brasília.	1 Cai em estereótipos de gênero (a mulher como parte cuidadora e com "instintos maternos") sem motivo aparente.	3 Tem potencial para ser ampliado em direção a um papel de liderança e colaboração.	1 Pouca relação com o contexto histórico específico de Brasília.	10
Irreverente	5 Reflete o dinamismo e a autenticidade de jovens urbanos, especialmente no contexto cultural diversificado de Brasília.	4 Conecta-se à criatividade e à ousadia comuns em espaços culturais da cidade.	2 Contrasta com estereótipos de mulheres brancas de classe média alta, como agentes conformados e adeptas da manutenção do status quo.	4 Pode ser enriquecido para mostrar como sua irreverência desafia normas sociais.	3 Alinhada à cultura urbana e ao espírito inovador e disruptivo de Brasília.	18
Extremamente competitiva	4 Coerente com sua dedicação ao basquete e ao seu crescimento pessoal.	3 Reflete o esforço e a ambição, características comuns em jovens urbanos engajados em esportes.	3 Relativamente neutra, mas pode ser trabalhada para evitar narrativas de "competitividade masculina".	4 Tem grande potencial para explorar como a competitividade molda sua personalidade e objetivos.	3 Moderadamente conectada ao contexto esportivo e social de Brasília.	17
Desapegada	3 Representa um traço condizente com uma jovem de classe média alta que prioriza experiências em vez de bens materiais.	2 A conexão cultural é superficial e pode ser trabalhada para se tornar mais relevante.	4 Não promove estereótipos negativos, sendo um traço positivo.	3 Pode ser ampliado para explorar como o desapego se relaciona com sua visão de mundo.	2 Pouca conexão com o contexto histórico ou cultural específico de Brasília.	14
Apelido "Sky" pela habilidade com saltos	4 Reflete diretamente sua habilidade no basquete e está alinhado ao ambiente esportivo.	3 Conecta-se ao basquete de rua como um elemento cultural e inclusivo.	4 O apelido é neutro e reforça uma característica marcante sem criar estereótipos.	4 Pode ser explorado para mostrar como Marina usa essa identidade para inspirar outros jogadores.	3 Tem relação com a cultura urbana e esportiva do Plano Piloto, além de poder retomar aspectos físicos marcantes de Brasília, como o céu diferenciado e conhecido por ser extremamente bonito.	18
Prisioneira de uma "bolha cultural"	4 Alinhada ao perfil de jovens de classe média alta que vivem no Plano Piloto.	4 Representa um conflito sociocultural relevante.	4 Trata sobre o assunto sem perpetuar a visão de alienação social.	4 Tem potencial para criar um arco narrativo de crescimento e superação.	5 Muito relacionado ao contexto histórico de Brasília, dialogando com questões contemporâneas de diferenças socioeconômicas baseadas em espaço físico, o que cria bolhas sociais difíceis de serem furadas.	21

Imagens 12 e 12.1: Tabela de análise das características de Marina.
Fonte: Daniel Felix de Souza

Acima se encontra a tabela das características de Marina, junto com a pontuação individual e geral, também com a descrição por extenso do julgamento de cada um dos critérios de análise utilizados. A avaliação, por extenso, de cada um dos itens da tabela consta no Apêndice "C".

Seguindo as definições da ferramenta, as características foram tratadas, com base nos critérios, uma a uma. O resultado integral pode ser encontrado no Apêndice 2 desta pesquisa.

Resultados da ferramenta Ampulheta

- Descartar:
 - "Empatia maternal" (P = 10).
- Resignificar:
 - Desapegada (P = 14).
 - Elegante (P = 14).
 - Extremamente competitiva (P = 17).
- Manter como está:
 - Perfeccionista (P = 18).
 - Irreverente (P = 18).
 - "Sky" como apelido (P = 18).
 - Prisioneira de uma "bolha cultural" (P=21)

3ª ação — Resignificação cultural e de storytelling

Nome: Marina Costa

Apelido nas Quadras: "Sky"

Idade: 27 anos

Local de Residência: Asa Norte, Brasília, Distrito Federal

Ocupação: Estudante de arquitetura e jogadora de basquete de rua

Personalidade: Perfeccionista. Irreverente. Extremamente competitiva. Conectada à cultura urbana.

Descrição da Personagem

Marina Costa, conhecida como "Sky" por suas habilidades de salto e fluidez aérea ao jogar basquete, nasceu e cresceu em Brasília, cercada pela organização meticulosa e

o urbanismo singular do Plano Piloto. Filha de um arquiteto modernista e de uma professora de história da arte, Marina cresceu com uma visão ampliada sobre o impacto da estética e da funcionalidade na vida das pessoas.

Na universidade, Marina se encantou com a arquitetura de Brasília, especialmente com a interação entre suas formas rígidas e os movimentos orgânicos das expressões culturais da cidade. Esse fascínio foi decisivo para sua escolha de cursar arquitetura, onde busca formas de integrar a funcionalidade dos espaços urbanos com a inclusão e o acolhimento social.

Características reescritas com mais profundidade

I. Perfeccionista

Marina sempre foi meticulosa com as coisas, do que faz na quadra de basquete ao que produz na arquitetura. Acha que o diabo está nos detalhes, seja ao desenhar uma ponte ou ao acertar um arremesso. A perfeição de Marina é inspirada por uma extensão e uma aglutinação dos atributos físicos do Plano Piloto, projetados com base na matemática e precisão.

II. Irreverente

Por trás da expressão serena de Marina, existe uma graciosa insolência e sarcasmo. Marina regularmente corta essa rudeza com seu humor seco e vívido. Este traço está conectado à juventude criativa e urbana de Brasília. Que procuram se expressar no espaço público por meio da arte, da música e dos esportes.

III. Extremamente Competitiva

Marina está determinada a alcançar seus objetivos, na carreira ou no esporte. Ela é uma comandante estratégica no basquete, analisando as capacidades dos adversários e coordenando o movimento da equipe para dominar as quadras. Sendo super competitiva, essa qualidade também se manifesta em sua procura pela excelência acadêmica e pelo encorajamento da superação de desafios pessoais. Entretanto, essa busca constante pela perfeição em tudo que faz, por vezes, esgota física e psicologicamente Marina.

IV. “Sky” como Apelido

O apelido não apenas reflete suas habilidades atléticas, mas também seu lugar de nascimento, uma vez que Brasília é uma cidade conhecida por seu enorme e aberto céu. Para Marina, este apelido também significa liberdade, criatividade e um desejo por altura que se estende para o sucesso acadêmico e esportivo.

V. Prisioneira de uma “Bolha Cultural”

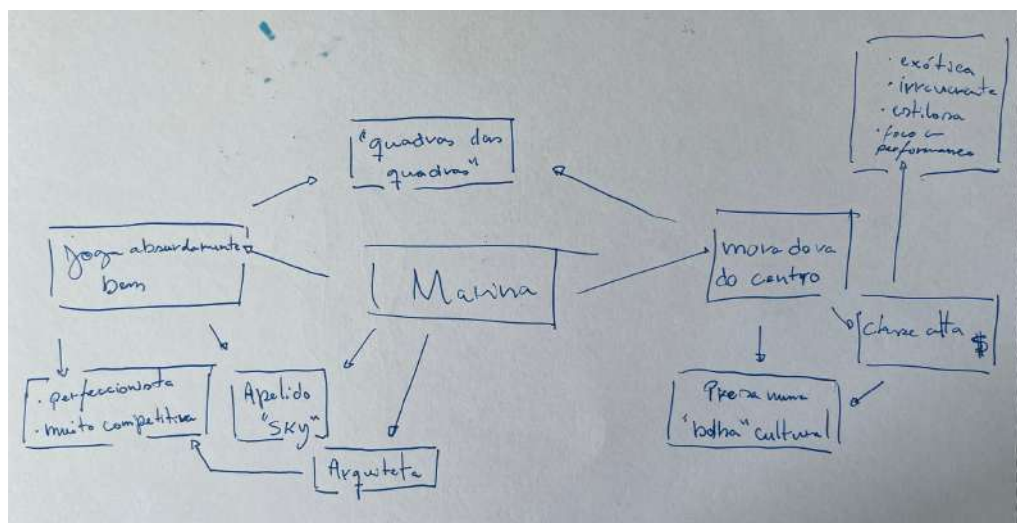
Embora sempre busque alcançar outras experiências, Marina tem dificuldade de reconhecer suas limitações. Ela vive em um espaço que a situou no centro de tudo, evitando a dinâmica sociocultural que ocorre nas áreas periféricas de Brasília. Este traço é constantemente desafiador, já que a protagonista cria muitas iniciativas para contornar a dinâmica e expandir verdadeiramente seus conhecimentos e vivências socioculturais.

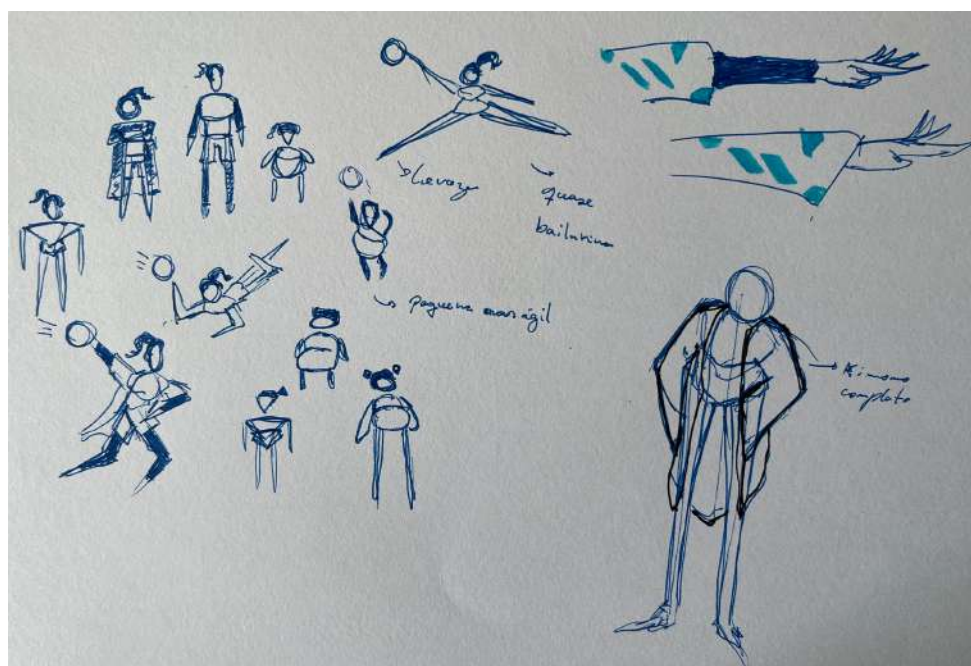
Nova Narrativa

Marina Costa “Sky” é uma jovem arquiteta em formação e jogadora de basquete de rua, e ela é o tipo de pessoa que expressa perfeitamente tanto o modernismo quanto as contradições de Brasília.

