



UFC

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE QUIXADÁ
CURSO DE DESIGN DIGITAL**

DANIEL OLIVEIRA SILVA

**REPRESENTATIVIDADE QUEER NOS GAMES: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA
DE DOCUMENTÁRIO "STONEWALL UPRISING" PARA JOGO DIGITAL**

**QUIXADÁ
2019**

DANIEL OLIVEIRA SILVA

REPRESENTATIVIDADE QUEER NOS GAMES: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DE
DOCUMENTÁRIO "STONEWALL UPRISING" PARA JOGO DIGITAL

Monografia apresentada no curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital. Área de concentração: Programas interdisciplinares e certificações envolvendo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Orientador: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho

QUIXADÁ

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- S579r Silva, Daniel Oliveira.
Representatividade queer nos games : tradução intersemiótica de documentário "Stonewall Uprising"
para jogo digital / Daniel Oliveira Silva. – 2019.
103 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá,
Curso de Design Digital, Quixadá, 2019.
Orientação: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho.
1. Jogos Eletrônicos. 2. Mudança Social. 3. Narrativas. 4. Representação Social. 5. Tradução. I. Título.
CDD
745.40285
-

DANIEL OLIVEIRA SILVA

REPRESENTATIVIDADE QUEER NOS GAMES: TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DE
DOCUMENTÁRIO "STONEWALL UPRISING" PARA JOGO DIGITAL

Monografia apresentada no curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design Digital. Área de concentração: Programas interdisciplinares e certificações envolvendo Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dr. Paulyne Matthews Jucá
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Valdemir Pereira de Queiroz Neto
Universidade Estadual do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Eu preciso começar agradecendo a minha mãe, Rocilé Barbosa de Oliveira, por ser uma mulher incrível, que fez e continua fazendo de tudo para que cada um dos meus sonhos e objetivos se realizem e, acima de tudo, por ter acreditado em mim e me feito continuar quando eu mesmo não acreditava. Eu sou muito grato pelos seus esforços e paciência comigo e espero que saiba que essa conquista é tanto sua quanto minha.

Quero agradecer a minha avó, Lady Barbosa, pelo amor e carinho incondicional. Ao meu irmão, David Oliveira, por ser a pessoa que me incentivou a ingressar no curso de Design Digital e que desde então vem me ajudando nessa jornada, desde o primeiro semestre, quando passava madrugadas me ensinando FUP, até o último, me ajudando em tudo que pode para a realização deste trabalho. Sem você eu não teria conseguido.

Ao meu orientador, João Vilnei, por acreditar tanto nesse trabalho e em mim. Tive muita sorte de encontrar um orientador tão disposto e empolgado, que assim como eu, ama o trabalho que fizemos juntos e fez o seu máximo para que ele acontecesse.

Aos professores que abriram minha mente para o mundo do design, da arte e da computação. A coordenação do curso por constantemente trabalhar pela nossa formação e experiência dentro da Universidade. A Paulyne Jucá, por trabalhar pela criação do curso e por ter sido a primeira coordenadora, que foi tão importante para nós da primeira turma.

Em especial quero agradecer a todos os amigos que fiz dentro da universidade, que espero levar para o resto da vida. Vocês tornaram esses anos muito especiais para mim. Obrigado por serem a melhor companhia que eu poderia pedir, e principalmente, por me fazerem acreditar em mim e na minha capacidade de uma forma que antes de vocês eu não havia conseguido.

São muitas pessoas para citar cada uma delas, mas quero deixar um agradecimento especial para Jayne e Lindberg por terem sido meus companheiros de projeto integrado, e pela forma como nos ajudamos tantas vezes. Também quero deixar um agradecimento especial para Karla, Elida, Marcelo, Alan e Caíque, por terem permanecido tão próximos de mim durante todo o curso. Para quem eu não citei, vocês não são menos importantes para mim por isso, e eu quero deixar o meu muito obrigado por fazerem parte da minha vida e me ajudado a me tornar quem sou hoje.

"E a vergonha estava do outro lado. Nós podemos derrotá-los, para sempre e sempre. Então, poderíamos ser heróis, apenas por um dia."

(David Bowie)

RESUMO

Este trabalho apresenta a tradução intersemiótica do documentário de 2010 “*Stonewall Uprising*” para jogo digital, como objetivo de experimentar uma boa representatividade *queer* em um jogo digital e gerar reflexões e conscientização sobre a causa LGBT, em especial sobre o evento que deu origem ao Dia do Orgulho LGBT, conhecido como rebelião de Stonewall, quando os clientes de um bar se revoltaram contra as constantes invasões e violências policiais nos locais LGBT. Para cumprir com tal objetivo foram necessárias pesquisas teóricas sobre temas como: A representatividade *queer* nos jogos digitais, assim como em outras mídias; Rebelião de Stonewall e as traduções intersemióticas feitas a partir desse evento; Jogos digitais como meio para se gerar reflexão e recontar eventos históricos. Também foram feitas pesquisas de campo, como parte da metodologia, para descobrir o que pessoas LGBT consideram uma boa representatividade em jogos, e qual a relação do público com jogos digitais. Para a concepção do jogo foi utilizado uma metodologia proposta por Medeiros et al (2016), denominada de “Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico”, a metodologia proposta pelos autores foi adaptada para o game design e as necessidades específicas desse projeto. Após a concepção do jogo foi desenvolvida um protótipo jogável na Unity, para realizar testes de jogabilidade e avaliar se o jogo, em especial sua narrativa, atendia os objetivos definidos anteriormente. Os testes foram feitos com 6 usuários, e obteve resultados positivos, com os usuários elogiando a representatividade encontrada no jogo e se sentindo instigados a conhecer mais sobre a rebelião de Stonewall. A partir dos resultados desse trabalho será possível dar continuidade ao desenvolvimento do jogo, pois eles mostram caminhos que podem ser seguidos para o aperfeiçoamento da experiência com o *game*. Com esse trabalho também pretende-se inspirar mais pessoas a criarem projetos com o foco na comunidade LGBT, em especial nos jogos digitais.

Palavras-chave

ABSTRACT

This work presents the intersemiotic translation of the 2010 documentary "Stonewall Uprising" to a digital game, with the goal to experiment a positive queer representation in a digital game and promote reflections and awareness about the LGBT cause, specially about the event that originated the LGBT Pride Day. This event is known as Stonewall riots, when the patrons of a bar rioted against the constant policial invasions and violence in LGBT places. To reach this goal theoretical research were needed, about subjects as: The queer representation in digital games, as in other midias; Stonewall riots and the intersemiotic translations made from this event; Digital games as a way to promote reflections and retell historic events. Field research were also made, as part of the methodology, to identify what the LGBT public consider to be a good representation in games, and what is the relation of this public with digital games. For the game conception a methodology proposed by Medeiros et al (2016) were used, named as "Intersemiotic Translation Applied to Graphic Design Methodology". The methodology proposed by the authors were adapted for game design and the specific needs of this project. A playable prototype made in Unity were developed after the game conception, to perform jobability tests and evaluate if the game, specially its narrative, accomplished the goals defined previously. The tests were made with 6 users and had positive results. The users approved the representation found in the game and felt instigated to know more about the Stonewall riots. From the results of this work will be possible to continue the development of this game, since they show paths that can be followed to improve the experience with the game. With this work is also intended to inspire more people to create projects focused in the LGBT community, specially in the digital games field.

Keywords

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Quarto de Eli	50
Figura 2 – Greenwich Village.....	50
Figura 3 – Stonewall Inn	52
Figura 4 – Stonewall Inn	52
Figura 5 – Jornal	53
Figura 6 – Jukebox	53

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

LGBT Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transexuais

NPC Non Playable Character

MUVIC Museu Virtual do Índio Cearense

RPG Role-playing Game

GTA Grand Theft Auto

SUMÁRIO

1

5.1

1 INTRODUÇÃO

Mídias como o cinema e a televisão têm um amplo impacto e importante papel na sociedade contemporânea. Elas não apenas são um meio de difusão de discursos, ideias e ideologias, como também é a partir delas que se dá a construção de significados, identidades e sujeitos (FISHER, 2001). O poder que esses meios possuem faz deles também responsáveis pelo reconhecimento e entendimento de mundo por um indivíduo. É através deles que sentimentos de naturalização, pertencimento e exclusão de uma classe ou setores da sociedade são reforçados ou construídos (COLARES et al, 2015). Tendo em vista essa influência que as mídias exercem na vida e na forma como considerável parte dos indivíduos pensa e age, surge a necessidade de se refletir sobre como os setores marginalizados da sociedade são, e em muitos casos não são, retratados por elas.

A comunidade LGBT é um desses setores, vítima de grande violência física e psicológica na sociedade. Em alguns países, seus membros são até mesmo “sujeitos à pena de morte, além das agressões, assassinatos, estupros, discriminações em trabalho e em escolas” (YONASHIRO, 2012, p. 24).

Essa violência é reforçada pela forma como as diversas mídias têm historicamente apagado as narrativas *queer*¹, ou as retratado de forma ofensiva e estereotipada. Sobre o cinema hollywoodiano, Davies (2016) relata que a homossexualidade costumava ser retratada apenas como uma piada, como motivo de pena ou até mesmo como algo a se temer. Essa realidade ultrapassa Hollywood e é exemplo de como as narrativas *queer* são comumente representadas nas mídias até grande parte do século passado. O autor ainda cita como essa representação de pessoas *queer* como indivíduos atormentados afetou negativamente a visão da sociedade em relação à comunidade LGBT e a visão dos membros da comunidade em relação a si mesmos.

Atualmente, a representatividade *queer* tem sido mais frequente discutida e problematizada. Essa recente e crescente tendência deve-se, além de décadas de luta da comunidade, aos avanços tecnológicos e popularização da internet (RIBEIRO; VALADARES, 2018), que democratizam discursos e dão voz àqueles antes silenciados. Porém, mesmo depois de tanto avanço, as narrativas que incluem e representam a comunidade LGBT de forma séria e responsável, a fim de gerar identificação, são raras. A comunidade LGBT continua sendo objeto de piadas e estereótipos ofensivos e discriminatórios. Essa

¹ Em geral, esse trabalho se utiliza do termo *queer* como uma forma ampla de se referir a sujeitos não-heterossexuais e/ou não-cisgêneros. Porém, esse termo pode possuir diferentes significados, que serão abordados mais à frente no texto.

questão é ainda mais delicada quando se pensa na representação de pessoas transgêneras, que são mais frequentemente o alvo de piadas, humilhações e violência em mídias de grande acesso como a TV (CARDINALLI et al, 2016).

Assim como acontece nas mídias já tradicionais, como o cinema ou televisão, é difícil encontrar representação de narrativas *queer* nos jogos digitais, e quando essas representações acontecem, em grande parte são de forma problemática e/ou ofensiva. Personagens LGBTs são comumente representados de modo caricato e carregado de estereótipos preconceituosos, normalmente como NPCs, personagens não jogáveis, com viés cômico ou puramente sexual. Esse contexto faz com que se gere um sentimento de não pertencimento ao universo dos *games*, por parte do público LGBT (RIBEIRO; VALADARES, 2018), reforçando uma exclusão histórica.

Existem questões que tornam a representatividade LGBT em jogos um tema ainda mais delicado do que em outras mídias, como o fato de se tratar de uma mídia amplamente associada com o universo masculino heteronormativo. Bragança et al (2016) detalham essas questões, ao falarem que existe uma relevante quantidade de desenvolvedores e jogadores se esforçando para mudar a realidade LGBTfóbica, ou seja, discriminatória em relação aos membros da comunidade dos jogos e trazer mais inclusão e diversidade. Esse movimento encontra resistência por parte da comunidade *gamer*, que tem dificuldade em aceitar uma maior diversidade no universo dos jogos. Os autores também relatam que a maior parte das pessoas envolvidas no negócio de jogos são homens heterossexuais, o que dificulta a mudança da realidade heteronormativa e machista do meio. Outra questão que pode ser levantada é o quão recente é a iniciativa e preocupação de se incluir representatividade positiva da comunidade *queer* em jogos, diferente das décadas de discussões e iniciativas para a inclusão e respeito dessas narrativas em outras mídias. O cinema, por exemplo, possui inúmeros festivais especialmente para o público LGBT², o que incentiva a produção de obras cinematográficas que incluem e contam as histórias desses indivíduos.

Os jogos digitais são hoje reconhecidos como uma plataforma midiática, assim como o cinema ou a televisão, capaz de transmitir narrativas, sentimentos e influenciar o seu público, com possibilidades únicas de interatividade e imersão (TORRES-PARRA, 2013). Sobre o caráter midiático dos jogos digitais, Ribeiro e Valadares (2018) destacam a importância dessa mídia para a vivência cultural dos indivíduos, pois ela utiliza-se de elementos do mundo real, como comportamentos e práticas sociais, em conjunto a elementos de interatividade, o que

² <http://www.queerfilmfestivals.org/> - “The big queer film festival list” é um *website* que lista os festivais de cinema voltados ao público LGBT ao redor do mundo.

cria um produto cultural lúdico e atrativo. Os autores ainda relatam que os *games* podem possuir uma finalidade ou função, podendo viabilizar a promoção da conscientização social.

A partir das reflexões levantadas com base nessas leituras é possível pensar em meios de tornar a existência LGBT mais comum em jogos, e não apenas isso, mas tornar esse público protagonista de suas próprias histórias.

Este trabalho surge como um exercício de utilizar a tradução intersemiótica como um meio de se levar narrativas *queer* para os jogos digitais. Segundo Diniz (1998) a tradução intersemiótica é definida como a tradução de uma mídia para a outra, ou seja de um sistema de signos para outro. Por exemplo, um livro que se torna um filme ou um filme que se torna um jogo, etc. Ao se pensar em tradução intersemiótica, é necessário pensar nas qualidades comunicativas de cada mídia, pois cada uma delas possui qualidades inerentes e únicas, que modificam e ditam a forma como determinado conteúdo irá chegar ao usuário final e será experienciado pelo mesmo (MENEGHELLO, 2014). A partir deste exercício se pretende promover a conscientização e utilização do jogo como espaço para reflexões sobre a sociedade.

Este trabalho realiza uma tradução do documentário de 2010 “*Stonewall Uprising*”, dos diretores Kate Davis e David Heilbroner³, para jogo digital. O documentário relata o evento conhecido como rebelião de *Stonewall*, ou apenas *Stonewall*, revolta que aconteceu em Nova Iorque, nos Estados Unidos, e se tornou um divisor de águas na luta pelos direitos da comunidade LGBT (STONEWALL..., 2010). O fato aconteceu em 28 de junho de 1969, em um bar chamado “*Stonewall Inn*”, quando os frequentadores do local se rebelaram contra a constante intervenção policial nos espaços voltados ao público LGBT da cidade. A data passou a ser celebrada internacionalmente como o “Dia do Orgulho LGBT”, e é celebrada até hoje em diversos países, como um grande marco na luta pela diversidade (TERTO; SOUZA, 2015).

A escolha desse documentário se dá pela grande importância que o acontecimento tem, um marco da luta pelos direitos LGBT e representação da comunidade lutando pelo seu próprio espaço. Acredita-se que essa história possa alcançar e inspirar pessoas *queers* e *gamers* que não se sentem representados e respeitados no universo dos jogos digitais, além de trazer a discussão sobre o quanto foi conquistado e o que ainda precisa ser alcançado na luta pelos direitos e representatividade LGBT. Vale a pena ressaltar que no ano de 2019, em específico no dia 28 de junho, a rebelião de *Stonewall* completa 50 anos, sendo uma

³ O documentário está disponível na íntegra em https://www.youtube.com/results?search_query=stonewall.

importante e significativa data para se refletir e discutir sobre o acontecimento e questões que o cercam.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver e testar um jogo digital a partir da tradução intersemiótica de documentário de 2010, “*Stonewall Uprising*”, como forma de experimentar uma boa representatividade *queer* em jogo.

1.1.2 Objetivos específicos

- Investigar qual a relação do público LGBT com os jogos e o que deve ser levado em consideração para uma boa representatividade desse público.
- Realizar, através da tradução intersemiótica, a concepção de um jogo digital baseado no documentário “*Stonewall Uprising*”.
- Desenvolver protótipo jogável de uma fase para que se possa testar a narrativa e observar as discussões e considerações levantadas a partir da experiência com o jogo.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Esta seção apresenta alguns trabalhos acadêmicos que se assemelham ou foram úteis para o desenvolvimento desta pesquisa. Os trabalhos apresentados aqui foram escolhidos em especial pelos objetivos e processos metodológicos, a fim de encontrar o que já foi feito em relação ao tema e procurar caminhos semelhantes para a metodologia e desenvolvimento.

2.1 Tradução intersemiótica como ferramenta para o jogo digital

Os autores abrem a possibilidade da utilização da metodologia de tradução intersemiótica aplicada ao design gráfico ser adaptada para a concepção de jogos digitais. Eles adaptam tal metodologia para alcançar os resultados esperados, sendo assim, nota-se a possibilidade de, sendo feitas as devidas adaptações, se utilizar essa metodologia como ferramenta para a concepção de partes do jogo desenvolvido a partir deste trabalho. O projeto dos autores possibilita e ajuda a se pensar na tradução intersemiótica como metodologia para jogos.

De forma semelhante a Casagrande e Medeiros (2017), este trabalho utiliza tradução intersemiótica no processo de desenvolvimento de jogo digital. Porém, eles se diferem em alguns pontos, por exemplo, o projeto citado utiliza-se da tradução intersemiótica apenas para a criação dos cenários. Além disso, faz uma tradução do verbal para não verbal. Este trabalho procura traduzir um documentário, linguagem audiovisual, para jogo, mídia que também se utiliza de múltiplas áreas (texto, imagem e som, por exemplo).

2.2 Narrativas míticas em jogo: um estudo do game “Iracema Aventura” a partir da tradução intersemiótica

Soares et al (2014) analisam o jogo “Iracema Aventura” sob a ótica da tradução intersemiótica. “Iracema Aventura” é um jogo digital criado por Anderson Guedes e Odair Gaspar, baseado na obra de José de Alencar, e uma das criações do MUVIC – Museu Virtual do Índio Cearense⁴. Além de contextualizar sobre jogos digitais como mídia tradutora, os autores tratam do aspecto mítico da obra de José de Alencar, e como essa característica foi traduzida no *game*. Soares et al (2014) realizam uma análise dos principais elementos que serviram como tradutores e chegam à conclusão que o jogo inverte os papéis do livro, e retrata uma Iracema guerreira, enquanto Martim assume o papel daquele que necessita de proteção. O trabalho trata-se uma análise e não resulta na criação de um novo produto.

Essa pesquisa sobre a tradução em “Iracema Aventura” ajuda este trabalho na criação de um novo produto a partir da tradução intersemiótica. Os pontos levantados sobre os elementos traduzidos, e as semelhanças e diferenças com a obra original, fazem surgir questionamentos importantes sobre como se deve fazer uma tradução, em especial tendo em vista a representatividade de um grupo minoritário. Essas questões são importantes para a metodologia e desenvolvimento deste projeto.

⁴ LABECOS: Museu Virtual do Índio Cearense. Blog. Disponível em: <https://muvic.wordpress.com/about/>. Acesso em: 02, 12 e 2019.

2.3 Design de personagens voltado para reflexões sobre diversidade e representatividade de gênero em games

Rezende et al (2017) abordam a questão da diversidade e representatividade nos personagens de jogos digitais, em especial a representatividade de gênero. Os autores realizaram uma pesquisa de campo com jogadores de diferentes gêneros e idades, a fim de descobrir, dentre outras questões, qual a relação deles com os jogos digitais e suas experiências com identificação nessa mídia.

Os autores utilizaram as informações obtidas a partir da pesquisa de campo para o design de personagens para um jogo digital que gerasse identificação e reflexões a cerca de gênero para os usuários. Foi também realizada uma avaliação com usuários, na qual eles testaram o jogo e compartilharam suas impressões e questões levantadas a partir da experiência. Diferentes tipos de jogadores tiveram diferentes experiências, sendo ressaltado que os usuários que demonstraram anteriormente se importar com a questão da representatividade levantaram questões e reflexões sobre o assunto no seu *feedback*.

Este trabalho possui uma abordagem similar ao de Rezende et al (2017), em relação aos jogos digitais, ao ter, como ponto central, a representatividade nos jogos e questões de grupos minoritários, e procurar gerar reflexões e identificação em seus usuários. Apesar de citar as minorias LGBTQs, o trabalho de Rezende et al (2017) não tem como foco específico as vivências e representatividade desse grupo nos jogos digitais, sendo essa uma diferença entre o trabalho dos autores e o proposto aqui. Os autores também se limitam em relação ao design das personagens, enquanto aqui se pretende ir além e levar as questões minoritários como parte da história a ser contada no jogo.

É importante entender os processos metodológicos que Rezende et al (2017) utilizaram para alcançar os objetivos específicos do trabalho. A partir de um questionário os autores identificam perfis de jogadores e qual a associação desses perfis com gênero, além de explorar com os jogadores questões sobre identificação e representatividade nos jogos, por fim, eles se utilizam dos resultados desse questionário para a concepção de personagens para um jogo. O trabalho ajuda a entender como os resultados de uma pesquisa podem ser traduzidas para personagens e elementos dentro do jogo. Outro ponto importante é a avaliação, que mostra como é possível testar a capacidade de um jogo gerar reflexões no jogador. Algo interessante de ser ressaltado é que a pesquisa que Rezende et al (2017) fizeram, em alguns momentos, parece não direcionar sua pesquisa para um público em específico entre os jogadores, o que se repete na avaliação. Este trabalho utiliza métodos parecidos com o trabalho dos autores em relação à pesquisa de campo, porém a pesquisa

realizada aqui é, majoritariamente, direcionada para o público que se pretende atingir e que se pode criar um maior impacto.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a realização deste trabalho, foram identificados três aspectos essenciais para se conceituar e contextualizar o projeto. O ponto de partida é a representatividade *queer* nas mídias, em especial nos jogos digitais. É necessário entender as questões envolvendo o tema, o que tem sido feito nas diversas mídias e como o assunto tem aparecido nos jogos digitais, uma mídia que, segundo Torres-Parra (2013), carrega possibilidades únicas de levar conscientização e reflexões sociais.

