

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ANABELLE DINIZ LIMA
SARAH MARINHO DOS SANTOS

**CONSTRUÇÃO DE ROTEIROS E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS
SOB A PERSPECTIVA DA IGUALDADE DE GÊNERO - NARRATIVA DA PRÓPRIA
EXPERIÊNCIA**

GOIÂNIA-GO
2026



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Anabelle Diniz Lima; Sarah Marinho dos Santos

Título do trabalho: Construção de roteiros e desenvolvimento de jogos digitais sob a perspectiva da igualdade de gênero - narrativa da própria experiência

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Sarah Marinho Dos Santos, Discente**, em 15/06/2026, às 08:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Anabelle Diniz Lima, Discente**, em 15/06/2026, às 08:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gilson Oliveira Barreto, Professor do Magistério Superior**, em 08/07/2026, às 07:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6261767** e o código CRC **0A3A02EB**.

Referência: Processo nº 23070.029269/2026-97

SEI nº 6261767

ANABELLE DINIZ LIMA
SARAH MARINHO DOS SANTOS

**CONSTRUÇÃO DE ROTEIROS E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS
SOB A PERSPECTIVA DA IGUALDADE DE GÊNERO - NARRATIVA DA PRÓPRIA
EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito para obtenção de título de
Bacharel em Design de Ambientes e Produto
pela Universidade Federal de Goiás.

Orientador: Gilson Oliveira Barreto

GOIÂNIA-GO

2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Santos, Sarah Marinho dos

Construção de roteiros e desenvolvimento de jogos digitais sob a perspectiva da igualdade de gênero - narrativa da própria experiência [Manuscrito] / Sarah Marinho dos Santos, Anabelle Diniz Lima. - 2026.

XLII, 42 f.:

Orientador: Prof. Dr. Gilson Oliveira Barreto

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design de Ambientes, Goiânia, 2026.

Apêndice.

Bibliografia.

1. Roteiro. 2. Jogos Digitais. 3. Representatividade Feminina. 4. Narrativa da Própria Experiência.

I. Lima, Anabelle Diniz. II. Barreto, Gilson Oliveira , orient. III. Título.

CDU 658.5



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e seis dias do mês de junho do ano de 2026 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Construção de roteiros e desenvolvimento de jogos digitais sob a perspectiva da igualdade de gênero - narrativa da própria experiência”, de autoria de Anabelle Diniz Lima e Sarah Marinho dos Santos, do curso de Design de Ambientes, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pela prof. Dr. Gilson Oliveira Barreto - orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: prof. Dr. Carlos Gustavo Martins Hoelzel (FAV/UFG) e prof.^a Dr.^a Rosane Costa Badan (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final DEZ, tendo sido o TCC considerado APROVADO.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Gustavo Martins Hoelzel, Professor do Magistério Superior**, em 07/07/2026, às 14:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosane Costa Badan, Professora do Magistério Superior**, em 07/07/2026, às 17:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gilson Oliveira Barreto, Professor do Magistério Superior**, em 08/07/2026, às 07:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6261781** e o código CRC **2684F110**.

Dedicamos este trabalho para todas as mulheres que se mantêm firmes na área de jogos, seja no ramo profissional ou como lazer. Que possamos continuar conquistando nosso espaço de forma persistente, assim como Eva persistiu.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer minha mãe e minha irmã por todo o apoio durante o meu processo de estudos, elas foram pessoas fundamentais para o meu desenvolvimento como pessoa, me apoiando em todas as minhas decisões. Agradeço a vocês por tudo.

Gostaria de agradecer também ao nosso professor e orientador Gilson, que incentivou nosso estudo na área de game design. Se não fosse pela oportunidade de trabalhar no LABTIME não teríamos obtido a experiência, a competência e o aprendizado na área de construção de roteiro e desenvolvimento de jogos. A orientação e o incentivo foram de grande importância e sempre guardarei com carinho todos os ensinamentos adquiridos.

Não menos importante, gostaria de agradecer minha colega de trabalho, amiga e confidente que participou de todas estas etapas comigo desde do início do curso. Obrigada amiga, eu não poderia pedir uma pessoa melhor para me acompanhar por todo esse caminho. Vamos persistir por quem amamos e seguir para uma nova jornada assim como Eva.

De: Sarah Marinho

Primeiramente, agradeço aos meus pais: Jane e Anizio. Obrigada pelo apoio e investimento na minha educação, não estaria aqui sem vocês. Por causa de vocês consegui entrar na universidade, consegui permanecer nela e conseguirei sair dela com êxito. O diploma não é apenas meu: é nosso!

Também quero agradecer a minha não só colega de trabalho e faculdade, mas minha amiga: Sarah. Só você entende mais do que ninguém toda essa trajetória acadêmica e profissional. Depois dessa jornada árdua, agora encerramos essa história para ter um final feliz e conseguirmos alcançar o nosso objeto de desejo, vulgo diploma. Obrigada por tudo, amiga.

Por fim, agradeço ao nosso professor e orientador: Gilson. Não agradeço só pela orientação deste trabalho, mas principalmente pela oportunidade de trabalhar no LABTIME e de aprendizagem com experiências nesta área de construção de roteiros e desenvolvimento de jogos digitais. Guardarei sempre comigo o ensinamento que nos mostrou de Paulo Freire para esperar a minha vida toda.

De: Anabelle Diniz

GLOSSÁRIO

Arquétipo – é um conceito da psicologia utilizado para representar padrões de comportamento associados a um personagem ou papel social.

Combo – usado por jogadores para definir combinações de habilidades, magias ou cartas que, quando usadas juntas, criam um efeito muito mais poderoso do que se fossem usadas separadamente. Utilizado também em jogos de luta.

Comunidade *Gamer* – é referido não apenas aos jogos virtuais, mas também sobre a comunidade e a cultura que esses jogos virtuais impactam nas pessoas que jogam e acompanham notícias sobre esse meio. Esse termo possui sinônimos diversos no texto, sendo eles: meio *gamer*, mundo *gamer* e cultura *gamer*.

Escrita a quatro mãos – é uma expressão que se refere a um projeto concebido e redigido colaborativamente por duas pessoas.

Estereótipos – é um conceito, ideia ou modelo de imagem atribuída às pessoas ou grupos sociais, muitas vezes de maneira preconceituosa e sem fundamentação teórica.

GDD (*Game Design Document*) – "manual" ou guia definitivo de um projeto, onde são reunidas todas as mecânicas, regras, história, arte, áudio e escopo de um jogo eletrônico em desenvolvimento. Neste trabalho foram utilizados apenas mecânicas, arte,

Game Design – processo de criação das regras, mecânicas, sistemas e experiências de um jogo.

Gamer – termo utilizado para falar de uma pessoa que joga videogames regularmente, seja de forma casual ou profissional. É traduzido para o português como “Jogador”.

Gameplay – refere-se à forma como o jogador interage com um jogo eletrônico. Envolve as regras, mecânicas, objetivos e a experiência geral de controlar o personagem ou sistema. O termo é utilizado, também, para falar de lives e vídeos em plataformas como Youtube de pessoas jogando.

Indie – termo utilizado para designar jogos desenvolvidos de forma independente, geralmente por pequenos estúdios ou desenvolvedores.

Jogabilidade – é usado para descrever a experiência geral de um jogador em relação aos controles e desafios de um jogo.

Jogos de Plataforma – são jogos de aventura focados em corrida, pulos precisos e superação de obstáculos.

Jogos de Turno – jogos em que os participantes realizam suas ações em uma ordem definida, aguardando sua vez para jogar.

Jornada do Herói – é uma estrutura de *storytelling*, criada por Joseph Campbell em 1949, que apresenta, em 12 etapas, a trajetória do protagonista de modo que os espectadores criam conexões emocionais com a narrativa e com o personagem.

Machismo – é um conjunto de crenças, atitudes e estruturas sociais que consideram o homem superior à mulher. Essa ideologia promove a desigualdade de gênero ao justificar a dominação masculina, limitar o papel feminino na sociedade e reforçar estereótipos prejudiciais a ambos os sexos.

Mecânica – conjunto de regras, ações, restrições e sistemas que definem como o jogador interage com o universo do jogo.

Multiplayer – é um modo de jogo eletrônico que permite que duas ou mais pessoas joguem juntas na mesma partida.

Narrativa – forma de contar uma história por meio de personagens, eventos, espaço e tempo. Essencialmente, é a maneira como contamos uma história.

Narrativa da Própria Experiência – (ou relato pessoal) é o ato de relatar um acontecimento vivido a partir da perspectiva de quem o experienciou, dando significado à vivência. Não é apenas listar fatos, mas sim uma ferramenta de reflexão e construção de sentido.

Narrativa Interativa – é uma forma de arte e entretenimento em que o enredo não é predeterminado. O usuário assume um papel ativo, transformando a experiência de "espectador passivo" para "coautor".

NPC (Non-Player Character) – personagem que não é controlado por um jogador real. Eles apenas preenchem o cenário, seguem roteiros pré-programados e repetem falas ou ações.

Objeto de Desejo – é um termo usado no livro *Story* de Robert McKee que representa a motivação e vontade do protagonista, é usado para ser a justificativa do protagonista passar por todas as dificuldades durante a história.

Pixel Art – é uma forma de arte digital que utiliza pixels para criar imagens.

Preconceito – ideia, julgamento ou opinião formada antecipadamente, sem base em fatos reais ou em experiências diretas. Trata-se de uma atitude irracional que se apoia em estereótipos e pode resultar em exclusão, hostilidade ou discriminação contra indivíduos ou grupos sociais.

Representatividade – é a presença, visibilidade e participação de diferentes grupos sociais (como mulheres, pessoas negras, indígenas e LGBTQIAP+) em espaços de poder, mídia e cultura.

RPG Eletrônico (*Role-Playing Game*) – o jogador controla um ou mais personagens em um mundo aberto, focado no desenvolvimento de habilidades, escolhas de diálogos e missões.

Trama – conjunto de acontecimentos que formam a ação de uma história, também conhecido como enredo ou intriga.

Trickster – arquétipo caracterizado pela astúcia, humor e capacidade de desafiar regras e convenções.

Verossimilhança – é a qualidade de uma obra de arte ou narrativa que a torna semelhante à verdade. Em sua obra *Poética*, o filósofo defende que a literatura e o teatro devem representar ações prováveis ou necessárias dentro de uma lógica interna, em vez de se limitarem a copiar a realidade exata.

Conscientização - processo contínuo pelo qual um indivíduo ou grupo desenvolve uma percepção crítica da realidade. Vai além de simplesmente receber uma informação; trata-se de compreender profundamente o mundo, a si mesmo e o impacto de suas ações, permitindo escolhas responsáveis e transformadoras

Storytelling - *Storytelling* é uma técnica de narrar histórias, tornando-as mais envolventes para o grupo focal.

RESUMO

Este trabalho apresenta uma narrativa reflexiva sobre o processo e estudos de criação de jogos digitais, experienciando jogos desenvolvidos ao longo da disciplina Laboratório de Sustentabilidade e do estágio supervisionado voltado à construção de roteiros narrativos. O projeto principal aborda a elaboração do jogo *Eva, o Herói Escolhido*, articulado a partir dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Organização Nacionais Unidas (ONU), especialmente o 5º objetivo, que trata a igualdade de gênero. A partir de pesquisas, entrevistas, análises narrativas e referenciais teóricos sobre construção de histórias, foi desenvolvida uma proposta que busca a representatividade de mulheres através de um jogo que subverte estereótipos presentes em grande parte da indústria, trazendo uma protagonista feminina em um ambiente que tradicionalmente privilegia personagens masculinos. Em paralelo, o trabalho descreve a experiência no estágio, a criação de um segundo jogo narrativo investigativo e as aprendizagens adquiridas durante o estudo de autores como Vogler, Noemi Jaffe, Anne Lamott, Umberto Eco, Robert McKee, Lewis Hyde entre outros. A narrativa da nossa experiência evidencia desafios relacionados às primeiras criações, conflitos da escrita a dois, decisões criativas, reflexões críticas e competências desenvolvidas ao longo do processo.

Palavras-chave: Roteiro, Jogos Digitais, Representatividade Feminina, Narrativa da Própria Experiência.

ABSTRACT

*This paper presents a reflective narrative on the process and studies involved in digital game development, based on experiences with games created throughout the Sustainability Laboratory course and a supervised internship focused on narrative scriptwriting. The main project discusses the development of the game *Eva, o Herói Escolhido*, conceived in alignment with the United Nations Sustainable Development Goals (SDGs), particularly Goal 5, which addresses gender equality. Through research, interviews, narrative analyses, and theoretical references on storytelling, a proposal was developed to promote female representation in digital games by challenging stereotypes commonly found in the gaming industry. The game features a female protagonist in a setting traditionally dominated by male characters. In parallel, this paper describes the internship experience, the creation of a second investigative narrative game, and the knowledge acquired through the study of authors such as Vogler, Noemi Jaffe, Anne Lamott, Umberto Eco, Robert McKee, and Lewis Hyde, among others. The narrative of our experience highlights challenges related to early game development, collaborative writing, creative decision-making, critical reflections, and the skills developed throughout the process.*

Keywords: *Script, Digital Games, Female Representativeness, Personal Experience Narrative.*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
METODOLOGIA.....	13
2 Sarah: A Narrativa da minha Própria Experiência.....	14
2.1 Design De Produto: Primeiros Anos.....	14
2.2 Início Da Matéria Laboratório De Sustentabilidade e Primeiras Ideias.....	17
2.2.1 Narrativa do jogo e Protótipo Desenvolvido no Laboratório.....	18
2.2.1.1 Entrevistas e Reformulação do Jogo.....	22
2.3 Estágio: Criação de Roteiros e Experiências.....	26
2.3.1 Reflexões Teóricas e Aprendizados.....	32
2.4 Ajustes na Narrativa do Jogo.....	33
2.4.1 Testes e empecilhos para continuar o projeto.....	36
2.4.1.2 Escrever a Dois: um relato pessoal e intimista sobre amadurecer.....	38
2.5 Do Referencial Teórico à Prática: Reformulação do Roteiro.....	39
3 Anabelle: A Narrativa da minha Própria Experiência.....	46
3.1 O início e o antes de tudo.....	46
3.2 Design de Ambientes/Produto e indecisões.....	48
3.3 Eva, o Herói Escolhido e a primeira experiência de criação de um jogo.....	48
3.4 Água em Jogo e iniciando o projeto.....	52
3.5 Cidade Pacata e integração de equipes.....	55
3.5.1 Relato Pessoal de Cidade Pacata.....	59
3.5.1.1 Escrever a dois.....	59
3.5.1.2 Começar a história.....	60
3.5.1.3 Finalizando a história.....	60
3.6 TCC e mudanças.....	60
3.7 Obstáculos e tomadas de decisões.....	62
3.8 Reescrita de roteiro antigo e debates.....	63
4 Narrativas Pós-Humanas, Gênero e Ficção: Conexões entre o Manifesto Ciborgue e a Construção de Mundos nos Jogos Digitais.....	66
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	72
5.1 Sarah: Minhas Considerações Finais.....	73
5.2 Anabelle: Minhas Considerações Finais.....	75
REFERÊNCIAS.....	77
APÊNDICES.....	79
APÊNDICE A — Transcrição das entrevistas sobre o jogo Eva, o Herói Escolhido.....	79
APÊNDICE B — Trabalho do Laboratório Imersivo de Design e Sustentabilidade.....	79
APÊNDICE C — Roteiro antigo de Eva, o Herói Escolhido.....	79
APÊNDICE D — Planilha com horário de funcionamento dos locais e da rotina dos personagens de Cidade Pacata.....	79
APÊNDICE E — GDD de Cidade Pacata.....	79

APÊNDICE F — Puzzles de Cidade Pacata.....	79
APÊNDICE G — Roteiro de Cidade Pacata.....	79
APÊNDICE H — Ambientação no RPG Maker XP.....	79
APÊNDICE I — Novo Roteiro de Eva, o Herói Escolhido.....	79
APÊNDICE J — GDD de Eva, o Herói Escolhido.....	79

1 INTRODUÇÃO

Jogos eletrônicos são conhecidos como uma forma de entretenimento e lazer para diversas pessoas ao redor do mundo, com uma comunidade composta tanto pelo público masculino quanto pelo feminino. Porém, desde do surgimento dos videogames, esse meio foi compreendido como um ambiente com predominância masculina, com as empresas de jogos considerando como principais consumidores o público masculino (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017). Essa busca para satisfazer um público específico fica evidente nas propagandas de marketing lançadas por empresas de jogos virtuais, onde as mesmas utilizam de corpos nus, frases com duplo sentido, referência e insinuações sexuais (Loures, 2018). Para explicar esses apelos das propagandas, Loures traz como exemplo a propaganda realizada pela Sony que dizia ter como objetivo a apresentação do PS Vita (2012), um videogame que possui o *touchpad* na parte da frente e na de trás, onde eles colocam a imagem de uma mulher transhumana com seios na frente e a atrás, buscando fazer a alusão a essa característica do videogame. Não o bastante, a propaganda acompanha a frase: “Toque ambos os lados, adicione prazer!”. Esse tipo de propaganda evidencia o mercado consumidor que as empresas de *games* almejam alcançar, reforçando estereótipos de gêneros produzidos socialmente e culturalmente. Com os jogos lançados por essas empresas representando as mulheres de forma hipersexualizada, trazendo corpos irreais com seios volumosos e curvas irrealistas (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017).

Em uma pesquisa realizada em 2024 pela Pesquisa Game Brasil, é mostrado que as mulheres tiveram um aumento significativo no consumo de jogos virtuais sendo de 50,9% de mulheres e 49,1% sendo do público masculino, evidenciando o interesse das mulheres em jogos eletrônicos. Apesar disso as mulheres sofrem discriminação no ambiente de jogos virtuais, principalmente quando se trata de jogos MMOs (*Massively Multiplayer Online*) onde, além do preconceito, o assédio é constante (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017). Essa discriminação está relacionado a um problema cultural e estruturado socialmente, existindo uma divisão desigual de tarefas e de costumes, onde quem dita é quem tem voz, poder e direitos (Isabela, 2019).

Essa violência é uma realidade vivida pelas mulheres de todo o Brasil de forma sistêmica, pesquisas revelam dados preocupantes desses acontecimentos. Uma pesquisa realizada pelo DataSenado estima que, em 2025, 27% das mulheres no Brasil já sofreram algum tipo de violência doméstica, e o que torna tudo mais alarmante é que 71% dessas violências foram presenciadas por alguém. Essa violência se estende para o meio virtual, tornando-se ainda mais violenta devido ao anonimato que esse meio oferece, com cerca de 9

milhões de mulheres relatando que já sofreram algum tipo de assédio e violência no meio virtual (DataSenado, 2025). Essa violência acaba não sendo mais vista como um problema individual, mas sim como um problema social, estrutural e cultural (Bianchini, 2019). Não se detendo apenas em um ambiente específico, a violência se manifesta em diversos meios, sejam eles familiares, de trabalhos ou meios virtuais. Buscando destacar a violência sofrida por mulheres em ambientes de jogos virtuais, centrando nos cyberbullying sofrido por elas. É pressuposto que essas discriminações sofridas em jogos virtuais está atrelado a forma como essas mulheres são representadas, destacando papéis performáticos de gêneros na sociedade que acabam por reforçar estereótipos e banalizar a figura feminina (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017).

A representatividade poderia ser feita de forma política e verdadeira, buscando não representar de forma estereotipada pessoas de determinados grupos (Cabral; Pontes e Silva, 2022). É preciso ter em mente que algumas pessoas da comunidade *gamer* olham o personagem preferido deles como uma referência a ser seguida, buscando transparecer em sua própria personalidade os trejeitos do personagem. Dito isso, é importante que meninas e mulheres tenham uma variedade de personagens femininas que possam levar elas a se identificarem e que sejam reais, na medida do possível, para não levarem as mesmas a desenvolverem padrões irrealistas, mostrando que existem diversas formas de ser (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017).

Sob essa ótica, foi desenvolvido um trabalho sobre a construção de um jogo a partir da perspectiva da igualdade de gênero, onde tem como objetivo a representatividade feminina por meio de um jogo. O projeto busca subverter os estereótipos de gêneros presentes no meio da indústria de *games*, buscando trazer uma personagem que foge dos padrões esperados, com ações humanas e realista de desejos conscientes e subconscientes. Essa proposta foi articulada a partir dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, onde a cláusula 5º aborda a igualdade de gênero. Em paralelo, o presente trabalho traz o relato de uma jornada de estudos sobre experiências em relação a criação de roteiros voltados para jogos vivenciados em um período de 2 anos. Trazendo de forma pessoal todo o processo de aprendizado e amadurecimento do que seria o desenvolvimento de um jogo que traz a representatividade de mulheres de forma responsável e ética. Os desafios, pesquisas e processos são relatados através de uma narrativa profunda e sensível da experiência no processo de criação de roteiro produzido a quatro mãos.

METODOLOGIA

O presente trabalho foi elaborado a partir da narrativa da própria experiência, trazendo uma natureza descritiva e exploratória que tem a proposta de relatar o processo do trabalho realizado em primeira pessoa por meio de experiências vividas por nós autoras, permitindo elucidar a evolução dos estudos sobre o tema pesquisado, conflitos e desafios enfrentados e reflexões sobre a pesquisa. É descrito no processo uma pesquisa quali-quantitativa realizada preliminarmente, onde foi analisado o grupo focal, sendo realizada uma entrevista com 7 mulheres, 1 pessoa não-binário e 1 homem que tinham algum contato com *games* com foco nas mulheres, buscando entender a relação dessas pessoas com jogos virtuais e a interação das mesmas com outros jogadores. Além disso, contou com uma pesquisa e fundamentação bibliográfica, onde foram feitas leituras de artigos, sites e livros que abordam a construção de histórias, presença de mulheres em ambientes de jogos virtuais e estudos de gêneros para obter um embasamento teórico para a construção do roteiro de *Eva, o Herói Escolhido*. Destacamos alguns autores como: Vogler para a pesquisa da estrutura da Jornada do Herói, Noemi Jaffe e Anne Lamott para pesquisa de como começar a escrever, Umberto Eco para pesquisa de desenvolvimento de mundos nas histórias e Robert McKee para pesquisa de técnicas de roteiro.

As nossas narrativas da própria experiência são apresentadas em 4 dimensões que representam momentos importantes: a experiência da formação da graduação, a disciplina do laboratório de sustentabilidade, o estágio e a produção do TCC. A experiência da formação da graduação foi o momento em que nós soubemos das possibilidades que tínhamos com o design e ficamos inseguras por não saber por qual área seguir. Quando entramos na disciplina do laboratório de sustentabilidade foi o momento em que encontramos uma área que gostávamos: narrativas de jogos virtuais e que tivemos a primeira experiência com desenvolvimento de uma história, criando a história antiga de *Eva, o Herói Escolhido* com a proposta de criarmos um jogo que fosse protagonizado por uma mulher. No estágio, tivemos a oportunidade de trabalhar na área que gostávamos, estudando sobre criação de histórias, estruturas narrativas, mecânicas de jogos e tivemos mais experiências de desenvolvimento de jogos virtuais, interagindo com outras equipes que participam na criação de um jogo, como equipe de animação e equipe de programação. Por fim, na produção do TCC, retomamos a nossa primeira criação: *Eva, o Herói Escolhido*, reescrevendo a história com mais experiência e mais estrutura como um jogo virtual, fazendo um exercício de memória que traça nosso trajeto de aprendizagem.

2 Sarah: A Narrativa da minha Própria Experiência

2.1 Design De Produto: Primeiros Anos

Ao terminar o ensino médio, uma das preocupações de um estudante é qual faculdade realizar. Não sendo uma experiência diferente, me vi em conflito diante das diversas possibilidades e caminhos profissionais existentes, que variavam desde de cursos voltados à área da saúde até aqueles relacionados ao campo artístico. Buscando entender qual graduação mais se alinhasse aos meus objetivos e habilidades, realizei uma pesquisa voltada aos cursos que naquele momento eu obtinha como opções e após algumas análises sobre as grades curriculares e relatos de profissionais na área, minhas principais opções eram voltadas para a área da saúde, com destaque para o curso de psicologia e no campo artístico, com principal foco na graduação de Design de Ambientes. O aprofundamento de análise das grades curriculares, das competências desenvolvidas e das perspectivas de atuação profissional dessas duas graduações, permitiu identificar maior interesse com o curso de Design de Ambientes, campo que integra aspectos funcionais e estéticos na concepção de espaços, com foco na adequação e no conforto dos usuários. Diante dessas considerações, optei por ingressar no curso de Design de Ambientes da Universidade Federal de Goiás (UFG), mantendo a área de Psicologia como uma alternativa para futura formação complementar.

Após completar as etapas de inscrições para ingressar no curso de Design de Ambientes, minhas expectativas para o curso era compreender e estudar sobre composições de ambiente, aulas de desenho técnico, compreensão sobre a história da arte entre outras matérias que pensava serem essenciais para a graduação do curso. Logo no primeiro semestre do curso, foi possível identificar algumas dificuldades relacionadas à estrutura e à qualidade das disciplinas ofertadas. Nos primeiros semestres, grande parte das matérias eram ministradas por professores substitutos, muitos deles com formação em Arquitetura, o que resultava em um enfoque mais direcionado a essa área, em detrimento dos conteúdos específicos de Design de Ambientes. Nesses primeiros anos de curso, uma outra problemática que dificultou o aprendizado, principalmente em áreas mais técnicas como o desenho, foi que algumas aulas eram ministradas através de vídeo aulas disponibilizadas em plataforma digitais, como o Youtube, dificultando na interação de alunos e professores e na compreensão de conteúdos passados nas matérias.

