

1. TÍTULO DO PROJETO:

SAFO EM GAME

2. AUTORAS:

Gabrielle dos Reis Lacerda - Universidade Federal de Juiz de Fora
 Nicole di Cunto Bracco - Escola Superior de Propaganda e Marketing
 Arianne de Paula Bortolan - Universidade Federal do Paraná

3. HIGH CONCEPT

Safo em Game é um projeto de jogo desenvolvido como uma *Visual Novel*, encontrando na categoria *dating sim*. *Visual Novel* é um gênero de jogos geralmente direcionados a narrativa que em sua grande maioria são interativos, utilizando de um sistema de múltipla escolha para direcionar seus enredos. O gênero foi criado no Japão e encontra-se em alta espalhando-se pelo mundo na qual já atinge o mercado *mainstream* dos jogos com lançamentos internacionais de grande sucesso, sendo exemplos os jogos “Higurashi: *When They Cry*” e “*Dream Daddy*”.



Figura 1. *Dream Daddy*, uma visual novel de grande sucesso para o público LGBT.

No projeto Safo em Game é apresentado o cotidiano da personagem principal, uma mulher LGBTI e suas relações com gênero, sexualidade e sua própria comunidade da qual faz parte em um processo de escolhas múltiplas, onde são disponibilizadas cinco histórias distintas, estas possuindo múltiplos finais disponíveis de acordo com as escolhas do jogador durante o enredo.

O objetivo principal é simular a vivência da jovem mulher LGBTI em um ambiente fictício, na qual essa é permitida se relacionar com outras mulheres de sexualidades e identidades de gênero distintas. Partindo dessa premissa simples, aprofundamos a proposta como uma alternativa ao estereótipo narrativo popular em limitar personagens LGBTI à tragédia, tal clichê, ou *trope*, é conhecido popularmente como “*Bury your Gays*”.

De acordo com o artigo de Haley (2017)[1], o termo se refere a um clichê literário que surgiu nos finais do século XIX na qual envolve um casal homossexual e sua relação termina em tragédia. Este estereótipo surgiu como uma válvula de escape para que autores pudessem retratar personagens gays e escapar da condenação da sociedade negando-os o desejado final feliz, entretanto com o passar dos anos, mesmo com a evolução para uma sociedade mais receptiva, *Bury your Gays* ainda assombra as formas midiáticas e os jogos digitais não são exceção.

A partir deste conceito, o jogo propõe a oferecer não só uma distinta visão narrativa mais feliz a estes personagens, negando este famoso estereótipo trágico, assim como expor problemas e até preconceitos dentro da própria comunidade LBT, buscando trazer os holofotes para questões sociais usualmente ignoradas pelo problema da representatividade limitada.

Ao tratar desse aspecto dos problemas dentro da própria comunidade, trazemos também com intenção de criar representatividade das “minorias dentro das próprias minorias”, como é o caso das mulheres de cor, gordas, *butch*, que são as consideradas lésbicas “masculinas”, transsexuais e não-binárias, buscamos trazer um lembrete para todas as mulheres que fazem parte desses grupos de que elas são vistas assim como elas merecem ser felizes.

Deste modo, o diferencial do jogo é ambientar um cenário saudável para as personagens e suas relações platônicas ou românticas, para qual a rejogabilidade é promovida dada as variáveis resoluções e caminhos que podem ser desencadeados pelas escolhas do jogador.

4. PÚBLICO ALVO

Mulheres entre 15 e 30 anos pertencentes a comunidade LBT ou outras minorias, assim como qualquer pessoa que possua simpatia e/ou interesse em *visual novels*, jogos com questões sociais e/ou de gênero e sexualidade.

Uma representatividade positiva de minorias em alguma mídia, no caso, jogos digitais, não é só importante para apresentar a pessoas de diferentes origens e que não façam parte da comunidade LGBTI exemplos que desmitifiquem os membros desse grupo, assim como trata-se de uma forma de criar potenciais modelos e uma forma de acolher a juventude *queer* dentro deste meio, que carece de uma imagem positiva com a qual possa se identificar.



Figura 2. Red, uma das personagens do projeto em ilustração.

De acordo com esta questão, Wohlford, Lochman, e Barry (2004)[2] apresentam a questão de que um indivíduo tende a desenvolver auto estima mais elevada no caso de identificarem um número alto de semelhanças entre eles e seus exemplos, considerando a proposta do jogo a intenção é criar um ambiente no qual o público mais jovem possa sentir-se acolhido e compreender melhor as questões que o cercam sobre sua própria identidade.

5. CRIAÇÃO DA PERSONAGEM JOGADORA (MC)

Iniciando o jogo, abre-se um menu personalizável na qual o jogador poderá personalizar sua protagonista de acordo com as características possibilitadas pelo jogo, como aparência, etnia, sexualidade, sendo as disponíveis lésbica e bissexual e por fim, identidade de gênero, sendo as possibilidades cisgênero, transgênero e não-binário.