O segundo ponto é a rebelião de *Stonewall* e as traduções intersemióticas feitas a partir desse evento. A forma de levar reflexão social sobre a causa e representatividade *queer* nos jogos será através da tradução de um documentário sobre *Stonewall* para jogo digital. Portanto, é importante estudar como as traduções intersemióticas dos eventos que rodeiam *Stonewall* têm sido feitas para recontar essa história em diferentes sistemas de signos, com diferentes características e possibilidades, para que possa levar esse evento, dessa vez, para o jogo digital.

Finalmente, torna-se também importante estudar sobre a possibilidade de utilizar os jogos digitais como ferramenta social e saber o que autores têm dito sobre o assunto, já que a intenção é levar reflexões sociais sobre o tema LGBT através de jogos. Nota-se também a relevância de estudar sobre jogos que se utilizam de eventos históricos como elementos principais ou secundários de suas narrativas, pois se pretende fazer um jogo a partir de um evento real.

3.1 Representatividade queer nas mídias

3.1.1 O termo *queer* e seus significados

A palavra *queer* pode ser traduzida como algo estranho, bizarro ou esquisito. Historicamente, ela foi utilizada como um termo pejorativo para se referir a pessoas LGBTs, mais comumente em relação a homens ou mulheres homossexuais. Porém, a partir dos anos de 1980, membros da comunidade subverteram esse significado e clamaram o termo para si, como uma forma neutra de se descrever ou uma forma positiva de se auto-identificar (BARKER, 2016). Desde então, o termo ganhou significados e usos, muitas vezes

contraditórios, tornando a tarefa de definir o que, ou quem, seria *queer* algo cada vez mais difícil.

Segundo Barker (2016), *queer* pode ser utilizado como “termo guarda-chuva” para definir pessoas que não se enquadram nos padrões heterossexuais ou cisgêneros, sendo uma palavra mais abrangente e fácil do que a sigla LGBT e suas diversas variações: LGBTQ, LGBTI, LGBTQA, LGBTQIA⁵, etc. *Queer* também pode se referir a uma maneira de pensar e agir que vai contra e desafia as normas de gênero e sexualidade. Porém, esse é apenas um dos contextos em que essa palavra é empregada.

A palavra *queer* também está amplamente ligada a intelectuais e acadêmicos que a utilizam para descrever seu campo e perspectiva teórica (LOURO 2001). A expressão teoria *queer* foi sugerida pela primeira vez por Teresa Lauretis, em fevereiro de 1990, como oposição crítica a forma como os estudos sociológicos sobre minorias sexuais e de gênero eram conduzidas na época (MISKOLCI, 2007). Segundo Barker (2016), a teoria *queer* tem o intuito de quebrar com binarismos e questionar a identidade, o que contrapôs outros setores LGBT que se utilizam do termo *queer* como forma de se auto afirmar. Miskolci (2007) afirma que a teoria *queer* utiliza o método desconstrutivo de Jacques Derrida, a fim de explicar os processos que levam à construção de sujeitos “normais”, o que resulta também na construção dos sujeitos rotulados como “anormais”.

“Foi essencial para o desenvolvimento da Teoria *Queer*, o conceito de complementaridade criado por Derrida. Segundo ele, nossa linguagem opera em binarismos, de forma que o hegemônico só se constrói em uma oposição necessária a algo inferiorizado e subordinado. Assim, em um exemplo caro aos *queer*, a heterossexualidade só existe em oposição à homossexualidade, compreendida como seu negativo inferior e abjeto. Ainda que não expressa, a homossexualidade é o Outro sem o qual o hegemônico não se constitui nem tem como descrever a si próprio.” (MISKOLCI, 2007, p. 3)

Segundo Louro (2001), em uma ótica desconstrutiva, a teoria *queer* passa a questionar como a heterossexualidade se tornou uma norma, quais processos levaram a uma sexualidade passar a ser entendida como natural, enquanto outras formas não. A autora ainda afirma que essas normas, adotadas pela sociedade como o natural, têm um caráter performativo, e são constantemente repetidas, repassadas, reiterando as normas de gênero na ótica heterossexual. Adotando essa visão, os teóricos *queer* passam a afirmar ser “necessário empreender uma

⁵ LGBTQ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais ou Transgêneros, Queer), LGBTI+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais ou Transgêneros e Intersexuais), LGBTQA (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais ou Transgêneros, Queer, Assexuais ou Aliados), LGBTQIA+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais ou Transgêneros, Queer, Intersexuais, Assexuais ou Aliados).

mudança epistemológica que efetivamente rompa com a lógica binária e com seus efeitos: a hierarquia, a classificação, a dominação e a exclusão” (LOURO, 2001, p. 549).

Barker (2016) reflete sobre a pluralidade dos campos que se denominam *queer*, como o ativismo *queer* e a teoria *queer*, afirmando que existem múltiplos ativismos e teorias *queer*, com diferentes focos e que muitas vezes se contradizem. Apesar disso, essas vertentes se unem no ponto em que buscam a luta por direitos com base na identidade, seja a abraçando ou indo em contraponto a ela. Nesse sentido, Louro (2001) afirma que *queer* é se posicionar contra a normalização, a naturalização de certos setores, mirando de forma mais imediata na oposição a heteronormatividade compulsória da sociedade. A autora, ainda, afirma que “*Queer* representa claramente a diferença que não quer ser assimilada ou tolerada” (LOURO, 2001, p. 546).

É importante, neste trabalho, compreender e conceituar a palavra *queer* e os múltiplos sentidos que são atribuídos a ela. Aqui, utiliza-se o termo *queer*, como definido por Barker (2016), como um guarda chuva para indivíduos não heterossexuais e/ou não cisgêneros. Porém, quando neste projeto se fala de representatividade e narrativas *queer* está se falando, prioritariamente, sobre narrativas que não apenas incluem pessoas LGBTQs mas também, de forma implícita ou explícita, ajudam a subverter a ideia de normatização de certos setores da sociedade enquanto coloca outros como anormais, por esse motivo a palavra *queer* é adotada no título deste trabalho.

3.1.2 Representação queer nas mídias

Historicamente, a existência LGBTQ tem sido apagadas das mídias. Em grande parte do século passado, os LGBTQs foram ignorados e, nos raros momentos em que sua existência era admitida, limitavam-se a papéis estereotipados e rasos, em que se considerava que os LGBTQs poderiam se encaixar (RODRIGUEZ, 2019). Discutindo essa questão a partir do cinema hollywoodiano, Davies (2016) relata que a homossexualidade costumava ser retratada apenas como uma piada, como motivo de pena ou até mesmo como algo a se temer. Rodriguez (2019) denomina essa narrativa, que coloca a vivência LGBTQ como algo negativo, de "a vítima".

A narrativa da vítima era a única aceita para os LGBTQs durante grande parte do século passado. Nela, os membros da comunidade eram muitas vezes representados com comportamentos que chegam ao ridículo (RODRIGUEZ, 2019). Uma das personagens recorrentemente utilizadas nas mídias é a do gay “afeminado”, que se utiliza dos estereótipos

que o público conhece para transformar esses personagens em, literalmente, uma piada (DAVIES, 2016).

Outro estereótipo, que segundo Davies (2016) foi amplamente utilizado do final dos anos 1950 até os anos de 1970, é a da personagem emocionalmente instável. Rodriguez (2019) relata que através das mais variadas mídias, como no cinema, televisão ou mesmo nos noticiários, os LGBTs eram retratados como pessoas tão miseráveis a ponto da morte se tornar uma opção viável, especialmente se tratando de suicídio. O autor ainda relata que entre os anos de 1961 e 1971 foram feitos 32 filmes que retrataram personagens gays ou lésbicas, entre esses filmes, 13 personagens cometeram suicídio e 18 foram assassinados. Uma das falas mais lembradas do filme com temática gay “*The Boys In The Band*”, lançado em 1970, é “Me mostre um homossexual feliz, e eu te mostrarei um corpo gay” (THE BOYS..., 1970), sendo essa a visão que as mídias escolheram passar de pessoas LGBT durante o período.

Já durante os anos de 1980 e 1990, os LGBTs assumiram o papel de vilões nas grandes mídias, com uma onda de personagens *queer* com intenção de machucar e matar heterossexuais cisgêneros (RODRIGUEZ, 2019). Essa narrativa pode ser exemplificada com o filme de 1991, “O Silêncio dos Inocentes”, que retrata uma personagem que se identifica como uma mulher transexual que captura e mata mulheres cisgênero com o intuito de criar uma vestimenta com a pele das vítimas (O SILÊNCIO..., 1991).

Após uma longa história de luta e militância, a partir dos anos de 1990 a comunidade LGBT passou a ser cada vez mais representada nas diversas mídias (RODRIGUEZ, 2019). Davies (2016) afirma que no mundo do cinema e da TV se tornou mais fácil para as narrativas *queer* sair do meio independente e alcançar lançamentos maiores com melhor distribuição. Apesar disso, ainda hoje não é difícil encontrar representações problemáticas, que continuam a colocar o público LGBT nos mesmos papéis estereotipados. Cardinalli (2016) problematiza essas representações, que mesmo alcançando marcos antes distantes, ainda caem muitas vezes nos estereótipos ofensivos e discriminatórios.

“Nos programas de humor, principalmente, esse público continuou sendo estereotipado, discriminado e objeto de piadas pejorativas, de modo ainda mais violento com as pessoas transgêneras. A comunidade LGBT+ ainda carece de uma representatividade verdadeira na mídia, sendo tratada de forma séria e responsável, e não por meio de estereótipos caracterizados como melindrosos e promíscuos sexualmente, o que claramente não condiz com a realidade e ainda pode vir a estimular atos de preconceito e violência contra essa parcela da população.” (CARDINALLI et al, 2016, p 2)

Rodriguez (2019) afirma que, apesar dos gays e lésbicas terem, em grande parte, conseguido fugir da narrativa da vítima, bissexuais e transexuais ainda continuam presos

nesse tipo de representação na mídia. Para Felipe (2006), as mídias e as mensagens que ela veicula têm grande poder na construção da identidade dos sujeitos. São necessárias representações que contraponham as imagens LGBTfóbicas e os estereótipos para que exista uma afirmação de identidade desses sujeitos através da mídia (LOURO, 2001).

A contextualização aqui apresentada serve como uma introdução à seção de representação LGBT nos jogos, refletindo sobre como as narrativas LGBT têm sido representadas em outras mídias no decorrer das últimas décadas e como essa questão tem evoluído. Grande parte das considerações levantadas nesta seção pode ser levada ao universo dos jogos digitais, sendo possível observar esses mesmos estereótipos, preconceitos e desafios. É relevante ter em vista também que os jogos digitais são uma mídia mais recente, na qual as primeiras narrativas que incluem personagens LGBT datam meados dos anos 1980, e que possui questões específicas que diferem de outras mídias.

3.1.3 Representação queer nos jogos digitais

Atualmente, é possível encontrar uma quantidade considerável de desenvolvedores ou jogadores tentando tornar o universo *gamer* mais diverso e trazendo maior representatividade positiva a narrativas pouco incluídas no meio, ou ainda inseridas de forma problemática (BRAGANÇA et al, 2016). As vivências *queer*, por exemplo, são comumente ignoradas nos *games*, e nos momentos em que são representadas são postas como piada, ou de forma caricata e estereotipada (RIBEIRO; VALADARES, 2018).

Bragança et al (2016) relatam que existe uma parte dos membros da comunidade *gamer* que rejeita qualquer tentativa de mudar essa realidade e trazer representações positivas de minorias nos jogos, encarando com resistência os esforços dos membros que tentam trazer mudança e diversidade. Segundo os autores, esses membros veem tais esforços como uma ameaça à mídia. Goulart e Nardi (2017) concordam com os autores, afirmando que, para esses jogadores, as mudanças a favor da diversidade que têm acontecido nos jogos são decorrentes da existência de “grupos organizados com apenas um objetivo: destruir os jogos digitais” (GOULART; NARDI, 2017, p. 259).

Bragança et al (2016) afirmam que a indústria dos jogos é composta em maior parte por homens heterossexuais e cisgêneros, sendo esse um dos motivos pelo machismo e LGBTfobia encontrados amplamente nos jogos digitais, principalmente naqueles que alcançam um maior público. Os autores também afirmam que, além da pouca diversidade de gêneros e sexualidades encontrada na indústria, existe uma crença que o público alvo dos jogos seja também composto por homens heterossexuais e cisgêneros, o que faz com que as

narrativas criada para os *games* relatem as vivências, experiências e suposta visão compartilhada por esse grupo. Com essa mesma visão, como escreve Yonashiro (2012), existe um medo de que o público supostamente dominante dos jogos se ofenda com as narrativas *queer*, o que faz com que os membros da indústria tenham receio ou pouco interesse em as incluir, temendo pouco retorno financeiro. Porém, essa visão é equivocada, pois existe uma grande quantidade de pessoas *queer* que consome jogos amplamente e que deseja se ver representada e incluída, sendo o universo *gamer* muito mais diverso do que muitos da indústria tendem a crer (BRAGANÇA et al, 2016).

Bragança et al (2016) calculam que a maior parte das narrativas e personagens *queer* encontrados nos jogos são NPCs, com poucas exceções que colocam personagens LGBTs como protagonistas, além da maioria dessas representações ser de homens gays. Os autores relatam que parte significativa dessa representatividade acontece em jogos de RPG e simuladores, como possibilidades optativas de romance, e utilizam as séries de jogos “*Mass Effect*”, “*Dragon Age*” e “*The Sims*” como exemplo. Esses jogos incluem a possibilidade de romance com personagens do mesmo sexo, sendo importante citar que em todos eles o jogador pode escolher qual o gênero de sua personagem.

O jogo “*Moonmist*”⁶, lançado em 1986, pela Infocom, é reconhecido como o primeiro jogo a apresentar uma personagem homossexual, mais em específico uma personagem lésbica. A personagem Vivien Pentreath é representada como a vilã do jogo, que ameaça a vida da protagonista por estar apaixonada por ela e querer impedir seu casamento (RIBEIRO; VALADARES, 2018).

O jogo “*Bully*”, lançado em 2006 pela *Rockstar Games*, coloca o jogador na pele de Jimmy Hopkins, um adolescente problemático que é posto em um internato contra a sua vontade. Ele precisa trazer paz para a escola que é repleta de *bullies* e grupos rivais. Durante o *gameplay*, o jogador tem a possibilidade de beijar 8 NPCs femininas da mesma faixa etária de Jimmy, da mesma forma existem 6 NPCs masculinos nas mesmas condições que Jimmy pode beijar, o que resulta em bônus na vida da personagem (SHAW, 2015a).

Na trilogia original da franquia “*Mass Effect*”, desenvolvida pela BioWare, os romances entre personagens do mesmo sexo foram introduzidos aos poucos: a única interação LGBT no primeiro jogo é com uma personagem alienígena com características femininas que surge como possibilidade de romance tanto para quem escolhe o avatar feminino quanto masculino. O jogo deixa claro, inclusive, que para esta raça o conceito de gênero não existe. Já no terceiro jogo da série é possível encontrar diversas opções de romances lésbicos e gays

⁶ É possível jogar *Moonmist online* em <https://www.myabandonware.com/game/moonmist-101>

(SHAW, 2015b). Yonashiro (2012) descreve a representatividade encontrada no jogo “*Mass Effect 3*” como um passo discreto, porém muito importante para a inclusão *queer* nos jogos. A autora ainda comenta que a representatividade *queer* encontrada no jogo gerou grande repercussão na crítica e incomodou os setores mais conservadores da indústria e universo dos jogos.

Outra série de jogos que incluem frequentemente personagens LGBTs é a franquia “*Grand Theft Auto*” (GTA) lançada pela Rockstar Games, sendo uma das franquias com o maior número de personagens LGBTs relatados. Esse feito, porém, está longe de algo a ser comemorado, pois a representação desses personagens, que são sempre NPCs, é em grande parte carregada de homofobia e transfobia, com viés cômico, pejorativo e de deboche. Vale citar que a franquia é conhecida por incluir temas polêmicos, na maior parte das vezes de forma ofensiva e imprudente (BRAGANÇA et al, 2016).

Bragança et al (2016) entendem que as representações de pessoas transgêneras nos jogos chega a ser mais problemática, estando constantemente repleta de transfobia e contextos apenas sexuais. Ainda citando a franquia GTA, no jogo “*Grand Theft Auto V*” é possível encontrar representações de mulheres trans como prostitutas, que são constantemente recebidas com falas transfóbicas. No mesmo jogo pode ser encontrado a personagem Peach, que é entendida como uma tentativa de representar uma mulher trans. A personagem é dublada por uma voz masculina (SHAW, 2015c).

Apesar de poucas, existem algumas representações sérias de pessoas transgêneras em jogos. Um dos exemplos é a personagem⁷ Ned Wynert do jogo de 2015 “*Assassin’s Creed: Syndicate*”, um empresário que dá missões para o protagonista, porém, é uma personagem sem muito destaque, além de sua transexualidade ser pouco discutida no jogo (SHAW, 2018). A personagem Krem do jogo “*Dragon Age: Inquisition*” é reconhecida como uma das melhores representações trans em jogos por se tratar de um homem trans com grande visibilidade no jogo e tratar o assunto com seriedade. Porém, a personagem é dublada por uma voz feminina, o que foi amplamente criticado (SHAW, 2015d).

Segundo Yonashiro (2012), apesar dos esforços de jogos *mainstream*⁸ em aumentar a representatividade *queer*, é nos jogos independentes que essas narrativas têm maiores possibilidades de ganhar visibilidade de forma positiva e com seriedade. Visão compartilhada

⁷ A palavra personagem é sempre utilizada com o sobrecomum feminino durante esse trabalho, ou seja, “a personagem” não está sendo referido ao gênero da personagem em si, porém, da palavra.

⁸ *Mainstream* pode ser traduzido como “convencional” ou “corrente dominante”. Se refere a cultura de massa, aquilo que tem grande difusão pelos meios de comunicação e grande popularidade.

por Bragança et al (2016), que afirmam serem nesses jogos independentes que se encontram presentes a maior parte das narrativas *queer* em jogos.

“Entretanto, não são em jogos de grande porte em que há esperança nessa fase quase inicial de abertura sobre o tema, mas em jogos independentes que, apesar de não terem tanta visibilidade quanto os jogos *mainstream*, têm a liberdade temática e de jogabilidade. - não tem de responder a grandes publicadoras, nem à expectativa do público. Podem ser ousados, sem ter de dar uma justificativa e sem medo de sujar a imagem de um parceiro, perpassando por todas as dificuldades que um jogo de grande porte passaria. [...] Os jogos indies trazem diversidade, qualidade e criatividade e abertura com o desenvolvimento que o erro permite. É com eles que podem ser traçados novos jeitos de contar história e emocionar, ao mesmo tempo retratando uma sociedade mais igualitária.” (YONASHIRO, 2012, p. 26)

Bragança et al (2016) afirmam que o jogo “*Caper In The Castro*”, lançado em 1989, é reconhecido como o primeiro jogo com uma narrativa explicitamente *queer*. O jogo foi desenvolvido e lançado independentemente por uma mulher *queer*. No jogo, de *puzzle* e mistério, o jogador joga como Tracker McDyke, uma detetive lésbica que precisa investigar o desaparecimento da *drag queen* Tessy LaFemme (SHAW, 2015e). Como exemplo mais recente, o jogo “*The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories*”, lançado em 2018, pode ser citado. O jogador é colocado no papel de uma menina trans chamada J.J., o jogo aborda temas como transfobia e suicídio, trazendo discussões relevantes para a comunidade trans através de sua narrativa (SHAW, 2019).

Para a realização deste trabalho, é importante entender o que tem sido feito em relação a representatividade *queer* nos jogos, assim como entender de qual forma essa representatividade tem sido inserida nos jogos digitais. Vale notar as observações feitas em relação ao mercado, as narrativas retratadas, o universo *gamer* e o que foi aprendido a partir das representatividades inseridas, sejam elas positivas ou negativas.

3.2 Rebelião de Stonewall e suas traduções

3.2.1 A Rebelião de Stonewall

Nas últimas décadas, a comunidade LGBT tem alcançado um crescente aumento em seus direitos, o que pode ser notado tanto em esfera nacional quanto internacional. Essa tendência é consequência da luta ainda hoje necessária para levantar discussões sobre pautas importantes para a comunidade nos mais diversos setores da sociedade (TERTO; SOUZA, 2015). Um ponto importante para entender o processo de conquistas de direitos que é vista hoje é o evento conhecido como rebelião de *Stonewall*, também conhecido apenas como *Stonewall*, revolta que aconteceu em 28 de junho de 1969 na cidade de Nova Iorque, e

resultou em diversas manifestações na cidade. O evento é visto como um momento fundamental para a conquista de direitos da comunidade LGBT e decisivo para o ativismo dessa classe (STEIN, 2019).

Segundo Bullough (2014), os espaços destinados ao público LGBT eram constantemente alvo de agressões e invasões policiais, isso porque a visão da sociedade em relação a pessoas LGBTs era extremamente negativa e preconceituosa. O autor afirma que a medicina via os membros da comunidade como vítimas de uma grave patologia, a religião como pecadores e imorais, a lei como criminosos, e a sociedade em geral como pervertidos e perigosos.

O bar nova iorquino *Stonewall Inn* não era exceção às ações policiais anti-LGBT, o lugar era conhecido pelo seu público diverso, que não se limitava a homens gays, mas também atraía lésbicas, pessoas trans, não binárias etc. (STEIN, 2019). Segundo Armstrong e Crage (2006), o local era conhecido por acolher pessoas que não eram aceitas em outros locais – *Stonewall Inn* abrangia tanto a parte mais privilegiada da comunidade LGBT, quanto as partes mais marginalizadas. As autoras também afirmam que o local sofria invasões policiais mensalmente. Durante a madrugada de 28 de junho de 1969, policiais realizaram uma dessas intervenções no bar, prendendo empregados e alguns clientes, em especial aqueles que não se encaixavam nas normas de gênero, como travestis e lésbicas “masculinas”. Porém, em vez de aceitar a situação, os clientes que deixaram o bar, junto com outras pessoas que se encontravam nas redondezas, formaram uma multidão contra a ação policial (STEIN, 2019).

