

Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games

Samuel de Sá Ribeiro^{1*}

Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares^{2**}

Universidade Federal de Viçosa (UFV)¹
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-MG)²

Resumo

A problematização acerca da representatividade de grupos sociais minoritários nas mídias digitais de informação tem aumentado na atualidade devido, principalmente, à popularização do acesso à internet. O espaço virtual possibilita ações e interações entre os internautas que questionam cada vez mais as relações assimétricas de poder na sociedade e, nas discussões desenvolvidas *online*, podemos notar que a virtualidade da rede não é transcendental, mas sim uma extensão do real - a vida e as práticas sociais são discursivamente virtualizadas nos discursos das mídias e nos produtos culturais digitais, como os jogos digitais. Nessa perspectiva, considerando os jogos eletrônicos como artefatos midiáticos de entretenimento, torna-se interessante a proposição de uma indagação: se o debate sobre representatividade em mídias de informação tem sido frequente, como essa discussão tem sido desencadeada no âmbito dos *games*? Neste artigo, discutiremos de maneira mais específica sobre tal questão, uma vez que buscamos pensar acerca da representatividade das corporeidades *queer* nos *games* como forma de subverter as representações hegemônicas heteronormativas. Assim, apresentaremos uma curta problematização sobre as representações *queer* em alguns jogos digitais. Entendemos que isso possa possibilitar reflexão e conscientização acerca das diferenças, a fim de impulsionar a produção de outros *games* com essa visada. Ademais, como consideramos que não basta a problematização se não houver mudança, apresentaremos como exemplo e de maneira breve a narrativa do projeto do jogo *The Magic Wardrobe* - um game que traz a representação das corporeidades *gay* e *drag queen*. Para o nosso debate, explanaremos tal tema de maneira transdisciplinar, utilizando conhecimentos da área de jogos, dos estudos discursivos críticos, da teoria *queer* e de outras áreas que atravessam a discussão.

Palavras-chave: jogos digitais, discurso, *queer*

1 Introdução

Em boa parte dos estudos acadêmicos voltados para a área dos jogos digitais tem-se reconhecido os *games* como artefatos culturais que são, simbolicamente, imbricados de valores e ideologias [1] uma vez que eles representam traços da história e das práticas sociais. Tal concepção dialoga com a discussão desenvolvida por Hall [2], autoridade dos Estudos Culturais e

da Sociologia, o qual cunhou a noção da cultura como possuidora de uma dimensão epistemológica, de forma que passa a desempenhar uma função importante na transformação das compreensões e explicações que integram modelos conceituais com os quais representamos o mundo. A partir disso podemos considerar que os jogos digitais de narrativa, ao representarem elementos do mundo “real”, passam a abarcar fenômenos da vida social e modelos cognitivos de ação, de comportamentos e, desse modo, são atravessados pela cultura.

Esse atravessamento se dá, principalmente, por meio das narrativas que são registradas na memória das pessoas como fonte de experiência; o mundo, assim, é entendido através de relatos que são contados [3] em diferentes formatos, tanto nos livros quanto nos *games* - os quais ainda possibilitam interação com a história. Em sequência, é importante que reconheçamos também, de acordo com Frago [4], que os *games* são produtos midiáticos assim como as poesias e os romances, os documentários e os filmes - eles se materializam virtualmente em variados gêneros, formatos e funções, além de que também contam histórias [4].

Sob essa ótica, os traços do mundo “real” representados pelas diversas linguagens que compõem as narrativas dos *games* podem ampliar o potencial de imersão deles e podem, ainda, democratizar a representatividade de minorias sociais vulnerabilizadas e pouco protagonizadas nas mídias. Assim, considerando que as relações de poder na sociedade tem impacto na baixa representação e protagonização de corpos menos hegemônicos nas narrativas de jogos digitais, buscaremos refletir neste artigo acerca da importância de se estimular a representatividade LGBTQ+ no universo dos *games*. Para isso, estamos considerando a ideia de que jogos digitais são permeados por discursos e entendendo, de acordo com Lilie Chouliaraki e Norman Fairclough, que as mudanças sociais contemporâneas podem se dar por meio da emancipação, pelo discurso, de estruturas sociais cristalizadas [5].

Desse modo, consideramos que seja possível promover, por meio das representações semióticas das corporeidades menos hegemônicas em mídias como os *games*, uma maior visibilidade de grupos minoritários a fim de viabilizar e incentivar a produção de jogos que reconheçam as diferenças sociais. Em contrapartida, problematizar as representações LGBTQ+ em alguns jogos digitais também é o nosso objetivo uma vez que democratizar a mídia não implica somente em

*samuelsaribeiro@gmail.com

**pieverodrigues@hotmail.com

ampliar o acesso a ela e buscar a pluralidade nas representações. Segundo Mendes, [6] não se trata apenas de democratizar o produto, mas também o processo de construção dessas representações, as quais têm sido elaboradas de maneira equivocada possibilitando leituras desacertadas das práticas certos grupos sociais. Por esse ângulo, apresentaremos, ao final desta pesquisa, a narrativa de um jogo digital que almeja representar os corpos-identitários *gay* e *drag queen* como forma de exemplificar de maneira prática uma possibilidade da produção de jogos digitais *queer*.

2 Reflexões acerca da concepção de jogo digital como discurso

Diversão. Interação. Fantasia. Essas são apenas algumas das diversas possibilidades de caracterização dos jogos digitais que, sem dúvida, fazem parte da existência humana [7]. Em consonância com Crawford, em *The Art of Computer Game Design* [7], ao abordar a temática dos jogos eletrônicos é interessante destacar elementos como a interação e a representação. Dessa forma, a primeira é tida como um atributo chave, pois diferencia o jogo de uma simples representação do mundo real e o torna uma experiência imersiva, divertida e atrativa. Já o segundo pode ser tido como fundamental nos jogos narrativos, pois ele cria e recria um ambiente virtual que torna-se real na imaginação do jogador.

Nesse sentido, é importante reconhecer também que a constituição dos *games* e o consumo deles torna-se importante para a vivência cultural dos sujeitos tendo em vista as suas propriedades de ludicidade e de estabelecimento de regras. Ademais, é possível e necessário ampliar a noção de jogos como artefatos lúdicos e de divertimento uma vez que os significados atrelados e criados por essas plataformas digitais podem estar conectados às mais variadas culturais, fato que os distancia do vínculo a uma hegemonia e os torna diversos [8]. Esses traços possibilita-nos entender os jogos para além do entretenimento, uma vez que, conforme aponta Huizinga [9], o jogo pode ser compreendido como um processo constituinte do sujeito na cultura e não se resume à diversão. Assim, podemos assumir que os jogos possuem uma finalidade, uma função social, a qual é construída nos/pelos *games* por meio dos sentidos e das subjetivações que eles criam, discursivamente, por meio das representações semióticas multimodais (imagem/movimento/sons/textos, etc).

A partir da concepção de que os jogos são permeados de modos semióticos, a construção dos sentidos nos *games* paira predominantemente na linguagem visual, que se mescla com outras semioses como textos e símbolos - tudo isso é discurso, são meios de representar e de inter(agir) ou de possibilitar inter(ação). Estamos considerando aqui o discurso como um modo de inter(ação)/representação, uma forma pela qual as pessoas podem agir sobre o mundo e especialmente sobre os outros, transformando e recriando o mundo em que estão inseridos, “constituindo e construindo o mundo em significados.” [10].

