

GRAVÍSSIMO

por Pedro Rogério Alvarez da Silva

GRAVISSIMO

empatia para vítimas de relações abusivas através do design de jogos

Autor: Pedro Rogério Alvarez da Silva
Orientação: Marcelo Ribeiro
Co-orientação: Bárbara Barros

UFRJ • Centro De Letras e Artes (CLA)
Escola De Belas Artes (EBA) | Departamento De Comunicação Visual • BAV
Projeto de conclusão em Comunicação Visual - Design • 2019.2

SILVA, Pedro Rogério.

Gravissimo: empatia para vítimas de relações abusivas através do design de jogos

Gravissimo: empathy for victims of abusive relationships throughout game design

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso consiste na definição de valores-chave, pesquisa estética e pré-produção de Gravissimo. Por meio do design de jogos e da metodologia *Values at Play*, o jogo digital foi projetado para despertar empatia para com vítimas de relacionamentos conjugais emocionalmente abusivos.

Palavras-chave: design de jogos, values at play, relacionamentos abusivos.

Abstract

This graduation conclusion project consists on the definition of key values, aesthetics research and pre production of Gravissimo. By means of game design and the Values at Play framework, this digital game was designed to foster empathy for victims of emotionally abusive relationships.

Key words: game design, values at play, abusive relationships.

Como usar este sumário?
Clique no título do capítulo ou subcapítulo e
seja levado a sua respectiva página.
Para voltar a este sumário, basta clicar no nú-
mero da página ou no título desta monografia,
que se encontra no rodapé.

Sumário

Introdução

Capítulo I Abuso emocional em relacionamentos

- 1.1 Diferentes tipos, mecanismos, padrões em relacionamentos
- 1.2 Percebendo e saindo de um ciclo de abuso

Capítulo II Design de jogos e Controle

- 2.1 Controle direto e indireto
- 2.2 Intended play, Retórica procedimental e Alfabetização em jogos

Capítulo III Responsabilidade e Values at Play

Capítulo IV Desenvolvimento

- 4.1 Valores
- 4.2 Referências estéticas - Jogos
- 4.3 Referências estéticas - Música
- 4.4 Personagens
- 4.5 O Mundo
- 4.6 Enredo, narrativa e ciclo principal
- 4.7 Interface e comunicação
- 4.8 Logo

Conclusão

Referências

Introdução

Desde antes de ingressar em Comunicação Visual Design (CVD) tive muita dificuldade de pensar no que eu queria para mim como carreira. Sempre fui muito curioso e com diversos interesses, mas precisei escolher algo no vestibular e torcer para estar certo. Não estava. Após seis períodos de Desenho Industrial, consegui ingressar em CVD com a esperança de estar mais próximo do que seria minha ‘verdadeira vocação’. Hoje, quatro anos depois, não encontrei essa ‘verdadeira vocação’ e estou feliz com isso.

O curso de Comunicação Visual Design não me deixou certo do que eu gostaria de fazer, mas me deu ferramentas e me mostrou que poderia continuar sendo o que sempre fui: um generalista. O design como ferramenta interdisciplinar me deixou confortável em seguir direções que não acreditava que fossem possíveis na mesma carreira. Tive a oportunidade de trabalhar com quadrinhos, animação, ilustração e interesses que já tinha e outros que descobri ter. O designer, independente da sua área de atuação, é um profissional plural, afinal. Por ter contato com várias perspectivas e metodologias, não é incomum que o designer encontre temas complexos. E é providencial que estes temas sejam abordados com a responsabilidade e sensibilidade que eles exigem. Este é um dos objetivos deste trabalho.

Relacionamentos abusivos me são um tema especialmente sensível. Não foram poucas as vezes que vi amigas próximas serem vítimas de algo incompreensível: como alguém que amo e respeito poderia se sujeitar ao sofrimento de conviver com alguém que não a respeita como pessoa? O problema parecia claro, a solução, mais ainda. Mas não estava. Eu não via sentido nisso.

Para conseguir empatizar com as pessoas queridas que passaram por relacionamentos abusivos, cheguei a informações contra-intuitivas. O abuso funciona principalmente pela distorção de regras e lógica convencional, de forma que a vítima não opera utilizando essas ferramentas. É preciso enxergar além

do óbvio para saber lidar com essas situações do ponto de vista de alguém de fora. A forma de abordagem que escolhi para alcançar isso foram os jogos.

Jogos digitais, como produto de uma área de design, são uma mídia plural. Design gráfico, narrativa, música, psicologia e outros elementos trabalham juntos para criar uma experiência maior que a soma de suas partes. Essa experiência tem a capacidade de ser tanto leve e divertida quanto imersiva e tocante. É possível argumentar diretamente com as emoções do jogador e levá-lo a lugares que outras formas de arte não conseguiram.

Gravissimo é uma ideia de projeto que tenho desde o começo do curso. Um jogo que lide com relacionamentos abusivos de forma a mostrar para o jogador que a situação é mais complicada do que parece: que lidar com vítimas é algo que exige esforço e paciência. Me pareceu uma ideia grande demais e duvidei ser capaz de enfrentá-la. Um jogo poderia ter a sensibilidade necessária? Um jogo poderia ter um impacto positivo para futuras vítimas? Seria eu capaz de produzir algo assim?

As duas primeiras perguntas me foram respondidas por Celeste, um jogo independente de 2018 produzido por Matt Makes Games. Nele, a protagonista Madeline parte em uma busca para escalar uma montanha e é confrontada pelos próprios medos e ansiedades. Me apaixonei prontamente pelo jogo, tanto em seus aspectos técnicos quanto artísticos e narrativos. Ao chegar no ponto climático de narrativa - um abraço carinhoso entre Madeline e a personificação de suas ansiedades - eu estava completamente emocionado, chorando e empatizando com o que via. Não me restam dúvidas no potencial de jogos para promover mudanças, já que Celeste finalmente me fez compreender algo que eu havia tentado muito até então, sem sucesso.

Para a última pergunta, ainda não tenho resposta. O que pretendo apresentar neste projeto é um esboço, um começo do que gostaria de fazer para um jogo completo, as primeiras estruturas práticas dessa ideia. Como o autocohecimento, o desenvolvimento de um jogo é um processo iterativo e acontece em ciclos. Tenho certeza que a Universidade Federal do Rio de Janeiro e o curso de Comunicação Visual Design me deram as ferramentas e métodos para iniciar esse ciclo. Para o resto do processo, usarei o que encontrar pelo caminho. E sonho que este projeto possa ser uma das ferramentas para o ciclo pessoal de alguém, em algum momento.

I Abuso Emocional em relacionamentos

¹NEAL, p.15

No contexto de relacionamentos interpessoais afetivos, uma das possíveis formas de definir abuso é como “um tratamento inadequado ou maus-tratos”¹. Esta definição é tão abrangente quanto suas possíveis formas: emocional, sexual, físico, econômico e outros. Por vezes estes tipos de abuso acontecem ao mesmo tempo, em intensidades variadas. Para os propósitos deste trabalho, chamarei de ‘relacionamento abusivo’ as relações conjugais que apresentam padrões de comportamentos abusivos por parte de pelo menos um dos membros envolvidos nela.

I.1 Diferentes tipos, mecanismos, padrões em relacionamentos

Também preferi dar foco apenas à variedade emocional, de forma que nenhum outro tipo de abuso será retratado no jogo. Esta abordagem não pretende ignorar a existência e importância da conscientização a respeito de abuso físico e sexual, por exemplo. Em relacionamentos conjugais, é muito provável que o abuso emocional seja o primeiro tipo de agressão instalada por se dar de maneira insidiosa. O abuso emocional é uma forma de violência que deve ser detectada e combatida antes que tenha a chance de crescer e se desdobrar em outros tipos.

Importante também ressaltar que, por mais comum que seja o abuso de mulheres por homens, relacionamentos podem apresentar abuso vindo de qualquer uma de suas partes e independem do modelo seguido. Homens podem ser abusados por mulheres, relacionamentos não-monogâmicos e homoafetivos podem conter padrões abusivos. O que caracteriza o abuso são as ações, e não as partes que constituem o relacionamento.

O funcionamento e mecanismos de relacionamentos abusivos expli-

tados neste trabalho foram retirados de três fontes principais. A dissertação *Violência conjugal: estudo sobre a permanência da mulher em relacionamentos abusivos* (MARQUES, 2005), e os livros *Assédio Moral - A violência perversa no cotidiano* (HIRIGOYEN, 2007) e *Relações Destrutivas - Se ele é tão bom assim, por que eu me sinto tão mal?* (NEAL, 2018) . Com base nelas, construí as dinâmicas que serão exploradas no jogo.

O abuso emocional consiste em diversas medidas que agridem a vítima psicologicamente². O resultado pretendido por essas agressões é a redução e destruição do ‘eu’, de forma que quem as receba perca a noção de personalidade, percepções e vontades. A manutenção deste tipo de abuso depende da dúvida da vítima acerca de seu próprio funcionamento mental, que acontece gradualmente durante o relacionamento. Essa manutenção se utiliza de diversos mecanismos e atua em vários fronts, mas o seu objetivo principal é a manipulação e controle da vítima.

O controle não é imediato e é instalado aos poucos, para que a vítima não perceba a mudança de dinâmica e não consiga traçar o ponto exato em que o relacionamento começou a ser problemático. Nos abusos mais bem-sucedidos, a vítima pode estar completamente submissa e acreditar que não há nada de errado: caso esteja, a responsabilidade é totalmente dela. Segundo Hirigoyen:

“O enredamento consiste em, sem argumentar, levar alguém a pensar, decidir ou conduzir-se de maneira diferente do que teria feito espontaneamente [...] Como em toda manipulação, a primeira etapa consiste em fazer crer ao interlocutor que ele é livre, mesmo quando se trata de uma ação insidiosa que priva de liberdade quem a ela está submetido”

(HIRIGOYEN, 2007, p.108)

Esta escalada gradual começa de forma aparentemente inócua. O abusador pode se comportar como um parceiro ideal no início da relação: atencioso, com demonstrações de afeto intensas e apaixonadas. Essa percepção de um parceiro dedicado perdurará na vítima, sendo para onde ela correrá se começar a duvidar da natureza da relação. Ainda que o parceiro não aja com frequência de forma positiva, esta ainda será uma imagem presente

²MARQUES, p. 86

quando a vítima cogitar terminar o relacionamento.

As ações abusivas aparecem a princípio de forma dúbia. Piadas e comentários aparentemente bem-humorados podem esconder críticas e deboche. O abusador irá lentamente desqualificar a vítima, com comentários que visam minar sua auto-estima. Aparência, inteligência e competência profissional são alvos comuns dessas críticas que não serão diretas, mas em tom passivo-agressivo ou jocoso.

Se a vítima expressa descontentamento com estas atitudes, o caráter dúbio delas é explorado. O abusador pode se esquivar da responsabilidade, afirmando que eram apenas piadas ou que a vítima está exagerando em reclamar. Estas respostas fazem a vítima questionar o que estão sentindo, se não estão vendo algo que não está lá. A tendência é acreditar menos em suas percepções e mais na imagem idealizada do parceiro.

Essa dubiedade é ainda mais intensificada com ciclos de ‘momentos bons’ e ‘momentos ruins’ no relacionamento. É comum que o abusador alterne em ciclos de carinho e atenção após episódios de maior estresse e conflito. Ainda que as atitudes abusivas estejam sempre presentes, a vítima precisa desses ‘momentos bons’ para lembrar do motivo de estar no relacionamento. Para reduzir a frequência dos ‘momentos ruins’, ela passa a evitar comportamentos que sabe que causarão conflito. Suas vontades serão menos impostas e seu bem-estar será negligenciado para manter o bem-estar do relacionamento. A vítima, acreditando que pode evitar conflitos se comportando de certa forma, passa a sentir culpa quando as coisas fogem do controle. Ela assume o peso e a responsabilidade de manter a relação estável, ainda que a causa dos conflitos seja o comportamento do parceiro.

Outro ponto muito presente em relações abusivas de qualquer tipo é o isolamento da vítima. Desde o princípio do relacionamento o abusador tentará separar a vítima de seu círculo familiar e de amigos. Como os outros aspectos, este isolamento se dá de forma gradual e se apresenta de forma múltipla: tecer comentários depreciativos sobre amigos e parentes, incitar discussões entre a vítima e seus pares, e demonstrar ciúme excessivo são exemplos de comportamentos comuns nessa situação.