Sky está jogando ainda mais para demonstrar; ela é uma competidora inspirada para ver do que é capaz e uma luz que enfrenta a cultura de bolha na qual se encontra. Toda semana, ela reúne seus amigos nas quadras de basquete de áreas residenciais do Plano Piloto para treinar ou conversar, discutindo formas de quebrar barreiras socioculturais e fazer Brasília uma cidade mais conectada e inclusiva.

Desenvolvimento dos aspectos visuais/imagéticos





Imagens 13, 14 e 15: Mapa mental e concept arts da personagem Marina Costa "Sky".
Fonte: Daniel Felix de Souza

Marina se caracteriza por meio das roupas com uma mescla entre celebração da cultura e arte local e performance no esporte. Seu kimono, com padrões em azul (inspirados nos azulejos de Athos Bulcão), não é apenas um toque de excentricidade, ele também serve para esquentar o corpo durante as temporadas de frio de Brasília e proteger do sol forte. Caso seja época de verão, ela tira seu kimono, seus manguitos e pernitos, revelando shorts e regata esportivos.

Cenário (quadra de basquete) - implementação da ferramenta Ampulheta:

Descrição do cenário

No Setor Sul do Gama, a quadra de basquete de rua está em um estado crítico de abandono. O piso de concreto está repleto de rachaduras profundas e manchas escuras, resultado de anos de uso intenso sem manutenção. Com as linhas delimitadoras do campo quase apagadas, é praticamente impossível organizar jogos. Além disso, os aros das tabelas, enferrujados e tortos, parecem prestes a desabar com qualquer impacto mais forte, enquanto as tabelas foram remendadas com pedaços soltos de madeira e acrílico. Tudo isso reflete a falta de apoio institucional para a preservação do local.

A quadra é cercada por grades retorcidas e com partes soltas, e o chão está coberto por grafites e pichações, algumas com mensagens artísticas e outras com inscrições desordenadas que sugerem rivalidades locais ou atos de vandalismo. Os bancos de cimento do lado de fora, desgastados pela chuva, estão frequentemente cheios de lixo, como garrafas plásticas e embalagens descartadas. Apesar dessas condições precárias, a quadra continua sendo um ponto de encontro ativo para os jovens da região, que a utilizam para jogos, treinos e socialização.

Para cenários, parece ser interessante atrelar aspectos da maneira com que foi utilizado com sua história ao longo dos anos. Esta quadra, conceituada, primeiramente, como um local de pouca ou nenhuma manutenção, continuamente vandalizada e que até mesmo aponta perigos para os seus usuários, pode ser transformada em algo maior e que tenha enriquecimento não só cultural, mas histórico, atrelado à comunidade que usa dela e convive em seu meio.

Para isto, segue a seguir o uso da ferramenta neste processo de ressignificação da quadra como espaço geográfico e social.

1ª ação — Definição e Compreensão das Partes

A quadra do Setor Sul do Gama é um espaço urbano em estado de abandono, mas que mantém sua relevância como ponto de convivência comunitária. Apesar das condições precárias, ela reflete a resiliência da comunidade local e carrega elementos simbólicos que transcendem sua aparência física.

2ª ação — Separação das partes e análise

Características Identificadas:

1. Piso rachado e manchado.
2. Aros enferrujados e tabelas remendadas.
3. Grades retorcidas e soltas.
4. Grafites e pichações no chão.
5. Bancos desgastados e lixo acumulado.

Abaixo se encontra a tabela de análise das características da quadra.

Característica / Critério	Origem 3	Embasamento	Não reforça preconceitos 2	Cap. Ressignificação 4	Valorização Hist. 3	PONTUAÇÃO TOTAL
Piso rachado e manchado	Reflete o desgaste natural e contínuo devido ao uso frequente e à falta de manutenção, algo comum em espaços urbanos periféricos.	3 Representa a realidade de muitas quadras públicas, ligando-se ao contexto social e econômico local.	Embora não seja estigmatizante por si só, o estado do piso pode ser associado a negligência institucional, reforçando uma visão negativa.	Pode ser transformado em um elemento visual e artístico que represente a cultura local, como mosaicos ou pinturas.	3 Conecta-se à história de uso comunitário da quadra, tornando-se um reflexo das vivências locais.	15
Aros enferrujados e tabelas remendadas	4 É uma consequência natural do uso constante e da falta de substituição, mas reflete o esforço comunitário em manter o espaço funcional.	3 Simboliza a resiliência e o improviso típicos de comunidades que mantêm espaços públicos por conta própria.	4 É um elemento que reflete o abandono do estado para com a preservação de espaços públicos.	4 Elementos que podem ser alvo de reconstrução no desenrolar da história.	3 Representa o papel central da quadra como espaço de encontro esportivo e comunitário (muito usados ao longo dos anos).	18
Grades retorcidas e soltas	2 Refletem anos de negligência e desgaste, sendo um problema comum em espaços públicos abandonados.	1 Não possuem ligação cultural ou simbólica significativa.	3 Embora representem abandono, não promovem estigmatização direta.	3 Podem ser reformadas para se tornarem elementos funcionais e decorativos, mas possuem impacto cultural limitado.	3 Conecta-se à história de uso comunitário da quadra, tornando-se um reflexo das vivências locais.	12
Grafites e pichações no chão	4 Grafites e pichações são elementos característicos de ambientes urbanos e refletem tanto arte quanto protesto social.	4 Conectam-se diretamente à identidade visual da comunidade e à expressão cultural local.	3 Embora alguns possam ser vistos como vandalismo, muitos grafites carregam mensagens positivas e artísticas.	4 Podem ser organizados e incentivados como parte de um projeto de revitalização artística.	4 Representam a história viva da quadra e da interação da comunidade com o espaço.	19
Bancos desgastados e lixo acumulado	3 Refletem o abandono e a falta de limpeza, sendo um problema frequente em espaços públicos negligenciados.	2 Não possuem conexão direta com a cultura ou a história local.	2 Embora representem descuido, não reforçam estereótipos culturais específicos.	3 Podem ser revitalizados para se tornarem um espaço de convivência mais funcional, mas seu impacto cultural é limitado.	2 Não possuem relevância histórica ou cultural significativa.	12

Imagem 16: Tabela de análise das características da quadra de basquete.

Fonte: Daniel Felix de Souza

A avaliação, por extenso, de cada um dos itens da tabela consta no Apêndice “D”.

Resumo Geral

- Descartar: Bancos desgastados e lixo acumulado (P = 12), grades retorcidas e soltas (P = 12).
- Ressignificar: Piso rachado e manchado (P = 15), grafites e pichações (P = 19), Aros enferrujados e tabelas remendadas (P = 18)

3ª ação — Ressignificação cultural e de storytelling

Com base nos critérios, os elementos ressignificados podem ser reimaginados para criar uma narrativa cultural rica:

I. Piso Rachado e Manchado

Reformado em um mutirão comunitário, o piso agora apresenta um mosaico colorido que celebra o Cerrado, trabalhadores locais e a cultura do Gama, transformando o desgaste em arte.

II. Grafites e Pichações

O chão teve suas linhas re-pintadas, agora elas dividem espaço com grafites planejados em oficinas comunitárias. Os temas incluem o orgulho do Gama, a juventude local e o esporte como meio de transformação.

III. Aros e Tabelas

Reforçados com materiais mais duráveis, os aros e tabelas mantêm sua simplicidade original, destacando o esforço da comunidade em manter a quadra viva.

IV. (Novo) Envolvimento Comunitário

O coração da quadra é o protagonismo dos moradores, que organizam eventos regulares, como torneios, feiras culturais e oficinas de arte. O espaço agora simboliza a união e a criatividade do Gama.

Nova história

No Setor Sul do Gama, a quadra de basquete de rua transcende sua função original como espaço esportivo, tornando-se um símbolo de resistência e coletividade. Antes desgastada por constantes anos de uso e abandono, agora a quadra respira novos ares, por ter sido reformada pelos moradores do Setor Sul, bem como por outros cidadãos que tinham a quadra de basquete como local de lazer e prática desportiva.

Os moradores e artistas locais trabalharam juntos para restaurar o piso da quadra, cobrindo-o com um mosaico simbólico que conta a história da cultura do Gama. As imagens fazem alusão ao Cerrado, à arquitetura de Brasília e aos jogadores de basquete locais, conectando o passado ao presente por meio da arte.

As redes, os aros e as tabelas — antes enferrujados e remendados com materiais encontrados — foram substituídos por meio de doações e contribuições locais. Ainda assim, o espírito de improvisação permaneceu intacto, um símbolo da resiliência e criatividade da comunidade. Os aros, também pintados com cores vibrantes, são monumentos à determinação e à resistência, enquanto as tabelas exibem desenhos e inscrições que promovem o esporte e a cultura local.