É a partir dessa perspectiva de agência e de outros princípios que as teorias críticas da pós-modernidade se consolidam. Sob esse eixo que se delinea a proposta de Chouliaraki e Fairclough, referências nos estudos crítico-discursivos e que têm pensado na noção de discurso como um momento da prática social ao lado de outros três momentos (relações sociais, atividade material e fenômeno mental) os quais atravessam os discursos [5]. Se entendermos que os jogos são constituídos de discursos, logo eles também trazem esses atravessamentos tanto por meio das mecânicas construídas pelo *game designer*, escolhidas e engendradas consciente ou inconscientemente, quanto pelas narrativas inerentes aos jogos eletrônicos ou construídas por eles. Para didatizar isso podemos pensar, por exemplo, na heterossexualidade compulsória como uma forma de relação social legitimada por um discursos universal, hegemônico. Tal fato pode justificar a quase que invisibilização de representatividade dos comportamentos de outras orientações sexuais e/ou identidades de gênero nos mundo fantásticos dos *games*.

De acordo com Santaella [11], os jogos digitais têm desafiado diversas lógicas previamente construídas sobre jogos, mídia e tecnologia. É por meio de um hibridismo de estilos narrativos, dos conhecimentos de outras áreas e de outras mídias que os jogos se tornam transgressores das expectativas que alguns sujeitos criam em torno deles. O que é um jogo, por exemplo, para os sujeitos que vivem em uma cultura heteronormativa e não reconhecem e não legitimam outras orientações sexuais e/ou identidades de gênero? Possivelmente essas pessoas considerariam como legítimo um jogo que representa as crenças e valores do grupo ao qual pertencem.

Se resgatarmos a noção de função social atrelada aos jogos eletrônicos, a qual já mencionamos aqui e, ainda, se pensarmos na conjuntura deles no mercado, podemos apontar para o surgimento de produções de *games* que têm apostado em representatividade já que, atualmente, jogos digitais têm abrigado questões que vão além da pura competição, eles têm incluído desde experiências artísticas ou poéticas até ativismo político-ideológico - isso melhor desenvol no tópico 4.1 deste artigo [8]. Por conseguinte, os jogos digitais avançaram a fronteira do entretenimento tecnológico, eles se configuram como uma nova forma de linguagem midiática [12] que visa a sustentação de um espaço virtual politicamente viável para a produção de modos de ser pouco legitimados por uma parcela dos sujeitos. Em virtude disso, os jogos eletrônicos tornam-se uma mídia que passa a possibilitar e a fomentar a subversão da cultura da representação exclusivamente heteronormativa por meio da produção de jogos que materializem na virtualidade dos *games* as corporeidades *queer*.

3 O que é *queer* e o que o *queer* tem a ver com os jogos digitais?

Em *Queer Theory Sociology* [13] alguns interesses dos estudos *queer* são apresentados pelo sociólogo Steven Seidman. De acordo com o pesquisador, o *queer* seria o

*samuelsaribeiro@gmail.com

**pieverodrigues@hotmail.com

estudo “daqueles conhecimentos e daquelas práticas sociais que organizam a ‘sociedade’ como um todo, sexualizando - heterossexualizando, homossexualizando - corpos, desejos, atos, identidades, relações sociais, conhecimentos, cultura e instituições sociais”. Podemos avançar um pouco nessa discussão situando que a teoria *queer* é uma linha de pensamento filosófico e sociológico surgida da aliança entre o feminismo e o movimento LGBTQ+ [14]. No entanto, não iremos nos aprofundar aqui na discussão acerca da historicidade da teoria *queer* pois esse não é o nosso objetivo e, além disso, tal empreitada já foi desenvolvida em um trabalho de *Miskolci*¹, autoridade brasileira no tema - sugerimos a leitura.

Para a nossa discussão, entre outras abordagens identitárias do *queer*, é importante situar que tal teoria postula contra a classificação e padronização das identidades e contra o sistema binário de *gênero/sexualidade*. Não se trata apenas de uma política identitária, mas de uma teoria crítica e pós-identitária orientada pela política das *diferenças* (e não da diversidade) e da subversão; é baseada no reconhecimento de indivíduos pertencentes a um grupo (tipicamente oprimido)²: mulheres, negros, classes populares, deficientes, pessoas LGBTQ+ e outras *corporeidades* socialmente marginalizadas [14]. Portanto, tal abordagem teórica-crítica está ligada à resistência aos regimes da normalidade e reconhece a necessidade de uma epistemologia dos corpos abjetos, levando em conta a perspectiva interseccional [15]. Corpos abjetos? Perspectiva interseccional?

O conceito de abjeção pensado e desenvolvido por *Kristeva* contribuiu com a noção de corpo abjeto, cunhada por *Butler* em *Problemas de Gênero* [16] e tornou-se um paradigma para pensar o gênero. Na sociedade são abjetos os corpos mais vulneráveis, aqueles mais desprovidos de poder em relação a outros. Um corpo branco, macho e heterossexual, por exemplo, é mais hegemônico que um corpo negro, fêmea e lésbico, se considerarmos a conjuntura histórica e atual brasileira. Essas características que utilizamos para definir as diferenças dos corpos tem a ver com a interseccionalidade, concepção sociológica que trata da apreensão da complexidade das identidades e das desigualdades sociais por intermédio de um enfoque integrado nas múltiplas características que delineiam, simultaneamente, várias diferenças nos corpos.

¹ Para saber mais sobre a conjuntura histórica da teoria *queer* e sua relação com as ciências sociais indicamos o artigo *A Teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização*. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/soc/n21/08.pdf>>.

² Baseamo-nos no artigo “‘It’s a Girl!’ Bringing Performativity Back to Linguistics”, tido como marco dos estudos da linguagem a partir de uma perspectiva *queer*. Tradução de Rodrigo Borba e Cristiane Maria Schnack, publicado inicialmente como capítulo introdutório do livro “*Queerly Phrased: Language, Gender, and Sexuality* (p. 3-18), em 1997, organizado por Anna Livia e Kira Hall. Disponível no livro “Linguagem, Gênero, sexualidade – clássicos traduzidos” (Fontana/Ostermann, 2010), produzido pela editora Parábola.

Nesse sentido, é possível pensar na hierarquização que as diferenças produzem nos corpos por meio das categorias de sexo/gênero, classe, raça, etnicidade, idade, deficiência, orientação sexual, etc. Numa perspectiva interseccional *queer*, por exemplo, um homem negro e gay é atravessado por três marcadores sociais de diferença que são: raça, a cisgeneridade masculina e a orientação sexual; isso o torna menos hegemônico que um homem branco, cisgênero e gay, que é menos vulnerável, mas ainda o é em se tratando da sociedade brasileira a qual se apresenta, em certa medida, LGBTQ+fóbica, se considerarmos os inúmeros relatos midiáticos de violência contra essa população.

