

The Magic Wardrobe: a subversão da metáfora “sair do armário” como um artefato de resistência e luta em um jogo digital

Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares^{1*}

Samuel de Sá Ribeiro^{2}**

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

Resumo

Um jogo digital pode entreter e também possibilitar aos jogadores reflexões sobre as realidades ficcional e não-ficcional por meio dos sentidos que produz semioticamente. Tendo em vista que os mundos ficcionais muitas vezes são delineados a partir de traços do mundo real, um jogo eletrônico pode construir discursivamente representações que conduzam o jogador a uma comparação da ficção com a realidade social em que ele está inserido. É neste sentido que a presente discussão irá se desencadear, uma vez que consideramos os discursos hegemônicos como regulamentadores de algumas práticas sociais, o que acaba inviabilizando e deslegitimando outras práticas de maneira natural. Afinal, é convencional não encontrar personagens *gays* e *drag queens* nos jogos digitais porque tais corporeidades são menos hegemônicas em relação àquelas cis-heteronormativas. Em virtude disso, este artigo se propõe a refletir sobre a representatividade LGBTQ+ nos *games* reconhecendo o jogo digital como discurso - isso nos parece essencial, já que as lutas contra-hegemônicas podem se delinear em discursos que almejam mudanças sociais. Dessa forma, apresentaremos a noção de *design* consciente a fim de instaurar um debate sobre a importância de se considerar valores e crenças dos jogadores no processo de criação dos *games*.

Palavras-chave: discurso, *drag queen*, *gay*.

1 Introdução

Com o advento da internet e com a popularização das redes sociais, o preconceito direcionado à comunidade LGBTQ+ ficou ainda mais evidente. Discursos opressores podem ser notados com mais frequência na rede e, na maioria das vezes, são motivados por instituições como a igreja, algumas escolas e outras organizações que, na/pela linguagem naturalizam crenças e valores heteronormativos. Ao analisarmos esses eventos discursivos de essência opressora no contexto dos jogos digitais, percebemos uma repetição desse mecanismo de coerção e isso nos provoca algumas indagações. Seriam esses discursos responsáveis por manter os membros da comunidade LGBTQ+ pouco protagonizados ou até mesmo apagados da produção de *games*? Tendo em vista que a heteronormatividade¹ é, naturalmente, hegemônica, será

mesmo que as identidades que não se enquadram nessa matriz não podem ser representadas de modo mais verossímil nos jogos com o intuito de torná-las mais legítimas? Considerando os jogos digitais como uma plataforma materializada por uma linguagem hipertextual que, conjugando texto, imagens, sons e narrativas, pluga o real ao virtual [1], não seria possível propor uma subversão ao discurso atual (composto por uma baixa - ou ausente - representatividade LGBTQ+) através da utilização dos signos que permeiam um *game*?

Para refletir acerca desses questionamentos e sobre como eles foram abordados na construção de um artefato de resistência e luta no projeto do jogo *The Magic Wardrobe*, foram definidos alguns pontos. Primeiramente, desenvolveremos uma reflexão sobre o discurso como prática social posicionando a tese de que um jogo digital pode ser entendido como um discurso. Para tal concepção, recorreremos a *Fairclough*, autoridade da linguística que compreende o discurso como uma prática social capaz de promover mudanças sociais, agindo sobre as estruturas que representam, de modo assimétrico, relações de poder [3].

É importante situar que, na perspectiva discursiva adotada, há uma relação dialética entre discurso e estrutura social. Outrossim, é relevante apontar ainda o papel do discurso nas lutas hegemônicas, já que ele materializa posicionamentos sobre pontos de instabilidade entre classes dominantes e dominadas. Após essa reflexão inicial, utilizaremos uma das premissas da metodologia *Values At Play* proposta por *Mary Flanagan* e *Helen Nissenbaum* para mostrar que, através do *design* de jogos digitais, os desenvolvedores têm a possibilidade de moldar e sustentar os valores e crenças que constroem o *game* de modo possa, quiçá, afetar os jogadores. Em seguida, introduziremos o personagem não jogável - *Martirus*, herói que, simultaneamente, representa a subversão da metáfora “sair do armário” e possui a capacidade de transformar-se em um artefato de resistência e luta. Na sequência, refletiremos sobre o novo sentido trazido ao jogo por meio da tensão do sentido contigo nessa metáfora, o qual pode possibilitar, talvez, uma nova e mais positiva percepção sobre o armário. Por fim, traremos nossas considerações finais tendo em vista que mudanças discursivas podem se estabelecer à medida em que a representação e protagonização

ela não se refere apenas aos sujeitos legítimos e normalizados, mas é uma denominação contemporânea para o dispositivo histórico da sexualidade que evidencia seu objetivo: formar todos para serem heterossexuais ou organizarem suas vidas a partir do modelo supostamente coerente, superior e "natural" da heterossexualidade. [2]