Ao longo dos semestres seguintes, o curso passou por diversas transformações, com o objetivo de direcionar, de forma mais enfática, para a área de Design de Produto. Durante esse período, foram lecionados diversos componentes curriculares, abrangendo conteúdos de

fotografia, modelagem tridimensional, desenho, composição cromática e estudo de materiais aplicados, entre outras disciplinas que integram a estrutura do curso que tinha como objetivo o aprimoramento das habilidades práticas exigidas na formação em design. No decorrer das aulas, os docentes buscavam trazer atividades que enfatizavam aspectos específicos das áreas de Design de Produto e Ambiente, buscando trazer essa multiplicidade de enfoques, explorando ora metodologias e processos voltados ao desenvolvimento de produtos, ora práticas concentradas na concepção e estruturação de ambientes. Além disso, algumas disciplinas propunham abordagens interdisciplinares, buscando articular elementos de ambas as vertentes de modo integrado. Entretanto, durante as aulas, surgiu o questionamento não apenas de mim, mas também por parte dos estudantes que participavam das aulas a respeito dos rumos do curso, especialmente diante das mudanças recentes relacionadas à redefinição de seus objetivos de formação. Com essa transição do curso entre as áreas de Design de Produto e Ambientes, fiquei ansiosa e me questionando sobre como essas mudanças do curso impactariam minha trajetória acadêmica e profissional.

Apesar dessas inseguranças acerca da minha vida profissional ao final do curso, continuei participando das aulas ofertadas. Em uma dessas aulas, o professor tinha como proposta o desenvolvimento de um produto destinado ao setor de papelaria. A aula em questão, ministrada por outro professor, tinha como objetivo introduzir os estudantes aos processos de criação de objetos orientados por demandas externas, isto é, à concepção de soluções que respondem às necessidades e expectativas do público de interesse. Para isso, a proposta metodológica consistia na formação de pequenas equipes responsáveis por criar uma empresa fictícia e, a partir dela, desenvolver um produto destinado a uma empresa. O grupo do qual participei, teve como foco a confecção de um estojo, voltado para usuários de lápis de cor, que abrangesse as necessidades dessas pessoas. A principal problemática identificada era a necessidade desses usuários de transportar uma quantidade consideravelmente grande de materiais quando fossem utilizá-los fora de casa. Dito isso, buscamos encontrar um meio que facilitasse a vida dessas pessoas com o desenvolvimento de um estojo consideravelmente pequeno que ajudasse na hora de transportar os lápis e outros materiais que se via necessário, como um pano, um pincel, um godê entre outros materiais utilizados por esses usuários. Ao longo do processo de criação, percebi um interesse maior entre minhas habilidades e a lógica projetual do design de produto. Essa identificação, mesmo diante dos desafios enfrentados no decorrer do curso, contribuiu significativamente para uma tentativa de continuar na área de Design de Produto, motivando-me a explorar com mais profundidade suas possibilidades.

Apesar da tentativa de continuar no curso de Design, as incertezas acerca do meu futuro profissional ainda se faziam presentes, o que me levou, no quarto semestre, a cogitar uma possibilidade de transferência de curso e cursar uma outra graduação, especificamente a faculdade de psicologia. Durante esse período, comecei o laboratório de Artefatos de Uso, onde o professor tinha como proposta a confecção de uma jóia, onde os alunos aprenderiam as técnicas básicas de como desenvolver a mesma, passado pelas etapas de fundição, laminação, soldagem, entre outras. Com o objetivo de apresentar estas técnicas, o professor solicitou que os alunos produzissem um anel para entendermos todo o processo de produção. A próxima atividade sugerida pelo professor, baseava-se em escolher um objeto encontrado ao andar pela faculdade como folhas, pedras, pena de pássaros, etc, e desenvolver um desenho que lembrasse esse objeto e, a partir disso, produzisse uma joia. A joia desenvolvida por mim foi inspirada em uma folha, trazendo as curvas e as gavinhas da mesma na joia. Apesar de ter sido um processo demorado e desafiador, foi satisfatório ao chegar no resultado final da mesma. Durante essas aulas, apesar da insegurança quanto ao rumo da minha carreira, procurando formas de trocar de curso e seguir com a graduação de psicologia, o leque de possibilidades que o curso oferecia fez com que eu permanecesse o restante da graduação, realizando os laboratórios.

Após todas essas experiências e ainda buscando continuar na área de produto do curso de Design, realizei um laboratório referente a criação de personagens oferecido pelo curso. O laboratório tinha como objetivo fazer com que os alunos trabalhassem com alguns materiais, para isso o laboratório trazia como proposta a criação de personagens e de objetos, onde os estudantes tinham a liberdade de escolher qual caminho eles gostariam de seguir. A construção de personagens foi a área que me despertou maior interesse devido aos meus hobbies, como livros, jogos e desenhos da cultura japonesa, popularmente conhecidos como *animes*, seguindo pela criação de uma máscara e um toy art¹ no clay. O processo de pensar nos personagens e construir uma história de fundo para eles, foi uma experiência inovadora apesar dos desafios enfrentados durante a matéria. Essa experiência foi uma das motivações para continuar seguindo com a área de jogos e criação de personagens para os mesmos, porém um dos principais pontos para essa permanência se deu devido ao Laboratório de sustentabilidade, onde descobri a possibilidade de seguir com a carreira de desenvolvedora de jogos, possibilitando os estudos sobre o desenvolvimento de roteiros.

¹ É uma forma de arte contemporânea que usa o conceito de brinquedo para criar peças colecionáveis para adultos.

2.2 Início Da Matéria Laboratório De Sustentabilidade e Primeiras Ideias

No segundo semestre do ano de 2024, mais precisamente no mês de agosto, iniciei a disciplina Laboratório de Sustentabilidade, componente da grade curricular do curso de Design de Produto. A matéria, lecionada pelo docente Gilson Oliveira Barreto, tinha como proposta desenvolver um trabalho fundamentado em um dos objetivos de Desenvolvimento Sustentável estabelecidos pela Organizações Nacionais Unidas (ONU). Tais objetivos são descritos como “... um apelo global à ação para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz e de prosperidade.” (Nações Unidas Brasil).

Após algumas aulas de introdução a matéria, foi exibido um documentário intitulado “Lixo Extraordinário” que acompanha o artista plástico Vik Muniz. O documentário acompanha o cotidiano de catadores de lixo em um dos maiores aterros sanitários do mundo - localizado na periferia de Duque de Caxias, no Rio de Janeiro - para sofisticadas salas de exposição de arte e casas de leilão internacionais. A exibição tinha como objetivo sensibilizar, contextualizar e compreender o que poderíamos estar realizando na matéria, trazendo uma reflexão entre arte, sustentabilidade e impacto social. A partir disso, foi solicitado aos discentes um trabalho que alinhasse com os objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Organizações Nacionais Unidas (ONU). Eu e Anabelle, alunas da disciplina, decidimos desenvolver um trabalho em conjunto. Após algumas ideias e discussões entre o grupo, foi definido que seguiríamos com a abordagem 5 dos objetivos das Organizações Nacionais Unidas (ONU), que visa a igualdade de gênero. Essa cláusula visa, entre outras metas, “acabar com todas as formas de discriminação contra todas as mulheres e meninas em toda parte.” (Nações Unidas Brasil).

Antes de definirmos desenvolver o jogo “*Eva, o herói escolhido*”, nossas primeiras ideias giravam em torno de desenvolver uma tirinha de cunho humorístico, com foco na discriminação de gênero sofrido por mulheres. A intenção era disponibilizar em lugares em que o gênero feminino fosse mais vulnerável e o público masculino tivesse mais acesso e influência. Pensando nessa perspectiva, um dos principais lugares considerados foi a academia, um lugar majoritariamente frequentado por homens e que, frequentemente, ocorrem situações de assédio ou discriminação contra o sexo feminino. A premissa era colocar a tirinha nos pesos da academia de uma forma que ficasse visível, garantindo que o conteúdo fosse visualizado no momento em que fossem realizados os exercícios. Após avaliarmos formas de implementar a proposta, percebemos algumas limitações, optando por descartá-la. Apesar

disso, decidimos continuar com a temática de igualdade de gênero, optando por direcionar nossa ideia para um jogo virtual, onde poderíamos abordar a temática de forma lúdica e interativa.

2.2.1 Narrativa do jogo e Protótipo Desenvolvido no Laboratório

Após a decisão de adotar a abordagem de jogo virtual, conversamos com o docente Gilson Oliveira Barreto e pedimos uma orientação para dar continuidade ao projeto. Na época, tivemos diversas ideias sobre como prosseguir com o jogo e formas de abordar a temática da violência contra mulheres no mundo. As primeiras ideias giravam em torno de proporcionar ao jogador uma imersão na vivência cotidiana de mulheres, destacando situações comuns, como utilizar o transporte público, caminhar por ruas desertas, escolher roupas, entre outras causas, buscando evidenciar como essas experiências mudam se analisadas pela perspectiva do sexo feminino. A proposta trazia como objetivo demonstrar como o cotidiano pode se tornar um espaço de vulnerabilidade e tensão para mulheres.

Ao discutir com o professor sobre como introduziríamos a temática de igualdade de gênero no jogo virtual, concluímos que provavelmente o jogo não seria bem visto pelo meio *gamer* devido a falta de mudança para o sexo feminino no final do jogo, trazendo a alusão de que os homens nunca mudariam suas ações. Além disso, um jogo esperançoso e com a perspectiva de um mundo melhor, onde as pessoas mudassem e entendessem seus comportamentos, provavelmente seria mais bem recebido, não apenas no contexto da matéria, mas do mundo.

Após avaliarmos que curso seguir com o trabalho, priorizamos por seguir os jogos de história, ou jogos de rpg, que proporcionaria identificação para o grupo e facilitaria desenvolver uma proposta com a temática de igualdade de gênero. Para seguir com a criação da história do jogo, buscamos referências de jogos que seguisse pela estrutura narrativa de *A Jornada do herói*, explicado por Joseph Campbell, baseado no seu livro de 1949, que

A aventura usual do herói começa com alguém de quem algo foi tirado, ou que sente que falta algo na experiência normal disponível ou permitida aos membros da sociedade. A pessoa, então, embarca em uma série de aventuras além do comum, seja para recuperar o que foi perdido ou para descobrir algum elixir que dá vida. Geralmente é um ciclo, uma vinda e uma volta. (1949, O herói de mil faces)

A Jornada do Herói é um estilo de narrativa que segue um herói que veio salvar o mundo, ou a princesa perdida, buscando as motivações do mundo e sempre com novas

histórias para contar². Christopher Vogler (1999), explica em seu livro, *A jornada do Escritor*, de uma forma mais detalhada e simples do que a do Campbell (1989), porém, subvertendo seu padrão tradicionalmente masculino.

Com o intuito de aprofundar o entendimento sobre esta estrutura narrativa de jogo, foi realizada uma pesquisa sobre jogos que adotam a narrativa conhecida como “*A Jornada do Herói*”, onde foi possível encontrar *Super Mário*, *The Legend of Zelda*, *A lenda do herói*, entre outros jogos que seguem com a mesma proposta. Dito isso, a maioria dos jogos encontrados na pesquisa, seguiram pela mesma estrutura narrativa, na qual uma figura masculina é vista como aquele que salvaria o reino amaldiçoado e, conseqüentemente, resgataria a princesa, constantemente sendo retratada como frágil e indefesa, que foi levada pelos seres malignos. Após refletirmos sobre a estruturação desses jogos, percebemos que as histórias, não apenas de jogos, mas em grande parte dos meios de mídias sociais, como filmes, livros e séries, seguiam a estrutura narrativa de que o herói, na maioria das vezes um homem, surgiria para salvar o mundo, dificultando a possibilidade de uma mulher assumir o papel de heroína, reforçando arquétipos femininos e masculinos em jogos.

Antes de iniciarmos o processo de criação da história, optamos por realizar uma pesquisa voltada para a temática de violência contra mulheres, em especial no meio virtual. Durante as aulas, efetuamos algumas pesquisas que abordam a representação de mulheres em jogos e a experiência delas nesse meio. Nos artigos consultados³ demonstraram que o sexo feminino, em sua maioria, sofria algum tipo de hostilidade e assédio em jogos de multiplayer com a maioria desses relatos expondo o receio em relação à participação em ambientes virtuais, especialmente devido ao alto grau de machismo presente nesses espaços, principalmente em jogos como *League of Legends* (LoL), *Counter-Strike* (CS) entre outros jogos que possuem uma interação entre os jogadores. As entrevistadas relataram que a discriminação contra o gênero feminino era um dos principais assédios sofridos virtualmente, os comentários direcionados a essas jogadoras reproduzia, em sua maioria, discursos machistas, com frases que giravam em torno de “vai lavar louça”, “lugar de mulher é na pia”, “tinha que ser mulher”, entre outras falas pejorativas. Ao refletirmos sobre isso, percebemos que as mulheres, em âmbito global, sempre sofreram esse tipo de assédio e preconceito, com as questões dos jogos virtuais não chegando mais sobre um momento para relaxar, mas sim qual era o gênero da pessoa que estava jogando, os jogadores começavam a desconsiderar

² Essa estrutura narrativa pode ter desvios em algumas obras feitas até chegar no ponto central ou até mesmo mudando alguns detalhes.

³ O artigo consultado foi: Cyberbullying e violência de gênero em jogos online artigo escrito por Ana Paula Almeida.

qualquer aspecto de jogabilidade e diversão, focando os erros e apenas disseminando discursos de ódio, tanto pelo canal de voz quanto por meio do chat.

Uma outra pauta trabalhada nos artigos encontrados⁴, era a falta de identificação feminina nos jogos. As entrevistadas relataram que não se identificavam com a maioria das personagens femininas adicionadas em jogos, um dos motivos para essa questão era que grande parte dessas personagens eram retratadas de forma hipersexualizada⁵, com ênfase em atributos físicos voltados à objetificação do corpo feminino. Outro aspecto a ser considerado durante a pesquisa, é que mesmo quando a personagem feminina tinha como objetivo representar a figura feminina ou trazer um certo tipo de identificação para o público feminino, sua representação ainda seguia padrões estereotipados, com ênfase em atributos físicos exagerados e vestimentas sexualizadas. Um exemplo clássico que evidencia esse tipo de representação é os jogos da franquia Tomb Raider⁶, cujo a personagem feminina tinha como objetivo desempenhar o papel de uma heroína poderosa e assertiva, mas na franquia foi representada de forma sexualizada. Outro ponto relevante identificado nas pesquisas como a de Vaz (2018), mostra que a percepção, mesmo quando existe uma tentativa de criar uma personagem feminina forte, ainda persiste a tendência de enquadrá-la dentro de estereótipos rígidos, dificultando uma identificação mais realista e positiva por parte do público feminino.

Esse conjunto de informações levou ao entendimento de que a ausência de representatividade adequada e a hostilidade presente em ambientes virtuais impactam diretamente a relação das mulheres com os jogos, muitas vezes afastando-as de experiências que deveriam ser voltadas ao entretenimento, à diversão e à inclusão. Diante desse panorama, a partir das autoras Correia (2018) e Bristot (2017), surgiu o desejo de criar uma narrativa de jogo que se afastasse dessas construções estereotipadas e que oferecesse uma protagonista com quem as mulheres pudessem verdadeiramente se identificar.

A sociedade criou e instituiu diversos valores quanto à diferenciação do “que é para menino” e do “que é para menina”. Essa diferença é perceptível nos brinquedos, como por exemplo, os brinquedos para meninas que estão vinculados a construção social da mulher em ser delicada, cuidar dos afazeres domésticos, gostar de moda,

⁴ Os artigos consultados para essa pauta foram: Mulheres e games: Um estudo sobre a objetificação das mulheres nos jogos eletrônicos da Universidade Federal de Uberlândia escrito por Maria Silva e Representatividade em Games: O Papel Cultural dos Personagens em Jogos Digitais escrito por Letícia Fraga; et al.

⁵ refere-se a algo ou alguém com sexualidade excessivamente exposta, enfatizada ou precoce, seja na cultura (sociedade hipersexualizada) ou em um indivíduo (comportamento hipersexual), onde o desejo e a atividade sexual se tornam compulsivos, causando problemas, ou a imagem corporal é explorada além do natural para a idade, especialmente em crianças e adolescentes nas redes sociais.

⁶ Tomb Raider, conhecido como Lara Croft: Tomb Raider de 2001 a 2008, é uma franquia de mídia que se originou de uma série de jogos eletrônicos de ação e aventura criada pela desenvolvedora britânica Core Design.

logo se tem como brinquedos femininos bonecas, minicozinhas, artigos de beleza e moda para crianças, entre outros. (Bristot, 2017, p.2)

A partir disso, decidiu-se desenvolver um jogo que invertesse o padrão tradicional da Jornada do Herói, colocando uma mulher no centro da narrativa do jogo, não como um elemento secundário ou um símbolo para a sexualização, mas como uma figura capaz de conduzir sua própria história. Seguindo os 12 passos da estrutura narrativa da jornada do herói estudada a partir das reflexões de Campbell (1989) e Vogler (1999), foi desenvolvido uma proposta da história, que consistia em *“Uma mulher que sofria violência de seu marido e vivia em constante sofrimento, foi teletransportada para outra dimensão após falecer depois de uma das agressões de seu marido. Nesse primeiro contato com o mundo, conheceu um velho ancião⁷ que designou a missão de salvar aquele mundo de uma força maligna.”*. Ao aprofundar na história, os personagens que habitavam aquele mundo foram representados, em sua maioria, como homens com comportamentos machistas e preconceituosos, os quais demonstram rejeição ao descobrirem que o herói que eles tanto esperavam, se tratava de uma mulher.

O objetivo era evidenciar uma expectativa, ainda que implícita e enraizada socialmente, de um herói masculino, demonstrando como essa expectativa é abalada quando uma personagem feminina assume tal protagonismo, enfatizando a hostilidade e julgamentos dirigidos à protagonista como forma de questionar estereótipos de gênero e papéis tradicionalmente atribuídos às mulheres. Dessa forma, a parte conceitual da pesquisa não apenas fundamentou o desenvolvimento do jogo, mas também orientou a criação de uma narrativa de jogo sensível, crítica e comprometida **com a representação feminina de forma respeitosa e significativa.**

Nas etapas iniciais de desenvolvimento narrativo, a proposta central do jogo era representar uma mulher fragilizada pelos longos anos de abuso de seu marido, que ao ser

⁷ A maioria das figuras que designavam as missões para Eva estavam em cargos de autoridade ou eram homens. O propósito era demonstrar, no contexto do universo do jogo, que as figuras de poder e influentes daquele mundo eram sempre representadas por figuras masculinas, trazendo para as pessoas do universo do jogo um pensamento de que nunca existiu uma figura feminina com um cargo alto de autoridade. Refletindo sobre isso durante a leitura do livro *A astúcia cria o mundo* escrito pelo Lewis, onde o autor fala sobre Hermes, um deus que nasceu em um ambiente onde o seu lugar, suas ações e maneiras de vidas já estavam pré-definidas, onde se era esperado que ele aceitasse e vivesse de acordo com o que os deuses esperavam dele poderia ser vinculado ao mundo e a forma que Eva foi criada. Hermes, ao nascer, não aceitou as circunstâncias que foram estabelecidas para ele apenas porque o modo como foi concebido não era aceitável. Dito isso, ao longo da história do Deus Hermes, ele buscou modificar o mundo para um universo onde ele poderia ser quem quisesse através da astúcia, indo contra as regras pré-estabelecidas e até mesmo fazendo as suas próprias. Refletindo sobre as situações dos tricksters, sobre mudar as suas situações, e Eva nascida em um mundo onde teria que performar uma feminilidade, com regras e ações predeterminadas, um lugar imposto a ela e assim como os tricksters no livro de Lewis, penso que Eva modificaria o mundo onde ela vive, construindo um lugar onde ela possa se encaixar.

teletransportada para outro mundo, se vê diante da oportunidade de reconstruir sua identidade e explorar o mundo desconhecido ao qual foi inserida. Durante o jogo, buscamos retratar uma protagonista superando seus medos e anseios internalizados pelas transgressões e desrespeito por parte de seu marido, ao mesmo tempo em que tem um conflito interno, se questionando sobre sua capacidade de se tornar a heroína daquele universo. Nosso objetivo era evidenciar uma protagonista que perdeu a capacidade de acreditar em si mesma, mas que luta para superar seus traumas e reencontrar a sua identidade, antes sufocada pelo seu cônjuge.

Para demonstrar esse processo de superação e conflitos internos da protagonista, inserimos um personagem secundário, provisoriamente nomeado como Snake, cuja função é materializar, em termos narrativos, a heroína e as pessoas daquele mundo, que constantemente questionam a capacidade dela, cumprindo o papel de antagonista em toda a jornada da heroína principal. Ao considerarmos o extremo sofrimento da heroína principal, representado pela ausência de esperança ou alguém que acreditasse nela, foi inserido outro personagem, nomeado como Seed, na história que serviria como um apoio para Eva e um intermediário nas interações dela com Snake. Além disso, sua função narrativa dentro do jogo trazia como objetivo humanizar Snake, cujo a trajetória sofre uma mudança ao final da história, quando o mesmo reconhece a protagonista como a heroína legítima do mundo, dizendo que ela era a responsável por salvar o reino humano, com ele sendo apenas o apoio na jornada dela.

Cada elemento desse universo foi planejado para reforçar a jornada emocional da protagonista, fortalecendo o tema central da narrativa do jogo, que é a **superação das imposições sociais e a reconstrução da própria identidade enquanto mulher e heroína de sua própria história.**

2.2.1.1 Entrevistas e Reformulação do Jogo

Após a conclusão do esboço da narrativa do jogo, conversamos com o docente sobre a história que planejávamos desenvolver, explicando nossas motivações e decisões, onde o professor sugeriu que fizessemos nossa própria entrevista (Apêndice A) com a comunidade *gamer* de interesse. Nosso principal objetivo com as entrevistas era entender a opinião do público em relação a jogos virtuais, principalmente jogos de multiplayer, e se os entrevistados jogariam um jogo com a temática de “*Eva, o Herói Escolhido*”. Os entrevistados variaram de pessoas que jogavam quase nunca, raramente e frequentemente, sendo composto por 7 mulheres, uma pessoa não-binário e um homem, sendo nosso principal foco o público feminino. Na entrevista, os entrevistados que jogavam raramente e frequentemente relataram sobre a desmotivação para participar de jogos multiplayer devido aos preconceitos

relacionados ao gênero feminino, alguns expõem que jogavam apenas com seus amigos. Um dos questionamentos feitos durante as entrevistas foi a identificação dos participantes com os jogos em si, onde um dos entrevistados relata que “[...] a pessoa pode se identificar, né, com o jogo ou então querer [...] o gênero do jogo pode, talvez, significar algum traço de personalidade da pessoa que faz com que ela se identifique no jogo.” trazendo a relevância de personagens e de jogos que pode levar a pessoa a se identificar. Muitos deles também relataram que em diversas vezes se sentem acolhidos por determinadas narrativas de jogos, mas pontuando que sente uma falta de identificação com personagens femininos, apesar de muitos deles terem a preferência de jogar com tais personagens.

Desde o surgimento dos computadores e games, ambos são vistos culturalmente como atividade masculina, por mais que ambos os sexos tenham interesse em games, o mesmo ainda é taxado como um “brinquedo” para meninos [7]. Com o passar do tempo, as mulheres vêm tentando conquistar espaço e reconhecimento seja no mercado de trabalho ou até mesmo como gamers. Em pleno século XXI, as mulheres ainda sofrem muito com o preconceito e tendo que provar constantemente que os rótulos empregados ao sexo feminino não são reais e ainda que seu gênero não limita as suas características de comportamento e suas escolhas. (Bristot, 2017, p.2)

Quando questionado sobre a possibilidade de jogarem um jogo com a temática narrativa de *Eva, o Herói Escolhido*, muitos responderam positivamente e que estariam ansiosos pela proposta.

A partir da análise das entrevistas, decidimos modificar a dinâmica do jogo ao percebemos que a abordagem inicialmente proposta do jogo não iria atender às expectativas do público. Portanto, consideramos que um jogo mais “leve” e voltado para o entretenimento teria maior aceitação da comunidade *gamer*. Um dos temas trabalhados no primeiro roteiro que desenvolvemos abordava a violência sofrida por Eva por causa de seu marido em seu mundo original, o objetivo com essa representação era trazer para os jogadores um choque inicial, apresentando uma perspectiva do mundo real para levar o público a refletir sobre essa realidade presente na sociedade. A realidade da violência doméstica no Brasil é confirmada pela a Agência onde eles relatam que “[...] 3,7 milhões de brasileiras sofreram algum tipo de violência doméstica ou familiar em 2025.”.