Para disfarçar este isolamento, a vítima pode ser coagida de formas sutis a sair em ocasiões sociais apenas com o parceiro e seus entes queridos. Os círculos sociais construídos pelas vítimas são preteridos em relação aos

do abusador, que fará o possível para que a vítima perca a intimidade com pessoas próximas.

É comum que o abusador se comporte de forma diferente quando ele e a vítima estão sozinhos e quando estão em público. O abuso pode acontecer de forma muito menos velada quando não há outras pessoas por perto. Isso reforça a dúvida da vítima quanto à natureza de seu relacionamento e de seus pensamentos, pois ela se vê como a única pessoa que questiona o caráter de seu parceiro.

Quanto menos contato a vítima tiver com o mundo externo ao relacionamento, maiores são as chances de ela não perceber o abuso a qual está submetida e menor é a rede de segurança (seja emocional ou financeira) que ela terá caso pense em deixar o abusador. Para a manutenção do relacionamento abusivo, o isolamento é fundamental.

Por fim, o abusador se apresenta como uma figura bondosa, ainda que de forma condescendente. A vítima percebe o estado em que está e é levada a acreditar que deveria ser grata por todos os momentos bons que o abusador a proporcionou. Mais ainda, há a questão de dependência em que a vítima com senso de identidade suprimido acredita que precisa daquela relação para ser uma pessoa com valor. Ela pode ter vontade de deixar o abusador, mas não verá motivos reais para isso se não acreditar que pode ser alguém inteiro sem ele.

Instaladas estas condições, o abusador tem o controle da vítima sem que ela tenha ímpeto de deixar a relação. Ela é isolada de seus pares, tem sua autoestima minada, evita expressar insatisfação e dúvida de sua personalidade e questionamentos. Seus comportamentos não sairão dos previstos e permitidos pelo abusador sem que haja conflito e desgaste por parte dela. Ela está à mercê de suas vontades e faz o possível para não causar problemas que, quando acontecerem, acreditará que são de sua culpa.

1.2 Percebendo e saindo de um ciclo de abuso

A percepção de que se está em um relacionamento abusivo pode ser um primeiro passo para a vítima, mas não é uma garantia de ela sair dele. Pelos elementos de controle e destruição da auto-estima que são feitas, é comum que a vítima entenda o caráter nocivo da relação mas o racionalize,

acreditando que merece passar por aquilo. A culpa e o senso de responsabilidade pelo seu estado mental estarão presentes a partir do momento em que a vítima se dá conta do abuso. A partir daí, ela se encontra em uma situação que precisa fazer uma escolha consciente: continuar no relacionamento ou deixá-lo.

É importante ressaltar que nenhuma das opções possíveis será escolhida sem dor ou culpa. Existe uma miríade de fatores que justificará qualquer uma das decisões: uma vítima pode escolher ficar por ser financeiramente dependente do abusador, por acreditar que o relacionamento (e o parceiro) poderá melhorar, por achar que é um estado passageiro, por se achar merecedora de sofrimento, dentre outras. Em suma, a vítima acredita que a pouca segurança que tem é melhor do que o risco que ela correrá caso deseje sair.

Na maioria das vezes³ em que a vítima reage para sair do relacionamento é por medo de uma agressão pior, por ver as ações do abusador afetarem terceiros ou por conseguir enxergar apoio em aliados para deixá-lo. Ou seja, caso o risco de ir embora seja menor que o risco de permanecer.

Como mostrado anteriormente, o isolamento é parte fundamental do controle exercido sobre a vítima, e a quebra desse isolamento é importantíssima para o rompimento desse estado de controle. O apoio da família e amigos é inestimável para que a vítima tenha um ponto de vista diferente sobre o relacionamento. Os mecanismos de dominação necessitam da falta de comparação e influência externa ao abuso, e a presença de aliados que sirvam de contraponto ao abusador podem ser o diferencial entre uma vítima que decide ficar e uma que decide ir embora.

Com pessoas próximas, a vítima pode interromper ou retardar o processo de destruição do eu feito pelo abusador. O contato e exposição das situações do relacionamento podem recontextualizá-las de forma a enxergar o abuso como tal e fomentar este ímpeto em deixar a relação para se reconstruir. O suporte emocional, estrutural e financeiro de terceiros podem dar à vítima as ferramentas para com que elas se decida seu futuro.

O abusador perceberá essas tentativas de ir embora e reagirá de acordo. O abuso direto pode se intensificar para que a vítima fique com medo de sair ou aparentemente cessar, para que o ímpeto de fugir passe. Note que

não é impossível que o abusador realmente mude de atitude, mas considerando o padrão de 'fases boas' e 'fases ruins' mencionado anteriormente, essa mudança é indistinguível de apenas mais uma das ferramentas de controle emocional e deve ser considerada como tal.

Caso a vítima deixe o abusador, há possibilidade de sequelas. O processo de abuso causa danos reais mesmo quando não são físicos, e pode afetar - além da auto-imagem - os futuros relacionamentos interpessoais - amorosos ou não - da vítima. A culpa, o medo e as dúvidas a seu próprio respeito continuarão e é importante que a vítima continue procurando ajuda de profissionais como psicoterapeutas.

II Design de Jogos e Controle

Jogos digitais são uma forma de mídia que difere das outras em muitos aspectos. Não apenas são uma forma de conteúdo relativamente recente, mas possuem em sua interatividade uma dinâmica própria de relação com quem a consome.

Muitos elementos precisam trabalhar juntos para que um jogo cumpra seu propósito. Arte, música, design gráfico, efeitos visuais e sonoros, narrativa, design de fases e regras são apenas partes de um todo que pode ou não funcionar dependendo da coesão destes elementos. Idealmente, o jogador não os consumirá individualmente, mas como um sistema responsivo que será modificado pelas suas ações. Nessa interatividade, é papel do game designer preparar o campo para experiência do jogador e o que pode e não pode ser feito. Isso se dá primariamente pelas regras e mecânicas dos jogos (limitações práticas de comportamento permitidas pelo sistema) e de forma secundária por alguns elementos de controle indireto.

2.1 Controle direto e indireto

O entendimento dos métodos de controle utilizados pelo videogame como mídia é fundamental para a análise do mesmo e da experiência que ele deseja conduzir. Não se deve achar, porém, que essa experiência só pode ser analisada pelo seu viés técnico. Jogos que carregam narrativa são capazes de fazê-lo não apenas por meio das artes visuais, sonoras ou textuais presentes no mesmo. Seus sistemas e processos também podem ter grande influência nisso.

Em *Persuasive Games*, Ian Bogost (BOGOST, 2007) chama de “retórica procedimental” a qualidade oratória carregada por qualquer tipo de processo (computacional ou não). Segundo esta ideia, os próprios proces-

so carregam consigo algum tipo de viés argumentativo e de sentido⁴. O funcionamento de um sistema diz bastante sobre o que é esperado da interação com ele.

Ainda que um jogo tenha um determinado mapa de possibilidades aberto para o jogador, existem formas de conduzir a experiência para algo determinado que seguirá o modelo previsto pelo designer. No seu livro *The Art of Game Design*, Jesse Schnell (SCHNELL, 2008) sugere que o jogador deve ter a sensação de liberdade e que é o responsável por suas decisões durante a experiência quando, na verdade, possui poucas escolhas ou escolha nenhuma⁵.

Se o controle direto pode ser definido como as instruções e limitações (procedimentais ou não) sobre o que o jogador pode e não pode fazer, controle indireto diz respeito às formas mais sutis de indicar as ações que o jogador deve e não deve fazer. Schnell enumera algumas ferramentas, dentre elas:

Objetivos: Por meio de metas ou recompensas, pode-se fazer o jogador preferir caminhos e ações que visem resolvê-las ou conquistá-las. Um objetivo explícito não apenas diz ao jogador o que ele deve fazer mas leva sua atenção para a resolução do mesmo, em favor de outras abordagens ou caminhos. Um designer pode fazer o jogador desviar de um objetivo principal se posicionar alguma recompensa ou indício de que há outras coisas a se conquistar. Ao dar o destaque a alguns elementos, diminui-se o destaque de outros.

Interface: A interface de um jogo, seja física ou digital, pode influenciar como o jogador lidará com a experiência. Se a interface diz, por exemplo, que o jogador controla um avatar com formato de um pássaro, a expectativa de movimentação possível no contexto seria diferente caso o avatar tivesse forma humana. Vibrações na tela ou no controle podem servir como reforço positivo ou negativo dependendo da ação que causou esta resposta.

Design Visual: Os próprios princípios da linguagem visual são usados de forma abundante em jogos. As formas de condução de olhar pela aplicação das regras da Gestalt muitas vezes podem ser o único indicativo presente que faz o jogador seguir para a esquerda e não para a direita. Por ser uma mídia extremamente visual, as mesmas regras de composição também integram a retórica nos videogames.

⁴BOGOST, p.6

Ian cita como exemplo disso uma loja que permite a troca de produtos com defeito, com a condição que a tentativa de troca seja realizada em até 14 dias. O ‘processo’ que diz respeito à possibilidade de troca do produto pode ser interpretado tanto quanto uma limitação (o prazo de apenas duas semanas para que a troca possa acontecer) quanto uma sinalização de que esta troca é algo possível (que poderia não vir à mente do cliente caso não houvesse um processo que lidasse com isso). Uma regra de funcionamento de um sistema está necessariamente atrelada à experiência que se tem com ele, em maior ou menor grau. Partindo desse pressuposto, o game designer também deve levar as regras de funcionamento de seu jogo como um elemento que serve de veículo para um significado assim como as ferramentas de arte utilizadas por ele.

⁵SCHNELL, p.284

“We don’t always have to give the player true freedom — we only have to give the player the feeling of freedom. For, as we’ve discussed, all that’s real is what you feel — if a clever designer can make a player feel free, when really the player has very few choices, or even no choice at all, then suddenly we have the best of both worlds — the player has the wonderful feeling of freedom, and the designer has managed to economically create an experience with an ideal interest curve and an ideal set of events.”

Personagens: Como em qualquer mídia que conta histórias, personagens podem inspirar reações afetivas nos jogadores. Um personagem mortal que depende da proteção do jogador para continuar na história pode ser defendido com mais intensidade caso seja agradável ou simpático, mesmo que não seja do interesse dos objetivos principais do jogo. Da mesma forma, um caminho recomendado por um personagem que não desperta muito interesse ou afeto pode ser rejeitado por essa falta de afeição.

Estes e outros elementos são utilizados em conjunto para conduzir o jogador na experiência ideal proposta pelo designer, e cabe a ele ajustar a quantidade e intensidade na implementação de cada um por meio de experimentações e testes.

2.2 Intended Play, Retórica Procedimental, Alfabetização em Jogos

Tendo noção do funcionamento destes mecanismos de controle, podemos nos aprofundar mais ainda nas camadas de retórica que os jogos nos oferecem. Muitas vezes, jogos poderão oferecer diferentes caminhos possíveis de experiências que se apresentam de forma contraditória para o jogador. Neste trabalho, apresentaremos dois exemplos para ilustrar esta ideia: *Undertale* e *Depict1*.

Undertale

Undertale é um jogo digital de 2015 desenvolvido por Toby Fox. Nele, o jogador controla um humano que caiu numa caverna para o subterrâneo, que é habitado por uma raça de monstros mágicos.

Logo após recobrar os sentidos, o protagonista (controlado pelo jogador) encontra Flowey, a flor, que se apresenta como um personagem amigável. Porém, pouco depois, Flowey se mostra agressivo, ameaça o jogador e apresenta sua visão de mundo “Aqui em baixo, é matar ou ser morto”.

Apesar desse contato com Flowey, a maioria dos personagens do jogo estimula o jogador a seguir por um caminho de não-violência. Os personagens pedem que o jogador procure formas alternativas de lidar com os encontros aleatórios com inimigos, para então poupá-los e encerrar a luta.