¹ A heteronormatividade é um conjunto de prescrições que fundamenta processos sociais de regulação e controle, até mesmo para aqueles que não se relacionam com pessoas do sexo oposto. Assim,

*pieverodrigues@hotmail.com

**samuelsaribeiro@gmail.com

de personagens LGBTQ+ em jogos começa a ser mais frequente.

2 O discurso como prática social e o jogo digital como discurso

As reflexões acerca das diversas áreas que permeiam a conceituação e desenvolvimento de um *game* e as representações que elas evocam são amplamente discutidas no meio acadêmico de jogos. No entanto, muitas delas concentram-se apenas no discurso do jogo que é apresentado e deixam de lado uma perspectiva prática de como os desenvolvedores podem mudar essa realidade. Nesse cenário, os responsáveis por criar, estabelecer e sustentar as relações de poder vigentes dentro do universo de um *game* não nutrem os trabalhos que são desenvolvidos de conhecimento e exemplos práticos sobre como tentar promover uma mudança social por meio dos sentidos constituídos pelos discursos dos jogos. Pensando assim, para explicarmos como foi proposta essa mudança no projeto de jogo aqui abordado, é necessário apresentarmos o conceito de discurso utilizado e, ainda, pensar em como ele perpassa todas as dimensões da estrutura social [3].

O discurso é um modo de ação/representação, uma forma pela qual as pessoas podem agir e interagir no/sobre o mundo e especialmente sobre os outros [3]. Nos jogos digitais, esses modos de ação se refletem, principalmente, nas mecânicas e nas narrativas construídas pelo *game designer*, elas possuem o objetivo de delimitar o que jogador pode ou não fazer dentro desse universo digital. Ao criar esse conjunto de regras (mecânicas) e histórias, essas diretrizes são baseadas em convicções ideológicas (consciente ou inconscientemente), aqui vistas como as significações criadas e internalizadas por meio das práticas de instituições de poder (mídia, escola, igreja, família e outras) que acabam tornando naturais e mais legítimas as ideologias heteronormativas,

Em contraponto ao modo de ação, que são os discursos, o modo de representação é o mais visível, já que ocorre uma materialização das ideologias por trás das escolhas de seus desenvolvedores². Nessa lógica, é compreensível pensarmos que talvez exista um motivo para justificar o fato de que ao longo de décadas as representações no mundo dos *games* tenham sofrido pouca variação. Segundo a Associação Internacional de Desenvolvedores de Jogos (IDGA), em 2005, o perfil típico dos profissionais da indústria de *games* norte-americanas era de homens brancos, heterossexuais, cisgêneros, sem deficiências físicas, com idade média de 31 anos[4]. Se fizermos um contraponto com a realidade brasileira, em 2018, de acordo com os primeiros dados divulgados do 2º Censo da Indústria, dos 2.731 trabalhadores da indústria nacional de jogos, aproximadamente 69% são homens. Do total de pesquisados 273 são negros, 24, indígenas e 12, pessoas trans[6]. Ao confrontarmos esses dois

² Considera-se aqui que o artista que desenvolverá os conceitos visuais do jogo e dos personagens não é, necessariamente, aquele que criou as estruturas e indivíduos que compõem o *game*.

cenários, mesmo com referência às indústrias com realidades muito distintas, percebemos que os discursos produzidos nos *games* tendem a se equiparar com o grupo que predomina em maioria hegemônica na indústria.

A partir desse raciocínio é possível problematizar que os sujeitos que pertencem às minorias como homens *gays* e *drag queens*, quando estão representados nos artefatos midiáticos digitais, tais representações se sustentam em estereótipos pejorativos criados, com frequência, em novelas e outros produtos culturais que circulam em mídias populares de referência. Além disso, na grande maioria dos casos, estão distribuídos de maneira desigual - é comum vê-los como personagens secundários, vilões, personagens não jogáveis e em outras posições desprovidas de poder. Ao longo da história dos jogos digitais encontramos algumas representações de homens que não possuem orientação heterossexual, mas essas estão sempre ligadas à feminilidade, ao exagero e à ausência de protagonismo.