Desenvolvimento dos aspectos visuais/imagéticos

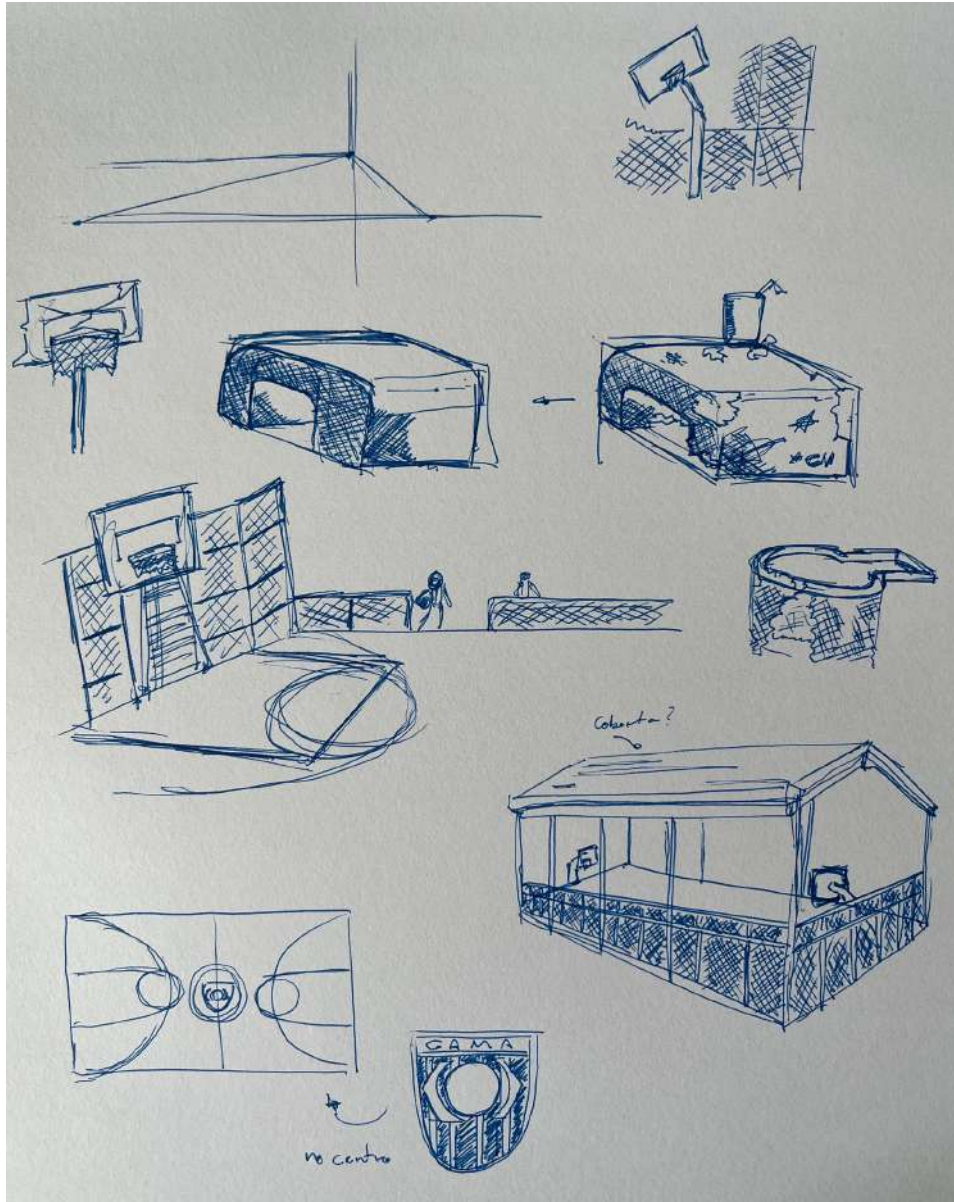


Imagem 17: Concept arts iniciais da quadra de basquete e outros elementos conjuntos.

Fonte: Daniel Felix de Souza

Mecânica - implementação da ferramenta Ampulheta

Descrição da Mecânica de Jogo: "Provocação Ácida"

A mecânica "Provocação Ácida" baseia-se no uso de frases ofensivas ou desmoralizadoras para enfraquecer emocionalmente os adversários. Durante o jogo, os personagens podem gritar provocações em momentos estratégicos, utilizando linguagem carregada de agressividade e, em alguns casos, preconceituosa. Esse tipo de ação provoca um efeito negativo imediato nos adversários, prejudicando seu desempenho por um curto período de tempo.

É importante, mais uma vez, explicitar que as frases abaixo são propositalmente carregadas de preconceitos e estereótipos, a fim de demonstrar com exemplos extremos como a ferramenta pode funcionar como um bom filtro do que é ou não um reforço de preconceitos e estereótipos nos assets sendo produzidos.

No caso da mecânica, o funcionamento da Ampulheta será utilizado para analisar as frases criadas que seriam implementadas no jogo, assim, caso sejam dotadas de estereótipos e preconceitos, serão eliminadas ou reestruturadas.

Funcionamento da Mecânica

1. Ativação: A mecânica pode ser acionada após o jogador realizar uma jogada de destaque, como um arremesso bem-sucedido ou interceptar a bola do oponente.

2. Efeito Genérico: Independentemente da frase utilizada, o efeito consiste na redução de atributos do adversário por alguns segundos, por exemplo:

- Perda de precisão nos arremessos.
- Diminuição na velocidade de reação.
- Hesitação em movimentos, simulando nervosismo ou distração.

3. Frases de Provocação: As frases ditas pelo personagem são pesadas, carregadas de sarcasmo ou linguagem depreciativa, por vezes usando estereótipos negativos de comportamento. Exemplos incluem:

- "Tá jogando igual aleijado, hein?"

- "Desiste logo, isso não é esporte de pobre não!"
- "Você é um lixo!"

Tendo a mecânica descrita e com os exemplos textuais montados, segue abaixo o uso da ferramenta neste processo de ressignificação das frases da mecânica "Provocação Ácida".

1ª ação — Definição e Compreensão das Partes

Na mecânica "Provocação Ácida", as frases ofensivas são utilizadas para desmoralizar adversários durante partidas de basquete de rua. Essa característica central baseia-se no uso de linguagem altamente preconceituosa e ofensiva, reforçando estereótipos negativos e discriminatórios que prejudicam tanto a representação cultural quanto a boa conduta esportiva.

2ª ação — Separação das Partes e Análise

Frases utilizadas:

1. "Tá jogando igual aleijado, hein?"
2. "Desiste logo, isso não é esporte de pobre não!"
3. "Você é um lixo!"

As frases foram separadas para análise segundo os cinco critérios da ferramenta Ampulheta. A seguir é exposta a tabela de análise das frases criadas. A avaliação, por extenso, de cada um dos itens da tabela consta no Apêndice "E".

Característica / Critério	Origem	Embasamento	Não reforça preconceitos	Cap. Ressignificação	Valorização Hist.	PONTUAÇÃO TOTAL
Tá jogando igual aleijado, hein?	1 A frase é desrespeitosa e insensível, não reflete o espírito do esporte.	1 Totalmente desconectada da riqueza da comunicação brasileira e ofensiva a pessoas com deficiência, reforçando preconceitos.	1 Perpetua um estigma negativo sobre pessoas com deficiência e associa a incapacidade física ao fracasso.	1 A frase é altamente ofensiva, sem espaço significativo para reformulação.	1 Não apresenta conexão com a história e tradições do esporte ou da cultura brasileira.	5
Desiste logo, isso não é esporte de pobre não!	3 Reflete uma visão elitista e preconceituosa, desconectada do contexto esportivo e cultural brasileiro.	1 Não possui base na cultura do basquete de rua, que é inclusiva e valorizada por todas as classes sociais.	1 Reforça estereótipos de desigualdade econômica e exclusão social.	2 Pode ser transformada para valorizar a inclusão no esporte, mas requer reformulação significativa.	1 Sem relação com o contexto histórico ou cultural brasileiro.	8
Você é um lixo!	4 É direta e agressiva, apesar disso, é uma provocação válida e tem sentido no contexto de jogo.	1 Não possui conexão com a riqueza cultural da linguagem brasileira ou com o espírito esportivo.	5 Ofensiva e desrespeitosa, entretanto não há preconceitos aqui, apenas referências às habilidades técnicas do oponente.	5 Pode ser transformada para manter o tom provocativo sem ofender diretamente.	2 Não reflete tradições ou práticas culturais significativas.	17

Imagem 18: Tabela de análise das frases.
Fonte: Daniel Felix de Souza

Resumo Geral

- Descartar: “Tá jogando igual aleijado, hein?” (P = 5), “Desiste logo, isso não é esporte de pobre não!” (P = 8).
- Ressignificar: “Você é um lixo!” (P = 17)

3ª ação — Ressignificação Cultural e de Storytelling

A ressignificação foca em transformar a mecânica em algo que preserve o desafio e a provocação, mas que respeite a boa conduta desportiva e valorize o uso criativo e positivo da linguagem brasileira.

Frases Novas e Ressignificadas

I. (Nova proposta) "Mostra que você sabe jogar de verdade!"

- Desafia o adversário de forma competitiva e motivacional, sem recorrer a ofensas.

II. (Nova proposta) "Isso é o máximo que você consegue fazer!?"

- Reflete o espírito competitivo de forma amistosa e desafiadora, incentivando o engajamento no jogo.

III. (Nova proposta) "A chapa tá esquentando pro teu lado!"

- Frase bem humorada e energética para manter o tom provocativo, sem agressividade.

IV. "O jeito que cê joga me dá pesadelos" (Ressignificação de "Você é um lixo!")

- Usa humor, o nível de agressividade foi reduzido, porém sem perder a capacidade de provocação da frase original.

Novos Efeitos na Mecânica

- Impacto Visual: Expressões e gestos dos personagens acompanham as frases ressignificadas, enfatizando o tom desafiador e competitivo, mas respeitoso.
- Conexão Cultural: As frases ressignificadas exploram a criatividade e o humor característicos da comunicação brasileira, promovendo uma abordagem positiva.
- Impacto nos Jogadores: A mecânica mantém o efeito de influência no desempenho adversário, mas agora sem recorrer a estereótipos ou preconceitos.

Etapa 5: Análise de êxito

O processo de ressignificação aplicado aos *assets* — as personagens Jéssica e Marina; a quadra de basquete no Gama; e a mecânica de jogo — tiveram sucesso na eliminação de estereótipos e no fortalecimento da autenticidade cultural. Com o uso da ferramenta Ampulheta, foi possível dissecar e avaliar as características de cada *asset*, identificando elementos que perpetuavam preconceitos prejudiciais e substituindo-os por traços que refletiam uma compreensão mais profunda dos contextos culturais, históricos e sociais representados.

A redefinição da personagem Jéssica a transformou de um estereótipo unidimensional para uma figura complexa e culturalmente enraizada. Inicialmente retratada como uma jogadora hipercompetitiva e emocionalmente desligada, sua nova caracterização manteve sua determinação esportiva, mas a vinculou a valores comunitários, influência familiar e aspirações pessoais dentro do cenário urbano do basquete de rua. Essa transformação preservou a intensidade do esporte, mas eliminou implicações prejudiciais associadas a estereótipos de gênero. Da mesma forma, a personagem Marina, antes retratada como uma jogadora isolada e privilegiada, foi expandida para refletir seus conflitos internos e como sua participação

no esporte servia como ponte entre diferentes realidades sociais. Foi possível enfatizar sua adaptabilidade e seu dilema em relação ao distanciamento cultural, ao invés de reforçar noções simplistas de elitismo.

A quadra de basquete do Gama, originalmente descrita como um espaço abandonado e deteriorado, passou por uma reimaginação conceitual que incorporou iniciativas reais da comunidade. O foco foi deslocado do abandono para a resiliência, destacando como artistas locais e jogadores revitalizaram o espaço ativamente. Essa abordagem proporcionou uma representação mais rica e empoderadora, evidenciando a agência da comunidade na construção e manutenção de seus próprios espaços culturais, em vez de apresentá-los como vítimas passivas da degradação urbana.