Estes caminhos não-violentos de interação podem ser descobertos com uma simples busca pela interface apresentada durante as batalhas. A

Figura 1 - Flowey amigável

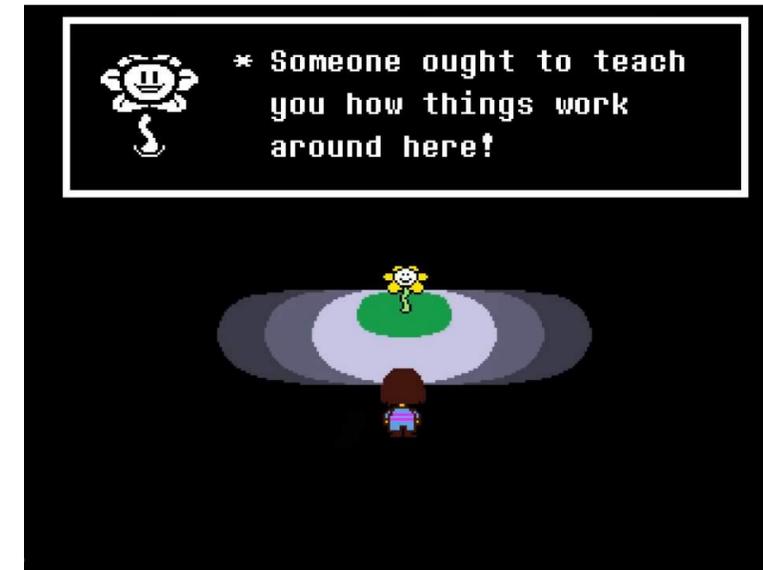


Figura 2 - Flowey agressivo



(UNDERTALE, 2015)

opção de conflito violento (FIGHT) tem o mesmo peso visual na tela que as outras opções (em especial, ACT e MERCY). O jogador terá desafios diferentes de acordo com as opções que escolher, mas a interface em si não parece privilegiar um ou outro tipo de comportamento.

Figura 3 - Tela de Combate



*O personagem informa o jogador de como ele pode proceder nos encontros com monstros. Destaque especial para as palavras-chave em amarelo que estão presentes em momentos de confronto.

Figura 4 - Interação com NPCs



Figura 5 - Interação com NPCs



Figura 6 - Interação com NPCs



Figura 7 - Interação com NPCs



Figura 8 - Interação com NPCs



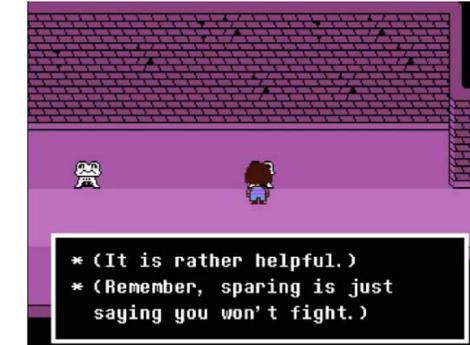
(UNDERTALE, 2015)

Mas, apesar da interface dos encontros com os monstros não assumir um lado em particular, as interações com as criaturas fora dela parecem reforçar a ideia de não-violência, pois fazem questão de destacar os elementos que indicam caminhos pacíficos. Em alguns momentos, o jogo dá a entender que mesmo se estes caminhos não forem aparentes, é do interesse dos monstros que você não use violência.

Figura 9 - Interação com NPCs



Figura 10 - Interação com NPCs



*É importante notar que o diálogo com este monstro leva em consideração os elementos de interface do jogo, como a cor do texto e o nome das ações que o jogador pode fazer.

Figura 11 - Interação com NPCs



(UNDERTALE, 2015)

Há apenas dois momentos na rota principal do jogo em que a interface do confronto com o monstro desencoraja o jogador a seguir por caminhos pacíficos: no confronto contra Toriel (em que o jogador precisa insistir em ser misericordioso várias vezes mesmo quando a interface não indica que a sua ação teve alguma eficácia) e no confronto contra Asgore, em que o personagem destrói o botão que representa misericórdia (MERCY) e o jogador não tem opção que avance o jogo senão lutar.

Figura 12 - Combate contra Toriel

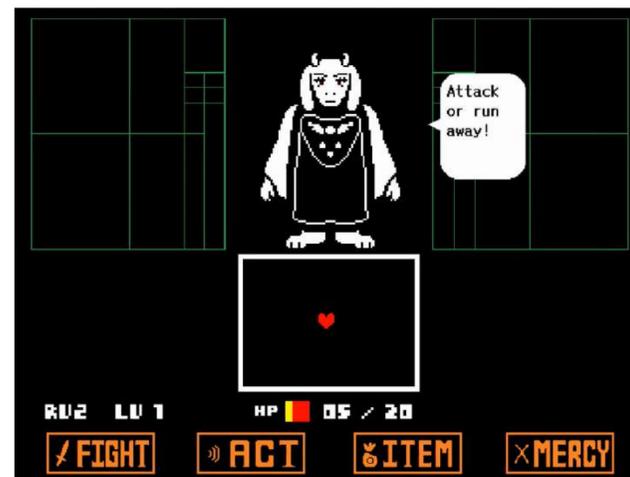
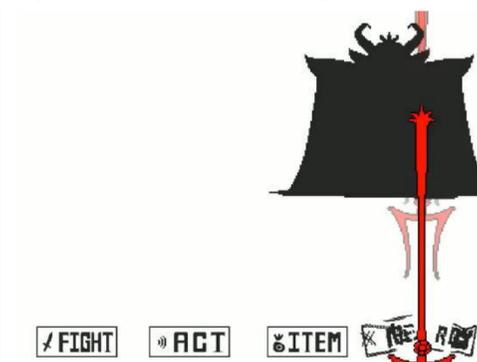


Figura 13 - Combate contra Asgore



(UNDERTALE, 2015)

Figura 14 - Combate contra Asgore



Um dos elementos mais importantes em Undertale e o que o diferencia de suas inspirações (o gênero de JRPG - Japanese Role Playing Game) é a possibilidade de escolher ser violento ou não com os adversários. Em jogos tradicionais de JRPG, é esperado (e geralmente a única forma prática de prosseguir) que você derrote/mate seus inimigos, ganhando com isso recompensas e novas habilidades. É comum, ao se referir a esses jogos, ouvir o termo grinding, que descreve a ação de praticar atividades repetitivas para poder avançar (geralmente derrotar/matar inimigos).

É possível matar os monstros em Undertale, mas isso tem consequências profundas na narrativa. Muitos dos oponentes que o jogador poupa

podem ser encontrados mais tarde, vivendo suas vidas e interagindo entre si. Porém, cada oponente morto é lembrado pelos outros e levado em consideração pelo sistema ao decidir a conclusão da história.

Figura 15 - Bar Grillby's



Figura 16 - Bar Grillby's



(UNDERTALE, 2015)

O jogo tenta, por meios de controle indireto, direcionar o jogador para a chamada “Rota Pacifista”, em que o protagonista não mata nenhum personagem e ativamente tenta conquistar sua amizade quando possível. Se esse for o modo escolhido, o jogador é recompensado com um final narrativo em que quase todos os personagens terminam felizes e reconhecem o protagonista como um herói salvador. O arco final é um clímax visual e emocional de encerramento da história e é o único ponto do jogo em que os desenvolvedores agradecem ao jogador na tela de créditos. Esses resultados, especialmente o último, dão a entender que a “Rota Pacifista” é a maneira “correta” de terminar Undertale.

Porém, se o jogador escolhe matar todos os personagens possíveis (que necessariamente envolve o processo de grinding para encontrar os monstros que restam em cada área), ele segue na chamada ‘Rota Genocida’, em que o mundo se torna vazio e todos os personagens temem o protagonista, vendo-o como uma ameaça.

Caso o protagonista não cumpra os requerimentos para nenhuma das rotas (ou seja, caso mate algum personagem ou não faça amizade com alguém), o jogo é encaminhado para uma das ‘Rotas Neutras’, que levam a resultados variados dependendo de suas ações.

Vale ainda informar que, dado a natureza do jogo, é improvável que

alguém siga a ‘Rota Genocida’ acidentalmente. Undertale não estimula ativamente o grinding e inclusive dá sinais e faz pedidos para que o jogador abandone a rota em diversos momentos para obter um final ‘neutro’.

Figura 17 - Bad Time



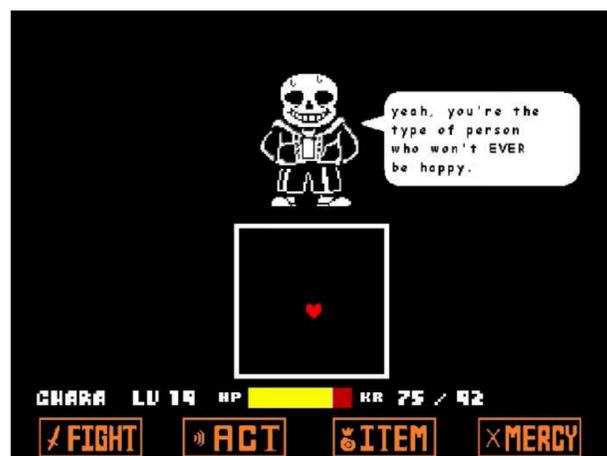
(UNDERTALE, 2015)

Figura 18 - Bad Time



Caso o jogador continue seguindo a ‘Rota Genocida’, o jogo devolve uma experiência radicalmente diferente da proposta em outras rotas. A rica trilha sonora é substituída por uma faixa de música monótona e repetitiva, o tom leve e o humor do jogo são trocados por um clima de ansiedade geral e medo. Tanto o protagonista quanto o jogador são retratados como a causa dos problemas daquele mundo.

Figura 19 - Combate contra Sans



(UNDERTALE, 2015)

Ao fim da “Rota Genocida”, os personagens do jogo não se dirigem mais ao protagonista, mas sim ao jogador que o controla. As súplicas, protestos e ofensas atravessam a interface para falar diretamente ao jogador que tomou as decisões que o levaram até ali. O tom é de julgamento e reprovação, e é feito para que o jogador reflita sobre seus atos. Para provar o peso deste julgamento, em futuras sessões de jogo (mesmo que o jogador apague o progresso que fez até ali) alguns personagens se lembrarão de que houve uma “Rota Genocida”, impedindo um final feliz mesmo que os requerimentos para terminar uma sessão da “Rota Pacifista” sejam alcançados. O jogo, com estes elementos, deixa claro que esta rota é a maneira “errada” de se jogar Undertale.

O jogo permite diversos tipos de comportamento no ato de jogar, mas endossa alguns enquanto reprova outros. Experiências diferentes são entregues ao jogador de acordo com a abordagem que foi escolhida para lidar com o mundo do jogo.

Depict1

Depict1 é um jogo de 2010 desenvolvido por Kyle Pulver. Nele, o personagem silencioso controlado pelo jogador é constantemente guiado por outro personagem sem nome (que chamaremos de ‘Mestre’), que aparece na forma de um retrato obscurecido num canto da interface. As informações dadas pelo Mestre vão desde instruções sobre os comandos e mecânicas até comentários sobre a natureza da experiência vivida pelo personagem silencioso. Desde o princípio o Mestre se apresenta como alguém solícito, falando diretamente ao personagem silencioso por uma caixa de texto sempre presente na tela. Porém, a grande maioria das informações e instruções passadas não ajudam o jogador e visam impedir o seu progresso.

Muitas informações em Depict1 estão dispostas com o objetivo de iludir o jogador, como os efeitos proporcionados pelos elementos visuais da tela e a forma com que o Mestre se dirige ao protagonista. A única forma de realmente progredir com o jogo é ignorar ou contrariar as instruções do Mestre que demonstra irritação ou condescendência quando isso acontece, mas sempre tenta reconquistar o jogador.

Pode-se dizer que o jogo permite um diálogo: em algumas fases é

possível agir de forma a aceitar ou duvidar das palavras do Mestre, e ele responderá de acordo, com palavras de encorajamento se você seguir suas instruções e explosões de raiva caso não o faça. Essa relação entre os dois personagens varia de fase a fase e se torna cada vez mais conturbada conforme o jogador se aproxima dos níveis finais do jogo.

