

Save the Prince(ss?): Desenvolvimento de um jogo para desconstruir estereótipos de gênero

Maurício Pergher Soares, Fabrício Tonetto Londero

Curso de Jogos Digitais

UFN - Universidade Franciscana

Santa Maria - RS

mauricio.pergher@gmail.com, fabriciotonettolondero@gmail.com

Resumo—Jogos digitais, apesar de patrimônios culturais bem estabelecidos, ainda carecem de uma inclusão de grupos socialmente oprimidos, para poder promover uma cultura igualitária. Essa inclusão, que podemos chamar de representatividade, pode ser feita ao quebrarmos os estereótipos que permeiam grupos oprimidos, como pessoas pretas, mulheres e a comunidade LGBTQIA+. O presente trabalho serviu como projeto da primeira fase de um jogo que busca subverter os estereótipos da Donzela em Perigo e Mulheres como Recompensa, e servir como um possível exemplo de quebra de expectativa em narrativas já estabelecidas. O jogo é um *Platformer 2D*, que segue as narrativas de duas personagens: uma personagem que foi sequestrada e a personagem que está indo resgatá-la. Para a produção, foi utilizada a metodologia de Chandler. Espera-se que a narrativa e as explicações de como cada escolha na produção desse jogo sirvam como inspiração para mais desenvolvedores de jogos que desejem tornar o meio mais inclusivo e democrático.

Palavras-chave : jogos; estereótipo; gênero; representatividade feminina

I. INTRODUÇÃO

Apesar do constante crescimento da popularidade dos jogos digitais, muitos grupos ainda tem uma grande carência de representação nessa mídia. Grupos minoritários ainda possuem uma dificuldade em serem representados, muitas vezes sendo estereotipados. Mulheres, em específico, possuem um histórico de objetificação na indústria *mainstream*, sendo normalmente colocadas em papéis secundários, ou de vítimas. São necessárias, então, pesquisas que investiguem como personagens pertencentes a grupos minoritários são construídos e proponham mudanças, para criar uma indústria mais democrática e representativa.

Assim, o presente trabalho serviu como projeto da primeira fase de um jogo desenvolvido para subverter representações negativas de mulheres e servir como um exemplo de como quebrar expectativas em narrativas socialmente estabelecidas. Isso é feito através da investigação de dois estereótipos de representação feminina em jogos digitais, denominados Donzela em Perigo e Mulheres como Recompensa pela crítica de jogos Anita Sarkeesian [12][13][14][16] e aplicação dos estudos no desenvolvimento da narrativa e mecânicas do jogo.

Gênero, segundo Scott [17], constitui um conjunto de características e atribuições socialmente construídas através das diferenças percebidas entre corpos. Assim, deve-se pesquisar como são feitas as representações de personagens, para entender os estereótipos atribuídos ao gênero feminino.

Nos jogos digitais, o público feminino tem sua primeira grande representação com *Miss Pacman*, em 1982 e em 1986 com Samus Aran, do jogo *Metroid*, que é tida como a primeira mulher humana protagonista de um jogo. Segundo dados, como os da Pesquisa Game Brasil de 2021 [10], notou-se que o público feminino cresceu e, portanto, exige uma representatividade que faça com que as jogadoras se identifiquem com as personagens em tela. Isso, entretanto, não é o que pode-se ver na história dos jogos digitais.

Mulheres, normalmente, na indústria de massa dos jogos digitais, são representadas de maneiras que objetificam seus corpos ou desempoderadas para encorajar a história de personagens masculinos. Esse desempoderamento ocorre, segundo Bourdieu [1], pois mulheres são colocadas em papéis de passividade culturalmente, em contrapartida com homens, que são atribuídos papéis ativos e aventureiros.

Jogos como os das séries *Mario* (1981) e *The Legend of Zelda* (1986) representam, por meio de suas narrativas, personagens femininas com um estereótipo denominado Donzela em Perigo. Esse estereótipo, muito utilizado em jogos, define um modo narrativo em que um personagem masculino deve resgatar uma personagem feminina, que normalmente servirá de recompensa como relacionamento amoroso. Outros jogos que seguem esse estereótipo incluem *Dragon's Lair* (1983), *Ghosts n' Ghouls* (1988) e as séries *Double Dragon* (1987) e *EarthBound* (1994), entre outros.

A maioria dos jogos que seguem o estereótipo da Donzela em Perigo também tem incluso a Mulher como recompensa, visto que as personagens resgatadas normalmente terminam a história como par romântico do personagem masculino, tendo assim, seu afeto como recompensa do personagem e, por extensão, do jogador. Esse uso do estereótipo, entretanto, não é o único. Sarkeesian [16] lista diferentes maneiras como o corpo feminino é usado como recompensa para incentivar a ação de um público presumidamente masculinos. Os jogos incluem as séries *Metroid*, *God of War* (2005), *The Witcher*

(2007) e *Resident Evil* (1996) e os jogos *League of Legends* (2009) e *Final Fantasy XIII* (2009).

O artigo se divide em sete seções, incluindo a introdução. As Seções II, III e IV contêm o embasamento teórico da pesquisa. A seção II serve para a explicação do conceito de jogos digitais. Na seção III, foi contextualizado um panorama geral da representação feminina em jogos digitais e alguns conceitos importantes para o estudo da objetificação de corpos. A seção IV é destinada à descrição dos estereótipos estudados na pesquisa e exemplos de jogos que seguem tais estereótipos, assim como exemplos que os subvertem.

A Seção V descreve a metodologia utilizada para a criação do jogo. Foi escolhida a de Chandler [3], que divide o processo da criação de jogos em etapas cíclicas, descrevendo o desenvolvimento desde o conceito do jogo até sua publicação e documentações feitas após a conclusão do desenvolvimento.

A Seção VI explica o fluxo de trabalho da pesquisa e descreve o que foi feito na etapa de produção do jogo. A seção VI descreve o processo de desenvolvimento do jogo *Save the Prince(ss?)*, explicando as etapas de pré-produção e o começo da produção. Também é descrito serão feitos os testes do jogo e onde será publicado após a finalização. Por fim, A seção VII foi destinado à conclusão do artigo e ao fechamento do projeto.