Figura 1: Representação do personagem Ash no jogo *Streets of Rage 3* lançado em 1994. Possui o papel de vilão e veste roupas apertadas, além de possuir movimentos considerados afeminados.

Através da percepção de que um discurso pode ser entendido como ação, mas também como uma representação de significações da realidade, é factível dizermos que um jogo digital, universo permeado de semioses discursivas (múltiplas linguagens), pode construir, sustentar ou, ainda, romper alianças e relações de dominação e subordinação discursivamente por meio da narrativa multimodal³. À vista disso, no próximo tópico discutiremos como as metáforas (figuras de linguagem presentes nas práticas discursivo-sociais) colaboram para sustentar uma hegemonia heteronormativa. Trataremos aqui, em específico, da metáfora “sair do armário”.

2.1 O armário como uma estrutura de opressão

A utilização de metáforas é muito comum no dia a dia. Sendo uma figura de linguagem, a metáfora produz sentidos figurados por meio de comparações implícitas. Essas comparações, por sua vez, penetram em todos os tipos de discursos e, quando nós significamos coisas por meio de uma metáfora e não de outra, estamos construindo nossa realidade

³ Entende-se aqui uma narrativa multimodal como aquela que possui uma variedade de modos linguísticos, como um texto escrito, visual, gestual, entre outros [6].

de uma maneira e não de outra [3]. Partindo desse ponto de vista, embora que os eventos de *Stonewall*⁴ e posteriores tenham revigorado em muitas pessoas o sentimento de potência, magnetismo e promessa da auto-revelação *gay* [2], a metáfora “sair do armário” permanece ao longo de décadas impregnada de uma conotação negativa. Mas qual a origem dela? Porque ela oprime (principalmente) homens *gays*?

Apesar de uma origem incerta, podemos entender que a metáfora “sair do armário” refere-se antes de tudo, a um espaço de “aprimoramento” para indivíduos LGBTQ+, em especial para homens *gays*. Não obstante, esse armário “*gay*” se relaciona com uma história de afirmação política das identidades sexuais, de modo que, “para fazer parte da comunidade homossexual, seria indispensável, antes de tudo, que o indivíduo se “assumissem”, isto é, revelasse seu “segredo”, tornando pública sua condição [8]. Ademais, o armário também pode ser compreendido como uma estrutura que protege a vida privada e estar nele evita sofrer as dores do mundo externo (vida pública). Outrossim, os homossexuais e demais identidades LGBTQ+, ao não serem socialmente reconhecidos devido à orientação sexual contrária a hegemonicamente mantida, se forçam e/ou são forçados a entrar num armário buscando proteção porque vivem em uma sociedade compulsoriamente hétero que, em parte, ameaça tal grupo. Desta maneira, a heterossexualidade compulsória⁵ dificulta a vida pública das identidades *gays* e de todas daquele grupo e, às vezes, acaba as invisibilizando perante a sociedade.

Por fim, na tentativa de ressignificar os sentidos contidos nessa metáfora e de refletir acerca da conotação opressora que ela carrega semanticamente, necessitamos promover discursos que naturalizem o comportamento e a representação, por exemplo, de homens *gays* e de *drag queens* em *games*. Sob esse ângulo, entendemos que desenvolvedores de jogos digitais podem criar nos universos ficcionais relações de poder que subvertam aquelas tidas como mais hegemônicas, como mais legítimas. Assim, ao tornar um personagem LGBTQ+ protagonista de uma narrativa jogável, haverá no jogo um potencial de mudança discursiva por meio dos discursos produzidos nessas plataformas digitais e interativas de diversão.

⁴ A Batalha de *Stonewall* aconteceu no dia 28 de junho de 1969, em *Nova York*, onde ocorreu a revolta das pessoas LGBTQ+ que estavam no bar *Stonewall Inn* contra a polícia que invadiu o local. Esse fato entrou para a história do mundo ocidental como o episódio que inaugurou o movimento de libertação *gay* em vários países, inclusive no Brasil [7].

⁵ A heterossexualidade, no raciocínio que a associa à atribuição de compulsória, situa-se, então, como categoria e visão ideologizada. Trata-se de um concepção de modelos de relacionamento em que o feminino é tido como menos hegemônico que o masculino. É a regulação da normalidade de relacionamentos entre homens e mulheres em que o masculino é tido como englobante do feminino, com atribuição de superioridade, valor e hierarquia [9]. Tal noção compulsória naturalizada acaba tornando anormal e patológica relacionamentos afetivo-sexuais que extrapolam esse “padrão”. (grifos nossos).