Para refletir acerca da relação entre a teoria *queer* e a virtualidade, a qual é característica dos jogos digitais, estamos considerando aqui um dos princípios cunhados por *Horst e Miller*, antropólogos que têm realizado pesquisas acerca da Antropologia Digital e têm entendido que o virtual, assim como toda cultura material, é mais do que um substrato dela; está constituindo-se como parte do que nos faz humanos - logo, o digital passa a ser uma extensão do real [17]. Sob essa ótica, mesmo que uma representação do real se delinee em um enredo ficcional virtualizado poderá apresentar traços, valores, crenças e memórias da vida humana. O avatar de um jogo, por exemplo, não apenas reproduz meramente o jogador já que é no universo fantástico criado simbolicamente pela narrativa visual/textual que os jogadores sentem-se capazes, talvez pela primeira vez, de expressar plenamente sua alma e suas paixões, sua identidade. Na fantasia mediada pela interação eles podem trazer para si a pessoa que eles sentem que são, o que às vezes não é possível no mundo real que é permeado de regulações [17].

Uma dessas restrições da nossa cultura que parece reverberar nos jogos digitais e em outras mídias é a heteronormatividade. A partir disso, as corporeidades que tensionam essa norma acabam sendo deslegitimadas, pouco representadas e, por isso, é preciso insistir em uma “contra-norma”, como fazemos aqui, para que os corpos *queer* sejam pixelados, deslocados para a virtualidade representando características biológicas e sociais, como sexo e gênero. É assim que os corpos *queer*, tidos como vulneráveis, passarão a figurar e ocupar os contextos dos jogos como avatares que serão fundamentais para a experiência dos interatores(as).

4 Representatividade *queer* nos games: uma iminente necessidade

Por volta de 2010, começou a surgir em fóruns e em plataformas independentes de distribuição digital um movimento que ficou conhecido como cena *queer* dos games [18]. Nesse contexto, desenvolvedores começaram a focalizar a produção e divulgação de jogos mais inclusivos em se tratando de personagens que representam grupos socialmente marginalizados, como as pessoas do grupo LGBTQ+. Nessa perspectiva, é importante destacar desde então que, quando pensamos em *queer*, precisamos considerar corporeidades

além dos limites de gênero e de orientação sexual - *queer* é mais que isso.

É preciso difundir os princípios *queer* tendo em vista a amplitude das minorias sociais, reconhecendo e buscando visibilizar todos os corpos tidos como desimportantes, apontando e problematizando o desprivilégio que os atravessa na vida social e na baixa representatividade deles nas mídias digitais, como em jogos. Essa discussão sobre teoria *queer* e jogos digitais será melhor desenvolvida mais adiante, no tópico 4.2 deste artigo.

Dessa forma, por hora situamos nosso foco nas identidades LGBTQ+, as quais são entendidas aqui como vulneráveis tendo em vista que experienciam a vida em uma cultura que instituiu em sua historicidade a heterossexualidade como uma norma regulatória [19]. Colocamo-nos, então, a pensar sobre a inserção de personagens gays e *drag queens*³ em narrativas de jogos digitais. Será possível pensar que esse é um caminho para representar de maneira empática os jogadores que pertencem a tal grupo ou que simpatizam com a temática?

Buscaremos refletir acerca dessa indagação por meio do seguinte percurso: apresentaremos uma breve descrição da representatividade dessa comunidade nos jogos digitais, desenvolveremos uma discussão sobre os corpos queer pixelados nos games e, ainda, argumentaremos acerca da importância da representação desses corpos pixelados por meio de avatares fazendo uma relação com a noção de performatividade de *Butler*.

4.1 Representatividade LGBTQ+ em games e heteronormatividade: uma breve contextualização

Com a popularização das tecnologias, os jogos digitais se tornaram um importante meio de entretenimento da contemporaneidade que, além de proporcionar divertimento, em alguns casos pode possibilitar artifícios para a promoção de *conscientização social* por meio da construção de sentidos. Essa última possibilidade se consolida por diversos mecanismos, como através da representatividade de diferentes identidades sociais nos avatares⁴ dos games. Em boa parte das narrativas dos jogos digitais os personagens estão inseridos em histórias nas quais os jogadores se identificam e projetam suas ações [20]. Em contrapartida, a baixa ou problemática representatividade de pessoas LGBTQ+ nos games é significativa nas produções e isso possibilita(ou) o despertar de um sentimento de *não pertencimento* dessa comunidade nos universos fantásticos dos jogos.

³ Segundo *Butler* (1990), *drag queen* é uma performance temporária que faz uma paródia de gênero demonstrando o caráter factício de todo gênero. Tal identidade se consolida na não-existência de um gênero original, de algo autêntico, mas da construção performativa de um gênero que brinca com e distinção entre a anatomia e o gênero que está sendo performado.

⁴ “Avatar” é o nome pelo qual é chamada a representação estética de personagens (tanto jogadores quanto não jogadores) em ambientes digitais. Esses podem ser pré-fixados (ou seja, o/a jogador/a é sempre o mesmo avatar), quanto múltipla (o/a jogador/a pode escolher entre vários avatares pré-moldados) ou ainda customizável (o/a jogador/a tem opções de montagem desse avatar), dependendo do jogo [20].

*samuelsaribeiro@gmail.com

**pieverodrigues@hotmail.com

Em alguns jogos eletrônicos, personagens gays ou lésbicas, por exemplo, são representados/as como NPC's⁵ de maneira estereotipada e caricata, em outros são sexualizados e assim seguem as tentativas equivocadas das produções *queer* de jogos. Nesse sentido, é possível fazer um resgate histórico para que possamos refletir acerca da representatividade LGBTQ+ nas mídias interativas de entretenimento que são os jogos digitais buscando relacionar esse contexto de representação à cis-heteronormatividade como uma norma vigente que hierarquiza os sujeitos e as práticas sociais em nossa cultura.

Apesar da cena *queer* dos games ter impulsionado a representatividade de minorias nos jogos, conforme apresentamos anteriormente, isso já vinha acontecendo a passos curtos desde os anos 80. Em 1986 foi lançado pela *Infocom* o *Moonmist*, o primeiro jogo na história a representar um romance lésbico [21]. Em um mistério de aventura em texto, a protagonista *Tamara Lynd* se sente ameaçada dias antes de seu casamento, contrata um detetive para descobrir quem estaria a intimidando e acaba descobrindo como suspeita a artista *Vivien*, a qual sente ciúmes do noivo da protagonista. Ao final do jogo, quando o detetive prende a apaixonada *Vivien*, ela revela ter sido a responsável por colocar a vida de Tamara em risco porque a amava, se mostrando a grande vilã do jogo [22]. Nesse game, como a personagem lésbica não é protagonista, o romance não é experienciado por ela tendo em vista que o desencadeamento narrativo inviabiliza o envolvimento de Tamara (protagonista) com *Vivien*, personagem que, além de ser NPC, ainda é representada como vilã.