Por fim, a revisão da mecânica de jogo “Provocação Ácida” foi particularmente reveladora para compreender como a linguagem desempenha um papel crucial na perpetuação de preconceitos. A versão inicial era totalmente baseada no uso de frases ofensivas e discriminatórias, reforçando percepções negativas da cultura brasileira como inerentemente agressiva. Com a aplicação da ferramenta Ampulheta, a mecânica foi reformulada para um formato mais culturalmente responsável, permitindo provocações competitivas dentro dos limites da ética esportiva. A adaptação manteve a funcionalidade da mecânica sem recorrer a expressões que poderiam distorcer a identidade cultural brasileira que se pretendia representar.

4. Resultados do Projeto

A aplicação do processo de design proposto para o desenvolvimento de *assets* para jogos, associado com a ferramenta Ampulheta, trouxe reflexões essenciais sobre a construção de recursos que transcendem clichês e reforçam representações autênticas. O estudo de cenários do Distrito Federal, principalmente no Gama, demonstrou que a ferramenta oferece uma base promissora para análises e ressignificações de características, permitindo que criadores acessem camadas mais profundas da identidade cultural sendo trabalhada.

Em uma análise inicial, observou-se que o modelo de análise segmentada da Ampulheta estabeleceu como os clichês culturais frequentemente obscurecem a riqueza de um contexto sociocultural. Atributos como “respeitada nas quadras por jogar como um homem” ou “carente de atenção” foram identificados como elementos que

contribuem para estereótipos prejudiciais. Quando analisados de acordo com os cinco critérios criados pela ferramenta (origem lógica, profundidade cultural, evitar preconceitos digitais, potencial de ressignificação e valor histórico), essas características apresentaram baixa aderência e foram rejeitadas, assim, sendo sumariamente excluídas do grupo de características de suas respectivas personagens.

A implementação também destacou que, quando os processos de design não são sistematicamente estruturados com base em princípios de análise, aspectos culturais profundos podem ser negligenciados. A influência do irmão mais velho, por exemplo, foi reimaginada para retratar não apenas uma dinâmica familiar, mas também um componente vital da identidade coletiva, onde o esporte funciona como um meio de transmissão de valores e como um espaço de socialização intergeracional. Essa abordagem mais aprofundada também destaca o potencial da Ampulheta em guiar designers para além de uma análise superficial. A fase de ressignificação cultural foi essencial para a construção de personalidades tridimensionais e complexas. Por exemplo, algumas características de Jéssica Ferreira foram reformuladas, enfatizando sua ligação com o esporte e a comunidade, enquanto sua competitividade e determinação foram mantidas como características principais.

Quanto às reflexões, foi evidente na aplicação que a ferramenta promove uma transição de concepções genéricas para concepções mais específicas e concretas. No caso da quadra de basquete do Gama, o arco narrativo foi moldado em torno dos esforços de revitalização do espaço liderados pela comunidade, sendo usado como elemento narrativo central. Essa transformação não apenas contribui em termos visuais, mas também reflete a resiliência dos moradores, evidenciando sua criatividade cultural. A inclusão de mosaicos de artistas locais e padrões que remetem à arquitetura de Brasília transforma a quadra em uma manifestação física da geografia e um testemunho da capacidade de adaptação da comunidade.

Além da transição de concepções genéricas para outras mais específicas e profundas, a ferramenta mostrou-se essencial para identificar e analisar comportamentos e linguajar que reforçam preconceitos, perpetuam discriminações ou se limitam a repetir estereótipos prejudiciais. Ao trazer à tona esses aspectos, a análise realizada com a ferramenta evidenciou a importância de abordar esses elementos de forma consciente e crítica, garantindo que as escolhas de design sejam culturalmente

respeitosas e socialmente responsáveis. No caso da mecânica de "Provocação Ácida", ficou claro como a linguagem pode atuar como um potente veículo para a perpetuação de preconceitos, muitas vezes mascarados como humor ou provocação esportiva.

Ao identificar frases ofensivas e profundamente enraizadas em estereótipos, como as analisadas, a ferramenta permite não só a exclusão ou reformulação dessas características, mas também a ressignificação da própria mecânica, orientando-a para práticas que incentivem o respeito mútuo e a boa conduta. Isso demonstra como a mecânica pode ser um campo ativo para combater preconceitos e promover narrativas que valorizem a diversidade e a inclusão.

Retomando a pergunta inicial de pesquisa – como desenvolver um modelo que auxilie na criação de assets culturais autênticos e não estereotipados –, o método proposto mostrou-se uma contribuição significativa para a estruturação de uma resposta. O processo de design voltado à identificação e valoração de símbolos e atitudes culturais, somado à proposta de segmentação da Ampulheta e seu uso subsequente, permitiram uma análise sistemática das características dos assets, identificando elementos culturais que deveriam ser reinterpretados ou descartados. Isso de fato, resultou em representações realistas e relevantes de pessoas, nos casos de Jéssica e Marina, no espaço físico (quadra de basquete) e nas atitudes dos indivíduos dentro da cultura (mecânica), promovendo um design culturalmente sensível e inclusivo.

Outro ponto relevante é que a ferramenta demonstrou potencial para ir além dos objetivos iniciais da pesquisa. Embora originalmente criada para o design de jogos, ela também pode ser aplicada em outros domínios criativos, como literatura e mídia audiovisual, como uma ferramenta para facilitar representações não estereotipadas. Isso enfatiza a adaptabilidade do modelo e sua aplicabilidade em cenários mais amplos de produção cultural e narrativa. Não apenas isso, mas a ferramenta também apresenta significativa capacidade de ser ainda mais aprofundada em seus métodos, critérios de análise e forma de avaliação de características. No entanto, as limitações da ferramenta também merecem consideração. A análise destacou que, embora a Ampulheta apresente uma maneira ampla de reinterpretar elementos culturais, alguns critérios carecem de maior refinamento. O valor histórico, por exemplo, foi identificado como um critério que necessita de diretrizes mais específicas para orientar melhor a

análise. A integração de colaborações interdisciplinares, como história e antropologia, fortalecerá ainda mais a ferramenta e preencherá essa lacuna.

A implementação também revelou a necessidade de mais dados qualitativos e quantitativos para informar as análises. As informações coletadas, embora abrangentes, poderiam ser enriquecidas com a inclusão de grupos focais e entrevistas detalhadas com membros da comunidade local. Essa abordagem aprimoraria a compreensão cultural e permitiria uma análise ainda mais detalhada das características testadas.

Um ponto-chave aqui é que a ferramenta Ampulheta, ainda em sua fase inicial, demonstrou ser útil na orientação de um design culturalmente consciente. No entanto, é necessário validá-la em contextos culturais adicionais para avaliar sua escalabilidade e flexibilidade. Para refinar ainda mais os critérios de análise e adaptar o modelo a diferentes contextos, ela poderia ser aplicada a outras regiões do Brasil e de outros países.

Por fim, a implementação não apenas foi bem-sucedida em alcançar os resultados esperados, mas também abriu novos caminhos para investigações futuras. Tendo uma metodologia estruturada e, ao mesmo tempo, flexível, a ferramenta pode ser uma contribuição significativa para o campo do design de jogos. À medida que a ferramenta se desenvolve, ela pode se tornar uma prática padrão para a produção de outros produtos culturais alinhados a representações genuínas e diversificadas.

5. Considerações finais

Pesquisas Culturais: A Necessidade de Profundidade e Imersão

As pesquisas culturais realizadas sobre Brasília e o Gama foram fundamentais para estabelecer um entendimento inicial das dinâmicas culturais únicas dessas regiões. Elas ofereceram informações valiosas sobre o modo de vida, as expressões artísticas e a identidade cultural das comunidades locais, permitindo a identificação de elementos-chave que moldam os aspectos físicos e não-físicos dessas áreas. Essas descobertas possibilitaram a construção de uma primeira representação próxima da experiência que é pertencer a essas localidades, servindo como ponto de partida para a criação de *assets* que reflitam a essência dessas culturas. Entende-se que as

pesquisas realizadas, principalmente considerando o contexto de desenvolvimento de um TCC, poderiam ter sido mais aprofundadas. Embora os dados coletados sejam relevantes, eles apenas arranham a superfície da complexidade presente nessas comunidades. A riqueza completa das identidades culturais de Brasília e do Gama só pode ser compreendida por meio de uma exploração prolongada e imersiva. Estudos futuros devem priorizar o envolvimento contínuo com as populações locais, fomentando um diálogo sustentável com os moradores que possam oferecer uma compreensão mais detalhada e realista de suas realidades, tradições e valores. Essa abordagem ajudará a evitar representações simplistas ou estereotipadas dos comportamentos e modos de vida dessas comunidades.

Além disso, é crucial utilizar uma gama mais ampla de recursos midiáticos para aprofundar a análise. Documentários, histórias orais, literatura local e expressões artísticas podem oferecer camadas de contexto cultural que, de outra forma, permaneceriam inacessíveis. Métodos como a etnografia e a observação participativa também são ferramentas valiosas para acessar dinâmicas culturais mais profundas, frequentemente invisíveis em análises de superfície. Somente com esses esforços adicionais será possível criar e refletir autenticamente as nuances culturais de Brasília e do Gama, garantindo que os recursos desenvolvidos incorporem, de maneira autêntica, as experiências e histórias das pessoas além do aspecto visual.

A Ferramenta Ampulheta e o Processo Proposto

O processo de design e a ferramenta de Ampulheta que o acompanha apresentam um método estruturado e conciso para a criação de recursos com características culturais profundas. Segmentando e avaliando características com base em critérios pré-estabelecidos, a ferramenta permite uma análise sistemática de elementos que contribuem para a integridade cultural, funcional e narrativa do *asset*. Esse processo organizado ajuda os designers a tomarem decisões informadas sobre quais características devem ser mantidas, reinterpretadas ou descartadas. A validação oferecida pela Ampulheta, por meio da pontuação de características, possibilita uma interpretação objetiva e cria espaço para exploração criativa e interpretação real dos valores, símbolos e manifestações culturais.

O que diferencia a Ampulheta é sua capacidade de unir análise cultural e design. A ferramenta incentiva os designers a refletirem sobre as origens, significados e

implicações das características específicas, criando uma conexão mais profunda entre o asset e seu contexto cultural. Essa abordagem é especialmente valiosa na criação de designs que respeitem as culturas representadas, ao mesmo tempo em que asseguram a precisão representativa nos produtos finais. Por exemplo, os critérios da Ampulheta permitem que os designers identifiquem e abordem estereótipos ameaçadores, garantindo que os recursos atendam a narrativas mais complexas em vez de perpetuarem clichês prejudiciais.

