

A experiência da performatividade de gênero por meio do jogo: contribuições da tecnologia digital

RESUMO

As reflexões acerca da performatividade de gênero sustentadas neste artigo estão ancoradas na experiência teórico-prática de desenvolvimento de um jogo digital do tipo *Role-Playing Game* (RPG) denominado *Quest(ione)*. O desenvolvimento do jogo foi guiado pela seguinte questão: de que forma um jogo sério (JS), em formato digital, pode contribuir para tornar as conversas e os debates sobre gênero mais acessíveis e atrativos (especialmente nas escolas)? No que se refere à dinâmica, à medida que o sujeito – o jogador ou usuário – realiza suas escolhas e os objetivos propostos são concluídos, pontos de empatia, inteligência e experiência lhe são atribuídos. Esses pontos são necessários para a finalização do jogo – algo alcançado conforme o sujeito se envolve na narrativa de *Quest(ione)*. As considerações finais apresentam as estratégias digitais mobilizadas no desenvolvimento do jogo para tornar as conceituações formuladas por Foucault (1996), Butler (2019), Flusser (1967) e Huizinga (2001) mais próximas das vivências dos sujeitos.

PALAVRAS-CHAVE: Performatividade. Gênero. Jogo digital. RPG.

Felipe Ferreira de Melo
E-mail: felipefmelo@ufu.br
ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-6014-4645>
Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, Brasil

Túlio Souza Machado
E-mail: tuliomachado@ufu.br
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-0928-2337>
Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, Brasil

Vanessa Matos dos Santos
E-mail: vanmatos.santos@gmail.com
ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1041-367X>
Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, Brasil

Renato Aquino Lopes
E-mail: ralopes@ufu.br
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-9180-6637>
Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, Brasil

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo apresentar de que forma um jogo sério (JS) digital, do gênero *Role-Playing Game* (RPG), pode contribuir para tornar as conversas e os debates sobre gênero nas escolas mais acessíveis, naturalizados e atrativos, colaborando, assim, com a dinâmica de ensino-aprendizagem acerca desse tema, tanto dentro quanto fora do espaço escolar¹.

Este trabalho está estruturado na forma de um relato de experiência teórico-prática e, por isso, divide-se em três partes: 1) a localização da problemática e dos conceitos, presentes nesta introdução e no capítulo “Aprofundamento conceitual”; 2) a apresentação do protótipo do jogo; e 3) o detalhamento acerca do desenvolvimento do protótipo desse jogo sério digital, inspirado nas dinâmicas dos jogos de RPG e denominado *Quest(ione)*.

Ainda sobre a localização dos conceitos, o trabalho proposto não tem a intenção de aprofundá-los, mas sim de situá-los, a fim de expor o percurso desenvolvido. O tema surgiu a partir da inquietação dos autores diante da aparente ausência de consenso sobre a necessidade de se ensinar e debater tópicos relacionados a questões de gênero na Educação Básica brasileira, seja ela ofertada pela rede pública ou privada.

Os posicionamentos acalorados (tanto favoráveis quanto desfavoráveis), bem como a politização² do assunto, dificultam a criação de práticas, diretrizes e políticas que deem o suporte de que os professores e as escolas precisam para abordar as questões de gênero — não como uma imposição limitante que reforce certos aspectos em detrimento de outros, mas como garantidoras de um espaço que possibilite a ampliação de perspectivas, a circulação de saberes, a liberdade de expressão, a desconstrução e a elaboração de novos sentidos. A mobilização dessas perspectivas, saberes, expressões e sentidos é indissociavelmente atravessada pelas vivências próprias do contexto escolar e pelas demais esferas sociais dos estudantes: familiar, das relações afetivas, do trabalho, entre outras.

O espaço escolar, conforme constatamos em Foucault (1996), é um campo em disputa no qual alguns discursos podem ser enunciados, ao passo que outros não, a depender dos jogos de poder que atuam nesse ambiente.

Enfim, em escala muito mais ampla, é preciso conhecer grandes planos no que poderíamos denominar a apropriação social dos discursos. Sabe-se que a educação, embora seja, de direito, o instrumento graças ao qual todo indivíduo, em uma sociedade como a nossa, pode ter acesso a qualquer tipo de discurso, segue, em sua distribuição, no que permite e no que impede, as linhas que estão marcadas pela distância, pelas oposições e lutas sociais. Todo sistema de educação é uma maneira política de manter ou de modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo. [...] O que é afinal um sistema de ensino senão uma ritualização da palavra; senão uma qualificação e uma fixação dos papéis para os sujeitos que falam; senão a constituição de um grupo doutrinário ao menos difuso; senão uma distribuição e uma apropriação do discurso com seus poderes e seus saberes? (Foucault, 1996, p. 43-45).

Uma questão que se soma às já apresentadas e às ratificadas por Foucault (1996) é o sentimento de vigilância que paira sobre os professores, muitas vezes isolados em meio aos embargos e à cacofonia provenientes dos planos de educação, das diretrizes curriculares, dos embates políticos e das demandas

sociais. Tudo isso torna a abordagem de questões de gênero nas escolas brasileiras uma tarefa delicada e espinhosa.

A respeito das questões de gênero mencionadas até aqui, este trabalho analisa mais detidamente a performatividade de gênero sob a ótica de Judith Butler em sua obra *Problemas de Gênero*. Para Butler (2019, p. 56), “[...] não há identidade de gênero por trás das expressões do gênero; essa identidade é performativamente constituída, pelas próprias ‘expressões’ tidas como seus resultados”.