Algumas décadas depois, nos anos 2000, temos como exemplo as produções da *Bioware*, empresa que desenvolveu a trilogia de RPG *Dragon Age* e visibilizou personagens LGBTQ+ com mais transparência romântica que *Moonmist*. Se focalizarmos no último game da série, *Dragon Age: Inquisition* (2014), é possível notar o personagem *Doran Pavus*, que é um mago gay. *Pavus* vivencia uma história de resistência ao fugir de *Tevinter*, seu país natal. Essa fuga é motivada pela ação de seu pai, o qual utilizou de uma magia de sangue (um tipo de magia negra) para tentar expurgar a sua identidade homossexual, já que tal perfil não era bem visto pela sociedade nobre [22]. Nesse mesmo jogo, o personagem *Cremisius Aclassi*, também conhecido como *Krem*, representa um homem trans. Embora criado como uma menina, *Krem* percebeu que ele era diferente das garotas que conhecia e, muitas vezes, fingia fazer a barba com o pai. Depois de atingir a idade adulta, a mãe de *Krem* começou a pressioná-lo a se casar com o filho de um comerciante rico para salvar a família da escravidão. *Krem* recusou e seu relacionamento com a mãe foi destruído [23].

Nessa perspectiva, é importante ressaltar que apesar da *Bioware* ter tido sensibilidade ao promover tais

⁵NPC: do inglês *non-player character* - é um personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo.

representações, no caso de *Cremisius Aclassi* há uma falha demasiadamente problemática: o personagem, que é um homem trans, teve a sua voz dublada por uma mulher cis [22]. Talvez isso torne o personagem parcialmente homem e acabe reverberando violências simbólicas por meio de uma representação estereotipada e caricata. É preciso representar as identidades LGBTQ+ de maneira adequada buscando aproximar ao máximo da realidade para que os *games* não reforcem ainda mais a opressão experienciada por corpos vulneráveis que já são representados em *games* e em outros produtos culturais com baixa frequência [24]. No jogo *Street Fighter*, por exemplo, o lutador Dan Hibiki é representado por meio de um avatar extravagante, efeminado e indefeso. Trata-se de uma problemática representação do lugar comum do “ser *gay*” como uma figura fraca e histérica, já que o perfil dele é definido como medroso e “chiliquento”.



Figura 1: Hibiki - personagem gay de *Street Fighter*

De certa forma, é possível pensar que representações desacertadas assim acontecem em função de fatores que vão desde o desconhecimento de alguns desenvolvedores sobre como representar de maneira coerente a comunidade até o preconceito imerso no meio virtual. Afinal, parte significativa dos *games* ainda são produzidos por e para homens brancos e cisgêneros, os quais podem reforçar em suas produções traços de uma cultura machista, racista, misógina e LGBTQ+fóbica, que são reproduzidos, em igual tom, por grande parte dos jogadores”. [24].

É nesse rumo que uma recente pesquisa voltada para a psicologia social buscou analisar as potências que a cultura de jogo digital oferece à construção dos modos de ser gendrados e sexualizados por um evento chamado *Proudmoore Pride* – uma parada LGBTQ+ dentro do jogo online *World of Warcraft* (WoW). Nesse estudo, o autor cita alguns comentários que foram coletados em fóruns de discussão na internet acerca da representação feita pelo jogo. Assim, foi possível identificar que, para alguns jogadores, a não-heterossexualidade é necessariamente problemática. Um dos comentaristas registrou o seguinte: “já me sinto incomodado o suficiente sendo importunado por movimentos de direitos gays na vida real (...). A última coisa que quero é ser cantado por um anão gay”. Como podemos perceber na pesquisa do autor, a não-heteronormatividade parece perturbadora e inadequada uma vez que o contato com

representações LGBTQ’s se tornaram alvo de ofensas e de injúria [8] entre os jogadores.

Numa escala, é possível perceber que personagens gays são mais representados, por exemplo, que as *drag queens*, as quais muito raramente aparecem como personagens de jogos digitais. Foi num movimento contrário a essa representatividade quase inexistente das *drags* que a programadora e *drag queen* Amanda Sparks lançou, em 2015, o *The Shade Forest* [25]. Trata-se de um *game* brasileiro que, feito e protagonizado pela *queen*, traz inúmeras referências às clássicas franquias de *games* e ao cenário LGBTQ+. Em *The Shade Forest*, o jogador controla a própria Amanda, que tem como missão “salvar seu reino, invadido por uma gangue de “malfeitores”. Durante o jogo, que possui características *roguelike* com fases aleatórias, é possível salvar *Gogo Boys* e outras *Drag Queens* dos inimigos intolerantes à causa LGBTQ+, além de coletar dinheiro para comprar *upgrades* para a protagonista.



Figura 2: Personagem *Drag Queen* Amanda Sparks do jogo *The Shade Forest*

É interessante pontuar que a personagem jogável ataca os NPC’s (adversários) com beijos, mas como tal recurso é limitado, quando ele se esgota ela luta com socos. *Sparks* desenvolve o seu trabalho ciente da importância dele para a comunidade *drag queen* e LGBTQ+ e, além disso, assume um papel de relevância para a discussão da representatividade *queer* em jogos digitais seja no universo da produção, seja na escolha da narrativa e da interface do seu trabalho [26]. Ademais, *The Shade Forest* acaba incentivando discussões e despertando a produção de novos produtos seguindo a temática do gênero uma vez que o jogo não só representa o corpo *drag*, ainda tido como abjeto por grupos conservadores, mas também o posiciona no centro das atenções, possibilitando protagonismo e agência⁶ de uma *drag* personagem jogável no contexto da narrativa.

Em virtude de todos esses exemplos que nos trouxeram uma visão mais ampla sobre as representações de diferentes identidades LGBTQ+ nos jogos e à frente dos resultados das recentes pesquisas sobre representatividade *queer* nos *games*, reconhecemos a iminente necessidade de mudança dessa conjuntura. É preciso incentivar o desenvolvimento de jogos que considerem os modelos identitários de gênero como

⁶ A noção de agência remete à capacidade da narrativa de ofertar ao(a) jogador(a) a possibilidade de que suas ações tenham consequências diretas no universo onde esse(a) está incluído(a). [8].

*samuelsaribeiro@gmail.com

**pieverodrigues@hotmail.com

“soltos” e claramente plurais, fora de um sistema hierárquico para, assim, desconstruir a ilusão de que existem identidades mais hegemônicas que outras, concepção que se encontra naturalizada [27].

4.2 Corpos queer pixelados nos games: uma política de reconhecimento e de representatividade das diferenças

Em um recente trabalho desenvolvido por pesquisadores do Departamento de Psicologia Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) [28] foi registrada uma hipótese que nos parece bastante significativa para a discussão iniciada aqui. Para os autores da pesquisa, um corpo *queer* composto por pixels e inserido em um espaço virtual, como nos jogos digitais, pode ser estratégico, de forma que se torna uma alternativa capaz de tensionar a matriz cis-heteronormativa, desempenhando um movimento de representação politicamente engajado.

Diferente de outras mídias como a televisiva, em que o espectador não possui agência dos acontecimentos que serão performatizados na tela, nos jogos digitais o jogador age por meio do controle e, nessa interação, que segundo *Salen e Zimmerman* [29] configura-se um “duplo estado de consciência”, o avatar torna-se central para a experiência do interator(a). Fragoso explica que “o duplo estado de consciência” relaciona-se ao fato de que o jogador, consciente de que está jogando, desconsidera deliberadamente as disparidade entre as ações que realiza com o seu corpo e seus efeitos na representação”[4]. Em concordância com essa constatação, é interessante pensar que o jogador, envolvido pela ficção, encena a realidade fantástica do mundo do jogo por meio de um *acordo de jogador* no qual se convencionam a atuação em múltiplas instâncias, uma de realidade e outra de representação [4].