Após as escolhas das características físicas, o jogador poderá escolher o vestuário do personagem, escolhendo essas roupas para situações específicas do jogo, sendo estas casuais, para situações sociais e por fim uma terceira roupa que será escolhida para o jogador de acordo com o caminho que a história seguir.

Escolhendo as características desejadas para a personagem, o avatar aparecerá no jogo em forma de carta no menu interativo, caracterizada de acordo com a situação inserida no roteiro.

6. CHAMADO PARA A AVENTURA

Uma vez com a personagem estilizada às preferências do jogador, inicia-se o jogo, finalmente, onde somos apresentados à personagem principal, uma estudante universitária retornando ao seu campus para mais um semestre letivo, sendo recebida nos dormitórios por sua melhor amiga, colega de quarto e conselheira, a qual redireciona suas funções de acordo com os momentos do jogo, funcionando de certa forma como um oráculo.

A protagonista é apresentada a primeira vez a suas escolhas, as quais a seguir a levarão a conhecer seus possíveis interesses amorosos e também, as possíveis rotas a serem seguidas na história, contando até o momento com cinco caminhos principais, cada um destes contando com três possibilidades de final para cada personagem, equiparados como Ruim, Normal e Bom, destacando que os mesmos fatores não serão os mesmos para personagens distintas, por exemplo, escolher dizer o que uma personagem quer ouvir pode o levar para qualquer um dos finais possíveis dependendo para qual personagem está encaminhando suas palavras.

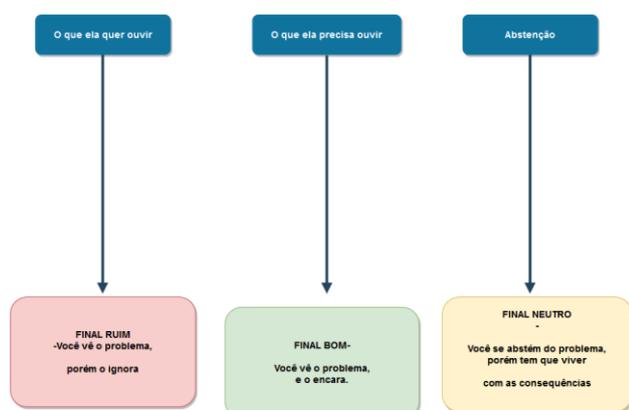


Figura 3. Fluxograma simples sobre os finais e a sua narrativa envolvendo a personagem Red.

No momento, propomos duas versões para o jogo: A primeira tratando-se de um prólogo, apresentando previamente as personagens que estarão presentes e o que pode ser esperado de cada uma de suas jornadas. Esta versão será gratuita e disponibilizada para PC. A segunda versão, já se tratará do jogo completo, sendo uma versão paga e possivelmente transmitida por plataformas digitais como Steam e Epic Games.

Tratando-se de um jogo totalmente bidimensional, questões como colisão e movimentação do personagem não precisarão ser tratadas. O cenário contemporâneo será adaptado com artes utilizando fotografias reais retiradas de ambientes urbanos de todo o mundo com a intenção de criar um cenário fictício que não faça parte de nenhum país ou continente específico.



Figura 4. Uma das propostas de cenário utilizando manipulação fotográfica.

A equipe pesquisa e levantamento trata de entrevistar e coletar relatos de diversas mulheres pertencentes a diversas minorias, não só pertencentes a comunidade LGBTI, com o objetivo que seja criado uma gama de personagens diversos e que consigam englobar toda a diversidade de forma realista e não caricata. Além disso, serão coletados casos de homofobia, transfobia, entre outros preconceitos dentro da própria comunidade LGBTI.

7. ASPECTOS TÉCNICOS

Pretendemos produzir um jogo que não exija uma configuração robusta em PCs para funcionar em boa qualidade, com a intenção que a amplitude de jogadores atingidos seja maior. Consideramos também a possibilidade de um acesso futuro para mídias *mobile* como celulares e tablets. Em questão de divulgação, a criação de redes sociais como Instagram, Twitter e Tumblr, na qual perfis e informações dos personagens assim como dicas do jogo serão postadas são a proposta.

Para a questão de distribuição e monetização, planejamos o lançamento do projeto em plataformas como Steam e Epic Games, e no caso da realização do projeto mobile Google Play e Apple Store.

Para a produção do jogo em si, ele está sendo desenvolvido pela linguagem Ren'py, tratando-se de uma linguagem open source e gratuita. A Ren'py foi agregada pela comunidade de fãs do gênero visual novel e utilizada pelos próprios como um meio de iniciar seus próprios jogos por tratar-se de uma linguagem bem simples de usar. Grandes títulos como Katawa Shoujo, We Know The Devil e Doki Doki Literature Club foram programadas utilizando o Ren'py por equipes amadoras, mostrando a versatilidade da engine aplicada.