3 *Design* consciente e mudança discursiva em jogos digitais

Desenvolver jogos e compreendê-los como um mero produto de entretenimento pode reduzir as potencialidades desse artefato cultural. Qualquer tipo de *game*, desde aqueles considerados mecanicamente muito simples, sem longas narrativa e sem artes rebuscadas, até os mais complexos, com múltiplos subsistemas e diversos personagens, carregam e expressam valores e crenças sociais (e pessoais) de seus desenvolvedores. Como já apresentamos neste trabalho, quando os produtores reproduzem (consistente ou inconsistente) o que é sustentado pela hegemonia heteronormativa, acabam reforçando um discurso existente, acarretando, de algum modo, uma opressão. Sob essa ótica, para buscarmos uma mudança social através do discurso é necessário, primeiramente, conscientizar os desenvolvedores sobre tal questão. Quando tais profissionais atingem consciência dos valores e crenças que reproduzem em seus projetos enquadram-se seus trabalhos no que *Mary Flanagan* e *Helen Nissenbaum* definem como “*design* consciencioso”. *Designers* conscienciosos consideram valores quando projetam e constroem sistemas. Esses *designers* possuem uma metodologia (*Values at Play*) para complementar as práticas-padrão do *design* que se baseia em três premissas centrais: (i) as sociedades têm valores em comum (não necessariamente universais); (ii) as tecnologias, incluindo jogos digitais, incorporam valores éticos e políticos; e (iii) aqueles que fazem o *design* desses jogos têm o poder de moldar e manter o envolvimento dos jogadores com esses valores [10]. Nesse cenário, é importante termos em mente que a compreensão desses princípios não exigem só consciência por parte do desenvolvedor na hora de criar o *game*, mas também a significação feita pelo jogador. Com base nessas circunstâncias, para validarmos se ocorreu a significação que esperávamos, é necessário testar os jogos visto que, embora as intenções dos *designers* importem, elas não são totalmente determinantes; valores não intencionais podem surgir apesar dessas intenções, e valores intencionais podem fracassar[10].

A criação de jogos digitais por *designers* conscienciosos é cada vez maior e essa metodologia vem se mostrando eficaz quando analisamos a construção do *game* versus a percepção de valores pelo jogador. Um exemplo interessante é do jogo *Layoff*, produzido pela *Tiltfactor*. No *game*, projetado para promover a empatia entre jogador e os personagens daquele universo digital, o jogador assume o papel de gestor corporativo. Como a empresa está vivendo uma crise financeira, cabe ao jogador demitir seus funcionários. Inicialmente, essa tarefa não gerava nenhum vínculo emocional entre jogador e personagens não jogáveis. No entanto, quando foi acrescentada uma pequena biografia daquele indivíduo, a percepção do jogador em relação a sua ação passou a ter uma nova conotação.

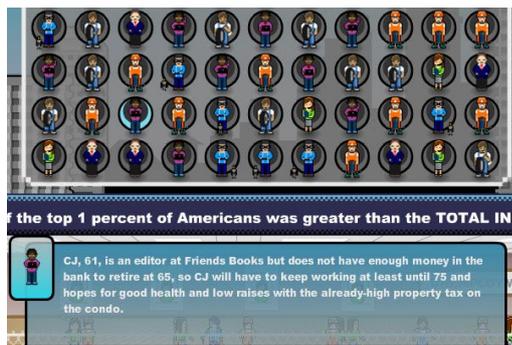


Figura 02: Jogo *Layoff* (Tiltfactor, 2009) exibindo a biografia de CJ, 61 anos, editor no *Friends Books*. Como não possui dinheiro suficiente no banco para se aposentar aos 65, ele deve continuar a trabalhar pelo menos até os 75 esperando por uma boa saúde e pequenos acréscimos na taxa do condomínio que já é alta⁶.

Ao se deparar com uma história dos personagens não jogáveis, o jogador teve sua percepção desafiada e se colocou no lugar do trabalhador (empatia). Nessa perspectiva, uma pequena alteração no projeto teve um impacto significativo visto que ocorreu uma reflexão na hora de tomar uma ação dentro do jogo. Pensando assim, no próximo tópico apresentaremos como foi feita a construção de um mundo em que um homem *gay* abandona um universo em que não é socialmente reconhecido e vai para um ambiente em que ocupa uma posição social mais valorizada.