Sob essa perspectiva, defendemos que as representações *queer* nas narrativas ficcionais dos *games* se torna uma iminente possibilidade para promover um maior engajamento das identidades LGBTQ+ nesse universo de entretenimento, corroborando com representações diferentes daquelas heteronormativas e hegemônicas. É por meio da inclusão de corpos pixelados *queer* materializados em avatares de jogos digitais que constituiremos representações mais empáticas com a comunidade LGBTQ+ e com simpatizantes, possibilitando a esses jogadores, jogadoras e jogadoras elementos cada vez mais imersivos, como avatares capazes de representar suas identidades. Tal demanda é, inclusive, comprovada por uma recente pesquisa desenvolvida pelo *YouTube* [30], na qual foi possível identificar que o público LGBTQ+ se interessa mais por conteúdos voltados para *games* que por outros temas. Segundo a *Google Survery EUA*, os (as) espectadores(as) desse grupo evidenciaram que querem ver as marcas se posicionando sobre suas afetações [31]. Isso não deve ser diferente com a produção de jogos digitais, esses artefatos midiáticos de entretenimento também precisam promover a inclusão das mais diferentes corporeidades.

*samuelsaribeiro@gmail.com

**pieverodrigues@hotmail.com

4.3 Avatares queer e a performatividade de Butler

A figura do avatar parece-nos centralizada sempre que pensamos na possibilidade de habitar os ambientes virtuais [28]; o avatar torna-se então a representação do personagem protagonista de uma história (personagem jogável) e possibilita que os jogadores(as) existam e coexistam com outros avatares NPC's nos mundos ficcionais dos *games*. Apesar de a maioria dos jogos permitirem a customização dos avatares, possibilitando ao interator(a) configurar a representação do personagem jogável a fim de que ele seja a própria corporificação do jogador(a) ou, ainda, que seja aquela corporeidade que ele(a) gostaria de ser, alguns *games* trazem avatares não customizáveis. Isso corrobora com a nossa problematização, já que a impossibilidade de customização acarreta uma invisibilização de sujeitos, o que vai ao encontro da questão colocada aqui: a representatividade pouco frequente das corporeidades *queer*, como as gays, lésbicas, bissexuais, trans e *drags*.

Nessa perspectiva, o que nossa a pesquisa já trouxe à tona com a contextualização da representatividade LGBTQ+ nos jogos digitais foi que a potencialidade pós-moderna das identidades e das diferenças não tem sido pixeladas com equidade na virtualidade dos *games*. É notória a reprodução exacerbada da normalização do gênero, uma vez que os avatares também são fruto de uma naturalização e objetificação que foi repetida, reiterada, durante anos pelas sociedades em seus contextos culturais. Foi a partir da repetição ilimitada de atos e de nomeações que alguns tipos de comportamento foram se tornando “convencionais” para homens e outros para mulheres e, dessa forma, consolidaram uma matriz binária e heteronormativa a qual alinha um sexo biológico com um gênero, predeterminado os comportamentos e os desejos dos corpos como necessariamente heterossexuais. Como já situamos, isso também se materializa na produção de *games* e precisamos entender o porquê.

Para *Judith Butler*, as reiteração de padrões de gênero são performativas, não rígidas, constituídas no corpo e *na/pela* linguagem [16]. Desse modo, podemos entender que as identidades são constituídas performativamente e são circunscritas em um corpo que a produz numa dimensão imaterial, subjetiva - logo, os corpos produzem as identidades por meio de atos performativos. Sobre o gênero, *Butler* o entende como uma identidade que é construída em uma sequência de atos - performativamente. Assim como o sexo que é tão culturalmente construído (pelo discurso médico e pelos nossos discursos de *sexualização*), “o gênero é constitutivo da identidade que se pretende ser” e essa construção talvez sempre levará em conta traços de *masculinidades* e de *feminilidades* socialmente estabelecidos [32].

De acordo com *Louro* [33], o gênero é uma construção histórica e social na qual o sujeito também é ativo em sua determinação. Sob tal perspectiva é possível que compreendamos *identidade de gênero* como a profunda experiência interna e individual do gênero de cada pessoa, que pode corresponder ou não ao *sexo* atribuído no nascimento

[34], como no caso das pessoas transgênero que não se identificam com ele. Pode o gênero também ser temporariamente construído, como no caso da performance *drag queen* [16] - identidade fluida, que performatiza *feminilidades* de maneira corriqueiramente exagerada mas que não se categoriza como mulher; *drag* é performance de mulher. É importante destacar ainda que as identidades de gênero não tem qualquer ligação direta com a orientação sexual de uma pessoa; entendemos aqui que *orientação sexual* envolve um conjunto de processos sociais que organizam a expressão dos desejos afetivo-sexuais das pessoas. Em consequência da regulação de gênero culturalmente estabelecida, é relevante romper com essa barreira segregadora através dos meios virtuais como os jogos digitais.

Segundo Goulart, Hennigen e Nardi [28], as representações *queer* nos *games* vão além da simples “projeção” dos corpos já construídos na “realidade”, quando virtualizados esses se encontram em um ambiente político, de disputa e construção de identidades ciber culturais, sob a forma de uma corporeidade *queer* pixelada. Enquanto artefatos midiáticos de interação os jogos acabam apresentando-se como um bom suporte para a performatização de diferentes formas de constituição corporal, de modo que as orientações sexuais e identidades de gênero menos visibilizadas tornem-se mais evidentes. Para exemplificar o que estamos reiterando aqui, apresentaremos de maneira sucinta a proposta de jogo *The Magic Wardrobe* - o qual foi projetado pelos autores deste artigo, submetido à seleção de um edital público e aguarda aprovação para ser desenvolvido. O jogo em RPG⁷ possui como personagem um jovem *gay* que, em determinado momento da narrativa, performatiza feminilidades por meio de uma identidade *drag queen*, quando se descobre como metamorfo.

5 Uma narrativa fora do armário: *The Magic Wardrobe*

*The Magic Wardrobe*⁸ é o projeto de um jogo digital sobre um jovem *gay* que decide viver em um mundo fantástico e colorido, mas descobre que o preço disso é esquecer quem ama. Desenvolvido para computador (PC), o jogo propõe uma ressignificação da metáfora “sair do armário” por meio da utilização de uma arte caricata e de um mundo fictício. Ademais, traz diversas referências a *animes*⁹ dos anos 90, uma vez que os jogadores ideais almejados para esse *game* valorizam tal conteúdo. Para o desenvolvimento deste projeto, considerou-se os jogos digitais como ambientes interativos

⁷RPG é a sigla de “*Role Playing Game*”, ou seja, um jogo em que o jogador recebe o papel do personagem e interage com outros personagens não-jogadores no mundo do jogo; é um estilo que surgiu em jogos de mesa e tabuleiro. Consiste em uma história complexa, longa, em que as ações do jogador influenciam no decorrer do jogo.