Entretanto, devido ao objetivo de tornar o jogo mais leve, removemos os abusos sofridos por Eva da trama e construímos uma narrativa de jogo em volta da protagonista já sendo parte daquele universo, o que se mostrou mais coerente com os rumos que a história teria tomado. Outra mudança considerada foram os nomes dos personagens, queríamos trazer algo que combinasse com os eles dentro do jogo. Snake, como já mencionado, era um

personagem que constantemente criticava Eva e buscava enfraquecer sua autoconfiança. Seu nome remete à história bíblica de Eva e Adão, que foram enganados por uma cobra. Assim, a cobra remete às pessoas uma figura do mal, aquelas que sempre são traiçoeiras e enganadoras. Ao final, decidimos que os personagens secundários, os ajudantes de Eva, Snake e Seed, teriam seus nomes alterados para Rian e Adam, com o intuito de desenvolver uma narrativa de jogo com mais elementos da cultura brasileira.

Eva, a heroína principal, foi a única que permaneceu com seu nome original devido a relação bíblica, além de trazer um significado simbólico alinhado com a proposta do jogo. O nome Eva foi escolhido em referência à figura bíblica, frequentemente retratada de forma negativa e reduzida à condição de "mulher de Adão". Queríamos trazer o nome Eva para fazer essa conexão entre a personagem do jogo e Eva, a figura bíblica, ressignificando o nome Eva e trazendo um novo sentido. Após todas as reflexões sobre a trajetória da narrativa do jogo a ser desenvolvido, a história tomou um novo aspecto, seguindo *“Eva, após a perda de uma pessoa querida, abandona seu sonho de ser guerreira e segue sendo uma cuidadora de criança que após um encontro estranho, é chamada para uma aventura junto com seus companheiros para salvar o mundo. Após dormir em uma floresta, um ancião encontra Eva e diz a ela que ela precisará sair em uma aventura para salvar aquela cidade juntamente com os seus companheiros.”* (Apêndice C).

No livro escrito pelo roteirista Blake Snyder (2005) intitulado de *Save the cat!* (Salve o gato!) o mesmo fala da importância dos consumidores simpatizarem com o protagonista, levando o público a entender as motivações e ações do mesmo. Assim, durante o desenvolvimento da história de Eva, refletimos acerca da motivação pela qual Eva decidiu partir em uma jornada e o que a impulsionava a seguir adiante e, após refletirmos sobre isso foram feitas mudanças na história com o objetivo de dar à protagonista, Eva, uma motivação convincente para enfrentar sua jornada. Dito isso, construímos uma história em volta de um ser maligno que atacou o reino humano e durante o ataque uma pessoa próxima de Eva foi gravemente ferida, vindo a falecer posteriormente⁸.

⁸ Durante as leituras dos livros no estágio, para entender melhor como se dá a construção de um roteiro, percebemos que muitas das situações envolvendo a protagonista eram precipitadas. Algumas das situações de provação, sejam emocionais ou físicas, envolvendo a protagonista deveriam ser inseridas de forma a sempre aumentar o grau de dificuldade para testar o desejo, interno e externo, da protagonista, como mostrado no livro *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro* por Robert McKee que fala sobre esse objeto de desejo. Depois dessa cena onde sua amiga de infância morre, Eva se vê desolada, incapaz de continuar a sua vida de guerreira, essa cena é o ápice para fazer com que Eva descredite do seu sonho, que seria ser uma heroína e derrotar o vilão final. Os próximos conflitos externos de Eva deveriam ser piores do que esse, o que vimos não chegar ao mesmo nível do primeiro. Um filme que pode exemplificar isso, é o filme *Procurando Nemo*, onde Marlin passa por diversas situações que desestabilizam o seu objeto de desejo para encontrar seu filho, sendo sua última aprovação chegar à superfície, a terra, onde seu filho se encontra. A dificuldade de

Nosso principal objetivo era transmitir, através da narrativa do jogo, o arrependimento de Eva de não ter sido capaz de salvar sua companheira, desacreditando de si mesma, vindo a se tornar o motivo dela não possuir expectativas nas etapas finais do jogo.

Outro ponto importante na criação de *Eva, o Herói Escolhido* se dava principalmente pelo entendimento de que o mundo, o universo onde se passa a história era o que ditava o ritmo da mesma. Esse entendimento veio após uma das orientações do Gilson sobre a necessidade de construir, primeiramente, um mapa para o jogo. Foi sugerido lermos um livro escrito por Umberto Eco intitulado como *Confissões de um jovem romancista* (2011) onde, em um dos capítulos, o mesmo relata a importância do desenvolvimento do mundo em seus romances. Eco fala que para entender os acontecimentos daquele universo, a fala e as palavras necessárias a serem usadas, era necessário entender que o mundo ao qual vivem os personagens precisava ser tão preciso quanto possível, para que assim “você possa locomover-se nele com total segurança.” (Eco, 2011, p.18), ou seja, é preciso criar um mundo que você possa conhecer de forma a como se você fosse o verdadeiro nativo daquela terra. Eco leva essa mensagem tão a sério que ao descrever alguma ambientação de seu mundo, é necessário que ele mesmo viaje e registre cada canto, seja de um lugar ou até mesmo de um navio, repetidas vezes e de diferentes ângulos para que o mesmo entenda, exatamente, como seus personagens andavam por ali ou até mesmo quanto tempo levaria para uma conversa em uma escada (Eco, 2011). Para elucidar de forma a entender o que o autor quis dizer com isso, Eco fala sobre quando estava se preparando para escrever *A ilha do dia anterior* (Eco, 1994) onde o mesmo foi para mares azul, local onde se passa o romance, e observou as cores das águas em diferentes horas do dia para saber com exatidão as tonalidades dos peixes e dos corais (Eco, 2011, p.17). Umberto Eco (1932) considerava esses detalhes de extrema importância, sempre buscando ser o mais fiel possível ao seu mundo, falando em um dos momentos do livro que “No romance, menciono brevemente os degraus e creio que o leitor os atravessa a passos largos, sem prestar muita atenção neles. Mas, para mim, eles foram cruciais e eu não teria prosseguido a história se não os tivesse desenhado.” (Eco, 2011, p.18), nesse momento, Eco aborda sobre um dos seus outros romances, intitulado *O pêndulo de Foucault* (1988), o que mostra a dedicação do autor com o universo de seus romances.

Com a compreensão da importância do desenvolvimento de forma detalhada do universo para um melhor prosseguimento dos acontecimentos de Eva, desenvolvemos um

Marlim de chegar à superfície, devido a ele ser um peixe, seria a provação final, testando o que era mais forte: sua vontade de reconciliar-se com seu filho ou a dificuldade de chegar à superfície.

mapa e uma ambientação detalhada, que nos permitiria visualizar a posição de cada personagem e as possibilidades dentro do mundo criado. Como não poderíamos estar realizando viagens tão extensas quanto as de Umberto Eco (1932) para conhecer o local onde se passaria a história, adaptamos para algo mais prático e que cabia em nossa realidade. Dito isso, para a elaboração do mapa e da ambientação do mundo de Eva, fundamentamos o mesmo no mapa do Brasil, onde definimos as dimensões do mundo e as distâncias relativas entre os pontos-chave, trocando cidades como São Paulo e Bahia para vilarejos que aparecem no mundo de Eva, além da localização do vilão final e dos reinos Humanos e Mágicos. Para calcular quanto tempo levaria de uma cidade para outra, utilizamos uma bicicleta, adaptando a velocidade para a de um cavalo para que pudesse ser verossímil com o mundo de Eva, com o objetivo de termos uma noção de quanto tempo levaria de uma cidade para outra. Esse processo também contribuiu para uma melhor organização e compreensão de onde cada cena do jogo ocorreria.

Ao final da matéria, depois de todas as pesquisas e entrevistas, finalizamos o jogo com essa proposta. Buscando, por meio da narrativa do jogo, a conscientização de gênero em relação ao sexo feminino no mundo através do jogo e a identificação de mulheres que jogam. No final do projeto, fomos convidadas pelo professor Gilson para participar de uma iniciativa voltada para a construção de jogos, o que proporcionou uma oportunidade para aprofundar nosso conhecimento e adquirir experiência na elaboração de roteiros para jogos.

2.3 Estágio: Criação de Roteiros e Experiências

Durante o estágio oferecido pelo professor Gilson, fomos orientadas a estudar obras literárias voltadas ao ensino da construção de histórias e narrativas. Considerando a escassez de publicações específicas sobre a criação de roteiros voltados para jogos digitais, os materiais lidos no estágio focaram na construção de narrativas para livros ou roteiros de filmes. Apesar dessa limitação⁹, os livros ainda ofereciam uma base sobre elementos básicos de construção de narrativa, com desenvolvimento de personagens, construção do mundo onde a história está se passando além de outros aspectos específicos. Durante as leituras, um dos assuntos trabalhados, considerado por mim um dos mais impactantes, se diz sobre a origem da inspiração. No livro *Escrita em Movimento: Sete Princípios do Fazer Literário* escrito por Noemi Jaffe um dos primeiros temas trabalhados é acerca da ideia do escritor, sendo uma das

⁹ Referente aos textos não serem específicos da área de jogos e, sim, serem referentes a textos de roteiro de cinema e de como escrever livros. Pensamos que esses textos são lineares, e muitos dos jogos não seguem uma linha tão linear quanto esses estilos de roteiro.

coisas mais sentidas, no que diz a respeito de experiências de escrita vividas por mim e Anabelle.

No livro, é comentado a respeito da idealização da ideia, a ideia como um dom tido apenas por aqueles que são escolhidos, abençoados por um ser divino. Segundo Jaffe (2023), no período romântico, no século XIX, as pessoas tinham a concepção de que apenas algumas pessoas selecionadas seriam capazes de terem ideias geniais, buscando “construir uma autoimagem aureolada, de isolamento e genialidade, como se os artistas românticos tivessem sido eleitos e “recebessem” sua escrita de algum mensageiro externo.” (Jaffe, 2023, p. 10), tendo o pensamento de que outras pessoas não teriam adquirido esse dom, não sendo capazes de serem criativas. Mas ao longo dos anos, a ideia de inspiração teve uma nova forma, onde a possibilidade de qualquer pessoa se tornar uma escritora real tornou-se uma possibilidade quando se mistura a prática criativa e a constância de produção (Jaffe, 2023, p. 11). Antes de iniciar o processo de escrita de *Eva* no Laboratório de Sustentabilidade, um dos pensamentos mais recorrentes era que talvez eu não fosse capaz de escrever uma grande história, tendo em mente que apenas algumas pessoas, aquelas consideradas naturalmente talentosas ou dotadas de um “dom”, seriam capazes de desenvolver uma história envolvente e criativa.

Durante a escrita de *Eva, o Herói Escolhido*, muitas vezes enfrentamos dificuldades para encontrar inspiração sobre o que escrever ou como desenvolver a história. Isso ocorria devido a diversos fatores relacionados às nossas vidas pessoais. Percebemos que, em muitos momentos, ficávamos distraídas ou emocionalmente sobrecarregadas, pois diferentes situações poderiam surgir ao longo desse processo, como problemas familiares, dificuldades financeiras, questões acadêmicas, dores físicas, relacionamentos e outros acontecimentos que nos acompanharam durante toda a trajetória de escrita. Interligado com essa experiência, uma das reflexões de Jaffe (2023), afirma que durante a prática criativa quem escreve é influenciada não apenas pelas faculdades mentais e criativas, mas também pelas circunstâncias externas e pelos cenários intrínsecos vivenciados durante o processo.

Ao longo da prática criativa, seja ela individual ou coletiva — em grupos de escrita, em cursos ou com amigos —, a pessoa põe em ação faculdades mentais como a memória, a intuição, a imaginação, o conhecimento informativo e cognitivo, a consciência e o inconsciente; ela está também submetida às circunstâncias em que escreve, como o lugar — casa, praia, campo, rua, café — e o momento — dia, tarde, noite, madrugada —, além do tempo e dos lugares históricos e coletivos, como a cidade, o país e a época. Além disso, o estado subjetivo de quem escreve também é um fator relevante: se a pessoa está triste, alegre, saudosa, raivosa; se está distraída, apaixonada ou preocupada com outras questões. E não podemos ignorar o acaso — uma tempestade súbita, a campainha que toca, latidos e gritos dos filhos ou da rua — interrompendo a prática e, por isso, provocando alterações. (Jaffe, 2023, p. 11)

Dessa forma, compreendemos que nosso processo de escrita também foi acompanhado por sentimentos, responsabilidades e situações cotidianas que afetaram nossa concentração, criatividade e desenvolvimento das narrativas dos jogos. Porém essas situações foram de extrema relevância para entendermos as dificuldades de desenvolver uma história, além da compreensão de como nossas ideias e conflitos poderiam ser influenciados pelo meio que estávamos vivendo.

A partir dessas leituras sobre construção de roteiros e histórias, começamos a escrever uma história sobre investigação. Antes de iniciar o processo de desenvolvimento da narrativa do jogo, a fim de consolidar uma base teórica mais consistente e definir estilo narrativo adotado, jogamos o jogo *The ABC Murders*¹⁰, um jogo inspirado nos Livros da Agatha Christie¹¹. O jogo acompanha um investigador que está atrás de um assassino conhecido como o assassino do ABC, onde o mesmo fornece diversos indícios — além de cartas que relatam de forma implícita onde aconteceria o próximo crime que eram enviadas para o detetive — de seus crimes com o objetivo de desafiar o detetive a encontrar o assassino do ABC. Após finalizarmos o jogo, desenvolvemos uma base para iniciar a história que estaríamos desenvolvendo com o gênero principal sendo de investigação. Para essa estrutura foi sugerido que começássemos com um máximo de 10 personagens, para desenvolver o mini jogo que tinha como objetivo a aplicação dos conceitos de narrativas de histórias estudados e a compreensão da criação de uma história investigativa.

Foi apresentado ao Gilson 10 personagens que foram pensados para fazer parte da trama que estaríamos construindo, onde foi analisado e discutido o papel de cada um na história e como eles se interligavam. O objetivo de cada personagem pensado, era que eles tivessem um álibi convincente para não ter cometido o crime, além de se encontrarem em algum momento da trama para a interação e dinâmica entre eles, para isso, os personagens criados foram um médico, uma confeitadeira que tinha um filho, uma coveira, um padre, uma escritora, um secretário da prefeitura, o atendente da cafeteria, uma chef de restaurante e o diretor da escola, todos considerados suspeitos de ter cometido o crime. Após aprovada a construção do universo com esses personagens, conversamos com o professor Gilson para entender as possibilidades da construção de um universo investigativo e as mecânicas que

¹⁰ É um famoso romance policial de Agatha Christie, estrelado por Hercule Poirot, sobre um assassino em série que comete crimes em ordem alfabética, deixando pistas para provocar o detetive, e que também foi adaptado para diversas mídias, como uma minissérie da BBC em 2018 com John Malkovich e jogos de videogame. O assassino, que assina como "ABC", mata vítimas em cidades diferentes (A de Andover, B de Bexhill, etc.) usando o alfabeto como guia, levando pânico ao Reino Unido e desafiando Poirot a decifrar seu complexo plano.

¹¹ Os livros de Agatha Christie são predominantemente do gênero romance policial, mistério e suspense. Ela é amplamente conhecida como a "Rainha do Crime" por causa do seu sucesso com esses gêneros, que se caracterizam por enredos com crimes, investigações e reviravoltas surpreendentes.

poderíamos estar explorando. Uma das pautas mais destacadas era a abdução, um método investigativo presente nas histórias do Sherlock Holmes, que consiste em buscar a melhor explicação para um conjunto de eventos (Paulo Gala; 2023), Sherlock observa e analisa todos os detalhes de uma cena de crime, poeira, sapato, etc, e tira todas as conclusões possíveis daquele evento até chegar em uma explicação, mesmo que aquilo não seja possível ou comprovado.

Dando-se início a construção da narrativa do jogo, tínhamos como proposta trazer uma cidade pequena onde ocorreu o assassinato de um cidadão. Na trama o objetivo era centrar os suspeitos em cinco cidadãos que viviam em áreas diferentes, com estilos de vida diferentes mas que se relacionavam durante a gameplay. Com esse objetivo, buscamos trazer para esse universo um médico, uma confeitadeira que tinha um filho, uma coveira, um padre, uma escritora, um secretário da prefeitura, o atendente da cafeteria, uma chef de restaurante e o diretor da escola, todos considerados suspeitos de ter cometido o crime. Com o intuito de proporcionar uma dinâmica mais interativa e investigativa no jogo, nossa proposta consistia no desenvolvimento de jogo de mundo aberto, onde os personagens teriam seus próprios hábitos que, após a ocorrência de um assassinato na cidade, teve rotinas comprometidas. Desejávamos que a escritora assumisse o papel de investigadora, partindo da ideia de que ela sempre estaria presente em diferentes lugares observando as pessoas ao redor. Para compreendermos melhor os personagens e seus possíveis álibis, elaboramos uma rotina individual para cada um dentro da cidade, com seus trabalhos e momentos de lazer. Durante o desenvolvimento, nos deparamos com uma alta complexidade ao tentar implementar um jogo de mundo aberto, principalmente pelo fato da probabilidade do jogador não presenciar uma cena importante durante o jogo, que poderia dificultar a compreensão do mesmo.

Devido a essas dificuldades, descartamos a ideia no princípio, focando em um jogo de narrativa linear. Nesta narrativa de jogo (Apêndice G), construímos a trama em volta da morte do vereador da cidade, que após o encontro com um colega de trabalho, sofreu um acidente que levou ao seu óbito. Após a autópsia feita pelo médico legista, foi descoberto que o que levou o vereador a falecer foi uma substância encontrada em sangue e alguns ferimentos que não estavam relacionado ao acidente. Finalizando o desenvolvimento dos personagens, escrevemos pequenas situações que poderiam estar envolvidas no roteiro do jogo, como fizemos inicialmente em *Eva, o Herói Escolhido*. Durante o desenvolvimento dessas situações, foram descartadas algumas ideias obtidas anteriormente devido a falta de coesão com a narrativa do jogo atual.

Dito isso, prosseguirmos com o desenvolvimento da história do mini-jogo com a chef do restaurante, a Carla, sendo a esposa do vereador e uma das principais suspeitas. Carla é retratada como uma mulher jovem, chef de um restaurante de renome na cidade e que estaria trabalhando no restaurante na noite em que o vereador, Rodrigo, faleceu. Outros personagens suspeitos do assassinato do vereador seriam os colegas de trabalho, como Eduardo, o secretário da educação e o Fernando, que seria o diretor da escola, considerando que eles faziam parte de um esquema de lavagem de dinheiro em conjunto e que um deles seria a última pessoa a ter conversado com o Rodrigo, o vereador da cidade. A confeitadeira, não apenas uma mãe agora, participaria como uma das amigas de infância de Rodrigo e que teria mandado uma última mensagem ameaçando Rodrigo.

Progredindo com a narrativa do jogo e definindo qual seria o papel dos personagens na história, identificamos uma dificuldade em criar pistas de que os personagens tenham cometido o crime, garantindo que as suspeitas com eles sejam plausíveis. Os principais questionamentos feitos durante o desenvolvimento da narrativa do jogo eram “qual a veracidade¹² disso?”, “por que tal personagem agiria dessa forma?”, entre outros questionamentos em que justificariam as ações, segredos e situações que levariam aquele personagem a ser suspeito de ter cometido um crime. O compartilhamento desses questionamentos quanto às ideias entre nós ajudou a resolver alguns conflitos sobre essas questões. Outro aspecto que auxiliou nesse processo, foi o fato de os personagens estarem sempre “vivos”, por assim dizer, nas nossas cabeças, auxiliando para chegarmos ao fim do que seria a história do mini-jogo, *Cidade Pacata*.

Após finalizar a proposta do mini-jogo para fins de experimentação, realizamos nosso primeiro contato com a equipe de programação de jogos. No primeiro encontro, nosso principal objetivo era comunicar, de forma clara, nossa proposta para a equipe de programação, composta por três homens adultos, nomeados temporariamente como Jake, Thor e Simon, visando a colaboração entre as equipes. Uma das principais dificuldades identificadas durante a interação, foi transmitir os objetivos que tínhamos com o jogo, o conceito e a intenção que possuímos com o desenvolvimento daqueles personagens e a história, além de termos escrito a história como se fosse um livro. Dessa forma, para reduzir o conflito, foi elaborado um Game Design Document (GDD) (Apêndice E), no qual foi adicionado informações de forma detalhada e explicativa sobre o projeto. Dessa forma, foi

¹² Enquanto desenvolvíamos a cidade pacata, estávamos realizando a leitura do livro *Poética* de Aristóteles, onde o mesmo fala sobre a verossimilhança, ou seja, tudo aquilo que possa ser plausível de acontecer no mundo acontecerá.

elaborado um roteiro com a estrutura de roteiros de jogos¹³, com detalhes de quando encerrava a cena, como iniciava, onde poderia encontrar objetos, entre outros detalhes considerados importantes por nós ou quando surgia uma dúvida por parte da equipe da programação e era repassada para nós pelo Google Chat¹⁴. A pedido dos meninos de programação, foi elaborado, também, um documento onde continham os puzzles que gostaríamos de estar implementando no jogo. Feito as primeiras interações com a equipe de programação e os ajustes para o melhor alinhamento entre as equipes, foi iniciado a programação do jogo *Cidade Pacata*.

Durante esse processo, nós e a equipe de programação mantivemos contato pelo Google Chat para a retirada de dúvidas e outros questionamentos que poderiam estar vindo a surgir, nossas principais interações eram com Jake e, ocasionalmente, Thor. Nesse período de contato pelo chat, observamos que muitos aspectos considerados evidentes por nós não foram compreendidos pela equipe de programação, onde percebemos a importância de uma comunicação clara entre as equipes para o desenvolvimento do jogo de forma a implementar com fidelidade o conceito do mesmo. Para exemplificar essas situações que ocorreram com a equipe de programação, vale relembrar uma situação relacionado aos *puzzles*¹⁵ criados por nós para melhor dinâmica e interação durante o jogo. Com frequência, a equipe solicitava ajuda para compreender de forma mais clara o funcionamento desses *puzzles*, como eram acionados e quais imagens poderiam ilustrá-los. Essas solicitações evidenciaram que, embora determinados aspectos do jogo parecessem claros para a equipe de *game design*, não necessariamente apresentavam o mesmo grau de clareza para todas as equipes envolvidas. Outras situações semelhantes que ocorreram durante o desenvolvimento do jogo foram em relação ao posicionamento dos personagens e aos eventos que se desenrolaram durante a gameplay. Exemplos disso incluem ações que pareciam óbvias, como os momentos em que o personagem deveria sentar-se, levantar-se ou iniciar interações com outros personagens, mas que demandavam especificações mais detalhadas para garantir uma compreensão uniforme entre as equipes de narrativa de jogo e programação. Outra situação relevante observada durante as interações entre as equipes foi a apresentação de sugestões por parte dos programadores em relação a determinados aspectos narrativos do jogo. Em uma dessas ocasiões, um dos programadores, Jake, propôs que uma das personagens — Carla, a chef de restaurante — estivesse plantando flores, de modo que o jogador pudesse realizar, de modo

¹³ Encontramos poucos exemplos de estruturação de roteiros de jogos, utilizando como base um roteiro usado em teatros.

¹⁴ É uma plataforma de comunicação instantânea voltada para equipes e empresas, integrada ao Google Workspace.

¹⁵ São games que desafiam o raciocínio lógico e a estratégia para resolver problemas.

mais coerente, uma das mecânicas do jogo, denominada *sentido do detetive*. A mecânica tinha como objetivo fazer com que o jogador observasse as ações de um personagem para chegar a uma conclusão sobre suas intenções, sendo inspirada no jogo *Agatha Christie: The ABC Murders*. Essa sugestão não se mostrou coerente com a concepção original da personagem, uma vez que já havíamos definido suas ações de forma a manter consistência com sua caracterização enquanto personagem “viva” dentro da narrativa do jogo. Assim, optamos por não seguir com a proposta, porém a situação serviu como uma reflexão sobre as diferentes interpretações que podem surgir a partir da interação entre equipes com perspectivas distintas sobre o mesmo projeto.

2.3.1 Reflexões Teóricas e Aprendizados

Após estabelecer o primeiro contato com a equipe de desenvolvimento de jogos, direcionamos nossos estudos para a construção de narrativa de jogos e personagens. Para o aprofundamento destes temas, foram estudados livros como *Poética* por Aristóteles provavelmente escrito entre 323 a.C e 335 a.C, *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro* por Robert McKee (1997) e *A Astúcia Cria o Mundo* por Lewis Hyde (2017), o principal objetivo desses livros era trazer uma base teórica e auxiliar na compreensão da estruturação de criação de uma narrativa, seja ela para roteiros, livros ou jogos, e a construção de personagens. Para otimizar o tempo de leitura, foi sugerido que cada um lesse um livro diferente e ao finalizar os estudos dos livros discutir entre si o que compreendemos e a reflexão obtida durante a leitura em relação aos nossos próprios roteiros e personagens construídos durante o estágio e a matéria do Laboratório de sustentabilidade.