“When the police emerged from the bar with several patrons and employees in their custody, the multiracial crowd began to erupt. According to some accounts, a lesbian was the first to back; multiple accounts emphasize the distinctively aggressive defiance of trans people and street youth. Soon the crowd, which included straight allies, was shouting at the police and throwing coins at the building. [...] Eventually police reinforcements arrived and members of the Tactical Patrol Force, specialists in riot control, tried to clear the streets. Over the next several hours, thousands of people rioted in the streets with campy courage and fierce fury. Thousand rioted again on Saturday night and Sunday morning. The situation calmed down on Sunday, Monday, and Tuesday nights, but third night of major protests took place on Wednesday.” (STEIN, 2019, p. 3 - 5)⁹

⁹ Quando a polícia saiu do bar com vários fregueses e funcionários sob sua custódia, a multidão multirracial começou a entrar em erupção. Segundo alguns relatos, uma lésbica foi a primeira a voltar; diversos relatos enfatizam a resistência agressiva das pessoas trans e dos jovens de rua. Logo a multidão, que incluía aliados heterossexuais, gritava com a polícia e jogava moedas no prédio. [...] Eventualmente reforços policiais chegaram e membros da Força de Patrulha Tática, especialistas em controle de tumulto, tentaram limpar as ruas. Nas horas que se seguiram, milhares de pessoas se revoltaram nas ruas com coragem exagerada e fúria feroz. A situação se acalmou nas noites de domingo, segunda e terça-feira, mas a terceira noite de grandes protestos aconteceu na quarta-feira. (Tradução livre)

Os protestos ganharam grande repercussão e tiveram uma expressiva influência na história da comunidade LGBT, sendo vistos como um marco para o movimento. O evento ultrapassou barreiras e é comemorado internacionalmente como “Dia do Orgulho LGBT” (TERTO; SOUZA, 2015). Muito se é questionado sobre o quanto a comunidade e ativismo LGBT vistos hoje é realmente graças a *Stonewall*, assim como o pioneirismo do acontecimento (STEIN, 2019). Armstrong e Crage (2006) afirmam que *Stonewall* não foi o primeiro movimento contra as intervenções policiais nos espaços LGBTs, citando outras rebeliões que aconteceram anteriormente, como as ações contra ataque policial na taverna *The Black Cat* em 1967. Para Stein (2019), a rebelião de *Stonewall* não inaugurou o movimento LGBT, em especial em relação a gays e lésbicas, porque já existiam organizações com o intuito de descriminalização de relacionamentos homossexuais. Porém, a revolta que aconteceu em *Stonewall* foi seguida por uma cobertura sem precedentes na mídia para a causa. Apesar da maior parte da cobertura ter sido de teor LGBTfóbico, ela ainda assim atraiu olhares, o que foi essencial para o sucesso do movimento. Graças a fatores como essa cobertura midiática, ativistas conseguiram aproveitar e potencializar as oportunidades surgidas em *Stonewall* para gerar visibilidade à causa e tornar o 28 de junho uma data de luta e comemoração ao redor do mundo (ARMSTRONG; CRAGE, 2006).

Este trabalho tem o intuito de revisitar acontecimentos relacionados à revolta de *Stonewall* em jogo digital, sendo assim, é necessário entender os fatos e diferentes opiniões em relação ao que realmente aconteceu na madrugada de 28 de junho de 1969. Esta subseção tem o intuito de apresentar a revolta de *Stonewall* e a sua influência e importância para o movimento LGBT. Essa explicação torna-se especialmente relevante para contextualização da parte prática do trabalho.

3.2.2 Traduções intersemióticas de *Stonewall*

A tradução intersemiótica é a tradução de um sistema de signos para outro sistema de signos. Essa tradução acontece através da busca pelos aspectos intersemióticos, ou seja, busca por equivalências entre determinados sistemas semióticos (DINIZ, 1998). Como exemplo é possível citar a tradução de um livro para um filme, de poema para pintura ou, como proposto neste trabalho, de documentário para jogo.

Segundo Diniz (1994), a busca por equivalências consiste em procurar um signo que ocupe um lugar no seu sistema semiótico equivalente ao lugar que o signo que se deseja traduzir ocupa no próprio sistema. Ou seja, ao traduzir algum elemento de documentário para jogo, por exemplo, é necessário encontrar algum elemento em jogos que se posicione de

forma semelhante nesse novo sistema ao que aquele elemento original se posiciona em seu sistema, o documentário. Vale destacar que a busca por equivalência nos sistemas sógnicos não significa, necessariamente, a busca por fidelidade (MEDEIROS et al, 2016).

“A idéia de equivalência provém do fato de que toda linguagem tem uma ordenação básica, isto é, os signos não se amontoam, mas existem como sistemas, semântica e sintaticamente, organizados. A equivalência estilística aponta para elementos com funções equivalentes. Este é o nível da tradução intersemiótica. Assim, a equivalência não se define como busca pela - igualdade que não pode ser encontrada nem dentro da mesma língua - mas como processo. A percepção da equivalência é como uma dialética entre os signos dos textos em questão e o objetivo da tradução passa a ser esclarecer a questão da equivalência e examinar o que constitui o sentido dentro desse processo. Porém, em momento algum, essa questão é normativa.” (DINIZ, 1994, p. 103)

Meneghello (2014) afirma que, no processo de tradução intersemiótica, é necessário levar em conta as características próprias de cada sistema semiótico, além dos processos próprios de cada área envolvida na tradução. Nesse processo intersemiótico, novos sentidos são criados. Segundo Diniz (1994), o resultado do processo de tradução é uma nova estrutura, uma obra autônoma, que não deve ser vista apenas como uma adaptação ou transformação, e sim como uma obra única. Durante o processo de tradução, é possível que novos elementos surjam ou que outros sejam eliminados para melhor adequação no novo sistema, sendo natural que a nova obra se distancie da original (MEDEIROS et al. 2016).

Nos anos seguintes à revolta de *Stonewall*, diversas traduções intersemióticas sobre o acontecimento foram feitas para diferentes mídias. O evento tornou-se fonte de inspiração e um símbolo de resistência e luta contra opressão (STEIN, 2019). Os livros de não ficção “*Stonewall: The Riots That Sparked the Gay Revolution*” de David Carter, “*Stonewall*” de Martin Duberman e “*The Gay Militants: How Gay Liberation Begun In America, 169-1971*” de Donn Teal são definidos por Stein (2019) como as três melhores fontes secundárias sobre *Stonewall*. “*Stonewall*” de Martin Duberman, lançado em 1994, narra os acontecimentos ao redor de *Stonewall* através de seis histórias de seis pessoas diferentes (DUBERMAN, 1994). O livro de David Carter, lançado em 2005, é dividido em 3 partes: a primeira explicando o contexto que levou ao acontecimento, a segunda detalhando como a revolta em si aconteceu e a terceira, que narra os acontecimentos pós-*Stonewall*, mais em específico a criação do movimento de liberação gay (CARTER, 2005).

A revolta de *Stonewall* também foi traduzida para outros formatos, como o cinema, tanto em forma de documentário quanto ficção. O livro de David Carter serviu como mídia tradutora para os cineastas Kate Davis e David Heilbroner criarem o documentário “*Stonewall Uprising*”, lançado em 2010. O documentário, assim como o livro, narra desde os precedentes

da revolta até os resultados que Stonewall alcançou na sociedade. Para recontar a narrativa do livro em documentário, os cineastas utilizaram elementos da mídia como narração, entrevistas e recriações de cenas (STONEWALL..., 2010). O livro “*Stonewall*” de Martin Duberman também foi traduzido para o cinema, como o filme homônimo do diretor Nigel Finch, lançado em 1995. Nesse caso, o livro não foi traduzido como documentário, mas sim como ficção baseada em fatos reais (STONEWALL..., 1995). O filme “*Stonewall*” de 2015, do diretor Roland Emmerich, também relata uma história ficcional com base nos eventos de Stonewall (STONEWALL..., 2015). O filme de Roland Emmerich recebeu muitas críticas negativas, o considerando problemático¹⁰.

Não existe um consenso sobre como os eventos aconteceram, quem começou a revolta etc. (STEIN, 2019). Essa pode ser a explicação para a escolha de se utilizar diferentes pontos de vista, algo comum em muitas das traduções dos eventos de *Stonewall*. Outra explicação pode ser o fato de que *Stonewall Inn* era um bar com um público diversificado e com diferentes vivências, o que tornou *Stonewall* um ato de vozes diversificadas (STEIN, 2019).

A tradução intersemiótica será utilizada como metodologia para a criação do jogo proposto neste trabalho. O jogo será uma tradução do documentário “*Stonewall Uprising*”, que por sua vez é uma tradução do livro “*Stonewall: The Riots That Sparked the Gay Revolution*” de David Carter. É preciso entender as traduções existentes sobre a revolta de Stonewall, e como diferentes autores têm feito para representar a importância e significado do evento nas diversas mídias e formatos.

3.3 Jogos digitais

3.3.1 Jogos digitais como possibilidade para mudança social

Fragoso (2014) afirma que os jogos digitais são hoje amplamente reconhecidos como um produto midiático, com a mesma importância de outros meios já tradicionais, como o cinema, a televisão, os romances, os documentários. A autora relata ainda que assim como os outros meios, os jogos digitais possuem diferentes gêneros, estilos, funções e possibilidades, sendo a função de contar histórias uma dessas possibilidades, o que caracteriza jogos narrativos.

¹⁰ HACKAQ, Gustavo. Crítica: "Stonewall: Onde o Orgulho Começou" tenta representar, mas higieniza e marginaliza o movimento LGBT. **IT POP!**

Considerando, entre outros aspectos, o seu poder narrativo, os jogos digitais têm uma complexidade similar aos meios mais antigos, porém, possuem um grande diferencial que é a interatividade (FRAGOSO, 2014). Graças a essa interatividade dos jogos digitais, mais outras características como a ludicidade e o estabelecimento de regras, o jogo criou uma importante relevância para a vivência de sujeitos na sociedade (RIBEIRO; VALADARES, 2018).

Torres-Parra (2013) propõe que os jogos digitais são uma possibilidade para subverter as estruturas de poder na sociedade atual e empoderar narrativas que contraponham aquelas que estão na posição dominante. O autor afirma que os jogos digitais são capazes de causar um pensamento crítico nos seus usuários. Ribeiro e Valadares (2018) afirmam algo semelhante, pontuando que os jogos, além de seu aspecto de entretenimento, em alguns casos podem promover a conscientização social e de reflexão, em especial os jogos narrativos.

As mídias em geral possuem grande poder de influência sobre a sociedade e a identidade dos indivíduos que as consomem e produzem. É através da tecnologia e dos novos meios digitais que esses indivíduos passam a não apenas consumir, como também construir os discursos e significados encontrados em meios como os jogos ou redes sociais (TORRES-PARRA, 2013). Yonashiro (2012) confirma a influência dos *games*, afirmando que a partir deles é possível mudar pontos de vista e percepções sobre o mundo para além da tela. A autora ainda fala sobre a possibilidade de jogos que não possuem o objetivo apenas de divertir, mas também mudar realidades.

“Cuando criticamos el poder de los medios criticamos su posición privilegiada para movilizar la opinión pública, un problema al que encontraríamos soluciones en la democratización del acceso a la producción de significados. Precisamente esta es la clave de esta nueva generación de medios de comunicación, que representa un punto de quiebre en las relaciones del poder y los medios, circunstancia invaluable para los intereses de quienes generalmente han sido dejados de lado en la historia oficial.” (TORRES-PARRA, 2013, p. 768)¹¹

Torres-Parra (2013) afirma que as novas mídias digitais vêm rompendo com a hierarquia hegemônica das tradicionais, que são influenciadas pelos interesses dos setores mais privilegiados da sociedade. Segundo o autor, esses interesses também influenciam o mundo dos jogos e meios digitais em geral, porém, são nesses novos meios que existe uma possibilidade de transformação, empoderando narrativas oprimidas. É a partir deles que o público deixa de consumir algo passivamente e passa a se tornar usuário e fonte de

¹¹ Quando criticamos o poder da mídia criticamos sua posição privilegiada de mobilizar a opinião pública, um problema para o qual encontraríamos soluções na democratização do acesso à produção de significados. Precisamente esta é a chave para essa geração de meios de comunicação, que representa um ponto de ruptura nas relações de poder e mídias, uma circunstância inestimável para os interesses daqueles que foram geralmente deixados de lado na história. (Tradução livre)

informação, o que faz com que essas mídias possam tornar-se espaço de resistência. Os jogos digitais não são exceção. Existem diversas formas de se produzir jogos, o que se tornam cada vez mais acessível, pois não é difícil também encontrar *softwares* gratuitos para desenvolvimento. Isso faz com que os jogos não dependam da indústria e de poderosos, indivíduos oprimidos possuem meios para produzir seus próprios jogos e levar suas narrativas para a mídia (TORRES-PARRA, 2013).

Essa seção aponta para a possibilidade de se utilizar jogos digitais como uma forma de levar reflexão e causar uma mudança social e contextualiza e aprofunda o propósito deste trabalho, que pretende levar reflexões sobre LGBTfobia, conscientização e representação através de um jogo digital.

3.3.2 *Jogos baseados em eventos históricos*

Nas últimas décadas, tornou-se cada vez mais comum a representação de momentos ou eventos históricos através de mídias como cinema e os romances, fazendo com que surgissem novas formas de descrever o passado de forma legítima. Esses novos meios de recontar acontecimentos são vistos de forma positiva, uma vez que podem alcançar pessoas de formas que livros didáticos não conseguem (TELLES; ALVEZ, 2015). Essa prática também chegou até os jogos digitais, sendo comum encontrar jogos que são baseados em eventos históricos. Neves et al (2010) denominam de *History Games* os jogos que se utilizam de eventos históricos como sua temática central ou apenas como um pano de fundo para a criação de um novo enredo.

“Nos últimos anos observamos a indústria dos games investir de maneira significativa em jogos digitais cuja temática histórica está presente como elemento de ambientação da narrativa ou é o principal ponto de partida para uma grande aventura imersiva. Entre os jogos digitais que utilizam eventos ou situações históricas podemos atualmente destacar os títulos das séries God of War, Assassin’s Creed e Call of Duty.” (OLIVEIRA, 2014, p. 576)

Segundo Oliveira (2014) esses jogos se mostram importantes e trazem possibilidades para o ensino desses acontecimentos, o autor afirma que é comum, ao se falar sobre um certo evento histórico em sala de aula que os alunos já tenham algum conhecimento sobre tal evento a partir de suas experiência com jogos digitais.

Esses jogos não são novidades ou exclusivos do meio digital. Neves et al (2010) afirmam que os *History Games* são comuns e populares anteriormente ao novo contexto digital, com jogos analógicos, em especial de tabuleiro. Os autores afirmam que esse tipo de narrativa tornou-se popular nos jogos digitais apenas a partir dos anos de 1990, com jogos

como “*Civilization*” e “*Age of Empires*”, que foram pioneiros em abordar temas históricos nessa mídia.

É importante destacar que existem técnicas e formas certas de se ensinar história pedagogicamente, e que nem todos os jogos digitais são feitos para essa função (TELLES; ALVEZ, 2015). Sobre esse assunto, Neves et al (2014) afirmam que, apesar de não ter a função específica de ensinar, não se deve minimizar ou descartar o valor dos jogos históricos que não são feitos para salas de aula. Oliveira (2014) apresenta uma visão similar em relação ao assunto, afirmando que esses jogos são capazes de gerar uma maior identificação e interesse, além de causar uma aproximação entre jogador e o evento histórico em questão.

“Ao interagirem com determinados jogos, os jogadores estão tendo em muitos casos o seu primeiro contato com determinado fato ou evento histórico, é a partir deste que desenvolvem a sua visão inicial sobre aquele evento e estabelecem uma espécie de apropriação do conhecimento histórico e, quando chegam às salas de aula já trazem consigo também este conhecimento prévio, que não pode de maneira alguma ser descartado ou ignorado.” (OLIVEIRA, 2014, p. 579)

É importante entender o que tem sido falado sobre esse tipo de narrativa em jogos, pois este trabalho tem como propósito traduzir para jogo digital um evento histórico. Entretanto, vale pontuar que o jogo a ser feito não possui nenhuma intenção de ser experimentado de forma pedagógica, e seu aspecto educacional se reflete na desejada capacidade de transmitir informação e mostrar aos jogadores os absurdos que pessoas LGBT viviam e ainda vivem.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta seção explica os procedimentos metodológicos que foram usados para o desenvolvimento deste projeto. A metodologia foi dividida em quatro etapas: Uma pesquisa de campo, para conhecer o usuário e a relevância do tema para o mesmo, além de buscar uma resposta para a questão de o que seria uma boa representatividade *queer*; A concepção do jogo a partir da tradução intersemiótica, que se baseia em uma metodologia criada por Medeiros et al (2016) chamada de “Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico”. Para o desenvolvimento deste trabalho, essa metodologia foi adaptada para o game design e as especificidades encontradas aqui; O desenvolvimento de um protótipo jogável de uma fase,

com intuito de testar o jogo; Por fim, a avaliação com usuários em si, para investigar se o projeto cumpriu com os objetivos definidos.

4.1 Pesquisa com usuário

Para o desenvolvimento deste trabalho, é necessário conhecer qual a relação dos membros da comunidade LGBT com os jogos e o que seria uma boa representatividade para esses usuários, além de questões como o que esperam de narrativas *queer* e quais pontos os fazem sentir incluídos ou desconfortáveis em suas experiências com jogos digitais. Outro aspecto a se investigar é qual o conhecimento que esse público tem em relação à revolta de Stonewall, sua importância para o movimento LGBT e as conquistas de direitos desses indivíduos. Para esse fim, uma pesquisa de campo foi feita através de um questionário de caráter qualitativo, disponibilizado em grupos e fóruns na internet que foquem nesse público. O resultado dessa pesquisa foi importante para os próximos passos de concepção e desenvolvimento, uma vez que a partir desses resultados foi definido o que seria uma boa representatividade *queer* nos jogos digitais e como essa comunidade quer se ver retratada.

4.2 Concepção do jogo a partir da tradução intersemiótica

A tradução intersemiótica serve como metodologia para a concepção do jogo aqui proposto, ela possibilita que uma narrativa seja recontada através de diferentes mídias. Para se utilizar desse recurso na concepção, adaptou-se a metodologia criada e denominada por Medeiros et al (2016) como “Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico”. No trabalho, os autores identificam alguns passos importantes para a tradução de textos para imagens gráficas. A partir do estudo desses passos notou-se que eles podem ser utilizados, com algumas adaptações, para traduções de outras naturezas, e outros processos de design além do gráfico, incluindo o *game design*. Baseado no projeto de Medeiros et al (2016) foram definidos alguns passos que ajudaram na concepção deste trabalho. São eles:

- Análise do documentário
- Conceitos-chave
- Mídia
- Geração de alternativas

A análise do documentário diz respeito ao passo que Medeiros et al (2016) denominou de “Necessidade do Projeto”, no qual se analisa e busca maiores informações sobre o projeto para um melhor conhecimento do mesmo e para a criação do briefing. Neste trabalho, esse passo foi adaptado para conhecer a obra de forma mais profunda, mapeando o roteiro do

documentário e assim identificando os momentos mais importantes. A definição dos conceitos-chaves diz respeito a uma síntese das informações colhidas no passo anterior, que resultam em conceitos, palavras e elementos essenciais que irão trilhar o caminho para as próximas etapas. Segundo Medeiros et al (2016), é esse passo que irá gerar as qualidades dos signos, ou seja o significado do documentário. É aqui que serão identificados os aspectos intersemióticos que possibilitam a tradução.

O terceiro passo é referente a estudar e conhecer a mídia que irá receber a tradução, no caso o jogo digital. Segundo os autores, é necessário conhecer os limitadores e oportunidades inerentes a nova mídia, assim como conhecer os processos dela, para definir como contornar as possíveis dificuldades e aproveitar as possibilidades que ela traz. É nessa etapa também que se inicia o processo de contiguidade, ou seja, o processo no qual um novo signo surge a partir do signo original, para substituí-lo (MEDEIROS et al, 2016).

A geração de alternativas diz respeito a etapa de concepção, da qual surge os pilares da solução. Medeiros et al (2016) definem uma tríade para a criação de peças gráficas compostas por concepção, visual e material. Para a este trabalho foi escolhido, ao invés de seguir os tríade proposta pelos autores, seguir a tétrede proposta por Schell (2008) como elementos essenciais nos jogos, por serem mais adequados para o desenvolvimento deste trabalho, sendo eles (SCHELL, 2008):

- Mecânicas: são os processos e regras do jogo, definem o que o jogador pode e não pode fazer e como ele pode alcançar os objetivos definidos. Mecânicas são inerentes aos jogos digitais, existindo apenas nessa mídia.
- História: é a sequência de eventos e acontecimentos que irão se desenvolver durante o *gameplay*.
- Estéticas: A forma como o jogador experiencia o jogo. É a aparência, os sons, o gosto e sentimento que o jogo transmite.
- Tecnologia: São os materiais e interações que tornam possível o jogo. A tecnologia é o que permite que o jogador faça certas atividades, e proíbe que faça outras.

Segundo Schell (2008) todas essas etapas são essenciais e importantes para a criação de um jogo, frisando que nenhum elemento é mais importante do que o outro, sendo necessário tomar importantes decisões sobre cada um deles durante o processo de game design. Outro ponto que o autor faz questão de frisar é a importância de se escolher elementos que conversem entre si, que combinem e se complementem.

A fase de concepção foca em mecânicas, história e estéticas. Essa escolha não se dá por julgamento de valor ou um maior grau de importância entre os elementos escolhidos, e

sim porque os pontos referentes a tecnologia serão discutidos anteriormente, na etapa referente à Mídia, pois é nesta etapa que serão discutidos os limites e as possibilidades que serão aproveitadas na solução.

A metodologia de Medeiros et al (2016) ainda possui mais uma última etapa, denominada de solução e validação. Esse passo não foi incluído pois será melhor destrinchado nas próximas seções e etapas deste trabalho. Além disso, Medeiros et al (2016) faz referência à solução final do projeto, sendo que este projeto irá resultar não em um produto final, mas em um protótipo para avaliação, invisibilizando essa análise.

4.3 Desenvolvimento de protótipo jogável

Após a concepção, foi definida uma parte do jogo para ser desenvolvido como protótipo jogável, que foi utilizado para a realização de teste com o usuário. Segundo Nguyen (2014), a criação de um protótipo para testes após a criação do jogo é um fator chave no processo de desenvolvimento de jogos uma vez que os protótipos são importantes para testar funcionalidades, e até se o jogo alcança o seu propósito, antes de se investir no desenvolvimento do jogo final. Segundo Schell (2008) todo protótipo deve ser feito com uma pergunta, ou várias, em mente, algo para ser investigado. Caso esse propósito não esteja claro, o protótipo corre risco de não alcançar resultados satisfatórios.