Abaixo, alguns exemplos da dinâmica da relação entre os dois personagens e como os elementos presentes no jogo são utilizados nessa interação:

Na fase Time Limit, há uma contagem regressiva de trinta segundos. O nome da fase ('limite de tempo' em tradução livre) e a instrução do Mestre ('Apreste-se! Você não tem muito tempo aqui.') visam conduzir o jogador a completar a fase o mais rápido que puder. O contador de tempo é um elemento de interface que só está presente nessa situação, ao lado do nome da fase.

Figura 20 - Instruções do Mestre



(DEPICT I, 2010)

Caso a contagem regressiva alcance o número 15, o Mestre se comunicará de forma agressiva, para apressar ainda mais o jogador. Ao chegar no final da fase dentro do tempo estipulado o jogo segue normalmente. Porém, se o contador chegar a zero, nada acontece e números continuam sendo subtraídos do 'limite' no mesmo ritmo, podendo o jogador completar a fase da mesma forma, sem perigos ou punições adicionais. O Mestre nota que suas instruções foram ignoradas.

Figura 21 - Instruções do Mestre



(DEPICT I, 2010)

Figura 22 - Instruções do Mestre



Na fase "Safety First", o Mestre instrui ao jogador que aperte o botão para cobrir o vão com espinhos. O nome da fase ('segurança primeiro' em tradução livre) e a instrução recebida dão a entender que o vão com espinhos é perigoso. Cabe ao jogador decidir como prosseguir, e cada uma das duas escolhas possíveis determinará a reação do Mestre.

Figura 23 - Instruções do Mestre



(DEPICT I, 2010)

Caso o jogador siga a orientação, uma ponte aparece sobre os espinhos permitindo a passagem segura até o fim da fase. O Mestre usa isso como argumento para que você passe a confiar nele. Porém, se o jogador ignora a instrução, é revelado que os espinhos não são perigosos, mas sim um

item coletável que poderá ser utilizado mais tarde. A passagem acontece de forma segura de qualquer forma, mas com uma explosão de raiva do Mestre.

Figura 21 - Instruções do Mestre



(DEPICT 1, 2010)

Figura 22 - Instruções do Mestre



Conforme as fases vão sendo atravessadas, o jogador é levado a confiar cada vez menos no mapa apresentado. Os elementos como paredes deixam de oferecer o feedback que corresponda ao que é mostrado visualmente, o que faz com que o jogador atravesse paredes e fique preso por paredes invisíveis.

Figura 23 - Protagonista preso em uma sala



(DEPICT 1, 2010)

Figura 24 - Protagonista atravessando paredes



Figura 25 - Protagonista flutuando



(DEPICT 1, 2010)

Figura 26 - Fase sem qualquer lógica visual



A comunicação que parte do Mestre se torna cada vez mais condescendente, mesmo que não haja como o jogador cumprir suas instruções. As instruções passadas por ele são confusas e contraditórias, bem como o próprio estado dos elementos das fases. Depict1 é um jogo que faz com que o jogador duvide e desconfie das informações que lhe são passadas: seja por parte dos personagens, cenário ou interface.

Como dito anteriormente, jogos não são uma mídia muito antiga e, por isso, ainda não tiveram tempo suficiente para que sua linguagem se estabelecesse de forma abrangente pela sociedade. Enquanto não é o caso com filmes e livros, jogos costumam ensinar ao jogador como devem ser jogados para que o consumo do conteúdo se dê da forma proposta. Isso varia de jogo a jogo, uma vez que, por serem experiências diferentes com meios diferentes de expressão, precisam assegurar que o jogador se atente às particularidades de cada um. Não é incomum, porém, que jogos se aproveitem da linguagem construída pelos seus antecessores para se expressar.

O artigo *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004) propõe um modelo de análise de jogos que se baseia na definição da tríade 'mecânica', 'dinâmica' e 'estética' como elementos principais para a leitura.

Com 'estética' os autores determinam que em tipo de experiência o jogador se envolve, os motivos pelos quais ele interage com o jogo. Fantasia, Narrativa, Desafio, Competição, Descoberta, Expressão estão dentre as formas estéticas mencionadas no artigo;

‘Dinâmicas’ se referem às interações e expressões dos sistemas com os quais o jogador interage. O tipo de ação realizada a partir do que está disponível e é permitido pelo sistema. As dinâmicas em conjunto formam a estética geral da experiência.

“Mecânicas” são as partes mais básicas que compõe o jogo: física, elementos do sistema, a programação, as variáveis exploradas e regras. As mecânicas determinam que tipo de dinâmica é possível.

Utilizar esta tríade Mecânica-Dinâmica-Estética (MDA) como lente pode nos ajudar a entender como os jogos citados como exemplo se utilizam de princípios básicos presentes em diversos outros para criar uma experiência nova.

No caso de Undertale, são utilizadas dinâmicas e mecânicas de jogos conhecidos como JRPGs, como sistema de nivelamento, encontros e combate contra adversários que evoluem em força gradativamente. Enquanto estas ferramentas são utilizadas em JRPGs como barreiras e desafios, Undertale dá sentido diferente aos combates quando as consequências do que foi feito durante eles muda as relações do jogador com o mundo e personagens. Ao pensar em piedade e compaixão como uma dinâmica que oferece uma resposta possível para o conflito, a experiência estética deixa de ser a mesma.

Já em Depict1, são exploradas ferramentas do que chamamos de jogos plataforma: movimentação em duas dimensões, itens colecionáveis, e inimigos/obstáculos que mudam o movimento ou destroem o avatar do jogador. Porém, suas funções estão modificadas de forma que apenas pareçam com as dinâmicas em que se basearam. Elas são parecidas o suficiente para serem reconhecidas como tal, mas estão distorcidas para criar o sentimento de desconfiança explorado pelo jogo.

Essas dinâmicas, que existem há muito mais tempo⁶ que esses dois jogos, foram apropriadas e adaptadas para o contexto individual de cada experiência imaginada pelos desenvolvedores, tomando assim, estéticas diferentes. É possível afirmar ainda que estes jogos funcionam melhor na condução dessas estéticas quando o jogador já possui o repertório de seus predecessores e baseia nele sua expectativa de como será a experiência. Seguir essa experiência e repertório pode ser o que determina a forma de interação do jogador com os sistemas apresentados. Ou seja, os jogos apresentados se

aproveitam dessas expectativas estéticas como métodos de controle indireto do jogador.

Não se deve achar, porém, que essa mudança de abordagem estética está fora do controle do desenvolvedor. Tanto em Undertale quanto em Depict1, caso o jogador decida ir contra o que é explicitamente proposto (seja por meio de interface, narrativa ou outras formas de controle indireto), ainda há conteúdo que recompense o esforço de sair do caminho demarcado, e isto por si só é prova que os desenvolvedores levaram estas escolhas em consideração enquanto os princípios da experiência proposta eram montadas. Em seu vídeo *The Stanley Parable, Dark Souls and Intended Play*, Dan Olson (OLSON, 2014) trata este comportamento como uma resposta tão válida para a experiência do jogo quanto os caminhos endossados pela narrativa e outras formas de controle:

*Isto não é apenas emergente ou procedimental, isto é a forma planejada de se jogar. Se há conteúdo elaborado do outro lado de seu comportamento impróprio, então não é comportamento impróprio de verdade. Porque acontece que matar a todos também é a forma correta de comportamento. O que um jogo pretende que você faça não se limita ao que a ficção do jogo lhe diz para fazer, mas também a todas as outras coisas que o jogo lhe permite fazer. Se há algo que o autor não quis de forma alguma que você experienciasse, que você não se envolvesse, então isso não estaria ali. Mesmo quando se trata de mau comportamento utilizando as regras do sistema em que você se encontra, elementos externos que não se atentaram ou não puderam resolver, como jogar lixo em NPC's, o único indicador preciso de que os autores não querem que você faça isso é se nada acontecer. Isto porque mesmo uma reação negativa, mesmo o jogo respondendo ao seu mau comportamento, é conteúdo.*⁷

(OLSON, 2014)

Para atingir os resultados propostos pelo presente projeto, me utilizei destes conceitos, formas de controle e dissimulação para experimentar com experiências estéticas diferentes, que serão melhor aprofundadas adiante.

⁷ OLSON

This is not simply emergent or procedural, this is intended play. If there is crafted content on the other side of your misbehavior, then it's not actually misbehavior. Because it turns out that murdering everyone is also the correct way to behave. What a game intends for you to do includes not only the things the fiction of the game tells you to do but also the broader things the game permits you to do. If there is something that the game's author simply flat-out, 100% did not want you to experience, did not want you to engage in, then it wouldn't be there. Even when it comes to potential misbehavior using the rules of the system you're placed within, externalities that they didn't or couldn't account for, like throwing garbage at NPCs, the only truly accurate sign that the authors don't want you doing that is that nothing happens at all. This is because even a negative reaction, even the game pushing back against misbehavior, is content.

⁶Considerado um dos clássicos do gênero JRPG, Dragon Quest (Enix) foi lançado no ano de 1986. Já do gênero de jogos plataforma, Donkey Kong (Nintendo) teve sua estreia no ano de 1981.

III Responsabilidade e Values At Play

Como dito anteriormente na introdução, a motivação para este trabalho vem tanto do interesse pessoal por jogos digitais como mídia quanto da intenção de ajudar, ainda que indiretamente, pessoas que estejam em relacionamentos abusivos. Enquanto não há garantias de que este projeto conseguirá, de fato, ajudar estas pessoas de alguma forma, é de vital importância que o desenvolvimento seja abordado de forma sensível para que não se espalhe desinformação sobre o tema. Partindo desse princípio, busquei metodologias que permitissem algum tipo de controle sobre o impacto que o jogo poderia causar enquanto artefato.

Uma metodologia que se alinhou bastante com o cuidado e responsabilidade desejadas para o projeto foi Values at Play (Valores em jogo, em tradução livre), proposta por Mary Flanagan e Helen Nissenbaum. O VAP é um processo iterativo que serve de lente e base para acompanhar o desenvolvimento de jogos, desde sua concepção até sua distribuição. Descrito detalhadamente em *Values At Play In Digital Games* (FLANAGAN; NISSENBAUM, 2007), é estruturado com base em três premissas:

- **Existem valores comuns (não necessariamente universais);**
- **Artefatos são capazes de incorporar valores éticos e políticos;**
- **Passos dados durante o planejamento e desenvolvimento têm o poder de afetar a natureza desses valores.**

Valores podem ser definidos como propriedades e estados de coisas com que nos importamos e desejamos alcançar, ainda que sejam ideais inaccessíveis. Justiça universal, boa saúde, espiritualidade, amizade, sustentabilidade e respeito, por exemplo, são valores. Eles podem ser comuns apenas

em lugares e épocas específicos, mas isto não os desqualifica como valores. Para a metodologia, os valores em foco são de contexto político-social.

Não há comprovação sólida que a presença de determinados valores em jogos possam mudar o comportamento de jogadores em direções específicas, então a metodologia não deve ser vista como uma receita ou ferramenta para isso. O objetivo da estrutura do VAP⁸ é definir ou limitar as possíveis interpretações que podem ser tiradas do ato de jogar, para que haja consistência nos valores expressados ao se interagir com a experiência.

O primeiro passo para a aplicação da metodologia é a descoberta dos valores que serão centrais para o jogo. Jogos podem incorporar dezenas de valores, em maior ou menor grau, mas para o uso eficiente das técnicas descritas, a definição de valores-chave são fundamentais para reduzir o número de variáveis e se ter mais controle sobre o processo. A escolha desses valores pode vir de qualquer lugar, mas, por fins de praticidade, as autoras sugerem⁹ que a busca parta de quatro fontes:

- **As pessoas envolvidas na criação do jogo** (clientes, desenvolvedores, patrocinadores, etc.);
- **A descrição explícita do projeto** (uma declaração básica, do que se trata este jogo?);
- **O contexto social em que o jogo está inserido** (abordagem de temas sensíveis, alinhamento político, para quem será feita a distribuição, etc);
- **As limitações técnicas do processo** (o tamanho da equipe, o escopo do projeto, as capacidades dos envolvidos, o tempo e tecnologias de produção).

A partir da descoberta dos valores-chave, o próximo passo é a implementação: a transformação de uma visão criativa, ideias, aspirações e requerimentos fundamentais em um artefato jogável¹⁰. Efetivamente, o processo prático de design. A culminação do produto desta transformação será o jogo em si, e ele deverá passar pela próxima fase da metodologia, a verificação.