3.1 Um novo contexto: novas possibilidades

Criar um novo universo e estabelecer diferentes relações de poder nesse novo ambiente é uma tarefa complexa. O desafio principal tem como base o fato de que, para facilitar a aceitação por parte do jogador daquela simulação (jogo) como verdade, é necessário utilizar referências precisas do mundo “real” [11]. Não buscamos só como convencê-lo de uma nova realidade, ao buscarmos propor uma nova configuração de poder em que o protagonista é um membro da comunidade LGBTQ+, nos deparamos com a possibilidade de encontrar jogadores que não compartilham dessa visão e poderiam se recusar ao ter a experiência proposta em nosso projeto. Para evitarmos tais impasses e com o objetivo de criar um produto que, embora tenha como foco principal a própria comunidade em questão, também possa atingir aqueles que não pertencem ao grupo inicialmente destinado, utilizamos os recursos narrativos apresentados abaixo.

1) O mundo comum e o assassinato da pessoa amada

O desenvolvimento comum de um drama heróico inicia-se com um personagem do qual algo foi roubado ou que se sente insatisfeito com suas experiências cotidianas[12]. Por esse ângulo, pretendemos iniciar a narrativa através de um vídeo

⁶ Tradução nossa. Original: “CJ, 61, is an editor at Friends Books but does not have enough money in the bank to retire at 65, so CJ will have to keep working at least until 75 and hopes for good health and low raises with the already-high property tax on the condo.”

animado (*cinematics*⁷) em que Arthur - protagonista do *game* - está em uma festa divertindo-se com seu namorado. Ao irem embora são surpreendidos por um homem enfurecido que não reconhece como natural o casal andar de mãos dadas pela rua. Os dois tentam fugir, o namorado do protagonista cai no chão e Arthur, sem reação diante da situação, vê seu namorado ser assassinado. A partir dessa fatalidade, o jovem ficará profundamente revoltado por viver em um mundo em que as pessoas não entendem o amor e isso culminará no desencadeamento da sequência narrativa.

2) O herói parte para aventuras para recuperar o que lhe foi roubado, que tinha perdido ou para descobrir algo valioso [12]

Em nossa narrativa Arthur será levado para o mundo de *Lighthill* - ambiente em que acontece o *game* - “acidentalmente” através de um guarda-roupa (Martirus) que estava no porão de sua casa. Sem saber o interesse por parte de Martirus e revoltado com a crueldade que existia no planeta Terra, o garoto decide permanecer no novo mundo. Mais tarde descobrirá a real intenção do guarda-roupa e descobrirá que o preço da sua escolha é esquecer quem ele ama. Inconformado com o seu novo futuro, procurará por ajuda para retornar ao planeta Terra. Posteriormente, Martirus, arrependido de sua mentira, pede perdão a Arthur e juntos buscam por Amora, uma bruxa que poderia realizar o desejo do garoto de voltar para sua casa e impedi-lo de esquecer seus entes queridos.

3) Ao final da aventura, ele retorna ao ponto de partida perfazendo um círculo de partida, aventura, realização e retorno [12]

No fim do *game*, Arthur, Martirus e Ginger - aliado que o protagonista encontrará ao decorrer de sua jornada - encontram Amora. Ao realizar o feitiço que levará o garoto de volta para a Terra, a bruxa sofre influências do vilão da narrativa e o jogo encerra.

4) Criação de classes de personagens para os personagens:

Uma classe define características particulares para cada personagem e, além disso, estão ligadas às habilidades e aptidões dessas figuras dentro do *game* a fim de possibilitar um maior detalhamento dos aspectos de posição social e também certas restrições comportamentais a essas personalidades fantásticas. A partir desse entendimento, ao utilizar a magia proporcionada pelo guarda-roupa, Arthur deixa de ser um ser humano terrestre e passa a pertencer a classe dos metamorfos (humanóide do mundo de *Lighthill*) - performatizando a identidade virtualizada de uma *drag queen*. Essa classe é entendida no jogo como uma raça de criaturas

⁷ *Cinematics* são técnicas cinematográficas muito utilizadas nos videogames com o intuito de enriquecerem a representação visual dos *games* e conseqüente atração dos jogadores [13]. Normalmente, são momentos sem interação e se configuram no formato de vídeos construídos para apresentar a narrativa de forma a impactar o espectador em momentos-chave do jogo.

sobrenaturais que pode assumir a forma de qualquer outra pessoa tendo em vista o comportamento flexível que possuem. No universo do *game*, essa linhagem possui estética e performance⁸ inspiradas em transformistas do mundo real que, contemporaneamente, no contexto brasileiro, vem ganhando ascensão. Essas pessoas são também conhecidas mais popularmente como *drag queens* que, por meio de técnicas de maquiagem, transformam suas identidades genuínas em personagens constituídos não somente de um estilo estético mas também de atos performativos. De acordo com Jesus, transformistas são artistas que se vestem de maneira estereotipada conforme o gênero masculino ou feminino, mas trata-se de uma *performance* temporária que não tem relação com sua identidade de gênero ou orientação sexual [14]. Sob essa ótica, compreendendo que um(a) transformista tem a habilidade de transformar-se em outras personalidades figurativas e também que pertence a um grupo social em ascensão na mídia, o personagem jogável representa metonimicamente⁹ a comunidade LGBTQ+, grupo considerado minoria.

