

PROPOSTA DE PROJETO PARA O CONCURSO "SE LIGA MOÇADA"

Título do Projeto: ESCAPE – É Amor ou Controle?

Categoria: c) Fanzine e jogos;

Objetivo do Jogo:

O objetivo do jogo "ESCAPE – É Amor ou Controle?" é engajar jovens aprendizes na prevenção da violência de gênero e intrafamiliar de forma interativa e imersiva. Através de uma narrativa em formato *visual novel*, o projeto busca promover a formação cidadã e o protagonismo juvenil, com um foco especial em educar sobre a natureza gradual e muitas vezes sutil de um relacionamento abusivo. O intuito principal é demonstrar como pequenas atitudes, frequentemente normalizadas ou disfarçadas de cuidado, podem ser os primeiros sinais de alerta para um ciclo de controle e toxicidade. A intenção é ser uma ferramenta educativa que gera reflexão, ensina a reconhecer os limites de um relacionamento saudável e validar os sentimentos de confusão e dúvida da vítima.

Público-Alvo:

O público-alvo inicial do jogo são os jovens aprendizes vinculados ao CIEE, com a faixa etária do concurso (14 a 24 anos) sendo o foco principal, por ser um período de descoberta dos primeiros relacionamentos. Contudo, a mensagem do "ESCAPE" é universal. O projeto foi desenvolvido para que possa ser compartilhado e compreendido por qualquer pessoa, dentro ou fora da comunidade CIEE, que deseje aprender mais sobre relacionamentos saudáveis ou que talvez esteja a passar por uma situação semelhante sem se dar conta. O jogo serve como um ponto de partida para o diálogo e a conscientização em qualquer círculo social.

Descrição do Jogo: Como Funciona?

"ESCAPE – É Amor ou Controle?" é um jogo interativo no estilo *visual novel* que coloca o jogador no papel de uma jovem estudante (cujo nome padrão é Luna, mas pode ser escolhido pelo jogador para aumentar a imersão) que inicia um relacionamento com o aluno novo, Rafael. No começo, tudo parece um romance ideal, mas logo surgem pequenos sinais de controle e ciúmes. O jogador é responsável por tomar as decisões da protagonista, desde diálogos simples até escolhas que definem o rumo da história.

A principal mecânica do jogo é o "Índice de Abuso", um sistema de pontuação que aumenta a cada vez que o jogador faz uma escolha que cede ao controle ou ignora uma *Red Flag* (um sinal de alerta). As decisões do jogador e a pontuação acumulada levam a diferentes cenas e, no final, a múltiplos desfechos que refletem as consequências de um

relacionamento saudável ou abusivo, demonstrando o ciclo da violência de forma prática e impactante.

Temas do Concurso Abordados (conforme Art. 6º):

A narrativa do jogo foi construída para abordar diretamente os seguintes temas propostos pelo concurso:

- **Lei Maria da Penha, Tipos de Violência e Ciclo da Violência:** O jogo é uma simulação prática do ciclo da violência. Ele demonstra a escalada dos diferentes tipos de violência, começando pela psicológica (ciúmes, isolamento, controle das roupas) e culminando na violência física, seguida pela fase de arrependimento ("lua de mel") no final, ilustrando o ciclo completo.
- **Consentimento e Relacionamentos Saudáveis:** Este é o tema central. Cada escolha do jogador é um teste sobre consentimento e limites. O jogo força a reflexão sobre o que é aceitável em um relacionamento e onde começa o controle, educando sobre a importância da autonomia e do respeito mútuo.
- **Stalking e Crimes Virtuais:** A cena de "montagem" do jogo aborda diretamente a vigilância digital, com Rafael enviando mensagens excessivas, questionando onde a protagonista está e com quem, uma forma de stalking virtual comum em relacionamentos tóxicos.
- **Masculinidades e Patriarcado:** O comportamento de Rafael reflete traços de uma masculinidade tóxica, como a possessividade (a fala "Agora você é minha"), o ciúmes excessivo do amigo Lucas e a crença de que ele tem o direito de controlar as amizades e a aparência da sua namorada.

Nota sobre o Escopo do Projeto:

Dado o prazo de desenvolvimento de três semanas para o concurso, a versão apresentada do "ESCAPE" foca em entregar uma narrativa completa, coesa e impactante, que leva o jogador do início ao fim de um ciclo de abuso para transmitir a mensagem principal de forma clara. A mecânica do "Índice de Abuso" já está implementada e funcional. Futuramente, o projeto será expandido para incluir múltiplos finais e rotas alternativas que serão diretamente influenciadas pela pontuação do jogador, criando uma experiência ainda mais rica e com maior fator de rejogabilidade. A versão atual serve como uma prova de conceito robusta e uma experiência emocionalmente completa.

Impacto Esperado:

O impacto esperado do "ESCAPE" é, primeiramente, o de conscientização e prevenção. Espera-se que, ao vivenciar a história de forma interativa, o jogador desenvolva uma maior sensibilidade para identificar

Red Flags em seus próprios relacionamentos ou nos de pessoas próximas. O jogo busca quebrar o tabu sobre o tema, gerando diálogo e reflexão crítica sobre as dinâmicas de poder e controle. Em última instância, o projeto visa empoderar os jovens, validando seus sentimentos, mostrando que a culpa nunca é da vítima e reforçando a mensagem de que

existem saídas e redes de apoio disponíveis, contribuindo para a formação de uma geração mais consciente e menos tolerante à violência de gênero.