O conceito de performatividade de gênero em Butler, bem como os demais conceitos que sustentam este artigo, estão situados na seção destinada ao “Aprofundamento conceitual”. Também apresentamos um relato de experiência sobre o processo de produção do protótipo do jogo sério *Quest(ione)*³.

Antes de avançarmos, destacamos alguns tópicos que justificam a escrita deste texto. O presente artigo pretende oferecer uma alternativa capaz de conciliar educação, informação e entretenimento por meio de um jogo sério cujo tema central é a performatividade de gênero.

Os tópicos a seguir integram as competências gerais da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio) e constam no documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Ministério da Educação (MEC). Sua seleção foi feita de maneira intencional, pois tais competências discorrem, entre outros temas, sobre a importância do cuidado de si e do outro como atitude e ação fundamentais no processo de formação escolar. Consideramos essa escolha essencial, pois ela implica abordar a diversidade e os direitos humanos; a saúde física e emocional; a empatia; o diálogo; o respeito às subjetividades e às diferenças em sua multiplicidade de expressões, modos de ser e de estar em sociedade; a inclusão; a ética; a autonomia crítica; e o senso de coletividade. Dessa forma, focalizamos os itens 7, 8, 9 e 10 da BNCC, conforme segue:

7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (MEC, 2018, p. 9-10).

Se, conforme Butler (2019), a performatividade de gênero cristaliza formas reificadas e reguladoras do sujeito; se ela constitui uma estilização repetida — logo, pouco original, insistente e insidiosa — desse mesmo indivíduo no interior de

estruturas normativas e rígidas; se define papéis, espera “respostas” já postas, naturaliza a homogeneidade e a invariabilidade, neutraliza dissidências, opera como uma espécie de polícia das aparências sociais e gera necessidades que se apresentam como “naturais” no sentido biológico e restritivo do termo; como, então, as competências gerais elencadas pela BNCC poderão ser viabilizadas? Um jogo sério do gênero RPG pode contribuir de alguma forma nesse sentido? Eis o desafio.

CONCEITUAÇÃO

De acordo com Schuytema (2018), um jogo é uma atividade lúdica na qual ocorre uma sequência de ações e escolhas limitadas pelas regras contidas em seu próprio universo, as quais são aceitas pelo jogador como condição fundamental. Décadas antes, no artigo intitulado “Jogo”, Flusser já apresentava uma definição bastante semelhante à de Schuytema.

Que “jogo” seja todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Que a soma dos elementos seja o “repertório do jogo”. Que a soma das regras seja a “estrutura do jogo”. Que a totalidade de combinações possíveis do repertório na estrutura seja a “competência do jogo”. E que a totalidade das combinações realizadas seja o “universo do jogo”. [...] A limitação de todo jogo garante a especificidade da sua competência [...]. O homem como ente que joga e brinca distingue-se dos animais pela falta de seriedade. O jogo é sua resposta à seriedade cretina da vida e da morte (Flusser, 1967, p. 2-6).

Embora Flusser (1967) não fizesse distinção entre os jogos mediados por dispositivos eletrônicos — incipientes à época — e os analógicos, sua definição de jogo se alinha à de Schuytema (2018) — esta sim direcionada ao ambiente digital — no que diz respeito à aceitação das regras como condição indispensável para tornar o ato de jogar possível.

Huizinga (2001) corrobora essas visões ao definir o “jogo” como uma atividade voluntária, baseada em regras consentidas, porém obrigatórias, desprovida de uma finalidade utilitária última, capaz de escapar à vida ordinária e suscitar nos jogadores sentimentos de tensão e alegria.

Convém trazer uma breve definição de “jogo sério”, termo apresentado na introdução deste texto. Segundo Pessini, Kemczinski e Hounsell (2015), os *serious games* (jogos sérios), como o nome sugere, são jogos concebidos com um objetivo que vai além do puro entretenimento: ensinar, estimular o raciocínio, auxiliar na reabilitação física ou contribuir para o desenvolvimento e o aprimoramento de habilidades específicas.

As atividades lúdicas propostas por essa categoria de jogo valem-se de estratégias pedagógicas e didáticas que tornam a aprendizagem atraente, recompensadora e gratificante. Outra vantagem de um JS é a possibilidade de proporcionar ao jogador experiências inéditas, as quais ele talvez jamais vivenciasse no mundo real.

A simulação de cenários que preparam o indivíduo para tarefas, trabalhos e circunstâncias do cotidiano constitui mais um diferencial dos JS. Um exemplo disso são as vivências da personagem principal no protótipo do jogo *Quest(ione)*, por meio das quais quem joga depara-se com episódios que reforçam, desestabilizam,

reposicionam e questionam os papéis de gênero tais como são (ainda) performados na contemporaneidade.

Os jogos de *Role-Playing Game* (RPG) — comumente traduzidos como “jogos de interpretação de papéis” ou “jogos de representação” — foram o gênero escolhido como base para o desenvolvimento do protótipo. Nesses jogos, as palavras “interpretação” e “representação” surgem como um convite à experimentação de papéis distintos daqueles que se costuma performar na vida cotidiana” (FRIAS, 2009). Essa dinâmica estabelece-se por meio de um plano lúdico de performances e expressões das personagens construídas pelos jogadores dentro dos limites do universo ficcional e do enredo proposto.