Tendo esses fatores em mente, vê-se a necessidade de criar um protótipo para testar se a narrativa do jogo alcança o propósito para a qual foi construída, a de gerar identificação e boa representatividade nos usuários LGBT, além de sua função informativa em relação a rebelião de Stonewall. Nguyen (2014) afirma que um protótipo não tem a necessidade de ser tão bem acabado quanto a versão final, pois ele serve apenas para testar algumas funcionalidades ou aspectos da jogabilidade. Tendo isso em mente, foi decidido fazer um protótipo focado na narrativa, o aspecto do jogo que se quer testar no momento, deixando as demais funcionalidades para as próximas versões. O protótipo foi desenvolvido utilizando a engine Unity.

4.4 Avaliação com usuário

Segundo Limeira et al (2015), a participação do jogador de forma ativa no processo de design é de extrema importância, sendo essencial que ele seja incluído nas etapas de avaliação. Já para Medeiros et al (2016), a etapa de avaliação com usuários torna-se fundamental ao se pensar na tradução por mediação, na qual o objeto só faz sentido a partir da visão de um interpretante. Existem diversas formas de se realizar avaliações de jogos com

usuários, é necessário pensar em alguns aspectos como a forma de análise e a motivação do pesquisador em ir a campo para decidir qual seria a melhor forma de se analisar um jogo (PETRY et al, 2013).

Visando descobrir se o jogo foi capaz de gerar uma identificação e representatividade de forma positiva, além instigar reflexões através da narrativa apresentada, foi realizado um teste de jogabilidade com usuários a partir do protótipo desenvolvido. O teste de jogabilidade ou playtesting, segundo Schell (2008), tem como intuito fazer o usuário jogar para averiguar se o *game* atende a experiência para a qual foi projetado. Esse teste gera dados a partir de técnicas como entrevistas, questionários, observações, entre outros. No caso deste projeto, a avaliação ocorreu através de uma entrevista pré-teste, um teste de observação e, por fim, uma entrevista pós-teste.

A entrevista pré-teste tem como intuito descobrir opiniões e vivências do jogador em relação a representatividade *queer* nos jogos digitais, além de seu conhecimento sobre Stonewall. Após a primeira entrevista, o jogador deve jogar a parte do jogo que foi desenvolvida. A entrevista pós-teste é feita com perguntas relacionadas à experiência do usuário com o jogo, para identificar quais reflexões e opiniões ele pôde tirar a partir da interação.

Segundo Petry et al (2013), o jogar é algo que parte da relação do jogador com o jogo, e não algo que dependa apenas da experiência planejada pelo *game* designer ou pelo jogador sozinho. Sendo assim, o autor afirma ser importante considerar jogadores de diferentes perfis ao definir quem irá convidar para avaliação. Tendo isso em mente, foram realizados testes, preferencialmente com usuários *queer*, que se enquadrem dentro do público alvo, para avaliar a questão da representatividade e identificação. Além disso, foi percebido a importância de se realizar alguns testes com usuários que não sejam *queer*, para averiguar se o jogo consegue ou não atingir essas pessoas também, testando a capacidade do jogo de gerar empatia e conscientizar diferentes usuários.

5 RESULTADOS

Esta seção tem como propósito explorar o desenvolvimento do projeto, a partir dos processos metodológicos definidos anteriormente. Serão observados os resultados e discussões levantadas a partir de cada uma das etapas.

5.1 Pesquisa com usuários

A primeira parte da execução deste trabalho se trata da aplicação de um questionário para membros da comunidade LGBT que também fazem parte da comunidade *gamer*. O questionário obteve 28 respostas, porém, por ter um caráter qualitativo, considera-se esse número suficiente para resultados satisfatórios. 92% das respostas são de pessoas do gênero masculino, e 75% se consideram gays, o que torna a amostragem pouco diversa. É importante frisar que as diferentes categorias da sigla LGBT possuem diferentes demandas, pautas e vivência, o que pode se refletir na experiência de um indivíduo como *gamer*. Apesar de ser prioritariamente qualitativo, o questionário também foi utilizado para levantar alguns dados que serão explorados no decorrer desta seção.

Em relação à importância da representatividade LGBT em jogos digitais, 57% respondeu que considera a questão muito importante, enquanto 32% considera importante, porém não essencial e apenas 10,7% considera a questão de pouca importância. A maior parte dos entrevistados, 71,4%, sente-se mais interessado em jogos quando eles possuem representatividade LGBT.

Sobre a relevância da representatividade LGBT nos jogos, grande parte dos usuários comentaram sobre a sua importância para pessoas LGBTs se sentirem pertencentes à sociedade. A auto percepção de um indivíduo LGBT e o quanto os jogos podem influenciá-la foi a principal preocupação de um usuário, que afirmou que a “representatividade resgata pessoas que acreditam estar sozinhas”, algo de extrema importância e que pode gerar grande impacto para membros da comunidade que ainda não se assumiram como pessoas LGBT. O mesmo usuário continua a falar sobre o assunto, explicando que para ele “encontrar personagens que se assemelham com você reforça a ideia de que você pode pertencer a algum lugar”. Outro ponto amplamente levantado foi, não apenas como essas representatividades têm a capacidade de modificar a visão de uma pessoa LGBT em relação a si mesma, como também modificar a visão da comunidade *gamer* em relação ao tema.

Ao serem questionados se estavam satisfeitos com a quantidade de representatividade LGBT encontrada hoje nos jogos, 64,3% respondeu que não, enquanto 28,6% respondeu que sim, porém que ainda poderia melhorar. Grande parte relata já ter se

sentido ofendido ou encontrado conteúdo LGBTfóbico em um jogo. Sobre este conteúdo ofensivo, um usuário afirmou que o caso dos jogos é similar ao dos filmes, no qual personagens LGBTs são comumente representados de forma negativa, como desequilibrados ou até mesmo psicopatas. O mesmo usuário ainda afirmou que “no caso de mulheres lésbicas, em específico, tendem a ser objetificadas em favor do desejo do homem hétero, tendo a subjetividade de sua identidade negada”.

Foi perguntado, entre alguns elementos que se pode encontrar em jogos digitais, qual o grau de importância deles para uma boa representatividade LGBT. Os elementos foram: personagens jogáveis, personagens não jogáveis, customização, narrativa, mecânicas e mensagem do jogo. Entre esses elementos, mecânicas foi o único que recebeu menos de 50% de respostas afirmando ser muito importante. Personagens jogáveis foi o elemento considerado mais importante para uma boa representatividade.

Ao descrever como esses elementos poderiam ser utilizados para gerar uma boa representatividade, muitos citaram a importância de personagens jogáveis LGBTs e em especial da narrativa do jogo, associando os dois elementos. A maior parte dos usuários acredita ser necessário criar narrativas e arcos na história que levem em consideração o fato de se tratar de uma personagem LGBT. Em relação a essa associação, um dos usuários afirmou: “O personagem jogável é a forma mais direta de conectar quem joga com a realidade LGBT. Porém, essa realidade só vai ser decente se a narrativa for bem construída e contar com elementos com que pessoas LGBT considerem importantes para torná-los quem são”. Diferentes usuários afirmam algo semelhante em suas respostas, um deles respondeu que “a representatividade LGBT nos *games* parece mais eficiente quando a sexualidade ou identidade de gênero das personagens está ligada à narrativa”. Outro usuário afirma ainda que uma personagem LGBT que durante a narrativa não possui “nenhuma interação, consequência ou reação associada é uma representatividade vazia”.

Os NPCs, apesar de não serem considerados por alguns como a forma ideal de se explorar a representatividade no jogos, ainda assim foram citados como importantes ao se explorar essa questão, sendo apontada a necessidade de incluir mais NPCs LGBTs, o que não exclui a necessidade de existir mais personagens jogáveis que representem essa comunidade. A mensagem do jogo também foi considerada importante para conscientizar o jogador e desconstruir ideias, sendo comentada a necessidade de se criar mais jogos que transmitam uma mensagem de conscientização.

Sobre o quanto conhecem em relação a rebelião de *Stonewall* e sua importância para a comunidade, 35,7% dos usuários respondeu que apesar de terem conhecimento do evento,

não o conhecem a fundo, enquanto 28,6% respondeu não conhecer, e 25% respondeu conhecer. Outra questão levantada é se os usuários acham importante conhecer a história do movimento LGBT. A grande maioria respondeu acreditar ser muito importante, 82,1% das respostas, enquanto o restante respondeu considerar importante, porém não essencial. Nenhum usuário respondeu não considerar importante a questão. Por fim, foi perguntado sobre reflexões finais sobre a utilização dos jogos digitais como uma mídia para incentivar a conscientização sobre a causa LGBT. Muitas respostas frisaram que os jogos têm grande poder na sociedade atual e que são uma das mídias mais consumidas, podendo assim atingir grande público.

Como visto nesta seção, muitos usuários afirmam que para uma boa representatividade é preciso levar em consideração mais do que a inclusão das personagens *queer*, essas personagens precisam estar inseridos em uma narrativa que aborde o assunto de forma responsável, além de tornar a temática LGBT relevante para o arco narrativo da personagem. Tendo essa consideração em vista, é possível ver que o jogo produzido a partir desse trabalho é relevante, pois além de trazer personagens em sua maioria *queer*, a sua narrativa está diretamente ligada ao movimento LGBT.

5.2 Concepção do jogo a partir da tradução intersemiótica

Aqui serão observados os resultados da adaptação do processo metodológico de Medeiros et al (2016).

5.2.1 Análise do documentário (*Necessidade do projeto*)

O documentário “Stonewall Uprising” (2010) baseia-se em relatos de pessoas que viveram a revolta e explora não apenas a revolta em si, mas todo o contexto e situações que fizeram com que ela acontecesse. A obra traz uma forte carga emotiva, e se utiliza de narrações dos fatos, através dos relatos, para sensibilizar e informar o espectador sobre os acontecimentos. Além dos relatos, o documentário utiliza-se de recriações de eventos e imagens de arquivo para fazer com que o espectador sinta-se mais imerso na história que está sendo contada. Entre as imagens utilizadas estão propagandas e especiais de TV, feitos e exibidos na época, que exemplificam a forma como LGBTs eram vistos e perseguidos pela sociedade. Em relação à narrativa, foi possível resumir e mapear os principais momentos contidos no roteiro:

- Existia uma grande disseminação de um discurso LGBTfóbico. Esse discurso reforçava a ideia de que pessoas LGBT sofriam de uma patologia, e as colocavam como um grande perigo para a família, as crianças e adolescentes.
- Muitas pessoas *queer* enxergavam Nova Iorque como uma oportunidade para viverem de forma menos oprimida.
- Essas pessoas se encontravam em especial no Greenwich Village, bairro em que Stonewall se encontra. Esse bairro é definido como único lugar onde pessoas *queer* podiam conversar, se conhecer e ter uma vida social de forma aberta.
- Frequentemente eram publicadas matérias sobre o Greenwich Village nos jornais e revistas, além disso, era citado por padres que afirmavam que o bairro era um local a ser evitado. Essa imagem do local atraía pessoas LGBT e também homofóbicos para o bairro.
- Existiam leis anti-LGBT e constante perseguição policial que dificultava a vida dessas pessoas.
- Movimento homófilo era composto por pequenas organizações. Se encontravam em lugares cobertos e tinham medo de estarem sendo seguidos pelo FBI.
- A invasão policial que deu início a revolta começou de forma rotineira, mas os clientes começaram a reagir a polícia, com xingamentos e fazendo chacota.
- Quando a multidão ficou mais exaltada, os policiais trancaram-se no bar, empurrando várias pessoas também para dentro.
- A multidão do lado de fora crescia, e tornava-se mais violenta. Até mesmo jogavam objetos em chamas no bar.
- Quando o reforço chegou, a multidão marchou contra os policiais, fazendo-os recuar, até cercar o bar, deixando os policiais confusos e encurralados.
- A noite tornou-se mais caótica, com a chegada de reforços policiais e a multidão revoltando-se cada vez mais. Os vidros e outros objetidos do bar foram quebrados; Latas de lixo eram incendiadas e jogadas nos policiais.
- Na noite seguinte, o bar reabriu e novamente o confronto aconteceu, de forma mais violenta que na noite anterior.
- O evento começou a ser noticiado, apesar de serem usados termos pejorativos, e muitos jornais não deram a importância e destaque que o caso merecia.

- Pessoas LGBT aproveitavam o momento de animação para protestar de diferentes formas, com o intuito de não deixar a oportunidade passar.
- Foi organizada uma marcha, para gerar visibilidade e protestar contra os abusos policiais. No começo havia entre 100 e 200 pessoas. Quando chegaram no destino final, havia cerca de 2 mil pessoas na marcha. Essa é considerada primeira parada LGBT.

A partir desses pontos torna-se mais fácil identificar a qualidade, ou mensagem, do documentário. É possível perceber que o roteiro preocupa-se em mostrar ponto a ponto como as tensões da época foram escalando, deixando nítidos os tratamentos desumanos que LGBTs eram submetidos.

A maior parte do documentário foca-se em narrar um ambiente de opressão e perseguição, de forma a fazer com que o espectador sinta-se incomodado, como se ele próprio estivesse vivendo aquelas situações. Essa contextualização mostra-se importante para mostrar a revolta como algo inevitável e gerar empatia no espectador.

A primeira noite da revolta é narrada em detalhes, com os entrevistados contando desde o momento em que estavam chegando ao bar, até o amanhecer depois da revolta. Os cineastas mostram o caos que foi o momento, com um dos entrevistados (um policial que estava presente na invasão) comparando o acontecimento com uma batalha de guerra. Ao mesmo tempo que o caos é demonstrado, pode-se notar a vitória e satisfação dos manifestantes, que depois de décadas de opressão estão finalmente tendo seu momento de revidar, de não aguentar calados.

Para finalizar, os cineastas tentam repassar a sensação de animação e inquietude que seguiu a revolta, o que resultou em mais noites de combate com os policiais. Essa animação é colocada também como grande responsável pela mudança de atitude da comunidade, que começou a se organizar para aproveitar ao máximo aquele momento para gerar visibilidade para o problema e exigir mudanças e direitos. A passeata, que serviu de inspiração para a Parada LGBT, é posta no documentário como a conquista máxima daquele momento, e como um forte ponto de emoção.

A análise do documentário é importante para melhor compreender a mensagem que ele quer passar e quais os principais pontos utilizados pelos cineastas para transmiti-la para o espectador. É necessário entender essas qualidades pois são elas que irão possibilitar a tradução para o jogo, sendo repassadas para um novo conjunto de signos.

5.2.2 *Conceitos-chave*

Após a realização da análise é possível dividir o documentário em 3 partes: a contextualização, a revolta e os resultados da revolta. Essa divisão possibilita encontrar de forma mais clara como o jogo pode ser estruturado e identificar valores e qualidades próprias de cada uma das partes que devem ser transmitidas no jogo. Como resultado foram encontradas as seguintes qualidades:

- Contextualização
 - Perseguição a LGBTs.
 - Sentimento de opressão e medo constante.
 - Greenwich Village como lugar diverso e livre.
- Revolta de Stonewall
 - Abuso policial.
 - Caos.
 - Multidão furiosa e policiais acuados.
- Consequências da Revolta
 - Grande entusiasmo por parte da população LGBT.
 - Sentimento de união.
 - Sentimento de vitória no final da passeata.

Esses pontos simplificam os principais aspectos intersemióticos encontrados no jogo. A partir dessa simplificação, se caracterizam as qualidades que serão utilizados para guiar a tradução icônica, nesse caso, a tradução a partir do significado.

5.2.3 *Mídia*

Como visto nas seções anteriores, os jogos digitais trazem possibilidades únicas de interação e imersão. Sendo assim, considera-se que a melhor forma de recontar os eventos narrados no documentário para os jogos digitais, de forma a causar impacto é justamente através da utilização desses recursos. Como a finalidade central é direcionar a atenção para a história, decidiu-se criar um jogo narrativo. Com essa escolha, espera-se que o jogador sinta-se parte da história.

Existem diferentes formas de se utilizar interação e imersão nos jogos digitais, através de diferentes gêneros. Mas tendo em vista a qualidade narrativa que se quer passar, escolheu-se fazer um jogo de aventura ou adventure game, a partir da definição de Camurugy et al (2010), se trata de jogos com narrativas interativas, no qual o jogador é posto no papel do

personagem principal, sendo necessário resolver *puzzles* e explorar o ambiente para encontrar objetos e situações. Acredita-se que esse estilo de jogo seja o ideal para fazer com que o jogador se torne instigado pela narrativa. Ao colocar o jogador como um protagonista que está vivendo os eventos de Stonewall, com uma narrativa própria que irá se desenvolver a partir de suas escolhas, espera-se que ele fique mais imerso e envolvido com o que está acontecendo no mundo do jogo e com isso se sinta mais conectado e sensibilizado com as situações expostas.

Para tornar o jogo mais interativo e a jogabilidade mais desafiadora, foram criados *puzzles* durante a *gameplay*. Nos jogos atuais *puzzles* são muitas vezes utilizados de forma integrada na *gameplay*, às vezes se tornando até imperceptível para o jogador. É possível argumentar que um jogador está resolvendo um *puzzle* sempre que precisa parar para pensar (SCHELL, 2008). Tendo essa visão em mente, foram pensados em *puzzles* que ajudem o jogador a se sentir mais imerso na história.

Foram escolhidos características simples, em especial para as mecânicas e estéticas, focando em deixar história em primeiro lugar. O jogo foi produzido na Unity, engine que dá possibilidades e oportunidades para a produção de diversos tipos de jogos, dos mais simples aos mais complexos.

O jogo digital é uma mídia híbrida, sendo assim, além das questões de jogabilidade e *gameplay* citadas, também são utilizados meios como a arte, a música, e o texto para transmitir ao jogador as qualidades que foram encontradas na subseção anterior. Essa subseção também explorou um dos elementos fundamentais para jogos, a tecnologia, ao se definir quais características, oportunidades e limitadores seriam relevantes ou aproveitados para a criação desse jogo.

5.2.4 Geração de alternativas

Esta subseção explora os outros 3 elementos fundamentais que formam o jogo, as mecânicas, a história e a estética. É importante lembrar que cada um desses elementos deve se relacionar com o outro. Portanto, a partir das necessidades do jogo, foram escolhidas características para cada um desses elementos que se complementam. Todos os aspectos definidos nesta subseção, assim como na subseção anterior, têm como propósito recontar a história de Stonewall da melhor forma possível, tendo como base os conceitos definidas na subseção 5.2.2 e buscando sempre trazer uma boa representatividade *queer*.

5.2.4.1 Mecânicas

Foram escolhidas mecânicas simples, para que o foco do jogador se mantenha na narrativa. O *gameplay* acontece inteiramente através de *point and click*, ou seja, o jogador clica em algum elemento da interface e algo acontece a partir dessa interação, por exemplo, aparecer um diálogo ou mudar para uma nova tela. Com essas interações o jogador deve explorar os cenários que encontra e descobrir onde deve ir e com quem precisa falar.

A maior parte das interações acontece através dos diálogos, mas o jogador também deve resolver *puzzles* integrados na narrativa. Os *puzzles* são pequenas situações que o jogador precisa resolver para prosseguir na história, como escolher uma música correta na *jukebox*, a partir de dicas contidas no diálogo de cenas anteriores. Em alguns momentos, o jogo apresenta *puzzles* mais tradicionais, por exemplo, o jogador precisa ganhar no jogo da velha para conseguir falar com um personagem em específico.

Com essas interações, espera-se destacar os diálogos e as histórias que são contadas a partir deles, mas ainda assim preservar um certo nível de desafio para manter o jogador interessado e instigado, além de aumentar os momentos de interatividade.

5.2.4.2 História

Algumas ideias de como explorar o tema e a história contida no documentário surgiram no decorrer do processo. Uma dessas ideias foi fazer o jogador interpretar um jornalista que pretende escrever sobre os acontecimentos em Stonewall, e para isso precisa procurar e falar com diferentes pessoas que estiveram na revolta. Assim, o jogo teria um caráter investigativo e seguiria uma história não linear. Essa narrativa mostrou-se eficaz para recontar os eventos e funcionou bem com as mecânicas simples pensadas anteriormente.

Apesar de se mostrar uma boa solução em alguns aspectos, percebeu-se que o jogo cumpriria o seu propósito de forma mais eficaz se os jogadores pudessem realmente viver as situações através dele, colocando-se no lugar de alguém que estava presente na revolta. Tendo isso em mente, pensou-se em uma segunda possibilidade de narrativa, dessa vez seguindo uma história linear, na qual o protagonista muda-se para Nova Iorque em busca de uma realidade menos opressora, e encontra o Stonewall, onde fará parte da revolta. Essa solução também apresentou problemas, como dificuldades de encaixar elementos referentes à jogabilidade, como fases e metas, e grande dificuldade de se criar uma *gameplay* efetiva para partes da história.

Como solução para o problema foi decidido juntar as duas versões da narrativa, o que gerou a versão atual que está sendo desenvolvida. O jogo acompanha Eli, aspirante a

jornalista que se muda para Nova Iorque após ler sobre a diversidade e a grande quantidade de pessoas LGBTs na cidade. Eli tem como meta escrever uma matéria contrapondo as matérias LGBTfóbicas que costumavam ser publicadas na época. A personagem sempre anda com um bloco de notas, no qual o jogador poderá acompanhar a progressão da história. O nome “Eli” foi escolhido de forma provisória, como um nome padrão. A ideia é que o jogador insira o nome que deseja para a personagem, com o intuito de aumentar o sentimento de imersão e a sensação de que o próprio jogador está vivendo aquela história. “Eli” foi escolhido como padrão por se tratar de um nome agênero, que pode ser atribuído a qualquer gênero ou nenhum.