A aplicação da Ampulheta não precisa ser isolada. Seu potencial pode ser ampliado ao ser combinada com outros métodos de classificação e avaliação. Por exemplo, os temas principais identificados por essa abordagem podem ser integrados a ferramentas antropológicas e sociológicas para oferecer uma compreensão mais holística de como as características possuem relevância cultural e histórica. Trabalhar com especialistas em história, psicologia e design também poderia aprofundar a análise e expandir a aplicabilidade da ferramenta em diversas disciplinas. Embora ainda em estágio inicial, a Ampulheta demonstra grande potencial como uma ferramenta conceitual que pode ser aprimorada para elevar o design de bens culturais. Com desenvolvimento e validação adicionais, ela poderia ser adotada como padrão na indústria, orientando os designers na criação de *assets* culturalmente responsáveis e narrativamente ricos.

Avaliação dos Resultados da Ampulheta

Embora os resultados obtidos por meio da aplicação da Ampulheta sejam iniciais e demonstrativos, eles ilustram de forma eficaz a mecânica da ferramenta e seu impacto potencial. Ao pontuar e categorizar características, a Ampulheta fornece um método consistente para avaliar aspectos culturais, físicos e narrativos dos assets. Esse processo não apenas garante uniformidade na análise, mas também ajuda a compreender como esses elementos interagem e refletem o contexto cultural mais amplo.

Apesar de suas vantagens em oferecer um guia claro e lógico para a análise de assets, os critérios amplos e a pouca testagem prática da Ampulheta indicam que há espaço para melhorias. A ferramenta, em sua forma atual, opera de maneira geral e exploratória, permitindo a introdução de ferramentas avaliativas e métodos de análise mais específicos e consolidados. Por exemplo, a adição de subcritérios que

investiguem aspectos sócio-históricos e psicológicos das características pode aprofundar significativamente sua capacidade de análise. A introdução de outras metodologias qualitativas, como entrevistas aprofundadas e grupos focais, poderiam enriquecer a compreensão de como certas características são percebidas e vividas em seus contextos culturais.

Outro ponto de crescimento está na adaptabilidade e aprofundamento da ferramenta. Embora a Ampulheta tenha demonstrado sua utilidade em estudos de caso específicos, expandir seu uso para contextos culturais diversificados exigirá refinamento e customização adicionais. Isso pode incluir o desenvolvimento de padrões específicos para diferentes regiões ou a incorporação de indicadores culturais geograficamente baseados que reflitam as características únicas de distintas comunidades. A testagem da ferramenta em uma variedade maior de tipos de *assets* — como personagens, ambientes e narrativas — ajudou a entender a amplitude da capacidade de adaptabilidade que ela possui, podendo ser, verdadeiramente, utilizada para recursos de variadas naturezas com êxito.

O maior mérito da Ampulheta está em oferecer um caminho estruturado, mas flexível, para análise cultural e design. Embora sua implementação atual seja um bom ponto de partida, seu verdadeiro potencial será alcançado por meio de um futuro processo iterativo e de desenvolvimento conjunto entre pesquisadores, acadêmicos e profissionais do setor. O desenvolvimento associado com outros campos acadêmicos como a antropologia, a sociologia e a filosofia pode contribuir para transformar a Ampulheta em uma ferramenta mais elaborada e inteligente, estabelecendo um padrão elevado para a criação de recursos culturalmente enriquecidos.

Referências Bibliográficas

ALVES, Lara Moreira. A construção de Brasília: uma contradição entre utopia e realidade. **Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana – REMHU**, Brasília, v. 24, n. 46, p. 59-75, jan./abr. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/remhu/a/KTYqdhsKGW9JZxnZvVMSXXp/>. Acesso em: fev. 2025

ALVES SILVA JUNIOR, Humberto. **Indústria cultural e ideologia**. Caderno CRH, vol. 32, no. 87, 31 dez. 2019, p. 505. Disponível em: <<https://doi.org/10.9771/ccrh.v32i87.32099>>. Acesso em: dez. 2024.

BADET, Maria. A prevalência de imaginários estereotipados do Brasil no exterior e o papel das mídias na sua manutenção. **Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana – REMHU**, Brasília, v. 24, n. 46, p. 59-75, jan./abr. 2016. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/remhu/a/KTYqdhsKGW9JZxnZvVMSXXp/>>. Acesso em: dez. 2024.

DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010. Disponível em: <<http://marcadefantasia.com/livros/quiosque/roteironashq/roteironashq2ed.pdf>>. Acesso em: jan. 2025.

DEBRUN, Michel. **A identidade nacional brasileira**. Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo, v. 4, n. 8, São Paulo, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-40141990000100004>. Acesso em: dez. 2024.

DOS REIS, Alessandro. Artigo: **Mecânica de Jogos – Parte 1**. Jun. 2016. Disponível em: <https://www.fabricadejogos.net/posts/mecanica-de-jogos-parte-1/>. Acesso em: jan. 2025.

dos SANTOS, Eric D.; LYRA, Gabriel. **Implicações de representações etnoculturais em personagens**. 30º Congresso de Iniciação Científica da Universidade de Brasília e 21º Congresso de Iniciação Científica do Distrito Federal. Brasília: Universidade de Brasília, 2024.

JANSEN, Lucas J.; BARRETO, Daisyane. **Favelas, futebol, and brasilidade: Confronting stereotypes and misconceptions about Brazil in video games**. Annual Conference of the Association for Educational Communications and Technology, abr.

2020. Disponível em:
<https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/leadership-facpres/329/>. Acesso em: jan.
2025.

KORTEN, David C. **O mundo pós-corporativo**: vida após o capitalismo. 1. ed.
Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2002.

LIPPMANN, Walter. **Public opinion**. Nova Iorque: Simon and Schuster, 1997.

ODEMOCRATA. **História do aniversário do Gama (1973-1979)**. O Democrata,
20 set. 2024. Disponível em:
<<https://odemocrata.com/2024/09/20/historia-do-aniversario-do-gama-1973-1979/>.>
Acesso em: fev 2025.

PEDROZO, Silvio; BENTZ, Izabel. O processo de design pelo olhar da
complexidade: uma abordagem transdisciplinar. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro,
v. 29, n. 3, p. 134-150, 2021.

ROCHA, Cláudio Aleixo. **Metodologia de design para criação de personagem**:
uma proposta. Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, v. 7, n. 3, p.
1–23, 2023. DOI: 10.5965/25944630732023e3938. Disponível em:
<https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23938>. Acesso em:
jan. 2025.

VALESE, Adriana. **Design vernacular urbano**: a produção de artefatos populares
em São Paulo como estratégia de comunicação e inserção social. 2007. Dissertação
(Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São
Paulo, São Paulo, 2007.

VINHA, Felipe. **Ubisoft pede desculpas pela fase brasileira em Assassin's
Creed 3**. Notícias, 2012. Disponível em:
[https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/12/ubisoft-pede-desculpas-pela-fase-brasilei
ra-em-assassins-creed-3.ghtml](https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/12/ubisoft-pede-desculpas-pela-fase-brasileira-em-assassins-creed-3.ghtml). Acesso em: jan. 2025.

APÊNDICE A - Pesquisa cultural

Etapa 2A. Pesquisa cultural - Gama

O Gama é uma das regiões administrativas mais tradicionais do Distrito Federal, com uma identidade cultural forte que inclui sua coesão comunitária e a diversidade de manifestações culturais. Sua história é bastante antiga, remontando à época da construção de Brasília, o que fez da localidade uma das primeiras a subscrever as tendências de núcleos habitacionais, de certo modo, caracterizando-a como uma sociedade plural.

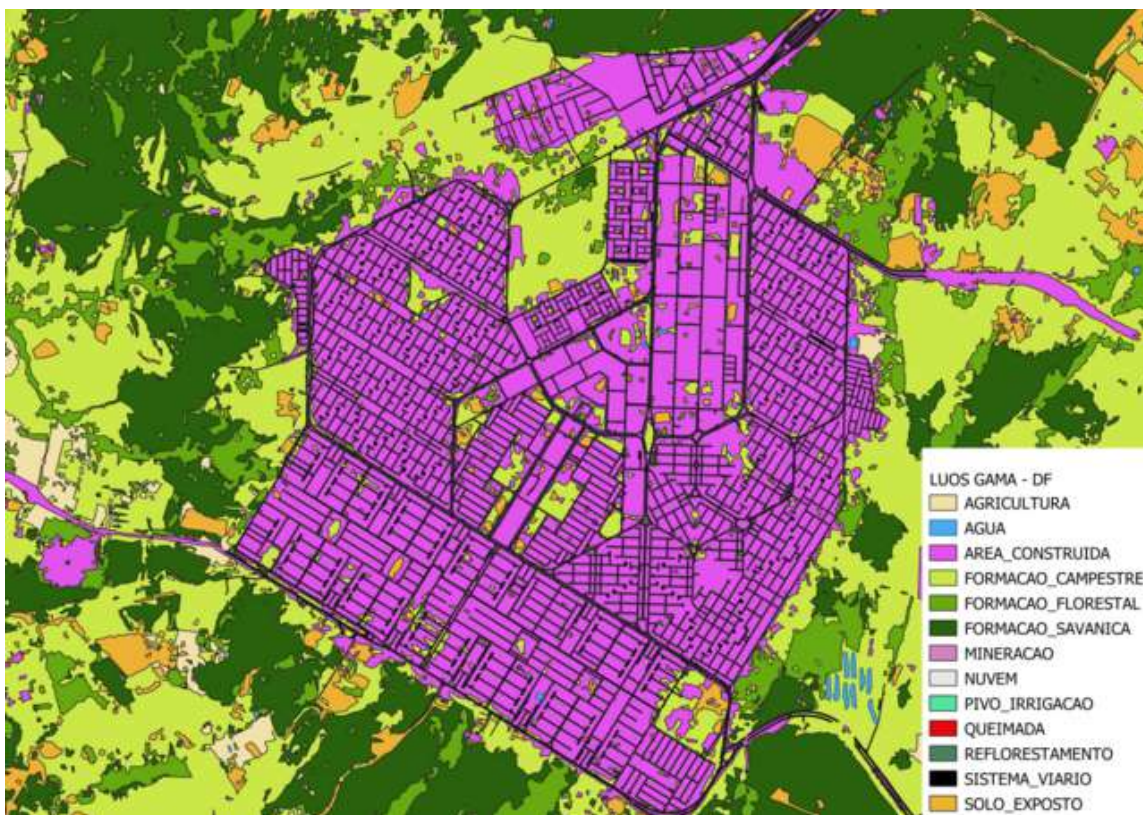


Imagem 19: Vista cartográfica do Gama. Disponível em https://www.wikiwand.com/pt/articles/Gama_%28Distrito_Federal%29. Acesso em fev. 2025.