O Quadro 1, a seguir, sintetiza as quatro classificações concebidas por Caillois (1990), nas quais os jogos são descritos a partir da predominância ou concomitância de uma ou mais categorias: competição (*agôn*), sorte (*alea*), simulacro (*mimicry*) e vertigem (*ilinx*). Nele, essas classificações são colocadas em paralelo com as dinâmicas de RPG, a fim de facilitar a observação das convergências entre as conceituações do autor e as particularidades desse gênero.

Quadro 1 - Relação entre as classificações de Caillois (1990) e a dinâmica dos jogos de RPG

AGÔN Competição (competência)	ALEA Acaso (sorte)	MIMICRY Simulação (imitação)	ILINX Vertigem (sensações)
Superação de obstáculos colocados pelo enredo do jogo	O resultado do lançamento de dados determina a efetividade da ação da personagem	O jogador age por meio de uma personagem	Encantamento provocado pelo universo ficcional do jogo e pela possibilidade de ser “outro” diferente da realidade cotidiana
Aperfeiçoamento de habilidades	Situações controversas também são solucionadas por meio do lançamento de dados	As interações e comunicações no jogo também acontecem por meio das personagens de cada jogador, no nível da teatralidade	Emoções despertadas pelos resultados das ações no jogo
Combate e conquista contra adversários fictícios	Indiferente, o mestre do jogo, personagem que conduz o processo e detém o domínio das regras, faz o papel do acaso		Apropriação das sensações desse “outro” fictício

Fonte: Adaptado pelos autores a partir de “Quadro 1 – RPG e as categorias de jogo propostas por Caillois” (FRIAS, 2009, p. 27).

A intencionalidade de desenvolver um protótipo de JS digital com as características do gênero RPG para debater as performances de gênero torna-se

mais evidente quando se percebe que a interpretação e a incorporação de papéis constituem um lugar-comum tanto no RPG quanto nas próprias performances de gênero. Sobre estas últimas, Butler (2019) argumenta:

Entretanto, se os atributos de gênero não são expressivos, mas performativos, então constituem efetivamente a identidade que pretensamente expressariam ou revelariam. [...] O fato de a realidade do gênero ser criada mediante performances sociais contínuas significa que as próprias noções de sexo essencial e de masculinidade ou feminilidade verdadeiras ou permanentes também são constituídas, como parte da estratégia que oculta o caráter performativo do gênero e as possibilidades performativas de proliferação das configurações de gênero fora das estruturas restritivas da dominação masculinista e da heterossexualidade compulsória. Os gêneros não podem ser verdadeiros nem falsos, reais nem aparentes, originais nem derivados. Como portadores críveis desses atributos, contudo, eles também podem se tornar completa e radicalmente **incríveis**. (Butler, 2019, p. 243-4, grifo dos autores).

Alguns exemplos de como essas performances são operadas de modo menos ou mais explícito no cotidiano estão presentes em situações representadas no protótipo do JS, conforme detalhamento na sequência.

QUEST(IONE) – PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO

O protótipo do JS *Quest(ione)* foi construído a partir de uma *engine*⁴ gratuita de criação de jogos de RPG chamada *RPGplayground*⁵, cujos gráficos bidimensionais (2D) se assemelham aos de títulos lançados predominantemente na década de 1990⁶. Esses jogos são caracterizados pela perspectiva *top-down* (personagem e mundo vistos de cima), bem como pela estética em *pixel art* (com *pixels* evidenciados). O estilo visual proporcionado pela plataforma possui limitações e não pode ser modificado, aproximando-se da identidade de jogos mais antigos. Para o presente estudo, isso não caracteriza uma barreira, mas, antes, uma oportunidade que pode provocar, por exemplo, a identificação de públicos de diferentes gerações com o protótipo desenvolvido.

O protótipo apresenta elementos clássicos do gênero RPG: cenários a serem explorados; diálogos com *non-player characters* (NPCs, ou “personagens não jogáveis”); objetivos e recompensas; e a evolução do *avatar* principal. Quem controla o protagonista pode conduzi-lo em quatro direções cardeais (Norte, Sul, Leste, Oeste) e dispõe de um botão de ação para acionar dispositivos, selecionar respostas e interagir com o universo do jogo.

Uma das metas principais desse JS é evoluir o protagonista, fazendo com que conquiste certos atributos que o tornem mais experiente e consciente. Essa evolução ocorre de acordo com as escolhas nos diálogos e o cumprimento de objetivos. À medida que as decisões são tomadas e as metas propostas são concluídas, são atribuídos pontos de empatia, inteligência e experiência, necessários para a finalização da partida.

Ao final do jogo, quem joga terá entrado em contato com diversas situações cotidianas que abordam temas relacionados a gênero e performatividade de gênero. Para além de uma perspectiva puramente espectadora, a intenção é despertar no usuário o interesse, o senso analítico e outros questionamentos

pertinentes a esses temas, instigados por cenários que simulam os ambientes escolar, familiar e outros contextos sociais.

As mecânicas dos JS estabelecem parâmetros que facilitam a experiência e o engajamento do jogador com os desafios propostos (Hunicke; Leblanc; Zubek, 2004). O protótipo baseia-se em quatro mecânicas centrais: *quests* (inquietações e objetivos); exploração (investigação do mundo do jogo); diálogos (interações); e evolução da personagem (experiência e atributos).