A verificação ocorrerá em diversas etapas do projeto, seguindo o padrão iterativo da metodologia, e pode ser resumida na resposta a três perguntas:

- **O jogo promoveu o comportamento desejado?**
- **O jogo possibilitou maior apreciação e entendimento?**

⁸FLANAGAN; NISSENBAUM. p.17
“The point is, we can rule out or minimize some interpretations while also describing a range of plausible and relevant interpretations.”

⁹FLANAGAN; NISSENBAUM. p.80

¹⁰FLANAGAN; NISSENBAUM. p.100
“Values for a given project must be translated into specifications for graphics, scripts, and lines of code. This process is what we call implementation—the transformation of a creative vision, ideas, aspirations, and fundamental requirements into a playable artifact. Implementation is the heart of game creation and design.”

– O jogo evocou alguma resposta afetiva ou atitudinal em particular?

No caso de Gravissimo, as respostas desejadas a princípio são as que entrem em consonância com os valores propostos. No entanto, os testes com audiências e público-alvo necessários para a verificação destes valores no jogo não poderão ser realizados a tempo para a conclusão desta monografia dada a circunstância de desenvolvimento na qual Gravissimo ainda se encontra. Apesar disso, acredita-se na importância da consideração destas etapas mesmo nas fases mais primordiais desse desenvolvimento, justificando sua presença no documento.

IV Desenvolvimento

4.1 Valores

Como abordado no capítulo III, o desenvolvimento do presente projeto seguirá a metodologia de Values At Play. Então, primeiramente, é preciso definir quais valores serão considerados vitais ao projeto para que o desenvolvimento do mesmo gire em torno da expressão interpretativa ideal. Para essa definição, partimos dos locais sugeridos pelas autoras:

– **O jogo pretende ser uma alegoria ludonarrativa** para as dinâmicas de funcionamento de um relacionamento conjugal abusivo;

– **O público-alvo do projeto são adultos e jovens adultos** com um nível razoável de familiaridade com jogos digitais, especialmente jogos independentes;

– **Será desenvolvido por uma equipe bastante reduzida**, com apenas uma pessoa fixa na produção e parcerias e terceirizações de processos quando necessário. Não há um prazo concreto para a finalização do projeto, mas os elementos principais de direção de game design, estética e narrativa serão apresentados nesta monografia;

– **O motor escolhido foi Unity**, que permite uma gama bastante vasta de ferramentas para o desenvolvimento e interação com outros softwares com razoável facilidade. O jogo será planejado para ser jogado em desktop, em sessões individuais, sendo distribuído digitalmente. Não há intenção de portabilidade para outras plataformas;

– **É um projeto pessoal**, motivado tanto pela importância da premissa quanto pelo envolvimento emocional com o desenvolvimento. Idealmente, deseja-se a provocação de reflexão e discussão sobre o tema, e como o jogo se relaciona com ele, para servir de exemplo e facilitador da compre-

ensão das mecânicas de um relacionamento abusivo.

Os valores escolhidos, então, foram **autonomia** e **criação de vínculos positivos**, baseados no que foi discutido no Capítulo I. Estes constituem elementos que são tirados das vítimas pelo abuso ou que devem ser reconquistados para uma saída ideal dessa situação. Essa reconquista é passível de ser estimulada e facilitada por terceiros, que podem ser jogadores em potencial.

Com “autonomia”, entende-se liberdade e agência para definir o rumo de sua vida por meio de escolhas próprias. Permitir-se sentir, desejar e lidar com os próprios sentimentos e definir o que é e não é essencial também faz parte disso. Por fim, a possibilidade e meios para dizer ‘não’.

Com ‘criação de vínculos positivos’ pretende-se entender a construção de uma rede de apoio estrutural e emocional eficiente. Esses vínculos podem ser com amigos, família, colegas e profissionais que sejam construtivos para o indivíduo de alguma forma. Seriam relações em que se permite ser autêntico, sem medo de rejeição e que possam ajudar em momentos de crise ou instabilidade. Relações com cobranças desproporcionais, violência física ou emocional ou que não envolvam respeito como um de seus pilares não são consideradas positivas.

4.2 Referências Estéticas - Jogos

Assim como é plural a natureza do desenvolvimento de jogos, foram muitas as referências estéticas¹¹ para este projeto, e não apenas no campo visual. Gravissimo foi influenciado, é claro, por outros jogos, mas também por outras formas de mídia.

A mais expressiva dessas influências é a onda de jogos produzidos de forma independente, por equipes pequenas e com orçamentos reduzidos. Conforme o artigo *Jogos persuasivos: por uma investigação das potências de afecção nos indie games* (FERREIRA; OLIVEIRA, 2015, p.130), jogos independentes são mais facilmente agraciados com uma possibilidade maior de expressão em comparação aos jogos considerados mainstream. Para isso, o estudo cita como possíveis motivos como, dentre outros, “pessoalidade” inserida no game design, domínio de toda cadeia de desenvolvimento, e objetivos não-convencionais para o desenvolvimento. O próprio artigo cita jo-

¹¹ Com ‘estética’, tomo a liberdade de usar o termo tanto em seu sentido convencional (referente à experiência sensorial) quanto no que diz respeito à estética do jogar, abordado no Capítulo II.

gos como *Flower* (ThatGameCompany, 2009), *Braid* (Number None, 2008) e *Machinarium* (Amanita Design, 2009), mas podemos adicionar vários outros exemplos, como *Limbo* (Playdead, 2010), *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017), e o próprio *Celeste* (Matt Makes Games, 2018), abordado na introdução desta monografia. Todos estes jogos possuem uma direção artística e temática muito coerente e fechada em si mesma, com estilos e temáticas que hoje são vistas como marca registrada de jogos independentes de sucesso.

Ainda se tratando das referências vindas da própria mídia dos jogos eletrônicos está o gênero conhecido popularmente como *Metroidvania*. Enquanto o termo em si e a validade do mesmo são passíveis de discussão¹², para os fins da presente monografia, a definição utilizada será:

“O subgênero dos jogos de plataforma 2D focados em não-linearidade guiada e exploração limitada por ferramentas.”¹³”

Figura 27 - Cena do jogo *Night in the Woods*



(NIGHT IN THE WOODS, 2017)

Figura 28 - Cena do jogo *Limbo*



(LIMBO, 2010)

Figura 29 - Cena do jogo *Celeste*



(CELESTE, 2018)

¹² Uma discussão bastante acalorada, inclusive.

¹³ Tradução livre de parte da descrição do subreddit *Metroidvania*. O termo em si é uma junção dos nomes das franquias *Metroid* e *Castlevania*, populares por este tipo de jogo. ([reddit.com/r/metroidvania](https://www.reddit.com/r/metroidvania), acessado em 27 de novembro de 2019).

O gênero em si, popularizado pelas franquias que lhe dão nome (*Metroid* com *Super Metroid* (Nintendo, 1994) e *Castlevania* com *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami, 1997)) foi abraçado com muita força por desenvolvedores e estúdios independentes. Estes são responsáveis por nomes bastante fortes em termos de crítica e mercado, como *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), *Axiom Verge* (Thomas Happ Games LLC, 2015) e do brasileiro *Dandara* (Long Hat House, 2018).

A grande maioria de jogos deste tipo tem a exploração e descoberta como estética principal, muitas vezes explorando mundos vivos e perigosos com um avatar que aos poucos se fortalece e desbloqueia áreas inacessíveis com seus novos poderes. Nos exemplos vindos de estúdios independentes é notável a dedicação com que é feita a construção de mundo e narrativa, mesmo quando não é feito de forma explícita.

4.3 Referências Estéticas - Música

Música é uma parte fundamental do projeto. É um dos elementos que ajudam a imersão do jogador na experiência, mas assim como aspectos vi-

Figura 30 - Cena do jogo *Hollow Knight*



(HOLLOW KNIGHT, 2018)

Figura 31 - Cena do jogo *Dandara*



(DANDARA, 2018)

suais e narrativos, podem ser utilizados de forma expressiva e não apenas utilitária. Em *Gravissimo*, música servirá de lente temática para a narrativa do jogo, como veremos adiante no desenvolvimento de roteiro e identidade.

Partindo disso, uma grande referência estética/narrativa para o projeto é o álbum *Ghost City* (2018), da banda Delta Sleep. Trata-se de um álbum conceitual que em seus versos trata de uma cidade distópica e tecnocrática e afastada de todo tipo de ambientes naturais. Nele, a protagonista passa por uma jornada de reflexões para sair da cidade e descobrir o mundo do lado de fora.

*“Minha mente está acelerada mas eu não consigo sentir minha cabeça
Este mundo é uma ilha, uma consciência isolada enterrada na areia,
dormindo*

*As memórias esmaecidas vêm e vão,
é tão difícil focar quando A Cidade observa tudo o que você faz,
e te impede de sonhar.*

Eu vou embora. Logo.”

(DELTA SLEEP, “Single File”. In: *Ghost City*. 2018)

O tema de fuga de algo que está enraizado em seus pensamentos é consonante com a proposta do jogo e as músicas em si acompanharam grande parte do processo de desenvolvimento e conceitualização. A atmosfera desoladora e solitária do ambiente urbano também está presente na direção conceitual, como veremos adiante.

4.4 Personagens

Protagonista

Para transmitir a experiência proposta, o jogo contará com dois personagens principais: a Protagonista e o Professor. A interação entre os dois ditará a tensão emocional e temática: a Protagonista, controlada pelo jogador, estará em um relacionamento abusivo no qual o Professor é o perpetrador do abuso.

A Protagonista será nomeada pelo jogador no início da experiência e não terá falas. Toda a expressão da personagem se dá pelas ações do jogador e habilidades que encontrar pelo caminho. Ainda assim, a Protagonista possui personalidade e isso se reflete em seu design.

Figura 32 - Protagonista de Gravissimo*



*Clique na imagem para ver animada.

Uma das inspirações para esta personagem são gêneros musicais vistos como relaxantes, como Smooth Jazz, Lo-Fi e Chill-Out.. Estes também

são inspirações para a própria trilha sonora* da Protagonista, que mistura influências desses gêneros para completar o conceito da personagem.

*Composta por Filipe Silva, especialmente para este projeto. [\(Disponível aqui\)](#)

Figura 33 - Esboço da Protagonista

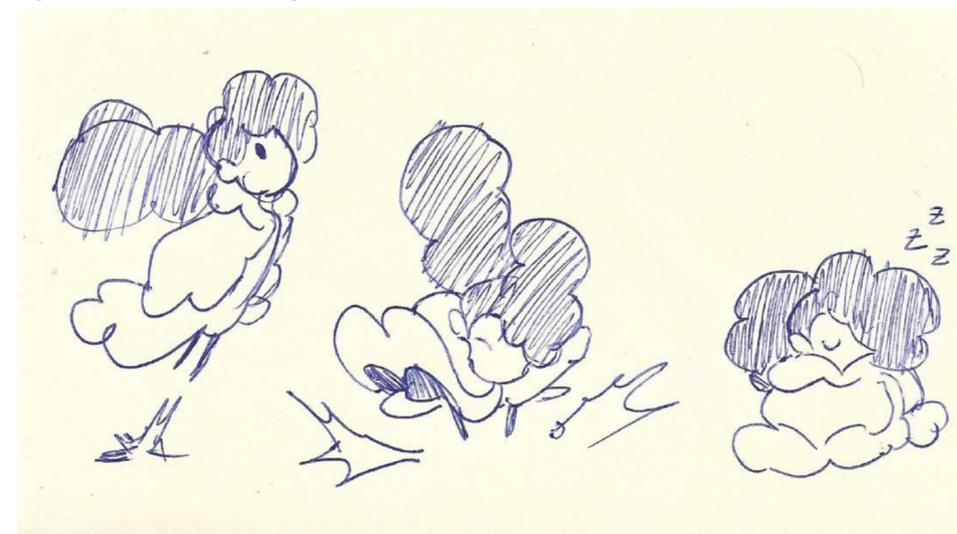
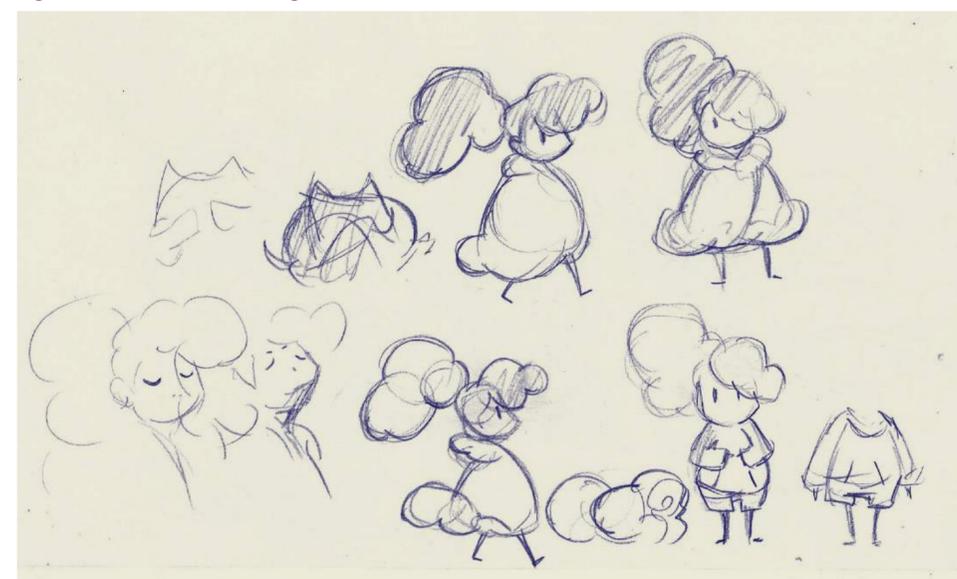