Com base na inserção de personagens diferentes e socialmente marginalizados, acreditamos que mesmo se tratando de elementos muito presentes à cultura da comunidade LGBTQ+, ao utilizarmos elementos comuns às experiências criadas em outros jogos compostos por elementos de RPG, entendemos que podemos fomentar o reconhecimento do grupo social ao que referimos por meio da realidade ficcional [11]. Após criarmos esse universo que busca a imersão dos jogadores, apresentaremos como foi construída o personagem não jogável - Martirus, herói que, simultaneamente, busca representar a subversão da metáfora “sair do armário” e possui a capacidade de transformar-se em um artefato de resistência e luta.

4 A subversão da metáfora

Para contextualizar o projeto de jogo apresentado neste artigo é necessário pontuarmos que trata-se de um trabalho submetido a um edital público. Tal projeto visa a produção de um jogo digital de narrativa *queer* e aguarda aprovação para que comece a ser desenvolvido. Na aventura de *The Magic Wardrobe* os desafios vivenciados por Arthur, personagem jogável, perpassam pela busca que o jovem faz por Amora, uma feiticeira que possui capacidade de levá-lo de volta para casa.

Com a intenção de criar desafios para essa jornada, a bruxa viverá em uma área rodeada por soldados de *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*. Durante essa façanha, dois novos personagens jogáveis participarão da aventura. *Ginger*, um ilusionista que trabalhava próximo a região para a qual Arthur será teletransportado e *Vilyk*, um animal mágico telepata. Esses dois personagens ajudarão o garoto a superar as adversidades do caminho. Ademais, o *game* projetado para PC contará também com referências que serão apresentadas nas falas dos personagens (ainda neste tópico apresentaremos exemplos) e em representações visuais do cenário (árvores, construções, ambientações, etc.) visando o desencadeamento do processo de imersão do jogador, o que possibilitará a criação de representações mais verossímeis para o público. A classificação indicada segundo o Guia Prático de Classificação Indicativa, disponível no portal do Ministério de Justiça, define a classificação indicativa para tal conteúdo como “não recomendado para menores de 14 anos”.

Para propor um novo sentido à metáfora “sair do armário”, que porventura possibilite uma percepção mais positiva sobre o armário, foram definidos dois momentos da narrativa que juntos se complementam e buscam alcançar o objetivo pretendido. No universo do jogo, o primeiro é estabelecido após a primeira vez que Arthur - personagem principal e jogável - utiliza o poder mágico de Martirus. O segundo é introduzido após o fim da transformação do personagem jogável, momento em que o guarda-roupa transforma-se em uma arma gigante capaz de defender o jogador dos futuros adversários que surgirão em sua jornada. Para facilitar a compreensão desses itens apresentaremos inicialmente um breve resumo da história de fundo criada para Martirus, o guarda-roupa.

“Martirus é um mago que nasceu em *Helmarrow*, a capital de *Sideplains* - maior continente do mundo de *Lighthill*. Pertencente à classe metamorfo, desde pequeno sempre foi muito vinculado à espiritualidade, característica responsável por despertar seu interesse em feitiços que o conectassem a outros universos. Em uma de suas tentativas foi bem sucedido, mas acabou sendo teletransportado para o planeta Terra. Ao se 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 muitos anos estudou novos feitiços para retornar à sua terra natal, mas acreditava que precisava criar alguma ligação com um habitante do planeta Terra que o possibilitasse conseguir tal façanha. Com a morte da família que habitava a casa em que ele estava escondido, o metamorfo 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 um sono profundo. A oportunidade para retornar para sua casa estava no jovem.”

Durante a aventura em *Lighthill*, o guarda-roupa se transformará em um instrumento mágico que ficará junto a Arthur. Possuir um item mágico carregável capaz de liberar

⁸ Segundo Butler (1990), os *atos performativos* realizados repetitivamente constroem o gênero. No entanto, no caso das *drag queens*, esse gênero tem duração temporária porque existe apenas durante a performance [15].