A pessoa que joga pode explorar o mundo virtual, interagir com NPCs e com objetos por meio de seu *avatar*. A partir dessas interações, surgem questionamentos (*quests*), diálogos e opções de respostas. Conforme a escolha realizada, recebem-se pontos de inteligência ou de empatia. Por exemplo, escolhas que demonstram solidariedade e vontade de ajudar aumentam os pontos de empatia, ao passo que decisões que demonstram desconhecimento sobre um tema ou curiosidade elevam os pontos de inteligência. Ao concluir os objetivos, interagir com o ambiente e com os NPCs, solucionar problemas e conhecer outras personagens, o jogador aumenta a experiência de seu *avatar*, graças ao conhecimento adquirido no percurso.

Ao transitar pelos núcleos narrativos, quem joga depara-se com circunstâncias cotidianas que inquietam o protagonista, como: “Por que meu pai não cozinha mesmo quando minha mãe está ocupada?”. As situações rotineiras vividas pela personagem principal e pelos NPCs colocam o jogador diante de questionamentos que demandam posicionamentos. As respostas a essas inquietações são fornecidas à medida que os objetivos são concluídos e os diálogos avançam.

Após cada *quest* ou diálogo finalizado, recebem-se pontos relacionados aos atributos citados: inteligência, empatia e experiência. Ao iniciar a partida, o *avatar* possui nível zero em todas essas categorias. Ao alcançar determinado número de pontos, a cena final é desbloqueada, permitindo a conclusão do jogo.

Boa parte do desenvolvimento de *Quest(ione)* foi influenciada pelas amarras técnicas da *RPGplayground*. Embora essas barreiras tenham demandado alterações na etapa de pré-produção do jogo e no escopo deste artigo, elas impulsionaram o surgimento de soluções criativas para contorná-las. O sistema de combate, por exemplo, foi deliberadamente deixado de fora. Embora seja uma das principais mecânicas nativas da plataforma, os autores entenderam que tal dinâmica não coadunava com a proposta de um jogo voltado para a experiência da performatividade de gênero. Para não prescindir da interatividade sem, contudo, apelar para a violência, criou-se uma NPC entomologista. Essa personagem possui profundo conhecimento sobre vespas e, no contexto em que está inserida, precisa de ajuda para espantar os insetos utilizando uma “espada-repelente”.

A contextualização dessa personagem no JS foi oportuna pelo fato de as vespas fêmeas desempenharem as principais funções para a sobrevivência da colônia (HART, 2017), enquanto os machos pouco contribuem para a manutenção do vespeiro. Nesse sentido, a intervenção da NPC entomologista estabelece um paralelo direto com a temática das relações de gênero proposta pela pesquisa.

A primeira etapa de implementação compreendeu a produção dos cenários: quarto; ambiente interno da casa; ambiente externo da casa; vila e arredores; interior de uma casa em reforma; e interior de um sebo. Para organizar os elementos necessários à composição do mapa completo, foi elaborado um esboço

a lápis e papel, com o objetivo de dispor os espaços de forma lógica. A produção de cenários é menos intuitiva do que parece; as imagens são compostas por *tiles* (ladrilhos), que são unidades quadradas que, combinadas, formam os elementos e estruturas em jogos 2D (Unity, 2021).

Na segunda etapa, foram escolhidos os modelos humanos para representar os NPCs. As escolhas visaram expressar a diversidade e diferentes possibilidades de performances de gênero. Isso pode ser percebido em personagens femininas que executam tarefas tradicionalmente associadas a homens e vice-versa, a exemplo de uma NPC lenhadora e um NPC costureiro.

Depois que todos os atores que povoam o mundo de *Quest(ione)* foram dispostos, a fase seguinte compreendeu a elaboração do roteiro da narrativa (falas, ações e variáveis que reconhecem os comandos e escolhas). A narrativa foi uma das partes mais intrincadas do desenvolvimento: envolveu a escrita e a revisão de mais de quatro mil palavras, entre falas e linhas de comando (*scripts*).

As falas dos NPCs foram elaboradas de forma fundamentada e referenciada. Também se dedicou atenção ao uso de linguagem neutra em termos de gênero quando os NPCs se dirigiam à personagem de quem joga. Para utilizar o sistema de roteiro (*screenplay*), como é chamado na *RPGplayground*, não são necessários conhecimentos de programação; contudo, noções básicas de inglês foram essenciais, já que a ferramenta não possui versão em português.

QUEST(IONE): DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO

O desenvolvimento técnico e a implementação do jogo foram iniciados com base no modelo *High Concept Document*, proposto por Adams e Rollings (2009). Nele, são descritos aspectos como: o problema a ser abordado e seu contexto; o funcionamento do jogo; as principais mecânicas e regras; e a história que se pretende narrar. Pesquisas por *engines* voltadas ao desenvolvimento de jogos do tipo RPG indicaram que a ferramenta comercial mais popular na atualidade é o *RPG Maker MV*, comercializada pelo valor médio de R\$ 130,00 (cento e trinta reais). Essa ferramenta possui boa avaliação por parte de usuários em lojas virtuais e é amplamente utilizada por desenvolvedores independentes, contando com uma vasta biblioteca de *assets* (itens para a construção dos universos e das narrativas) e uma comunidade ativa que disponibiliza seus projetos publicamente.