Figura 34 - Esboço da Protagonista



Professor

O outro personagem principal da história se apresenta ao jogador e à Protagonista como Professor. Seu papel é de atrapalhar o desenvolvimento e objetivos da personagem por meio do uso de comunicação dúbia e elementos de controle indireto do jogador. Como antagonista da narrativa, tentará fazer com que o jogador siga suas instruções e acredite no que tem a dizer.

O Professor é uma figura autoritária. Tentará se mostrar cortês e polido para seduzir com seu charme e fará o possível para conquistar a atenção e confiança da Protagonista. Ele é manipulador e usará os meios que puder para estabelecer e manter seu controle. Não enxerga a Protagonista como um igual, mas alguém que deve ser moldada e ensinada.

Figura 35 - Professor de Gravissimo*



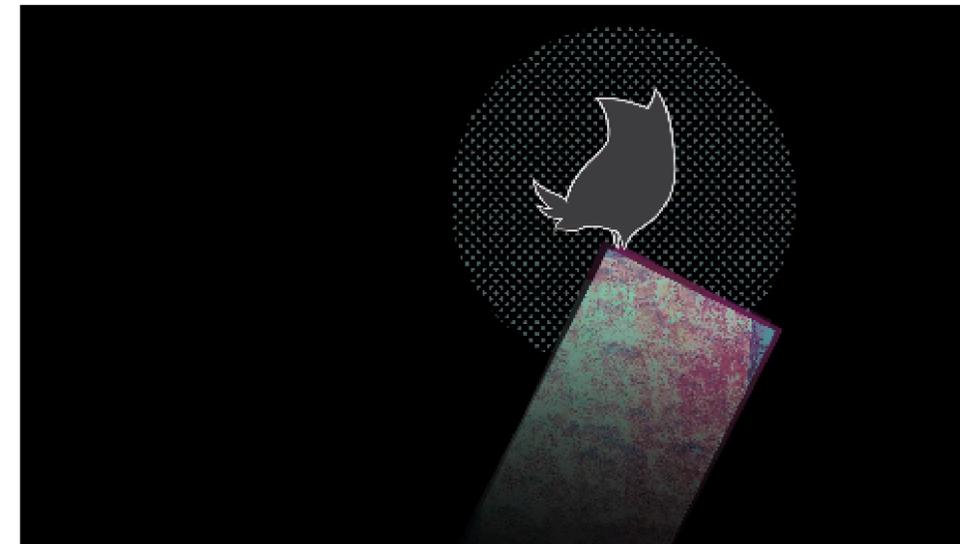
*Clique na imagem para ver animada.

Seu design é bastante maleável, sendo uma mancha em forma de coruja e uma máscara-rosto em forma de coração. Ambos os elementos servem para ilustrar a dissimulação do personagem e de sua função na narrativa: a coruja, símbolo da deusa grega da sabedoria Atena, é usada em jogos como uma fonte de informação e orientação. De outra forma, temos a espécie de coruja *Ptilopsis leucotis* que é capaz de mudar de forma quando se sente ameaçada, tomando aparências maiores e assustadoras quando necessário. O coração, similar ao rosto de algumas espécies de coruja, visa representar um exterior afável que pode mudar de posição e ser escondido à vontade pelo Professor.

Sua personalidade e trilha sonora* foram inspiradas por gêneros musicais marcados por melodias descompassadas rock progressivo, e distorções e improvisação como trap e hip-hop.

*Composta por Filipe Silva, especialmente para este projeto. [\(Disponível aqui\)](#)

Figura 36 - Professor de Gravissimo*



*Clique na imagem para ver animada.

Figura 37 - Esboços do Professor*

*Versões anteriores do design do Professor. Como o objetivo era passar a ideia de um antagonista que dissimulasse seus pontos negativos, prezou-se por alternativas menos agressivas. Note, porém, que o aspecto da forma maleável e máscara estiveram sempre presentes.



Figura 38 - Esboços do Professor



Figura 39 - Esboços do Professor

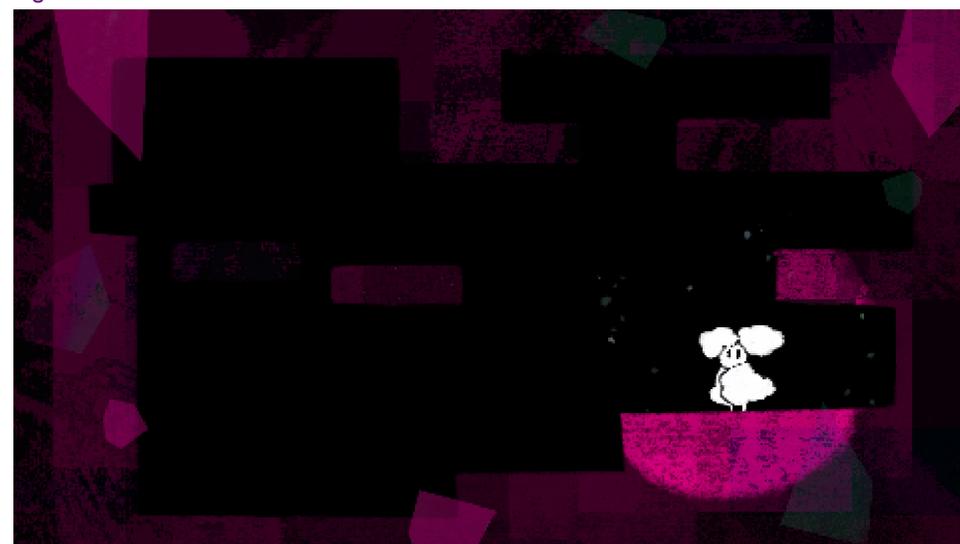


4.5 O Mundo

O mapa que compõe o mundo de Gravissimo é uma representação da relação entre os personagens principais. Como comum nos jogos Metroidvania, o mapa consiste de áreas interconectadas com elementos escondidos e passagens secretas. O mapa segue o esquema tile-based¹⁴ e visa representar a relação de forma onírica, sem uma representação fidedigna de lugares reais.

¹⁴ “Tile” é o termo em inglês para ‘ladrilho’. Neste esquema, os gráficos que compõe a imagem são módulos que se encaixam de forma ortogonal em todas as direções em duas dimensões.

Figura 40 - Mundo de Gravissimo*



*Clique na imagem para ver animada.

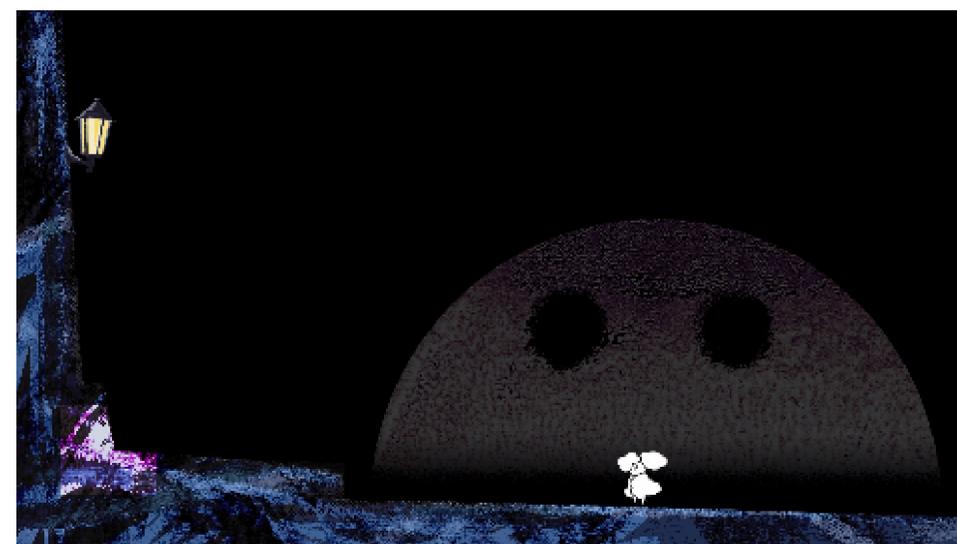
A estética utilizada mistura elementos de texturas advindas de técnicas gráficas analógicas (como manchas de tinta, marcas de rodos e pincéis) e da estética digital (em especial elementos de glitch e glitch art) para compor os ambientes. Esta mistura de elementos ‘primordiais’ de mídia diferentes visam a ideia de um mundo em construção, incompleto e tentando se encaixar de alguma forma, sendo bem-sucedido em algumas partes e mal-sucedido em outras. Alguns objetos materiais se apresentam espalhados pelo mapa como formas de ambientação como postes, lâmpadas, guindastes, meio-fio. Todos visando a busca pela estética urbana em meio a um mundo imaterial. As paisagens escuras, amplas e com imagens passando pelo plano de fundo¹⁵ foram planejadas para construir um ambiente contemplativo e meditativo para o jogador.

¹⁵Yume Nikki (KIKIYAMA, 2004) é a influência direta para esta escolha.

Figura 41 - Mundo de Gravissimo



Figura 42 - Mundo de Gravissimo*

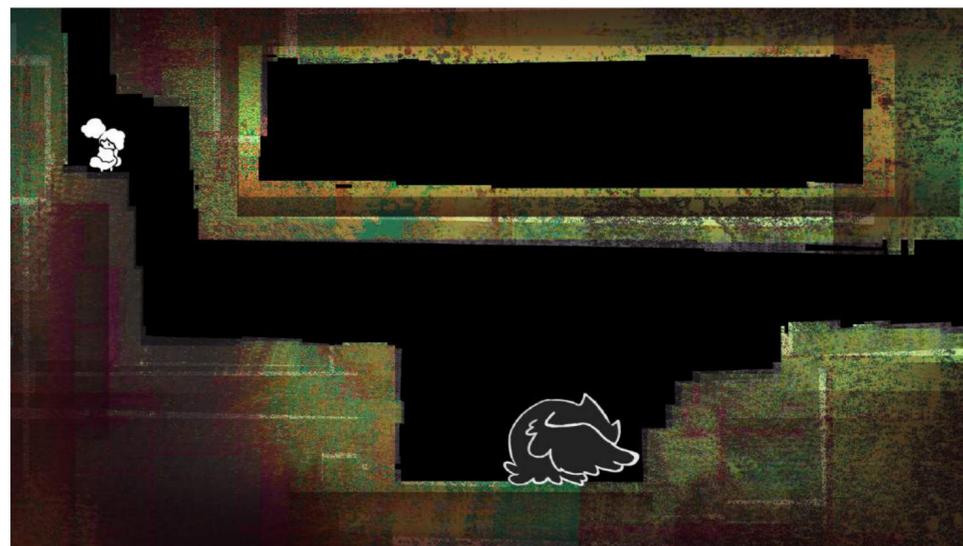


*Clique na imagem para ver animada.