8. ARTE DO GAME

A paleta de cores principal do jogo vem baseada na bandeira do Orgulho Gay para as personagens e do Orgulho Lésbico para o layout do jogo. Baseada na

primeira versão da bandeira do Orgulho Gay desenvolvida em 1978 pelo artista americano Gilbert Baker, esta versão possui oito cores ao invés das atuais seis, das quais utilizaremos cinco cores para as cinco opções românticas apresentadas no jogo sendo estas: Vermelho, laranja, verde, índigo e violeta, que, respectivamente, de acordo com Baker representam vida, cura, natureza, serenidade e espírito. [3]

Com isto desenvolvemos a primeira versão das personagens com quais o jogador poderá se relacionar, sendo elas, até agora nomeadas de acordo com suas cores, atribuídas a um arquétipo específico presente na comunidade LBT.



Figura 5. Conceito inicial de Blue, a garçonete asiática da cafeteria frequentada pela protagonista.

Red é uma personagem de sangue quente a qual a protagonista irá conhecer em um jogo *online*, ela é a representante da “categoria” *butch*, a personagem Orange é uma doce garota transexual e bibliotecária da faculdade da qual a protagonista frequenta, Green é uma personagem de espírito livre, uma jovem bissexual e intercambista de uma terra longínqua, a qual a postura despreocupada e caótica causa incômodo na protagonista à primeira vista por ser sua vizinha no dormitório, Blue é a simpática garçonete da cafeteria da faculdade e seu ombro para os dramas universitários sempre aguardando a protagonista com seu café especial, por fim, Purple é uma CEO bem sucedida saindo de um divórcio após um

casamento de quinze anos da qual teve uma filha, a personagem tem uma descoberta tardia sobre sua sexualidade o que causa um grande conflito interno, já que não se trata mais de uma jovem.

Com o objetivo de desenvolver um cenário rico em representatividade, tratamos de buscar etnias diversas para estas personagens, das quais com exceção de Red e Green que são mulheres caucasianas, Orange, Blue e Purple respectivamente tratam-se mulheres latina, asiática e negra.

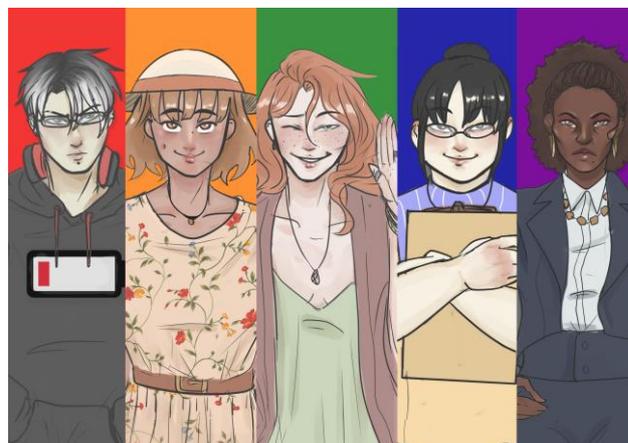


Figura 6. O cast principal, respectivamente Red, Orange, Green, Blue e Purple.

Uma característica relevante para o projeto é a criação de um roteiro amplo, onde cada um dos caminhos disponíveis ao jogador consiga carregar uma carga dramática distinta e criando uma variação narrativa que vai do drama à comédia romântica.

A seguir algumas imagens conceituais desenvolvidas das primeiras personagens do jogo.



Figura 7. Arte de Green, a aluna de intercâmbio europeia e vizinha da protagonista no dormitório da universidade.



Figura 8. Arte de Orange, a bibliotecária da universidade.

Não há uma previsão específica para a primeira versão de testes de Safo em Game, entretanto a pretensão é um desenvolvimento em ritmo razoavelmente urgente considerando a carência de produções saudáveis realizadas de membros da comunidade LBT para outros membros desta comunidade.

Referências Bibliográficas:

- [1] Hulan, Haley (2017) "Bury Your Gays: History, Usage, and Context," *McNair Scholars Journal*: Vol. 21 : Iss. 1 , Article 6. Disponível em: <https://scholarworks.gvsu.edu/mcnair/vol21/iss1/6>
- [2] Wohlford, K. E., Lochman, J. E. and Barry, T. D. 2004. The relation between chosen role models and the self-esteem of men and women. *Sex Roles*, p. 575–582.
- [3] [3] LGBTQ PRIDE: Gilbert Baker, creator of rainbow flag, shares story of strength and pride <https://abc7news.com/society/san-francisco-creator-of-gay-flag-shares-story-of-strength-pride/1780322/>