Outra *engine* identificada foi a *RPGplayground*, uma ferramenta *online* e gratuita. Após a experimentação dessa plataforma, ela se mostrou amigável e potencialmente eficiente para a produção de um protótipo jogável. A seguir, detalha-se a experiência de desenvolvimento do JS por meio dessa ferramenta.

Antes de a história do jogo ser definida, fez-se necessário compreender o funcionamento da *RPGplayground*, a fim de identificar as possibilidades e restrições de desenvolvimento da ferramenta. Nesse sentido, criou-se um “protótipo do protótipo” diretamente na plataforma para compreender quais recursos estavam disponíveis, como criar cenários e de que forma programar e definir as interações dos NPCs.

A definição do escopo e do esboço do JS na etapa de pré-produção, em consonância com o entendimento das potencialidades e limitações da

RPGplayground, contribuiu para o progresso rápido do desenvolvimento do protótipo final.

A ferramenta foi criada em 2012 por Koen Witters, um desenvolvedor da Bélgica. O principal atrativo da plataforma é a possibilidade de criar jogos sem a necessidade de conhecimentos em programação. As forças e fraquezas da ferramenta, segundo a percepção dos autores, foram organizadas no Quadro 2.

Quadro 2 - Forças e fraquezas da *RPGplayground* em relação ao desenvolvimento de um JS

Forças	Fraquezas
Montagem simplificada, com sistema de clique/arraste itens e personagens para o jogo.	Ainda indisponível em português (mesmo assim, é possível desenvolver jogos no idioma).
Biblioteca vasta de <i>assets</i> .	Não é possível monetizar, pois os jogos ficam restritos ao uso por meio do <i>site</i> da plataforma.
Não demanda conhecimentos de programação.	Não é possível baixar ou exportar os jogos.
Compartilhamento simplificado por meio de <i>link</i> .	Restrito ao desenvolvimento de jogos do tipo RPG.
Fóruns e vídeos-tutoriais ajudam em caso de dúvidas.	A descontinuação do <i>site</i> implicaria o fim dos jogos desenvolvidos e disponibilizados nele.
É possível acessar o projeto por computador ou celular conectados à internet.	Embora conhecimentos de programação não sejam um imperativo, dispor deles facilita a compreensão de algumas funções da plataforma.
Portabilidade: os jogos podem ser jogados tanto no PC quanto <i>mobile</i> , sem perdas nem comprometimentos da experiência de quem joga.	É necessário acesso à internet tanto para criar um jogo como para jogar.

Fonte: Levantamento realizado pelos autores (2022).

QUEST(IONE): NARRATIVA E CONTEXTO

A personagem principal, cujo nome não é especificado e cujas características visuais podem ser definidas pelo usuário, transita por três núcleos narrativos:

- Casa (ambiente familiar);
- Sebo (ambiente educacional);
- Vila e arredores (modelo de ambiente social no qual os aprendizados familiar e escolar adquiridos são combinados e praticados, seja por meio de observações, percepções ou ações).

No início do jogo, uma tela é apresentada para a escolha da aparência do avatar, conforme ilustra a Figura 1.

Figura 1 - Seleção de personagens



Fonte: *Quest(ione)*, 2022.

A diversidade de aparências visa apresentar um elenco mais plural e oferecer a quem joga a possibilidade de se identificar com o avatar escolhido e de performar por meio dele no universo do JS *Quest(ione)*. Essa proposta alinha-se a uma das características fundamentais dos RPGs: a interpretação de papéis. Isso permite ao usuário escolher, por exemplo, um avatar que expresse um gênero diferente daquele com o qual se identifica para performá-lo durante a partida.

Selecionada a aparência da personagem, um tutorial jogável introduz instruções para orientar o jogador sobre as dinâmicas do JS, a fim de tornar a experiência fluida e acessível para pessoas com diferentes graus de familiaridade com o gênero RPG.

Após o tutorial, o jogador é transportado para o quarto da personagem. Intencionalmente, não há narração nem contextualização prévia, de modo a gerar curiosidade e estimular a imersão na experiência do JS. O *avatar* deve interagir com alguns itens do quarto para que a porta se abra. Nesse cenário, o Espelho constitui uma peça central na narrativa do protótipo (Figura 2).

Figura 2 - Espelho



Fonte: *Quest(ione)*, 2022.

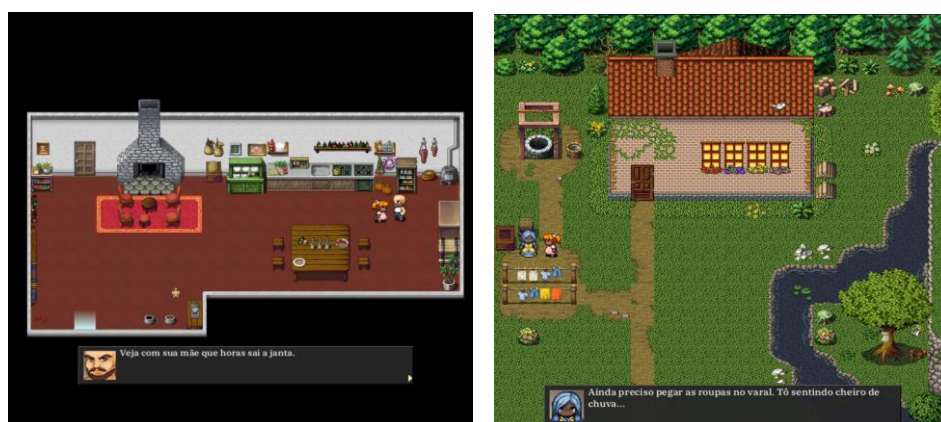
No quarto, cenário no qual tudo começa, a personagem percebe algo inesperado em sua imagem refletida. Seu reflexo — o Espelho — passa a se comunicar com a protagonista, questionando-a sobre o ambiente que a cerca. A indagação feita pelo Espelho é o acontecimento que coloca a trama em movimento: “Por que as coisas são como são?”.