⁸ Tradução: O Guarda-Roupa Mágico.

⁹ Tradução nossa: Anime é um termo que define os desenhos animados (ou animações em geral) de origem japonesa. No Brasil, entre os mais conhecidos destacam-se: Pokemon, Dragon Ball, Digimon.

*samuelsaribeiro@gmail.com

**pieverodrigues@hotmail.com

permeados de linguagens que, enquanto entretém, também criam simbolicamente significados e propõem reflexões críticas ao jogador.

Para apresentar o jogo de maneira significativa, iremos trazer, de antemão, os elementos que compõem a narrativa (ambientação e perfil dos personagens). Acreditamos que assim a compreensão do enredo irá se dar de maneira mais fluida.

5.1 O Mundo de *Lighthill*

A produção de um jogo digital envolve diversas etapas e a primeira delas, que é a pré-produção, consiste na criação do conceito do jogo [35]. Para Ribeiro e colaboradores [36], é o momento de discussões entre a equipe de desenvolvimento e o período da busca por referências no mercado, bem como de avaliação dos concorrentes. Sob esse ponto de vista e partindo do objetivo do projeto de criar uma narrativa que traga personagens e comportamentos sociais diferentes do padrão social hegemonicamente vigente, criou-se dentro do mundo de *Lighthill* um continente em que a população convive harmonicamente com as diferenças - *Sideplains*. É em oposição às características do planeta Terra que surgiu *Sideplains* - apresentaremos abaixo um breve descrição desses espaços que serviram de plano de fundo para a narrativa criada. São eles:

Terra: refere-se ao planeta em que vivemos, um ambiente muitas vezes intolerante e que ainda não compreende/respeita comportamentos diferentes daqueles considerados “normais”¹⁰ pela maioria. Nesse ambiente acontecerá o assassinato do namorado do personagem jogável. Revoltado com a situação vivida e com a intolerância de seu mundo, ao ter a oportunidade de viver em um mundo fantástico e colorido, sua decisão é deixar a Terra em busca de sua liberdade.

Sideplains: É habitado por metamorfos¹¹, garotos e garotas que, em nome da magia, dão vida a outras personagens. Existem criaturas selvagens localizadas em áreas distantes dos povoados, o que permite aos aventureiros realizar missões,

¹⁰ Reconhecemos que esta não é a melhor palavra para fazer referências à maioria cis-heteronormativa que consideramos hegemônica - apesar do emprego do “normal” ser problemático quando estamos numa proposta discursiva *queer*, nossas constantes reflexões e questionamentos acerca dessas estruturas de regulação naturalizadas até na língua também fazem parte do movimento crítico que é o *queer*.

¹¹ Refere-se a uma das classes de personagens existente no mundo de *Lighthill*. Dentro de jogos de RPG é comum a utilização desse recurso visto que delimitam a esses seres pertencentes ao universo fantástico suas características, habilidades e aptidões, além de status social e restrições comportamentais. No nosso caso, metamorfos podem assumir a forma de qualquer outras pessoas tendo em vista o comportamento flexível que possuem. Esse conceito foi inspirado em transformistas do mundo real (popularmente conhecidas como *drag queens*) que, por meio de artifícios de maquiagem, transformam suas verdadeiras identidades em personagens formados não apenas de uma transformação estética, mas também performativa, comportamental..

descobrir novas áreas para caça, evoluir suas habilidades e coletar itens com objetivo de trocá-los por dinheiro.

5.2 Apresentação dos personagens e visão geral da história

Na sequência apresentaremos uma breve descrição dos personagens envolvidos no enredo de *The Magic Wardrobe* e, simultaneamente, abordaremos as suas relações com a narrativa e trataremos, ainda, do desencadeamento da backstory no game.

(i) Arthur e ArthuX (Personagem Principal) Arthur é um jovem *gay* e ArthuX é uma versão transformada do garoto, a qual surge no momento em que ele utiliza a magia do guarda-roupa. Essa habilidade só é possível dentro do universo de *Lighthill*. Ao utilizá-la, Arthur liberta o herói que tem dentro de si em sua mais pura forma. A apresentação visual desse personagem tem como objetivo romper com os estereótipos representados na maioria dos produtos audiovisuais vinculados na mídia. Ao utilizar roupas extravagantes que misturam vestimentas consideradas masculinas e femininas, criamos um estranhamento que poderá ser percebido pelos jogadores. Definimos o guarda-roupa, um artefato gigante, para ser o seu objeto de batalha com o intuito de mostrar que o personagem é muito forte. Tal escolha visa a significar que o personagem possui força, já que carrega em suas mãos um item de grande porte e, além disso, com isso ainda criamos dúvidas a respeito do gênero do personagem. Dessa maneira, mostramos ao jogador que o personagem jogável é muito forte independente da sua construção estética e performática.

(ii) Martirus - (O guarda-roupa)¹² Martirus é um mago que nasceu em *Helmarrow*, a capital de *Sideplains*. Desde pequeno sempre foi muito espiritualizado, fato que despertou seu interesse por feitiços que o conectassem a outros universos. Em uma de suas tentativas foi bem sucedido, mas acabou conseguindo se teletransportar para o planeta Terra. Ao ver um ambiente em que as pessoas possuíam

comportamentos agressivos, ficou desesperado e entrou na primeira casa que viu. Ali, com medo de ser descoberto, transformou-se no primeiro objeto que veio a sua mente, um guarda-roupa. Durante um longo período estudou novos feitiços para retornar a sua terra natal, mas acreditava que precisava criar alguma ligação com um habitante do planeta Terra para conseguir tal façanha. Com a morte da família que habitava a casa em que ele estava escondido, o mago perdeu suas esperanças e adormeceu profundamente. Muitos anos se passaram e a família de Arthur se mudou para o local. Sempre muito intuitivo, algo despertou Martirus de seu sono profundo. A oportunidade para retornar à sua casa surgiu por meio do jovem Arthur que encontrou Martirus no porão enquanto ele irradiava uma luz alegre e calorosa que parecia convidar o garoto a se aproximar. Já bem próximo, o menino Arthur resolve abrir o guarda-roupa e percebe que ele parecia muito maior do que realmente era. Tentou pegar alguma coisa, mas as roupas e objetos pareciam distantes e ele decidiu se apoiar na parte inferior do móvel para alcançar tais acessórios. Ainda assim estava distante e, quando percebeu, se viu dentro do guarda-roupa. Em questão de segundos, Arthur se deu conta de que o guarda-roupa era um portal que magicamente o transportou para *Lighthill*.