5.2.4.2.1 Narrativa

Como visto na seção dedicada para a definição de conceitos-chaves e organização das ideias identificadas na análise, foi possível dividir o documentário em 3 partes com características distintas, porém que se completam, formando uma só história. Tendo isso em mente, foi decidido que o jogo seria dividido em 3 atos, cada um deles referente a uma parte do documentário, que serão descritos a seguir:

Ato I: a primeira parte contextualiza o jogador em relação à difícil realidade das pessoas LGBTs na época. O jogo começa com Eli em seu quarto em Nova Iorque, ao explorar o quarto o jogador descobre que Eli mudou-se recentemente para a cidade como forma de fugir do preconceito, mas encontra uma cidade ainda com um pensamento retrógrado dominante. Eli então vai para Greenwich Village, onde conhece Lana e Beatriz, duas meninas lésbicas que levam até Stonewall. Em Stonewall, Eli precisa conversar com 3 personagens, sendo o primeiro deles Leo, o presidente de uma das organizações do movimento homófilo. A segunda personagem é Caleb, que foi detido após ser vítima de uma emboscada policial. A terceira personagem é Verônica, uma mulher trans, que durante sua adolescência foi internada em uma clínica psiquiátrica e submetida a tratamentos de subversão.

Todas as histórias contidas durante essa primeira parte foram baseadas em histórias reais apresentadas no documentário, sendo as personagens personificações de diferentes relatos. O ato I engloba os conceitos definidos para a parte 1. As interações têm o intuito de mostrar como as pessoas LGBT são perseguidas na sociedade, através de relatos de situações e preconceitos desumanos. Os diálogos e interações também têm o intuito de transmitir sensação de opressão, com notícias com teor preconceituoso e personagens LGBTfóbicos. Já em Stonewall, o jogador é apresentado a um ambiente que representa diversidade e acolhimento, mostrando a liberdade que podia ser encontrada no local. Em relação à

jogabilidade, o jogador encontrará diferentes *puzzles*, sendo sempre necessário que ele resolva algum deles antes de conversar com alguma personagem. A meta geral do jogador durante ato I é coletar as diferentes histórias das 3 personagens encontradas no bar e de Lana e Beatrice.

Ato II: A segunda parte do jogo relatará a revolta em si. O jogador chega ao bar e poderá explorar um pouco e falar com algumas personagens que conheceu anteriormente. A partir da interação com algum objeto pré-determinado, os policiais invadem o bar e começam a revistar o ambiente e prender alguns clientes. Ao ser expulso do bar, o jogador encontra personagens revoltados, alguns já conhecidos, outros não. Moedas são jogadas no bar pelos clientes e o jogador pode escolher participar desse momento ou não. O jogador então pode explorar o ambiente, conversar com NPCs novos e conhecidos. Quanto mais ele progride na história através de pontos chaves, mais o ambiente torna-se caótico, até terminar pela manhã.

Nesse segundo ato, o jogador tem a meta geral de coletar relatos do que está acontecendo durante a revolta. Ele encontrará diferentes situações das quais poderá registrar ou não em seu bloco de notas. No decorrer do ato, Eli encontra alguns de seus amigos, que precisarão de sua ajuda para resolver algum problema. Caso decida ajudar, o jogador terá que resolver algum puzzle parecido com os da primeira parte. Os conceitos definidos para a parte 2 aparecerão na narrativa em forma de diferentes formas. A começar pela forma como os policiais invadem Stonewall, demonstrando para o jogador os abusos relatados anteriormente. O ato II deverá acontecer de forma menos linear e mais desordenado que o ato I, para transmitir uma sensação de caos para o jogador. Através dos diálogos e das situações, o jogador encontrará pessoas furiosas com a polícia, e policiais pela primeira vez acuados e com medo da multidão.

Ato III: No dia seguinte, Eli vê notícias contendo frases LGBTfóbicas sobre a revolta. O jogador pode ir até o jornal protestar ou ir até Stonewall, ou pode ir nos dois locais. Em Stonewall, pode participar de um grupo que quer aproveitar o momento para lutar pelos direitos. Se escolher participar, o jogador deve decidir entre distribuir panfletos ou pichar os lugares com frases pró-LGBT. Dias depois, o jogador pode ver através do jornal que mais combates aconteceram em Stonewall. Eli irá até uma reunião, na qual ficará decidido que haverá uma passeata para protestar contra os abusos policiais. Ao chegar no local de partida, Eli e seus amigos demonstram medo e insegurança em relação a passeata, sendo necessário convencer alguns dos amigos a participar. A passeata é realizada e se mostra um sucesso, terminando com um número muito maior de manifestantes do que o imaginado. Ao terminar, é mostrado o final de cada personagem, com um curto relato do que aconteceu com eles, e também a matéria final escrita por Eli.

O ato III tem como meta geral convencer NPCs a participar do protesto através de *puzzles*, assim como nos atos anteriores. Durante o protesto, o jogador também poderá coletar momentos e relatos sobre o que está acontecendo. As diversas ações que as personagens tomam após a revolta, como os protestos em frente ao jornal e em Stonewall, mostram a grande empolgação e entusiasmo com o momento, esse sentimento é retratado através dos diálogos de todo o ato III. O sentimento de união também é retratado, através dos protestos, e principalmente da reunião e da marcha, que pretende mostrar pessoas LGBTs se organizando de forma não vista antes. A marcha mostra todas as dificuldades e inseguranças que antecederam o acontecimento, assim como relatado no documentário, essa tensão deve ser mostrada ao jogador para intensificar a sensação de vitória e conquista quando, no final, a marcha se mostra um grande sucesso. Essas escolhas narrativas foram tomadas embasadas nos conceitos identificados na parte 3 do documentário.

O final do jogo será definido de acordo com a quantidade de histórias que o jogador conseguiu coletar durante toda a experiência. Se o jogador coletar todos os relatos e momentos possíveis, desde as entrevistas iniciais até a marcha, ele terá o final completo, caso ele colete apenas os obrigatórios, ou não explore muito as conversas (o jogador não será obrigado a fazer todas as perguntas disponíveis em uma conversa) ele terá o final mais simples. Os possíveis finais serão:

- Final completo: Eli consegue publicar uma matéria de capa em um jornal importante, a matéria conterà em detalhes os acontecidos, contextualizando o por que a revolta aconteceu, falando sobre a revolta e as demandas que comunidade LGBT tinha naquele momento.
- Final mediano: Eli consegue publicar uma pequena matéria, na segunda página do jornal, explicando por cima sobre a revolta, sua contextualização e demandas.
- Final simples: Eli consegue publicar apenas uma pequena nota, perto dos classificados, apenas relatando o acontecido sem detalhes, e exigindo mudanças.

O final das personagens secundários também será definido a partir das escolhas do jogador. As personagens que o jogador mais interagir, fazendo todas as perguntas no ato I, ajudando durante a revolta no ato II, e convencendo a participar da marcha no ato III, irão ter finais melhores, se tornando mais engajados e otimistas em relação a causa LGBT.

5.2.4.3 Estética

A estética é mais uma importante forma de traduzir os conceitos chaves encontrados no documentário para o jogo. Ela é utilizada para elevar o sentimento de imersão no jogador, e tornar a história mais real e próxima dele. Foi decidido que o jogo seria feito em *pixel art*, como forma de combinar com as mecânicas simples escolhidas anteriormente. *Pixel art* também é o estilo utilizado por muitos jogos de aventura de *point and click*, como 2064: Read Only Memories¹² e Thimbleweed Park¹³.

Figura 1 – Quarto de Eli



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 2 – Greenwich Village



Fonte: elaborado pelo autor.

Como visto nas figuras 1 e 2, as artes da primeira parte do jogo são inicialmente compostas apenas por tons de preto, branco e cinza, como forma de demonstrar um ambiente tenso e sem vida, uma sociedade sem cor, como visto pela ótica da personagem principal. Essa escolha é justificada pelos sentimentos de opressão e medo constante identificado na parte de contextualização do documentário, que se traduziu no ato I do jogo. A arte em preto, branco e cinza também pretende transmitir uma sensação de antigo, tanto para representar fotografias e filmagens antigas em si, como para representar uma sociedade retrógrada, baseada em preconceitos ultrapassados.

A partir do momento em que o jogador entra em Stonewall a arte do jogo se torna colorida. Essa virada representa o momento em que a personagem se depara com um ambiente diverso, onde pode ser livre, também definido como um conceito na parte de contextualização. Essa mudança representa a transição, na ótica da personagem, entre um mundo opressor e antigo para o novo.

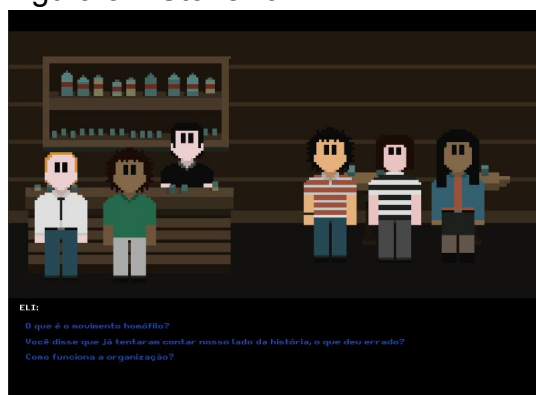
¹² MIDBOSS. 2064: Read Only Memories, 2018. Homepage. Disponível em: <https://readonlymemori.es/>. Acesso em: 02, 12 e 2019.

¹³ TERRIBLE TOYBOX: Thimbleweed Park, 2017. Homepage. Disponível em: <https://thimbleweedpark.com/>. Acesso em: 02, 12 e 2019.

A escolha de mudar de preto, branco e cinza para colorido quando se entra em Stonewall também serve como uma referência ao filme “O Mágico de Oz” (1939) e um easter egg para o jogador que já conhecer a história da revolta de forma mais profunda. A atriz Judy Garland, que interpreta a protagonista Dorothy no filme de 1939, morreu uma semana antes da revolta. O funeral da atriz aconteceu no dia 27 de junho de 1969, no dia que antecedeu a madrugada em que a revolta aconteceu. Garland é reconhecida como ícone LGBT, sendo muito admirada por pessoas *queer* da época e associada desde então com a comunidade. Por conta dessa coincidência criou-se um mito que a morte e o funeral da atriz foi um dos motivos pelo qual a revolta aconteceu, pois muitos clientes estariam impactos e mexidos com o funeral.¹⁴

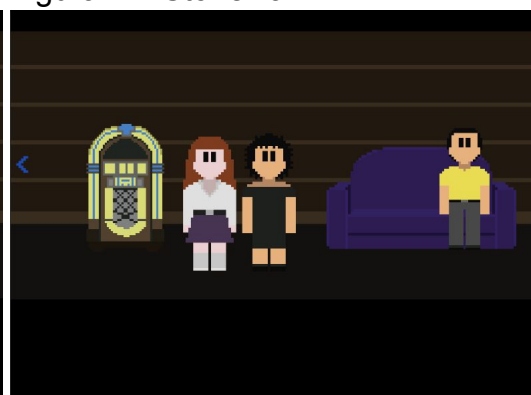
As cenas em Stonewall Inn são apresentadas em tons levemente escuros, para representar um ambiente noturno, como visto nas figuras 3 e 4. Durante a revolta, as cores continuam escuras com o mesmo propósito, porém, tons quentes são levemente utilizados para demonstrar o ambiente caótico da revolta. Essa escolha se dá a partir de relatos no qual é afirmado que foi atado fogo em objetos e então jogados no bar e nos policiais, algo que será utilizado para ajudar a transmitir para o jogador o sentimento de fúria da multidão. Durante a terceira parte são escolhidas cores vibrantes, para expressar o entusiasmo e a vitória das pessoas, assim como demonstrar um ambiente diurno.

Figura 3 – Stonewall Inn



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 4 – Stonewall Inn



Fonte: elaborado pelo autor.

Outro elemento estético essencial para a imersão do jogador é a utilização da música e efeitos sonoros. A trilha sonora foi produzida pelo produtor de música eletrônica Maemi No

¹⁴ ROSSI, Rosemary. ‘Judy’ Fact Check: Did Judy Garland’s Death Spark the Stonewall Riots and Gay Liberation Movement?. **The Wrap**

Yume sob as demandas necessárias de sentimentos e sensações que cada momento quer transmitir. O ato I possui duas músicas, a primeira melancólica e tensa, que quer representar a opressão vivida pelos personagens. A segunda toca quando o jogador está em Stonewall, uma música leve e dançante, inspirada na canção “Everyday People” da banda de soul psicodélico Sly & The Family Stone, popular durante a década de 1960. Para representar o caos da revolta idealiza-se uma música agitada que transmite a fúria e grandiosidade do momento. Para o ato III é necessário uma música alegre e positiva, para mostrar o sentimento de entusiasmo, união e vitória.

O uso de efeitos sonoros serão especialmente importantes no segundo ato do jogo, pois eles podem ajudar a ambientar o caos da revolta e o conflito entre clientes e policiais, através de sons como vidros quebrando, fogo e explosão. Outro elemento estético utilizado para aumentar a sensação de caos é a vibração da tela em momentos chaves da revolta.

5.3 Desenvolvimento de protótipo jogável

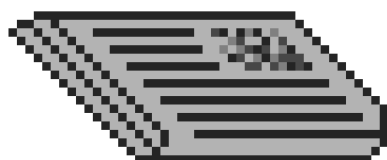
Para que se possa realizar testes com usuários para avaliar se o jogo cumpre com os objetivos determinados foi desenvolvido um protótipo do jogo na Unity 2D. O primeiro ato do jogo foi escolhido para ser desenvolvido, por se acreditar que a contextualização é fundamental para que a revolta seja entendida pelo jogador. O desenvolvimento começou a partir da história definida para o ato I, aprofundada e detalhada, sendo dividida em 5 fases, cada uma focada em uma personagem ou grupo de personagens, incluindo a personagem principal.

Após a definição das fases, o roteiro foi escrito baseado no modelo proposto por Welsh¹⁵. A primeira versão do roteiro pode ser visto no Apêndice B. Os assets foram todos produzidos no Piskel, programa próprio para criação de *pixel art*. As figuras 5 e 6 servem como exemplos de assets criados para o jogo. Após a criação do roteiro e assets, teve início o desenvolvimento do jogo na Unity. Durante o desenvolvimento, as fases anteriores precisaram ser revisitadas algumas vezes, ao se notar a necessidade de alterações no roteiro e nos assets.

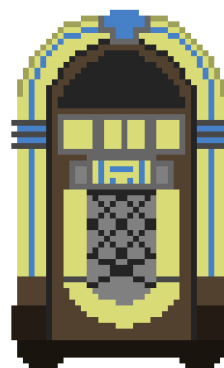
Figura 5 – Jornal

Figura 6 – *Jukebox*

¹⁵ <https://www.emwelsh.com/blog/video-game-writing-guide>



Fonte: elaborado pelo autor.



Fonte: elaborado pelo autor.

No final, após alguns contratemplos, foi desenvolvido um jogo bastante próximo do idealizado, porém, vale notar que é apenas um protótipo feito com a intenção de se avaliar a história. Sendo assim, as interfaces, jogabilidade e roteiro ainda estão em suas versões iniciais, e devem ser melhoradas futuramente. Vale notar também que algumas funcionalidades não foram implementadas nessa primeira versão, como o acesso ao bloco de notas para acompanhar o progresso do jogo.

5.4 Avaliação

Assim como previsto, foi realizado um teste de jogabilidade para avaliar se o jogo consegue passar uma boa representatividade e se a narrativa é capaz de instigar os jogadores a saber mais sobre a história do movimento LGBT e concientizar sobre a causa. Antes de se iniciarem os testes, foram feitos 3 testes pilotos, que se mostraram essenciais para identificar erros que ocorriam quando os usuários seguiam caminhos imprevisíveis. Esses erros foram rapidamente corrigidos antes da realização dos testes oficiais, pois poderiam prejudicar os resultados ao interromperem constantemente a imersão no jogo e deixar o usuário mais focado nos erros do que na narrativa, ponto principal a ser testado. A partir dos testes pilotos também foi possível corrigir e melhorar perguntas que se mostraram ineficazes.

O teste foi feito com 6 usuários, 4 deles pessoas LGBT. Foi entendido como importante avaliar também pessoas não LGBT para observar as diferenças de reações entre os dois públicos, e avaliar se o jogo é capaz de alcançar esse público também. A avaliação teve como foco testar a narrativa, para isso foram feitas duas entrevistas estruturadas, uma antes do teste em si, e outra após. A maioria dos entrevistados não tinha grande contato com jogos digitais, o que vai contra o perfil de usuário idealizado originalmente para os testes, o que pode ter afetado os resultados. A transcrição das entrevistas, assim como observações sobre o teste em si, podem ser encontradas no Apêndice D.

Todos os usuários entrevistados afirmaram considerar a questão da representatividade em jogos muito importante e “uma forma de você perceber que faz parte da sociedade” (Entrevista 1). Muitos usuários afirmaram que ter essa representatividade em qualquer mídia, seja ela cinema, televisão ou o jogo, é relevante para trazer visibilidade, gerar discussões ou apenas fazer com que pessoas se enxerguem e se sintam representadas. Em relação ao jogo em específico, um dos entrevistados afirmou que o jogo pode ter um forte papel educacional, pois ao colocar nossas emoções na experiência, aprendemos com ele. Tendo em vista esse possível papel educacional, o usuário afirma que é importante utilizar o jogo também como uma forma de trazer aprendizagem e educação em relação a comunidade LGBT. Sobre a rebelião de Stonewall, 3 usuários conheciam o evento, 2 usuários tinham certa familiaridade com o termo, mas não sabiam explicar o que havia acontecido de fato, e apenas 1 usuário realmente sabia mais sobre Stonewall.

Todos os entrevistados mostraram uma boa compreensão da narrativa e da história que o jogo quis passar, validando seu carácter informativo. Ao serem solicitados a relembra a narrativa e citar momentos marcantes do jogo, muitos falaram pontos chaves que o jogo tinha a intenção de contextualizar, como as invasões policiais, prisões, leis e questões que mostram a discriminação e perseguição que pessoas LGBT sofriam. O entrevistado que já tinha um maior conhecimento sobre Stonewall afirmou que a narrativa traz uma boa contextualização, fazendo entender que “para que acontecesse a revolta, aconteciam vários ataques [aos LGBT] anteriormente” (Entrevista 3). Essa resposta se mostra importante, pois o ato I, que os usuários jogaram, tem como propósito contextualizar o jogador em relação ao momento de tensão e abuso que LGBTs viviam para que tenham uma boa compreensão da revolta.

Alguns usuários elogiaram o carácter informativo do jogo, um deles chegou a afirmar que “o jogo é educacional. É muito importante porque ele educada mesmo enquanto ao movimento, o que é, de onde vem“ (Entrevista 3).. O jogo também foi visto como educativo para outros usuários, que afirmaram que aprenderam coisas novas, com um dos usuários afirmando que a iniciativa não é apenas importante para pessoas LGBT, como também para pessoas fora do meio e que estejam dispostas a aprender.

A maior parte dos usuários fez reflexões interessantes sobre o jogo e a narrativa. Uma usuária afirmou: “A história mostra como o preconceito pode fazer as pessoas fazerem coisas ruins com outras pessoas simplesmente pelo fato de elas serem quem elas são. É uma coisa que deixa a gente revoltado, e ao mesmo tempo é interessante ver como o jogo consegue dar toda essa visão para a gente” (Entrevista 1). A mesma usuária segue falando sobre momentos em que sentiu indignação, como na história de Caleb e Verônica, ou no momento que

encontra com pessoas homofóbicas no Greenwich Village. Ela afirma que essas situações mostram coisas horríveis que realmente aconteceram, e reflete sobre as consequências ruins de se acreditar em algo como um preconceito.

Ao serem questionados, todos os usuários afirmaram ter sentido vontade de conhecer mais sobre Stonewall e a história da rebelião após a experiência com o jogo. A partir desse questionamento, um dos entrevistados refletiu sobre como é importante que membros da comunidade saibam mais sobre como os direitos que existem hoje foram conquistados, pois para a geração atual pode parecer fácil, quando na verdade houve muito luta para chegar a esse ponto. “Então nada melhor do que a gente estudar isso e se sensibilizar para ganhar mais força e continuar lutando” (Entrevista 4).

Todos os entrevistados acreditam que o jogo de alguma forma mostra uma boa representatividade e ajudaria a trazer o sentimento de inclusão. Uma das usuárias afirma: “Você saber o tanto de coisas que essas pessoas tiveram que enfrentar para a gente estar aqui hoje faz com que você sinta orgulho de ser quem você é” (Entrevista 1). A mesma usuária ainda destaca que a forma como as personagens do jogo se apoiam pode gerar um sentimento de inclusão. Muitos usuários destacaram o fato do jogo retratar histórias de pessoas que viveram um contexto mais difícil que o atual, com um dos usuários afirmando: “Hoje em dia a gente não luta tanto quanto eles lutavam, mas a gente pode lutar de outras formas, lutando verbalmente, reivindicando, se fazendo presente na sociedade” (Entrevista 4). Outro ponto elogiado é sobre como não apenas as personagens, mas também a história traz representatividade, algo visto como importante nos resultados obtidos pelo questionário online aplicado anteriormente. Usuários destacaram também que pessoas que já são engajadas na causa podem se sentir representadas pela narrativa, além de pessoas que passaram por situações de violência e não aceitação, como muitas personagens apresentadas no jogo.

Apesar do foco da avaliação ter sido as questões narrativas e reflexões que a experiência com o jogo poderia levantar, ainda assim foi possível levantar considerações importantes em relação ao *gameplay* e a jogabilidade em si. Os usuários levaram em média 20 minutos para jogar o Ato I completo, apresentando em geral poucas dificuldades, porém foi possível identificar alguns pontos em comum que se mostraram problemáticos. Três usuários não conseguiram entender as opções de diálogo, sendo necessário intervir para explicar que se tratavam de opções clicáveis. Dois usuários mostraram dificuldades em entender as setas, tanto as que avançam diálogo, como as que mudam de cena. Também foi necessário alertar a dois usuários que não possível clicar em objetos da cena enquanto tivesse algum diálogo aberto.

O jogo obteve respostas positivas da maior parte dos usuários em relação a sua jogabilidade e imersão. Alguns entrevistados afirmaram gostar da forma como o jogador monta a narrativa através de suas escolhas, com uma entrevistada afirmando “É como se você estivesse dentro da história, eu me senti como o cara [Eli] que queria fazer a entrevista” (Entrevista 1). Um usuário mostrou reação negativa em relação a jogabilidade e *gameplay*, afirmando que o jogo é cansativo e longo.