Esse questionamento funciona como um convite ao despertar para a autoconsciência do protagonista. Nesse sentido, o JS instiga o avatar a contestar o *establishment* e o *status quo* — a suposta “ordem natural das coisas” —, incitando-o a buscar respostas para as inquietações apresentadas no decorrer do jogo. O Espelho encoraja a protagonista a explorar o mundo, conhecer pessoas e adquirir vivências. Somente após cumprir essa jornada, a personagem deverá retornar ao quarto para dialogar novamente com ele.

Após a primeira interação com o Espelho, a porta de acesso aos demais ambientes é liberada, permitindo o livre deslocamento pelo mundo de *Quest(ione)*.

Ainda no núcleo familiar, a personagem principal interage com seus pais (um homem e uma mulher). Essa interação leva-a a reparar na assimetria existente na distribuição das tarefas domésticas entre homens e mulheres. De acordo com o IBGE (2020), as mulheres dedicam, em média, 21,4 horas semanais aos afazeres domésticos, ao passo que os homens dedicam cerca de 11 horas.

Figura 3 - Exemplo de situação inquietante



Fonte: *Quest(ione)*, 2022.

Essas e outras situações relativas à temática de gênero surgem ao longo do JS. Na *quest* em que o protagonista conhece uma lenhadora que teme perder o emprego por estar grávida, o jogo oferece um exemplo prático de como o gênero ainda é mobilizado para legitimar relações de trabalho desiguais. Dados do IBGE (2021) corroboram essa problemática ao demonstrar que apenas 54,6% das mães brasileiras de 25 a 49 anos, com filhos de até três anos, estão inseridas no mercado de trabalho.

No núcleo do Sebo, é introduzida a NPC Dona do Sebo (Figura 4). Ela atua como uma fonte de conhecimentos bibliográficos capaz de oferecer respostas a algumas das inquietações da personagem principal. As interações com esse cenário dependem do progresso obtido com outros NPCs, surgindo de forma orgânica conforme as relações já estabelecidas pelo protagonista. Quem recorre à

Dona do Sebo em busca de saber recebe recompensas como pontos de inteligência e de experiência.

Figura 4 - Dona do Sebo



Fonte: *Quest(ione)*, 2022.

Após acumular a pontuação necessária para liberar o desfecho do JS, o jogador pode retornar ao Espelho. De volta ao quarto, a protagonista é transportada para o interior do objeto, onde, após percorrer um longo caminho, depara-se com seu próprio reflexo. Na conversa com esse reflexo — configurado como um NPC —, as vivências individuais de quem jogou o *Quest(ione)* são resgatadas.

Todas as situações experienciadas ao longo do JS são revisitadas e contextualizadas de acordo com as decisões tomadas pelo usuário, reforçando o entendimento de que cada indivíduo experimenta o mundo à sua maneira, além de assegurar que o jogador tenha passado pelos marcos principais do jogo. As recompensas e os aprendizados são proporcionais à disposição da pessoa para explorar o universo do JS e suas problemáticas.

Ao término da rememoração das vivências do protagonista, seu reflexo “quebra a quarta parede” e dirige-se diretamente ao usuário em frente à tela, convidando-o a transpor o olhar crítico e questionador, aguçado durante o jogo, para a vida real.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante destacar, nestas considerações, que o jogo digital *Quest(ione)* foi desenvolvido no decorrer do ano de 2021 — portanto, durante a pandemia da COVID-19. A emergência sanitária imposta por aquele contexto implicou um novo olhar acerca das tecnologias digitais no cotidiano das sociedades contemporâneas. Para além dos usos meramente utilitários dessas ferramentas, impôs-se a necessidade de refletir sobre elas como meios e linguagens que, embora não determinem, influenciam sobremaneira os discursos e as relações sociais. Nesse sentido, se já defendíamos, antes da pandemia, a premissa de que as tecnologias deveriam ser apropriadas (e não apenas utilizadas) pelas sociedades, o período pandêmico apenas fortaleceu nossa defesa.

Muito distante do controle e da vigilância que têm sido exercidos sobre os seres humanos por meio das telas e de sistemas informáticos cada vez mais invasivos, entendemos que a tecnologia (especialmente em sua vertente digital) deve implicar uma linguagem e uma construção de pensamento voltadas para o agir democrático. Nesse aspecto, este trabalho existe como uma condição de possibilidade. Afinal, trata-se de um protótipo com o qual buscamos demonstrar e apresentar uma contribuição no que se refere ao uso prático de um jogo digital sério. Os materiais, tanto deste artigo como do jogo, podem e devem ser revisados, testados e avaliados sob perspectivas diversas, mas principalmente a partir do olhar de professores da Educação Básica, pedagogos, desenvolvedores de jogos e outros especialistas, para que propostas mais aprofundadas em novas versões do jogo sejam de fato viabilizadas para discutir questões de gênero na escola (e fora dela).