Imagem 20: “Palhaço Pirulito”, personagem persistente no cenário esportivo gamense. Torcedor fiel do Gama e sempre presente em eventos de futebol, bem como quaisquer outros eventos da cidade.

Disponível em

<<https://g1.globo.com/df/distrito-federal/df1/video/conheca-a-historia-de-moradores-do-gama-que-fazem-a-diferenca-na-cidade-4635577.ghtml>>. Acesso em jan. 2025.



Imagem 21: Vista aérea do Setor Sul do Gama, Distrito Federal. Disponível em <<https://agenciadenoticias.uniceub.br/brasil/gama-62-anos-antigos-moradores-lembram-com-nostalgia-da-regiao-que-cresce-sem-parar/>>. Acesso em jan. 2025.

Sendo palco de grandes festivais culturais, como o Encontro de Folias de Reis do Distrito Federal (16ª Edição) , estes são multiculturalmente e religiosamente icônicos,

tendo também suas bases na mistura de música e dança com a fé tipicamente brasileira. O Festival de Cultura Popular do Gama é outro evento cultural igualmente importante, uma vez que contempla expressões culturais como quadrilhas juninas, bumba-meu-boi, maracatus e capoeiras, mostrando a diversidade cultural do Brasil e a assimilação de influências nordestinas, indígenas e africanas. O teatro de rua e a música ao vivo nas praças e parques são igualmente populares nos bairros, mostrando seus ambientes de inclusão. O site ODEMOCRATA (2024) traz com clareza os aspectos culturais e identitários do Gama em seu artigo sobre a história da Feira de Amostra do Gama (FAGAMA):

"O Gama possui uma identidade, que se manifesta principalmente no orgulho e amor de seus moradores, temos uma cor que nos identifica, um time de futebol, uma escola de samba, uma história, espaços culturais perdidos, artistas que nasceram, vivem e morreram aqui mesmo."
(ODEMOCRATA, 2024).



Imagem 22: Trecho de apresentação realizada no Festival de Cultura Popular do Gama. Disponível em <<https://visitebrasil.com.br/noticias/festival-de-cultura-popular-do-gama-em-clima-de-festa-junina>>. Acesso em jan. 2025.

Além disso, o Gama se destaca na promoção de eventos esportivos e culturais, como torneios de futebol amador e basquete de rua, que reforçam o espírito comunitário e são espaços de celebração local. Fatos que contribuem para isto são as

quadras de esporte em ambientes urbanos, de livre acesso, bem como a existência do Centro Olímpico e Paralímpico do Gama. Este local de prática desportiva inclusiva, promove o esporte não só como jogo competitivo, mas também como um instrumento de socialização. Além de serem lugares de entretenimento, esses espaços são os mais comuns quando se trata de recreio social, como é o caso do basquete de rua e do skate.



Imagem 23: Quadra poliesportiva no interior do Centro Olímpico e Paralímpico do Gama.
Disponível em <<https://www.gov.br/esporte/pt-br/noticias-e-conteudos/esporte/ministro-do-esporte-visita-o-centro-olimpico-e-paralimpico-do-distrito-federal>>.
Acesso em jan. 2025.

No que tange o mundo gastronômico, os restaurantes e os quiosques são variados e trazem o mais tradicional do centro-oeste: da galinhada e o arroz com pequi a comidas populares, como pastel com caldo de cana e churrasquinhos, sucesso das feiras do Gama. Mercados e feiras são abundantes em perímetros urbanos, sempre presentes com produtos frescos e sazonais, indo desde hortaliças até ervas locais.

As características de identidade cultural do Gama são diversas. É um povo com forte senso de comunidade que se reflete em suas interações sociais e na maneira como eles preservam suas tradições. É comum a presença de música regional e forró pé de serra nas festas locais – já o samba e o pagode são indispensáveis nas rodas de amigos e nas festas de família. Outra característica marcante é a adaptação ambiental

dos elementos culturais. O hip-hop e o basquete de rua são meios comuns de expressão – resistência, inclusão e globalidade – que marcam indícios da presença da juventude no espaço cultural. Os movimentos culturais urbanos se entrelaçam no cotidiano tradicional.



Imagem 24: Bandeira do Gama.

Disponível em <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Bandeira_de_Gama_%28DF%29.jpg>.
Acesso em fev. 2025.

Etapa 2B. Pesquisa cultural - Plano Piloto

Já o Plano Piloto, projetado por Lúcio Costa, é o centro urbano e administrativo do Distrito Federal e se destaca pela arquitetura modernista e planejamento urbano. Os moradores dessa região desfrutam de uma qualidade de vida elevada, com acesso a uma ampla gama de manifestações culturais e estilos de vida diversos.

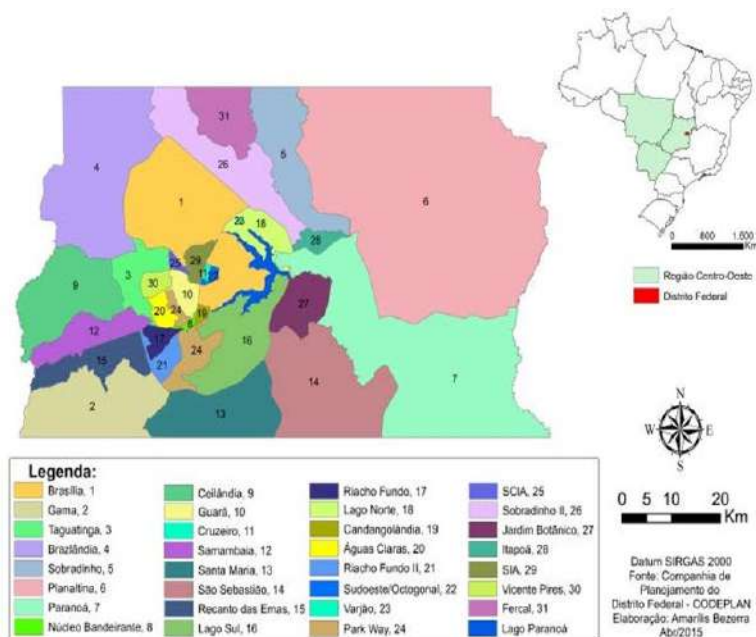


Imagem 25: Visão cartográfica do Distrito Federal. Disponível em <https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Mapa-do-Distrito-Federal-Fonte-Companhia-de-Planejamento-do-Distrito-Federal_fig1_348340224>. Acesso em fev. 2025.

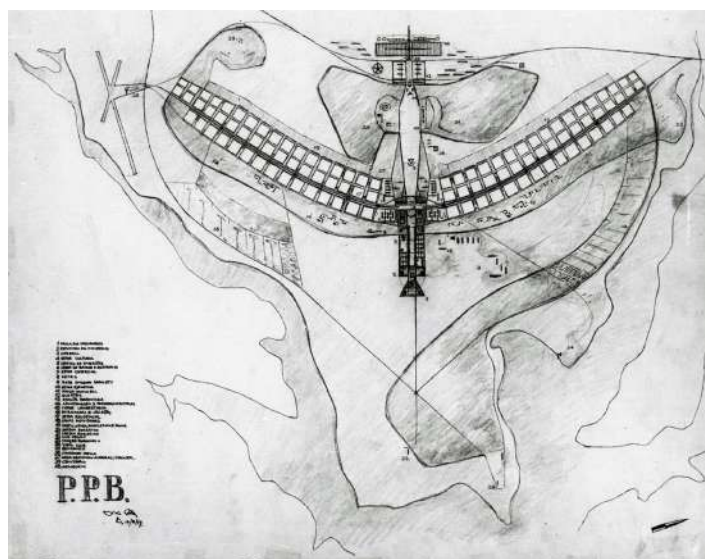


Imagem 26: Projeto do Plano Piloto elaborado por Lucio Costa. Disponível em <<https://especiais.g1.globo.com/distrito-federal/2018/desenho-de-brasilia-inspirado-em-aviao-mito-ou-verdade/>>. Acesso em fev. 2025.

A região do Plano Piloto é lar de vários museus, teatros e centros culturais (ALVES, 2016, p. 126) que realizam vários festivais e eventos de artes . O Parque da Cidade é um dos maiores espaços de lazer em Brasília e atrai a atenção pela possibilidade de realizar atividades ao ar livre, como caminhadas, corridas e

piqueniques, ao mesmo tempo que abriga muitos eventos na comunidade. A diversidade cultural também é uma característica distinta do Plano. A região reúne elementos culturais de todas as áreas do país, e essa variedade também pode ser vista nas artes locais, desde forró na Rodoviária do Plano Piloto até exposições contemporâneas e modernistas no MAB (Museu de Arte de Brasília).



Imagem 27: Parque da Cidade Sarah Kubitschek.
Disponível em <https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g303322-d2349426-Reviews-Parque_da_Cidade_Sarah_Kubitschek-Brasilia_Federal_District.html>.
Acesso em jan. 2025.



Imagem 28: Fachada do Museu de Arte de Brasília.
Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Museu_de_Arte_de_Brasília>.
Acesso em jan. 2025.

O Plano Piloto é planejado com ruas de superquadras que intercalam residências com empresas, escolas e áreas comunitárias. Essa área foi desenvolvida como uma comunidade urbana ativa, onde vizinhos se encontram e mantêm contatos pessoais, reunindo-se em feiras, parques e outros eventos. Além disso, os moradores valorizam a cidade pela segurança de viver.

O Eixão do Lazer (DF-002), rodovia que é fechada aos domingos para o tráfego de pedestres, é um ponto alto de lazer na vida dos moradores do Plano Piloto. Carros e motos dão lugar a bicicletas, patinetes, skateboards, corredores e pedestres com seus animais de estimação e/ou familiares. Não somente isso, mas também nas áreas verdes — localizadas entre a rodovia principal e as vias marginais — são instaladas barracas com venda de alimentos e bebidas, bem como espaços com eventos de música, culinária, cultura, etc.



Imagem 29: Vista aérea de Brasília.

Disponível em <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/07.076/3079>>.

Acesso em jan. 2025.