⁹ O termo foi empregado para indicar o modo simbólico da construção de sentido por meio das figuras de Retórica [16] sabendo que a metonímia pode representar a parte pelo todo em diversas linguagens, seja ela verbal ou visual. No jogo, é *como se* a personagem jogável representasse visualmente a comunidade LGBTQ+.

poderes mágicos vai de encontro às referências utilizadas no processo criativo do *game*. A concepção do jogo foi inspirada em *animes shoujo*¹⁰, os quais marcaram a infância de membros da comunidade LGBTQ+, dado obtido através de pesquisa em grupos nas redes sociais, o jogo contará com diversas referências a cultura da coletividade em questão.

Na sequência, ao utilizar o potencial mágico de Martirus, que libera poderes, Arthur se transforma em ArthurX. É nesse momento que o personagem experiencia a saída do armário de maneira positiva, subvertendo a concepção de que "estar no armário"/"sair do armário" seja algo vergonhoso. Nesse momento, Martirus dirá a Arthur que ele é muito poderoso e o seu futuro reservava grandes conquistas. Além disso, contará também 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*¹¹". Aceite-me agora e mostre-me meu verdadeiro poder. Ressuscita!" Ao começar a pronunciar tais expressões, 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.

Durante esses segundos de animação que inicialmente apresentarão um Arthur infeliz com sua realidade até o momento em que ele sai do armário e se percebe muito poderoso, esperamos transmitir, talvez, uma visão positiva de que sair do armário possa significar liberdade, poder, realização.

Por fim, para encerrar a animação 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 ArthurX, a nova versão performática de Arthur. Para reforçarmos a questão do guarda-roupa como um artefato de luta, ArthurX usará roupas extravagantes que misturarão

¹⁰ Tradução nossa: *Animes shoujo* são desenhos animados de origem japonesa destinados inicialmente para garotas. A maioria é protagonizada por personagens femininas e grande parte traz aventuras como encontrar o primeiro namorado, relações amorosas, entre outras. No Brasil, entre os mais conhecidos destacam-se: *Sakura Card Captors* e *Sailor Moon*.

¹¹ 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.

vestimentas consideradas masculinas e femininas, o que possivelmente criará um estranhamento por parte dos jogadores. No entanto, contrapondo a repulsa inicial em relação às roupas, ao definirmos seu objeto de batalha como uma artefato gigante, mostramos que o personagem é muito forte. Essa contação de força no item que o personagem carrega nas mãos cria dúvidas a respeito de qual o gênero da personagem, ao mesmo tempo que mostramos ao jogador que seu personagem é muito forte independente da maneira que ele se apresenta e/ou se reconhece em termos de gênero.

Embora a história traga outros elementos para compor essa tentativa de mudança em relação ao significado da metáfora sair do armário, acreditamos que esses dois momentos da narrativa talvez sejam os que possuem maiores impactos sobre o jogador devido a sua alta frequência no jogo - toda vez que o garoto utilizar a magia do guarda-roupa a animação de transformação será exibida sendo que na primeira vez não será permitido ao jogador ignorar o vídeo.

5 Considerações Finais

Ao considerarmos a potencialidade dos jogos digitais no que concerne à produção de vivências alternativas fora da matriz heteronormativa [17], acreditamos que é possível propor mudanças sociais através dos discursos criados e sustentados nos *games*. Trazendo exemplos práticos aos desenvolvedores de jogos, endossamos o fato de que, embora os *games designers* possivelmente tenham um papel de relevância maior no estabelecimento das relações de poder dentro do jogo, uma vez que definem suas regras e narrativas, outros participantes da equipe de desenvolvimento também podem, de alguma maneira, corroborar com a reprodução de ideologias hegemônicas que desencadeiam invisibilidade de algumas identidades.

Nesse enquadramento, apresentamos o exemplo do jogo *Layoff* o qual foi construído utilizando princípios da metodologia *Values At Play* que conscientiza os *designers* acerca da transmissão de valores no desenvolvimento de um *game*. Ademais, acreditamos que a sustentação dessa matriz heteronormativa ocorre principalmente devido a baixa participação de indivíduos negros, LGBTQ+, mulheres, etc., nessa indústria.