A obra *A Astúcia Cria o Mundo*, de Lewis Hyde (2017) focava na construção e no conceito do personagem Trickster¹⁶, o que permitiu compreender esse arquétipo. No livro o autor relaciona o personagem Trickster a diversas figuras místicas presentes em diferentes culturas no mundo. Um dos principais deuses mencionados é Hermes, divindade grega que, segundo a mitologia, nasceu de uma relação imprópria de Zeus. Hyde define o Trickster como uma entidade ligada ao “politeísmo, ou de entidades que são capazes de lidar com ações dúbias devido a necessidade de ter fronteiras, demarcações feitas pelas pessoas e que sejam rigorosamente respeitadas, e a longo prazo perturbadas.” (Hyde, 2017, p.24), destacando a natureza ambígua do trickster. Para representar esse arquétipo, o autor Lewis utiliza várias

¹⁶ é uma figura mítica, folclórica ou arquetípica, presente em diversas culturas, que usa sua inteligência e astúcia para desafiar regras, pregar peças e provocar mudanças, sendo ambíguo, amoral (não necessariamente mau) e muitas vezes uma força de caos criativo, como Loki, o Coyote ou o Pernalonga, representando o paradoxo e a transgressão, e também podendo ser visto em personagens modernos, séries e jogos.

analogias para ilustrar o ser trickster, relacionando-o a aspectos humanos como desejo, vergonha e astúcia, entre outros atributos que compõem a complexidade do trickster. Ao relacionar esse arquétipo com a protagonista Eva, tornou-se evidente que a personagem poderia simbolizar a mulher que nasce em um mundo que não reconhece seu valor, mas que transforma esse mesmo mundo para que ele deixe de impor limites ao que ela pode ser ou conquistar.

Paralelamente, as reflexões feitas a partir das leituras de autores como Aristóteles, Robert McKee (1997) e Blake Snyder (2023), evidenciaram falhas recorrentes na construção dos personagens desenvolvidos até então. Percebeu-se que muitos deles não possuíam desejos claros ou motivações internas que justificassem suas ações, o que enfraquecia a narrativa do jogo e tornava a história dependente de ordens externas ou acontecimentos aleatórios. Ficou evidente também que iniciar a construção pelo fichamento rígido dos personagens limitava a imaginação, pois os personagens passavam a ser moldados por informações estáticas, e não por conflitos, objetivos e transformações dramáticas. Além de que não tínhamos o mundo que se passava a história em nossas cabeças, dificultando a compreensão das possibilidades que poderíamos estar explorando no universo que vivia os personagens.

A leitura crítica dessas obras permitiu compreender a importância de desenvolver personagens vivos, capazes de evoluir e sustentar a narrativa do jogo com suas próprias intenções. **Essa percepção foi inicialmente desconfortável, pois trouxe à tona erros cometidos nos primeiros projetos, mas também foi transformadora, pois indicou um caminho claro para aprimorar futuros roteiros e revisitar obras anteriores com uma nova perspectiva.** O processo como um todo fortaleceu o entendimento de que a narrativa do jogo não é apenas uma sequência de acontecimentos, mas sim a articulação de desejos, conflitos e mudanças que conduzem personagem e jogador por uma experiência significativa.

2.4 Ajustes na Narrativa do Jogo

No segundo semestre do ano de 2025, o professor sugeriu a criação de um grupo voltado para a discussão dos temas que os alunos pretendiam realizar no trabalho de conclusão de curso (TCC). O grupo tinha como objetivo falar sobre os temas que os alunos buscavam trabalhar no TCC, onde poderíamos estar explorando os temas centrais e discutindo sobre eles. Durante essas reuniões, o professor orientava quanto ao TCC de *Eva, o Herói Escolhido*, onde passava textos referentes à igualdade de gênero e uma perspectiva diferente sobre gênero. Os textos disponibilizados trouxeram diversos caminhos, reforçando pensamentos que tínhamos em mente e fortalecendo as entrevistas realizadas durante o

processo de criação do jogo, que abordavam as questões sobre a sexualização das personagens femininas e a identificação das mulheres nos games. Um dos aspectos importantes citados nos textos, abordava a temática do gênero como uma performance imposta socialmente, onde cada ser humano teria seu papel pré-definido. A análise foi importante pois buscamos trazer para Eva a quebra de uma expectativa referente ao gênero, a leitura dos textos foi capaz de auxiliar para um pensamento mais crítico referente ao rumo da história.

Após a leitura dos textos, realizamos uma pesquisa voltada aos jogos de plataforma. O principal objetivo foi identificar jogos desse gênero que são populares atualmente, com foco na análise de referências, estrutura dos mapas, jogabilidade e elementos de exploração. Os jogos encontrados, apresentavam semelhanças, especialmente por pertencerem aos gêneros indie e aventura, nos quais o jogador acompanha um personagem cuja missão envolve a exploração do mundo, a busca por um propósito ou a salvação de um reino. Dentre os jogos encontrados, Constance traz uma personagem feminina que luta para escapar de um mundo em declínio, formado pela sua própria saúde mental, o jogo se destacou por apresentar alguns dos elementos que buscamos implementar em nosso projeto. Um dos nossos objetivos é trazer uma personagem guerreira que deve lutar com forças malignas enquanto enfrenta a sua própria mente. Além disso, o jogo se sobressai pelo uso de uma paleta de cores vibrante e por uma jogabilidade suave, marcada por movimentos quase líquidos da personagem principal, que contribuem para uma experiência fluida e imersiva. O cenário, rico em detalhes, amplia a sensação de um mundo vivo e expressivo. O jogo *Hollow Knight: Silksong*¹⁷, desenvolvido pela *Team Cherry*, foi outro ponto relevante da pesquisa, destacando-se pela diversidade de ambientações apresentadas ao longo da experiência.

Um outro aspecto considerado durante as pesquisas, foi a implementação de batalhas de turno, onde as lutas ocorreriam através das decisões do jogador durante seu turno. Através desse objetivo, procedemos com uma pesquisa que apresentasse jogos que traziam essa mecânica, com o objetivo de entender as possibilidades de *gameplay* que poderiam estar sendo realizadas no desenvolvimento do nosso próprio jogo. Um dos jogos analisados, *Clair Obscur*, apresenta uma mecânica interessante no contexto dos jogos de combate em turnos. A mecânica aplicada, considerada inovadora por muitos, possibilita que o jogador se defenda dos ataques dos inimigos, enquanto no seu próprio turno é capaz de atacar com variadas possibilidades. Essa mecânica adiciona maior dinamismo às batalhas, tornando a jogabilidade mais envolvente e as sequências de combate mais interessantes e divertidas.

¹⁷ Hollow Knight: Silksong é um jogo de ação e aventura no estilo Metroidvania desenvolvido e publicado pelo estúdio australiano Team Cherry.

Outro jogo observado foi *Baldur's Gate 3* que traz um diferencial durante os conflitos da história, introduzindo a possibilidade do jogador “combar”¹⁸ os ataques com os itens disponíveis no jogo. Durante o combate, o jogador pode lançar um item e, ao mesmo tempo, lançar uma magia que causa maior dano ao inimigo. Com as pesquisas realizadas, foi possível encontrar jogos que trazem uma dinâmica inovadora em relação a ambientação e a mecânica de jogos de batalha de turnos, evidenciando diversas possibilidades que poderiam ser exploradas na construção do jogo. Entretanto, ao analisarmos os recursos que o software *RPG Maker XP* traz, percebemos que não seria capaz de abranger todas essas possibilidades. Dito isso, resolvemos continuar na mecânica clássica que a ferramenta trouxe, onde o personagem ataca com magias pré-estabelecidas e recebe o dano do inimigo.

Durante uma das reuniões de orientação do TCC, foi sugerido que estabelecessemos uma interface (Apêndice J) para o jogo. Com isso, iniciamos uma pesquisa de jogos no formato *pixel art*, que era uma das principais técnicas que gostaríamos de incorporar no jogo. Nas pesquisas realizadas que trouxessem jogos que apresentassem a mesma estética que gostaríamos de implementar, foi encontrado diversos jogos que traziam a ambientação com paletas de cores mais escuras trazendo um tom mais sombrio para algumas partes do jogo. Jogos que traziam uma variação de estações, caixas de diálogos e fontes foi outro aspecto que buscamos, nosso principal objetivo era encontrar jogos que traziam diversas possibilidades para o nosso próprio jogo. Para isso foi utilizado sites como Steam¹⁹ e o Canva²⁰, que utilizamos para encontrar fontes de letras.

Com a interface pré-estabelecida, por não termos consolidado alguns aspectos, iniciamos um estudo sobre softwares de criação de jogos buscando encontrar um programa com o qual poderíamos estar trabalhando. Durante a pesquisa, foram encontrados títulos como *Unity*, *RPG Maker Xp* e *Godot* que prometem uma linguagem simples para pessoas que tem como hobby a criação de jogos. Ao analisar as possibilidades das engines, foi decidido seguir pelo software *RPG Maker Xp* que além de trazer uma estética pixelada, foi um dos software que consideramos apresentar maior facilidade de uso e que esteve presente desde do início do projeto de desenvolvimento de *Eva, o Herói Escolhido*. Com o software decidido, realizamos um estudo de como criar um jogo utilizando o *RPG Maker*, as aulas consistiam principalmente em vídeos no Youtube que traziam a noção de programação básica do programa. Procurando mais a fundo, buscamos vídeos de gameplays, disponibilizados na

¹⁸ É um termo muito usado em jogos eletrônicos para se referir à ação de realizar um "combo" (combinação de golpes) para manter o oponente atordoado ou sofrer dano contínuo sem conseguir revidar.

¹⁹ <https://store.steampowered.com/?l=portuguese>

²⁰ <https://store.steampowered.com/?l=portuguese>

plataforma do Youtube, de jogos que foram produzidos no *RPG Maker* para entender e explorar as possibilidades que teríamos ao trabalhar com o mesmo, encontrando jogos como *Ib* e *To the Moon*. Ao analisar os jogos, podemos compreender qual seriam as possibilidades de batalhas contra inimigos e as cutscenes introduzidas no jogo *Eva*.

Após estudarmos as possibilidades que o *RPG Maker* traria para o desenvolvimento do jogo, procuramos revisar a história e modificar as cenas que achávamos ser necessária. Um dos pontos alterados durante a revisão, foram as cenas de cutscenes presentes na narrativa do jogo. A principal motivação para modificar as cenas foi devido às possibilidades que o *RPG Maker* oferece, que possui uma mecânica de animação limitada, dificultando a implementação das cutscenes presentes na história. Um exemplo disso seria uma cena em que a amiga de Eva morre; originalmente, a cena trazia detalhes como a forma como aconteceria, com expressões e animações específicas. Assim, optamos por modificar a cena para que se adequasse às possibilidades oferecidas pelo software. Durante a revisão do roteiro, percebemos que o objeto de desejo de Eva não continha profundidade, não justificando Eva sair em uma jornada para derrotar o ser maligno do universo de Eva ²¹.

Uma outra mudança realizada no roteiro, se deu a partir da percepção que a história continha diálogos extensos, o que julgamos cansativo e pouco envolvente para o jogador. Com o objetivo de tornar a história mais dinâmica e interativa, optamos por construir um mundo aberto onde o jogador poderia explorar e encontrar os fragmentos envolvendo a história do mundo do jogo. Indo por esse mesmo pensamento, foi adicionado monstros na história para que o jogo se tornasse mais interativo e possibilitando que o jogador conhecesse mais das espécies existentes no universo de *Eva*, o *Herói Escolhido*.

2.4.1 Testes e empecilhos para continuar o projeto

Ao iniciar os testes (Apêndice H) quanto às possibilidades que a ferramenta *RPG Maker Xp*²² oferece, foram observados alguns empecilhos que dificultavam a continuação do desenvolvimento do protótipo do jogo. É importante compreender que a ferramenta oferece tilesets com composições de *pixel* de ambientações, sendo no total 50 *tilesets* com variadas ambientações, incluindo dentro e fora dos locais. Ao iniciar os testes, o primeiro obstáculo

²¹ Anteriormente na história, Eva buscava mudar seu destino e se tornar uma guerreira memorável, mas, após a morte de sua amiga, decide abandonar esse sonho por acreditar não ter sido forte o suficiente. Quando o Ancião a procura, Eva decide retomar seu sonho de ser uma guerreira. Atualmente, esperamos que Eva aceite seu destino como heroína do reino ao descobrir que o grande vilão da história raptava o corpo das pessoas para realizar experimentos envolvendo a ressurreição dos mesmos. Sabendo disso, Eva decide ir atrás do vilão por acreditar na possibilidade de sua amiga estar viva e estar sendo usada para experimentos.

²² Encontrado na Steam, uma plataforma de jogos virtuais, e no site <https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-xp>.

encontrado foi justamente os *tilesets* disponibilizados pelo programa. O conteúdo oferecido por esses *tilesets* eram escassos, o que dificultava a criação de um cenário do jogo com eles. Ao tentarmos reverter isso, fizemos uma tentativa de juntar os *tilesets* da ferramenta, mas logo no início percebemos que não seria possível pois o cenário bugava²³ (falha de *software*) ao escolhermos outro *tileset* para utilizar. Apesar disso, ainda tínhamos esperança que seríamos capazes de fazer um jogo teste apesar dessas limitações, com o objetivo de ter algo concreto que poderíamos interagir.

Realizando os testes na ferramenta, foi possível, com os *tilesets* oferecidos, criar algumas das ambientações que pensávamos para o jogo, como a aldeia de Eva, uma igreja, a cidade do castelo e uma taberna. Um outro cenário que pensávamos se passava no sonho de Eva, onde o mundo era “quebrado”, mas ao tentar criar esse cenário, observamos que os *tilesets* oferecidos não abrangiam o projeto que tínhamos em mente²⁴. Ao nos depararmos novamente com esse problema, buscamos procurar formas de resolver esse empecilho. Navegando pela internet, foi possível encontrar formas de exportar *tilesets*, feitos por outras pessoas, para a ferramenta, mas, ainda assim, o conteúdo não abrangia o que tínhamos em mente. Uma outra forma sugerida era montar o nosso próprio *tilesets* utilizando ferramentas que possibilitaram essas alternativas, mas os sites e aplicativos que permitem essa montagem eram quase todos pagos e alguns outros não fomos capazes de encontrar por serem muito antigos. A frustração de saber que não poderíamos estar fazendo o jogo com as ambientações que desejávamos foi grande por percebemos que, talvez, não seríamos capazes de entregar um jogo apto ao final do TCC. Entretanto, continuamos testando o software para considerar outras possibilidades que gostaríamos de implementar.

Uma outra possibilidade que gostaríamos de estar implementando no nosso jogo, se deu apenas por estética. O objetivo era fazer com que quando o jogador interagisse com os NPCs, aparecesse uma caixa de diálogo onde tivesse uma imagem do NPC e do personagem nos respectivos momentos que eles tivessem falando, sendo Eva ou um dos personagens do jogo. O objetivo era tornar o jogo mais agradável esteticamente, além de adotar um estilo estético mais parecido com o que gostaríamos. Um outro ponto, que tinha o objetivo de fazer com que o jogador se aprofundasse na narrativa do jogo, seria adicionar um evento de dia e

²³ É um termo coloquial brasileiro derivado de "bug" (falha de software), usado para descrever algo que não funciona corretamente, travou, está apresentando erros, estranho ou confuso, sendo muito comum em tecnologia e jogos.

²⁴ A proposta era construir uma ambientação onde Eva estivesse em um vilarejo destruído, o cenário seria quebrado, com o objetivo de passar a sensação para o jogador que ele estivesse em um sonho, como se Eva não se lembrasse de como era ao certo aquele local. Essa ideia se deu a partir de uma das cenas do jogo *To the Moon*, onde o personagem, ao ter uma lembrança de um evento passado de sua vida, não é capaz de lembrar com exatidão como era aquele local ou o que tinha a frente de sua lembrança.

noite onde as luzes da cidade, ao escurecer, ligassem. Pesquisando e testando essas possibilidades percebemos que não seria possível fazer com que as luzes da cidade ligassem, pois a ferramenta não oferecia a possibilidade de fazer com que a cidade se iluminasse. Pesquisando como poderíamos estar mudando esse aspecto, foi observado que só seríamos capazes de realizar esse mecanismo ao criar a luz manualmente através de algum aplicativo, em formato *Portable Network Graphics*²⁵ (PNG), e exportar para o *RPG Maker*. Assim, essas possibilidades seriam possíveis, mas como gostaríamos de ter um trabalho mais rápido por ser um jogo extenso não seria muito prático aplicar essas ferramentas.

2.4.1.2 Escrever a Dois: um relato pessoal e intimista sobre amadurecer

Uma das sensações mais incessantes durante o processo de desenvolvimento de *Eva, o Herói Escolhido* e *Cidade Pacata* foi a dúvida em relação às escolhas que fazíamos e às ideias que apareciam ao longo do processo. A quantidade de possibilidades para implementar nos jogos parecia infinita; no entanto, muitas delas precisavam ser descartadas, seja pela dificuldade de meios de prosseguir com elas, seja porque outras ideias acabavam se alinhando melhor à estética e à narrativa do jogo que desejávamos construir. Apesar disso, permanecia a sensação de estar abandonando algo que poderia melhorar a narrativa do jogo para seguir caminhos que talvez não fossem tão impactantes quanto imaginávamos — ou quanto eu imaginava. **E essa constante insatisfação em relação ao que estava produzindo tornou-se uma fonte significativa de estresse** durante o processo de formação e aprendizado no estágio. Afinal, como alguém que havia estudado tanto não conseguia produzir algo considerado “inovador”? Como aceitar que meu primeiro jogo não revolucionaria a área de game design nem mudaria a vida das pessoas? Além disso, o fato de sermos iniciantes na área intensificava ainda mais as inseguranças presentes no desenvolvimento dos projetos. Entretanto, com o passar do tempo e por meio das leituras que abordavam temas relacionados à idealização do escritor prodígio, comecei a compreender que não precisava exigir tanto de mim mesma. Eu estava apenas iniciando minha trajetória na criação de jogos e, como afirma Noemi Jaffe (2017), a inspiração, a criatividade e as ideias não surgem de algo divino ou reservado a poucas pessoas. Elas são construídas através da prática, da persistência e do trabalho contínuo. Aos poucos, percebi que era justamente nesse processo de tentativa, erro e aprendizado que eu poderia construir algo verdadeiramente significativo.

²⁵ É um formato de arquivo de imagem rasterizado popular na web, caracterizado pela capacidade de salvar imagens com fundos transparentes e compressão sem perda de qualidade (lossless), sendo ideal para logotipos, ícones e gráficos.

Outro ponto importante de amadurecimento durante o desenvolvimento desses dois projetos, foi a compreensão sobre o que envolvia criar uma história a quatro mãos. Um dos questionamentos que mais ouvi ao mencionar que estava desenvolvendo uma história para um jogo em conjunto era: como vocês conseguem trabalhar juntas e não discutir nem uma vez?. Porém, uma coisa a ser confessada neste monólogo, é que brigávamos o tempo todo, nossas discussões levavam horas, até mesmo dias, principalmente se o que estava em questão era algo que considerávamos relevantes para a narrativa do jogo — aquilo que mudaria o rumo da história —, com cada uma querendo que a sua própria ideia fosse a que seria levada para frente. Não obstante, nossos debates se propagavam para discussões que poderiam ser consideradas até mesmo irrelevantes por alguns, afinal, qual era a importância se o personagem falava “bem” ou “bom”? Para nós, autoras principiantes, importava o suficiente. É preciso saber que estar sempre entrando nesses conflitos e discussões prolongadas para definir um detalhe na história, ou até mesmo descartando ideias por não termos entrado em um acordo, foi considerado por mim um dos processos mais estressantes durante a realização desses projetos. Contudo, compreendi que era importante ter a consciência de que não era apenas eu com as minhas ideias, com os personagens e o mundo, e parti para entender que o mundo que estava sendo criado era compartilhado com outra pessoa, com as ideias e opiniões dela, e apesar deste ter sido um processo de assimilação lento, foi de extrema importância para a continuação dos projetos. Aprendi essa lição ao longo dos dois projetos: soube lidar com nossas diferenças, mesmo muitas vezes nos considerando pessoas tão semelhantes. Compreendi também que, para a história avançar, às vezes era necessário ceder às opiniões e propostas da outra. Não era apenas eu ou ela quem compreendia os personagens e o mundo que criamos — **nós duas dávamos vida a tudo aquilo juntas, compartilhando igualmente a visão, a construção e o entendimento da história.**

2.5 Do Referencial Teórico à Prática: Reformulação do Roteiro

Depois das etapas de pesquisa teórica, estudos, teste de ferramentas como o *RPG Maker Xp* (Apêndice H) e levantamento de referência para a criação da arte e da mecânica do jogo, demos sequência para a reestruturação do roteiro de *Eva, o Herói Escolhido* (Apêndice I). Antes de iniciar de fato a reestruturação da narrativa do jogo, realizamos uma releitura do roteiro proposto inicialmente no Laboratório de Sustentabilidade com o objetivo de identificar o que poderia ser alterado na narrativa do jogo baseado nos estudos sobre escrita de roteiro realizados no ano de 2025. Na primeira leitura foi possível perceber alguns pontos principais

que gostaríamos de estar modificando na narrativa do jogo, sendo um deles sobre a estruturação da mesma, que se dava principalmente pela interação com os NPCs e os personagens secundários — companheiros de Eva — do mundo, contendo pouca, quase nenhuma, interação do jogador com o universo que estava sendo apresentado²⁶. Com isso, resolvemos implementar explorações para o jogador realizar durante a *gameplay* da história, com ele sendo livre para investigar as cidades e os vilarejos que ele transitava com Eva. O objetivo era fazer com que o jogador descobrisse elementos do mundo através dessas interações, sendo uma forma de acrescentar *gameplay* e ao mesmo tempo fazer com que o jogador interaja com aquele universo²⁷.

Interligado a exploração, eu e Anabelle queríamos trazer a realidade do que acontecia naquele universo, mostrando a influência, direta e indireta, das ações do vilão na vida daquelas pessoas. Antes, os NPCs continuavam com suas vidas, não apresentando praticamente nenhuma importância narrativa na história do jogo, como se os ataques de Salin²⁸ não afetasse diretamente a eles. Ao percebermos isso, buscamos colocar em evidência um pouco da vida, da história, dos NPCs daquele mundo — com alguns aparecendo como complemento para o jogador quando o mesmo explorasse o vilarejo e a cidade — mostrando as perdas, o temor daqueles indivíduos, além de vilarejos que eram constantemente atacados e da vida dos personagens secundários, Rian e Adam, que tiveram uma perda significativa devido aos ataques de Salin, trazendo mais dramatização para aquele universo e mostrar como a vida deles, daqueles cidadãos, mudou após o alquimista Salin iniciar seus ataques em busca da dominação daqueles reinos. O objetivo era fazer com que o jogador não apenas jogasse o jogo, mas que sentisse a angústia dos personagens, que simpatizasse com aquele universo, que compreendesse e que criasse algum tipo de vínculo com aquele mundo, que não apenas entendesse os personagens principais, mas também aqueles que poderiam ser considerados sem importância para alguns. Para implementar esses elementos durante o jogo, visando com que o jogador presenciasse e tivesse a oportunidade de vivenciar esses detalhes, fizemos com que alguns dos acontecimentos ocorressem através de *task*²⁹ (tarefas), onde o jogador teria que

²⁶ Um exemplo disso, seria como o jogador descobre sobre a história do Rian com o irmão dele que é através de uma conversa com Adam. Durante a releitura, discutimos sobre se Adam contaria a história de um companheiro dele, uma história pessoal e sentimental, onde concordamos que isso não aconteceria, pois Adam era um amigo fiel e apenas falaria que Adam tem os seus motivos. Um outro ponto importante era que ao contar a história assim, não sentimos um aprofundamento dos sentimentos de Rian com o seu passado.

²⁷ Com essa exploração o jogador poderia estar descobrindo as motivações do vilão, a história de fundo de Rian, como é a vida dos cidadãos daquele mundo, entre outros elementos.

²⁸ Salin é o vilão de Eva, o herói escolhido.

²⁹ Significa tarefa, missão ou trabalho específico a ser realizado, geralmente dentro de um prazo.

realizar tarefas em busca de dinheiro, podendo conhecer um pouco das pessoas que habitavam aqueles reinos.