A partir do trabalho de pesquisa feito, foi desenvolvido um jogo com o objetivo de subverter os estereótipos citados e o intuito de servir como exemplo para futuras narrativas que se disponham a ser inclusivas e respeitadas a minorias. O desenvolvimento de *Save the Prince(ss?)*, entretanto, não pôde ser concluído no período de um semestre. Assim, foi desenvolvida a primeira fase, onde o público joga com a personagem que parte em missão de resgate, e a subversão do estereótipo é feita através de um diálogo entre as duas personagens ao fim do jogo.

Portanto, não bastará subverter os estereótipos estudados, como outros jogos já fizeram, mas também criar uma alteração na estrutura desse tipo de narrativa. O jogo é um *platformer* 2D, desenvolvido na Unity, com estilo gráfico em *Pixel Art*, com pouco detalhamento, para deixar ambíguo o gênero das personagens.

II. JOGOS DIGITAIS

As atividades lúdicas são encontradas em grupos de animais tanto humanos quanto não-humanos. Segundo Huizinga [6], podemos observar, desde as brincadeiras de animais, elementos dos jogos humanos, como regras, o fingimento de sentimentos e a presença do divertimento. Apesar da escrita de Homo Ludens ter sido feita antes do surgimento dos jogos digitais, podemos utilizar as definições do autor para entender por quê a diversão, também encontrada nos jogos, é algo importante para seres humanos, como fizeram Salen e Zimmerman [11].

Há algo nos jogos que possui um significado além dele, que o torna algo intrínseco e importante à cultura. Salen e Zimmerman [11] conceituam esse “algo” do jogo como “interação lúdica significativa”, ou seja, uma relação divertida que possui significado. Segundo os próprios autores especificam, entretanto, significativo neste caso não se resume à construção de sentido semiótico, mas sim sobre a “experiência emocional e psicológica” que os participantes terão.

Para os autores, a interação lúdica significativa consiste não somente na interação dos jogadores entre si, mas também dos jogadores com o próprio jogo. Segundo eles, ela origina-se da relação entre a ação do jogador e a resposta do sistema. Para eles, entretanto, existem duas características intrínsecas à relação entre as ações dos jogadores e a reação do jogo: elas devem ser discerníveis e integradas. A primeira característica significa que as reações do sistema devem ser comunicadas de maneira clara aos participantes. Como exemplo, num jogo de xadrez, a configuração das posições das peças num tabuleiro comunica claramente o jogo aos seus participantes.

A segunda característica, que a relação deve ser integrada, consiste na interligação entre a ação imediata de um jogador e a trama maior do sistema. Isso quer dizer que, uma ação particular durante o jogo tem impacto não apenas imediato, mas também para a experiência total do jogo. Em jogos de estratégia, como a série *Warcraft* (1994), ou jogos de luta, como a série *Mortal Kombat* (1992), podemos notar essa integração em cada movimento de seus participantes, à medida que qualquer movimento errado pode levar à derrota ou vitória de um dos jogadores.

Os jogos no sentido de *game*, entretanto, se diferem à interação lúdica (ou *play*). Salen e Zimmerman [11] reúnem as definições de jogos de diversos autores — incluindo Huizinga — e, a partir de um quadro comparativo, chegam à definição de jogo que será utilizada neste trabalho: “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável” (p. 95). Podemos utilizar esta definição dos autores e adicionar o adjetivo “digital” para nos referirmos a interações feitas através de ambientes virtuais, como computadores, consoles e celulares.

As principais diferenças do conceito dos autores para o de Huizinga [6] são a ideia de “sistema”, que requer que um jogo seja um conjunto de elementos que se relacionam entre si para criar um todo complexo, e a ideia de resultados quantificáveis, ou seja, ao final do jogo, um participante perdeu, outro ganhou, ou o jogo acabou em empate. É importante destacar, no conceito de resultado quantificável dos autores, entretanto, que muitos jogos não possuem um resultado de vitória, derrota, ou medido em pontos. Neste conceito, podemos então adicionar os resultados de “concluído” a jogos, por exemplo, narrativos, que não possuem um resultado clássico de “vitória”.

III. GÊNERO EM JOGOS DIGITAIS

Segundo Scott [17], gênero é um conjunto de referências e signos, construídos a partir das diferenças dos corpos, da economia e da organização política. Essas referências e signos, segundo a autora, estruturam as percepções das relações e organizações da vida social, mas também são formados através da sociedade e da cultura.

Por se tratarem de artefatos culturais, os jogos digitais também cumprem um grande papel em nossa criação de identidade. Segundo Hall [5], o processo de criação de identidade, na era pós-moderna, é influenciado pela interação entre o indivíduo e seu meio, contando também os objetos culturais que o rodeiam. Nos jogos, podemos utilizar o trabalho de Bristot, Frigo e Pozzebon [2] para entender sobre a importância da representatividade:

Nos games, a representatividade está inserida no contexto de representar as minorias ou os excluídos que são mulheres, afrodescendentes, homossexuais e outros, de forma adequada, diminuindo os estereótipos e ofensas. O principal objetivo é acabar com a propagação de preconceitos e diminuir os estereótipos negativos ligados a essas minorias.

Dessa maneira, investigar a história da representação de um grupo de pessoas é importante para entendermos como os jogos influenciam na criação da subjetividade do grupo em questão, visto que, segundo a Pesquisa Games Brasil de 2020 [10], 51,5% do público geral de jogos no Brasil são mulheres, e o público de jogos casuais é composto 55,8% por jogadoras. Alguns canais de notícias, como a página *InfoMoney* [8], tem veiculado artigos que mostram a mudança na indústria, incluindo mais mulheres em posições de liderança, destacando assim a importância desse grupo na indústria dos jogos digitais.

Como uma de nossas referências para o estudo, o projeto *Tropes vs Women in Video Games* (ou “Tropos vs Mulheres em Jogos Digitais”, tradução nossa), produzido pelo canal *Feminist Frequency* e encabeçado pela crítica Anita Sarkeesian, começado em 2013, com seu vídeo “Donzela em Perigo: Parte 1” (tradução nossa), a primeira parte de três vídeos sobre o estereótipo homônimo, que serão referências importantes para o jogo desenvolvido.