Chegando em *Sideplains*, continente de *Lighthill*, Arthur fica encantado com o mundo mágico, Martirus explicou onde ele estava e apresentou a ele a cultura daquele lugar - as diferenças ali nunca foram um problema. Em êxtase com a situação o personagem jogável começa a explorar o ambiente e se depara com animais selvagens. Nesse momento Martirus dirá a Arthur que ele é muito poderoso e contará que tem uma surpresa para o garoto. Para isso, Arthur deveria repetir as seguintes palavras: “Close que te quero, revele minha verdadeira forma. Eu, Arthur, cansei dessa *tour*¹³”. Aceite-me agora e mostre-me meu verdadeiro poder. Ressuscita!” Ao começar a pronunciar tal mantra, um círculo mágico começará a se formar em torno do jovem. No momento em que diz ressuscita, os olhos de Martirus ficarão vermelhos. Em seguida, o corpo do garoto começará a brilhar até o momento em que não é possível distinguir suas roupas de seu corpo. Um guarda-roupa com portas abertas surgirá atrás do rapaz. É o mesmo que Arthur entrou em sua casa antes de chegar em *Lighthill*. Em seguida, as portas se fecharão com ele dentro. O guarda-roupa começará a emitir uma luz muito forte e tremerá rapidamente. Um segundo depois, abrirá suas portas de uma vez revelando o novo cabelo de Arthur. Aos poucos, outras partes do corpo vão aparecendo com novas vestimentas.

No decorrer da animação que inicialmente apresentará um Arthur infeliz com sua realidade até o momento em que ele sai do armário e se percebe muito poderoso, criamos uma significação positiva acerca da saída do armário - no contexto

¹² O personagem Martirus foi criado para subverter a noção de guarda-roupa ou de armário tida, por grande parte da sociedade, como um esconderijo das identidades homossexuais ou de outras do meio LGBTQ+ que sofrem, a todo tempo, diversos tipos de violência. A metáfora “a saída do armário”, entendida de modo mais claro como “assumir-se”, é uma expressão quase que comum, utilizada cotidianamente para reforçar a ideia da heterossexualidade compulsória, tem sido uma das mais magnéticas e ameaçadoras formas de hostilizar gays, *drag queens*, transgêneros e outras identidades dessa esfera. Para *Sedwick*, o armário é a estrutura definidora da opressão *gay* no século XX (37) e parece continuar sendo no século atual, afinal a visão heterossexista sobre essa expressão é de comichidade e de sarcasmo, revelar-se *gay* ainda é motivo de riso. Para propor uma virada de sentido nessa metáfora, Martirus (o guarda-roupa) transforma-se em um item de defesa do personagem jogável que, fora do armário, está empoderado para enfrentar a sua missão - assim é possível ver uma ressignificação do objeto que passa de esconderijo a artefato de resistência e luta.

¹³ Gíria criada pela comunidade LGBTQ+ que tem origem nas publicações em redes sociais e pode ser entendida como uma história que toma diferentes rumos, dependendo da interação dos membros. Uma *tour* de sucesso é aquela que rende inúmeras interações e, normalmente, possui um desfecho inesperado.

*samuelsaribeiro@gmail.com

**pieverodrigues@hotmail.com

da narrativa sair do armário pode significar liberdade, poder, realização.

Por fim, para encerrar o ciclo de transformação, uma arma gigante voará em direção a mão do garoto. O objeto será a representação de uma versão menor do guarda-roupa como um artefato de luta e resistência que está a todo momento nas mãos do jovem. Nesse contexto, ao final dessa transformação, surgirá ArthuX, a nova versão performática de Arthur. Para reforçarmos a questão do guarda-roupa como um artefato de luta, ArthurX usará roupas extravagantes que misturarão vestimentas consideradas masculinas e femininas.

A partir da chegada de Arthur a *Lighthill*, a compreensão de sua nova habilidade e a descoberta de que o custo de viver em um mundo fantástico é o de esquecer quem ama, a aventura dentro do jogo. Nesse contexto, o jogador enfrentará diversos contratemplos em sua jornada, mas receberá a ajuda de *Ginger*, um ilusionista que trabalhava nos limiares da região em que o jovem é teletransportado e de *Vilyk*, uma criatura telepática que é salva pela dupla (Arthur e Martirus) no decorrer do *game*. Os três estarão em busca de Amora, uma bruxa poderosa que poderia levar o garoto de volta ao planeta Terra impedindo que ele perdesse sua memória. No entanto, o entorno da casa da bruxa é dominado por *Melquius*, um espírito de um mercenário que busca vingança pelo fato de ter sido enganado por *Moon Eye Green*, uma das maiores personalidades de *Sideplains*. Dessa forma, para conseguir contato com a feiticeira Amora, o jogador entrará no território dominado pelo espírito - atitude responsável por causar diversos problemas a sua equipe - o que resultará em inúmeras dificuldades na aventura devido aos oponentes enviados sob o comando de *Melquius*. No fim dessa façanha, a equipe já sem *Vilyk* - o aliado, abandona o grupo antes do fim da narrativa e encontra a bruxa que, ao lançar o feitiço responsável por transportar o garoto de volta para a Terra, sofrerá influências de *Melquius* e encerrará o jogo.

6 Considerações Finais

Em *The Magic Wardrobe* a liberdade identitária pode ser experienciada por ArthuX em um mundo fantástico, criado em oposição aos valores, comportamentos e corporeidades que são tida(o)s como legítima(o)s na terra. Por meio da inserção de um personagem gay e *drag queen*, que no jogo é vinculado à classe dos metamorfos, podemos entender que é possível desenvolver projetos de jogos digitais numa perspectiva *queer*. Identificamos não só essa possibilidade, mas também a necessidade de alavancar a cena *queer* nos games tendo em vista a análise sobre representatividade que fizemos de alguns jogos, os quais tentaram representar a comunidade LGBTQ+ e não o fizeram com o cuidado necessário.

Diante disso, reiteramos a perspectiva Aristotélica de que é preciso tratar o diferente com diferença. Para o filósofo, a igualdade consiste em tratar igualmente os iguais e desigualmente os desiguais - esse pensamento não visa a disseminar o preconceito entre as diferenças, mas considera a

existência delas e a necessidade de tratá-las de modo cuidadoso com o ensejo de que elas coexistam na sociedade de maneira mais justa e mais integrada nos espaços sociais e virtuais, já que aqui estamos entendendo o virtual como uma extensão do real. Assim, alguns *games* enquanto mídias de entretenimento podem proporcionar divertimento, mas também possibilitar artifícios para a promoção da conscientização social por meio das narrativas multimodais que constroem de sentidos.

É esse o objetivo do jogo de narrativa que apresentamos - entreter e divertir mas ainda representar as diferenças com o intuito de fomentar o protagonismo de corporeidades vulneráveis e com menos potencial hegemônico. Para isso, é importante reconhecermos que na pós-modernidade vivemos circundados de estímulos e, por isso, torna-se essencial para qualquer mídia conseguir atrair e manter a atenção do usuário sobre ela. Quando pensamos em um jogo narrativo de videogame, a *imersão* parece ser o primeiro passo para que o jogador se envolva no universo fantástico [38]. É nesse panorama que uma narrativa de aventura para jogo de videogame se delinea, unindo componentes lúdicos (agência, regras, exploração etc) e narrativos (história, estrutura dramática, identificação com personagens etc.) [38]. Por conseguinte, a história proposta em *The Magic Wardrobe* é aglutinada aos demais mecanismos que proporcionam jogabilidade na busca pela criação de uma *imersão* engajadora das diferenças - consideramos que por meio da representação das identidades *gay* e *drag queen*, performatizadas pelo personagem jogável, seja possível, de acordo com Murray [39], apresentar uma narrativa que simultaneamente mostra-se como factível e, ainda, estabelece diálogo com a realidade do interator(e). Reconhecendo que a realidade é permeada por diferenças, essa narrativa tem potencial para inserir os jogadores(as) no enredo de modo a imergi-los no mundo fantástico [39] de maneira dialética com a realidade.