Um outro tema discutido sobre o mundo onde se passava Eva, se relacionava acerca da abordagem das mulheres inseridas naquele universo, sendo um dos primeiros pontos de discordância entre eu e a Anabelle na reestruturação da narrativa do jogo. A discussão ocorreu devido a uma divergência de opiniões sobre como as outras personagens femininas eram inseridas naquele universo. O debate surgiu devido a uma insatisfação minha quanto à como as personagens femininas eram retratadas no jogo, pois quase nenhuma delas ocupava um papel relevante na narrativa secundária do jogo, seja como guerreira ou participando da guerra de alguma forma³⁰. Um dos principais pontos que me incomodavam, era a Eva ser a única mulher com um papel que fosse considerado incomum por aquele reino ao se tornar uma guerreira e apenas ela, durante toda a história, ser a única mulher que lutaria contra o exército do alquimista Salin, enfrentando aquele mundo e se tornando algo diferente do que as pessoas estavam acostumadas. Eu queria trazer uma proposta diferente, minha sugestão era inserir mais personagens femininas que desafiassem os papéis de gênero estabelecidos dentro daquele universo, que também saíssem para lutar e participassem da guerra, mostrando que Eva não seria a única a confrontar as normas e expectativas sociais impostas a elas. Dessa forma, **outras personagens femininas também poderiam romper com o que era considerado socialmente aceitável**, lutando para defender o reino em que vivem e conquistando posições de relevância, honra e protagonismo dentro da história. A minha colega, Anabelle, pensava diferente, que apesar de entender minha sugestão não via a relevância, em termos narrativos, de adicionar outras personagens mulheres que tivessem o mesmo peso histórico de Eva, defendendo que Eva poderia ser a única a iniciar um protesto, por meio de ações, do que ela poderia, enquanto mulher, ser na vida — se ela poderia ou não ser uma guerreira —, sendo a precursora da causa e a que incentivaria a mudança naquele universo. Anabelle argumentava que essa premissa traria mais impacto na história, com todos questionando a capacidade de Eva de se tornar uma guerreira e, ao colocar outras personagens com essa mesma relevância narrativa dentro do jogo, tiraria o foco principal que queríamos estar trazendo nas primeiras propostas do jogo que era **todos estarem contra Eva e, mesmo assim, ela continuar seguindo seu sonho de se tornar uma guerreira** e, ao derrotar o vilão,

³⁰ Em uma das minhas sugestões durante o diálogo, era que houvesse uma personagem feminina que fosse uma guerreira conhecida, que teve feitos honrosos durante a guerra e que fosse conhecida no reino. Essa ideia, depois de entrarmos em consenso, não foi para a frente.

provaria que era capaz para todos³¹. Depois de discutir todas as possibilidades que tínhamos, entramos em um acordo de adicionar essa mudança, mas de uma forma que ficaria apenas nas entrelinhas da narrativa do jogo, nunca trazendo para o foco principal da história em si.

A outra mudança realizada no roteiro do jogo foi acerca do objeto de desejo de Eva, que antes era a vingança contra Salin após sua companheira ter falecido durante um dos ataques do alquimista nos vilarejos do reino de Duine. Um dos principais motivos para essa mudança foi após ler o livro *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* de Robert McKee (1997) onde ele fala que “[...] o Incidente Incitante primeiro deixa a vida do protagonista fora de equilíbrio, e então incita nele o desejo de restaurar esse equilíbrio.” (McKee, 1997, p.186), afirmando que o objeto de desejo do protagonista seria o que moveria a história, que levaria o protagonista até o fim, apesar de todos os obstáculos que dificultariam sua jornada, para obter o equilíbrio de sua vida novamente. Sendo assim, acreditávamos que o desejo de Eva de se vingar de Salin não seria o suficiente para que ela saísse em uma jornada, mesmo quando o Ancião fala que ela poderia ser o herói escolhido da profecia, sendo a única capaz de derrotar Salin³². Esse pensamento veio após perceber que a pessoa que Eva mais amava, que apoiava seu sonho e acreditava nela, a que ela queria ver salva e segura, já tinha sido morta por Salin, fazendo com que ela não visse sentido na vingança para ter em troca um mero momento de satisfação. Com isso, discutimos algumas ideias e optamos por tornar a **Aurora o “objeto” de maior desejo de Eva**, deixando a mesma viva. Com isso definido, a história tomou um novo rumo e iniciaria com Eva acreditando que Aurora estaria morta após ter sumindo³³ em uma vila lutando com ogros e quando descobre que o Alquimista estava fazendo experimentos para controlar pessoas e sequestrando elas, Eva desconfia que Aurora possa estar viva e **decide ir atrás dela para salvá-la**.

Uma outra discussão que provocou uma grande mudança na trama seria sobre a Eva ser ou não o herói escolhido. Essa ideia surgiu durante a leitura do primeiro roteiro de Eva, onde surgiu a sugestão de deixar implícito para o jogador se Eva seria ou não o herói escolhido da profecia, fazendo com que, durante toda a história, o jogador, e a própria **Eva, se questionasse sobre seu título como heroína**, nunca deixando claro para o jogador a

³¹ Um dos pontos que eu ainda defendia, era que mesmo ao adicionar outras personagens femininas que fossem guerreiras ou magas, aquele universo ainda questionaria as mulheres, principalmente Eva, se eram capazes de lutar.

³² Acreditamos que Eva não tinha um desejo forte de se vingar de Salin, afinal, o que ganharia derrotando ele? Ele já não tirou aquilo que era mais importante para ela?

³³ A ideia era fazer com que Eva nunca tivesse visto realmente o corpo de Aurora, apenas vestígios que levasse ela a acreditar que Aurora pudesse ter sido morta.

resposta. Durante uma das primeiras aulas do semestre de 2026, analisamos algumas possibilidades de como poderíamos estar fazendo isso e chegamos a algumas ideias sobre como isso poderia estar ocorrendo que consistiam em: a espada estar quebrada, a espada nunca ter estado enfiada em uma pedra, a espada ter sido encontrada jogada dentro da caverna ou apenas fazer com que, na profecia, a espada brilhava apenas para o herói escolhido. Debatendo sobre essas possibilidades, entendemos que seguir por essas narrativas não deixariam a dualidade que queríamos implementar sobre a Eva ser ou não o herói escolhido, sempre afirmando uma das respostas no decorrer da história acabando por serem descartadas. Porém, ainda querendo inserir uma proposta diferente, optamos por fazer com que Eva não fosse o herói escolhido da profecia. Nessa nova trama, a ideia era fazer com que Eva fosse uma protagonista que conquistasse seus objetivos por mérito próprio, e não alguém vista como merecedora de reconhecimento, méritos ou aplausos apenas porque algo maior — como a profecia, neste caso — a definiu previamente como poderosa e digna. Queríamos **desvincular a conquista dela com o fato de ela ser o herói escolhido de uma profecia e fazer com que ela tivesse conseguido a vitória contra o vilão no final apenas por ela ser quem ela é, por ser Eva, uma guerreira, uma conquistadora, uma mulher que superou os discursos sobre ela ser incapaz e, apesar de tudo isso, se tornou uma guerreira formidável.**

Com Eva deixando de ser a heroína destinada pela profecia, instaura-se um impasse: o que poderia convencer Eva de que ela própria, sem a segurança de ser o herói escolhido, seria capaz de salvar Aurora, assim partindo em busca de sua companheira? Sendo esse outro ponto de maior debate entre eu e Anabelle. Por acreditar ser a heroína da profecia, Eva encontrava uma segurança adicional, ainda que sutil, para partir em sua jornada. Haveria certo conforto na convicção de que, amparada pela profecia, seria capaz de salvar sua amada companheira, confiando que os deuses daquele universo velavam por seu destino. Contudo, ao descobrir que não era a escolhida, toda a sua esperança, bem como a segurança em suas habilidades como guerreira, se dissiparia. Entretanto, acreditava que Eva, mesmo sabendo que não era o herói escolhido, **ainda iria atrás de Aurora, movida por um único desejo: salvar sua amada companheira.** Eva não dedia-se em pensamentos de que seria uma missão que poderia levar ao próprio falecimento, tendo em mente uma profecia que diz que apenas **o herói escolhido derrotaria o ser maligno** que assolava aquelas terras, mas sim que uma das pessoas que ela mais amava estava sendo controlada e usada durante anos contra a própria vontade. Eva não conseguiria viver sabendo que mesmo tendo a consciência disso, ou no caso, a suspeita, nem ao menos tentou ir atrás dela para salvá-la. Assim, imagino que Eva pegaria a

espada do herói³⁴ e correria em busca do que achava ser a única oportunidade de salvar sua companheira e, como um desejo inconsciente, até mesmo egoísta, se livrar da culpa de tê-la deixada sozinha³⁵. Entretanto, minha colega, Anabelle, continha certa insegurança sobre Eva não ser a heroína escolhida, acreditando que Eva acabaria por desistir de partir em uma jornada para salvar sua companheira por acreditar que não seria capaz, ou até mesmo acreditando que seria uma missão que a levaria a própria morte, quando descobrisse que não era o herói que poderia livrar aquele reino de Salin, acabando por confiar que outra pessoa, no caso o verdadeiro herói, conseguiria livrar a Aurora das manipulações de Salin quando o confrontasse³⁶. Após debatermos essas duas possibilidades, chegamos a conclusão que Eva partiria em busca de salvar Aurora, colocando todos daquele reino em perigo ao levar consigo a espada do herói escolhido, pelo único desejo de ter sua companheira ao seu lado novamente.

Outra mudança feita durante a narrativa do jogo era relacionado a morte de Adam e o gênero do mago Ancião, que era o orientador de Eva durante sua jornada. Sendo mudanças que ocorreram de forma natural durante as discussões sobre as modificações do jogo. Enquanto debatíamos sobre as mudanças, chegamos a conclusão que o falecimento de Adam seria desnecessário para a narrativa do jogo e que outras alternativas trariam o mesmo impacto, em termos narrativos, que gostaríamos com a morte dele. A morte de Adam serviria para levar o conflito entre Rian e Eva ao seu clímax³⁷, com Rian questionando mais fervorosamente o título de herói escolhido de Eva. Entretanto, acreditamos que apenas o sequestro do Adam, realizado pela própria Aurora, enquanto Eva não faz nada para impedir que isso aconteça seria o suficiente para Rian ficar enfurecido com ela e iniciar o combate que poderia levar Eva a desistir de continuar sua busca por Aurora e duvidar de si mesma. Quanto ao gênero do mago Ancião, essa mudança ocorreu de forma fluida e natural, com a mesma se tornando a maga Anciã do reino de Duine. Porém, devido às mudanças ocorridas durante o roteiro de Eva, a maga Anciã acabou por não ter a relevância que tinha inicialmente, aparecendo apenas no começo da história.

³⁴ Eva leva a espada para ter uma confiança a mais, mesmo que naquele momento fosse ínfima, de que conseguiria chegar até a torre do alquimista para salvar sua companheira. Nesse momento, eu não acreditava que Eva seria a boa e velha heroína escolhida que buscava a salvação de todos no reino, mas que buscava apenas salvar Aurora e que se fosse preciso sacrificar todo o reino para isso, ela não se importaria, que, ao nosso ver, a tornaria uma heroína mais humana.

³⁵ Aurora some após Eva ter deixado ela sozinha, a pedido de Aurora, para lutar contra alguns Ogros que aparecerem em um vilarejo com a finalidade de preservar a vida de uma criança.

³⁶ Eva também não ficaria completamente parada quando descobrisse que Aurora estava sendo controlada, buscando correr atrás de alguém, que ela julgasse capaz, que poderia estar ajudando a salvar-lá.

³⁷ É o ponto de maior tensão, emoção ou virada em uma situação.

Após todas as modificações na narrativa do jogo realizadas e consolidadas, separamos cada capítulo por lugar e descrevemos, de forma sintética, o que aconteceria em cada um deles, escrevendo coisas genéricas como “Eva se encaminha para a caverna e descobre que não é o herói escolhido.” ou “Rian confronta Eva sobre ser o herói escolhido”. Depois, para alinharmos e não haver discrepâncias referente as personalidades dos personagens, fizemos uma breve descrição de como imaginávamos eles, escrevendo coisas como “Eva é fechada e engraçadinha, faz de tudo por quem ama” entre outros detalhes. Esta descrição foi feita para cada personagem principal do jogo, contendo Eva, Aurora, Rian, Adam e Salin, acrescentando uma breve história da vida deles nesse processo. Feito isso, com a finalidade de otimizar o tempo de escrita de *Eva, o Herói Escolhido*, decidimos que cada uma escreveria um capítulo do roteiro. Pensando em como isso poderia acontecer de forma que não houvesse erros de continuidade, decidimos separar os capítulos que se interligavam, ou seja, capítulos que não necessariamente estariam atrelados um ao outro, ficando da seguinte forma: capítulos onde a Eva aparecia sozinha, capítulos de Eva e Aurora, capítulos de confronto entre Eva e Rian, capítulos sobre Salin e capítulos sobre jogabilidade com tasks e combates. Feito isso, escolhemos os capítulos com base no “tema” central do mesmo, eu fiquei com os que envolvia jogabilidade, a história de Salin e confrontos de Eva e Rian, e demos iniciativa a escrita onde íamos falando e conferindo a opinião uma da outra sobre o desenrolar de acontecimentos considerados importantes para a narrativa do jogo. Devido a alguns capítulos que eu fiquei serem muito extensos tanto em termos de profundidade dos personagens quanto nos acontecimentos, pedi para que Anabelle escrevesse o último capítulo do roteiro.

Após todos os capítulos escritos, lemos a história completa para conseguirmos alinharmos algumas questões relacionadas a trejeitos dos personagens, acontecimentos do mundo e estruturação do roteiro, modificando, caso necessário, para que não houvesse furos dentro da história. Com isso feito, fiz também o GDD (Apêndice J) do jogo Eva onde coloquei como funcionaria as mecânicas do jogo, interface, e elementos do jogo para a facilitação da compreensão de outras pessoas, principalmente equipes de programação, caso futuramente houvesse uma oportunidade de conseguirmos desenvolver o jogo. Além disso, adicionamos imagens que referenciava como gostaríamos que fosse a ambientação de alguns lugares.

Na reescrita desse novo roteiro, foi observado uma evolução significativa no meu processo de escrita. No primeiro roteiro desenvolvido, a construção das cenas e dos diálogos era um dos aspectos que mais me causavam insegurança por acreditar que muitas das conversas aconteciam de forma apressada, superficial e até infantilizada, sem transmitir a

profundidade emocional dos personagens para envolver o jogador no jogo em si. Além disso, algumas cenas demandavam maior desenvolvimento, não causando o impacto necessário e acabando por se tornarem artificiais dentro da história. Entretanto, ao longo do desenvolvimento dos roteiros seguintes, como *Cidade Pacata* e a reestruturação de *Eva, o Herói Escolhido*, tornou-se evidente o amadurecimento na forma de escrever os diálogos, desenvolver as cenas e conduzir os acontecimentos da narrativa do jogo, passando a me preocupar mais com a naturalidade das interações e com a construção emocional dos personagens. Perceber que o processo de estudo, prática e dedicação investido ao longo do ano de 2025 gerou resultados concretos, não apenas no campo teórico, mas também na prática da escrita criativa, foi um dos motivos de satisfação e reconhecimento do próprio crescimento.

3 Anabelle: A Narrativa da minha Própria Experiência

3.1 O início e o antes de tudo

Quando criança, **meu sonho** era ser quadrinista, amava desenhar e inventar histórias em quadrinhos, mas essa rotina **mudou** quando cresci. Meu tempo com desenho e as histórias inventadas foram ficando cada vez mais escassos, até se tornarem **inexistentes**. Em 2019, no meu último ano do ensino médio, eu era uma adolescente confusa que almejava a área criativa, mas que sempre foi exaltada pela área de exatas. Com um incentivo nada intencional de um professor meu de artes da época que dava aulas bimestralmente, eu criei coragem, tampei meus ouvidos para os comentários sobre eu tentar uma faculdade de Engenharia e decidi fazer uma **faculdade na área criativa**. O que eu almejava era o curso de Desenho Industrial, mas não existia uma faculdade pública em Goiás. Assim, optei por Design Gráfico.

Apesar de ter me decidido em Design, na época, meu pai me estimulou a fazer vários vestibulares, mesmo que não tivessem o curso de Design. Assim, passei em algumas faculdades particulares que eram da área da comunicação e no IFG, Instituto Federal de Goiás, para Engenharia de Controle de Automação. A UFG, Universidade Federal de Goiás, que era minha primeira opção, ainda não tinha divulgado os resultados, já que a entrada era por nota do ENEM, Exame Nacional do Ensino Médio. Eu também não tinha conseguido nota suficiente para entrar em Design Gráfico, curso que eu havia escolhido na época, então, pesquisei outros cursos que ainda estavam nesta área e selecionei **Direção de Arte** (também sabendo que eu poderia fazer a transferência interna para mudança de curso). Com isto, por

pressão e insegurança, escolhi entrar no curso de Engenharia no IFG, criando esperanças de saírem os resultados do ENEM e eu conseguir fazer um curso na área criativa.

Durante um mês, tive minha primeira experiência estudando em uma faculdade, estudando Cálculo e Física. Lembro-me dos professores perguntarem o motivo de ter escolhido o curso e eu dizer como um **ato de resistência** que estava esperando os resultados do ENEM para estudar Direção de Arte, deixando os professores com olhos arregalados e perguntando que curso era esse. Esse ato de resistência era importante para mim, pois eu escutava que estava jogando fora a oportunidade de fazer um curso julgado como “bom”, menosprezando a área que eu tinha escolhido.

Os resultados do ENEM foram revelados e eu passei em Direção de Arte na chamada pública. Senti uma felicidade muito grande por eu poder estudar a área que eu queria numa faculdade federal. Infelizmente, essa felicidade não durou por muito tempo, com apenas eu tendo um dia de aula, foi decretado a quarentena, devido ao Covid-19. Esses dois anos de quarentena foram um tanto quanto conturbados para mim, pois fiquei **frustrada** por estar parada por muito tempo, apenas esperando estudar o que eu tanto almejava. Nesse meio tempo, as aulas voltaram remotamente, o que foi um pouco animador, mas que depois me trouxe mais **dúvidas**.

Eu tinha escolhido Direção de Arte para entrar na parte de marketing e propaganda, tentando me aproximar em Design, mas o curso era mais voltado para Teatro. Quanto mais eu via sobre teatro, mais eu me sentia distante do que eu queria. Então, no meu primeiro ano de faculdade em 2020, tentei a transferência de curso para Design Gráfico, **não** obtendo sucesso. Recordo-me de conversar com um colega de Direção de Arte que tinha entrado em Design Gráfico, mas que depois fez a transferência para Direção de Arte, pois Design era muito técnico e exato para ele. Com essa conversa, eu senti que Design era para mim, **a junção de algo técnico com algo criativo, pensar em arte, mas com os pés no chão**.

Assim, em 2021, pesquisei mais sobre outros cursos na UFG e me deparei com Design de Ambientes, mas **com outros olhos**. Na primeira vez que tinha visto este curso, pensei que seria voltado para interiores, porém, lendo a ementa, eu percebi que o curso era voltado para produtos também, o que me recordou sobre o curso de Desenho Industrial. Com muito entusiasmo, tentei a transferência novamente de curso, mas dessa vez para **Design de Ambientes e fui aceita**. Com grande felicidade, eu ainda obtive a boa notícia que as aulas presenciais voltariam em 2022, quando eu começaria o curso novo.

3.2 Design de Ambientes/Produto e indecisões

Eu estava empolgada quando comecei os estudos de Design de Ambiente, mas houve **pequenas frustrações** que me desencorajaram. O curso estava em processo de mudança de nome, pois a ementa e a grade já tinham sido mudadas para ser um curso de Design de Produtos, mas meus primeiros semestres de faculdade foram lecionados por professores arquitetos em sua maioria, o que me desmotivou por estudar em sua grande maioria ambientações e desenhos técnicos para plantas arquitetônicas, sempre tendo perspectivas para a área de ambientes.

Apesar disto, com o passar do curso, tive contato com professores da minha área, trabalhos e matérias que tendiam ao Design de Produto. Deste modo, **minha empolgação voltava**, mas com ela vinha a **indecisão** de que área seguir. Estudei mobiliário, joalheria, tecnologia assistiva, iluminação e entre outros temas, mas não conseguia encontrar uma área que pudesse ter certeza de seguir. Contudo, em uma matéria chamada Laboratório de Design e Sustentabilidade, eu descobri que poderia ir para a área de **jogos virtuais**, não apenas para parte da modelagem do jogo, mas como parte de **desenvolvimento de mundo, personagens e roteiro**. Já tendo jogos virtuais como passatempo, interessei-me por esta área e tive minhas **primeiras experiências e oportunidades** com este laboratório.

3.3 Eva, o Herói Escolhido e a primeira experiência de criação de um jogo

No segundo semestre de 2024, inscrevi-me no Laboratório de Design e Sustentabilidade, lecionado pelo professor Gilson Oliveira Barreto. O laboratório iniciava com a apresentação da ODS, Objetivos de Desenvolvimento Sustentável³⁸ da ONU, Organização das Nações Unidas, e tinha a proposta de escolher um dos desses objetivos para desenvolver um produto ou projeto que se alinhasse a um deles. Com o trabalho podendo ser em grupo, minha colega Sarah Marinho e eu fizemos uma dupla. Ficamos em dúvidas entre a quarta e a quinta pauta da ODS: Educação de Qualidade e Igualdade de Gênero, respectivamente. Como projeto, nós pensávamos em criar quadrinho, charge, livro infantil ou animação. Assim, escolhemos utilizar tirinhas para apontar a problemática do tema de **igualdade de gênero para conscientizar as pessoas**.

³⁸ Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável têm como propósito criar um plano de ação global para proteger o ambiente e o clima, acabar com a pobreza e garantir que as pessoas do mundo inteiro possam desfrutar de paz e prosperidade.

Com a proposta escolhida, Sarah e eu tivemos a primeira ideia de criarmos tirinhas que se passariam num **mundo invertido**, onde os homens sofreriam “machismo reverso”³⁹ e seriam banalizados pelas mulheres daquele mundo. Pensamos em criar essa proposta de mundo invertido, pois seria uma forma de gerarmos estranhamento para o público, **problematizando de forma irônica** as situações que acontecem recorrentemente com as mulheres, acontecendo com os homens.

Contudo, descartamos esta ideia e tivemos outra de criarmos sobre uma personagem feminina que sofreria, em seu cotidiano, situações machistas, mas tendo um cunho mais humorado para criar a conscientização da igualdade de gênero por meio de **sátiras**. Assim, com a orientação do professor Gilson, pensamos em atribuir as tirinhas em algum objeto e ambiente **não convencional**, sendo pensado em colar as tirinhas em um ambiente propício às tais situações machistas, chegando na ideia de colar as tirinhas em pesos de academia, um lugar incomum de encontrar tirinhas, causando **impacto e atenção**. Com algumas pesquisas, foi tido obstáculos quanto ao material de colagem da tirinha nos pesos, pois os adesivos termoplásticos, que foi pensado inicialmente, deixariam os pesos escorregadios. Com isso, pensamos em mudar de objeto, tendo ideias como: garrafinha de água, papel bandeja ou porta-copo, **mas não gostávamos de nenhuma ideia**.

Então, minha colega e eu tivemos a ideia de mudarmos o objeto de estudo: tirinhas em objetos e locais não convencionais para **a vivência das mulheres no mundo gamer**⁴⁰, por ser um ambiente em que nós **vivenciávamos** o machismo e que **carece de representatividade feminina**. Portanto, a proposta do nosso novo trabalho era a criação de um jogo que criticasse e conscientizasse sobre a desigualdade de gênero. Primeiramente, pensamos qual seria o gênero do jogo, tendo a ideia de um jogo de escolhas que contava a história de uma personagem feminina que sofria machismo em seu cotidiano e o jogador deveria **escolher** situações em que seria menos provável dela sofrer o machismo⁴¹, mas, apesar dessas escolhas “menos piores”, a personagem ainda sofreria o machismo, pois **não importaria as escolhas**

³⁹ Antes de entender o termo “machismo reverso”, deve ser explicado o que é um mundo machista: um mundo onde a cultura é vinculada ao domínio masculino, detendo o poder primário, autoridade moral e privilégio social. Neste sentido, “machismo reverso” refere-se ao domínio feminino com este poder primário, autoridade moral e privilégio social. Destaca-se que este mundo invertido não seria um mundo feminista, pois o feminismo está atrelado à igualdade de gênero e não a opressão de gêneros.

⁴⁰ O termo “mundo *gamer*” é referido não apenas aos jogos virtuais, mas também sobre a comunidade e a cultura que esses jogos virtuais impactam nas pessoas que jogam e acompanham notícias sobre esse meio.

⁴¹ O termo “sofrer machismo” foi referido como o preconceito com as mulheres que mostra uma desigualdade de gênero. Neste momento da escrita, não havia tido estudos específicos sobre gênero. Mais adiante, com estes estudos, foi tido a conclusão de que o termo machismo é um termo infeliz, pois resume que para ser mulher é necessário sofrer este machismo, definindo a mulher como um preconceito da sociedade.

da personagem/jogador, o que faz ela sofrer isso são as atitudes machistas que existem na sociedade. Todavia, com a orientação do nosso professor, pensamos que seria uma visão muito **pessimista** para darmos ao público e que poderíamos pensar em alguma estória que desse **esperança**, assim como diz Paulo Freire em seu livro *Pedagogia da Esperança*:

É preciso ter esperança, mas ter esperança do verbo esperar; porque tem gente que tem esperança do verbo esperar. E esperança do verbo esperar não é esperança, é espera. Esperançar é se levantar, esperançar é ir atrás, esperançar é construir, esperançar é não desistir! Esperançar é levar adiante, esperançar é juntar-se com outros para fazer de outro modo. (Freire, 1992, p.110-111)

Logo, chegamos na ideia de nosso trabalho atual: **o desenvolvimento de um jogo virtual RPG⁴² com a protagonista sendo uma heroína**. Com essa vontade de criarmos algo mais esperançoso, chegamos na conclusão que uma clássica história RPG da jornada do herói⁴³ seria o tema perfeito para criarmos uma representatividade feminina com uma protagonista mulher. Assim, com a ideia encaminhada, pesquisamos dados que mostravam a carência de jogos com o público feminino *gamer*, a pouca diversidade de jogos que geravam identificação e representação feminina e também sobre a objetificação das mulheres em jogos virtuais (apêndice B).