Em 1982, foi publicado o primeiro jogo com uma personagem feminina protagonista, *Ms. Pac-Man*. O jogo apresenta uma personagem que segue o estereótipo “Senhorita personagem masculina”, definido por Sarkeesian [15] como “a versão feminina de um personagem masculino definido ou estabelecido” (tradução nossa). Isso já estabelece o começo problemático da representação feminina em jogos, criando uma personagem que é definida por sua contrapartida masculina, tornando o personagem masculino a regra, e a personagem feminina a variação, e fazendo com que, se o personagem masculino não existisse, a personagem feminina deixaria de ter sentido. Além disso, o estereótipo faz com que personagens femininas muitas vezes, segundo a crítica, sejam rasas, com suas personalidades

sendo resumidas a “mulher” e a estereótipos exagerados de feminilidade, excluindo outras características que poderiam fazer a personagem ser interessante e tridimensional.

A partir de *Ms. Pac-Man*, a próxima personagem feminina protagonista também segue um estereótipo feminino que auxilia na objetificação do gênero feminino. Samus Aran, protagonista do jogo *Metroid*, pela duração do jogo, utiliza uma armadura que impede que jogadores possam distinguir seu gênero. Ao final do jogo, entretanto a personagem revela seu gênero, com menos peças de armadura, considerando o quão bom foi o desempenho dos jogadores. Este estereótipo trata o corpo de Samus como um troféu a ser conquistado baseado no desempenho dos jogadores. Este conceito será tratado mais profundamente na seção em que explicamos o estereótipo “Mulheres como recompensa”.

Desde então, a objetificação feminina tem sido um artifício utilizado em jogos digitais visando as vendas de produtos, utilizando do corpo feminino como estratégia para apelar a um público masculino heterossexual. Nussbaum [9] explica que objetificação significa tratar como objeto aquilo que não o é. Segundo a autora, sete características podem ser associadas a objetos e, portanto, são transferidas a corpos objetificados:

- 1) *Instrumentalidade*: o objeto é tratado como uma ferramenta;
- 2) *Negação de autonomia*: o objeto não possui autoterminação;
- 3) *Inércia*: o objeto não possui agência;
- 4) *Fungibilidade*: o objeto pode ser trocado por outros objetos de mesmo ou diferente tipo. Quando aplicada a personagens, isso descreve personagens que poderiam ser trocadas por outras personagens, ou até mesmo por objetos, que não surtiriam um impacto relevante na trama do jogo;
- 5) *Violabilidade*: o objeto é passível de ser danificado;
- 6) *Posse*: o objeto é possuído por alguém;
- 7) *Negação de subjetividade*: o objeto é negado a importância de suas experiências e sentimentos (se os possuir).

Assim, como explicaremos na seção seguinte, essa objetificação pode ser feita através de estereótipos, que por consequência ajudam na manutenção da noção que tal corpo pode ser instrumentalizado, violado e possuído. Ao estudarmos esses estereótipos, podemos então criar jogos digitais que ajudem a quebrá-los e enfraquecer essas noções negativas sobre os corpos de uma parcela da população.

IV. OS ESTEREÓTIPOS "DONZELA EM PERIGO" E "MULHERES COMO RECOMPENSA"

Apesar do projeto de Sarkeesian delinear diversos estereótipos femininos em jogos digitais, nosso trabalho irá aprofundar-se em apenas dois deles: a Donzela em perigo e as Mulheres como recompensa. Entretanto, é importante manter em mente que, para realmente trabalhar na quebra de estereótipos, também nos preocuparemos com os outros clichês explicados pela crítica.

Estereótipo, segundo Lakatos [7], é a construção de características e suposições falsas, tidas socialmente como verdadeiras. Essas características são atribuídas a um grupo, ao invés de um indivíduo, através de generalização – uma experiência específica leva a uma crença sobre o grupo como um todo – ou especificação – atribuições a um indivíduo as características que são tidas como de um grupo a qual pertence. Assim, estereótipos que objetificam um grupo são nocivos por, através da especificação, objetificar os indivíduos pertencentes a esse grupo.

O primeiro estereótipo — Donzela em perigo —, segundo Sarkeesian, é derivado do francês *demoiselle en détresse*. Ela explica o significado do termo da seguinte maneira: “*Demoiselle* significa simplesmente menina jovem, enquanto *détresse* significa, de maneira bruta, ansiedade ou desespero, causados por um sentimento de abandono, desamparo ou perigo” (tradução nossa).

Tornar uma personagem uma donzela em perigo consiste no desempoderamento de uma personagem feminina, com o objetivo de fazê-la ser salva por um personagem — tipicamente masculino — após ter sido raptada ou debilitada de alguma outra maneira por um vilão também normalmente masculino. Dessa maneira, a personagem feminina é transformada em um artifício de enredo e, normalmente, não tem sua personalidade, gostos e história explorados. Esse clichê era utilizado, como explica a crítica, para enaltecer as características de nobreza, coragem e heroísmo do personagem masculino.

O estereótipo, então, transforma a mulher em um objeto, considerando que reforça algumas das características explicadas por Nussbaum [9], em especial a Negação de Autonomia e Inércia, pois as personagens não possuem escolha sobre seus destinos nem agência, Fungibilidade, pois elas poderiam ser trocadas por outras personagens e a narrativa não sofreria grande alteração e Negação de Subjetividade pois, como a narrativa segue o protagonista, as experiências das personagens sequestradas não são relevantes para a história dos jogos. Além disso, o personagem masculino torna-se o sujeito da história: o personagem masculino salva, enquanto a personagem feminina é salva.

O segundo clichê, “Mulheres como recompensa”, se baseia na utilização do corpo feminino como troféu para os personagens (e, por consequência, os jogadores), pelos seus atos heroicos e façanhas em jogos. Isso pode estar conectado à Donzela em perigo, quando a personagem feminina que foi desempoderada é o interesse amoroso do protagonista, mas não é obrigatório que os dois estereótipos estejam conectados.

O estereótipo, como explica Sarkeesian [16], se difere da Donzela em perigo pois torna o corpo feminino como “um mecanismo de recompensa”, e a crítica continua: “O resultado dessa estrutura de incentivo é que o acesso ao corpo, afeto ou sexualidade femininos é reduzido a uma equação que garante a entrega, contanto que uma combinação certa

de inputs seja feita ao sistema”.