O Plano Piloto serviu ao propósito de um centro urbano e sede administrativa da república federativa, o que a torna uma mistura exótica entre arte, arquitetura e urbanismo. Desde o momento em que foi estabelecida, as expressões artísticas desempenharam um papel fundamental na identidade cultural da cidade e ela se transformou em um museu a céu aberto. Exibe uma abordagem interdisciplinar, já que

os criadores pretendiam e conseguiram conceber uma cidade que incorporasse o modernismo (ALVES, 2016, p. 130), o multiculturalismo e a vasta força criativa que o Brasil tem a oferecer.

De particularidade artística, um dos destaques mais icônicos em Brasília são os azulejos de Athos Bulcão, que embelezam muitas estruturas emblemáticas, como o Teatro Nacional e a Igreja de Nossa Senhora de Fátima. Seus padrões geométricos não apenas decoram os espaços, mas também interagem com a arquitetura modernista da cidade, acrescentando à sua já distinta identidade visual. Outra artista que trabalhou em estreita colaboração com a arquitetura moderna é Marianne Peretti, que foi responsável pelos vitrais coloridos que adornam a Catedral Metropolitana. Suas criações transformam a luz natural em um espetáculo visual, criando uma atmosfera espiritual e contemplativa.



Imagem 30: Vitrais da Catedral Metropolitana de Brasília. Feitos por Marianne Peretti. Disponível em <<https://agenciabrasilia.df.gov.br/2019/05/23/marianne-peretti-a-artista-que-deu-forma-a-monumentos-de-brasilia/>>. Acesso em jan. 2025.



Imagem 31: Quatro diferentes padrões em azulejos criados por Athos Bulcão.
Disponível em <<https://followthecolours.com.br/athos-bulcao/>>.
Acesso em jan. 2025.



Imagem 32: Igrejinha Nossa Senhora de Fátima, cujas paredes estão decoradas com padrões em azulejos feitos por Athos Bulcão.
Disponível em <<https://www.agenciabrasilia.df.gov.br/2023/06/28/igreja-nossa-senhora-de-fatima-completa-65-anos/>>. Acesso em jan. 2025.

"Os monumentos de Brasília causam um impacto indescritível de beleza e audácia, como uma mensagem permanente de graça e poesia. Com base nessas considerações, é pertinente dizer que o monumental, segundo Pedrosa (1981, p. 314), é dado pelo amor à concepção global e à ideia. [...] O plano de Lúcio Costa é dotado de uma visualidade monumental, que enaltece a escala humana em virtude da simplicidade de sua concepção." (ALVES, 2016, p. 127).

O paisagismo de Burle Marx também é importante para a humanização da cidade. Seus projetos de jardins valorizam as estruturas de concreto, introduzindo cores e formas orgânicas que suavizam e enriquecem o cenário arquitetônico de Brasília.

Essencialmente, as inúmeras expressões artísticas presentes no Plano Piloto são muito mais do que uma adição decorativa; elas constituem um elemento fundamental da identidade cultural da cidade e um símbolo poderoso por si só. Essa integração de arte, arquitetura e urbanismo reflete a visão de seus idealizadores, unindo funcionalidade e estética para criar um espaço público que, ao mesmo tempo, se torna um lugar de inspiração, acolhimento e reflexão. Essa convergência de talentos e ideias continua a influenciar a percepção e o papel de Brasília como um emblema da modernidade e da cultura brasileira.

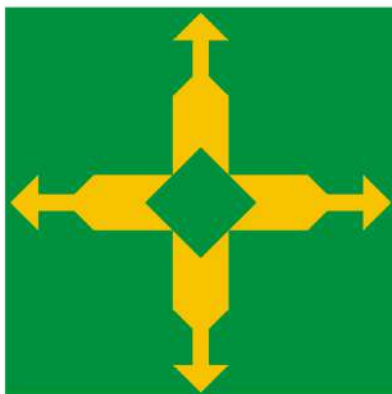


Imagem 33: Bandeira do Distrito Federal.

Disponível em

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Bandeira_do_Distrito_Federal_%28Brasil%29.svg>.

Acesso em fev. 2025.

APÊNDICE B - Ferramenta de análise implementada à personagem Jéssica.

Abaixo, seguem as características da personagem e a análise de cada critério.

1. Determinada e competitiva

- **Origem com sentido lógico: 4** — É coerente com o contexto cultural e esportivo de uma jogadora de basquete que se dedica ao esporte.
- **Embasamento cultural profundo: 4** — Reflete a determinação necessária em ambientes competitivos, especialmente em esportes de rua.
- **Não reforça preconceitos: 4** — Não apresenta estereótipos ou preconceitos associados à cultura brasileira ou gênero.
- **Capacidade de ressignificação: 5** — Pode ser ampliada para mostrar um exemplo inspirador de superação.
- **Valorização histórica: 3** — O basquete de rua é geralmente praticado como forma de socialização entre pessoas que moram numa mesma quadra ou bloco residencial. O fato do Gama possuir muitas quadras de esportes de livre acesso, em especial o Setor Sul — local de origem da Jéssica — proporciona com que isso aconteça de maneira próxima ao que é a realidade do Gama.
- **Pontuação Total: 20**

2. Influenciada pelo irmão mais velho no basquete

- **Origem com sentido lógico: 4** — Retrata uma dinâmica familiar comum brasileira, onde irmãos mais novos geralmente se espalham nos gostos e atitudes de irmãos mais velhos.
- **Embasamento cultural profundo: 3** — Bem fundamentada, mas com espaço para aprofundar as implicações dessa influência.
- **Não reforça preconceitos: 3** — Neutralidade em termos de estereótipos.

- **Capacidade de ressignificação: 4** — Tem potencial para explorar conexões emocionais familiares e narrativas locais de pertencimento e comparação de performance no esporte de maneira interpessoal.

- **Valorização histórica: 3** — Tem relevância ao ilustrar relações familiares e transmissão de valores entre membros de uma dada família.

- **Pontuação Total: 17**

3. "Respeitada nas quadras" por jogar como um homem

- **Origem com sentido lógico: 3** — Coerente com estereótipos esportivos, mas superficial.

- **Embasamento cultural profundo: 2** — Carece de exploração sobre os desafios reais enfrentados por mulheres no basquete.

- **Não reforça preconceitos: 1** — Reforça estereótipos de masculinização para obtenção de respeito.

- **Capacidade de ressignificação: 3** — Poderia ser ressignificada para questionar ou subverter esses estereótipos.

- **Valorização histórica: 1** — Não agrega valor histórico ou cultural significativo.

- **Pontuação Total: 10**

4. Foco em provar igualdade no esporte

- **Origem com sentido lógico: 4** — Relaciona-se à luta por igualdade de gênero em ambientes esportivos.

- **Embasamento cultural profundo: 3** — Reflete desafios reais enfrentados por mulheres no esporte, mas poderia ser melhor explorado.

- **Não reforça preconceitos: 2** — Pode ser interpretada como uma narrativa estereotipada, mas possui nuances.

- **Capacidade de ressignificação: 4** — Apresenta grande potencial para desenvolvimento narrativo autêntico.

- **Valorização histórica: 3** — Relevância média ao dialogar com questões sociais contemporâneas (maior participação feminina nos esportes).

- **Pontuação Total: 16**

5. Esconde traços "femininos", mas gosta de maquiagem

- **Origem com sentido lógico: 3** — Coerente com conflitos internos de personagens femininas em ambientes masculinos.

- **Embasamento cultural profundo: 3** — Reflete uma questão comum, mas sem profundidade suficiente na abordagem.

- **Não reforça preconceitos: 2** — Toca em estereótipos, mas tem potencial para ser ressignificada.

- **Capacidade de ressignificação: 4** — Possibilidade de explorar a pluralidade feminina no contexto pessoal e esportivo.

- **Valorização histórica: 2** — Baixa conexão histórica, mas relevante em termos de questões culturais modernas.

- **Pontuação Total: 14**

6. Carente de atenção

- **Origem com sentido lógico: 3** — Pode ser coerente com a construção de personalidade, mas é genérica.

- **Embasamento cultural profundo: 2** — Carece de uma conexão significativa com a história ou contexto cultural.

- **Não reforça preconceitos: 1** — Clássico estereótipo feminino.

- **Capacidade de ressignificação: 3** — Possui algum potencial para se conectar com traços mais profundos da personagem.

- **Valorização histórica: 1** — Baixa relevância histórica ou cultural.

- **Pontuação Total: 10**

APÊNDICE C - Ferramenta de análise implementada à personagem Marina 'Sky'.

Abaixo, seguem as características da personagem e a análise de cada critério.

1. Perfeccionista

- **Origem com sentido lógico: 4** — Este traço está alinhado ao rigor acadêmico e profissional que caracteriza sua formação em arquitetura e sua dedicação ao basquete.

- **Embasamento cultural profundo: 3** — Reflete o perfil de muitos jovens que são engajados na área acadêmica e de cursos que necessitam grande rigor técnico, como a arquitetura.

- **Não reforça preconceitos: 4** — Este traço praticamente não reforça estereótipos de gênero ou culturais.

- **Capacidade de ressignificação: 4** — Pode ser aprofundado para mostrar como o perfeccionismo influencia suas escolhas e desafios.

- **Valorização histórica: 3** — Está moderadamente conectado ao contexto cultural do Plano Piloto, principalmente no que diz respeito à sua forma cartesiana, matemática e precisa de organização.

- **Pontuação Total: 18**

2. Elegante

- **Origem com sentido lógico: 3** — Condiz com a estética e o estilo associados à classe média alta do Plano Piloto.

- **Embasamento cultural profundo: 2** — Tem uma conexão superficial com a cultura local, podendo ser aprofundado.

- **Não reforça preconceitos: 3** — Neutralidade em termos de estereótipos, mas com risco de reforçar superficialidades.

- **Capacidade de ressignificação: 3** — Pode ser trabalhado para destacar aspectos únicos, como a influência da arquitetura modernista no estilo pessoal.

- **Valorização histórica: 3** — Pouco conectada à história, mas ligada à identidade cultural do Plano Piloto como lugar de riqueza e modernidade.

- **Pontuação Total: 14**

3. Empatia Maternal

- **Origem com sentido lógico: 2** — Levemente alinhada a traços culturais brasileiros que valorizam o cuidado e a solidariedade.

- **Embasamento cultural profundo: 3** — Reflete dinâmicas sociais comuns, mas carece de um vínculo mais profundo com o contexto de Brasília.

- **Não reforça preconceitos: 1** — Cai em estereótipos de gênero (a mulher como parte cuidadora e com “instintos maternos”) sem motivo aparente.

- **Capacidade de ressignificação: 3** — Tem potencial para ser ampliado em direção a um papel de liderança e colaboração.