Com a orientação do nosso professor, foi passado para nós uma estrutura de Documento de Design de Jogo, **GDD⁴⁴**, com o *storytelling⁴⁵* da **Jornada do Herói⁴⁶**. Começamos a escrever a história e pensamos nos personagens, contudo, fomos interrompidas pelo nosso professor que nos aconselhou fazermos a pesquisa das mulheres que se interessam por jogos antes de começar a escrever a história.

Desse modo, organizamos **entrevistas** para obtermos estudos e respostas sobre o esse público feminino inseridos no mundo *gamer*. Ao todo foram nove entrevistados, entre eles

⁴² RPG (*Role-Playing Game* ou Jogo de Interpretação de Papéis) é um gênero de jogo onde jogadores assumem papéis de personagens em um cenário fictício, focado em imaginação, construção de personagens e evolução dentro de um mundo que geralmente é uma fantasia medieval.

⁴³ O termo “história clássica RPG” neste presente texto equivale a uma história que contém um homem que, de acordo com uma profecia, é predestinado a ser o herói que salvará a tudo e todos. É dito que é clássica, pois é uma premissa que há vários exemplos na mídia atuais e de décadas atrás.

⁴⁴ A sigla GDD significa *Game Design Document* ou, em português, Documento de Design de Jogo. Esse documento é fundamental para a criação de um jogo, contendo as mecânicas de jogo, a história, os personagens, a interface, a arte e, dependendo da estrutura do GDD, itens que detalham mais o jogo.

⁴⁵ *Storytelling* é uma técnica de narrar histórias, tornando-as mais envolventes para o grupo focal.

⁴⁶ A Jornada do Herói é uma estrutura de *storytelling*, criada por Joseph Campbell em 1949, que apresenta, em 12 etapas, a trajetória do protagonista de modo que o grupo focal cria conexões emocionais com a narrativa e com o personagem.

eram sete mulheres, um não-binário e um homem que trabalha e possui conhecimento na área de jogos virtuais. Os entrevistados eram compostos por pessoas que não tinham frequência em jogar e outras pessoas que sim. A entrevista tinha perguntas sobre as experiências e opiniões quanto à **influência de jogos** virtuais nas pessoas, à **representatividade feminina** no mundo *gamer*, sobre a **objetificação da mulher** nos jogos e também sobre as **preferências de jogos**, quanto a história, jogabilidade, gráfico e etc. Depois de todas as entrevistas, fizemos uma transcrição de texto das entrevistas (apêndice A) para marcarmos algumas falas pertinentes quanto às **opiniões e experiências**. Também fizemos para cada entrevistado um mapa nuvem (apêndice B) para identificarmos as palavras mais recorrentes durante os diálogos e também fizemos um que generaliza todas as entrevistas. Assim, criamos tabelas (apêndice B) para alinharmos quais seriam as melhores decisões para desenvolvermos o jogo baseado nessas preferências. Para finalizarmos as análises das entrevistas, foram feitos gráficos (apêndice B) que ranqueavam as preferências e os motivos que as pessoas jogam e o que as faz ter interesse em jogar algum jogo. Com isto, chegamos na conclusão de que nosso público de interesse eram pessoas que atrelam os jogos com a **nostalgia**, acreditando que jogos podem influenciar as pessoas de um modo “bom”, como educativo ou conscientizador, e de um modo “ruim”, como agressividade e violência principalmente para crianças. Elas também relataram sobre a **carência e o desejo de jogos com representações e protagonistas femininas**, pontuando sobre a sexualização de personagens femininos nos jogos virtuais. Quanto às preferências de jogos foram tido respostas como jogos que os **divertiam e os descontraíam** e que prefeririam jogar jogos que focam nos **gráficos e na história**.

Com as pesquisas do público de interesse feitas, fomos pesquisar **inspirações** de jogos que se enquadravam nas respostas das entrevistas. Desde o início pensamos que seria um **jogo pixelado**, principalmente depois dos entrevistados dizerem que jogos estão atrelados à **nostalgia**, inspirando-nos em *To the Moon* pelo gráfico e pelo software *RPG Maker*⁴⁷ que foi utilizado para criar o jogo; e quanto ao seu modo história e seu tipo de jogo RPG, foi inspirado em *Zelda*.

Depois dessa parte teórica, retomamos a história e **modificamos** para se tornar mais **leve e divertida**, já que nas entrevistas mostraram que era importante ter esse cunho de lazer. Entretanto, fomos paradas novamente de escrever, pois, com a orientação, foi nos dada a sugestão de **pensarmos primeiro no mundo** em que se passava a história. Com isso, além de

⁴⁷ *RPG Maker* é um programa que permite criar jogos de RPG com linguagem simples de programação. Para acessar esta ferramenta deve-se entrar no link: <https://www.rpgmakerweb.com/>.

pensarmos na história e nos costumes daquele mundo, criamos o mapa (apêndice B) por uma ferramenta chamada Inkarnate⁴⁸. Decidimos que aquele mundo era composto por seres mágicos, como elfos, gnomos, possuindo heróis e vilões que buscavam poder e glória. Assim, **pensamos num vilão que desejaria poder e deveria ser derrotado pelo herói escolhido, que na nossa história é a heroína escolhida, uma pessoa predestinada e a última esperança de derrotar o vilão com a espada do herói escolhido.**

Com essa ideia clássica, começamos a escrever a história e montar fichas para os personagens principais, criando Eva, a heroína protagonista. Pensamos em criar uma história sobre uma heroína que passaria por desafios de **lutas físicas e psicológicas**, onde, apesar de ter sua capacidade duvidada pela população, ela deveria se apoiar em sua **própria confiança** de que é capaz e é a heroína escolhida.

No início da escrita da história, foi tido **obstáculos**, pois haviam ideias em que eu tinha e minha dupla não concordava e vice e versa. Assim, começamos a expor mais como imaginávamos o mundo e como cada personagem reagiria, então decidimos que se tivesse uma ideia em que uma não concordasse, nós tentaríamos entrar num consenso em que usaríamos a minha ideia se usasse outra ideia dela ou de então essa ideia não seria usada e pensaríamos em outra, nem que tivéssemos que mudar uma parte da história. Com essa **estratégia**, conseguimos finalizar a história (apêndice C) onde ambas estavam **satisfeitas** com os rumos da história.

Com a descoberta do *RPG Maker*, pensamos em **criar** o jogo nessa ferramenta, contudo, como **não tínhamos experiência** em utilizá-lo e não conseguíamos terminar a **tempo**, optamos em utilizar esse programa para criar apenas os ambientes que se passariam o jogo.

3.4 Água em Jogo e iniciando o projeto

Ao final da matéria, Sarah e eu fomos convidadas pelo nosso professor Gilson a **participar** de um projeto do LABTIME, Laboratório de Tecnologia da Informação e Mídias Educacionais⁴⁹, que era intitulado como: pesquisa e desenvolvimento de recursos

⁴⁸ Inkarnate é uma ferramenta online utilizada para criar mapas e ambientes para RPGs de mesas. Para acessar esta ferramenta deve-se entrar no link: <https://inkarnate.com>.

⁴⁹ O LABTIME, Laboratório de Tecnologia da Informação e Mídias Educacionais, é um laboratório vinculado com a UFG que desenvolve soluções com uso das tecnologias para o ensino, interação entre usuários, acesso a conteúdos, dentre outras.

educacionais digitais e de soluções educacionais textuais interativas para criação de jogos virtuais: desenvolvimento de mundo, personagens e enredo de jogos virtuais. O principal intuito do convite era para que **aprendêssemos sobre a área de roteirização**, trabalhássemos em um jogo da ANA, Agência Nacional de Água, também trabalhássemos em um jogo que estava em desenvolvimento pelo nosso professor e para que ele fosse nosso orientador de TCC, trabalho de conclusão de curso, sobre esse tema de jogos virtuais. Assim, aceitamos a **oportunidade** e, em fevereiro de 2025, começamos a participar do projeto. Inicialmente tínhamos como finalidade a reestruturação de um jogo virtual e a criação de um, sendo ambos da ANA. O jogo para reestruturação era sobre o gerenciamento da água e sobre as bacias hidrográficas, visando a conscientização sobre as formas que são utilizadas a água e ter um pouco mais de conhecimento por trás do seu gerenciamento, entendendo quais medidas podem ser tomadas. Já o jogo para criação era sobre uma “aventura” que os alunos de uma sala de aula enfrentavam para aprenderem com o trabalho em equipe a importância da água em nossas vidas e que tudo está conectado por ela, pois a água não é apenas vida, mas ela possui memória também.

O início se deu lendo e estudando os documentos sobre as premissas dos jogos, um trabalho que discorria sobre a criação de um jogo e informações sobre o gerenciamento de água, sabendo mais sobre comitês de bacias hidrográficas, o segmento do plenário, estrutura do comitê e ações que poderiam ser tomadas por eles. Sem muito conhecimento na área de roteiro e com a única experiência do desenvolvimento do jogo de Eva, depois de uma reunião com o nosso professor, foi levantado alguns questionamentos quanto às mudanças que seriam feitas, como seriam os gráficos, algumas referências de jogos, qual seria a plataforma do jogo, se seria *multiplayer* (multijogador) e etc. Contudo, devíamos esperar para termos uma reunião geral com a equipe da ANA, enquanto isso, nós focamos apenas no jogo que tinha o intuito de ser reestruturado e desenvolvemos uma história sobre a região que se passaria o jogo, embasando em história de cidades reais, pensando em como **aquele lugar foi se formando, a cultura daquele lugar, as pessoas que moravam lá, porque foi povoado e etc.** Assim, fizemos um mapa pelo Inkarnate e, com ele finalizado, pensamos em criar uma proposta de jogo que fosse um modo história com diálogos, focando no comitê de bacias hidrográficas e idealizando retirar a impessoalidade do jogo. Então, com as pesquisas sobre o comitê, pensamos sobre **personagens que poderiam existir nesse mundo** e que estariam atrelados à essa questão do comitê, portanto fizemos as fichas dos personagens, contando a história de vida, personalidade, características físicas e entre outros para os personagens.

Com a esperada reunião, foi tido discussões sobre apenas **prováveis** caminhos, não tendo conclusões assertivas. Com isso, nós pesquisamos mais a fundo sobre as ações do gerenciamento da água e mais sobre o comitê de bacias hidrográficas.

Com as conclusões incertas, Gilson propôs que **lêssemos** livros básicos que ensinavam a como **começar a escrever**, então eu li *Palavra por Palavra* de Anne Lamott e a Sarah leu *Escrita em Movimento* de Noemi Jaffe. *Palavra por Palavra* é aquele livro que te **incentiva e te dá coragem** de tentar mesmo com medo de errar, Lamott diz, por meio de metáforas cotidianas e lembranças, como é importante os rascunhos ruins para se ter uma boa escrita, sendo **a edição a chave**. Ela também diz que as experiências e memórias pessoais são importantes para criarmos repertório, além do mais **os personagens que escrevemos são alguma faceta nossa**.

Além disso, o perfeccionismo vai arruinar sua escrita, bloqueando a inventividade, a comicidade e a força vital. Perfeccionismo significa que você tenta desesperadamente não deixar muita bagunça a ser arrumada. Mas bagunça e confusão nos mostram que a vida está sendo aproveitada. A confusão é maravilhosamente fértil – você ainda pode descobrir novos tesouros embaixo daquelas pilhas de objetos, fazer uma limpeza, eliminar coisas, consertá-las, entendê-las. A ordem sugere que algo não tem mais como melhorar e me faz pensar em respiração presa, em animação suspensa. Mas, para escrever, você precisa respirar e se mexer. (Lamott, 1994, p.47)

Também lemos o livro *Confissões de um Jovem Romancista* de Umberto Eco (2011, p.18) que diz “A narrativa é, para início de conversa, uma questão cosmológica. Para narrar algo, você começa como uma espécie de demiurgo criador de um mundo - um mundo que precisa ser o mais fiel possível, de modo que você possa locomover-se nele com total segurança.”. Ele afirma sobre **a importância de criarmos o mundo primeiro antes da história e os personagens**, pois só podemos desenvolver a história e os personagens se entendermos como aquele mundo funciona: qual é o senso comum daquele mundo? O que é esperado das pessoas daquele mundo? Assim, trazemos mais **verossimilhança** para o público, acreditando fielmente que aquela história é possível naquele mundo, fazendo eles **mergulharem de cabeça na história**.

Para comprovar essa importância da criação do mundo primeiro, o autor (Eco, 2011, p.18) cita uma **experiência** dele de quando escrevia *O pêndulo de Foucault* “No romance menciono brevemente os degraus e creio que o leitor os atravessa a passos largos, sem prestar muita atenção neles. Mas, para mim, eles foram cruciais e eu não teria prosseguido a história

se não os tivesse desenhado.”. Umberto mostra como esse desenvolvimento do mundo não é só importante para convencer o público, mas como é importante para o próprio escritor para prosseguir em sua história, pois, com o mundo pronto e já predefinido, a escrita da história e dos personagens vêm com mais **facilidade**, como se fosse quase **predestinado** a ter aqueles personagens e que aconteceriam aquelas situações da história. Confesso que é uma explicação fraca essa de “predestinação”, mas, quando se escreve uma história, os personagens são **quase vivos em nossas cabeças**, assistindo eles em seus mundos. Servimos como um **jornalista enxerido**, porque não só explicamos os **acontecimentos** daquele mundo, mas também seus **sentimentos** para tentar **entender** o porquê deles serem daquele jeito e porquê de agirem daquele jeito.

3.5 *Cidade Pacata* e integração de equipes

Com a proposta de termos **mais experiência** para criar roteiros, o Gilson propôs que criássemos um mini **jogo de mistério para fins de aprendizagem**. Assim, seguindo Umberto Eco, primeiramente, pensamos na cidade e fomos listando lugares que teriam nela, criando o mapa no Inkarnate (apêndice E) com os locais escolhidos. Assim, criamos os horários de funcionamento dos locais da cidade na Planilhas Google (apêndice D). Com isso, fomos pensando em **possíveis personagens** para a história embasado nos lugares da cidade. Depois de escolher os personagens, escrevemos de maneira breve sobre a história de cada um deles, sua relação com o outro e sua maneira de agir. Também montamos as rotinas desses personagens na cidade e adicionamos na Planilhas Google (apêndice D).

Depois de conversarmos sobre esse progresso com o nosso professor, ele recomendou assistirmos o filme *O Alfaiate*, um filme que aborda sobre um alfaiate que é envolvido num conflito de gangsters, para estudarmos o gênero de **mistério**. Quando assistimos o filme, principalmente nos atentamos com as sequências de descobertas ao longo da narrativa do filme, em como os eventos presentes do conflito cresciam em **paralelo com o passado dos personagens**, comprovando e entendendo o motivo dos acontecimentos e de quem estavam envolvidos. Percebemos como é importante essa linha de **descobertas crescentes** em narrativas de mistério. Seguidamente, também foi recomendado jogarmos o jogo *The ABC Murders*, um jogo de **mistério** baseado no livro de Agatha Christie, que o jogador é um detetive que está investigando o caso de um assassino em série. Com este jogo, anotamos e analisamos **mecânicas e puzzles** que poderíamos utilizar no nosso jogo, também analisando a história que continha a sequência de descobertas ao longo do jogo.

Assim, com as referências analisadas, retomamos o nosso jogo e pensamos na *logline*⁵⁰ (apêndice E), a premissa da história, e decidimos qual seria **o crime a ser investigado, quem seria o assassinado, quem seria o assassino e quem seriam os suspeitos**. Assim, pensamos em acontecimentos que poderiam acontecer na cidade que criamos. Com esses acontecimentos, criamos no Canva⁵¹ os eventos que aconteceriam na história, pensando em caminhos que o jogador poderia seguir e, mais tarde, criamos esses eventos no Twine⁵² pensando nesses caminhos criados que o jogador iria escolher durante o jogo. Logo, pensamos nas possíveis mecânicas de jogo que poderiam ter e nos finais em que o jogador acertaria e erraria.

Contudo, foi **descartada** a ideia de que teriam finais diferentes do jogador acertar ou errar e sobre o detetive escolher os lugares que ele gostaria de investigar primeiro. Assim, escrevemos a história no Google Documentos como se estivessemos escrevendo um **livro de detetive**.

Com a história finalizada, tivemos a **primeira interação** com a equipe de programação do laboratório para explicarmos sobre a história e mandarmos o documento para eles começarem a programar o jogo. Entretanto, a história que tínhamos escrito não tinha a estrutura de um roteiro de jogo, pois assemelhava-se com a escrita de um livro, então, com referências de GDDs do LABTIME, tivemos que **reescrever a história prezando por uma formatação de roteiro** que deixasse claro nossas intenções no jogo para que a equipe de programação não tivesse obstáculos para entender, **focando na ação do jogador**. Assim, criamos três documentos, onde um estaria o roteiro do jogo (apêndice G), outro que teria os puzzles explicados (apêndice F) e detalhados do jogo e o outro que continha as propostas e referências para a criação do jogo (apêndice E).

Antes de dividirmos as tarefas entre minha colega e eu, conversamos sobre o que pensávamos sobre as propostas do jogo e alinhamos ideias, então eu fiquei com a tarefa de reescrever a história mudando para forma de roteiro, prezando pelas **ações dos personagens, ações que o jogador deveria fazer** e os **acontecimentos durante a história no presente do indicativo**, mudando os **diálogos** e adicionando; e **criando objetos do jogo**, por exemplo um

⁵⁰ *Logline* é um resumo de uma história com uma ou duas frases que tem o intuito de capturar a essência da história.

⁵¹ Canva é uma ferramenta online de design gráfico que permite a qualquer pessoa criar conteúdos visuais, como artes para redes sociais, apresentações, documentos e vídeos, sem necessidade de experiência profissional. Para acessar esta ferramenta deve-se entrar no link: <https://www.canva.com/>.

⁵² Twine é uma ferramenta gratuita e de código aberto para criar histórias interativas e não lineares, sem precisar programar. Para acessar esta ferramenta deve-se entrar no link: <https://twinery.org/>.

e-mail ou uma carta pelo Canva e Figma como referência. Enquanto a Sarah escrevia com mais detalhamento os **puzzles**, eu formatava a história para ser um **roteiro** mais claro para os programadores. Como a proposta era criar um jogo simples a fim de aprendermos e criarmos experiência, **não tivemos uma equipe da arte** para modelar o jogo, então a equipe de programação e nós fizemos esse trabalho da arte de forma mais **simples**. As propostas do GDD foram criadas por nós duas, dividindo alguns elementos para cada uma escrevermos, mas sempre **deixando a outra a par** das ideias tomadas e que ambas concordassem também com a ideia.

Depois de avançar nestas tarefas, tivemos uma outra reunião com a equipe de programação para validarem o formato que estava sendo escrito o roteiro, tendo uma validação e dizendo que estava mais claro. Durante o progresso, tivemos uma conversa com o nosso professor nos **alertando sobre as dificuldades de roteiristas de jogos**, pois em alguns jogos indies **não possuem roteiristas** que escrevem com técnicas e estudos na área, sendo as pessoas que programam os jogos que desenvolvem o roteiro sem técnica específica da área, pois há uma **percepção errônea** de que é fácil escrever a narrativa da história. Com este alerta, Sarah e eu tivemos uma postura um pouco mais **incisivas** nas nossas ideias, mas ainda flexíveis por conta da **pouca experiência** que temos.

A equipe de programação nos ajudou com **dicas, referências de mecânicas de jogos, possíveis puzzles e com algumas incongruências** no decorrer da narrativa do jogo. Durante este trabalho, foi proposto que lêssemos o livro *Poética* de Aristóteles, um livro composto com as anotações das aulas de Aristóteles sobre poesia e arte, analisando por meio da **mímese**⁵³ principalmente o gênero tragédia. Com o decorrer do trabalho, nós analisamos o nosso roteiro para encontrarmos algumas partes que não seriam **verossímeis**, então editamos algumas partes, tirando lugares e personagens; e modificando diálogos e puzzles.

Novamente nos foi proposto ler dois livros: *A Astúcia Cria o Mundo* de Lewis Hyde e *Story* de Robert McKee. Então a Sarah leu *A Astúcia Cria o Mundo*, um livro que aborda sobre o personagem trickster, **um personagem que não é mau e nem bom**, mas que suas ações giram em torno de suas vontades, mesmo que **egoístas**. O Gilson propôs esse livro por ter um personagem trickster em seu jogo e participaríamos na criação deste jogo posteriormente. Enquanto isso, eu li *Story*, um livro que aborda sobre **técnicas de como escrever um roteiro**, não mostrando uma fórmula, mas sim uma forma de criar roteiros. Ele

⁵³ Para Aristóteles, mímese é a arte de imitação da realidade, sendo importante nas histórias fictícias, pois elas são compostas por imitações da realidades, a mímese.

ensina elementos fundamentais para se criar uma história, pensando principalmente no público. Robert McKee aponta também problemas mais comuns que acontecem nas histórias, clichês atuais e exemplifica roteiros que funcionam. Apesar de ser um livro que se diz para roteiros de filmes, **o livro abrange roteiros em geral**, não apenas sendo para filmes, mas também encaixando em roteiros para jogos, romances, teatros, etc.

Além das técnicas que McKee traz no livro, assim como foi lido nos livros Palavra por Palavra, ele também diz sobre a perseverança e a coragem de escrever.

Pois, sobre todas as coisas, além da habilidade e da imaginação, o que o mundo lhe pede é coragem, coragem para arriscar a rejeição, o ridículo e o fracasso. Enquanto você segue a busca por histórias contadas com significância e beleza, estude conscientemente, mas escreva corajosamente. Então, como o herói da fábula, sua dança vai estontear o mundo. (McKee, 1997, p.390)

Faço um paralelo com Paulo Freire novamente sobre **esperançar**, pois, com a citação de McKee, só reafirma mais ainda o que Anne Lamott disse também: o escritor deve escrever sua história **sem medo** para se arriscar com coragem, pois ele pode ser julgado como um fracasso. Contudo, a escrita não pode ser interrompida por **medo de rejeição**, ela deve ter coragem o suficiente para ser escrita sem ser parada por causa dessa **rejeição hipotética** quando for publicada. Claro que é importante a publicação, aliás escrevemos e publicamos histórias para o público, contudo, **não podemos escrever pensando na publicação, devemos ser fiéis com nós mesmos e com a nossa história, além do mais, elas são baseadas em nosso repertório pessoal.**

Os programadores deram início a criação do jogo e torná-lo **jogável**. Enquanto isso, havia uma **comunicação** entre nós do roteiro e eles pelo Chat do Google, assim, quando eles tinham alguma dúvida ou eles percebiam alguma incongruência, nós trabalhávamos nisso. Posteriormente, a equipe de programação programou algumas partes do jogo e fomos designadas a **testar** essas partes que ficavam prontas ao longo do tempo. Então nós jogávamos, anotávamos alguns *bugs* ou algumas partes que não estavam como escrevemos e passávamos para eles consertarem essas observações.

Alguns dos puzzles que a Sarah tinha pensado em fazer era um puzzle referente ao jogo de *ABC Murder*, onde o detetive tinha que **trilhar o caminho certo** do que aconteceu no assassinato, fazendo esse puzzle conter muitas *cutscenes*. Assim, o professor disse que seria muito **trabalhoso** fazer todas essas animações. Percebendo que não tínhamos conhecimento

sobre o trabalho de animação, ele pediu para nós acompanharmos alguns dias a **equipe de animação** para entendermos como era feito essas *cutsenes* e percebêssemos o grande tempo de duração para fazer pequenas animações. Desse modo, tivemos nosso primeiro contato com a equipe de animação e até tivemos a experiência de **participar das gravações**. O jogo **não foi finalizado** quanto a programação, pois sua funcionalidade era de ser um **teste** tanto para nós do roteiro quanto para a equipe de programação.

Com a elaboração de *Cidade Pacata*, tivemos uma grande ajuda para termos essa **frequência de escrita, interação com equipes de outras áreas e para eu ter um pouco mais de confiança no que escrevo**. Escrever uma história é um **desafio** tanto técnico quanto pessoal para mim, é fácil pensar que **não é o suficiente e não é interessante o suficiente**. Contudo, escrever *Eva*, *o Herói Escolhido* e *Cidade Pacata* foram o **pontapé para iniciar esse mundo da escrita** e mesmo que, com conhecimento inicial, é de **extrema importância técnica e psicológica ter escrito e ter tido essas experiências**.

3.5.1 Relato Pessoal de *Cidade Pacata*

Com a experiência de Sarah e eu termos escrito *Cidade Pacata* juntas, fiz um **relato de como foi essa primeira experiência de escrita mais elaborada e da trajetória criativa compartilhada**. Primeiramente, eu coloco em tópicos quais as minhas primeiras percepções sobre escrever a dois. Em seguida, eu separo em três títulos: como é escrever a dois, como é começar a escrever uma história e como é finalizar uma história.