Isso é uma naturalização perigosa, por reforçar a ideia nociva que homens possuem direito ao corpo feminino, ao fazer ações corretas, independente da vontade da mulher. Sarkeesian detalha o clichê, dividindo-o em seis categorias:

1) *Cinematográfica*: a recompensa do jogador é uma animação, em que recebe-se a atenção, afeto ou, até mesmo, o corpo de uma personagem feminina como consequência de seus atos em jogo. A explicação dada sobre a personagem Samus, do jogo *Metroid*, é um exemplo disso;

2) *Easter Egg*: descreve o uso do corpo feminino como recompensa a uma tarefa normalmente secreta, que não está diretamente ligada à progressão do jogo.

3) *Fantacias Desbloqueáveis*: ocorre através do ganho de visuais alternativos que sexualizam personagens femininas, como skins (visuais que podem ser comprados) de personagens do jogo *League of Legends* e tantos outros.

4) *Pontos de Experiência*: a relação com o corpo feminino dentro do jogo recompensa o protagonista com pontos que serão utilizados para fortalece-lo. Exemplos disso incluem as trabalhadoras de sexo, em jogos como *Grand Theft Auto* (1997), e os jogos da série *God of War*.

5) *Colecionáveis*: trata-se do uso de corpos femininos como itens que podem ser armazenados no inventário dos jogadores para serem admirados, como troféus;

6) *Conquistas*: apesar de seguir o mesmo princípio de colecionáveis, em que o corpo feminino é de alguma maneira recompensa das ações em jogo, conquistas se diferem por serem expostas para outros jogadores, tornando-se assim uma “prateleira de troféus”.

O estereótipo da Mulher como recompensa também reforça a ideia de troféismo (“*trophyism*”, tradução nossa), termo que, como explica Elder [4], consiste na utilização do corpo feminino e das relações com mulheres como troféu para validar a heterossexualidade masculina para seu grupo. Dessa maneira, homens que conseguem esses “troféus” são vistos como “conquistadores”, provando assim sua masculinidade, enquanto os que não conseguem são “perdedores”.

Já considerando as características de Nussbaum [9], esse estereótipo utiliza a Instrumentalidade, pois os corpos femininos são usados como troféu e portanto uma ferramenta de estima. Além disso, existe casos de Fungibilidade, pois em alguns pontos, como Pontos de Experiência, Colecionáveis e Conquista, as personagens femininas podem ser substituídas sem surtir efeito na narrativa e a característica de Posse, pois esses corpos, nos casos de Colecionáveis e Conquista, são dados como posse para os jogadores.

É importante também esclarecer que estereótipos normalmente são inofensivos por si só, mas, quando utilizados à exaustão, podem reforçar noções erradas que são tidas socialmente. Algo que ocorre com os estereótipos estudados é o reforço da objetificação do corpo feminino. Considerando os itens de Nussbaum [9], o estereótipo da Donzela em perigo é baseado na retirada de autonomia do corpo

feminino – que é sequestrado e aprisionado e não pode salvar-se sozinho –, na negação da subjetividade e fungibilidade –pois, normalmente, tais personagens femininas não possuem personalidades ou sentimentos relevantes para a história, podendo ser trocadas por personagens diferentes, que o impacto de sua presença na narrativa seria o mesmo – e inércia, pois as personagens esperam ser salvas pelo protagonista, sem agência na história, mesmo sendo seu pivô.

Já as Mulheres como recompensa baseiam-se na ideia de posse, recompensando os protagonistas (e, por consequência, os jogadores) com o direito ao corpo feminino, pelas suas ações. Além disso, quando trata-se mulheres como colecionáveis e troféus, também reforça-se as características da fungibilidade (pois um item pode ser trocado por outro sem afetar o todo do jogo) e negação de subjetividade, pois raramente existe um aprofundamento da relação do personagem com o colecionável.

A. Jogos que seguem os estereótipos

Infelizmente, é impossível catalogar todos os jogos que seguem os estereótipos citados, visto que a objetificação feminina é algo enraizado na sociedade e, portanto, facilmente utilizado em mídias culturais para a atração de público. Portanto, iremos, nesse trabalho, nos concentrar nos jogos mais emblemáticos que seguem e, em grande parte, ajudam na permanência desses clichês.

As séries de jogos mais famosas que seguem o estereótipo da Donzela em perigo são *Mario* e *The Legend of Zelda*. Em grande parte de suas versões, uma personagem feminina — Peach e Zelda, respectivamente — é sequestrada (ou de outra forma desempoderada, como, em alguns jogos, a princesa Zelda é petrificada), dando assim ao protagonista masculino a responsabilidade de resgatá-las. A série *Mario* ainda tem dois exemplos de Donzelas em perigo, se tomarmos em consideração o jogo *Donkey Kong* (1981), onde a personagem Pauline era sequestrada no lugar de Peach, o que mostra a objetificação das personagens devido a Fungibilidade, visto que a primeira foi substituída pela princesa e a narrativa continuou a mesma.

Além de Peach e Zelda, temos como exemplo de Donzela em perigo Princesa Daphne de *Dragon's Lair*, Marian da série *Double Dragon* e Elizabeth de *Bioshock Infinite* (2013), cada uma com um detalhe que deixa em ênfase a objetificação de maneiras diferentes. Princesa Daphne, além de sequestrada, é colocada em roupas que sexualizam seu corpo, sendo ajustadas a um nível que detalham seus seios. Daphne não possui uma personalidade que a providencie uma subjetividade, sendo apenas um instrumento de narrativa.

Elizabeth é uma personagem com o poder de criar portais, mas, pela narrativa, é privada de sua agência e colocada em inércia forçada, sendo aprisionada em uma cidade feita para suprimir seus poderes. Marian, entretanto, sofre uma

maneira mais pesada de objetificação. Em quase todas as versões dos jogos, além de sequestrada, é mostrada uma cinemática onde ela é golpeada pelos vilões, exemplificando a violabilidade de um corpo objetificado.



Figura 1. Princesa Peach, sequestrada pelo inimigo de Mario. Fonte: captura de tela de *Super Mario World*

Em sua maioria, jogos que seguem o estereótipo da Donzela em perigo também possuem exemplos de Mulheres como recompensa, visto que, ao resgatarem as personagens, o protagonista normalmente é recompensado com um beijo ou um relacionamento com a personagem. Entretanto, é possível ver outros exemplos de mulheres sendo usadas como recompensa, como elaborado na seção anterior, não somente como uma cinemática final, mas de outras formas no meio do jogo.