Sobre a relação que estabelecemos entre a performatividade de gênero e os jogos, pudemos notar o potencial do jogo digital sério do gênero *Role-Playing Game* como meio de exemplificar e tornar acessíveis ideias e conceitos como os que são apresentados por Butler (2019). Desse modo, questões que envolvem expectativas, interditos, performances e papéis de gênero são abordadas de forma lúdica e informativa por meio da narrativa do *Quest(ione)*. Essa construção ficcional atualiza experiências cotidianas e pode ecoar no contexto sociocultural da pessoa que joga, como um convite para que ela também se coloque no lugar do outro.

O uso da *RPGplayground* como ferramenta facilitadora para a abordagem de questões de gênero na Educação Básica é mais uma contribuição pertinente que consideramos neste trabalho. O funcionamento leve e intuitivo da plataforma possibilita a criação de jogos simples e funcionais em tempo reduzido, com resultados semelhantes aos de jogos desenvolvidos por profissionais independentes.

Destacamos, sobretudo, a relevância e o potencial de uma abordagem interdisciplinar entre educação, tecnologia e comunicação para o desenvolvimento de materiais didáticos e pedagógicos mais alinhados à realidade de estudantes, professores, escola e sociedade. A interdisciplinaridade é, simultaneamente, um desafio constante e uma necessidade para a construção de sociedades mais plurais, diversas e efetivamente comprometidas com o desenvolvimento do sujeito humano.

The experience of gender performativity through the game: contributions of digital technology

ABSTRACT

The reflections on gender performativity sustained in this article are anchored in the theoretical-practical experience of developing a digital Role-Playing Game (RPG) called *Quest(ione)*. The development of the game was guided by the following question: how can a serious game (SG), in digital format, contribute to making conversations and debates about gender more accessible and attractive (especially in schools)? Regarding the dynamics, as the subject – the player or user – makes choices and the proposed objectives are completed, points for empathy, intelligence, and experience are awarded to them. These points are necessary to finish the game – something achieved as the subject becomes involved in the narrative of *Quest(ione)*. The final considerations present the digital strategies mobilized in the game's development to bring the concepts formulated by Foucault (1996), Butler (2019), Flusser (1967), and Huizinga (2001) closer to the subjects' real-life experiences.

KEYWORDS: Performativity. Gender. Digital game. RPG.

La experiencia de la performatividad de género a través del juego: contribuciones de la tecnología digital

RESUMÉN

Las reflexiones sobre la performatividad de género sustentadas en este artículo están ancladas en la experiencia teórico-práctica del desarrollo de un juego digital del tipo *Role-Playing Game* (RPG) denominado *Quest(ione)*. El desarrollo del juego fue guiado por la siguiente pregunta: ¿de qué forma un juego serio (JS), en formato digital, puede contribuir a hacer más accesibles y atractivos los debates y las conversaciones sobre género (especialmente en las escuelas)? En lo que respecta a la dinámica, a medida que el sujeto –el jugador o usuario– toma sus decisiones y se completan los objetivos propuestos, se le asignan puntos de empatía, inteligencia y experiencia. Estos puntos son necesarios para la finalización del juego, algo que se logra a medida que el sujeto se involucra en la narrativa de *Quest(ione)*. Las consideraciones finales presentan las estrategias digitales movilizadas en el desarrollo del juego para acercar los conceptos formulados por Foucault (1996), Butler (2019), Flusser (1967) y Huizinga (2001) a las vivencias de los sujetos..

PALABRAS CLAVE: Performatividad. Género. Juego digital. RPG.

NOTAS

¹Pais de crianças, adolescentes e jovens também podem se interessar por jogos, independentemente da idade que esses pais tenham. O interesse comum entre filhos e pais pode favorecer o surgimento de ocasiões em que as questões levantadas no jogo sério são debatidas – o que, numa hipótese otimista, resultaria numa abordagem transgeracional que os aproximaria – e, conseqüentemente, contribuiria para a cooperação família-escola em favor de um objetivo mútuo: a educação do filho-aluno.

²Por exemplo, o movimento “Escola Livre” ou “Escola sem Partido”, mobilizado pela sociedade civil organizada, surge em 2004 no Brasil. A ofensiva antigênero do movimento é subsidiada sobremaneira por grupos conservadores que se empenham em combater uma “doutrinação” alinhada ao que, principalmente a partir do início dos anos 2000 no Brasil, se convencionou atribuir às pautas da esquerda política. Pautas essas que, sob a forma da expressão “ideologia de gênero”, os professores supostamente difundem nas escolas a partir de posições ideológicas que colocam em xeque a primazia da família na formação moral e sexual dos filhos. De acordo com Junqueira (2018), a expressão “ideologia de gênero” (e outras variações) é um artefato retórico e persuasivo em torno do qual novas estratégias de mobilização político-discursiva e intervenções moralmente regressivas na arena pública são reorganizadas por fundamentalistas reacionários às transformações relacionadas a gênero, sexo e sexualidade. Esses grupos fundamentalistas de matriz predominantemente ligada ao catolicismo e às denominações evangélicas neopentecostais, conforme estudo de Gomes (2020), reafirmam tradicionalismos, doutrinas, dogmas e princípios religiosos inegociáveis em defesa da família tradicional. As estratégias discursivas que eles praticam, ainda segundo Junqueira (2018), são orientadas para promover a re-biologização da diferença sexual, a renaturalização das arbitrariedades da ordem social, moral e sexual tradicional, a (re)hierarquização das diferenças e a afirmação restritiva heterocisnormativa dos padrões de gênero.