- escreve e escreve, erra, corrige, erra, muda, melhora, piora, muda, aceita
- pensamentos diferentes, metas diferentes, cabeças diferentes
- ceder, escutar, entender, impor
- confiança, aceitação

3.5.1.1 Escrever a dois

Começar a escrever uma história com outra pessoa é desafiador. Estar conectado mentalmente, imersos no mesmo mundo, pensando nos mesmos personagens foi difícil no início. Pensamentos diferentes, escolhas diferentes. Falar sobre como entendia o personagem, o que ele vestia, comia e gostaria ajudou a alinhar os pensamentos. Depois de muita conversa para entender, ceder e provar pontos, o alinhamento chegou. Assim, nossas mentes fundiram no mesmo lugar com as mesmas pessoas, pessoas terceiras vinham dar sugestões e ambas pensavam que não fazia sentido nenhum sem nem ao mesmo trocarmos ideias sobre a

sugestão. Apesar do grande alinhamento de nossas mentes, certas coisas ainda não tinham o mesmo destino da história, nessas horas, conversar sobre foi fundamental para alinharmos como seria dali pra frente, para pensarmos na mesma coisa e entender o mundo como um todo. Mesmo que seja desafiador escrever a mesma história com duas cabeças com vivências diferentes é reconfortante. Quando chega aquele branco, a falta de inspiração, a pessoa te encaminha para um destino. Ou quando ambos perdem a inspiração de escrever, vocês conversam, dando ideias um para o outro. O que não teria se pensasse e criasse sozinho. É uma criação em conjunto como um relacionamento, ambos uma hora tem que ceder e outra hora impor, compartilhando e sendo sincero com a história para o bem comum: escrever a narrativa da melhor forma possível.

3.5.1.2 Começar a história

Pensar no mundo antes é fundamental para dar o start na história. Onde fica? Como é o clima? Qual tempo se passa? Como é o visual do lugar? Qual a cultura do lugar? Que lugares existem lá? Depois dessas e outras mil perguntas dessas, pensa-se em quem vive lá. Onde frequentam? Onde moram? Como é o relacionamento dessas pessoas com os estranhos? E com os próximos? Assim, surgem pessoas que simplesmente você sabe que elas moram lá e possuem uma rotina específica sem muitas delongas. É estranho como você monta o personagem na sua cabeça, sem nem ao menos colocar para fora, mas já sabe o que condiz dele dizer, fazer e pensar. Pensar na característica do personagem ajuda muito. Ele é mais desleixado? mais vaidoso? quantos anos ele tem? ele é daquele lugar desde que nasceu? ele é de fora? como ele quer se expressar por meio do seu visual? como ele quer que as outras pessoas enxerguem ele? Depois de pensar nas pessoas que vivem nesse mundo, você já sabe o que pode acontecer para ser o tema da história.

3.5.1.3 Finalizando a história

Muita coisa feita, mas pensamentos de que não está perfeito, não é o suficiente. Edita, muda, substitui, tira, acrescenta. É um treinamento para limitar o perfeccionismo. Que não é perfeito, mas é o suficiente.

3.6 TCC e mudanças

No segundo semestre de 2025, foi criado um grupo de estudos com os orientandos de TCC do nosso professor Gilson. Ele pediu para criarmos apresentações sobre algum livro que era tema dos nossos TCCs, então eu apresentei *Story* de Robert McKee. Depois da

apresentação, **desabafei** que fiquei incomodada com o jogo *Cidade Pacata*, pois haviam muitas coisas que gostaria de mudar, prestando mais atenção na forma técnica depois de ter lido o livro. Contudo, o Gilson me acalmou quanto a essa inquietação, dizendo que este jogo era para **criarmos experiência**, darmos um **pontapé na escrita de roteiros** e que nós estarmos **ansiosas** para aplicar o que estudamos era um **bom sinal**.

Com os estudos e experiências, Sarah e eu **retomamos** com *Eva, o Herói Escolhido* para o desenvolvimento do nosso TCC. Com o desejo de desenvolvermos o **protótipo do jogo**, fizemos uma breve pesquisa de ferramentas e chegamos na conclusão de usarmos o *RPG Maker XP*, o que já pretendíamos anteriormente. Antes de retomar o roteiro de fato, buscamos mais referências de jogos feitos pelo *RPG Maker*, quanto ao **tipo de jogo** e quanto **à estética**. Estávamos ponderando se o jogo seria de plataforma⁵⁴ ou de turno⁵⁵, então, com as pesquisas sobre os tipos de jogos e sobre os jogos feitos no *RPG Maker*, concluimos que seria um **jogo de turno**, visto que estes jogos encaixam mais com a **jogabilidade de batalhar com monstros em jogos de RPG**. Quanto à estética, desde o início pensávamos em *pixel art*⁵⁶, pois não só o *RPG Maker XP* é em *pixel art*, mas também pela estética ser **nostálgica e ser um gosto pessoal nosso**.

Também demos início aos estudos de tutoriais sobre o *RPG Maker XP* e começamos a **revisar o roteiro do jogo**. Quando relemos a história, primeiramente, vimos o mesmo problema inicial de *Cidade Pacata* que o roteiro estava escrito em forma de livro e que os diálogos estavam muito extensos, também pretendíamos fazer algumas **mudanças na narrativa do jogo**, como o objeto de desejo da protagonista, mudando a história dela para ser mais coerente e convencer mais o jogador das ações dos personagens. Também planejamos modificar para que o jogo seja **focado em exploração, onde o jogador poderá explorar o mundo, interagindo com o objetos e conversando com NPCs**⁵⁷ **para descobrir a história daquele mundo e como a protagonista pensa diante desse mundo**. Além disso, desejamos acrescentar mais **lutas e puzzles** durante o jogo para torná-lo mais jogável, pois sentimos que a nossa história se parecia mais como um livro do que de fato um jogo.

⁵⁴ Jogos de plataforma são um gênero focado em movimentação, com saltos precisos e passando obstáculos, evitando inimigos ou armadilhas.

⁵⁵ Jogos de turno são jogos de estratégia onde cada jogador decide suas ações de combate e as realiza durante seu turno, quando seu turno acaba o jogador passa o turno, revezando os turnos entre os jogadores ou jogador e máquina.

⁵⁶ *Pixel art* é uma forma de arte digital que utiliza *pixels* para criar imagens.

⁵⁷ NPC significa *Non-Playable Character* (Personagem Não Jogável), sendo personagens de videogames que não são controladas por jogadores, agindo via roteiros pré-programados para interagir ou compor o cenário.

Com esta lista de mudanças, tivemos uma orientação com o nosso professor novamente, então foi aconselhado que deixássemos de lado, neste momento, as mudanças na história e os estudos com a ferramenta para focarmos mais na **parte teórica, escrevendo sobre essas mudanças na narrativa da própria experiência** (este texto em questão), e montássemos um **cronograma** para o desenvolvimento do TCC, deixando o **protótipo como um extra** se tivermos tempo de criarmos ele ao fim da escrita da narrativa do jogo e sobre a parte teórica dos estudos do TCC.

3.7 Obstáculos e tomadas de decisões

Com a atualização da narrativa da própria experiência, Sarah e eu focamos na parte prática do *RPG Maker*, estudando e fazendo algumas partes do mundo do nosso jogo, mas, com esses estudos práticos, fomos percebendo que a ferramenta **não conseguiria replicar exatamente o que queríamos na narrativa do nosso jogo**. O *RPG Maker* tem uma mecânica de cenas que cada uma destas cenas possuem elementos de um cenário específico do mundo, sendo o interior de um castelo ou o exterior de uma igreja. Com estes cenários específicos pré-prontos, o desenvolvimento do nosso cenário é **limitado**, não sendo possível adicionar qualquer elemento que quisermos.

Há alternativas de resolver essa limitação que seria comprar *plugins* feitos por pessoas da comunidade ou nós mesmas criarmos nosso próprio *plugin* que teria os elementos dos cenários que precisaríamos. Apesar dessas alternativas, elas **levam tempo, dinheiro e nenhuma certeza**, visto que, **sem a experiência** de utilizar o *RPG Maker*, não conseguimos sanar os obstáculos com certezas de que conseguiremos aplicar toda a história que planejamos na ferramenta. Cogitamos em mudar a narrativa do nosso jogo em prol do *software*, mas estaríamos priorizando o que não é o nosso foco, que é o desenvolvimento da narrativa interativa e da história do jogo. Ainda que desejávamos criar um protótipo jogável, ele **não é a nossa prioridade**, então, mesmo com a frustração de não termos a certeza que ao final do trabalho teremos algo palpável, decidimos deixar a ferramenta de lado e focar nas mudanças do roteiro e, só se apenas tivermos tempo ocioso depois dessas mudanças na história e nas edições da narrativa da própria experiência, tentaríamos aplicar nosso roteiro do jogo em algum *software* para termos um protótipo jogável.

3.8 Reescrita de roteiro antigo e debates

É chegada a hora da **reescrita do roteiro de *Eva, o Herói Escolhido*** (apêndice I), então Sarah e eu começamos a leitura do roteiro antigo, fazendo comentários sobre partes que gostaríamos de mudar, tirar ou acrescentar. Depois de fazermos nossos comentários, relemos novamente o roteiro antigo, mas conversando sobre que mudanças cada uma de nós queríamos fazer. Com isto, chegamos no maior impasse dessa fase: **Eva saber se não é o herói escolhido**⁵⁸ da profecia.

No roteiro antigo, escrevemos a história sobre a nossa protagonista, Eva, ser o herói escolhido da profecia, sendo uma **clássica** história de RPG, tendo um herói **clássico** destinado a salvar aquele mundo. A intenção de escrevermos que Eva era o herói escolhido da profecia era para **inverter o senso comum** de histórias sobre heróis em jogos, sendo um homem destinado a ser o herói que salvaria a tudo e todos. Contudo, relendo a história antiga chegamos à conclusão de que deveríamos dar um motivo mais plausível de Eva se sentir insegura de ser mesmo o herói escolhido, assim, chegamos em duas possibilidades: **Eva não ser o herói escolhido** e **Eva não saber se é ou não o herói escolhido**.

Eu preferia que Eva não soubesse se é ou não o herói escolhido, deixando em aberto na história, mostrando que ela precisaria ter **fé em si mesma** ao invés de se escorar na profecia. Já minha colega Sarah preferia que Eva não fosse o herói escolhido e que ela soubesse disso, pois seu **novo objeto de desejo**⁵⁹ seria de salvar sua amada companheira Aurora e não por ser o herói escolhido. Assim, com muitas discussões e opiniões, chegamos na conclusão de fazer com que **Eva não fosse o herói escolhido e ela soubesse disso**, dando mais ênfase na mudança de motivação de Eva, sendo Aurora o motivo dela sair em jornada e fingir ser o herói escolhido. Eu **cedi** com esta conclusão, pois deixaria Eva uma personagem mais **humana**, não apenas por deixar ela se sentir culpada por estar ocupando um lugar de esperança para o povo, mas também de criarmos uma protagonista com seus próprios interesses e vista até como egoísta por algumas pessoas, porque **Eva estaria disposta a condenar todos daquela terra para salvar Aurora**. Com isto, deixamos de lado a intenção de fazermos uma história **clássica** para fazermos uma história mais humana e honesta com nós mesmas, as criadoras.

⁵⁸O termo “herói escolhido” em masculino se referindo a uma personagem feminina é verossímil com a história *Eva, o Herói Escolhido*. No mundo desta história, não existe um termo feminino para herói, existindo apenas no masculino. Ao final do jogo, heroína escolhida se torna um título, ainda não sendo um termo no feminino para se referir às mulheres heroínas daquele mundo.

⁵⁹O termo “objeto de desejo” é usado no livro *Story* de Robert McKee que representa a motivação e vontade do protagonista, é usado para ser a justificativa do protagonista passar por todas as dificuldades durante a história.

Outra mudança feita foi mudar o gênero do mago mentor. No roteiro antigo, a protagonista se encontrava com o mentor que guiava Eva a como chegar na espada e a patrocinava com armamento. Ele tinha o papel de dar força a Eva para começar sua jornada. Com isso, lembramos de um comentário de nosso orientador sobre esse personagem, dizendo que, apesar de estarmos fazendo um jogo voltado para **representação de mulheres** em jogos, nós optamos em escrever o personagem que possui a função de orientar a protagonista, detendo sabedoria do **gênero masculino**. Repensando sobre isso, **mudamos para o gênero feminino**, criando Maia, a maga anciã, para ser esse ser com sabedoria e experiência que guiaria a protagonista. Contudo, quando reescrevemos a história, vimos que com a mudança feita sobre Eva não ser o herói escolhido, Maia se tornou a personagem que pressiona, não intencionalmente, Eva a fingir ser o herói escolhido, dificultando mais a jornada de Eva, apesar de Maia também incentivá-la, defendendo-a e tendo fé que ela será o herói que salvará a tudo e todos. Refletindo sobre, percebemos que mesmo termos mudado o gênero do personagem mentor para criarmos uma **representatividade feminina** de mentoria, **infelizmente** esse rumo se perdeu um pouco, pois Maia tem o papel fundamental de criar mais pressão em Eva. Embora tenha acontecido essa mudança nada esperada, não mudamos o roteiro, porque víamos que fazia parte da verossimilhança da história, sendo a melhor forma de fazer com que Eva fosse forçada a mentir sobre ser o herói escolhido, dando mais impacto e empecilhos em sua jornada.

Também **mudamos alguns acontecimentos marcantes** que são mortes de personagens importantes. A primeira foi de Aurora, no roteiro antigo, fizemos que sua morte fosse no começo do jogo, sendo um incentivo para que Eva derrotasse Salin, mas com a mudança de torná-la o objeto de desejo da protagonista, achamos **injusto e doloroso** o jogador passar por todas as dificuldades do jogo com o objetivo de salvar sua companheira para, ao final, ela não estar viva e não concluir seu objetivo. A outra morte foi de Adam, um dos companheiros de jornada e batalha de Eva. No clímax do jogo no roteiro antigo, Adam seria morto, o que faria Rian, o outro companheiro de jornada e batalha, mas que não tinha boa convivência com Eva, dar incentivo a boa relação entre eles, contudo, pensamos que essa morte seria um exagero na narrativa do jogo, tendo um peso muito grande desnecessariamente. Como pretendíamos fazer algo mais **esperançoso**, mudamos este clímax para que Adam fosse sequestrado pelo Salin e que Eva ficasse desestabilizada, não conseguindo evitar o sequestro de Adam. Apesar disso não ter feito Eva e Rian melhorarem a relação entre eles, eles tiveram que trabalhar juntos mesmo com suas diferenças e **esperançar** para salvar seus companheiros.

Depois de conversarmos sobre essas **grandes mudanças na história**, Sarah e eu tivemos a ideia de **listar** em cada capítulo o que deveria acontecer, tanto na história como quando ocorrer combates, *tasks* (missões), exploração de mapa e diálogos de NPCs. Assim, conseguiríamos **terminar em menos tempo**, pois poderíamos separar cada capítulo que cada uma escreveria, sabendo já do que se tratava cada capítulo. Imaginando sobre **não cortar o fluxo de criatividade** de algum assunto ou personagem quando escreveríamos, pensamos em separar os capítulos em temas do que mais seria focado no capítulo. Assim, separamos em 5 temas: capítulos da **Eva sozinha** (8 capítulos), capítulos sobre **Eva e Aurora** (7 capítulos), capítulos sobre os **confrontos de Rian** (8 capítulos), capítulos sobre **Salin** (3 capítulos) e capítulos focados mais em **jogabilidade com tasks e combates** (4 capítulos). Com isso, fizemos um sorteio para ver quem ia ficar com quais capítulo, contudo, acabamos trocando alguns temas de capítulos e finalizamos comigo com os capítulos de Eva sozinha e de Eva e Aurora, ou seja, eu escreveria mais sobre **a relação de Eva consigo mesma e a relação de Eva e Aurora**.

Com a escrita dos capítulos, vimos que era necessário **mudar o mapa** (apêndice J) da história quanto à localização da torre da maga, da caverna da espada do herói escolhido e a criação de um vilarejo perto da caverna e de um vilarejo perto da torre do Salin. Pensamos muito sobre essa mudança, pois estaria **infringindo** um dos maiores conselhos que tivemos nos estudos sobre a escrita: **desenvolver o mundo primeiro**. Contudo, vimos que não tínhamos desenvolvido o mundo bem o suficiente e que por isso estávamos pensando sobre essas mudanças. Então desenvolvemos melhor a história sobre os reinos e as ambientações de onde o jogo se passa no GDD (apêndice J) e decidimos **prosseguir com as mudanças do mapa**, porque essas mudanças já estavam no desenvolvimento do mundo e se não fizéssemos essas mudanças demandaria mais **tempo** para reescrever o roteiro.

Finalizando as escritas dos meus capítulos, ajudei a Sarah a escrever os capítulos finais para acabarmos mais **rápido**, já que a reescrita exigiu mais **tempo** do que esperávamos. Quando terminamos o roteiro fizemos uma revisão para ver se os capítulos estavam conectados ou se alguma parte não fazia sentido, implementando mais os diálogos e a personalidade dos personagens. Por fim, vimos que focamos mais nas **relações interpessoais** dos personagens, o que é algo **positivo**, mas que fizemos um roteiro **muito extenso** que precisaria de **redução** de diálogos. Entretanto, **o tempo não seria suficiente** para fazer essa diminuição, então, conversando com o nosso orientador, **não mudamos** o roteiro e que faremos essas modificações quando programarmos o jogo futuramente.

Com a história de *Eva, o Herói Escolhido* finalizada, percebi a evolução da escrita que tivemos, aprofundando na história do mundo em que se passa o jogo, não só nos diálogos dos personagens, mas também na exploração do mundo para o jogador e igualmente no aprofundamento dos personagens e nas suas relações interpessoais.

Para concluir totalmente o trabalho, seria necessário fazer uma espécie de **tabela que mapeasse a história** e fazer uma essência⁶⁰ (apêndice J). Gilson nos explicou que essa tabela é dividida em capítulos e atos com o que aconteceria em cada um dos capítulos. Também disse que essa tabela e a essência são feitas **antes de escrever a história** de fato, que os escritores fazem esse mapeamento para ajudar na escrita e para mostrar às pessoas para **maior entendimento** dos acontecimentos da história e **maior rapidez** da leitura. Não fizemos esse esquema de mapeamento antes, pois já tínhamos um **pré-roteiro** e, com ele, fizemos uma reescrita do roteiro. Apesar da importância de termos esse mapeamento para maior entendimento das pessoas que virão a ler este presente trabalho, ele não foi feito por não termos mais **tempo** de desenvolvimento do trabalho.

4 Narrativas Pós-Humanas, Gênero e Ficção: Conexões entre o Manifesto Ciborgue e a Construção de Mundos nos Jogos Digitais

A reflexão sobre a construção de narrativas em jogos digitais pode ser ampliada ao dialogar com propostas teóricas que questionam as fronteiras do ser humano, do gênero e da própria estrutura social, como faz Donna Haraway em seu Manifesto Ciborgue. O Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista é um ensaio escrito no final do século XX pela filósofa Donna Haraway (1985), antes de nos aprofundar nessas questões de gênero e o que seria o feminismo ciborgue que a autora propõe em seu livro, é importante contextualizar a figura ciborgue que a autora menciona e o que ela exemplifica como a luta do feminismo deveria ocorrer. Donna Haraway utiliza o ciborgue, um híbrido de máquina e organismo, como uma metáfora para dizer que o ser humano está desafiando as leis do que seria natural, sugerindo que não existe uma separação do humano e da máquina, nem mesmo do humano e do animal, defendendo que essas são construções sociais e que se tornam cada vez mais fluidas no contexto tecnológico contemporâneo.

Essas fronteiras, segundo a autora, estão cada vez mais borradas no final do século XX, revelando um mundo no qual seres híbridos e identidades fragmentadas compõem novas

⁶⁰ Essência é uma frase que resume toda a história, exaltando o que mais importa na história e mostrando o protagonista e o que ele vai fazer na história. Para melhor visualização é uma frase que é possível enxergar uma imagem dela.

possibilidades políticas e simbólicas. Dentro desse contexto, pensar personagens, mundos e tramas de jogos digitais passa a ser também uma forma de imaginar alternativas às estruturas sociais que historicamente limitaram a experiência feminina e reforçaram hierarquias baseadas no gênero. Haraway (2003), argumenta que o ciborgue é uma criatura ao mesmo tempo real e ficcional, uma fusão entre máquina e organismo que questiona as narrativas tradicionais do humanismo ocidental.

Na mesma perspectiva que a autora sugere que sejamos ciborgues por todas as tecnologias contemporânea, ela sugere que a luta feminista seja uma luta do feminismo ciborgue, ou seja, que deixemos de caracterizar mulheres em uma essência do que é ser mulher e comecemos a entender a individualidade de cada ser, entendendo o feminismo como uma luta de afinidades e não uma luta de grupos e subgrupos feministas. Donna Haraway defende que não existe uma essência feminina que una todas as mulheres, pois essa identidade é fragmentada, construída e frequentemente marcada por exclusões “Feministas-Ciborgues têm que argumentar que “nós” não queremos mais nenhuma matriz identitária natural e que nenhuma construção é uma construção totalizante” (Haraway, 1985, p. 52).

Essa reflexão dialoga com as entrevistas realizadas com jogadoras, que revelaram uma profunda falta de identificação com personagens femininas em jogos digitais, justamente porque muitas delas são construídas a partir de estereótipos que reduzem a diversidade das experiências femininas. O conceito de ciborgue, nesse sentido, oferece uma oportunidade de imaginar personagens que não estejam limitadas às expectativas normativas de gênero e que possam expressar múltiplas formas de existência. Ainda pensando na análise crítica da filósofa Haraway (1985), é pressuposto que categorizar as questões enfrentadas nos jogos multiplayer virtuais como apenas vivenciadas por um grupo, reduzindo a questão como apenas vivenciada por mulheres, e não expandir essa reflexão para algo mais crítico, compreendendo que o próprio conceito de gênero é resultado de uma construção social e cultural que categoriza o que é “ser homem” e “ser mulher”, como se fosse uma performance, limita a análise crítica sobre o porquê dessas ocorrências no meio de jogos virtuais.

Sendo assim, a protagonista Eva pode ser vista como uma metáfora de resistência ciborguiana, uma figura que se desvincula da lógica tradicional da “princesa a ser resgatada” ou da “mulher frágil”, tão presente na cultura de jogos. Ela se aproxima da ideia de Haraway (1985), ao assumir uma posição que não depende de narrativas de origem, de fragilidades impostas ou de destinos determinados por outros personagens. Sua jornada não busca um retorno a um estado idealizado ou restaurado, mas sim a construção de um mundo possível

onde as limitações impostas às mulheres deixem de definir suas vidas. Eva se torna uma narradora de si mesma, criando sua própria identidade no decorrer da história.

O texto de Haraway (1985), também aborda a importância da ficção científica como terreno fértil para imaginar novas formas de existência e de política. Para a autora, a ficção científica, assim como os ciborgues, permite uma revisão crítica da realidade, funcionando como um laboratório simbólico onde relações sociais podem ser exploradas, tensionadas e transformadas. O jogo desenvolvido neste projeto cumpre esse papel ao criar uma narrativa que não apenas denuncia desigualdades, mas constrói uma alternativa narrativa para pensar no protagonismo feminino. A ficção se torna, portanto, um dispositivo político, um meio de deslocar imaginários e propor novas formas de ver e entender o papel das mulheres no mundo e nos próprios jogos.

Nessa mesma direção, Butler (1990) argumenta em seu livro *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* sobre a problemática do feminismo tradicional, que categoriza as mulheres em grupos homogêneos, questionando o pressuposto feminista da existência de uma identidade pré-definida sobre o que define mulheres, argumentando que isso acaba por minar as diferenças identitárias e que essa categorização de grupos acaba enfraquecendo a luta feminista por aquelas mulheres que vão contra a representação do sujeito Feminino criado para representá-las. Butler (1999) também alega que o gênero é um conjunto de atos performáticos que acaba criando a ilusão do que é ser “mulher”, ela argumenta em seu livro que “O gênero é uma identidade tenuemente constituída no tempo — uma identidade instituída por meio de uma repetição estilizada de atos.” (Butler, 1990, p. 43), ou seja, o gênero não decorre de algo natural, mas sim de atos constituídos socialmente e replicados ao longo do tempo. Seguindo o mesmo pensamento de Butler (1999), é pressuposto que as situações de assédio e preconceito no ambiente virtual não vêm de algo relacionado a questões biológicas, mas sim de ações repetidas e normalizadas sobre o papel e as definições de gênero construídas ao longo dos anos.

A busca pela representação e identificação de mulheres e pessoas da comunidade LGBT's em plataformas de jogos virtuais não é um assunto recente, diversos autores investigaram a representação dessas pessoas no âmbito de jogos virtuais, falando a importância sociocultural dessas representações quanto aos processos pelos quais ocorre a identificação do jogador com avatares⁶¹ e narrativas dos jogos. Um desses artigos, intitulado como Jogos digitais: identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual escrito por Henrique Caetano e Lucas Aguiar (2017), fala principalmente sobre o significado da

⁶¹ Representação gráfica digital do jogador em um ambiente virtual.

representação, como seria o processo de identificação e se esses conceitos estão diretamente atrelados. Os autores trazem uma pesquisa baseado no livro de Adrienne Shaw (2014) que escreve a análise crítica conhecida como *Gaming at the Edge - Sexuality and Gender at the Margins of the Game Culture*, a autora realiza uma pesquisa onde busca analisar como os jogos mainstream são consumidos por jogadores e jogadoras diferentes para as quais aqueles jogos foram projetados. Para isso, Shaw (2014) utiliza sujeitos de pesquisa onde ela usa o critério de que os entrevistados não poderiam ser brancos, homens, cissexuais e heterossexuais.