Em jogos como *God of War* e *Grand Theft Auto*, os desenvolvedores colocaram mulheres como "fontes de experiência". Em ambos, jogadores podem ter relações sexuais com personagens femininas, e são recompensados através de experiência e recursos ou, no caso de *Grand Theft Auto*, é possível ir a um limite de assassinar a personagem para recuperar o dinheiro gasto.

Existem também jogos, como *Final Fantasy XIII: Lightning Returns* (2013), *League of Legends* e alguns jogos das séries *Resident Evil* e *Tekken* (1994), que o clichê é feito através de roupas desbloqueáveis. Portanto, o corpo feminino é uma recompensa cosmética, dada para jogadores que realizam certos feitos em jogos ou, em alguns casos, pagam para desbloquear essas roupas. A diferença em tratamento entre os gêneros é evidenciada no fato que as roupas desbloqueáveis masculinas normalmente mostram o personagem em roupas profissionais sérias, ou exaltado de outra maneira, enquanto as personagens femininas frequentemente são colocadas em fantasias sexualizadas.

B. Jogos que transgridem os estereótipos

Felizmente, quebrar o clichê da Mulher como recompensa é mais fácil do que aparenta. Qualquer jogo que não coloca o corpo feminino como um incentivo à ação já está, de sua forma, quebrando este estereótipo. Jogos que colocam personagens femininas em papéis importantes para

a narrativa, como *The Last of Us 2* (2020), ou que criam roupas desbloqueáveis que não sexualizam as personagens femininas, como *Alice Madness Returns* (2011), são bons exemplos de transgressões desses estereótipos.

O caso da Donzela em perigo, entretanto, é mais difícil de transgredir, pois não basta tirar o objetivo do protagonista na história, ou colocar um personagem masculino no lugar. É necessário um desenvolvimento de narrativa e personagens para romper esse estereótipo. Em *The Secret of Monkey Island* (1990), por exemplo, o protagonista Guybrush parte em uma jornada para salvar a governadora Elaine Marley, que foi sequestrada pelo vilão do jogo. O rompimento, é feito quando ela revela que todos os esforços de Guybrush na verdade estragaram os planos de fuga dela, forçando-a a revelar-se antes da hora. O jogo *Braid* (2008) também contraria a fórmula da Donzela em perigo, ao revelar que a personagem feminina não foi sequestrada, mas sim está fugindo do protagonista.



Figura 2. Elaine revela a Guybrush que ele atrapalhou o plano de fuga dela ao tentar salvá-la. Fonte: captura de tela de *The Secret of Monkey Island*

Timespinner, um jogo do gênero Metroidvania, publicado em 2018, transgredir esse estereótipo de maneira a tornar-se um exemplo ainda maior, por focar na mulher. A personagem feminina em questão, que estaria em situação de perigo, é a própria protagonista do jogo, Lunais, cujo perigo é feito através de uma viagem no tempo forçada, resultando em seu isolamento. Ela então utiliza suas habilidades e aprende novas, para tornar-se mais forte gradativamente, enfrentar monstros e resolver o problema temporal.

A partir dos jogos analisados, foram refletidos pontos que seriam necessários para desenvolver um jogo cuja narrativa romper esses clichês. O primeiro ponto, baseado nos jogos que seguem os estereótipos, é não obrigar o papel de vítima de sequestro ao gênero feminino.

Além disso, por mais que alguns dos jogos que quebram o estereótipo façam isso de maneira exemplar, eles ainda contam apenas a história do homem-salvador. Isso nos dá a ideia que a narrativa desse jogo deve desenvolver a história da pessoa raptada também. Dessa maneira, *Timespinner* vai ser a maior inspiração, por contar bem a história da personagem em perigo. Dessa maneira, o jogo projetado deve, em sua versão completa, contar a história de ambas as

personagens, tanto a sequestrada quanto a que tem intenção de salvá-la, de modo a igualar os dois papéis em questão narrativa.

V. METODOLOGIA

Utilizamos, no desenvolvimento do jogo, a metodologia de Chandler [3], que descreve o processo de produção de jogos em ciclos, originando-se de um conceito e terminando, como a autora fala, na versão *golden master* do código (p.4). O processo é dividido, aproximadamente, como resume a Figura 3, começando na base, em Pré-produção, e avançando para Produção, Testes e Finalização. Jogos mais complexos podem envolver mais de um desses ciclos.



Figura 3. Pirâmide de Chandler, mostrando o fluxo de desenvolvimento de jogos digitais. Fonte: Chandler [3]

Na fase pré-produção, é estabelecido o conceito do jogo e as os recursos que serão necessários para a produção dele, como tecnologia e mão-de-obra. Além disso, a partir do escopo, também se define o planejamento de desenvolvimento do jogo. O conceito do jogo determina qual é o cerne que ele representa.

A etapa de requisitos determina quais são os recursos necessários para a produção, sejam eles de arte, programação ou recursos materiais. Nesta etapa, também, listam-se as restrições do projeto, sejam por tempo ou também por poucos recursos. A partir do momento em que este passo está bem definido, avançamos para o planejamento do projeto, onde todas as informações são utilizadas para organizar como será feita a produção do jogo, definir orçamento e cronograma.

Na fase de produção, se utiliza o planejamento e informações recolhidas da anterior para começar a produzir os *assets* — elementos do jogo — e códigos da programação. Nesta fase, a autora sugere ter um plano de implementação que tenha como foco os *assets* que, na etapa de planejamento, foram considerados principais, deixando menos margem

para imprevistos. Durante as duas primeiras fases (pré-produção e produção), é comum manter uma análise de riscos, que serve para analisar o fluxo de produção e garantir que não ocorra algum problema que atrapalhe o andamento do projeto.

Nessa fase, é necessário deixar claro o planejamento do jogo. Por este não se tratar de um desenvolvimento em equipe, o planejamento deste deve ser organizado com ferramentas que auxiliam na organização e claridade de progressão. Além disso, o planejamento deve ser feito de forma a não deixar uma etapa da produção engarrafada, de forma a evitar que uma parte do desenvolvimento não tenha os seus pré-requisitos concluídos.