- **Valorização histórica: 1** — Pouca relação com o contexto histórico específico de Brasília.

- **Pontuação Total: 10**

4. Irreverente

- **Origem com sentido lógico: 5** — Reflete o dinamismo e a autenticidade de jovens urbanos, especialmente no contexto cultural diversificado de Brasília.

- **Embasamento cultural profundo: 4** — Conecta-se à criatividade e à ousadia comuns em espaços culturais da cidade.

- **Não reforça preconceitos: 2** — Contrasta com estereótipos de mulheres brancas de classe média alta, como agentes conformados e adeptas da manutenção do status quo.

- **Capacidade de ressignificação: 4** — Pode ser enriquecido para mostrar como sua irreverência desafia normas sociais.

- **Valorização histórica: 3** — Alinhada à cultura urbana e ao espírito inovador e disruptivo de Brasília.

- **Pontuação Total: 18**

5. Extremamente Competitiva

- **Origem com sentido lógico: 4** — Coerente com sua dedicação ao basquete e ao seu crescimento pessoal.
- **Embasamento cultural profundo: 3** — Reflete o esforço e a ambição, características comuns em jovens urbanos engajados em esportes.
- **Não reforça preconceitos: 3** — Relativamente neutra, mas pode ser trabalhada para evitar narrativas de "competitividade masculina".
- **Capacidade de ressignificação: 4** — Tem grande potencial para explorar como a competitividade molda sua personalidade e objetivos.
- **Valorização histórica: 3** — Moderadamente conectada ao contexto esportivo e social de Brasília.
- **Pontuação Total: 17**

6. Desapegada

- **Origem com sentido lógico: 3** — Representa um traço condizente com uma jovem de classe média alta que prioriza experiências em vez de bens materiais.
- **Embasamento cultural profundo: 2** — A conexão cultural é superficial e pode ser trabalhada para se tornar mais relevante.
- **Não reforça preconceitos: 4** — Não promove estereótipos negativos, sendo um traço positivo.
- **Capacidade de ressignificação: 3** — Pode ser ampliado para explorar como o desapego se relaciona com sua visão de mundo.
- **Valorização histórica: 2** — Pouca conexão com o contexto histórico ou cultural específico de Brasília.
- **Pontuação Total: 14**

7. "Sky" como Apelido

- **Origem com sentido lógico: 4** — Reflete diretamente sua habilidade no basquete e está alinhado ao ambiente esportivo.

- **Embasamento cultural profundo: 3** — Conecta-se ao basquete de rua como um elemento cultural e inclusivo.

- **Não reforça preconceitos: 4** — O apelido é neutro e reforça uma característica marcante sem criar estereótipos.

- **Capacidade de ressignificação: 4** — Pode ser explorado para mostrar como Marina usa essa identidade para inspirar outros jogadores.

- **Valorização histórica: 3** — Tem relação com a cultura urbana e esportiva do Plano Piloto, além de poder retomar aspectos físicos marcantes de Brasília, como o céu diferenciado e conhecido por ser extremamente bonito.

- **Pontuação Total: 18**

8. *Prisioneira de uma “Bolha Cultural”*

- **Origem com sentido lógico: 4** — Alinhada ao perfil de jovens de classe média alta que vivem no Plano Piloto.

- **Embasamento cultural profundo: 4** — Representa um conflito sociocultural relevante.

- **Não reforça preconceitos: 4** — Trata sobre o assunto sem perpetuar a visão de alienação social.

- **Capacidade de ressignificação: 4** — Tem potencial para criar um arco narrativo de crescimento e superação.

- **Valorização histórica: 5** — Muito relacionado ao contexto histórico de Brasília, dialogando com questões contemporâneas de diferenças socioeconômicas baseadas em espaço físico, o que cria bolhas sociais difíceis de serem furadas.

- **Pontuação Total: 21**

APÊNDICE D - Ferramenta de análise implementada ao cenário

Abaixo, seguem as características do cenário e a análise de cada critério.

1. Piso rachado e manchado

- **Origem com sentido lógico: 3** — Reflete o desgaste natural e contínuo devido ao uso frequente e à falta de manutenção, algo comum em espaços urbanos periféricos.
- **Embasamento cultural profundo: 3** — Representa a realidade de muitas quadras públicas, ligando-se ao contexto social e econômico local.
- **Não reforça preconceitos: 2** — Embora não seja estigmatizante por si só, o estado do piso pode ser associado a negligência institucional, reforçando uma visão negativa.
- **Capacidade de ressignificação: 4** — Pode ser transformado em um elemento visual e artístico que represente a cultura local, como mosaicos ou pinturas.
- **Valorização histórica: 3** — Conecta-se à história de uso comunitário da quadra, tornando-se um reflexo das vivências locais.
- **Pontuação Total: 15**

2. Aros enferrujados e tabelas remendadas

- **Origem com sentido lógico: 4** — É uma consequência natural do uso constante e da falta de substituição, mas reflete o esforço comunitário em manter o espaço funcional.
- **Embasamento cultural profundo: 3** — Simboliza a resiliência e o improviso típicos de comunidades que mantêm espaços públicos por conta própria.
- **Não reforça preconceitos: 4** — É um elemento que reflete o abandono do estado para com a preservação de espaços públicos.
- **Capacidade de ressignificação: 4** — Elementos que podem ser alvo de reconstrução no desenrolar da história.

- **Valorização histórica: 3** — Representa o papel central da quadra como espaço de encontro esportivo e comunitário (muito usados ao longo dos anos).

- **Pontuação Total: 18**

3. Grades retorcidas e soltas

- **Origem com sentido lógico: 2** — Refletem anos de negligência e desgaste, sendo um problema comum em espaços públicos abandonados.

- **Embasamento cultural profundo: 1** — Não possuem ligação cultural ou simbólica significativa.

- **Não reforça preconceitos: 3** — Embora representem abandono, não promovem estigmatização direta.

- **Capacidade de ressignificação: 3** — Podem ser reformadas para se tornarem elementos funcionais e decorativos, mas possuem impacto cultural limitado.

- **Valorização histórica: 3** — Conecta-se à história de uso comunitário da quadra, tornando-se um reflexo das vivências locais.

- **Pontuação Total: 12**

4. Grafites e pichações

- **Origem com sentido lógico: 4** — Grafites e pichações são elementos característicos de ambientes urbanos e refletem tanto arte quanto protesto social.

- **Embasamento cultural profundo: 4** — Conectam-se diretamente à identidade visual da comunidade e à expressão cultural local.

- **Não reforça preconceitos: 3** — Embora alguns possam ser vistos como vandalismo, muitos grafites carregam mensagens positivas e artísticas.

- **Capacidade de ressignificação: 4** — Podem ser organizados e incentivados como parte de um projeto de revitalização artística.

- **Valorização histórica: 4** — Representam a história viva da quadra e da interação da comunidade com o espaço.

- **Pontuação Total: 19**

5. Bancos desgastados e lixo acumulado

- **Origem com sentido lógico: 3** — Refletem o abandono e a falta de limpeza, sendo um problema frequente em espaços públicos negligenciados.
- **Embasamento cultural profundo: 2** — Não possuem conexão direta com a cultura ou a história local.
- **Não reforça preconceitos: 2** — Embora representem descuido, não reforçam estereótipos culturais específicos.
- **Capacidade de ressignificação: 3** — Podem ser revitalizados para se tornarem um espaço de convivência mais funcional, mas seu impacto cultural é limitado.
- **Valorização histórica: 2** — Não possuem relevância histórica ou cultural significativa.
- **Pontuação Total: 12**

APÊNDICE E - Ferramenta de análise implementada à mecânica

Abaixo, seguem as frases utilizadas na mecânica e a análise de cada critério.

Frase 1: "Tá jogando igual aleijado, hein?"

- **Origem com sentido lógico:** 1 - A frase é desrespeitosa e insensível, não reflete o espírito do esporte.
- **Embasamento cultural profundo:** 1 - Totalmente desconectada da riqueza da comunicação brasileira e ofensiva a pessoas com deficiência, reforçando preconceitos.
- **Não reforça preconceitos:** 1 - Perpetua um estigma negativo sobre pessoas com deficiência e associa a incapacidade física ao fracasso.
- **Capacidade de ressignificação:** 1 - A frase é altamente ofensiva, sem espaço significativo para reformulação.
- **Valorização histórica:** 1 - Não apresenta conexão com a história e tradições do esporte ou da cultura brasileira.
- **Pontuação Total:** 5 (recomendada para descarte imediato).

Frase 2: "Desiste logo, isso não é esporte de pobre não!"

- **Origem com sentido lógico:** 3 - Reflete uma visão elitista e preconceituosa, desconectada do contexto esportivo e cultural brasileiro.
- **Embasamento cultural profundo:** 1 - Não possui base na cultura do basquete de rua, que é inclusiva e valorizada por todas as classes sociais.
- **Não reforça preconceitos:** 1 - Reforça estereótipos de desigualdade econômica e exclusão social.
- **Capacidade de ressignificação:** 2 - Pode ser transformada para valorizar a inclusão no esporte, mas requer reformulação significativa.
- **Valorização histórica:** 1 - Sem relação com o contexto histórico ou cultural brasileiro.

- **Pontuação Total: 8**

Frase 3: "Você é um lixo!"

- **Origem com sentido lógico:** 4 - É direta e agressiva, apesar disso, é uma provocação válida e tem sentido no contexto de jogo.
- **Embasamento cultural profundo:** 1 - Não possui conexão com a riqueza cultural da linguagem brasileira ou com o espírito esportivo.
- **Não reforça preconceitos:** 5 - Ofensiva e desrespeitosa, entretanto não há preconceitos aqui, apenas referências às habilidades técnicas do oponente.
- **Capacidade de resignificação:** 5 - Pode ser transformada para manter o tom provocativo sem ofender diretamente.
- **Valorização histórica:** 2 - Não reflete tradições ou práticas culturais significativas.
- **Pontuação Total: 17**

DANIEL FELIX DE SOUZA

**CONSTRUÇÃO E AVALIAÇÃO DE ASSETS PARA JOGOS: O PROCESSO
DE DESIGN COMO PROMOTOR DA VEROSSIMILHANÇA
E REPRESENTATIVIDADE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Departamento de Design da Universidade de Brasília
como requisito para obtenção do título de Bacharel
em Design pela Universidade de Brasília - UnB.

Brasília, DF 21 de fevereiro de 2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr., Gabriel Lyra Chaves

Prof. Dr., Flávia Marieta Magalhães Rigoni

Prof. Dr., Renata Cristina Queiroz Rinaldi