Henrique e Lucas Aguiar (2017) traz que durante a pesquisa realizada por Adrienne Shaw (2014), a autora problematiza o que seria a definição de identidade, entrando no que seria os pontos centrais das discussões propostas pelas autoras Judith (1999) e Donna Haraway (1985) sobre a subversão do que seria o gênero. Shaw (2014) argumenta em seu livro que a busca pela representação e diversidade em jogos digitais faz com que a questão seja reduzida a representação por estereótipos, quando as questões de identidade e identificação são contextual e não fixa. Henrique e Lucas Aguiar argumentam que

Dentro da cultura dos jogos, essa definição seria necessária devido ao planejamento dos chamados “públicos-alvo”, ou seja, a materialização dessas identidades dentro desses produtos aconteceria apenas se esses forem considerados mercadologicamente viáveis. (Lucas Aguiar, et al, 2017)

Os autores argumentam que o processo das mídias de construir boas representações não estaria atrelado à identificação desse público-alvo, ou que estejam minimamente conectados aos jogos, mas sim uma questão de pressão social. Ainda seguindo essa linha de pensamento, os entrevistados por Shaw (2014) argumentaram saberem que estão sendo representados em tais mídias, mas que não se identificam com tais personagens e acrescentam que a utilização de estereótipos raciais e de gênero/sexualidade frequentemente usados restringe a narrativa a pontos básicos (Lucas Aguiar, et al, 2017). Dito isso, a representação em jogos virtuais de pessoas LGBTQs ou mulheres não necessariamente leva aos jogadores, o público-alvo em questão, a se identificar com tais personagens mas, segundo os entrevistados de Shaw (2014), a representação dessas pessoas ainda traz sua relevância política e social, vendo a representação como ética e não como fator identificatório. A falta de identificação de determinados grupos em jogos, que tem como objetivo trazer a representação dos mesmos, se dá a algo que Donna Haraway traz como reflexão em seu livro *Manifesto Ciborgue*, onde ela

diz que identificação se dá por um único fator de afinidades situadas, não por essências fixas ou categorias identitárias totalizantes, convergindo com a análise de Shaw (2014), que enfatiza que a identificação do jogador é um processo contextual de cada pessoa e não algo totalizante como representado em jogos.

Um outro ponto destacado por Henrique e Lucas Aguiar (2017) foi a discussão levantada por Shaw (2014) que diz que a inserção de representatividade não obrigatória, ou seja, quando existe a possibilidade de um personagem ter um relacionamento lésbico ou homossexual, reduz a homossexualidade a um lugar de possibilidade. Essa discussão apresentada por Shaw (2014), se faz presente em um dos jogos aclamados pelo público feminino e LGBT chamado *Life is Strange*, onde conta a história de Max, durante a *gameplay* é inserido no jogo a possibilidade do jogador iniciar um afeto mais íntimo com outra personagem, conhecida como Chloe, essa interação não entra como obrigatória no jogo, apenas como uma possibilidade levada aos jogadores, apesar disso a representatividade mostrada no jogo ainda é considerado pelo público consumidor, a contenção do público com o mínimo mostra como a falta de representatividade, mesmo que não gere uma identificação, ainda fica em falta para os jogos até os dias de hoje.

A busca pelo pertencimento das mulheres em jogos eletrônicos e a compreensão de como elas se relacionam nesse meio, é abordada no artigo de Amanda Thuns Biazze (2024), intitulado *Mulheres gamers: identificação e pertencimento nos jogos eletrônicos*. Nesse artigo a autora realiza uma pesquisa voltada para a experiência feminina no contexto dos games, onde realiza uma entrevista com três mulheres em diferentes níveis de relação com jogos: sendo uma jogadora casual, uma jogadora profissional e uma que faz streaming de jogos. A partir dessas perspectivas variadas, Biazze (2024) busca compreender como essas mulheres constroem sentidos de identificação e pertencimento dentro da cultura *gamer*. Um dos principais pontos a ressaltar mencionados por Amanda Thuns (2024), seria a visão e a representação das mulheres enquanto vítimas e de objetos sexuais, e, enquanto jogadoras, a de suportes e o de cuidadora, reforçando o pensamento sobre as funções tradicionalmente atribuídas às mulheres. A visão masculina da mulher enquanto objeto sexual e a vinculação do papel de mãe e cuidadora, enraizado por uma sociedade patriarcal, é uma característica normalizada que perpetua até os dias atuais. Mídias de televisão, filmes, jogos e séries acabam reforçando essas construções ao reafirmar essas performances de gêneros ao reproduzir esses papéis pautados em modelos binários.

O *GamerGate* constitui um movimento conhecido pelos ataques e perseguição de homens, que se consideravam “verdadeiros *gamers*”, contra mulheres jogadoras, produtoras e

jornalistas de jogos. As ações desse grupo incluíram ameaças de violência física e sexual, que visavam silenciar e expulsar mulheres do campo dos *games*. Esse tipo de movimento acaba por confirmar um dos aspectos discutidos por Donna Haraway sobre a visão dos homens em relação às mulheres, onde os insultos têm como propósito central a tentativa de reafirmar relações de poder mediante a violação do corpo feminino, seja simbólico ou físico, “A mulher não é nem simplesmente alienada de seu produto: em seu sentido profundo, ela não existe nem mesmo como sujeito potencial, uma vez que ela deve sua existência como mulher à apropriação sexual” (Haraway, 1985, p. 55). Como pontuado pela Amanda (2024), que parafraseia uma fala de Taylor (2018), essas atitudes de assédio moral e físico com mulheres não apenas no ambiente de jogos virtuais online, mas também em redes sociais, se faz mais presente devido ao anonimato que essas formas de comunicação proporcionam, além da pouca repreensão que esses usuários sofrem.

Quando questionado as entrevistadas sobre como o processo de pertencimento das mulheres no meio *game* poderia ser fortalecido, Thuns (2024) diz que todas deram respostas unânimes sobre a representação de mulheres nesses ambientes. As entrevistadas pontuaram a necessidade de uma boa representação de personagens femininas nos jogos, onde as três relataram o desconforto de personagens femininas hipersexualizadas nos jogos, trazendo a questão das roupas das personagens e a aparência física exagerada das mesmas, uma das entrevistadas levanta um ponto importante sobre esses atributos inseridos nas personagens femininas: a serventia da sexualização feminina nos jogos. Um dos pontos estudados e trabalhados na criação de Eva, um herói escolhido, seria exatamente a perspectiva sobre a sexualização de personagens femininas, Amanda (2024) pontua que essa objetificação do corpo feminino perpetua a visão de que jogos não são para o público feminino.

A partir dessas perspectivas, compreender Eva como uma figura ciborguiana amplia a compreensão do impacto simbólico de sua narrativa dentro do jogo. O jogo se torna um espaço onde as experiências femininas, frequentemente silenciadas ou distorcidas em mídias tradicionais, podem ser representadas de forma crítica e fortalecedora. A protagonista não se encaixa nos estereótipos que dominam a representação feminina na cultura *gamer*. Em vez disso, ela incorpora uma multiplicidade de experiências e conflitos, tornando-se um símbolo de resistência às narrativas que historicamente excluíram ou limitaram as mulheres.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo geral descrever o processo de aprendizado e desenvolvimento acerca de uma narrativa de um jogo virtual que traz como objetivo principal a representatividade feminina. Em paralelo, a narrativa da própria experiência aborda os desafios e conflitos presentes na construção de um roteiro escrito a quatro mãos. É importante ressaltar que as primeiras histórias desenvolvidas no Laboratório de Sustentabilidade, construídas sem embasamento técnico, foram o que desencadeou o desejo de prosseguir na área de Design de *Games*, com o estágio sendo um dos maiores motivos da permanência na área e a busca por conhecimento de escrita e criação de roteiro.

Durante o estágio, foi possível compreender aspectos fundamentais do desenvolvimento de criação de roteiros voltados para jogos, percebendo a importância da construção do mundo, o aprofundamento dos personagens e a definição clara de suas motivações. Entender estes processos e a escrita do universo narrativo mostrou-se essencial para o desenvolvimento do trabalho como um todo. Além disso, com a construção dos roteiros de *Cidade Pacata* e *Água em Jogo* participamos das reuniões da equipe de desenvolvimento de jogos onde tivemos a oportunidade de participar do processo de desenvolvimento de outras áreas. Trabalhar com essas equipes, principalmente de programação, foi de grande valia para entender mecânicas, o design do jogo e a animação do mesmo, além do compartilhamento dessas áreas sobre o conhecimento em relação a construção de um *game*. Mas não apenas isso, durante essas interações foram compartilhados as limitações dessas equipes em suas respectivas áreas, mostrando as dificuldades de se criar um jogo e a importância da colaboração de todas as equipes. Todo esse processo foi essencial para entendermos as dificuldades e limitações na construção de um jogo, entendendo que não é apenas a parte do roteiro, mas as equipes em um todo.

Um outro aspecto importante durante todo o processo foi a evolução obtida quanto a construção de roteiros e a escrita, um progresso observado por nós durante a reestruturação da narrativa de *Eva, o Herói Escolhido*. Ao olhar os roteiros passados de Eva, foi possível notar o crescimento na escrita e do desenvolvimento de personagens e de mundo, criando uma história com personagens cativantes e uma estruturação sólida e fluida, com começo, meio e fim. Devido a todos os estudos teóricos e práticos desenvolvidos durante o estágio, fomos capazes de escrever uma história com uma protagonista feminina que não é hipersexualizada e reduzida a uma donzela em perigo, sendo uma protagonista com sentimentos, motivações e desejos claros, podendo ser considerados por muitos até mesmo egoístas. Entretanto, o roteiro

de *Eva, o Herói Escolhido* ainda precisa de cortes e diminuições de diálogos, idealizando mais especificamente as mecânicas do jogo e *puzzles*.

Sermos pessoas capazes de contribuir com essas histórias que verdadeiramente buscam a representatividade feminina de forma ética e responsável em meio a um ambiente que procura satisfazer, em sua maioria uma comunidade composta por homens, é de grande relevância, não apenas para nós, mas para as mulheres que estão inseridas nas comunidades *gamers*. Escrever histórias de jogos voltados para mulheres, buscando fugir da narrativa de simuladores de casas e da construção de uma família, é um marco para nossas vidas que sempre estivemos presentes no meio de uma comunidade considerada inteiramente masculina. Esperamos que os conhecimentos e experiências adquiridos durante todo esse processo nos torne profissionais capacitadas para desenvolver outros projetos que possam estar acompanhando as pessoas e impactando a vida delas de alguma forma. Não sendo menos importante, esperamos ser capazes de desenvolver a história de *Eva, o Herói Escolhido* de forma a futuramente se tornar verdadeiramente um jogo e não apenas um protótipo.

É importante frisar que os conhecimentos obtidos ao longo dessa experiência não se restringem apenas a esta etapa do projeto, a construção de *Eva, o Herói Escolhido*, mas todo o conhecimento é viável de ser aplicado à roteiros e histórias desenvolvidos em diferentes gêneros. Com base nesse aprendizado, torna-se possível continuar construindo e aperfeiçoando cada vez mais o processo de desenvolvimento narrativo e criativo. Considerando que as experiências tidas no decorrer destes anos são de extrema importância para continuar nesta área de narrativa interativa, desenvolvendo outros projetos e aplicando os conhecimentos obtidos ao longo de todo o processo.

Abrimos um parêntese para comentar sobre as nossas experiências e reflexões sobre como foi escrever as nossas narrativas da própria experiência, que fez parte de todo o processo até aqui. Ao escrever as nossas experiências com os projetos desenvolvidos durante todo o ano de 2024, 2025 e 2026, fomos capazes de perceber detalhes que talvez não fôssemos perceber sem ela. Como achamos que as experiências são diferentes para cada uma, separamos essa parte para dizer essas reflexões de cada uma.

5.1 Sarah: Minhas Considerações Finais

Revisitar o nosso passado e lembrar sobre as coisas que já escrevemos, vivenciamos e pensamos após tudo que estudamos e vivemos depois disso foi uma experiência digamos que *inquietante*. Rememorar as diversas atividades que fizemos para desenvolver *Eva, o*

herói escolhido e escrever todas as ideias descartadas, alteradas e repensadas para tornar o jogo de Eva uma possibilidade real, me faz pensar como as coisas podem mudar de uma hora para outra. Eva é o herói escolhido, Eva veio de um lugar que seria a representação da terra, Eva agora é uma nativa daquela terra — não mais uma estranha vinda de outro mundo —, Eva não é o herói escolhido, Aurora morre, Aurora sobrevive; entre tantas outras coisas que escrevemos ao longo dessa nossa narrativa da própria experiência mostra, ao menos para mim, como as histórias podem ser alteradas ao longo dos tempos ao adquirimos experiência, estudos, prática e visões de mundo completamente diferentes ao longo dos anos, ajudando-nos a desenvolver uma história significativa e com profundidade. Mas o que mais me impressionou durante todo esse processo foi que a personalidade de Eva, a essência da nossa protagonista, não foi alterada durante todo o percurso. Eva continua sendo uma protagonista insegura consigo mesma, que luta para superar o sentimento de incapacidade, que faria de tudo por quem ama e apenas quer ser ela mesma, sem as amarras, regras ou as expectativas de outras pessoas. E essa regra não se aplica a apenas nossa amada protagonista, mas a todos os personagens dentro da história, que continuaram seguindo com as suas essências, com suas personalidades. Isso só demonstra e comprova o que os livros e o orientador Gilson informaram durante todo o processo: os personagens estão ali como uma existência pensante, como verdadeiros nativos daquela história, eles surgem na nossa cabeça e ditam exatamente como eles agiriam e pensariam independente da situação que estejam. Penso que só seria capaz de entender esse aspecto ao relembrar toda a nossa jornada até aqui, tendo que revisitar várias e várias vezes nosso passado para escrever a narrativa da própria experiência.

Outro aspecto importante observado durante a escrita e leitura da narrativa da nossa própria experiência foi a diferença de foco que eu e Anabelle tivemos em determinadas situações, mesmo tendo sido vivenciada por nós duas. É importante destacar aqui que escrevemos as narrativas da própria experiência sem saber o que a outra estava escrevendo, para que assim não fôssemos influenciadas pela escrita, opinião ou lembrança uma da outra. Dito isso, ao terminar de escrever definitivamente a minha narrativa da própria experiência e ler a da minha colega Anabelle, o pensamento mais recorrente durante a leitura foi: bem, isso realmente aconteceu. Ler a narrativa da minha amiga e colega de trabalho foi ao mesmo tempo nostálgico e revelador ao pensar em como uma focou em situações que não foram nem lembradas pela outra, o que tornou essa experiência para mim ainda mais emocionante. Escrever a narrativa da nossa própria experiência foi uma situação diferente do que eu pensava que seria o TCC, foi calmo e nostálgico ao mesmo tempo. Além disso, exercitar

nossa mente com esse processo de relembrar os sentimentos, ações, pesquisas, debates entre tantas outras coisas que fizemos foi desafiador.

5.2 Anabelle: Minhas Considerações Finais

Desenvolver este trabalho pela narrativa da própria experiência foi tanto **frustrante** como **recompensador** para mim. Frustrante por ser um trabalho baseado em **memória** e, muitas das vezes, **não conseguir lembrar** exatamente como foram feitos os trabalhos passados, muitos encontrados nos apêndices, e me sentir **frustrada** por não lembrar. Apesar disso, as anotações sobre esses trabalhos foram de grande ajuda para dar **apoio** na minha escrita, mesmo que não tivessem tudo que gostaria, eles me lembraram de detalhes que provavelmente estariam **esquecidos** até agora. Mesmo com a frustração de sentir que o relato da minha experiência está com alguns **buracos negros de esquecimentos**, o **sentimento recompensador é maior**, porque, com a narrativa da própria experiência, consegui ver minha **evolução** na escrita e estudos sobre o tema. Para mim, que admito ser um pouco exigente comigo mesma, é **gratificante** ver **provas** que progredi no campo acadêmico e profissional e, que também admito ser uma pessoa que gosta de contar minhas histórias, é também **agradável** escrever minhas experiências pelo **meu ponto de vista**, contando minhas reflexões e emoções.

Contudo, neste trabalho, não há apenas a **narrativa da minha própria experiência**, há também a **narrativa da própria experiência da Sarah**, o que, para mim, melhora mais ainda este trabalho, pois **somos duas indivíduos passando pelas mesmas experiências, porém contando, detalhando, focando, refletindo e sentindo questões diferentes**. Ter uma dupla que está junto de você nos estudos, no trabalho, na disciplina, na criação do TCC e na vida pessoal é tanto **desafiador** como **reconfortante**. Desafiador, pois tivemos que **conciliar** a vida formal (acadêmica e profissional) com a vida informal (pessoal e amizade). Admito que algumas discussões aconteceram na vida pessoal por não concordarmos com alguma mudança na história, apesar disso, conseguimos lidar bem com essas situações, pois retomávamos à consciência que precisávamos chegar num **acordo** sobre a história, então conversávamos e conseguíamos ser mais **razoáveis nas nossas fortes opiniões**, já que a história é algo em **conjunto nosso** também. Mesmo que **seja desafiador fazer histórias a quatro mãos**, afirmo que é **reconfortante ter uma pessoa de confiança ao seu lado**. Quando se está **perdido** e sem muita cabeça para focar na história, ter essa pessoa que te empurra para frente ou até te cobre quando realmente está travado, é **tranquilizador**. Não só

nos momentos difíceis, mas também nos momentos inspirados é **empolgante** ter alguém que **não te julga** por expor todas as ideias as suas, até as mais bobas, e, muitas das vezes, **acompanha** essas ideias. Enfim, ter uma pessoa de confiança e familiaridade ao meu lado é **não se sentir sozinho**.

Embora o trabalho tenha ficado **extenso**, houve algumas questões que ficaram **incompletas**: o desenvolvimento da tabela que **mapeasse o roteiro** final de *Eva, o Herói Escolhido* e alguns **detalhes do roteiro**, sendo necessário **diminuir os diálogos** e criar mais **puzzles** para deixar o jogo mais dinâmico, além de pensar em detalhes como os **preços** dos itens que se pode comprar no jogo e pensar especificamente nos **atributos dos itens** e **poderes dos personagens**. O próprio desenvolvimento do **jogo programado** também foi algo incompleto, apesar de pensar neste momento que só seria possível ter o jogo jogável se tivéssemos **mais tempo**.

Finalizo este trabalho declarando o quanto foi **gratificante** essa **oportunidade** de escrever sobre **minhas primeiras experiências** com o desenvolvimentos de histórias, estudos e estágio. **Fico feliz de não ter só vivido essas experiências, mas também de as ter registrado em um trabalho, podendo sempre revisitar onde minha jornada começou.**

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Lucas, CAETANO, Henrique. Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual. Creative Commons, Estudos feministas, Florianópolis, Janeiro/Abril, 2017.
- AMOROSO, DANILO. **A história dos video games**: do osciloscópio aos gráficos 3D. Tecmundo, 16/12/2009.
<https://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>. Data de acesso: 04/02/2026.
- ARISTÓTELES. **Poética**. 2ª Edição bilíngue. Tradução, introdução e notas de Paulo Pinheiro. São Paulo: Editora 34, 2017.
- ASSIS, PABLO. **Memórias Eternas**. Tecmundo, 24/08/2009.
<https://www.tecmundo.com.br/nanotecnologia/2638-memorias-eternas.htm>. Data de acesso: 03/02/2026.
- BUTLER, Judith P. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York, Routledge, 1990.
- BLAZZI, Amanda. Mulheres Gamers: identificação e pertencimento nos jogos eletrônicos. Revista Multidisciplinar, Humanidades & Tecnologia (FINOM), vol. 47 - abril/jun. 2024.
- BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. A representatividade das mulheres nos games. *Proceedings of SBGames* 2017, p. 862-871, 2017.
- CAMPBELL, Joseph. **As mil faces do herói**. 1989.
- CABRAL, Luiza Reolon; PONTES E SILVA, Tiago Barros. Representatividade em jogos digitais: uma Revisão Sistemática. In: TRILHA DE ARTES & DESIGN – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21. , 2022, Natal/RN. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 70-78. DOI. https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225494.
- CEZAR, ASTER. *Pixel Art: Memória, nostalgia e imaginação*. Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre 2024.
- CORREA; Ygor, CRISTINA BIAZUS; Maria, SPOHR; Fulvia, F. B. S. CARVALHO, Leonardo. Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino. XII SBGames, São Paulo, Outubro, p. 16-18, 2013.
- CLAIRE, Marie. **Entenda o gamergate**: escândalo começou com divulgação de dados de desenvolvedora por ex-namorado. Globo Online, 2015.
- ECO, Umberto. **Confissões de um jovem romancista**. 1ª Edição. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança**: um reencontro com a pedagogia do oprimido. 32ª Edição. São Paulo: Paz e Terra, 2020.
- GAME, PONG. *About Pong*. https://www.ponggame.org/#google_vignette. Data de acesso: 03/02/2026.

History of the gaming Setups - 80's, 90's & 00's. Hosatech, Hosa, 2021-05-13.

https://hosatech.com/press-release/history-of-video-games/?_gl=1*_vttd7*_up*MQ..*_ga*OTU0MDI5NzU0LjE3NzIxMDgxOTE.*_ga_FNPRHR3WF4*_czE3NzIxMDgxOTAKbzEkZzEkdDE3NzIxMDgyOTkkajYwJGwwJGg0NTY0NDZAzNzg. Data de acesso: 04/02/2026.

HYDE, Lewis. **A Astúcia Cria o Mundo**: Trickster: trapaça, mito e arte. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

JAFFE, Noemi. **Escrita em movimento**: Sete princípios do fazer literário. 1ª Edição. São Paulo: Companhia das Letras, 2023.

LAMOTT, Anne. **Palavra por Palavra**: Instruções sobre escrever e viver. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

LOURES, José. Do humano aos *Pixels*: O apelo sexual nas propagandas de videogames. Revista de comunicação Social, Panorama. Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, v. 8, n. 1, p. 36-41, jan/jun. 2018.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. 1ª Edição. Curitiba: Arte & Letra, 2016.

NAÇÕES UNIDAS (Brasil). Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, Organizações Nacionais Unidas.

SANTOS, JOÃO PEDRO. Animalia, a estética *pixel art* nos jogos. Centro de Letras e Artes (CLA), Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Julho de 2023.

SILVA FILHO, J. **Tennis for Two**: primeiro jogo interativo da história. Tecmundo, 02 de outubro de 2024.

<https://oldbits.com.br/historia/38-tennis-for-two-primeiro-jogo-interativo-da-historia>. Data de acesso: 03/02/2026.

SHAW, Adrienne. “Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity” *New media & Society*, n. 14, v. 1, p. 28-44, 2012.

SHAW, Adrienne. *Gaming at the Edge - Sexuality and Gender at the Margins of the Game Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SHOUP, RICHARD. *SuperPaint: An Early Frame Buffer Graphics System*. Apr.-Jun. 2001, pp. 32-37, vol. 23.

SNYDER, Blake. **SALVE O GATO**. Noura Books, 2023.

TAYLOR, T.L. *Whatch Me Play: Twitch and Rise of Gaming Live Streaming*. New Jersey: Princeton University Press, 2018.

TEIXEIRA, Max. **Como jogos antigos eram programados?** Dio me, 30/05/2022.

<https://www.dio.me/articles/como-jogos-antigos-eram-programados>. Data de acesso: 04/03/2026.

VAZ, Telma Romilda Duarte. A MULHER GAMER: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais. 2018.

VOGLER, Christopher. **Os estágios da jornada do herói**. Filmes de mito Discov. Myth. Struct, v. 50, p. 300, 1999.

APÊNDICES

Os apêndices são encontrados numa pasta do google drive por meio do link e QR Code abaixo. Nesta pasta, cada trabalho está nomeado de acordo com seu apêndice e título. **Destacamos a importância dos apêndices I e J**, pois neles são encontrados o **novo roteiro de *Eva, o Herói Escolhido*** e o **GDD do roteiro de *Eva, o Herói Escolhido***.



Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1yBFMUoW-bF-WmSRjckJ5C7OcTfdlzPOI?usp=sharing>

APÊNDICE A — Transcrição das entrevistas sobre o jogo *Eva, o Herói Escolhido*

APÊNDICE B — Trabalho do Laboratório Imersivo de Design e Sustentabilidade

APÊNDICE C — Roteiro antigo de *Eva, o Herói Escolhido*

APÊNDICE D — Planilha com horário de funcionamento dos locais e da rotina dos personagens de *Cidade Pacata*

APÊNDICE E — GDD de *Cidade Pacata*

APÊNDICE F — Puzzles de *Cidade Pacata*

APÊNDICE G — Roteiro de *Cidade Pacata*

APÊNDICE H — Ambientação no *RPG Maker XP*

APÊNDICE I — Novo Roteiro de *Eva, o Herói Escolhido*

APÊNDICE J — GDD de *Eva, o Herói Escolhido*