A fase de testes é destinada a avaliar a qualidade do código desenvolvido. Nela, é importante manter o senso crítico e avaliar as novas implementações à medida que vão sendo adicionadas. Segundo Chandler, os testes são feitos baseados em um Plano de Testes, criado para decidir as diretrizes e os pontos a ser considerados para validar o jogo. O plano é feito levando em consideração o que os assets devem fazer e o quanto a versão do jogo no momento segue o planejamento feito na etapa de pré-produção.

A última fase, de finalização, consiste no fechamento do projeto. Isso é feito através de documentações que detalham os relatos das experiências adquiridas com o desenvolvimento do jogo, que podem incluir um *post-mortem*. Além do *post-mortem*, é criado um kit de fechamento, um pacote que inclui a documentação de design, o código-fonte, o arquivo-fonte da arte e todos os assets utilizados na produção do jogo.

VI. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento foi feito conforme a metodologia de Chandler, adicionando, entretanto um ponto na pré-produção: como o jogo quebra os estereótipos que se propõe a quebrar. Esta seção então descreve o processo de criação inicial do jogo, desde seu conceito inicial, até o planejamento de *assets* necessários.

Por se tratar de um jogo com escopo grande, não foi possível realizar o pré-projeto completamente em um semestre de trabalho. Por esse motivo, foi optado por desenvolver a primeira fase do jogo, com o final mostrando a quebra de expectativa da personagem raptada se salvando através de uma interação entre as protagonistas. Dessa maneira, a sub-seção de pré-projeto descreve o planejamento inicial do jogo, mas a de mecânicas descreve o que foi feito em relação à fase da personagem Cavaleira. A sub-seção de arte mostra os sprites finais de ambas as personagens e dos inimigos que foram desenvolvidos

A. Pré-produção

Seguindo a metodologia de Chandler, foi estabelecido, na pré-produção, o conceito básico do jogo, pensado para solucionar o problema de representação feminina baseada

nos estereótipos descritos nos artigos. Pode-se definir o conceito básico como “um jogo que distorce estereótipos de gênero, sem ter isso como núcleo narrativo”. A ideia central não é fazer um jogo que quebre estereótipos nos holofotes, mas sim que os quebre como consequência de sua narrativa e mecânica.

O primeiro problema que foi solucionado é o de estereotipar o gênero do personagem a ser resgatado como sendo feminino. Para resolver isso, entretanto, não basta alterar o gênero para o oposto, pois continuaria com a problemática de criar um personagem raso, cuja presença no jogo é irrelevante além de ser um dispositivo de enredo.

Para resolver o problema, foi necessário pensar em como implementar uma customização de personagem que permitiria escolher o gênero, tanto do personagem resgatando, quanto do personagem em perigo. Essa foi a primeira adversidade encontrada no projeto, visto que é impossível abranger a diversidade ainda crescente de gêneros encontrados nas sociedades em um jogo. Para resolver essa adversidade, foi optado pela escolha de pronomes, ao invés de gênero, utilizando o sistema ele/ela/elu, para também incluir o gênero neutro.

O segundo problema foi, caso a narrativa, tentando desvirtuar o clichê, acabasse escanteando outro gênero para o papel de “frágil” a ser resgatado. Para isso, no planejamento inicial, a solução encontrada foi que a pessoa a ser resgatada teria uma fase destinada a ela, com ênfase na fuga. A pessoa resgatada teria uma progressão, assim como a pessoa resgatando, mas sua fase focaria em missões furtivas. Esta seria a segunda fase do jogo, seguindo a ideia de progressão, também para valorizar as habilidades que a segunda personagem exerceria em sua fuga, assim mostrando-a como capaz de se salvar.

Além disso, no pré-projeto o jogo contava com uma terceira fase, em que os jogadores controlariam ambas as personagens. Isso foi feito com o intuito de tirar de vez o papel de “pessoa resgatada” da segunda personagem, e colocá-la como igual à outra personagem, criando uma ideia de cooperação e igualdade entre ambas.

Save the Prince(ss?) é um *platformer* 2D, desenvolvido na Unity, e conta uma história de rapto da realeza, como outras histórias que seguem esse clichê. Entretanto, o projeto dele foi de ser dividido em dois pontos de vista: o da pessoa resgatando e o da pessoa a ser “resgatada”. Para isso, o jogo foi dividido nas seguintes três fases:

1) *A Floresta*: Fase em que os jogadores controlam a pessoa resgatando, referida como Cavaleira, enfrentando monstros e lacaios do raptor. Nesse estágio, a intenção é fazer parecer que o jogo é apenas mais um entre tantos de resgate, em que jogadores controlam apenas a pessoa resgatando. O desafio final da fase é o típico dragão que guarda a torre onde a pessoa raptada está presa. Ao entrar na torre, os jogadores descobrem que o raptor já foi derrotado pela pessoa a ser resgatada, que salvou-se sozinha.

A fase possui uma progressão com ênfase no horizontal, por contar a história da viagem da primeira personagem até a torre, e por ainda tratar-se de um começo “seguindo os moldes” do clichê, tentando evocar a semelhança com os jogos da série Mario. A primeira personagem então desenvolve habilidades de mobilidade vertical, como corridas e avanços súbitos.

2) *A Torre*: No projeto inicial, a torre foi feita para ser um *flashback* mostrando como foi a jornada de fuga da segunda personagem, referida como A Gatuna. O plano era mostrar que essa personagem treinou com ladinos contra a vontade do rei, e possui algumas habilidades de furtividade. Nessa fase, a personagem conseguiria encontrar uma brecha em sua cela e começar a escapar.

Por se tratar de uma torre, e para contrastar as habilidades de ambas personagens, a fase teria progressão vertical, com objetivo de explorar os andares da torre, também derrotando lacaios, mas com ênfase na furtividade e mobilidade vertical da personagem.

3) *O Retorno*: Esta fase foi planejada para permitir que as jogadoras controlassem ambas personagens. Os desafios foram planejados para englobar as habilidades que as personagens desenvolveram em cada uma de suas fases individuais. Dessa maneira, uma personagem não consegue passar da fase sem a ajuda da outra.