O mundo, assim como os personagens principais, conta com sua faixa de trilha sonora (que também é o tema principal* do jogo como um todo). Essa faixa se aproveita dos motivos melódicos e harmônicos das outras duas músicas e as mescla de várias formas, emulando o arco narrativo do jogo.

*Mais uma vez, Filipe Silva foi o responsável por esta peça. [\(Disponível aqui\)](#)

Figura 43 - Mundo de Gravissimo



4.6 Enredo, Narrativa e Ciclo Principal

A narrativa geral de Gravissimo acompanha a trajetória da Protagonista enquanto explora o mundo onírico do jogo. Enquanto a estrutura desta trajetória não é complexa, é impossível separá-la do contexto mecânico da experiência, então a descrição levará em conta os objetivos de cada um dos personagens principais.

A Protagonista precisa explorar o Mundo, encontrar habilidades que dão acesso a todas as regiões do mapa e expulsar o Professor, permitindo uma conclusão para a experiência.

O Professor irá interromper esta exploração, determinando limitações e objetivos falsos para distrair o jogador do objetivo principal. As instruções dadas pelo Professor visam esconder as áreas em que a Protagonista conseguirá habilidades novas.

Para a Protagonista, a exploração do mundo se dá por meio de mecânicas de movimentação: superar obstáculos de plataforma, encontrar caminhos escondidos, descobrir atalhos entre áreas do mapa. Na prática, estas atividades serão apenas limitadas pelas habilidades que ela dispõe no momento, como número de pulos consecutivos, velocidade de deslocamento, capacidade de se segurar em superfícies e atravessar obstáculos, por

exemplo. Estas habilidades serão encontradas escondidas no mapa e gradualmente liberarão acesso a novas áreas. Quanto mais dessas habilidades a Protagonista adquire, mais poder o jogador carrega de ir para onde quiser pelo Mundo. Não há punições graves como perda de progresso ou morte durante essas explorações. O processo é inofensivo por si só.

Estas habilidades poderão ser obtidas de duas fontes: encontrando os **Espaços Seguros** e interagindo com **Criaturas**.

Os **Espaços Seguros** são locais escondidos no mapa que revelarão salas com personagens amistosos que oferecerão dicas para o progresso do jogo. Estas dicas virão em forma de exposição sobre o mundo, orientações sobre a localização de novas habilidades, itens colecionáveis que poderão ser úteis (em termos de mecânica ou atmosfera da experiência) e conselhos sobre o Professor. Os Espaços Seguros são acessíveis apenas para a Protagonista e servirão como pontos em que o professor não tem influência direta.

Figura 44 - Um Espaço Seguro*



*Clique na imagem para ver animada.

Do ponto de vista mecânico, os Espaços Seguros são os lugares que serão visados pelo jogador para avançar efetivamente no jogo, visto que habilidades novas podem se localizar neles. Do ponto de vista estético-narrativo, os personagens encontrados são os pares da Protagonista: amigos,

familiares, e colegas de trabalho preocupados com sua situação. Os Espaços Seguros se encontram do lado de fora do relacionamento entre a Protagonista e o Professor e são áreas mais acolhedoras do que o resto do Mundo.

O objetivo, então, é encontrar estes pares e, neste processo, literalmente empoderar a Protagonista com novas habilidades até ela estar forte o suficiente e com uma rede de apoio larga o bastante para expulsar o Professor do Mundo. Conexões positivas e a habilidade de ir e vir sem dificuldades representam progresso.

Criaturas são personagens que estarão espalhados pelo mapa e, a princípio, serão um obstáculo para a Protagonista. Inicialmente, o contato com essas Criaturas repelirá a Protagonista no sentido contrário, dificultando a movimentação e servindo efetivamente como paredes que impedirão o progresso do jogador. As Criaturas, porém, não são agressivas e nunca atacarão a Protagonista diretamente ou representarão perigo.

Conforme o jogador obter novas habilidades, a Protagonista será capaz de interagir com estas Criaturas que pedirão favores, darão informações e recompensas ou simplesmente sairão do caminho e darão passagem. Algumas das habilidades do jogo só serão encontradas por meio dessas interações, fazendo as interações positivas com as Criaturas serem outro objetivo para o progresso desejado para a experiência.

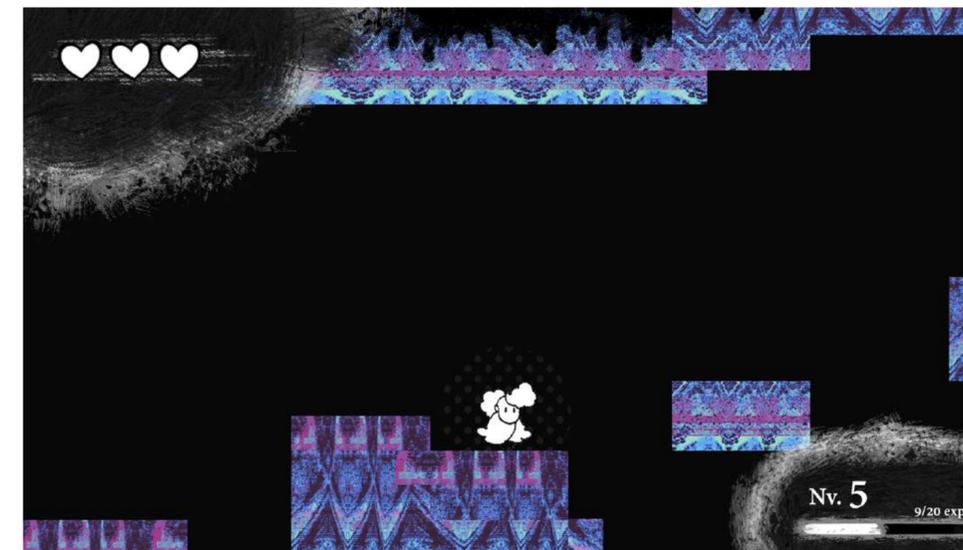
Figura 45 - Esboço das Criaturas



As Criaturas estão presentes esteticamente e narrativamente para representar os sentimentos da Protagonista. Emoções que são difíceis de lidar e de compreender, necessidades suprimidas e questões como auto-imagem apresentarão a forma de Criaturas que precisam de tempo e esforço ativo para deixarem de ser um obstáculo. Com este esforço, a Protagonista descobrirá coisas novas sobre si mesma e terá mais confiança para acessar áreas e obstáculos antes impossíveis. Em outras palavras, o autoconhecimento também é uma forma de empoderamento para a personagem.

Já o Professor tentará interromper este empoderamento. No começo da trajetória da Protagonista, o Professor se apresenta como uma figura amigável e oferece habilidades ofensivas que podem derrotar as Criaturas encontradas pelo caminho. Junto disso, ele oferecerá elementos que serão anexados à interface do jogo, como a **Barra de Compasso** (que diminuirá quando a Protagonista for repelida por criaturas¹⁶) e a **Barra de Experiência** (que aumentarão quando a Protagonista derrotar Criaturas com movimentos ofensivos¹⁷). Estes anexos e habilidades visam distrair a Protagonista e o jogador de seguir com o progresso que permitirá a resolução da experiência.

Figura 46 - Barras de Compasso (sup. esq.) e Experiência (inf. dir.) na interface de jogo



¹⁶ Em jogos digitais, é comum a existência de indicadores da quantidade de erros consecutivos que podem ser cometidos pelo jogador. Em português chamamos informalmente este sistema de 'vida'.

¹⁷ Comum em jogos de RPG, o sistema de experiência costuma estar atrelado a um sistema de nivelamento, que é utilizado para representar as habilidades dos personagens. 'Pontos de Experiência' são unidades utilizadas para medir o progresso de tais personagens após realizar atividades que são tidas como importantes para o progresso do jogo.

Além disso, o Professor apresentará dois objetivos para a Protagonista: (1) **derrotar Criaturas para encher a Barra de Experiência** várias vezes a fim de aumentar seu **Nível** (um valor numérico arbitrário que estará presente na interface que na prática não significa nada) para (2) **atravessar a Performance** e conquistar a técnica suprema **Stringendo**.

Stringendo¹⁸ é o nome dado para a técnica suprema que o Professor demonstrará para a Protagonista em algum de seus encontros. Esta técnica destruirá todas as Criaturas visíveis no ambiente e será apresentada como uma ferramenta poderosa no arsenal de habilidades. Aprendê-la, segundo o Professor, é a forma segura de prosseguir pelo Mundo e a garantia de que a Protagonista não precisará mais da ajuda dele.

Para aprendê-la, porém, a Protagonista precisa passar pela **Performance**, que é um desafio em forma de uma área extremamente difícil de ser atravessada com as técnicas que ela possui inicialmente. A cada tentativa realizada pela Protagonista, o Professor aparecerá para salvá-la caso falhe, e dirá para conquistar um Nível mais alto por meio da derrota de Criaturas, pois só assim ela conseguirá atravessar a **Performance**.

O diferencial aqui é: por mais habilidoso que o jogador seja com as mecânicas do jogo, **a Performance é um desafio impossível e a Protagonista nunca conseguirá passar por ela**. Ela sempre irá falhar e em todas as vezes o Professor irá a seu socorro. Os objetivos passados pelo Professor são, por definição, contrários aos objetivos da Protagonista. O personagem do Professor tem o objetivo de fazer o jogador (e a Protagonista) acreditar que precisa dele para prosseguir quando, na realidade, o jogo proposto é um beco sem saída.

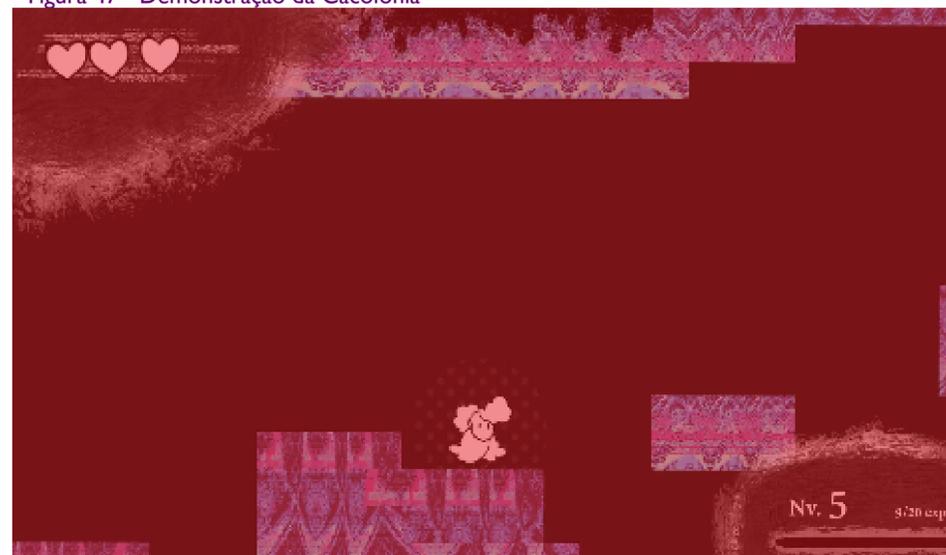
Mecanicamente, este ciclo tem a proposta de servir como uma distração, enganar o jogador de forma que ele acredite que precisa seguir as orientações do Professor para ser bem-sucedido no jogo como um todo. A interface e habilidades dadas pelo antagonista servirão à função retórica de convencer que este é de fato o caminho certo para conseguir isso. O objetivo final desta estratégia é manter o jogador preso no ciclo de tentar atravessar a **Performance**, falhar, encontrar e derrotar criaturas para aumentar o Nível e voltar para tentar atravessar a **Performance**. O Professor, a cada vez que o jogador falhar, falará de forma condescendente com a Protagonista, duvidando de seu potencial e habilidades. Este tratamento se dará de forma sutil a princípio, mas se

tornará explícito conforme mais falhas aconteçam.