A maioria dos usuários afirmou se sentir confuso em relação a onde clicar inicialmente, relatando ser algo que atrapalhou a experiência. Porém, os mesmos usuários afirmaram que ao passar do jogo foi se tornando mais fácil e mais natural saber quais objetos clicar. Outro ponto relatado foi em relação aos diálogos, pois nem todos tinham a opção de voltar para reler, o que fez com que usuários perdessem diálogos que queriam ler. Essa observação precisa ser levada em destaque, visto que o jogo tem um caráter informativo, e jogadores podem perder importantes informações, o que está diretamente ligado ao principal foco do jogo.

Também foi relatado confusão com as setas de passar diálogos e cenas e confusão com os diálogos, que muitas vezes não se sabia quem estava falando, sendo sugerido adicionar uma pequena foto da personagem que estivesse falando. Grande parte dos usuários demonstrou descontentamento ao não tocar a música que escolhia na *jukebox*, algo que não foi implementado nessa primeira versão.

Apesar dos problemas identificados, 4 dos 6 usuários entrevistados relataram de forma espontânea vontade de jogar a continuação quando estiver disponível, se dizendo ansiosos pelo restante do jogo e curiosos em relação ao o que irá acontecer na história.

As avaliações trouxeram bons resultados, indicando acertos e erros e trilhando o caminho para as futuras versões do jogo. A principal função das avaliações era testar o jogo em relação a sua qualidade informativa, representativa e sua capacidade de gerar reflexões, e todos esses pontos tiveram resultados bastante positivos. O jogo mostrou-se informativo, com participantes destacando e elogiando essa característica, além de mostrarem um bom entendimento do contexto por trás da revolta após a experiência. Em relação à representatividade, foram levantadas diferentes formas em que o jogo mostra uma boa representação de pessoas LGBT, e pode trazer inclusão e identificação para pessoas do meio. Também foi possível notar, a partir das entrevistas, diferentes reflexões sobre a comunidade LGBT, os preconceitos sofridos historicamente, os avanços e a importância de se conhecer essa história. A partir das observações e relatos dos participantes em relação ao *gameplay*, pode-se identificar pontos no qual são necessárias melhorias antes de se passar para as

próximas fases de desenvolvimento, além de mostrar caminhos para testes futuros mais focados em mecânicas, para tornar a experiência com o jogo a mais completa possível.

6 CONCLUSÃO

Este trabalho surgiu com o objetivo de se criar um jogo digital, baseado no documentário “Stonewall Uprising” de 2010, para se explorar uma boa representatividade LGBT nessa mídia. Para cumprir esse objetivo, foi utilizado o conceito de tradução intersemiótica, a partir da adaptação de uma metodologia já existente, para as necessidades encontradas no processo de game design e desenvolvimento de jogos.

Os resultados desse processo se mostraram positivos, tornando possível a concepção e desenvolvimento do jogo. Com a adaptação da metodologia criado por Medeiros et al (2016), foi possível notar semelhanças e convergências em processos focados na tradução intersemiótica, mesmo em diferentes áreas do design. Esse resultado deixa em aberto um caminho e oportunidades para que diferentes obras sejam adaptadas através da tradução intersemiótica, principalmente para o jogo digital.

Durante as pesquisas realizadas para o embasamento deste trabalho, notou-se uma grande quantidade de trabalhos teóricos, e em geral de difícil entendimento prático, abordando a tradução intersemiótica. Essa limitação pode ser contornada ao ser encontrado o trabalho de Medeiros et al (2016) e mostra a relevância de se fazer mais trabalhos que possam ser utilizados como exemplos e fontes para a utilização da tradução intersemiótica na prática.

A pesquisa feita com usuários LGBT para definir o que era uma representatividade se mostrou como uma primeira validação da ideia, assim como apontou para diferentes pontos importantes de se notar ao se falar em uma boa representatividade *queer*. Entre as aspectos apontados, os mais recorrentes foram: conflitos e arcos que girem ao redor do tema, abordando as dores e dificuldades das personagens *queer* e a necessidade de trazer mais jogos com o tema e mensagens de conscientização. A pesquisa também mostrou ser importante tentar alcançar pessoas não LGBT através do jogo, para gerar uma maior empatia e entendimento nesse público também.

A principal motivação para este projeto foi a necessidade de se gerar mais representatividade *queer* positiva nos jogos digitais, estando essa representatividade inclusa nos objetivos. As avaliações, por usuários, do protótipo jogável mostram que o projeto está no caminho certo para levar representações que inspirem e façam pessoas se sentirem incluídas e não excluídas, como acontece atualmente na maior parte das representações LGBT. Foi

possível também notar a capacidade do jogo de informar e gerar reflexões sobre diferentes questões que estão em volta da vivência LGBT, como os preconceitos e violências sofridos pela comunidade, avanços e formas de se lutar no contexto atual.

Essa primeira etapa teve como foco apenas um protótipo para testar a narrativa, por ser o aspecto principal do jogo. O desenvolvimento foi limitado por uma questão de tempo, assim como a não disponibilidade de uma equipe necessária para o desenvolvimento de um projeto maior e complexo. Porém, a partir das avaliações, também foram coletadas importantes informações para a continuação deste projeto, pois é preciso pensar em todos os aspectos do jogo para a sua finalização. As próximas etapas vão incluir o restante do desenvolvimento do jogo, como definido a partir dos resultados dos processos metodológicos, sendo feito sempre os testes necessários para uma boa jogabilidade e história que cumpra sua função principal de informar e representar pessoas *queer*. O protótipo desenvolvido para este trabalho pode ser acessado através do link: <https://nocturnal-phantom.itch.io/stonewall>.

Com este trabalho se pretende inspirar mais membros da comunidade a fazer projetos, em diferentes áreas, para gerar mais informação, conhecimento e representação para a comunidade LGBT. O jogo mostra como o contexto antes de Stonewall era mais difícil, e o que teve que acontecer para que o movimento chegasse ao ponto que se encontra hoje, mas isso não significa que não haja mais lutas para serem travadas. A comunidade LGBT tem sido excluída, humilhada e criminalizada historicamente em diferentes mídias, em especial nos jogos digitais. É necessário que existam esforços para conquistar espaço em todas essas mídias, para que a comunidade possa ter voz nesses meios e utilizá-los para reivindicar direitos ou simplesmente mostrar que pessoas LGBT existem e resistem apesar das adversidades.

REFERÊNCIAS

ARMSTRONG, Elizabeth A. ; CRAGE, Suzanna M. Movements and Memory: The Making of the Stonewall Myth. **American Sociological Review**

COLARES, André Felipe Vieira et al. O Cinema Nacional É Preconceituoso? Reflexões Sobre (O Poder Da) Mídia, Representações Sociais E Homossexualidade. **Rebela - Revista Brasileira de Estudos Latino-Americanos, Florianópolis**

398-410, 2015. Disponível em:

http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cidi2015/cidi_190.pdf. Acesso em: 23 out. 2019.

LOURO, Guacira Lopes. Teoria queer: uma política pós-identitária para a educação. **Rev. Estud. Fem.**

<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/175381.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2019.

RIBEIRO, Samuel de Sá; VALADARES, Victor Hugo Da Pieve Rodrigues. Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games. **SBGames**

http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_Narrativas%20miticas%20em%20jogo.pdf. Acesso em: 22 mar. 2019.

STEIN, Marc. **The Stonewall Riots**

, 2012, Brasília – DF. Proceedings [...]. [S. l.: s. n.], 2012.

Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/gamesforchange/g4c-05.pdf>.

Acesso em: 22 mar. 2019.

FILMOGRAFIA

O MÁGICO de Oz. Direção: Victor Fleming. Intérprete: Judy Garland, Frank Morgan, Ray Bolger, Jack Haley, Bert Lahr. Roteiro: Noel Langley, Florence Ryerson, Edgar Allan Woolf. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1939.

O SILÊNCIO dos Inocentes. Direção: Jonathan Demme. Produção: Kenneth Utt, Edward Saxon, Ron Bozman. Intérprete: Jodie Foster, Anthony Hopkins. Roteiro: Thomas Harris, Ted Tally. Estados Unidos: Strong Heart/Demme Production, 1991. 1 DVD (118 min).

STONEWALL. Direção: Nigel Finch. Produção: Christine Vachon. Intérprete: Guillermo Díaz, Frederick Weller, Brendan Corbalis. Roteiro: Rikki Beadle Blair, Martin Duberman. Reino Unido: BBC, 1995. 1 DVD (99 min).

STONEWALL. Direção: Roland Emmerich. Produção: Roland Emmerich, Michael Fossat, Marc Frydman, Carsten Lorenz. Intérprete: Jeremy Irvine, Jonny Beauchamp, Joey King. Roteiro: Jon Robin Baitz. Estados Unidos: Centropolis Entertainment, 2015. 1 DVD (129 min).

STONEWALL Uprising. Direção: Kate Davis, David Heilbroner. Produção: Kate Davis, David Heilbroner, Mark Samels. Roteiro: David Carter, David Heilbroner. Nova Iorque: First Run Features, 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cxSBW79yxjQ>. Acesso em: 2 mar. 2019.

THE BOYS in the Band. Direção: William Friedkin. Produção: Mart Crowley, Kenneth Utt, Dominick Dunne, Robert Jiras. Intérprete: Kenneth Nelson, Frederick Combs, Cliff Gorman, Laurence Luckinbill, Keith Prentice. Roteiro: Mart Crowley. Estados Unidos: Cinema Center Films, 1970. 1 DVD (118 min).

APÊNDICE A - FORMULÁRIO COM PÚBLICO ALVO

Representatividade LGBT em jogos

Qual a sua idade?

- Menos de 18 anos
- Entre 18 e 24
- Entre 25 e 35
- Entre 36 e 50
- Mais de 50

Com qual gênero você se identifica?

- Feminino
- Masculino
- Não definido
- Outro

Você faz parte da comunidade LGBT, qual categoria da sigla você se identifica?

- Lésbica
- Gay
- Bi
- Trans
- Não sou LGBT

Com que frequência você costuma jogar jogos digitais ?

- Diariamente
- 1 ou 2 vezes por semana
- 3 ou 4 vezes por semana
- Raramente
- Nunca
- Outro

Que tipo de jogos você mais costuma / gosta de jogar?

- Shooter

- FPS (jogo de tiro em primeira pessoa)
- TPS (jogo de tiro em terceira pessoa)
- Aventura
- Plataforma
- RPG
- Puzzle
- MOBA (exemplo LOL, Dota, etc)
- Visual Novel
- Outro

Quão importante para você é a questão da representatividade LGBT em jogos?

- Muito importante
- Importante, porém não essencial
- Pouco importante
- Não me importo

Você se sente mais interessado em um jogo quando sabe que ele inclui representação LGBT?

- Sim
- Não
- Talvez
- Apenas quando a categoria que me incluo está sendo representada

Você costuma procurar jogos com temática LGBT?

- Sim
- Não
- Raramente

Que considerações você tem sobre a importância da representatividade LGBT em jogos?

Nos últimos jogos que jogou, você encontrou personagens e histórias que representem as vivências LGBT?

- Sim

Narrativa

1 2 3 4 5
Pouco importante Muito Importante

Mecânicas

1 2 3 4 5
Pouco importante Muito Importante

Mensagem do jogo

1 2 3 4 5
Pouco importante Muito Importante

Para você, como os elementos citados acima podem ser usados para criar uma boa representatividade LGBT nos jogos?

Você conhece a rebelião de Stonewall e a importância deste evento para a comunidade LGBT?

- Sim, conheço
- Já ouvi falar, porém não conheço a fundo
- Nunca ouvi falar
- Não conheço ou conheço pouco, porém tenho interesse em saber mais

Você acredita ser importante, como pessoa LGBT, conhecer sobre a história do movimento e saber como os direitos que temos hoje foram conquistados?

- Sim, acredito ser muito importante
- Não, não vejo necessidade
- Sim, porém não acho que seja necessário

Que considerações finais você tem sobre a utilização de jogos como uma mídia para gerar reflexão e informação sobre a causa LGBT?

APÊNDICE B - ROTEIRO DO JOGO “STONEWALL”

STONEWALL: Game Script

PARÁGRAFO INTRODUTÓRIO

O jogador irá conhecer sobre o passado e presente da personagem principal, quais as motivações, as angústias e objetivos.

QUEST: ELI

INT. APARTAMENTO DE ELI - DIA

Eli está em seu apartamento, um lugar pequeno de um quarto só. O jogador pode interagir com alguns objetos: Um jornal, um bloco de notas, um retrato, uma janela e uma porta.

Se o jogador clicar no jornal:

ELI

“Mas o lugar mais perigoso para a família em Nova Iorque é o **Greenwich Village**”

Bloco de notas é adicionado ao inventario.

Se o jogador clicar no retrato:

ELI

Eu já sinto falta da minha família, mas eles nunca me aceitariam como sou.

Se o jogador clicar na janela:

ELI

Não sei se vou conseguir me acostumar com essa cidade. Mas também não tenho opção, aqui é o único lugar onde eu posso ser eu de verdade, e conhecer pessoas que me entendam.

Se o jogador clicar na porta **ANTES**

<u>Resposta</u>
Hora de encarar essa cidade.
Acho que vou ficar aqui mais um pouco.

INT. PORTARIA DO APARTAMENTO - DIA

Eli está na portaria de seu apartamento. O local possui uma bancada com um jornal em cima, o porteiro que se encontra atrás da bancada, e uma porta.

Se o jogador clicar no Porteiro:

ELI

Bom dia.

PORTEIRO

Olá, bom dia. Está gostando da cidade?

VIZINHA

Eu não consegui conhecer muita coisa ainda,
vou dar uma volta agora.

A Caixa de Diálogo aparece. Apenas uma resposta pode ser escolhida.

Resposta	Resposta do Porteiro
Tem algum lugar que você me recomende ir?	Depende, que tipo de programa você tem em mente?
Estou pensando em ir para o Village.	Você não leu o jornal de hoje? O Village está tomado por homossexuais, você não deveria ir até lá.

Se o jogador escolher a **primeira**

Resposta de Eli

Eu realmente quero ir até lá.

Eu não tenho problema com isso.

[Todas as escolhas dão aqui:]

PORTEIRO

Bom, se você for mesmo para lá, evite a **Rua Christopher**


Resposta de Eli

Agradeço pelas dicas. Tenha um bom dia.

[sair sem responder]

Se o jogador clicar na porta **ANTES**


Resposta de Eli

Rua Christopher em Greenwich Village.

Rua Greenwich em Christopher Village.

Rua Greenwich no Village

Rua Christopher Greenwich no Village

Se o jogador escolher uma opção errado:

TAXISTA

Onde? Acho que esse lugar não existe.

INT. RUA CHRISTOPHER (T. 1) - DIA

Eli está na rua Christopher, o jogador avista um homem sozinho, um grupo de três pessoas, e um grupo de duas mulheres.

Se o jogador clicar no homem:

ELI

Bom dia!

HOMEM DESCONHECIDO

...

A Caixa de Diálogo aparece. Apenas uma resposta pode ser escolhida.

Resposta	Resposta do Homem Desconhecido
Você vem sempre por aqui?	Você quer alguma coisa?
Eh... tudo bem?	Você quer alguma coisa?
...	

Se o jogador escolher a primeira ou segunda opção:

ELI

Hmm, não...

Se o jogador clicar no grupo de três pessoas:

DESCONHECIDO 1

Olha para essas aberrações. Hahaha.

DESCONHECIDO 2

EI SAPATÕES.

DESCONHECIDO 3

Hahahaha.

ELI

Acho melhor não falar com eles..

Se o jogador clicar nas mulheres:

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta</u>
Oi, tudo bem?	O que parece? (Beatrice)
Esse pessoal está incomodando vocês?	Acho que ta cara. (Beatrice)
Achei que não iria encontrar pessoas como eles no Village.	Normalmente você não encontraria, mas as vezes pessoas vêm para cá só para rir de nós. Esses devem ter vindo por causa da matéria do jornal de hoje. (Lana)

ELI

Eu posso tentar me livrar deles.

BEATRICE

Boa sorte.

Se o jogador clicar no homem desconhecido de novo:

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Homem Desconhecido</u>
Esse pessoal estão aí a muito tempo?	Mais ou menos, eles vieram em um carro verde lado.
Eles estão incomodando você também?	Eles estavam fazendo piadas comigo, mas mudaram o alvo quando as meninas chegaram.

Se o jogador clicar em uma seta no canto esquerdo:

A tela muda para a continuação da rua Christopher.

INT. RUA CHRISTOPHER (T. 2) - DIA

Na continuação da rua o jogador consegue encontrar dois carros. Um verde e o outro rosa claro, com uma multa no parabrisa.

Se o jogador clicar no carro verde **ANTES**

Se o jogador clicar no casal:

ELI

Acho que eles foram embora.

BEATRICE

Como você fez isso? Quer saber, não importa. Obrigada.

ELI

Eu vim pro Village achando que aqui seria um lugar diferente, mas parece que nem aqui nos deixam em paz.

BEATRICE

É a primeira vez que você vem aqui?

ELI

Sim, eu li sobre o Village no jornal de hoje... bem, vocês sabem qual matéria eu me refiro. Como esse é o meu primeiro dia na cidade achei que seria o lugar certo para vir.

LANA

E é, você vai amar o Village. As coisas são muito diferentes normalmente, esse é o único lugar que é nosso, que podemos conversar e sermos nós mesmos. Mas por conta dessa matéria as coisas estão um pouco estranhas hoje, está todo mundo a flor da pele.

BEATRICE

Eles sempre fazem isso, nos colocam como monstros.

LANA

Quando falam sobre "homossexuais" nem parecem que estão falando de seres humanos.

ELI

Estou pensando... Eu vim para Nova Iorque para me tornar jornalista, talvez eu possa

escrever uma matéria contrária a essa, mostrando nosso lado da história.

BEATRICE

Difícil vai ser algum jornal querer publicar.

ELI

Bom, eu realmente quero tentar. Eu preciso de algo para escrever, e quero contar essa história. Mas preciso de algumas pessoas para entrevistar.

BEATRICE

Eu conheço a pessoa perfeita. Mais tarde ele deve estar no bar no final da rua, o Stonewall Inn.

LANA

Nós vamos para lá também, se quiser pode ir conosco.

ELI

Seria ótimo!

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta</u>
Quem é essa pessoa que vocês vão me apresentar?	É o Leo. Ele é presidente de uma organização do movimento Homófilo. Ele vai te explicar melhor. (Lana)
Como vocês conhecem ele?	Eu fiz parte da organização que ele preside por um tempo, mas saí porque não acredito mais na forma como eles conduzem as coisas. Eu vejo o movimento dos direitos civis, o movimento feminista e da paz lutando por direitos e seus ideias. A forma que nós lutamos é pedindo educadamente para que parem de nos odiar, fazemos isso tentando ser o mais parecido possível com quem nos odeia. Eu tinha que usar vestido e salto nos protestos para ficar

	aceitável, mas não é assim que quero ser aceita. (Beatrice)
Vocês são namoradas?	Sim, nós estamos juntas a 4 anos. Nos conhecemos aqui no Village (Lana) É o unico lugar onde é possível conhecer alguém. (Beatrice)
Vamos para Stonewall!	

PARÁGRAFO INTRODUTÓRIO

O jogador irá conhecer o Leo, que irá contar sobre o movimento homófilo e o contexto político na luta dos direitos LGBT.

QUEST: LEO

EXT. RUA CHRISTOPHER (T. 2) - NOITE

Eli está em frente ao Stonewall Inn. A porta do bar é clicável. Se o jogador clicar na porta entra no bar. A partir do momento em que o jogador entra no bar jogo passa a ser colorido.

INT. STONEWALL INN (T. 1) - NOITE

ELI

Nossa, nunca imaginei que ia ver um lugar assim.

LANA

Pensei a mesma coisa na primeira vez que entrei no Stonewall.

BEATRICE

Aquilo ali sentado no bar é o Leo. Ele não gosta muito de conversar com estranhos, mas acho que você pode convencê-lo. Ah, ele gosta muito de jogos, talvez isso ajude.

Leo está sentado no bar, ao lado dele está outro homem.

LEO

HAHA. Ganhei de você mais uma vez no jogo da velha, pelo menos alguma coisa está dando certo para mim hoje.

BEATRICE

Ah, e uma dica. NUNCA beba nada no Stonewall.

ELI

Por que?

BEATRICE

Só aceite o conselho. Você vai entender.

Se o jogador clicar no Leo:

A Caixa de Diálogo aparece.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Leo</u>
Olá, tudo bem?	Essa é uma boa pergunta.
Você é o Leo?	Quem deseja saber?
Você pode me dar uma entrevista?	Não.

Se o jogador clicar na primeira ou terceira opção a Caixa de Diálogo fecha.

Se o jogador clicar na segunda opção:

ELI

Olá, eu me chamo Eli. Soube que você é o presidente de uma organização do movimento homófilo. Queria conversar com você.

LEO

Por que? Você quer fazer parte? Não é como se estivéssemos fazendo muita diferença, mas sempre tem em que ajudar.

ELI

Não. Quero dizer, sim! Adoraria ajudar, mas não é por isso que vim falar com você. Sou jornalista e quero fazer uma matéria pra

contrapor aquela que saiu no jornal de hoje. Quero contar o nosso lado da história.

LEO

Ah, não vai adiantar de nada. Já tentamos isso, não perca seu tempo.

ELI

Mas... fazer isso é melhor que nada. Eu sei que é difícil mas vou seguir com essa história.

LEO

Que bom para você. Mas eu não quero criar mais falsas esperanças, não estou interessado.

A Caixa de Diálogo aparece.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Leo</u>
Você não pode só se dar por vencido!	Não só posso como vou.
Que tipo de líder é você?	O tipo que está muito cansado e muito bebado.
Eu vi que você gosta de jogo da velha...	Ha, não só gosto. Eu sou o melhor nesse jogo.

Se o jogador clicar na primeira ou segunda opção a Caixa de Diálogo fecha.

Se o jogador clicar na terceira opção:

ELI

Aposto que eu posso ganhar de você fácil.

LEO

O QUE? Ninguém ganha de mim.

ELI

Se eu ganhar, você fala comigo?

LEO

Se você ganhar 3 partidas seguidas eu posso pensar no seu caso...

ELI

Combinado.

A tela muda para um jogo da velha. O jogador deverá ganhar três partidas seguidas para conseguir falar com Leo. Caso o jogador perca a tela volta para a anterior e o jogador deve clicar novamente no Leo para tentar outra vez.