Isso é feito com o intuito de criar uma ideia de cooperação entre as personagens e mostrar ambas como sendo eficientes e necessárias, valorizando as qualidades individuais de cada uma. Essa mecânica também serve para valorizar papéis diferentes, seja baseado nos pronomes que as jogadoras escolherem, ou sejam papéis em jogo.

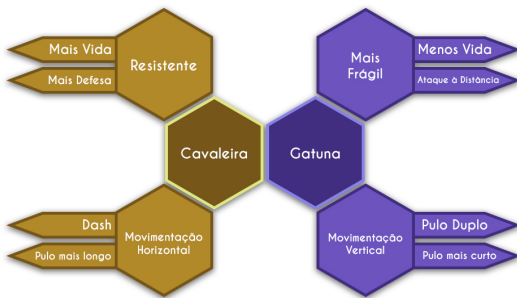


Figura 4. Mecânicas das personagens. Fonte: autores

Os desafios foram planejados para serem mais difíceis, de acordo com as personagens, ou seja, um desafio que deveria ser passado pela Cavaleira será mais difícil para a Gatuna.

A partir desse plano, os desafios foram projetados para opor-se às vantagens das personagens, resultando nos seguintes lacaios inimigos e armadilhas, como mostrados na Figura 5:

À esquerda, estão esboçados os desafios para a Cavaleira. O exemplo de lacaios é uma furadeira, que passa sua alta

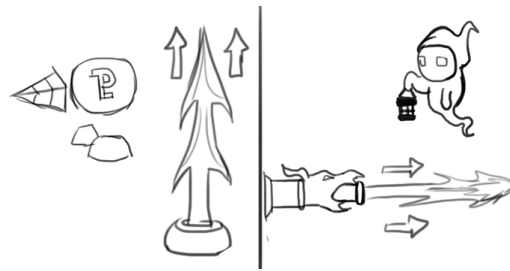


Figura 5. Esboços para os Desafios. Fonte: autores

defesa e causa mais dano por isso. O segundo esboço ilustra uma armadilha de espinho, que, por serem altos demais, necessitariam da mobilidade vertical da Gatuna.

Os esboços da direita referem aos desafios para a Gatuna. O inimigo, nesse caso, é um fantasma com uma lanterna que revela a Gatuna. Sozinho, ele não é um desafio, mas foi criado para auxiliar outros inimigos mais perigosos para a Gatuna. A armadilha desse exemplo é um canhão de fogo, cujo tiro seria largo demais para a Gatuna pular e poderia deixar uma trilha de fogo, para deixar a aterrissagem perigosa.

Os desafios, entretanto, não podem ser projetados para incapacitar as personagens, pois a ideia do jogo é de cooperação, não de dependência. Em algumas partes do Retorno, entretanto, necessitarão de uma pequena dependência entre personagens para o avanço.

B. Produção

A produção do jogo seguiu a seguinte estrutura:

1) *Programação e Mecânicas*: O jogo foi feito na plataforma Unity, em linguagem C#, utilizando a versão 2D do motor. Como apoio à Unity, foi usado o software Visual Studio Code para a redação dos códigos.

A mecânica do jogo é básica, com foco na exploração da Cavaleira. A personagem segue o planejamento inicial de ter uma mobilidade horizontal, com um *dash* (um avanço rápido em uma direção) que serve para quebrar obstáculos e escudos de inimigos.

Por se tratar de um *Platformer 2D*, o jogo possui movimentação horizontal e vertical apenas, controlada pelas setas direcionais. As setas horizontais servem para a movimentação de caminhada, enquanto a seta para cima serve para o personagem pular.

2) *Assets e Narrativa*: O estilo gráfico do jogo é *Pixel Art*, com alto nível de abstração, para deixar as expressões de gênero das personagens ambíguas, assim não atribuindo um gênero aos papéis das personagens. As referências de arte foram os já citados *Timespinner* e os jogos das séries Mario e Zelda, com mais ênfase em *Super Mario World* (1990) e *The Legend of Zelda: The Minish Cap* (2004).

Para os sons, foram acessados repositórios online para a escolha de trilha e efeitos sonoros, como *PlayOnLoop.com*.

O conceito em mente para buscar os *assets* sonoros é de músicas que criem uma fantasia de aventura e que possuam a estética sonora da era 16 bits. Os efeitos sonoros e músicas também foram selecionados, ou, se necessário, convertidos, de forma a combinar com a estética em *pixel art* do jogo.

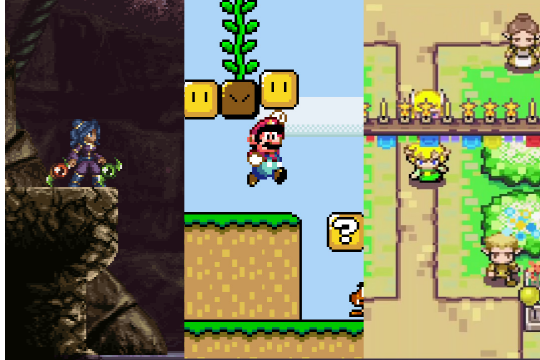


Figura 6. Jogos usados como referência visual. Fonte: Captura de tela de *Timespinner*, *Super Mario World* e *The Legend of Zelda: The Minish Cap*, respectivamente

As personagens não possuem sinais que encaixem elas necessariamente em um gênero, deixando assim a cargo das jogadoras identificá-las através da escolha de pronomes, no início do jogo, e projetar nas personagens os gêneros que se sentirem mais à vontade. Os inimigos humanoides, incluindo a pessoa que raptou, são igualmente ambíguos em questão de gênero, com o mesmo propósito de não relegar um “papal de vilões” a um gênero específico. A partir dos esboços, mostrados na Figura 7, surgiram as artes finais das Figuras 8, 9 e 10. Ao todo, foram produzidas 140 *assets* gráficas, contando cada *sprite* e os fundos da tela de título e da primeira fase individualmente.

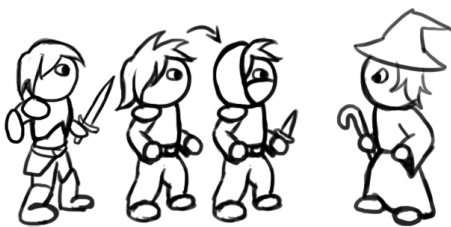


Figura 7. Esboços iniciais das personagens. Fonte: autores

Os diálogos do jogo foram montados para adaptar-se à escolha de pronomes feita pelas jogadoras para ambas as personagens. Isso foi feito armazenando opções para cada pronome e desinência de gênero em uma variável, que foi utilizada na escrita dos diálogos.