Narrativamente, isto serve de paralelo para a dinâmica do abuso emocional. O Professor estabelece um padrão arbitrário em que a Protagonista é dependente de sua aprovação para atingir um objetivo. No caso, este padrão se daria pela repressão de sentimentos da Protagonista (representados pelas Criaturas) e o **Stringendo** é a representação máxima disso. Este objetivo nunca será alcançado pois é o ciclo de tentativa e erro que mantém o controle que afasta a Protagonista dos objetivos reais. Tal como um relacionamento abusivo no mundo real, não há como vencer o abusador em seu jogo. **Jogar o jogo do abusador em si já é perder**.

Para escapar deste jogo, a Protagonista precisa explorar o Mundo e encontrar os Espaços Seguros e lidar com as Criaturas de forma não violenta. Este processo seria dificultado por outra limitação estabelecida pelo Professor na interface, e essa é chamada de **Cacofonia**. Quando a Protagonista se afastar muito do limite determinado pelo Professor no mapa, a tela de jogo irá tremer, tons dissonantes serão tocados e a Barra de Compasso diminuirá rapidamente; o Professor alertará para que a Protagonista volte para onde é seguro, em palavras de ordem, até que ela esteja sob seu alcance. Em alguns momentos, a Protagonista passará a perder o progresso na Barra de Experiência e o Nível que acumulou até então.

Figura 47 - Demonstração da Cacofonia*



*Clique na imagem para ver animada.

Porém, a Cacofonia é apenas um obstáculo de interface, feito para assustar a Protagonista e o jogador. Para prosseguir com os objetivos reais da experiência, o jogador precisa assumir o risco de falhar e perder o progresso feito com o Professor. Este processo tem a intenção de ser desconfortável e espera-se que haja hesitação ou desistências, como acontece com vítimas tentando escapar de ciclos abusivos. Para emular as fases ‘boas’ do ciclo de abuso, caso o jogador chegue longe no processo de fugir do Professor e perca Níveis, o antagonista aumentará temporariamente a taxa de ganho de Experiência por derrotar as Criaturas de forma ofensiva. O tratamento dado ao jogador, bem como as palavras que o Professor diz terão tom mais afável por algum tempo, para então voltar ao tom jocoso de costume.

Se a o jogador (e a Protagonista) persistirem além da Cacofonia e encontrarem todos Espaços Seguros, poderão adquirir a verdadeira técnica suprema, **Gravissimo**¹⁹. Ao obter esta técnica, a Protagonista não será capaz de interagir de forma hostil e poderá se mover livremente pelo mapa e não ativará a Cacofonia. Ao usá-la perto do Professor, este fugirá pelo mundo e deverá ser perseguido pela Protagonista até o ponto em que se encontra a Performance. O Professor a atravessará e a Protagonista, utilizando Gravissimo nela, expulsará o Professor do Mundo e destruirá as limitações (Barra de Experiência, Barra de Compasso) impostas por ele. Quando isso acontecer, todo o Mundo se tomará o aspecto de um Espaço Seguro e os personagens que estavam dentro dos encontrados pela Protagonista estarão espalhados por ele. O ponto no mapa por onde o Professor escapou será o fim da experiência, e o jogador poderá explorar o mundo o quanto quiser antes de passar por ele e encerrar o jogo.

O objetivo do jogo, então, mecânica e narrativamente é expulsar o Professor do Mundo e destruir sua influência por meio das conexões feitas nos Espaços Seguros e lidar com as emoções de forma não-violenta. A técnica Gravissimo representa o aprendizado e autonomia obtida com essas conexões e, uma vez atingido, não pode ser tomado da Protagonista novamente.

Do ponto de vista mecânico, por mais avançada que a Protagonista esteja no progresso real do jogo, ela pode voltar a realizar os objetivos dados

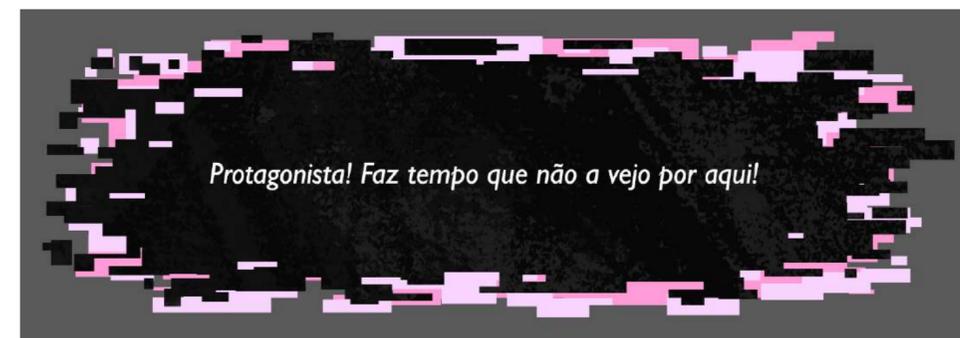
pelo Professor, sendo impossibilitada de fazê-lo apenas quando conquistar o Gravissimo. Porém, espera-se que o jogador não tenha mais motivos para tentar terminar o jogo desta forma, mesmo não havendo barreira que o impeça de fazer isso. Isto é intencional: mesmo tendo todas as ferramentas para conseguir vencer o jogo, o jogador só expulsará o Professor do Mundo quando tiver validado suas experiências e aprendizado, e isso se dará com a conquista do Gravissimo, um símbolo para a percepção real da situação e ímpeto de mudar.

4.7 Interface e Comunicação

Para evidenciar a diferença entre os objetivos que são considerados ‘corretos’ para a conclusão do jogo dos objetivos dados pelo Professor, foram escolhidas formas de comunicação semelhantes, mas com diferenças fundamentais.

Na comunicação ‘correta’, que diz respeito aos objetivos que serão benéficos para a Protagonista e o progresso do jogo, as mensagens serão fraseada de forma respeitosa, com sugestões, preocupação e prezando a autonomia do jogador. Isso se aplica tanto em diálogos como em janelas que informam a obtenção de itens e habilidades.

Figura 48 - Exemplo de comunicação “correta”



¹⁹ O nome desta técnica é um termo musical usado para descrever uma aceleração no andamento de uma composição.

Figura 49 - Exemplo de comunicação “correta”

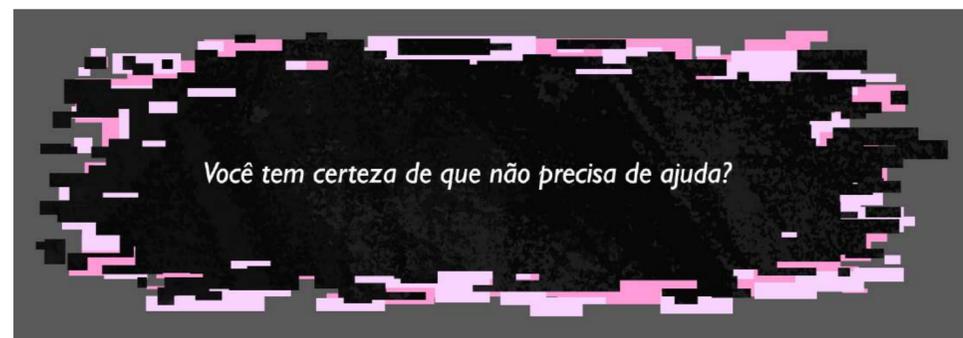


Figura 50 - Exemplo de tela de obtenção de habilidade benéfica para a Protagonista



Já na comunicação estabelecida pelo Professor, há uma inclinação para uma comunicação mais austera. Em certos momentos, a forma como ele se refere à Protagonista será condescendente em meio ao tratamento convencional. A aparência das caixas de texto também apresenta texturas diferentes e um retrato seu, para passar a emoção que ele deseja.

Figura 50 - Exemplo de comunicação iniciada pelo Professor

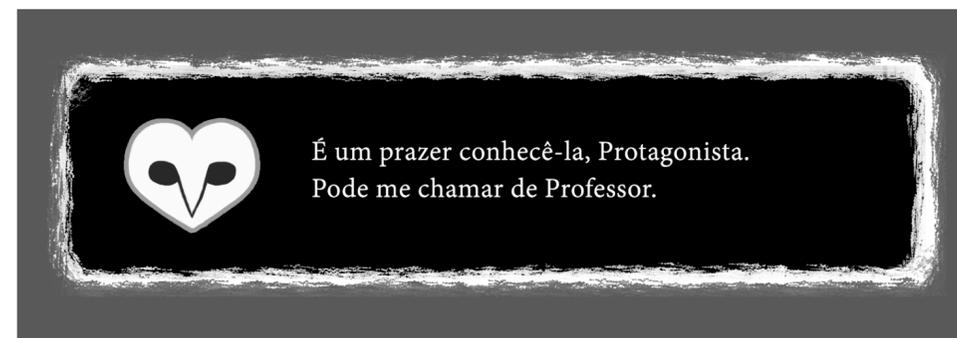


Figura 51 - Exemplo de tela de obtenção de habilidade dada pelo Professor



Para reforçar a personalidade e estilo de comunicação de cada um, foram utilizadas diferentes tipografias: para a comunicação positiva e desejada, a família Gill Sans. Para a comunicação do Professor, que procura passar uma imagem de elegância, a família Adobe Devanagari.

Figura 52 - Tipografia utilizada na comunicação “correta”

Gill Sans

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Figura 53 - Tipografia utilizada na comunicação iniciada pelo Professor

Adobe Devanagari

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

4.8 Logo

Para a criação da logo, também buscou-se inspiração musical. A solução proposta foram letras do título do jogo dispostas como claves em uma pauta de partitura musical. O deslocamento das letras em relação à linha base emula o movimento livre da Protagonista ao obter sua técnica suprema.

A logo estará presente no jogo apenas na tela de início, que será escura. Para aplicações em outras superfícies foi desenvolvida uma versão negativa, mantendo os mesmos aspectos formais.

Figura 54 - Logo do projeto, em versão positiva



Figura 55 - Logo do projeto, em versão negativa



Conclusão

Ao longo desta monografia construí bases sólidas para que Gravissimo tivesse continuidade mesmo após a entrega deste projeto.

Por isso foi priorizado o desenvolvimento do que é fundamental em termos mecânicos, temáticos, metodológicos e narrativos para que o jogo seja concluído. Gravissimo continuará a ser desenvolvido com a metodologia do Values at Play em consideração, pois acredito no dever social do designer de ser responsável e cauteloso com temas que possam afetar direta ou indiretamente a vida de terceiros, especialmente em questões tão complexas quanto casos de abuso. Testes serão feitos com público durante o todo o processo a fim de medir as respostas e decidir o que deve continuar, o que deve mudar e o que deve ser descartado para me ater aos valores propostos na concepção do projeto.

Por fim, durante o desenvolvimento continuarei pesquisando e aprendendo para que este jogo possa atingir o objetivo de provocar discussão positiva e aprendizado e, quem sabe, ajudar alguém que se encontre em uma situação difícil e precise de ajuda.

Referências

BOGOST, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames, Cambridge, The MIT Press

DELTA SLEEP. Ghost City. Big Scary Monsters, 2018. Disponível em: <<https://open.spotify.com/album/63PgGSb6ZkwPVfMZVOhObO>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

FERREIRA, Emmanoel; OLIVEIRA, Thaianie. Jogos persuasivos: por uma investigação das potências de afecção nos indie games. LÍBERO. ISSN impresso: 1517-3283/ISSN online: 2525-3166, n. 36, p. 121-130, 2016.

FLANAGAN, M.; NISSENBAUM, H.. Values At Play In Digital Games. MIT Press, 2007.

HIRIGOYEN, M-F. Assédio moral : a violência perversa no cotidiano. 9ª ed. - Rio de Janeiro; Betrand Brasil, 2007.

HUNICKE, R., LEBLANC, M., ZUBEK, R. MDA: A formal approach to game design and game research. In Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI, Vol. 4, No. 1, p. 1722, jul 2004

MARQUES, T. M. Violência conjugal : estudo sobre a permanência da mulher em relacionamentos abusivos Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2005.

NEAL, A.. Relações destrutivas : se ele é tão bom assim, por que eu me sinto tão mal? / São Paulo; Editora Gente, 2018.

OLSON, D. The Stanley Parable, Dark Souls, and Intended Play. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZHmivGmkjJw>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

REDDIT. Metroidvania: guided non-linearity; utility-based exploration, c2018. Página inicial. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/metroidvania/>>. Acesso em: 28 de nov. de 2019.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press, 2019.