LEO

Você está pronto

A Caixa de Diálogo aparece.

Resposta
Sim!
Não...

Se o jogador clicar em não o jogo fecha.

Se o jogador ganhar a primeira partida:

LEO

Foi apenas sorte! Pronto pra próxima?

A Caixa de Diálogo aparece.

Resposta
Sim!
Não...

Se o jogador clicar em "não" o jogo fecha.

Se o jogador ganhar a segunda partida:

LEO

Você é bom mesmo, mas agora vai perder.

A Caixa de Diálogo aparece.

Resposta

Vamos terminar com isso.

Espere um pouco...

Se o jogador clicar em "Espere um pouco..." o jogo fecha.

Se o jogador perder qualquer partida:

LEO

Hahaha, falei que ninguém ganha de mim.

Se o jogador clicar ganhar a terceira partida:

LEO

Poxa, você é bem melhor do que eu esperava.

Okay, o que você quer saber?

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Leo</u>
O que é o movimento homófilo?	É um movimento composto por diferentes organizações, com o intuito de fazer nós, homossexuais, sermos aceitos pela sociedade.
Você disse que já tentaram contar nosso lado da história, o que deu errado?	Nós já fizemos matérias, também distribuimos folhetos muitas vezes. Mas somos sempre recebidos com muita hostilidade. Ninguém quer ouvir o nosso lado. Semana passada mesmo, uma livraria que estava distribuindo um de nossos folhetos foi atacada. Quebraram os vidros, pricharam os muros... Não importa como nós tentamos nos comunicar, sempre somos recebidos com violência.
Como funciona a organização?	Nós organizamos passeatas, folhetos, além de ir atrás de conversar com as autoridades para revogar as leis que nos incriminam. Queremos mostrar para as pessoas que não somos diferentes.

Se o jogador clicar em "Como funciona a organização?":

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Leo</u>
E tem dado resultado?	<p>Por um tempo eu achei que sim, nós estávamos colhendo os frutos do nosso trabalho. Mas ultimamente eu sinto que as coisas estão regredindo.</p> <p>Regredindo de que forma? (Eli)</p> <p>As pessoas estão se tornando mais violentadas em relação a nós, inclusive a polícia. Sabe, nós tínhamos conseguido falar com o prefeito e ele havia concordado em parar com as emboscadas e as invasões, por um período até melhorou. Mas com as eleições chegando ele está pegando pesado conosco de novo, na verdade está pior do que antes. As invasões policiais nos nossos locais estão ainda mais constantes. A população da cidade está botando pressão para ele "limpar" ela, e nós somos a "sujeira".</p>
Mas nós somos diferentes e está tudo bem.	<p>Mas a sociedade não está pronta para aceitar o diferente.</p> <p>A Beatrice e a Lana comentaram sobre como não se sentiam mais confortáveis com o movimento de vocês. (Eli)</p> <p>Sim, nós tentamos ficar o mais próximo do mundo hetero, para que nos incluam e nos dê direitos também. Olhe ao seu redor, se eles não nos aceitam quando tentamos ficar parecidos com eles, imagina assim. Talvez eu esteja errado, e sei que não é o ideal, mas não consigo ver outra solução.</p>

Se o jogador clicar em "E tem dado resultado?":

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Leo</u>
Me fale mais sobre as invasões policiais.	Todos os nossos locais são invadidos, existem vários bares como Stonewall, eles são invadidos constantemente pela polícia. Eles prendem todo mundo que possa estar infringindo alguma lei, além de prender os funcionários e quebrarem o local.
Me fale mais sobre as emboscadas.	Às vezes os policiais criam armadilhas para nós. Eles se infiltram nos lugares que nós frequentamos, como se fossem um de nós, para nos pegar infringindo a lei, às vezes até mesmo nos levando a isso.

ELI

Eu agradeço por ter falado comigo. Você já me deu bastante material para começar.

LEO

Se você vai mesmo continuar com isso, fale com a Veronica e o Caleb. A Veronica deve estar perto do jukebox, quando era mais nova passou por uma dessas clínicas psiquiátricas. O Caleb foi vítima de uma dessas emboscadas policiais. Daqui estou vendo ele, com a Beatrice e a Lana.

PARÁGRAFO INTRODUTÓRIO

O jogador irá conhecer Veronica, ela irá relatar sobre o período em que esteve em clínica de conversão.

QUEST: VERONICA

INT. STONEWALL INN (T. 2) - NOITE

Ao clicar na seta no canto direito o jogador irá para a segunda tela do Stonewall Inn. Nesse cenário encontra uma juke box e

diversas drag queens e mulheres trans, entre elas Veronica. A sala está silenciosa. Se o jogador clicar em qualquer personagem terá como resposta alguma frase reclamando da jukebox está quebrada.

Se o jogador clicar no jukebox:

VERONICA

Até que fim, é você que veio consertar a jukebox?

ELI

Não... eu estou a Veronica.

VERONICA

Está falando com ela.

ELI

Oh, prazer em conhecê-la. Eu sou Eli. Sou jornalista e gostaria de te entrevistar para me ajudar a escrever uma matéria.

VERONICA

Hmm, eu adoraria te ajudar. Mas já estou indo para casa. Veja, sem música eu não tenho muito o que fazer aqui. Falaram que alguém vinha consertar e até agora nada, e minhas amigas já estão indo embora.

ELI

Eu posso procurar ver o por que ninguém veio ainda. Talvez encontrar alguém que possa consertar.

VERONICA

Tudo bem, faça isso. Se você conseguir nós podemos conversar.

INT. STONEWALL INN(T. 1) - NOITE

O jogador deve clicar na seta a esquerda a ir para a primeira tela novamente.

Se o jogador clicar no barman:

ELI

Olá, você sabe o que tem de errado com a jukebox?

BARMAN

Eu queria saber. Os clientes estão reclamando, muitos estão indo embora por conta disso. Está assim desde ontem.

A Caixa de Diálogo aparece.

Resposta	Resposta de Barman
Não vem alguém consertar?	Nós chamamos um cara, ele deveria ter vindo a algumas horas já. Nós ligamos para saber o que aconteceu para ele não aparecer, mas ninguém atendeu.
Você não pode ir dar uma olhada?	Eu realmente não posso, não agora. Tenho que ficar aqui no bar.
Eu acho que posso consertar.	Serio? Seria ótimo!

Se o jogador clicar nas duas primeiras opções:

ELI

Poxa, eu realmente precisava que alguém a conserta-se.

BARMAN

Você não pode tentar consertar? Tenho certeza que não deve ser nada muito complicado.

ELI

EU?!

BARMAN

Sim, seria ótimo.

[Todas as escolhas dão aqui:]

BARMAN

Aqui, tome a chave para abrir o jukebox. Conto com você!

A chave é adicionada ao inventario.

INT. STONEWALL INN (T. 2) - NOITE

Se o jogador clicar na jukebox:

É aberto uma nova tela, que contém um puzzle. O puzzle consiste em vários fios que estão soltos, o jogador deverá conectar os fios no lugar certo, a partir da cor de cada um.

Se o jogador concluir o puzzle:

VERONICA

Você consertou! Obrigada! O que você quer saber?

ELI

Leo me disse que você esteve em uma clínica psiquiátrica...

VERONICA

Ah, sim. Eu estive PRESA em uma durante minha adolescência.

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Veronica</u>
Como você foi parar lá?	Aconteceu comigo o mesmo que aconteceu com quase todos aqui. Nasci em uma família conservadora, típica família feliz que não pode ter sua imagem manchada. Só tive o azar de ter pais um pouco mais extremistas do que a maioria. Sempre fui uma criança feminina, nunca me vi como um menino. Meus pais passaram anos tentando me moldar, quando desistiram me colocaram lá dentro.
Como foi sua experiência lá dentro?	Um pesadelo. No começo os psiquiatras apenas tentavam me convencer de que eu era um homem heterossexual. Meu erro, ou talvez meu acerto, foi não ter dito para eles o que eles queriam

	<p>ouvir. No momento em que perceberam que eu não estava convencida o suficiente começaram os tratamentos de condicionamento aversivo, o mais típico deles era o com choques. Eles nos mostram pornografia homossexual e nos dão choques elétricos ao mesmo tempo, para que não seja mais possível sentir atração por essas imagens. O que eles chamavam de tratamento era literalmente tortura.</p> <p>E os seus pais consentiam com isso? Com você sendo torturada dessa forma? (Eli)</p> <p>Meus pais consentiriam com qualquer coisa que promettesse me "consertar". E eu tive sorte. Me mandaram para casa em um feriado, e eu aproveitei para fugir. Nunca mais voltei. Eu sabia o que me esperava. Quem eles não estivessem convencidos que estavam curados eram submetidos a castração, até lobotomia. A dois anos atrás eu descobri o endereço de um amigo que fiz nessa clínica. Mande uma amiga ir até lá, precisava saber o que tinha acontecido com ele. Minha amiga disse que ele estava em estado vegetal, não era nem capaz de falar, ficou assim por conta de uma lobotomia.</p>
--	---

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Veronica</u>
<p>É até difícil acreditar que alguém seja capaz de fazer isso com um filho ou uma filha...</p>	<p>Mas acredite. As pessoas são capazes de coisa inimagináveis por conta de seus ódios e preconceitos. E não é tão incomum como pode parecer, facilmente você encontrará outras pessoas aqui em Stonewall que passaram por coisas parecidas. Para eles</p>

	nós temos uma doença, eles sempre repetiam o termo "psicopatas sexuais" na clínica.
Como você está? Depois disso tudo acontecer...	<p>Obrigada por perguntar. Eu estou bem, eu encontrei minha família de verdade assim que cheguei ao Village. Claro que ainda me dói, mas hoje sou por fora quem eu sempre fui por dentro, apesar do medo.</p> <p>Por que medo? (Eli)</p> <p>Medo de ser presa. Existe uma lei municipal que torna ilegal se vestir com roupas consideradas do sexo oposto. Pelo menos três peças de roupas devem ser do seu sexo biológico, menos do que isso você já está infringindo a lei.</p>

ELI

Agradeço você ter falado comigo. Não deve ter sido fácil reviver essas memórias.

VERONICA

Eu lembro todos os dias. Espero que consiga escrever sua história, as pessoas precisam nos ouvir.

PARÁGRAFO INTRODUTÓRIO

O jogador irá conhecer Diego, ele irá relatar sobre as emboscadas policiais e a sua dificuldade de conseguir emprego e reerguer sua vida depois de ser preso, além da questão dos bares LGBT e a máfia.

QUEST: DIEGO

INT. STONEWALL INN (T. 1) - NOITE

Diego está perto do bar com Beatrice e Lana.

DIEGO

Eu não sei quando teria uma oportunidade como essa de novo, preciso encontrar esse papel...

LANA

Calma, você vai conseguir encontrar.

ELI

O que está acontecendo?

BEATRICE

O Diego perdeu o papel com o número de uma mulher que tinha lhe oferecido um emprego.

DIEGO

Eu preciso encontrar, ninguém quer me dar emprego desde que fui detido.

ELI

Você é o Diego? Leo disse que eu deveria falar com você, estou escrevendo uma matéria...

DIEGO

Eu não tenho tempo ou cabeça agora, preciso encontrar o número.

ELI

Quando você perdeu?

DIEGO

Não sei, não faz muito tempo. Eu encontrei essa mulher aqui no bar. Depois de ouvir minha situação ela me ofereceu um emprego em sua loja. Ela já foi embora então não tenho como pedir de novo. Mas o número tem que estar aqui no bar, eu não saí para lugar nenhum.

ELI

Vou te ajudar a procurar.

O jogador tem que vasculhar as duas partes do bar para encontrar o papel.

INT. STONEWALL INN(T. 2) - NOITE

Ao chegar na parte 2 de Stonewall, o jogador encontrará um sofá com um homem sentado.

Se o jogador clicar no homem:

ELI

Com licença. Um conhecido perdeu um número aqui no bar. Você pode se levantar para eu ver se está no sofá?

HOMEM DESCONHECIDO

Tudo bem.

O homem se levanta e o jogador encontra o papel no sofá.

Se o jogador clicar no papel:

ELI

Acho que esse deve ser o número. Vou levá-lo pro Diego.

INT. STONEWALL INN(T. 1) - NOITE

Se o jogador clicar no Diego:

ELI

Esse é o número?

DIEGO

SIM! Muito obrigado. Você me salvou.

ELI

Por nada. Você me responder algumas perguntas?

DIEGO

Claro.

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Diego</u>
Você foi detido?	<p>Sim, foi uma emboscada, a polícia daqui sempre faz isso. Nós não temos muito lugares para ir, por falta de opção acabamos indo para lugares como cinemas para ficar mais confortáveis. Bom, eu estava em um desses cinemas com meu namorado, e a polícia estava lá de tocaia esperando alguém que pudessem prender.</p> <p>Parece que eles não deixam nenhum lugar frequentado por nós em paz. (Eli)</p> <p>É, eles não deixam. Stonewall mesmo foi invadido terça passada, mais uma vez... pelo bar ser da máfia a polícia tem a desculpa perfeita para fazer esses ataques.</p>
Por que você não consegue emprego?	<p>Eles publicaram uma nota no jornal sobre minha prisão. Lá eles colocaram meu nome, endereço, até mesmo o número do meu documento. Eu estou marcado para o resto da vida. Ninguém vai querer empregar alguém depois disso.</p> <p>Por que eles publicaram essa nota? (Eli)</p> <p>Eles fazem isso sempre que prendem homens gays. Eles acham que somos um perigo para a sociedade, então nos marcam para que todos saibam.</p>

Se o jogador clicar na primeira opção:

A Caixa de Diálogo aparece. Todas as respostas podem ser escolhidas.

<u>Resposta</u>	<u>Resposta de Diego</u>
Se Stonewall é tão invadido, por que a polícia não fecha logo o local?	E perder a propina? É sempre igual, eles invadem, o bar paga a propina e eles vão embora, mas não antes de prender e agredir

	muitos de nós. A verdade é que esses bares são um ótimo negócio para policiais corruptos.
Stonewall é da máfia?	Não apenas Stonewall, quase todos os bares feitos para nós. Ninguém quer abrir locais para homossexuais. E por que iriam querer? Pra sofrer repressão da polícia e da sociedade? Quando tentam abrir algo na legalidade os lugares são sempre atacados, pichados, quebrados. Já que ninguém mais faz, a máfia resolveu fazer, eles vendem bebidas roubadas e batizadas pelo dobro do preço e cigarros roubados. Se não fosse as propinas que tem que pagar o lucro seria de 100% para a máfia.

ELI

Você me esclareceu muitas coisas. Eu agradeço pelo seu relato.

DIEGO

Eu que agradeço pela sua ajuda. Boa sorte com sua matéria, não vai ser fácil publicar.

Quando o jogador terminar as quests anteriores:

ELI

Acho que já coletei histórias suficientes. Com essas entrevistas eu já posso começar a escrever minha matéria.

APÊNDICE C - ROTEIRO DOS TESTES DE JOGABILIDADE

Pré - Teste

Você faz parte da comunidade LGBT? Se sim, qual sigla?

Qual o seu contato com os jogos digitais? Costuma jogar com frequência?

Para você, a questão de representatividade em jogos é importante? Por que?

O que você sabe sobre a história do movimento LGBT e da conquista dos direitos que temos hoje?

O que você sabe sobre a rebelião de Stonewall?

Teste

Antes do teste deve-se explicar alguns pontos:

- O jogo é apenas um protótipo e não está completo.
- O protótipo contém uma primeira versão do primeiro ato do jogo, que tem como objetivo contextualizar o acontecido, sendo assim ele ainda não entra em detalhes sobre a revolta em si.
- O jogo é focado em diálogos com point and click.

Pós - Teste

O que você achou do jogo?

O que você conseguiu entender pela narrativa?

Quais elementos ou momentos do jogo te chamaram mais atenção?

Quais pontos do jogo você acha que poderia melhorar? De preferência, com foco na narrativa.

Esse pedaço do jogo conseguiu te despertar vontade de saber mais sobre a rebelião de Stonewall? Por que?

Como você avaliaria o jogo em relação a representatividade LGBT? Você acha que ele ajudaria a fazer pessoas se sentirem mais inclusas?

Você tem mais alguma consideração sobre sua experiência com o jogo?

APÊNDICE D - TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS E OBSERVAÇÕES

ENTREVISTA 1

Pré - Teste

P: Você faz parte da comunidade LGBT? Se sim, qual sigla?

R: Sim, sou bissexual.

P: Qual o seu contato com os jogos digitais? Costuma jogar com frequência?

R: Eu jogava muito tempo atrás. Hoje em dia não tenho nenhum contato.

P: Para você, a questão de representatividade em jogos é importante? Por que?

R: Com certeza, porque a representatividade é uma forma de você perceber que você faz parte da sociedade como qualquer outra pessoa. É muito comum a gente se inspirar pelo que a gente vê nas coisas que a gente tem contato, filmes, novelas, jogos. Você encontrar um personagem com o qual você se identifica te ajuda a ter mais confiança de quem você é.

P: O que você sabe sobre a rebelião de Stonewall?

R: Não sei nada.

Teste

Observações: Terminou o jogo em 17 minutos e 22 segundos. Foi necessário intervir para explicar os diálogos clicáveis (opções).

Pós - Teste

P: O que você achou do jogo?

R: Eu achei muito bom. Você vai se envolvendo com a história, você fica curiosa para saber o que acontece com os personagens, onde uma determinada coisa vai te levar e você também percebe que quando escolhe uma opção em um determinado lugar do jogo, você pode seguir uma história que volta para o mesmo lugar e você pode tomar outras direções e isso vai te mostrando mais sobre a história. Acho muito legal.

P: O que você conseguiu entender pela narrativa?

R: Eu entendi que tem essa cidade, que é Nova Iorque, que era muito preconceituosa, e tinha esse bairro em que a maioria das pessoas LGBT iam, que é um dos poucos lugares em que elas podiam ser elas mesmas. Mesmo nesse bairro as pessoas iam lá com o objetivo de tratar elas mal ou fazer alguma coisa ruim, por exemplo, policiais invadiam, batiam, prendiam, simplesmente pelo fato delas serem LGBT. A história mostra como o preconceito pode fazer as pessoas fazerem coisas ruins com outras pessoas simplesmente pelo fato de elas serem quem elas são. É uma coisa que deixa a gente revoltado, e ao mesmo tempo é interessante ver como o jogo consegue dar toda essa visão para a gente.

P: Quais elementos ou momentos do jogo te chamaram mais atenção?

R: Um dos momentos que eu fiquei muito indignada foi quando o pessoal foi lá só para poder ficar xingando as pessoas. E quando vi as histórias, tanto do Caleb, quanto da Verônica, porque mostra para a gente coisas terríveis e que realmente aconteceram. Porque às vezes a gente não tem noção quão ruim pode ser as consequências de você acreditar em alguma coisa,

por exemplo, o quão ruim pode ser as consequências de um preconceito que faz uma família torturar seu próprio filho por causa disso, não existe amor incondicional aí, e as pessoas que se julgam boas na verdade estão fazendo coisas terríveis. É uma coisa que a gente vê ao longo da história em outras situações, por exemplo, na época em que a igreja perseguia os cientistas e as mulheres que queriam aprender alguma coisa simplesmente por não seguirem o que eles [a igreja] falavam. A igreja era uma coisa que se dizia boa, mas que cometia crimes bárbaros que nem essas pessoas [homofóbicas].

P: Quais pontos do jogo você acha que poderia melhorar? De preferência, com foco na narrativa.

R: Saber que tinham mais coisas para ver em determinados pontos.

P: Esse pedaço do jogo conseguiu te despertar vontade de saber mais sobre a rebelião de Stonewall? Por que?

R: Conseguiu, eu fiquei realmente curiosa. Porque você vai se envolvendo com a história, chega um ponto, que eu acho que deve algo desse tipo de jogo, que parece que você não está jogando, mas assistindo um filme em que você pode escolher em alguns momentos pelo personagem. É como se você estivesse dentro da história, eu me senti como o cara que queria fazer a entrevista.

P: Como você avaliaria o jogo em relação a representatividade LGBT? Você acha que ele ajudaria a fazer pessoas se sentirem mais inclusas?

R: Eu acredito que sim [ajudaria as pessoas a se sentirem mais inclusas], primeiro por ter os personagens LGBT; Segundo por mostrar como os personagens LGBT se entendem, tipo, eles se apoiam. E também por você conhecer um pouco mais sobre a história, isso faz com que você crie um sentimento em relação a quem você é. Você saber o tanto de coisas que essas pessoas tiveram que enfrentar para a gente estar aqui hoje faz com que você sinta orgulho de ser quem você é. Então eu acho muito importante.

P: Você tem mais alguma consideração sobre sua experiência com o jogo?

R: Eu gostei muito do jogo, tem esse negócio que eu falei, que às vezes eu fiquei um pouco perdida. E eu queria que tivesse logo as próximas partes para eu poder jogar.

ENTREVISTA 2

Pré - Teste

P: Você faz parte da comunidade LGBT? Se sim, qual sigla?

R: Não.

P: Qual o seu contato com os jogos digitais? Costuma jogar com frequência?

R: Não com tanta frequência, são mais jogos para celular. É bem limitado.

P: Para você, a questão de representatividade em jogos é importante? Por que?

R: Sim, porque a gente sabe que quase não existe, e a galera está começando a abrir mais os olhos para isso. A palavra mesmo já diz, representatividade, então tem que está todo mundo lá [nos jogos digitais].

P: O que você sabe sobre a história do movimento LGBT e da conquista dos direitos que temos hoje?

R: Não é uma coisa que eu sei muito a respeito, mas eu sei que, pelo menos no Brasil, muitos direitos foram conquistados em pouco tempo e com muito suor.

P: O que você sabe sobre a rebelião de Stonewall?

R: Não sei o que é isso.

Teste

Observações: A usuária terminou o jogo em 24 minutos e 37 segundos. Ela teve dificuldade no jogo da velha. Foi necessário intervir para explicar os diálogos clicáveis (opções).

Pós - Teste

P: O que você achou do jogo?

R: Eu achei massa porque aprendi uma coisa que não sabia e dá pra ter uma noção mesmo, do que as pessoas passaram e, querendo ou não, ainda passam hoje em dia. Traz [essa realidade] para muito mais próximo de você.