C. Testes

O jogo foi testado por alguns alunos do curso de Jogos Digitais, assim como outras pessoas do convívio, sob

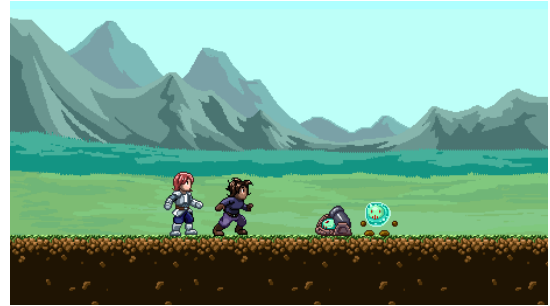


Figura 8. Arte final da Cavaleira, Gatuna e dois lacaios do jogo. Fonte: autores



Figura 9. Chefe da primeira fase do jogo. Fonte: autores



Figura 10. Tela Inicial de Save the Prince(ss??). Fonte: autores



Figura 11. Tela de meio de jogo, com o lacaio canhoneiro. Fonte: autores

observação, tendo como objetivo entender o quão intuitivo os controles dos jogos são e a interface comunica o que deve ser feito para progredir no jogo. A partir disso, foram coletadas opiniões na forma de perguntas informais feitas

após o jogo ser testado, buscando entender quais partes da interface poderiam ser alteradas para melhor esclarecimento do jogo.

D. Finalização

Após a conclusão do código final, o jogo foi publicado na plataforma *itch.io*¹ com a opção de pagar o quanto o público quiser. Considerando que o objetivo do projeto é servir como referência para futuros jogos, é importante torná-lo acessível, para atingir o maior número de futuros desenvolvedores. Após isso, o jogo continuará sendo desenvolvido, sendo disponibilizado na plataforma *Steam* gratuitamente quando for concluído.

VII. CONCLUSÃO

Visto que o mercado de jogos digitais ainda carece de conhecimento técnico para o desenvolvimento de jogos inclusivos, esse jogo tem sua relevância justificada por se propor a ser simples e acompanhado de um projeto que explica como cada elemento da narrativa e escolhas mecânicas transgridem os estereótipos estudados.

Trabalhos como os de Bristot, Frigo e Pozzebon [2] e Sarkeesian [12][13][14][16] ainda possuem um papel muito importante, por serem críticos ao mercado e as produções, providenciando críticas construtivas aos desenvolvedores. Além disso, jogos como os mencionados *The Last of Us 2*, *Alice Madness Returns*, *The Secret of Monkey Island*, *Braid* e *Timespinner* servem como exemplos de como colocar mulheres em posições de destaque ou como criticar estereótipos de maneira lúdica.

Até o momento, *Save the Prince(ss?)* é um projeto otimista, que busca fazer algum impacto na indústria brasileira de jogos digitais e no modo em como representamos minorias. Mesmo não tendo sido possível fazer todas as fases do jogo, ainda assim foram integrados elementos na narrativa que ajudam na subversão dos estereótipos, como a ambiguidade do gênero das personagens, o diálogo se ajustando de acordo com a escolha de pronomes e a quebra de expectativa ao final, quando é revelado que a Gatuna derrotou o mago sozinha. A ambiguidade dos gêneros das personagens é um assunto abordado que, se o jogo fosse feito em outro estilo gráfico, como em modelagem 3D realista, poderia ter sido um desafio maior, mas que poderia ter sido resolvido com pesquisa maior sobre estética andrógina. Espera-se que, com o material de base, continue-se a produção do jogo após a entrega.

REFERÊNCIAS

- [1] Pierre Bourdieu. *A dominação masculina*. 2012.
- [2] Paula Casagrande Bristot, Eliane Pozzebon e Luciana Bolan Frigo. “A representatividade das mulheres nos games”. Em: *XVI SBGames*. Curitiba (2017).

¹<https://mauricio-pergher.itch.io/save-the-prince-ss>

- [3] Heather M Chandler. *Manual de produção de jogos digitais*. Bookman Editora, 2009.
- [4] William B Elder. *Using masculinity socialization to explain gay, bisexual, and heterosexual men’s sexual self-schemas*. The University of Utah, 2013.
- [5] Stuart Hall. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Vol. 4. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- [6] Johan Huizinga. *Homo ludens*. Editora Perspectiva SA, 2000.
- [7] Eva Maria Lakatos e Marina de Andrade Marconi. *Sociologia geral*. Editora Atlas, 1977.
- [8] Michele Loureiro. *Donas do jogo: as brasileiras que estão transformando a indústria de games no país*. Mar. de 2021. URL: <https://www.infomoney.com.br/do-zero-ao-topo/donas-do-jogo-as-brasileiras-que-estao-transformando-a-industria-de-games-no-pais/>.
- [9] Martha C Nussbaum. “Objectification”. Em: *Philosophy & Public Affairs* 24.4 (1995), pp. 249–291.
- [10] *Pesquisa Game Brasil 2021*. Mar. de 2021. URL: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>.
- [11] Katie Salen e Eric Zimmerman. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos (vol. 1)*. Vol. 1. Editora Blucher, 2012.
- [12] Anita Sarkeesian. *Damsel in Distress (Part 1) Tropes vs Women*. Mar. de 2013. URL: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/>.
- [13] Anita Sarkeesian. *Damsel in Distress (Part 2) Tropes vs Women*. Mai de 2013. URL: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/>.
- [14] Anita Sarkeesian. *Damsel in Distress (Part 2) Tropes vs Women*. Ago de 2013. URL: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-3-tropes-vs-women/>.
- [15] Anita Sarkeesian. *Ms. Male Character – Tropes vs Women*. Nov. de 2013. URL: <https://feministfrequency.com/video/ms-male-character-tropes-vs-women/>.
- [16] Anita Sarkeesian. *Women as Reward*. Ago de 2013. URL: <https://feministfrequency.com/video/women-as-reward/>.
- [17] Joan Scott. “Gênero: uma categoria útil de análise histórica”. Em: *Educação & realidade* 20.2 (1995).