Nessa continuidade, consideramos também o *game* como uma representação de significações da realidade permeado de semioses discursivas (múltiplas linguagens). Por essa ótica, à medida em que os produtores reconhecem e representam nos jogos comportamentos que tensionam normas de sexo/gênero, sem dúvida, estão produzindo cumulativamente mudanças estruturais nas ordens do discurso detentoras do poder, como os discursos heteronormativos. Em outras palavras, estão desarticulando as ordens de discursos existentes e rearticulando novas ordens de discurso, novas hegemonias discursivas [3].

Embora a criação de um novo universo permeado por diferentes relações de poder (se comparadas com a nossa realidade) seja uma incumbência complexa uma vez que

estamos inseridos em um conjunto de prescrições que fundamenta processos sociais de regulação e controle[2], confiamos que essa tarefa é passível de ser realizada de maneira criativa por produtores de jogos. Em nosso projeto, trouxemos uma tentativa de subversão da metáfora “sair do armário” que permanece ao longo de décadas incrustada de uma conotação negativa. Ao utilizarmos vários dos recursos disponíveis para a construção de *games* (texto, imagens, sons, narrativas, entre outros) temos mecanismos para ressignificar o sentido construído historicamente por essa figura de linguagem além de, possivelmente, propor uma reflexão por parte dos jogadores acerca da conotação opressora que ela carrega semanticamente. Percebemos também que a situação corroborada pela metáfora “estar no armário” pode ser vista de um ângulo positivista, ao passo que o armário passa a ser tido como um espaço de autoconhecimento e, quando o sujeito se sai dele, sai mais forte, mais confiante.

Por fim, acreditamos que a apresentação de exemplos práticos como esse podem porventura incitar outros desenvolvedores a produzirem e compartilharem seus trabalhos para que juntos possamos tentar, talvez, mudar os pontos de vista que permanecem ao longo de décadas na nossa cultura. Nesse enquadramento, entendemos os jogos digitais como uma nova forma de compor subjetividades, como um lócus potencial de um projeto político de construções localizadas de saberes e de identidades capazes de confrontar as hegemonias identitárias[17].

Referências

- [1] J. Henrique Pinheiro de Almeida. W. Klaysson Aparecido Medeiros. *Mobile Games: Etapas de desenvolvimento e especificidades*. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/jha.pdf>> 2008.
- [2] M. Richard. *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.
- [3] N. Fairclough. *Discurso e mudança social*. Brasília: Universidade de Brasília, 2001 [1992].
- [4] IGDA. *Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity*. Disponível em: <https://gamesindustryskills.files.wordpress.com/2009/11/igda_developerdemographics_oct05.pdf> 2005.
- [5] MinC. *Mercado de jogos eletrônicos cresce em todas as regiões do País, aponta 2º Censo de Games*. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-em-todas-as-regioes-do-pais-aponta-2%C2%BA-censo-de-games/10883?redirect=http%3A%2F%2Fwww.cultura.gov.br%2Fnoticias-destaques%3Fp_p_id%3D101_INSTANCE_OiKX3xIR9iTn%26p_p_lifecycle%3D0%26p_p_state%3Dnormal%26p_p_mode%3Dview%26p_p_col_id%3Dcolumn-1%26p_p_col_count%3D1> 2018.
- [6] B. V. Street. *Glossário Ceale*. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/multimodalidade>>
- [7] R. A. *revolta de Stonewall e sua importância para o mundo gay, na avaliação de Alexino Ferreira*. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/radio-usp/a-revolta-de-stonewall-e-sua-importancia-para-o-mundo-gay-na-avaliacao-de-alexino-ferreira/>> 2016.
- [8] Z. Luiz Felipe. "Armários de vidro" e "corpos-sem-cabeça" na biossociabilidade *gay online*. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1414-32832013000200014&lng=pt&nrm=iso> 2013.
- [9] R, Adrienne. *Heterossexualidade compulsória e existência lésbica*. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/2309/1742>> 2010.
- [10] N. Helen. F. Mary. *Values At Play - Valores Em Jogos Digitais*. Blucher. 2016.
- [11] 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.
- [12] C. Augusto Serbena. *O Mito do Herói nos Jogos de Representação (RPG)*. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/88266/235278.pdf?se>> 2006.
- [13] L. Filipe Costa. *Viodejogos: narrativas, espetáculo e imersão*. Disponível em: <http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/592/paper_sbgames_ViodejogosReview.pdf?sequence=1> 2009.
- [14] J. Jaqueline Gomes de. *Orientações sobre identidade de gênero : conceitos e termos*. Brasília, 2012.
- [15] B. Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. London/ New York: Routledge. 1990
- [16] F. José Luiz. *Figuras de retórica*. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2176-45732014000100013> 2014.
- [17] 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.