P: O que você conseguiu entender pela narrativa?

R: Eli estava em uma cidade nova, que ela queria conhecer alguns locais e se baseou em um jornal, que tinha uma notícia falando sobre um bairro que tinha muitos homossexuais, só que ela viu que aquilo estava sendo muito negativo, que as pessoas estavam falando de uma forma muito negativa e ela viu que não era assim, que as pessoas não são assim, não são animais, não são coisas de outro mundo. E então ela, não sei se era uma pessoa homossexual, era jornalista e queria escrever sobre aquilo ali de uma forma que ajudasse eles, e a melhor forma ela poderia fazer isso era tentando conhecer minimamente aquilo que eles passaram e colhendo informações.

P: Quais elementos ou momentos do jogo te chamaram mais atenção?

R: O fato dela ir atrás realmente para querer saber o que aconteceu. Ela foi atrás, tentou falar com as pessoas, tentou entender o que tinha acontecido, e achei massa porque ela está tentando fazer alguma coisa, mesmo não conhecendo as pessoas de lá, querendo ajudar elas de alguma forma.

P: Quais pontos do jogo você acha que poderia melhorar? De preferência, com foco na narrativa.

R: Eu não sei se eu não prestei muita atenção mas eu achei que na parte do jogo da velha poderia ficar um pouco mais claro, ou tentar detalhar só mais um pouquinho que você realmente vai ter que você vai ter que realmente jogar com outra pessoa e a cada jogo estarão as duas jogando ao mesmo tempo (fazendo referência a um bug do jogo). Talvez as setinhas, porque as vezes aparece duas setinhas, né? De alguma forma tentar diferenciar elas.

P: Esse pedaço do jogo conseguiu te despertar vontade de saber mais sobre a rebelião de Stonewall? Por que?

R: Sim, porque foi começado a contar uma história e eu sou uma pessoa que gosta muito de ouvir histórias e agora eu queria saber o que que aconteceu.

P: Como você avaliaria o jogo em relação a representatividade LGBT? Você acha que ele ajudaria a fazer pessoas se sentirem mais inclusas?

R: Eu acho massa, porque ela não só representa pessoas como leva a história de que pessoas passaram por aquilo para conseguir direitos, direitos que não são totalmente efetivos hoje em dia, mas que ainda estão lutando para que isso aconteça. E [acho] que tem que tem ter sim no mercado [jogos como esse].

P: Você tem mais alguma consideração sobre sua experiência com o jogo?

R: Foi bem diferente porque eu nunca tinha visto realmente, nada nessa temática. Não tinha jogado nada nessa temática.

ENTREVISTA 3

Pré - Teste

P: Você faz parte da comunidade LGBT? Se sim, qual sigla?

R: Sim. Sou o G do LGBT.

P: Qual o seu contato com os jogos digitais? Costuma jogar com frequência?

R: Não tanto, a ultima vez que eu estava jogando era o Free Fire, mas como não tinha muita memória no meu celular, e como não é o meu principal foco, aí eu sempre desinstalo quando preciso de mais memória.

P: Para você, a questão de representatividade em jogos é importante? Por que?

R: É importantíssima. A comunidade vem se fortalecendo ao longo do tempo e em todas as áreas em que a gente puder contar com isso é muito importante porque a gente se sente representado. E são várias vertentes, por exemplo, eu posso não gostar tanto de jogo, mas pode ser que eu venha a gostar de um jogo por ele ter a temática LGBT ou estar dentro desse espectro.

P: O que você sabe sobre a história do movimento LGBT e da conquista dos direitos que temos hoje?

R: Eu já estudei algumas coisas. Considero que hoje eu sei mais, mas isso foi preciso por causa de um trabalho da faculdade e porque hoje nós estamos engatinhando em um coletivo LGBTI+ aqui em Quixadá, por isso estou me envolvendo mais ainda. Mas durante muito tempo eu não sabia nem do que tinha sido originado, o que tinha acontecido.

P: O que você sabe sobre a rebelião de Stonewall?

R: Eu sei que foi um movimento no qual os LGBTs se revoltaram contra todas as grosserias que eles vinham recebendo durante muito tempo, e a partir disso é que se deu início ao movimento. Foi um dos pontapés iniciais para o movimento crescer.

Teste

Observações: Terminou o jogo em 20 minutos e 59 segundos. Foi necessário intervir para explicar os diálogos clicáveis (opções).

Pós - Teste

P: O que você achou do jogo?

R: Eu achei muito interessante, ele conta de uma forma bem bacana a história de Stonewall.

P: O que você conseguiu entender pela narrativa?

R: Foi bem contextualizado que aconteceu em um bar. E que para que acontecesse a revolta, aconteciam vários ataques anteriormente.

P: Quais elementos ou momentos do jogo te chamaram mais atenção?

R: Eu gostei da ilustração dos personagens, acho que foi o que mais me chamou atenção. E os diálogos, a interação do jogador com o jogo.

P: Quais pontos do jogo você acha que poderia melhorar? De preferência, com foco na narrativa.

R: Mesmo ele sendo *point and click*, você não sabe onde clicar. Eu cliquei nas ultimas coisas, para depois clicar nas primeiras, para saber qual o caminho. Pode ser que visualmente, para quem já tem contato com esse tipo de jogo, seja muito natural, mas no meu caso eu fui na tela clicando, vendo o que era clicável porque não dizia, não diferenciava do que era clicável e o que não era.

P: Esse pedaço do jogo conseguiu te despertar vontade de saber mais sobre a rebelião de Stonewall? Por que?

R: Sim. Eu só acho que ta longo.

P: Como você avaliaria o jogo em relação a representatividade LGBT? Você acha que ele ajudaria a fazer pessoas se sentirem mais incluídas?

R: Eu acho que o jogo é educacional. É muito importante porque ele educada mesmo enquanto ao movimento, o que é, de onde que vem. Eu acho que é incrível, mesmo que nesse primeiro momento pareça um pouco cansativo.

P: Você tem mais alguma consideração sobre sua experiência com o jogo?

R: No começo eu não sabia o que eu fazer, mas depois eu já estava mais ambientado do que eu deveria fazer, então eu já naveguei melhor pelo jogo.

ENTREVISTA 4

Pré - Teste

P: Você faz parte da comunidade LGBT? Se sim, qual sigla?

R: Sim.

P: Qual o seu contato com os jogos digitais? Costuma jogar com frequência?

R: Praticamente zero.

P: Para você, a questão de representatividade em jogos é importante? Por que?

R: Sim, com certeza. Principalmente na educação, apesar de eu não jogar, eu sei que jogo ajuda bastante no aprendizado. A gente muitas vezes coloca os sentimentos no jogo, é uma questão de aprendizagem. A gente aprende com o jogo, então nada mais justo do que usar essa ferramenta para propagar educação desse tipo [em relação a diversidade]. Eu acho isso muito importante.

P: O que você sabe sobre a história do movimento LGBT e da conquista dos direitos que temos hoje?

R: Historicamente talvez eu não vá saber certo. Mas eu sei que foram pessoas que se reuniram e queriam reivindicar direitos. Da história em si não sei se tem haver com uma boate e aconteceu alguma coisa, foi reivindicado direitos. Mas mesmo assim, sei da história, da conquista do meio LGBT. Tem alguns países aceitando o casamento LGBT, alguns a união estável e entre outras coisas. Eu tenho acompanhado, sim, mas não aprofundadamente. Mas sei que já conseguimos muitas coisas, mas temos muita coisa para conquistar ainda.

P: O que você sabe sobre a rebelião de Stonewall?

R: Esse nome é familiar. Eu já ouvi falar, mais ou menos sobre a história, mas eu não sei por onde se passou e tudo mais. Mas eu devo ter conhecimento, assimilo ao meu backlog, eu já devo ter conhecimento, mas não para eu explicar.

Teste

Observações: Terminou o jogo em 24 minutos e 42 segundos. Foi necessário intervir sobre a seta para passar diálogo. Tentou clicar em objetos mesmo com diálogos abertos. Entendeu os diálogos clicáveis (opções) sem ser necessário explicar. Não visualizou a primeira dica da música (fase da Verônica).

Pós - Teste

P: O que você achou do jogo?

R: Maravilhoso. Conta a história, para quem não tinha conhecimento aprendi muita coisa. Como já tinha falado anteriormente eu lembrava da história, mas não sabia de onde, aí o jogo foi muito importante porque comecei a ligar muitas coisas que já tinha visto, não

propriamente dito a história em si, já tinha assistido filmes relacionados a isso, então todo o contexto do bar e da situação refrescou minha memória. E também me lembrou o clipe da Madonna, “God Control”, por causa matéria, ela escrevendo e ela esta na boate. Foi muito legal o jogo, muito legal a questão dos personagens, você tentar aprender com o erro, você não sabia o que tava acontecendo, mas você ia investigando o ambiente, aqui e “aculá” você sabia se estava certo ou não. No começo foi difícil, mas desenrolou com o próprio contexto da história e com o aprendizado dentro do jogo, onde clicar, a quem perguntar, o que fazer. Foi legal.

P: O que você conseguiu entender pela narrativa?

R: Conta a história de um jornalista, que se mudou recente para uma cidade, que tinha um bairro que era frequentado por várias pessoas do meio LGBT. Não vou recordar se ele ia mais por diversão ou por conta da matéria que ele queria fazer também, mas ele queria investigar e com a capacidade de persuasão ele conseguiu o que ele queria. Muitas pessoas estavam resistentes de falar as informações, mas com o jogo dele, e também o próprio jogo em si, foi possível saber que já que o perfil dele era de persuasão, então vou fazer alguma coisa para conseguir essa informação. Ele conseguiu e deu para contar a história, que policiais invadiam, a questão da propina, leis municipais. Muita gente era massacrada, tinha histórias bem pesadas. E eu acho que ele consegue fazer a matéria dele e sai com muita informação. Já dá para contar bastante esse episódio que aconteceu.

P: Quais elementos ou momentos do jogo te chamaram mais atenção?

R: O fato de você [ter que] prestar bastante atenção na narrativa, nas dicas que eles dão, tem que prestar bastante atenção na história para poder avançar no jogo. Eu lembro que ele falou que não podia beber, aí falei com o barman e ele me ofereceu bebida, eu já me esquivei, porque poderia acontecer alguma coisa. Ter vários personagens para aprender com o erro também, por exemplo, “aquela pessoa não é a certa para eu tirar essa informação, então vamos para o outro”. Os easter eggs, do tipo, vai em outro canto para você arrumar uma dica. Mas eu achei legal isso, porque monta uma narrativa, não é só presa a narrativa, você pega elementos e você mesmo monta a história e você descobre a história.

P: Quais pontos do jogo você acha que poderia melhorar? De preferência, com foco na narrativa.

R: Eu fiquei muito confuso na parte de quem estava falando, tinha só o texto, apresentava diálogo, mas eu ficava “mas ele está falando com quem? aquela pessoa está falando com quem?”. Então acho que de repente colocar o nick da pessoa, pelo menos um quadradinho com a foto delas. A narrativa eu achei okay, talvez por eu não conhecer a história em si então para mim foi uma descoberta. De elemento gráfico na parte do diálogo eu tive mais confusão. E de início para explicar como funciona.

P: Esse pedaço do jogo conseguiu te despertar vontade de saber mais sobre a rebelião de Stonewall? Por que?

R: Sim, apesar de eu achar que falta mais de mim procurar saber da história, porque é muito importante você saber a origem de tudo. A nossa geração meio que já pegou as coisas todas prontas, então aparentemente é fácil ter que aturar isso, mas não, teve toda uma luta por trás. Então nada melhor do que a gente estudar isso e se sensibilizar para isso para ganhar mais força, continuar lutando. A gente vê que hoje em dia é tudo mais fácil, mas não é, né. Mas só esse pedacinho [já deu para despertar vontade de saber mais]. Me comovi bastante com alguns relatos, apesar de serem personagens eu pude ver que isso pode ser de pessoas reais, tem até pessoas que são conhecidas por essas coisas, por serem ativistas, por já terem sofrido isso, por protegerem um grande número de pessoas LGBT. Despertou sim o interesse, eu gostei bastante, fiquei até ansioso para saber o desfecho nas próximas fases do jogo.

P: Como você avaliaria o jogo em relação a representatividade LGBT? Você acha que ele ajudaria a fazer pessoas se sentirem mais incluídas?

R: Sim, não só LGBT como outras pessoas que se permitam a conhecer também. No meu caso como eu sou um pouco desinformado em questão a isso, já me ajudou bastante a entender melhor como era o contexto. Acredito que para outras pessoas que são abertas a querer conhecer também, acredito que vai agregar também. Ao mesmo tempo que se sente representado, eu já vejo de início que você participar da história, do jogo, sabe? De você contribuir com seu conhecimento ou alguma interação sua que faça com que você participe. Aquela questão do joguinho (jogo da velha), foi legal porque eu me senti inserido, mas não especificamente ao meio LGBT. A partir do momento que eu tiver participado de coletivo, palestras que você tenha feito, que você tenha sido agradecido ou reivindicado pelas ações que você faz, tem sim uma certa representatividade pelas histórias. Eles estão em um contexto de que era bem mais difícil as coisas, eles tinham que lutar muito mais, hoje em dia a gente não luta tanto quanto eles lutavam, mas a gente pode lutar de outras formas, lutando verbalmente, reivindicando, se fazendo presente na sociedade. Tem essa questão da representatividade, a partir do momento que retrata quando você já é engajado no meio LGBT.

P: Você tem mais alguma consideração sobre sua experiência com o jogo?

R: Eu achei muito legal. Gostei também da questão que era preto e branco, fiquei me questionando, mas achei que fazia alusão a época também. É muito legal ter essas coisas que eduquem, a gente tem que aproveitar as coisas que o pessoal já gosta, tipo jogo. Acho muito legal isso, tudo que é para o meio LGBT, para reivindicar educação, ensinar e destacar a nossa igualdade.

ENTREVISTA 5

Pré - Teste

P: Você faz parte da comunidade LGBT? Se sim, qual sigla?

R: No momento o 'Q', que estou passando por um momento de *questioning*. Olha, eu sempre fiz parte, mas eu não sabia, então eu estou me reconhecendo como parte da comunidade por agora.

P: Qual o seu contato com os jogos digitais? Costuma jogar com frequência?

R: Nenhum, não tenho muito costume de jogar.

P: Para você, a questão de representatividade em jogos é importante? Por que?

R: Sim, é muito importante. Eu só posso comparar em relação a mulher. As coisas que eu escuto de mulheres que jogam e de quanto é importante ter representatividade e parar com o preconceito, então eu vejo a mesma coisa no meio LGBT, que é importante a gente ter representatividade.

P: O que você sabe sobre a história do movimento LGBT e da conquista dos direitos que temos hoje?

R: Muito pouco, quase nada. Estou aprendendo ainda.

P: O que você sabe sobre a rebelião de Stonewall?

R: Muito por cima. Não sei quase nada, eu só escuto o pessoal falar, mas ainda estou para pesquisar.

Teste

Observações: Terminou o jogo em 23 minutos e 18 segundos. Entendeu o diálogos cicláveis (opções) sem ser necessário explicação. Entendeu as setas sem ser necessário explicação.

Pós - Teste

P: O que você achou do jogo?

R: Algumas coisas eu achei um pouco confuso, mas não sei se foi porque foi a primeira vez. Mas, tipo, para clicar, as vezes eu não sabia, onde era para clicar ou se tinha mais cantos que precisavam ser clicados, isso foi uma das coisas que me deixou muito confusa. Eu gostei bastante, só tinha muito texto, o que não é um problema, mas eu não gostava de ficar clicando para o texto passar.

P: O que você conseguiu entender pela narrativa?

R: Eu consegui entender o que era o Stonewall, que era um lugar e que lá era onde as pessoas da comunidade se reuniam; Que tinham muitas invasões; Que era um lugar da máfia, o que me surpreendeu muito inclusive, fiquei surpresa mas consegui entender um pouco; Consegui entender um pouco do contexto, do que acontecia, e também do que as pessoas sofriam por serem quem elas eram. Tipo a história da menina [Verônica] que era extremamente pesado, inclusive me comoveu muito, foi o que mais me marcou.

P: Quais elementos ou momentos do jogo te chamaram mais atenção?

R: Essa história dela [Verônica]. Logo quando ele chega no lugar [Greenwich Village], aquela parte também me chamou bastante atenção. E a história do menino [Caleb], que falou que sempre que uma pessoa, principalmente os homens, quando são presos tem notícias divulgadas nas manchetes que divulgam documento, e informações que deveriam ser confidenciais, e que botam em risco a vida da pessoa, o que é muito perigoso você compartilhar o número de documento e onde ela mora, isso me chamou muita atenção também.

P: Quais pontos do jogo você acha que poderia melhorar? De preferência, com foco na narrativa.

R: O começo, que eu fiquei confusa de onde apertar e eu não sabia se precisava clicar em mais lugares; Eu queria que tivesse tocado a música também [do *jukebox*]; Eu ter que ficar clicando para ter o diálogo passar, acho que eles poderiam ir falando e ter um tempo para cada diálogo, mas eu também entendo que cada pessoa tem um tempo diferente; Às vezes não poder voltar, eu notei que tinha diálogos que não podia voltar e outros que tinham, aí às vezes eu queria voltar em um porque eu não li direito, ou queria reler, e não tinha a opção. Eu notei que só os últimos que tinham a opção voltar; E deixar mais claro os cantos para clicar também, porque isso me deixou confusa.

P: Esse pedaço do jogo conseguiu te despertar vontade de saber mais sobre a rebelião de Stonewall? Por que?

R: Sim, despertou mais vontade. Eu queria continuar jogando inclusive para saber mais coisas, eu queria saber o que aconteceu e como as coisas se resolveram. Me despertou bastante vontade.

P: Como você avaliaria o jogo em relação a representatividade LGBT? Você acha que ele ajudaria a fazer pessoas se sentirem mais inclusas?

R: Ele é extremamente representativo, principalmente por contar a história e por ta ambientado no momento em que está acontecendo. Então eu achei extremamente representativo, justamente por ele estar totalmente inserido no contexto. Não é só os personagens que fazem parte da comunidade, é a história toda. Então para mim ele está totalmente inserido.

P: Você tem mais alguma consideração sobre sua experiência com o jogo?

R: Eu gostei da experiência do jogo, eu super jogaria inclusive. Gostaria de uma continuação.

ENTREVISTA 6

Pré - Teste

P: Você faz parte da comunidade LGBT? Se sim, qual sigla?

R: Não. Porém apoio a causa.

P: Qual o seu contato com os jogos digitais? Costuma jogar com frequência?

R: Costumava jogar, mais no celular.

P: Para você, a questão de representatividade em jogos é importante? Por que?

R: Com certeza, em qualquer área que seja, a representatividade hoje é mais do que necessária. Porque é preciso mudar os paradigmas, os padrões da sociedade. Acho que essas coisas que estão sendo discutidas com mais frequência hoje, é muito importante não só para dar uma visibilidade para essas pessoas, como também para discutir.

P: O que você sabe sobre a história do movimento LGBT e da conquista dos direitos que temos hoje?

R: Acompanho mais pelas redes sociais. Mas a história mesmo não sei se sei contar.

P: O que você sabe sobre a rebelião de Stonewall?

R: Não conheço.

Teste

Observações: Terminou o jogo em 24 minutos e 43 segundos. Teve dificuldade para encontrar a seta de mudar de tela. Tentou clicar em objetos com diálogo ainda aberto. Tive que intervir e avisar que depois de colocar musica na *jukebox* era necessário falar com a Verônica.

Pós - Teste

P: O que você achou do jogo?

R: Eu achei bem informativo, coisas que eu nem conhecia e que para a gente, parecem coisas distantes, mas que acontecem, inclusive no nosso cotidiano, que só causa choque mesmo quando acontecem essas brutalidades, como foi relatado no jogo.

P: O que você conseguiu entender pela narrativa?

R: Que se passa em um bairro de Nova Iorque, lá as pessoas são agredidas por serem quem elas são, por se mostrar quem elas são. Por viverem suas vidas, a sociedade vê isso de uma forma muito marginalizada, julgando como se fosse errado, uma coisa que a gente sabe que não é. Eu achei muito interessante porque veio colocar isso em cheque, né, e foi contado pelas próprias vítimas, e isso eu achei muito interessante também.

P: Quais elementos ou momentos do jogo te chamaram mais atenção?

R: Quando eu estava lá no bar, quando o jornalista foi conversar com as vítimas. Eu gostei dos gráficos. Eu gostei das transições. Tá bem interativo, eu gostei, e deu vontade de ir para a próxima fase.

P: Quais pontos do jogo você acha que poderia melhorar? De preferência, com foco na narrativa.

R: No meu caso, deixar um pouco mais visível o passo a passo que a gente tem que fazer. Eu senti um pouco de dificuldade para encontrar os objetos que eu tinha que clicar. Eu gostei muito da narrativa, acho que quando tiver a parte da música, para escolher, vai ficar mais legal ainda, pois vai ter uma versão mais total do enredo com os elementos do jogo.

P: Esse pedaço do jogo conseguiu te despertar vontade de saber mais sobre a rebelião de Stonewall? Por que?

R: Sim. Inclusive é uma coisa que não se é falado. Eu sabia de todas essas questões, porque é uma coisa muito atual e a gente vê acontecendo coisas assim, mas eu não conhecia.

P: Como você avaliaria o jogo em relação a representatividade LGBT? Você acha que ele ajudaria a fazer pessoas se sentirem mais incluídas?

R: Eu acho que é muito importante discutir sobre essas coisas que aconteceram historicamente. Acho que as pessoas se veem bastante até, as pessoas que são da comunidade mesmo, que passaram por situações como não se sentir aceitos por amigos ou pelos pais, vão se sentir representadas no jogo de alguma forma.

P: Você tem mais alguma consideração sobre sua experiência com o jogo?

R: Só a próxima fase, quero. Eu gostei do fato de ser uma história que você vai passando e vai conhecendo e as coisas vão acontecendo conforme as suas ações, as suas escolhas. Acho que só isso de deixar mais visível o que eu tenho que clicar. Talvez seja uma sacada, para a gente percorrer o cenário, porque eu percebi também que com o passar da experiência que eu fui tendo ao longo do teste foi ficando mais para mim localizar as coisas. Acho que com o tempo isso vai ser absorvido pelo usuário e ele vai conseguir ter uma melhor experiência.