Em virtude de todo o debate aqui proposto, percebemos que tanto grandes empresas quanto desenvolvedores *indies* precisam democratizar a representação das diferenças, por meio da inserção de personagens *queer* nos jogos que produzem, buscando sempre fomentar o protagonismo de corporeidades LGBTQ+, de mulheres, de pessoas negras, de deficientes, de estrangeiros, etc. É por meio de representações cuidadosas e verossímeis que a cena *queer* dos *games* se tornará ainda mais promissora e socialmente responsável. Afinal, se parar Butler [40] “os discursos habitam os corpos e os corpos habitam discursos”, poderiam os corpos *queer* pixelados habitar os jogos, os quais também são discursos?

Referências

- [1] G. Nogueira. O Videogame é um Artefato cultural?. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult24_09.pdf>. 2009
- [2] S. Hall. Quem precisa de identidade? In: SILVA, T. T. (Org.). Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

*samuelsaribeiro@gmail.com

**pieverodrigues@hotmail.com

- [3] U. Eco. Seis passeios pelo bosque da ficção. São Paulo: Companhia das Letras; 1994.
- [4] S. Fragoso. Imersão em games narrativos. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gal/v14n28/v14n28a06.pdf>> 2014.
- [5] L. Chouliaraki e N. Fairclough. Discourse in late modernity. Rethinking Critical Discourse Analysis. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1999.
- [6] G. Mendes. Representação de LGBTs na mídia: entre o silêncio e o estereótipo. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/representacao-de-lgbts-na-midia-entre-o-silencio-e-o-estereotipo>>. 2017.
- [7] C. CRAWFORD. The Art of Computer Game Design, Washington. 1982.
- [8] L. Aguiar Goulart. Proudmoore pride : potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/66649>>. 2012.
- [9] J. HUIZINGA. Homo Ludens. Perspectiva. São Paulo, 2000.
- [10] N. Fairclough. Discurso e mudança social. Brasília: Universidade de Brasília, 2001 [1992].
- [11] L. Santella. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- [12] K. Keifer. Jogos Computacionais: Arte no Século XXI. in SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames. Cenage Learning. São Paulo, 2009.
- [13] S. Seidman. Queer Theory/Sociology. Malden: Blackwell, 1996.
- [14] L. Germano. O que é a Teoria Queer? E o que não é. Disponível em: <<https://medium.com/@lucas.germano/o-que-%C3%A9-a-teoria-queer-5c084c0b6cfd>>. 2017.
- [15] R. Miskolci. A Teoria Queer e a Sociologia: o desafio de uma analítica da normalização. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/soc/n21/08.pdf>>. 2009.
- [16] J. Butler. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003a. (Original publicado em 1990).
- [17] D. Miller e H. A. Horst. O Digital e o Humano: prospecto para uma antropologia digital. Disponível em: <<http://www.revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicof/article/viewFile/334/352>>
- [18] B. Blanco. Conheça o movimento queer nos games. Disponível em: <<https://iq.intel.com.br/conheca-o-movimento-queer-nos-games/>>. 2016.
- [19] A. Rich. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. Bagoas: estudos gays: gêneros e sexualidades, Natal, 4 (5), jan./jun, pp. 17-44. (Obra original publicada 1980).
- [20] L. Aguiar Goulart H. Nardi. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/180397/0/01072421.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> 2017.
- [21] R. Cobberrt. They did it first, 2011. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/they-did-it-first/>> 2011.
- [22] L. Marie Rosa. Personagens pioneiros em representatividade LGBTQ+ nos games. Disponível em: <<http://lesbout.com.br/personagens-pioneiros-em-representatividade-lgbtq-nos-games/>> 2018.
- [23] Dragon Age Wiki, Cremisius Aclassi. Disponível em: <http://dragonage.wikia.com/wiki/Cremisius_Aclassi>
- [24] T. Modesto. Público LGBT segue na luta por representatividade nos games. Disponível em: <<http://reporterunesp.jor.br/2017/06/07/publico-lgbt-segue-na-luta-por-representatividade-nos-games/>>. 2017.
- [25] DRAGGeek - Amanda apresenta The Shade Forest. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=w-WqIvJWtXA>>. 2016.
- [26] A.Souza Leopoldino. A Representação da Identidade Queer nos Jogos - O Trabalho de Amanda Sparks. Disponível em: <http://paineira.usp.br/celacc/?q=pt-br/tcc_celacc/representacao-da-identidade-queer-jogos-trabalho-amanda-sparks> 2017.
- [27] D. Haraway. Ecce Homo, Ain't (Ar'n't) a woman, and inappropriate/d Others: The Human in a Post-Humanist Landscape. in BUTLER, J. & SCOT, J.; Feminists Theorize the Political. Nova Iorque, Routledge, 1992.
- [28] L. Aguiar Goulart; H. Caetano Nardi; I. Hennigen. Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/180407/001070888.pdf?sequence=1>> 2017.
- [29] K. Kalen e E. Zimmeran. Rules of Play: game design fundamentals Cambridge: MIT Press, 2004.
- [30] Passamos de fase. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/youtubeinsights/2017/gaming/passamos-de-fase/>>. 2017.
- [31] Next Level: How Gaming Brands Can Win Across Social Video. Disponível em: <https://www.pixability.com/wp-content/uploads/2018/05/Next-Level_-Pixabilitys-Gaming-Study-1.pdf> 2017.
- [32] S. Salih. J. Butler e a Teoria Queer. Tradução e notas Guacira Lopes Louro. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- [33] G. Lopes Louro. Corpo, escola e identidade. Educação e Realidade, v. 25, n. 2. Porto Alegre, 2000.
- [34] M. Anmeguichean et al. Princípios de Yogyakarta: princípios sobre a aplicação da legislação internacional de direitos humanos em relação à orientação sexual e identidade de gênero. Yogyakarta, Indonésia. Disponível em: <http://www.direito.caop.mp.pr.gov.br/arquivos/File/principio_sdeyogyakarta.pdf>. 2006.
- [35] P. Schuytema. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo. Cengage Learning, 2008.
- [36] G. L. H. Ribeiro; N. M. P. Fernandes. P. M. C. Garone. O design e a jogabilidade: Em busca do diferencial no game design. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/01-dt-short.pdf>>. 2013.
- [37] E. Sedgwick Kosofsky. A epistemologia do armário. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cpa/n28/03.pdf>> 2007.
- [38] G. Audi; F. Régis. Imersão em jogos narrativos de videogame / Immersion in narrative video games. Disponível em: <<http://www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/view/632>>. 2014.
- [39] J. Murray. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Itaú Cultural Unesp. São Paulo, 2002.
- [40] J. Butler. Cuerpos que importan: sobre los limites materiales y discursivos del "sexo". Buenos Aires: Paidós, 2002. (Original publicado em 1993).

*samuelsaribeiro@gmail.com

**pieverodrigues@hotmail.com