³Disponível de forma livre e gratuita no link: <https://rpgplayground.com/game/questione-versao-alpha/>.

⁴Em português, “motor” é o *software* que oferece um conjunto de ferramentas e recursos aos desenvolvedores para construir jogos de forma profissional e eficiente (Unity, 2021).

⁵*RPGplayground* é uma ferramenta *online* e gratuita que pode ser acessada por meio de um navegador de internet. No *website* da ferramenta existem as opções de cadastro e criação de um perfil por meio do qual é possível: interagir com outros criadores; acessar jogos desenvolvidos e publicados; publicar jogos e disponibilizá-los para a comunidade do site; fazer perguntas em fóruns; acompanhar o desenvolvimento e as atualizações da *RPGplayground*. A ferramenta está disponível em: <https://rpgplayground.com/>. Acesso em: 19 fev. 2022.

⁶Franquias como *Zelda*, *Chrono Trigger* e *Dragon Quest*.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest; ROLLINGS, Andrew. *Fundamentals of game design*. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 2 nov. 2021.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 17. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2019.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- FLUSSER, Vilém. Jogos. **Suplemento Literário de O Estado de São Paulo**, São Paulo, 9 dez. 1967. Disponibilizado pelo Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (CISC). Disponível em:
<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/15-flusser-vilem/46-jogos.html>. Acesso em: 2 nov. 2021.
- FONTOURA, Mariana Michels *et al.* Relações de gênero em mecânicas de jogos. *In: PROCEEDINGS OF SBUGAMES*, 2019. **Anais [...]**. p. 794-803.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 3. ed. São Paulo: Loyola, 1996.
- FRIAS, Eduardo Ribeiro. **Jogo das representações (RPG) e aspectos da moral autônoma**. 2009. 109 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em:
https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-01042010-105926/publico/FRIAS_ME.pdf. Acesso em: 10 nov. 2021.
- GOMES, Carla de Castro. **Propagação dos termos “ideologia de gênero” e “aborto” nas mídias digitais religiosas**. Rio de Janeiro: Observatório de Sexualidade e Política (SPW), 2020. Estudo preliminar componente do projeto Gênero e Política na América Latina. Disponível em:
<https://sxpolitics.org/ptbr/propagacao-de-discursos-sobre-ideologia-de-genero-no-brasil/10046>. Acesso em: 8 nov. 2021.
- HART, Adam. What's really the point of wasps? **BBC News**, Inglaterra, 20 ago. 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/science-environment-41042948>. Acesso em: 10 set. 2021.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: *A formal approach to game design and game research*. *In: AAAI WORKSHOP ON CHALLENGES IN GAME AI*, 4., 2004, San Jose. **Proceedings [...]**. San Jose: AAAI, 2004. v. 1, p. 1-5.

IBGE. Agência de Notícias IBGE. **Em média, mulheres dedicam 10,4 horas por semana a mais que os homens aos afazeres domésticos ou ao cuidado de pessoas.** Rio de Janeiro: IBGE, 2020. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/27877-em-media-mulheres-dedicam-10-4-horas-por-semana-a-mais-que-os-homens-aos-afazeres-domesticos-ou-ao-cuidado-de-pessoas>. Acesso em: 1 dez. 2021.

IBGE. Agência de Notícias IBGE. **Estatísticas de Gênero:** ocupação das mulheres é menor em lares com crianças de até três anos. Rio de Janeiro: IBGE, 2021. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/30172-estatisticas-de-genero-ocupacao-das-mulheres-e-menor-em-lares-com-criancas-de-ate-tres-anos>. Acesso em: 12 dez. 2021.

JUNQUEIRA, Rogério Diniz. A invenção da “ideologia de gênero”: a emergência de um cenário político-discursivo e a elaboração de uma retórica reacionária antigênero. **Revista Psicologia Política**, São Paulo, v. 18, n. 43, p. 449-502, dez. 2018. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-549X2018000300004&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 7 nov. 2021.

MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; FLORES, Fabio Fernandes; ALMEIDA, Claudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010>. Acesso em: 13 nov. 2021.

PESSINI, Adriano; KEMCZINSKI, Avanilde; HOUNSELL, Marcelo da Silva. Uma ferramenta de autoria para o desenvolvimento de jogos sérios do gênero RPG. In: **COMPUTER ON THE BEACH**, 6., 2015, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: UNIVALI, 2015. p. 71-80. Disponível em: <https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/acotb/article/view/6994>. Acesso em: 11 nov. 2021.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games:** uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2018.

UNITY. **Game development terms**. [S. l.]: Unity, 2021. Disponível em: <https://unity.com/pt/how-to/beginner/game-development-terms>. Acesso em: 12 jul. 2021.

Recebido: 22/04/2022.

Aprovado: 20/11/2023.

DOI: 10.3895/cgt.v17n48/49.15436.

Como citar: MELO, Felipe Ferreira de; *et al.* A experiência da performatividade de gênero por meio do jogo: contribuições da tecnologia digital. **Cad. Gên. Tecnol.**, Curitiba, v. 17, n. 48/49. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/cgt>. Acesso em: 20 mai. 2026.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

